

Il progetto

Punto di arrivo, di partenza o di transizione. Nella prima parte di questa analisi in più puntate, il parere di alcuni protagonisti delle elaborazioni teoriche e progettuali più interessanti del recente passato, e le prospettive del prossimo futuro.

A cura di Patrizia Scarzella - Foto Bella & Ruggeri

Ripercorrere quelle che sono state le tappe più significative del discorso e del progetto dell'oggetto o dell'ambiente in questi ultimi anni con l'intenzione di fare una sorta di punto della situazione era la prima ipotesi per la costruzione di questo articolo. Ma di storie del design, anche recenti, ne sono state fatte già tante e il ripetersi, rileggendosi addosso la propria storia, non può aggiungere nulla di nuovo a quanto s'è detto e scritto.

Così, da un discorso generale, l'attenzione si è rivolta verso il lavoro individuale dei singoli progettisti.

Dal modo di procedere personale sul terreno del progetto, si delinea uno scorcio vario e frammentato dell'attività del designer, una situazione dove tutto convive, in un paesaggio che alla fine risulta essere estremamente ricco e denso di cose.

Nella certezza che non esiste un progetto omogeneo e globale, ma possono solo coesistere una grande quantità di atteggiamenti e approcci ugualmente interessanti.

Questo primo intervento raccoglie le voci di alcuni dei più importanti progettisti protagonisti di questi ultimi anni.

Achille Castiglioni, autore di oltre 100 famosissimi oggetti che hanno creato l'immagine del design italiano. Enzo Mari, designer, autore di oggetti memorabili e noto per l'estremo rigore

del suo approccio al progetto.

Alessandro Mendini, esponente del *design radical*, ex direttore di *Casabella*, *Modo*, *Domus*, teorico del design banale e del progetto decorato. Andrea Branzi, direttore della rivista *Modo*, direttore della scuola *Domus Academy*, teorico (dall'epoca degli *Archizoom* al neo-primitivismo di oggi) e progettista.

Ettore Sottsass, anima del movimento Memphis, grande progettista per Olivetti, Alessi e tanti altri.

Nella prossima puntata la parola è ai critici.

Achille Castiglioni.

(Foto a destra)

«Oggi io continuo a fare quello che ho sempre fatto!

Il progetto per me è, o deve essere, sempre negazione o contestazione dell'esistente.

Secondo me la qualità del progetto anche e soprattutto in termini sociali, può essere commisurata alla sua capacità di essere innovativo. Dove l'essere innovativo non intende (anzi esclude) la futile ricerca della novità formale o commerciale ad ogni costo (sempre fine a se stessa), bensì la ricerca di un qualche livello di reale "invenzione".

È quell'atteggiamento che da qualche semiologo viene definito come lo

"scarto di norma"; ovvero il progetto tende sempre ad andare oltre le soglie di aspettativa sia del committente che del mercato. Una ricerca di qualità, (e sono convinto che sia importante ribadirlo), non viene mai impostata dai dati emersi dalle ricerche di mercato: queste riflettono soprattutto immagini consolidate e non daranno mai luogo ad un progetto innovativo.

Constato continuamente che esiste uniformità in tutta la recente produzione di oggetti.

Gli oggetti diventano tutti di uno stesso tipo, per cui si confonde perfino la loro connotazione funzionale, pur avendo una migliore qualità tecnologica e di produzione.

Sembra quasi di riscontrare, in questi ultimi anni, che esista di fatto uno *styling* del design, ovvero direi che la maggior parte degli oggetti riprogettati o ridisegnati in questi ultimi tempi tendano ad uniformarsi a quella che è (o per la produzione o per il mercato) l'immagine del cosiddetto "oggetto di design".

In questi termini è un'aspettativa di design che però viene intesa come immagine invece che come sostanza. È un atteggiamento quindi decisamente formale. È solo una questione di pelle.

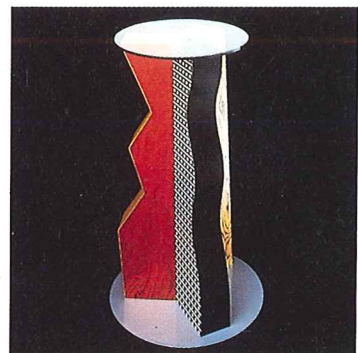
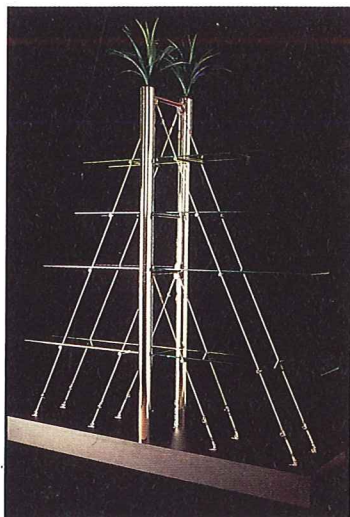
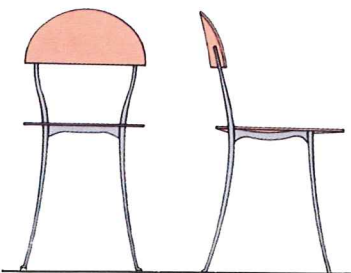
Rispetto ai movimenti come Alchimia e Memphis, penso che quel lavoro di ricerca, che ha dato luogo a un

grande fenomeno di manierismo, sia oggi a una svolta. Le ultime collezioni sono uscite dallo sperimentalismo e sono una conferma che quelle idee, quegli esperimenti erano giusti. È il passaggio a una fase più concreta, dove la progettazione è stata approfondita in modo più sofisticato. Anche se si tratta sempre di pezzi unici o quasi, serve a metterci all'avanguardia sul piano del progetto e della ricerca. Trovo utilissima la forte reazione generata da operazioni di rottura, come il *Mobile Infinito* di Mendini o le prime collezioni Memphis, contro l'uniformismo tragico in cui stava scivolando il design italiano legato alle regole. È stata come una sveglia per il design che alla fine degli anni Settanta stava cadendo in una tendenza giapponese o alla tedesca, alla Braun, dove tutto è bello e fatto bene ma senza vita, nero, triste come i registratori, con un'uniformità di segno tale che non si differenziavano più le caratteristiche simboliche degli oggetti. Oggi quelle sperimentazioni rimangono uno dei fatti più interessanti e si sono raffinate con una qualità di produzione che ne avvalorava le qualità espressive.

Io... io continuo a fare lo stesso lavoro che facevo prima e il mio modo di affrontare il progetto è sempre libero da vincoli stilistici o di moda. È una libertà di progetto che ho, se si può dire, per dote naturale!»



Qui sopra la lampada Plissé di Achille Castiglioni per la Flos e, accanto, dall'alto, la sedia Tonietta di Enzo Mari, per Zanotta e il computer decorato di Alessandro Mendini (Fast Design al Museo Alchimia).



Di Andrea Branzi, nell'immagine qui accanto, la libreria Magnolia per Memphis, in metallo con palme in plastica, e, qui sopra, il tavolino Ivory (Memphis), disegnato da Ettore Sottsass.



Enzo Mari*(Foto in basso)*

«Parto sempre dal presupposto che il progetto è un'operazione di negazione dell'esistente che si risolve mediante una contrattazione con il mondo esterno e con la visione totalizzante dell'utopia del progettista. Io ho sempre agito in termini di contrattazione. Le ragioni progettuali sono diverse da oggetto a oggetto perché sono diversi i termini di questa contrattazione. Non esiste una ragione altra dalle specifiche di produzione. Progettando non si tratta, cioè, di assumere supinamente le ragioni del mercato ma di contrattarle con quella che è la mia visione utopizzante.

In certi anni è stata esasperata la ricerca tecnologica, ad esempio, perché il contesto del mercato lo consentiva, in altri anni hanno prevalso invece tecnologie che si possono defini-

re medioevali...

Per quanto riguarda gli aspetti dell'espressione, da sempre affermo che ho sempre cercato di non assumere una poetica e venderla secondo il mercato, come ha fatto il design radical e il design classico. Questo è un atteggiamento molto faticoso e anche poco leggibile.

Dal punto di vista materiale ritengo che vendere una poetica significhi solo vendere un modello per il rinnovamento della merce. La forma nuova che nasce, può nascere solo come contrattazione nel contesto produttivo.

La problematica del design non esiste in sé, ma è nata perché alcuni grandi artisti della produzione e della forma hanno creduto in questi ideali, hanno rischiato e creato diventando punto di riferimento per tutti gli altri. In futuro ritengo che un design sofisticato e avanzato potrà sorgere dove emergeranno capacità

creative nel campo produttivo, dove ci sarà qualche giovane imprenditore creativo o qualcuno della vecchia generazione capace di rinnovare se stesso.

Quello che è certo è che l'avvenire non è nell'esasperazione delle poetiche. Spero si capisca che questa strada è senza via di uscita. Se invece si continuerà così vuol dire che questo mestiere si è così tanto degradato che non vale più nemmeno la pena di parlarne».

Alessandro Mendini*(Foto a destra)*

«Oggi il mio comportamento verso gli oggetti e gli ambienti è come quello di un pittore che fa pittura. In questo atteggiamento si possono riconoscere due possibili moventi: uno di carattere ideologico, relativo ai contenuti del problema. Parto dall'idea e dalla convinzione che facendo un progetto

con le carte in regola dal punto di vista tecnologico e funzionale si possa incidere ben poco sulla reale consistenza del progetto. Le decisioni importanti vengono prese altrove, si può avere ben poca voce in capitolo. Il secondo movente è di carattere visivo: l'esito decorativo delle cose a livello antropologico le rende più profonde, più appetibili. È dunque una sorta di mania della lebbra pittorica che applico a oggetti e ambienti. Mi interessa provare ad appiattire la tridimensionalità degli oggetti e questo disinteresse per forma e funzione porta alla pittura; all'elaborazione di pannelli che sono come dipinti, delle pitture astratte. Hanno la caratteristica dei pannelli ambientali come quelli che ci sono nei musei con la ricostruzione — ad esempio — di una piccola cappella con dipinti, lunette eccetera. Gli oggetti, cioè, si sono trasformati in pitture ambientali».



Andrea Branzi

(Foto in basso)

È dello scorso settembre (presentata al Museo Alchimia) la mostra di "Animali domestici" di Andrea e Nicoletta Branzi, collezioni di abiti e mobili *neo-primitivi* (produzione Zabro, abiti realizzati da Castellini). Partendo dalla considerazione sull'incertezza del vivere oggi dove sempre più sono confusi e intricati spazi personali, vita sociale, comunicazione, Branzi in quell'occasione scrive: «Non c'è più una vera civiltà domestica fatta di usi, cultura, riposo, sesso, informazione, cucina ecc. Ci vestiamo in casa come in ufficio o per fare sport. Una volta c'erano abiti, oggetti e decori che davano ad ogni luogo uno spessore affettivo... Nella

società post-industriale e con la rivoluzione elettronica gli oggetti non saranno più a lungo utensili ma "regali" che avranno un valore letterario piuttosto che funzionale». Lo stile di questi oggetti simbolici e dimostrativi è *neo-primitivo* perché usa segni, archetipi e materiali che seguono un mitico codice in grado di innescare effetti emozionali. Oggetti ibridi per la casa, mille miglia lontani da quelli che troviamo e con cui conviviamo nei nostri spazi di lavoro per ritrovare nell'ambiente domestico memorie affettive dei primordi: l'altro rovescio della medaglia della tecnologia, il suo complementare dunque, non la sua alternativa. La proposta infatti non indulge sulle nostalgie di un passato che non c'è più: suggerisce sol-

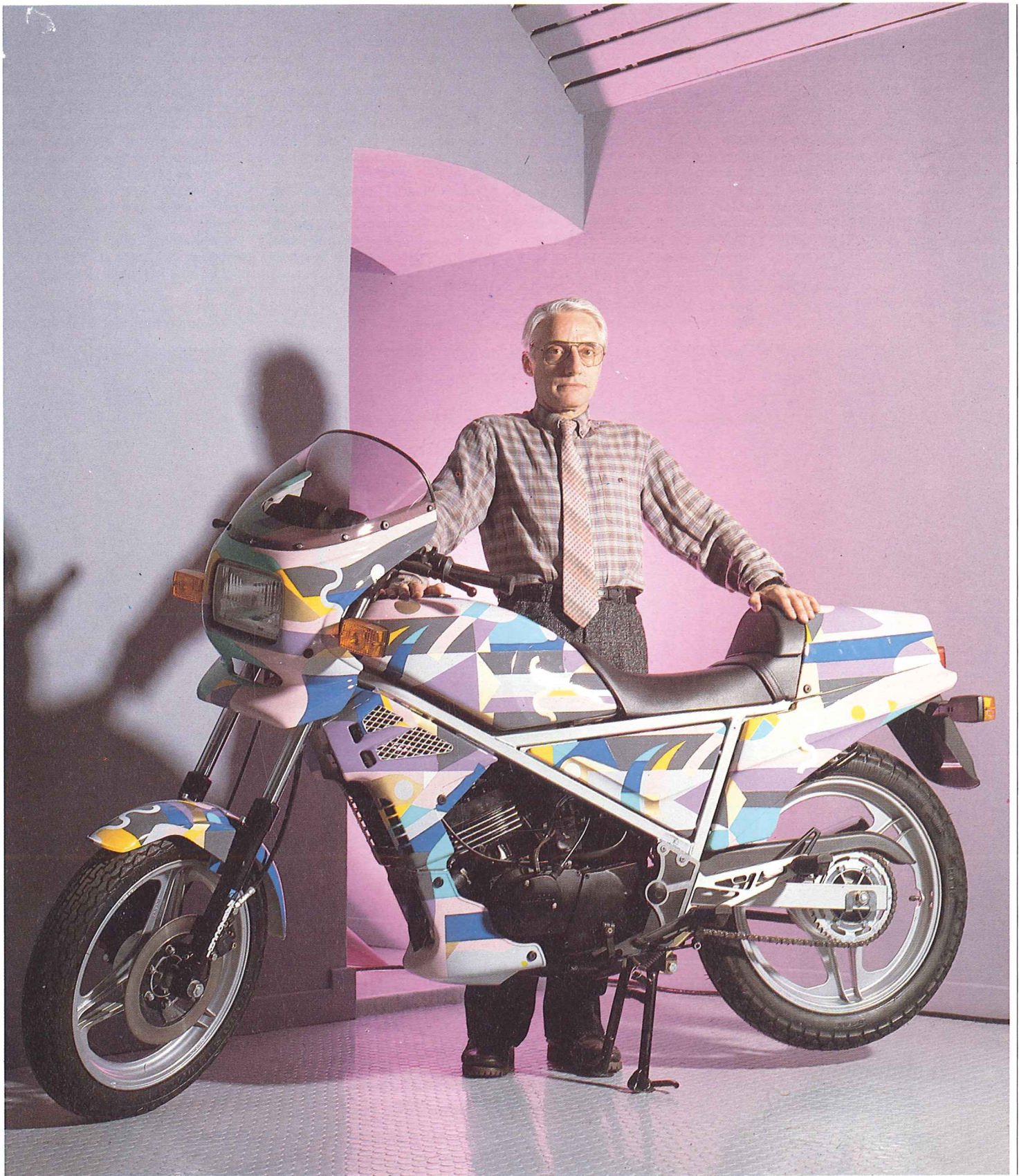
tanto che accanto alle più sofisticate attrezzature elettroniche possono coesistere piccole architetture simboliche e totemiche, l'altro lato dell'uomo del 2000, la sua essenza primitiva. Su questo percorso si innestano le nuove ricerche sul progetto che Branzi sta conducendo, per la mostra "Lo spazio domestico" della Triennale, e altre mostre in programma per giugno 1986 a Lione e Buenos Aires.

«Sto sviluppando il concetto di casa a pianta centrale, la casa che realizza un collegamento diretto tra design e architettura. Mi interessa cioè vedere la casa — che è, secondo lo schema tipico della società industriale, un insieme di funzioni omologhe collegate da percorsi — secondo una spiccata gerarchia. Quasi come le architetture

religiose, con una navata centrale e attorno gli altri spazi. In prospettiva il mio interesse è quello di progettare oggetti e spazi a grande carica religiosa nel senso di carica semantica, con una tensione etica ed emozionale che superi la fase della pura e semplice emozionalità. Una microgerarchia privata che abbia una proiezione più cosmica e più ampia». Al centro della casa, nella mostra alla Triennale, a un piccolo divano a due posti dove le persone sono sedute frontalmente e si guardano negli occhi, e alla coppia che è protagonista e centro della casa è affidato il ruolo simbolico e narrativo di questa operazione.

«Penso che il progetto non debba essere una proposizione di trasforma-





zione del mondo, ma possa solo aggiungere e varianti a quanto già esista. Questo è un momento di grande sviluppo creativo e intellettuale. Si sta realizzando uno scenario da *post-generation* costituito da persone singole, "uccelli solitari", attorno ai quali si creano delle tribù culturali che non sono in conflitto tra loro ma estremamente aperte. Non c'è più un fronte culturale unitario — le generazioni — ma una vera e propria frantumazione intorno a singoli protagonisti, a personaggi con un particolare carisma intellettuale. La situazione che si evolve in questo modo mi sembra possa essere molto interessante. Si realizza cioè quello che si è sempre predicato: che il design non è un fine ma uno strumento di un disegno cul-

turale generale. Scompare il puro e semplice designer che sa fare la produzione di serie e basta, cioè il concetto di design come servizio».

Ettore Sottsass

(Foto in basso)

L'America, di cui Sottsass è stato il portavoce per eccellenza nel campo del design e di cui ha colto con estrema sensibilità le voci più espressive della originale cultura metropolitana (dalla poetica dei luoghi a quella degli oggetti industrializzati e popolari) è stata ancora centro e guida della impostazione della nuova collezione Memphis. «I mobili della quinta generazione — scrive Barbara Radice, art director del gruppo — evocano famosi climi metropolitani alla *Bla-*

de Runner o avventure fantascientifiche stile *Terminator*, eroe e desperado postnucleare che si muove sullo sfondo di paesaggi bruciacchiati, tra le rovine di un presunto *day-after*. È l'alto medioevo tecnologico, la terra di nessuno... I mobili della nuova barbarie siedono brutali sulle ceneri di passati *Biedermeier* e cubisti, soffocano nostalgie cinesi e ottomane, si ornano di oro e di legno *moiré* o di superfici pezzate oscure. Ogni brandello di informazione viaggia per proprio conto. Ogni protuberanza è una lacerazione. È l'ultima *deregulation* nel design».

Quasi una dichiarazione da ultima spiaggia, un punto di arrivo, una sponda dove far finalmente tacere il dibattito sul design inteso nei termini

disciplinari di fondazione. Alla capacità degli oggetti disegnati di trasformare il mondo non crede più nessuno. La speranza, se ancora ha da essere, è altrove.

In quest'ottica suona ancora più fascinosa come indicazione futura, una frase di Ettore Sottsass a proposito del lavoro che da anni sta conducendo per Alessi sul progetto di oggetti da comunità: «Trovo che in questo momento fare un design che sia semplicemente il recupero di certe strutture d'uso, ma che sia di una grande modestia, sia una dichiarazione molto interessante e molto nuova. Un atto di design che sia più che altro l'offerta di un'immagine tranquilla, serena, senza tagli, senza condizioni culturali troppo insistenti...».

