

4. 2003-2023. An Interior Design Story. Radici, temi ed evoluzioni del primo Corso di Studi in *Design degli Interni* in Italia

Francesco Scullica, Chiara Lecce

Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

4.1 Riflessioni preliminari per una filologia del *Design degli Interni* al Politecnico di Milano

La storia e lo sviluppo del design come disciplina nel panorama universitario italiano a partire dall'istituzione del primo Corso di Laurea in *Disegno Industriale* al Politecnico di Milano è alla base del grande lavoro di ricostruzione filologica proposto dal progetto *Design Philology*. Le narrazioni all'interno di questa ricostruzione storica sono molteplici e soprattutto connesse attraverso un fitto sistema di relazioni interdisciplinari, proprie della disciplina del design e della sua presenza in contesto politecnico. Nella complessa rete di storie, temi, protagonisti che affiancano l'evoluzione stessa del design su diversi piani – dalla didattica alla ricerca, dal rapporto con il mondo professionale alle relazioni internazionali con altre università – l'interior design ha avuto sin dall'inizio un ruolo centrale nell'affermazione di autonomia della disciplina del design stesso e della sua multiformità ed espansione. Con la nascita nel 2003 del Corso di Studi in *Design degli Interni* – insieme ai CdS in

Prodotto, Comunicazione e Moda – si definisce, per la prima volta in Italia, l'identità disciplinare autonoma dell'interior design e il suo ruolo strategico nella definizione dei caratteri salienti del design italiano, mettendo al centro il tema della vivibilità degli spazi abitati. La proposta di narrazione qui presentata vuole provare a ripercorrere alcuni dei passaggi e soprattutto dei temi chiave che hanno segnato l'evoluzione di un concetto di *abitare* mutevole e iper-dinamico (che vuole riferirsi ad una condizione di relazione profonda e complessa fra gli utenti e lo spazio oltre il mero ambito della domesticità), e per farlo attingerà a diverse tipologie di fonti documentali quali: interviste, pubblicazioni, tesi di dottorato, seminari-convegni, mostre ed esperienze didattiche.

Per definire con maggior precisione i contenuti derivanti dalla documentazione citata, la ricostruzione qui proposta si ispira alla struttura narrativa del volume *The Contemporary Interior Landscape*, curato da Giampiero Bosoni, Agnese Rebaglio e Francesco Scullica. Pubblicato nel 2012, il libro aveva rappresentato un notevole tentativo di sintesi del complesso panorama del Corso di Studi in *Design degli Interni*, mettendo a confronto metodologie, temi, approcci e visioni differenti, ma tutti insieme caratterizzanti il percorso formativo offerto dai vari docenti del CdS.

La ricchezza dei materiali e delle storie raccolte è stata organizzata attorno a tre principali chiavi di lettura. La prima riguarda l'evoluzione e la maturazione della disciplina del design degli interni all'interno del Politecnico di Milano e in particolare la relazione con l'architettura.

La seconda chiave si focalizza sul confronto tra teorie e metodi, che nel corso degli anni si è concretizzato attraverso numerosi spazi di scambio e dibattito, come pubblicazioni, convegni, mostre ed eventi. Infine, la terza chiave evidenzia l'affermazione del design degli interni come disciplina *adattiva*, capace di integrare approcci trasversali e transdisciplinari – dall'architettura alla psicologia, dalla sociologia alle tecnologie emergenti – e di creare sinergie che rispondono efficacemente alle sfide complesse del nostro tempo (Anzani, 2020; Anzani & Scullica, 2022).

4.2 Evoluzione e sviluppo del design degli interni come disciplina nel Politecnico di Milano: relazioni, protagonisti, fondamenti disciplinari

Il design degli interni ha avuto nell'ambito del Politecnico una genesi complessa in relazione a personaggi, docenti, ricercatori e anche progettisti significativi, ma anche alle varie riforme che hanno caratterizzato l'università e l'istituzione dei corsi di studi.

Radici di rilievo nel campo del progetto degli interni si trovano in personalità di eccezione come Gio Ponti – di fatto primo docente di architettura degli interni negli anni '30 –, Franco Albini, Carlo De Carli, Alberto Rosselli, Vittoriano Viganò e, in tempi più recenti, Achille Castiglioni (per i suoi celebri allestimenti, in particolare). Questi protagonisti hanno dato un contributo determinante al progetto degli interni, superando una visione puramente *decorativa* e *stilistica* e collegandolo invece a una ricerca progettuale più ampia e profonda, in piena sintonia con la cultura italiana del design.

Tra gli elementi che hanno contribuito in modo significativo alla nascita e allo sviluppo del Corso di Studi in *Design degli Interni* si possono individuare alcune tappe fondamentali.

La prima è rappresentata dalla creazione, nell'anno accademico 1983-1984, dell'indirizzo di Laurea in *Disegno Industriale e Arredamento* all'interno della Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano.

Si trattava di un'iniziativa unica nel panorama dell'ateneo e rappresentò uno dei pilastri su cui sarebbe stata costruita, negli anni successivi, l'intera formazione legata al design. Da questa esperienza nacque prima il Corso di Studi in *Disegno Industriale*, avviato nell'anno accademico 1993-1994, e poi la Facoltà del Design, inizialmente denominata *Terza Facoltà di Architettura*, istituita nell'anno accademico 2000-2001,

che è diventata l'attuale Scuola del Design [15](#).

Questo indirizzo di studio ha rappresentato un punto di convergenza di esperienze e attività differenti, in un momento storico in cui Milano stava vivendo una profonda trasformazione: da città industriale a città post-industriale. In questo contesto, il design, insieme alla moda e alla comunicazione, stava assumendo un ruolo sempre più centrale,

1. Corso di Laurea in
Disegno industriale della
Facoltà di Architettura.
[Evento →](#)



non solo in termini economici, ma anche come motore di cambiamento sociale e culturale.

4.2.1 Il design degli interni come disciplina *ponte*

Un altro tassello importante è stato il Dottorato in *Architettura degli Interni e Arredamento*, poi ridefinito con il termine *Allestimento* (DRA-IA). Nato alla fine degli anni '80, il dottorato si collocava inizialmente nell'ambito architettonico ed era promosso e gestito dal Dipartimento di Progettazione dell'Architettura del Politecnico di Milano in collaborazione con il Dipartimento di Progettazione Urbana dell'Università Federico II di Napoli. Tuttavia, grazie alla visione di Cesare Stevan, storico coordinatore del dottorato e figura di spicco del Politecnico (anche come preside per molti anni della Facoltà di Architettura), il programma si è progressivamente aperto a un dialogo con la Facoltà di Design e il Dipartimento INDACO (Dipartimento di Design, delle Arti della Comunicazione e della Moda), tra la fine degli anni '90 e i primi anni 2000 [25](#).



2. Dipartimento INDACO.
[Evento →](#)

Questo processo di integrazione ha favorito una connessione più stretta tra il mondo del design e le discipline architettoniche, ampliando gli orizzonti del dottorato e arricchendo così la formazione dei futuri professionisti. In particolare, il dottorato, anche durante la sua fase finale, è stato un'occasione significativa di confronto tra due diverse visioni del progetto di interni.

La prima, di matrice architettonica, si è sviluppata in continuità con l'approccio metodologico e strumentale tipico dell'architettura, concependo gli interni come parte di una progettazione *compositiva* degli spazi. La seconda visione, invece, emersa grazie all'influenza di figure come Andrea Branzi e, successivamente, Luciano Crespi e Silvia Piardi, tra gli altri, ha enfatizzato l'indipendenza della progettazione degli interni dalla scala architettonica e dalle sue logiche. Questa prospettiva ha ridefinito gli interni come un'espressione autonoma di una *cultura e visione del design*.

Alla base di questo secondo approccio si trova la consapevolezza che, soprattutto dalla fine degli anni '60, il design industriale – e non solo – ha esercitato un'influenza crescente sulla concezione degli spazi, fino a determinarne l'identità stessa. Si pensi, ad esempio, al contributo di Riccardo Dalisi o dello stesso Andrea Branzi, che hanno esplorato il rapporto tra design e artigianato. Questo cambiamento è

evidente nell'approccio *allestitivo* alla progettazione degli spazi, dove temi come la temporaneità e la reversibilità delle soluzioni progettuali assumono un ruolo centrale.

[...] il XXI secolo è segnato dal passaggio da una Civiltà Architettonica a una Civiltà Merceologica (o Oggettuale) dove il concetto di Città non corrisponde a un insieme di scatole architettoniche, ma a un flusso di prodotti, informazioni, servizi e scambi che attraversano lo sterminato territorio della globalizzazione sia del mercato reale che di quello mediatico. Quella nata dalla Terza Rivoluzione Industriale è una società che non opera più attraverso progetti definitivi, forti e concentrati, ma attraverso dispositivi flessibili, deboli e diffusi, che le permettono di adeguarsi al continuo mutare dei mercati, alle trasformazioni tecnologiche e agli assetti interni di una società riformista, cioè di una società che non possiede più un modello unico di riferimento, ma deve costantemente adeguarsi, per rispondere a equilibri politici e sociali locali, in continuo cambiamento. È dunque nel quadro di queste trasformazioni storiche che la questione degli interni oggi si pone; non come un'area di competenza di un piccolo settore professionale, ma come una attività che svolge un ruolo fondamentale nel funzionamento complessivo della città e della società, nell'epoca della globalizzazione. (Branzi, 2012, p. 9)

Inoltre, il design degli interni si è affermato come una disciplina *ponte* tra ambiti spesso considerati distanti da quelli più tradizionalmente architettonici, come la comunicazione, il cinema, la moda, la sociologia dei consumi e le scienze economico-manageriali, solo per citarne alcuni. Questo dialogo interdisciplinare ha contribuito a ridefinire gli interni non solo come spazi fisici, ma come un crocevia di linguaggi e competenze che riflettono una visione più ampia e complessa del progetto.

Un elemento fondamentale da considerare, come evidenziato da Luisa Collina (2024), è il significativo contributo dato dall'area della *Cultura tecnologica della Progettazione* all'identità del design degli interni. Questo contributo si è espresso sia in ambito didattico sia sul piano scientifico-teorico, rappresentando un terreno di ricerca particolarmente vivace al Politecnico di Milano. Luisa Collina sottolinea infatti come questa area

di studio si collochi «a cavallo tra l'architettura e il design, giocando un ruolo molto importante per il design degli interni» (2024).

Secondo questa prospettiva, temi come l'industrializzazione dell'architettura, l'approccio basato su sistemi e componenti, l'interesse per la serialità e la ripetitività degli elementi progettuali, nonché le riflessioni sulla temporaneità di alcune realizzazioni, hanno rappresentato un'eredità preziosa. Questo patrimonio è stato costruito grazie al lavoro di figure chiave come Adriana Baglioni, Fabrizio Schiaffonati, Alberto Seassaro [3](#) e Antonio Scoccimarro. Più recentemente, tale approccio è stato ulteriormente sviluppato da studiosi e progettisti come Luciano Crespi, Cesira Macchia, Silvia Piardi e Giuliano Simonelli, che hanno continuato a esplorare e ampliare questi temi (Collina, 2024).

Questo lascito ha consolidato un approccio al design degli interni che integra la dimensione tecnologica con quella culturale, offrendo strumenti teorici e metodologici per affrontare progetti complessi e interdisciplinari.

4.2.2 La Laurea Triennale in *Design degli Interni* e la Laurea Magistrale in *Interior Design*

La fondazione della Facoltà del Design nel 2000 ha segnato un passo decisivo nell'affermazione del design come disciplina articolata in diversi ambiti, tra cui quello degli interni e degli spazi, affiancandosi a settori già consolidati come il design del prodotto, della comunicazione e della moda. Questo processo ha portato alla creazione del primo corso di studi in Italia interamente dedicato al design degli interni.

A partire dall'anno accademico 1999-2000 viene, infatti, introdotto l'orientamento *Interni* – con *Prodotto*, *Comunicazione* e *Moda* –, inizialmente con una laurea triennale e successivamente con una laurea magistrale, in linea con la riforma del sistema universitario introdotta dalla Legge Berlinguer [4](#).

L'introduzione di questi percorsi accademici ha contribuito a consolidare l'importanza di una cultura del design in Italia, che dagli anni '90 ha giocato un ruolo cruciale nell'affermazione di una leadership progettuale e produttiva, soprattutto milanese, sia a livello nazionale che internazionale. Questo primato ha alimentato un crescente interesse verso il settore, portando a un aumento significativo



3. Alberto Seassaro. Il demiurgo.
[Narrazione →](#)



4. Guida dello Studente
A.A. 1999-2000.
[Documento →](#)

degli aspiranti studenti universitari nel campo del design degli interni. Parallelamente, si è osservato un ampliamento dell'offerta formativa, con l'apertura di nuovi corsi dedicati all'interior design non solo nelle università, ma anche in numerosi istituti e scuole private, principalmente a Milano ma anche in altre città italiane. Questo fenomeno ha contribuito a rafforzare ulteriormente il ruolo del design degli interni nel panorama culturale e professionale del Paese.

Lo sforzo di mantenere un dialogo costruttivo tra le due anime che caratterizzano la progettazione degli spazi e degli interni – quella più legata alla tradizione architettonica e quella più orientata al design – aveva trovato un terreno di confronto particolarmente significativo nel Dottorato in *Architettura degli Interni* del Politecnico di Milano. A livello didattico, questo tentativo aveva inizialmente portato alla creazione di un Corso di Studi in *Architettura degli Interni* (Classe 4) all'interno della Facoltà di Design. Tuttavia, questa esperienza si è rivelata di breve durata, a causa della difficoltà di individuare una base comune per la formazione dei nuovi progettisti (Collina, 2024; Crespi, 2024; Piardi, 2024).

Se il dottorato ha consentito un confronto teorico e speculativo su queste due visioni più a lungo, il corso di laurea non è riuscito a conciliare le radici architettoniche con le nuove istanze del design e con le sfide poste dal contesto contemporaneo, caratterizzato da nuovi comportamenti, spazi e tecnologie.

Tuttavia, con la chiusura del Dottorato di *Architettura degli Interni e Allestimento* nel 2016 (arrivato al XXVII ciclo), anche nella formazione post-laurea i temi di ricerca sugli interni sono confluiti in due contenitori distinti del Politecnico di Milano: il Dottorato di *Design* del Dipartimento di Design e il Dottorato *Architectural Urban Interior Design* del Dipartimento di Architettura e Studi Urbani (DASTU).

Il percorso di formazione dedicato al design degli interni è quindi proseguito nell'ambito della Scuola del Design, accanto ai corsi di studi in *Design del Prodotto*, *Design della Comunicazione* e *Design della Moda*. Questo si è strutturato sia a livello triennale (con il Corso di Laurea in *Design degli Interni*) che magistrale (*Interior Design*, oggi *Interior and Spatial Design*). Attualmente, il Corso di Studi in *Design degli Interni* rappresenta il percorso formativo più rilevante in termini di numero di studenti e docenti, sia a livello nazionale che internazionale, e si

distingue per l'importanza delle sue attività e dei suoi risultati. Questo è stato possibile anche grazie a una nuova concezione del ruolo dei docenti universitari, sviluppata all'interno della facoltà, poi Scuola del Design. Contrariamente alla tradizione accademica italiana, che spesso privilegiava figure di grande spessore individuale ma poco inclini a interagire e a *fare sistema*, nella Scuola del Design si è formata una comunità più variegata e dinamica. I docenti si sono mostrati intellettualmente propositivi e coesi, lavorando insieme verso obiettivi condivisi, e questo spirito collaborativo ha favorito il consolidamento e l'evoluzione dell'offerta formativa e della ricerca nel campo del design degli interni.

Tra i docenti che hanno dato un contributo significativo nel corso degli anni alla definizione del percorso di studi, spiccano figure come Andrea Branzi, Alberto Seassaro, Arturo Dell'Acqua Bellavitis, Giampiero Bosoni, Luisa Collina, Luciano Crespi, Michele De Lucchi, Pierluigi Nicolin, Silvia Piardi, Giacomo Rizzi, Pierparide Vidari e Paola Vidulli, oltre a Gabriella Zuco. Questi nomi rappresentano solo alcuni dei protagonisti più rilevanti all'interno di un corpo docente caratterizzato da una diversificata ricchezza scientifica e metodologica, che ha saputo contribuire in modo determinante allo sviluppo del settore del progetto.

4.3 Teorie e metodi a confronto: pubblicazioni, convegni, mostre, eventi

Il confronto tra approcci si articola inizialmente su un piano tipologico. Rispetto alla tradizione architettonica, che si concentra prevalentemente su alcune tipologie *classiche* di spazi, come quelli residenziali, istituzionali e culturali, la facoltà e successivamente la Scuola del Design ha saputo ampliare lo sguardo. Questo ampliamento è avvenuto grazie all'attenzione alle trasformazioni introdotte dall'era post-industriale, come il fenomeno delle rifunzionalizzazioni e i cambiamenti nei modi di vivere e fruire gli spazi da parte delle persone. Tali cambiamenti hanno messo in discussione le due polarità dominanti della società industriale: gli spazi residenziali e quelli lavorativi (uffici e fabbriche), integrando nuove esigenze e usi legati alla società contemporanea. Accanto agli spazi più tradizionali, come edifici pubblici, scuole, biblioteche o teatri, sono emersi contesti significativi come gli spazi per l'in-

trattenimento e il retail. In molti casi è stata l'ibridazione di tutte queste tipologie (spazi residenziali, del lavoro, spazi museali, spazi di cura e benessere e di intrattenimento), a determinare un ripensamento innovativo nelle relazioni tra spazi (Scullica & Elgani, 2019).

Sin dai primi anni, questi nuovi approcci trovano radici nella contaminazione con altre discipline, come già accennato, e si riflettono tanto nella didattica quanto nella ricerca, soprattutto nel Dipartimento INDACO. Tra i temi più significativi affrontati in quegli anni troviamo l'ospitalità e il contract design, ambiti che, grazie all'apporto di docenti come Luciano Crespi, Luisa Collina e Francesco Scullica, hanno offerto occasioni di sperimentazione concreta (Collina *et al.*, 2002; Scullica, 2008). In particolare, workshop commissionati da importanti brand del settore hanno permesso di coniugare ricerca accademica e richieste professionali. Allo stesso tempo, il retail design si è sviluppato come un altro ambito rilevante, grazie al contributo di docenti come Valeria Iannilli e Giulia Gerosa.

4.3.1 Eventi e mostre, un acceleratore di interazioni

Un elemento caratterizzante è stato il dialogo costante tra l'attività didattica e il sistema di eventi del design milanese. Una delle prime occasioni di questa sinergia è la partecipazione della Scuola del Design alla mostra/evento *Dining Design*, promossa dal COSMIT e realizzata presso la Fiera di Milano durante il *Salone del Mobile* del 2004. Ideata e progettata da Adam D. Tihany, la mostra si concentrava sul tema della ristorazione intesa come esperienza, anticipando un settore che avrebbe poi registrato un notevole sviluppo. L'evento ha visto la partecipazione di progettisti come Aldo Cibic, Makio Hasuike e Luca Scacchetti, delle principali aziende del settore e di alcune importan-

5. *Dining Design*. Evento →



Nota 1.

In via Lambruschini 33, Bovisa, area
dove poi si è espanso il Campus La
Masa.

ti scuole di design internazionali, tra cui la Scuola del Design del Politecnico di Milano ^{5A}. Altro evento anticipatorio di quello che si sarebbe poi ripetuto negli anni successivi, è stata la mostra *NOMADE* allestita presso l'allora BaseB ^{1A}, durante il *Salone del Mobile* del 2006, con i progetti elaborati dagli studenti del Laboratorio di Sintesi Finale della Laurea Specialistica in *Design degli Interni*, coordinato da Francesco Scullica, Silvia Girardi e Francesca Murialdo. La mostra era stata pensata specificamente per gli spazi dismessi della location, con l'idea di una nuova *colonizzazione* di

quello che era appunto un esempio di possibile *vuoto urbano* o *spazio di risulta* come ideale contenitore di nuovi dispositivi spaziali concettualmente innovativi (cellule abitative temporanee, aree di aggregazione, elementi modulati e flessibili, sostenibili, low-cost) [6](#).



6. NO.MADE.
[Evento→](#)

Negli anni successivi sono state innumerevoli le mostre e gli eventi che hanno legato la ricerca didattica con i luoghi della città (e la città stessa intesa come soggetto di dialogo), così come con il mondo del progetto, della produzione e della comunicazione.

Il tema dell'ospitalità temporanea è stato sperimentato per la prima volta con il progetto *La casa dei designers*, che ha visto collaborare, tra il 2006 e il 2007, il Sistema Design del Politecnico di Milano con Esterni durante la *Milano Design Week*. Il progetto prevedeva l'allestimento di un luogo di accoglienza per i designer internazionali che arrivavano a Milano, con anche la possibilità di ospitare incontri ed eventi. Nell'edizione del 2006 l'aula De Carli del Campus Bovisa era stata trasformata da Esterni in un ostello temporaneo, con spazi per dormire, ma anche per fare colazione, per incontrarsi e riposare [7](#).



7. La casa dei designers.
[Evento→](#)

Dieci anni dopo una simile iniziativa è stata proposta con le due edizioni di *A letto con il Design* (2016, 2017), un progetto di ospitalità temporanea nato dalla collaborazione dello Studio Ghigos (Davide Crippa e Barbara di Prete, docenti del Corso di Laurea di *Interni*), in collaborazione con la Scuola e il Dipartimento di Design, POLI.design, MarkersHub e Ideas Bit Factory. L'ostello *pop up* (Crippa, 2017), realizzato in una ex fabbrica dell'area di Bovisa, ospitava 40 designer internazionali che qui alloggiavano e allo stesso tempo esponevano le proprie creazioni. Lo spazio era stato concepito anche come area dedicata a workshop, talk e altri eventi legati alla *Design Week*.

Altro esempio di mostre come espressione sperimentale del progetto all'interno del CdS di *Interni* sono le mostre curate da Michele De Lucchi, come *L'Estetica della Miseria*, allestita a Palazzo Litta durante la *Design Week* del 2015, in cui erano stati esposti 16 progetti di scenografie sul tema materia *erosa*, realizzati con gli studenti del loro laboratorio della Laurea Magistrale seguito da De Lucchi con Andrea Branzi

[8](#). Negli anni successivi le mostre che hanno visto coinvolti i modelli degli studenti guidati da De Lucchi sono state inserite



8. The Aesthetics of Misery.
[Evento→](#)

nel programma *Design Variations* curato dallo Studio MoscaPartners durante le *Design Week* milanesi. La più recente è la mostra dal titolo



Reforming Future, allestita nel 2023 tra le rovine dell'Istituto Marchiondi Spagliardi di Vittoriano Viganò [9](#).

In contemporanea con eventi e mostre di più ampia risonanza, si sono susseguite negli anni le numerosissime mostre dedicate ai risultati dei laboratori di progettazione che sin dal principio hanno rappresentato un fondamentale momento di condivisione e arricchimento per il corso di studi e per la Scuola (considerando che la pratica è diffusa in tutti i corsi di studio). Mostre che generalmente sono allestite negli spazi del Campus Durando, sede della Scuola di Design grazie anche al supporto del Laboratorio Allestimenti, il laboratorio strumentale della Scuola che storicamente ha il legame più diretto con il CdS di *Interni*, grazie anche alla figura di Paolo Padova, alla cui memoria oggi è intitolato il



laboratorio [10](#).

Parallelamente, è emerso un nuovo ruolo per il progettista di interni e spazi urbani, chiamato a intervenire in una *città degli eventi* dove interno ed esterno si fondono. Questa evoluzione richiede un approccio alternativo rispetto al progetto tradizionale degli spazi «verso un'estetica del momentaneo» (Crippa & Di Prete, 2011). Come sottolinea Luciano Crespi, «interrogarsi su come debba essere un luogo destinato agli eventi significa riflettere sulla sua storia, ma anche porsi domande sul significato sociale e simbolico di tali spazi, sulla loro capacità di emozionare e creare corrispondenze, come le definiva Baudelaire» (2024).

Crespi osserva inoltre che gli spazi aperti delle città contemporanee devono essere non solo riqualificati, ma anche rifunzionalizzati. Con la perdita della specializzazione che li caratterizzava in passato, questi spazi richiedono oggi una flessibilità crescente, capace di accogliere una varietà sempre maggiore di funzioni: esposizioni, spettacoli, mercati, feste e persino manifestazioni politiche. Questa evoluzione riflette un cambiamento profondo nel modo di concepire e vivere gli spazi urbani nella contemporaneità.

4.3.2 Campi di confronto scientifico: convegni e pubblicazioni

Oltre alle esperienze didattiche, un ruolo significativo nella definizione del design degli interni è stato dato dai contributi offerti da ricercatori e docenti della Scuola del Design e del Dipartimento di Design in convegni di rilievo, molti dei quali promossi proprio dal settore disciplina-

re dell'architettura degli interni. Tra questi spiccano il primo (2005) e il secondo (2007) 2 *Convegno Nazionale di Architettura degli Interni* organizzati presso lo IUAV, incentrati sul ruolo degli interni nel progetto dell'esistente. In queste occasioni, numerosi docenti e ricercatori della facoltà, poi Scuola del Design, hanno portato il loro contributo, arricchendo il dibattito con prospettive innovative e interdisciplinari (Cornoldi, 2005, 2007).

Nel secondo convegno in particolare, la seconda sessione – come ricordato da Luciano Crespi (2024) – era intitolata *Il progetto di interni nel recupero e riuso del patrimonio edilizio diffuso* e si apriva con la relazione introduttiva di Andrea Branzi (al tempo presidente del CdL di *Design degli Interni*), *Spazi per la cultura e cultura degli spazi*, un significativo riconoscimento alla figura di Branzi e al ruolo dei docenti ICAR 13 (tra cui anche Luca Guerrini e Francesco Scullica) impegnati alla costruzione del CdL di *Design degli Interni*. Nella medesima sessione intervengono anche Luciano Crespi e Agnese Rebaglio, con la relazione *Il riuso degli interni urbani. Allestimenti temporanei per la città evento*, portando dentro l'area degli interni, tra le prime volte, la necessità di considerare cruciale il tema della riqualificazione degli spazi aperti urbani attraverso un approccio progettuale allestitivo, reversibile, provvisorio (Crespi, 2024).

Parallelamente, si è sviluppata una significativa produzione editoriale riconducibile ai primi dieci anni dalla fondazione del Corso di Laurea di *Interni* e della corrispondente UDReD Interni (Unità di ricerca e didattica del settore Interior Design) del Dipartimento INDACO. Tra le pubblicazioni più importanti si segnala l'antologia critica *Design degli interni*, curata da Luca Guerrini (2006), uno dei primi tentativi di sistematizzare un approccio teorico e pratico al progetto degli spazi.

A questa si affiancano numerosi testi, saggi e articoli redatti da figure di spicco come Giampiero Bosoni (1997, 2002, 2006, 2008),

Nota 2.
[Link→](#)

Figura 1.
a. Copertina del volume *Design degli interni*, a cura di Luca Guerrini, FrancoAngeli, 2006.
b. Indice del volume *Design degli interni*, a cura di Luca Guerrini, FrancoAngeli, 2006.



Indice	71	1. I nuovi interni come luogo di circolazione tra spazi e oggetti	74	23. Spazio, tempo e necessità della memoria	199
1. Premessa	75	24. Progettare l'interno e il design	76	24. Alterare l'esistente: il Museo oggi	197
2. L'architettura	76	25. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	25. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
3. L'architettura	77	26. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	26. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
4. L'architettura	78	27. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	27. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
5. L'architettura	79	28. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	28. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
6. L'architettura	80	29. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	29. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
7. L'architettura	81	30. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	30. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
8. L'architettura	82	31. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	31. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
9. L'architettura	83	32. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	32. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
10. L'architettura	84	33. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	33. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
11. L'architettura	85	34. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	34. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
12. L'architettura	86	35. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	35. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
13. L'architettura	87	36. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	36. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
14. L'architettura	88	37. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	37. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
15. L'architettura	89	38. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	38. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
16. L'architettura	90	39. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	39. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
17. L'architettura	91	40. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	40. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
18. L'architettura	92	41. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	41. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
19. L'architettura	93	42. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	42. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
20. L'architettura	94	43. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	43. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
21. L'architettura	95	44. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	44. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
22. L'architettura	96	45. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	45. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
23. L'architettura	97	46. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	46. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
24. L'architettura	98	47. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	47. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
25. L'architettura	99	48. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	48. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
26. L'architettura	100	49. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	49. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
27. L'architettura	101	50. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	50. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
28. L'architettura	102	51. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	51. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
29. L'architettura	103	52. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	52. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
30. L'architettura	104	53. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	53. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
31. L'architettura	105	54. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	54. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
32. L'architettura	106	55. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	55. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
33. L'architettura	107	56. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	56. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
34. L'architettura	108	57. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	57. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
35. L'architettura	109	58. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	58. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
36. L'architettura	110	59. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	59. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
37. L'architettura	111	60. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	60. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
38. L'architettura	112	61. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	61. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
39. L'architettura	113	62. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	62. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
40. L'architettura	114	63. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	63. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
41. L'architettura	115	64. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	64. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
42. L'architettura	116	65. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	65. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
43. L'architettura	117	66. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	66. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
44. L'architettura	118	67. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	67. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
45. L'architettura	119	68. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	68. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
46. L'architettura	120	69. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	69. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
47. L'architettura	121	70. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	70. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
48. L'architettura	122	71. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	71. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
49. L'architettura	123	72. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	72. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
50. L'architettura	124	73. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	73. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
51. L'architettura	125	74. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	74. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
52. L'architettura	126	75. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	75. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
53. L'architettura	127	76. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	76. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
54. L'architettura	128	77. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	77. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
55. L'architettura	129	78. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	78. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
56. L'architettura	130	79. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	79. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
57. L'architettura	131	80. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	80. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
58. L'architettura	132	81. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	81. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
59. L'architettura	133	82. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	82. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
60. L'architettura	134	83. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	83. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
61. L'architettura	135	84. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	84. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
62. L'architettura	136	85. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	85. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
63. L'architettura	137	86. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	86. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
64. L'architettura	138	87. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	87. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
65. L'architettura	139	88. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	88. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
66. L'architettura	140	89. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	89. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
67. L'architettura	141	90. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	90. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
68. L'architettura	142	91. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	91. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
69. L'architettura	143	92. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	92. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
70. L'architettura	144	93. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	93. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
71. L'architettura	145	94. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	94. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
72. L'architettura	146	95. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	95. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
73. L'architettura	147	96. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	96. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
74. L'architettura	148	97. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	97. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
75. L'architettura	149	98. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	98. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
76. L'architettura	150	99. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	99. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204
77. L'architettura	151	100. Il design della funzionalità nel progetto dell'abitare	86	100. Alterare il gioco: il caso del Museo del bambino	204



Figura 2.
a. Copertina e quarta di copertina del volume *Contemporary Interior Landscape*, a cura di Giampiero Bosoni, Agnese Rebaglio e Francesco Scullica, Abitare, 2012.
b. Mappa tematica del Corso di Studi di *Design degli Interni*, progetto grafico di Francesco Dondina, 2012.

Andrea Branzi (2006, 2012, 2022), Luciano Crespi (2005, 2006, 2008, 2011, 2018), Silvia Piardi (2002, 2004) e Giovanna Piccinno (2008, Piccinno & Lega, 2012) e che hanno contribuito a definire un panorama editoriale ricco e articolato.

Un traguardo significativo è rappresentato dalla pubblicazione dal titolo *The Contemporary Interior Landscape*, curata da Giampiero Bosoni, Agnese Rebaglio e Francesco Scullica (2012). Questo testo costituisce un punto di arrivo per una prima sistemazione critica del concetto di interno, reinterpretato in chiave contemporanea e in dialogo con una cultura progettuale diversa e più dinamica rispetto alle tradizionali matrici architettoniche.

La pubblicazione proponeva, infatti, un significativo tentativo di sintesi del complesso panorama del Corso di Studi di *Design degli Interni*, affrontando diversi ambiti strategici che incrociavano – e incrociano ancora oggi – la disciplina: dalla rifunionalizzazione degli spazi dismessi alla progettazione degli ambienti destinati all'abitare in tutte le sue forme, alla cultura, al lavoro, alle attività collettive e agli eventi, dall'allestimento sia temporaneo che museale alla comunicazione e alla progettazione dei paesaggi urbani. Attraverso molteplici testimonianze dei docenti del CdS, il libro aveva messo a confronto metodologie, temi, approcci, visioni anche tra loro differenti, ma insieme caratterizzanti del percorso di studi. Successivamente, la pubblicazione *Dualism Manifesto. Design Challenges for the XXI Century* (Piccinno, 2023) raccoglie i risultati sperimentali di

Figura 3.
Copertina del volume *Dualism Manifesto. Design Challenges for the XXI Century*, a cura di Giovanna Piccinno, Maggioli, 2023.



insegnamento e apprendimento raccolti durante il periodo di coordinamento di Giovanna Piccinno (2016-2021), del Corso di Laurea Magistrale che prende per sua volontà la nuova denominazione di *Interior and Spatial Design*. Il libro mette in evidenza la natura interdisciplinare della progettazione degli spazi, esplorandone confini e possibili futuri attraverso una serie di opposizioni dualistiche come spazio/tempo, locale/globale, natura/artificio, scienza/arte, sapere tecnologico e umanistico. I contributi di alcuni dei docenti del CCS di *Interni* (come la stessa Piccinno, Alessandro Biamonti, Andrea Branzi, Anna Barbara, Pietro Marani, Barbara di Prete, Michele De Lucchi, Giulia Gerosa e Alice Zingales), in dialogo con figure internazionali del mondo accademico e professionale, mostrano quanto le competenze del progettista spaziale si ampliano e si integrano così nei passaggi multiscala del progetto, definendo una funzione strategica essenziale della *regia* progettuale con una visione umanistica, politecnica e interdisciplinare.

Infine, una rilevante produzione scientifico-editoriale si è consolidata negli ultimi anni all'interno della sezione LEM (Design degli ambienti, del paesaggio e della mobilità) del Dipartimento di Design, che ha portato alla pubblicazione di numerosi volumi collettanei per la collana *Design International* di FrancoAngeli. I volumi, curati da diversi membri della sezione e del CCS di *Interni*, mostrano un panorama aggiornato e diversificato che ben rappresenta multidisciplinarietà e la complessità del progetto degli interni/spazi contemporanei (Camocini & Fassi, 2017; Migliore, 2019; Scullica & Elgani, 2019; Lecce, 2020; Gramegna, 2021; Barbara & Gramegna, 2022; Camocini & Dominoni, 2022; Dominoni & Scullica, 2022; Barbara & Perliss, 2023; Bosoni & Cecchi, 2023; Gerosa & Manciaracina, 2023; Caratti & Galluzzo, 2024; Cordera & Trocchianesi, 2024; Elgani & Monchiero, 2024).

4.4 Temi caratterizzanti: approcci pluriversi di una disciplina adattiva

Riflettendo sui temi caratterizzanti il design degli interni, sia per il CdS triennale che magistrale, che si sono consolidati negli anni un contributo rilevante per una fondazione teorica e metodologica del CdS è stato offerto da Silvia Piardi – nominata responsabile del pre-consiglio

del neo-istituito Corso di Studi di *Design degli Interni*, poco prima che venisse poi nominato Branzi come presidente – che in alcune cruciali presentazioni ³³ aveva delineato alcune direttrici fondamentali del CdS (Piardi, 2024).

Tra queste, emerge la valorizzazione dell'autonomia progettuale degli spazi, svincolata da una dipendenza diretta sia dall'architettura che dal product design. In particolare, Piardi sottolinea la capacità del progetto di interni di evolversi in relazione alla cultura dell'abitare contemporaneo, includendo strategie per rendere vivibili spazi già costruiti, con il supporto di nuove tecnologie su scale diverse, sia *hard* che *soft*.

Particolarmente innovativa è stata l'introduzione del concetto di *design parassita* (Bosoni, 2008), inteso come una progettazione che si innesta su una risorsa preesistente per valorizzarla e trasformarla, rendendola funzionale e significativa.

In queste note Piardi ha inoltre evidenziato la dimensione applicativa del design degli interni, che spazia dagli interventi complessi sugli interni fino alla progettazione dell'arredo e dell'arredo urbano, mantenendo sempre un focus sulla qualità dell'abitare in tutte le sue sfaccettature: dalla casa al luogo di lavoro, dagli spazi di studio al viaggio.

Sul piano formativo era stato delineato un percorso chiaro rispetto ai percorsi di laurea di primo e secondo livello. Per la laurea triennale, le linee guida presentate mettevano in evidenza l'importanza delle conoscenze relative alla distribuzione funzionale delle attività, al controllo dei fattori microambientali e sensoriali, alla scelta dei materiali e delle tecniche esecutive per interventi di interni e allestimenti, alla gestione economica degli interventi stessi. Di rilievo è anche l'attenzione agli aspetti storici, culturali, semiologici, antropologici e psicologici, fondamentali per progettare spazi capaci di favorire l'interazione umana.

Per la laurea magistrale, invece, si poneva l'accento sullo sviluppo di capacità critiche e progettuali avanzate. Tra queste, la comprensione della cultura contemporanea, l'abilità di produrre e comunicare immagini e la capacità di elaborare progetti complessi che dialoghino con le sfide e le opportunità della contemporaneità. In definitiva, il percorso delineato mira a formare professionisti

Nota 3.

In particolare la presentazione del settembre 2004, in cui descriveva il passaggio dalla laurea nella classe di Architettura (classe 4) a quella di Design (classe 42).

completi, in grado di affrontare il progetto degli spazi con visione, sensibilità e competenza interdisciplinare (Piardi, 2024).

Sono queste le tematiche guida attraverso cui si è sviluppato il dibattito svolto per anni all'interno della nostra comunità e su cui si è costruita l'identità del corso di studi (triennale e magistrale) così come possiamo verificarlo anche nell'attualità.

Nel dibattito teorico e, in particolare, nell'evoluzione culturale, tematica e metodologica verso approcci *innovativi* alla progettazione degli spazi, il design ha beneficiato in modo significativo del contributo di figure con differenti background accademici e professionali. Questo ha permesso di delineare e consolidare nel tempo ambiti di interesse distinti e specifici (Piardi, 2024).

Fondamentale è stato anche il rapporto con l'arte, che continua a rappresentare un elemento chiave nel differenziare l'identità e l'approccio dell'interior design rispetto a concezioni più *decorative* e *superficiali*, diffuse in molti contesti internazionali, sia in ambito didattico che professionale.

Un ruolo di rilievo è stato svolto anche dalla dimensione dell'*exhibit* e dell'allestimento, grazie al contributo di docenti di spicco come Giampiero Bosoni, Alessandro Colombo, Ico Migliore, Franco Origoni, Raffaella Trocchianesi e Pierparide Vidari. L'approccio espositivo, in linea con le sempre più pressanti esigenze di temporaneità, reversibilità e sostenibilità, è diventato un aspetto distintivo della progettazione nell'interior design. Così come, in relazione ad alcune matrici del *nuovo design italiano*, sono emerse tutte quelle componenti *soft-sensoriali* (luce, colore, decoro, olfatto, microclima), come elementi sempre più determinanti nel progetto dello spazio in relazione alla sua fruizione esperienziale (Barbara, 2011, 2012).

Infine, si è rafforzata nel tempo anche la connessione con le componenti economico-gestionali, come dimostrano il settore del contract e dello spazio-prodotto. Un esempio significativo è rappresentato dai processi di *brand extension*, che spaziano dai prodotti agli ambienti, dai servizi fino alle esperienze, consolidando così il legame con il design strategico e il sistema prodotto. Accanto a queste tematiche, è emersa una crescente consapevolezza dei possibili impatti sociali del progetto degli spazi con un approccio che va oltre la sola riprogettazione/riconfigurazione di spazi.

Influenze teoriche significative arrivano in questo senso dai testi di Ezio Manzini (2015, 2021), fondatore del network DESIS (Design for Social Innovation and Sustainability), che mettono in relazione i temi della *sostenibilità sociale ed economica* e il ruolo della partecipazione (*co-design*) con il design degli spazi/servizi, con il fine di promuovere processi di innovazione sociale.

In questo contesto, il design si conferma come una disciplina capace di dare supporto a problematiche cruciali, sia per i gruppi sociali che per gli individui. Questo approccio ha trovato ampio riscontro sia nelle attività di ricerca che nella didattica, in particolare tra i docenti del Dipartimento di Design afferenti al POLIMI DESIS Lab, come Davide Fassi, Anna Meroni e Laura Galluzzo (CCS di *Interni*). Ricerche che hanno coinvolto in maniera diretta anche gli studenti dei CdS di *Interni* in importanti progetti di ricerca, sia a livello nazionale che internazionale come Human Cities/SMOTIES (Fassi *et al.*, 2024) e CampUS (vincitore del *Compasso D'Oro ADI* nel 2018) (Fassi *et al.*, 2016), la cui *legacy* ha contribuito all'esperienza degli *Off Campus* di ateneo che vedono oggi coinvolti diversi docenti del Dipartimento di Design e dello stesso Corso di Studi di *Interni* [11](#) [12](#).

Negli ultimi anni, all'interno del Corso di Studi Magistrale in *Interior and Spatial Design*, l'offerta formativa si è ulteriormente arricchita per fornire agli studenti competenze legate a tematiche come il *flexible dwelling*, l'*abitare minimo* e il concetto di *living in motion*. Questi ambiti tematici, che affondano le radici nel design navale e nautico, sono diventati parte integrante del curriculum, contribuendo ad ampliare la visione del progetto di interni.

Questi temi, e altri che nel tempo si vanno formando, crescono e fioriscono in un ambiente culturale, quello milanese e politecnico, che favorisce gli scambi e le connessioni, a volte inaspettate, tra ambiti diversi. La contaminazione e la collaborazione fra discipline tradizionalmente separate costituiscono la chiave dell'innovazione (Piardi, 2024).

Accanto a queste tematiche, il corso di studi si caratterizza anche per l'esplorazione di ambiti particolarmente strategici e distintivi. Uno di questi è la cosiddetta «strategia del non finito», introdotta da Luciano Crespi (2020, 2023). Questo approccio propone una visione del progetto che riguarda il riuso di spazi interni ed esterni, rispettando le caratteristiche originali degli ambienti e andando oltre le tradizionali lo-



11. *CampUS - 5x1000*
POLISOCIAL AWARD 2014
CAMPUS.
[Evento→](#)



12. *Off Campus NoLo.*
[Evento→](#)

giche estetiche. Si tratta di una modalità *aperta* e in continua evoluzione, che lascia spazio a possibilità future di utilizzo. In questo approccio, la bellezza di un contesto o di un luogo viene reinterpretata alla luce di nuove sensibilità, ma anche in risposta a una trasformazione epocale che stiamo vivendo, segnata da crisi e sfide globali, come quelle sanitarie, umanitarie, geopolitiche ed economiche, o le gravi emergenze ambientali legate ai cambiamenti climatici. Questi fenomeni, che includono conflitti bellici, migrazioni forzate, disuguaglianze crescenti e povertà, sono temi cruciali che anche il design degli interni non può ignorare, rispondendo con soluzioni innovative e consapevoli.

Come evidenziato anche da Arturo Dell'Acqua (2024), valorizzare il design degli interni rappresenta una «leva strategica per prolungare la vita dei manufatti architettonici, visto che ogni cittadino europeo crea ogni anno 1,8 tonnellate di rifiuti edilizi legati agli abbattimenti del costruito».

Un altro aspetto fondamentale riguarda il ruolo delle nuove tecnologie, in particolare quelle digitali, che stanno profondamente cambiando il nostro modo di vivere e interagire con gli spazi, riflettendo i nuovi comportamenti e le dinamiche sociali. Tuttavia, nonostante queste trasformazioni, resta centrale il dialogo tipico del design italiano con le dimensioni artistiche e artigianali, che continuano a costituire un'importante risorsa culturale ed espressiva nel progetto degli interni.

Nel contesto delle nuove tecnologie, una delle sfide emergenti nel settore del design degli interni riguarda l'intelligenza artificiale (IA). Questo ambito sta iniziando a essere integrato non solo in alcuni corsi di progettazione, ma anche in altre aree, come oggetto di utilizzo e sperimentazione. L'introduzione dell'IA solleva una serie di interrogativi cruciali sul rapporto tra ideazione ed esecuzione del progetto, nonché sull'identità stessa del progetto, non limitandosi solo a quello degli interni. Le domande principali riguardano come l'intelligenza artificiale possa influire sulla creatività e sul ruolo del progettista, e come essa possa trasformare le modalità di progettazione, produzione e fruizione degli spazi.

4.5 Conclusioni

Questo lungo e articolato *excurus* si è sviluppato con l'intento di dare una base narrativa a un percorso che in più di vent'anni è riuscito consegnare al Corso di Studi in *Design degli Interni* (Laurea Triennale e Magistrale) una sua autorevolezza e identità rispetto a corsi analoghi presenti nelle Scuole di Architettura.

La sua collocazione nella Scuola del Design ha stimolato un processo di revisione della stessa nozione di *architettura degli interni*, liberando il design degli interni dai condizionamenti imposti dall'idea che fosse una disciplina indirizzata esclusivamente all'arredamento degli spazi, e spesso con una *rilevanza* minore rispetto a quelle architettoniche, e sostenendone il crescente valore di nuova realtà culturale e professionale, destinata a misurarsi con fenomeni del tutto nuovi presenti nella società contemporanea.

È dunque possibile concludere che ripercorrere la storia resta uno strumento fondamentale per affrontare le sfide dettate dalla mutevolezza e dalla complessità degli scenari futuri, oltre che aiutare a valutare con maggiore criticità gli sviluppi che si sono susseguiti. In tal senso sarebbe forse auspicabile ritrovare dei momenti di maggiore coesione disciplinare attorno al progetto degli interni attraverso momenti di confronto (convegni), gruppi di ricerca ma anche eventi e strumenti di comunicazione aggiornati.

Il CdS di *Interni* dovrà affrontare nel prossimo futuro le grandi trasformazioni tecnologiche, comportamentali, ambientali e anche sociologiche che stanno caratterizzando un'epoca di grandi cambiamenti.

Il sistema di spazi-arredi-servizi-esperienze dovrà giocare un ruolo sempre più importante – oltre gli aspetti esclusivamente allestitivi – nella definizione di nuovi scenari di vita per i singoli e la collettività, favorendo quei valori sociali ed etici che sono alla base del concetto contemporaneo di design (in senso ampio) e sono oggi più che mai determinanti per progettare il futuro.

Riconoscimenti

Si ringraziano in particolar modo i proff. Giampiero Bosoni, Luisa Collina, Luciano Crespi, Arturo Dell'Acqua Bellavitis, Ico Migliore, Giovanna Piccinno e Silvia Piardi, il cui contributo ha dato le basi fondative alla presente ricostruzione dedicata alla storia e all'identità del Corso di Studi di *Interni* della Scuola del Design del Politecnico di Milano.

Bibliografia

- Anzani, A. (2020). *Mind and Places: A Multidisciplinary Approach to the Design of Contemporary City*. Springer.
- Anzani, A., & Scullica, F. (Eds.). (2022). *The City of Care: Strategies to Design Healthier Places*. Springer.
- Barbara, A. (2011). *Storie di architettura attraverso i sensi*. Postmedia Books.
- Barbara, A. (2012). *Sensi tempo e architettura. Spazi possibili per umani e non*. Postmedia Books.
- Barbara, A., & Gramegna, S. M. (Eds.). (2022). *Time-Based Design Paradigms*. FrancoAngeli.
- Barbara, A., & Perliss, A. (Eds.). (2023). *Invisible Architecture. The Experience of place through smell*. FrancoAngeli.
- Bosoni, G., & Nulli, A. (1997). *Il viaggio abitato: storia degli interni nei mezzi di trasporto del XIX e XX secolo*. Mondadori.
- Bosoni, G. (2002). *La cultura dell'abitare. Il design in Italia 1945-2000*. Skira.
- Bosoni, G., Manfredini, M., & Piardi, S. (2006). *Advanced Living Scenarios. Contemporary trends*. Virus Ed.
- Bosoni, G. (2008). Architetture parassite/Parasitic Architecture, Modi e luoghi di un nuovo bricolage genetico del metabolismo urbano. *Lotus International*, 133, 118-129.
- Bosoni, G., Rebaglio, A., & Scullica, F. (Eds.). (2012). *The Contemporary Interior Landscape*. Abitare.
- Bosoni, G., Peressut, L. B., & Salvadeo, P. (Eds.). (2015). *Mettere in scena, mettere in mostra*. LetteraVentidue.
- Bosoni, G., & Cecchi, M. E. (Eds.). (2023). *Design Culture Matters. Embracing cultures and cross-cultures through design perspective and matters*. FrancoAngeli.
- Branzi, A. (2006). *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*. Skira.
- Branzi, A. (2012). Verso uno spazio integrato. In L. Crespi (Ed.), *Da spazio nasce spazio. L'interior design nella trasformazione degli ambienti contemporanei*. Postmedia books.
- Branzi, A. (2022). *Interni o esterni. Per una nuova carta d'Atene*. Scheiwiller.

- Camocini, B., & Fassi, D. (Eds.). (2017). *In the Neighbourhood. Spatial Design and Urban Activation*. FrancoAngeli.
- Camocini, B., & Dominoni, A. (Eds.). (2022). *Engaging Spaces. How to increase social awareness and human wellbeing through experience design*. FrancoAngeli.
- Caratti, E., & Galluzzo, L. (Eds.). (2024). *Designing ethically in a complex world. Multiple challenges within design for public and social systems*. FrancoAngeli.
- Collina, L., Crespi, L., & Reinhart, F. (Eds.). (2002). *Il design dell'ospitalità: la sala delle feste dell'hotel Hilton Milano*. Edizioni POLI.design.
- Collina, L. (2024, settembre). Intervista con F. Scullica e C. Lecce.
- Cordera, P. & Trocchianesi, R. (Eds.). (2024). *Design challenges in creative systems*. FrancoAngeli.
- Cornoldi, A. (Ed.). (2005). *Architettura degli interni*. Il Poligrafo.
- Cornoldi, A. (Ed.). (2007). *Gli interni nel progetto sull'esistente*. Il Poligrafo.
- Crespi, L. (2005). *Design e cultura tecnologica*. Edizioni POLI.design.
- Crespi, L. (2006). *Il design dei luoghi pubblici*. Libreria Clup.
- Crespi, L. (2008). *Lo sguardo e l'identità. Riflessioni sui sistemi dei luoghi e degli oggetti*. Alinea.
- Crespi, L. (Ed.). (2011). *Città come*. Maggioli.
- Crespi, L. (2018). *Da spazio nasce spazio. L'interior design nella trasformazione contemporanea*. Postmedia Books.
- Crespi, L. (Ed.). (2020). *Design of the Unfinished*. Springer.
- Crespi, L. (Ed.). (2023). *Design del non finito. L'interior design nella rigenerazione degli "avanzi"*. Postmedia Books.
- Crespi, L. (2024, settembre). Intervista con F. Scullica e C. Lecce.
- Crippa, D., & Di Prete, B. (2011). *Verso un'estetica del momentaneo. L'architettura degli interni: dal progetto al «processo»*. Maggioli.
- Crippa, D. (Ed.). (2017). *A letto con il design. Design Hostel*. D Editore.
- Dell'Aqua Bellavitis, A. (2024, settembre). Intervista con F. Scullica e C. Lecce.
- Dominoni, A. & Scullica, F. (Eds.). (2022). *Designing Behaviours for Well-Being Spaces*. FrancoAngeli.
- Elgani, E., & Monchiero, U. (Eds.). (2024). *Interiors In The Age Of Uncertainty. Future-proofing design practices*. FrancoAngeli.
- Fassi, D., Galluzzo, L., & De Rosa, A. (2016). CampUS: How the Co-design approach can support the social innovation in urban context. In G. Di Bucchianico, & P. Kercher (Eds.), *Advances in Design for Inclusion, Proceedings of the AHFE 2016 International Conference on Design for Inclusion*, vol. 500 (pp 609–621). Springer.
- Fassi, D., De Rosa, A., Eller, I., & Dumiak, M. (Eds.). (2024). *Remote Places, Public Spaces. The story of creative works with ten small communities*. Birkhäuser.
- Gerosa, G., & Manciaracina, A. (Eds.). (2023). *Multiple-Scalarities. Environmental systems as a combination of interior design, services, communication and technologies*. FrancoAngeli.
- Gramegna, S. M. (2021). *Interior design as a tool for dementia care*. FrancoAngeli.

- Guerrini, L. (Ed.). (2006). *Design degli interni. Contributi al progetto per l'abitare contemporaneo*. FrancoAngeli.
- Lecce, C. (2020). *The Smart Home. An exploration of how Media Technologies have influenced Interior. Design visions from the last century till today*. FrancoAngeli.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press.
- Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti*. EGEA.
- Migliore, I. (2019). *Time to exhibit*. FrancoAngeli.
- Piardi, S. (2002). *Il Design degli spazi abitativi: la cultura tecnologica della progettazione dagli spazi fissi agli spazi mobili*. Edizioni POLI.design.
- Piardi, S., & Farè, I. (Eds.). (2004). *Nuove specie di spazi*. Liguori Editore.
- Piardi, S. (2024, settembre). Intervista con F. Scullica e C. Lecce.
- Piccinno, G. (2008). *Space design*. Maggioli.
- Piccinno, G., & Lega, E. (2012). *Spatial Design for In-between Urban Spaces*. Maggioli Editore.
- Piccinno, G. (Ed.). (2023). *Dualism Manifesto. Design Challenges for the XXI Century*. Maggioli.
- Scullica, F. (2008). *Interni ospitali*. Maggioli Editore.
- Scullica, F., & Elgani, E. (Eds.). (2019). *Living, Working and Travelling*. FrancoAngeli.
- Scullica, F. (2024, ottobre). Intervista con C. Lecce.