

indice

- 4-7** **1. Introduzione**

- 8-31** **2. Approccio alla cultura materiale**
 - 2.1 La vita sociale delle cose
 - 2.2 Oggetto/cosa
 - 2.3 La relazione con le cose
 - 2.4 Storie di cose

- 32-57** **3. La vita delle cose**
 - 3.1 Invecchiamento
 - 3.1.2 Patina
 - 3.1.3 Invecchiamento ambiguo
 - 3.2 Frattura/Riparazione
 - 3.3 Oggetti Parassiti
 - 3.4 Modifica graduale/Reinterpretazione
 - 3.5 Morte e resurrezione

- 58 - 131** **4. Gli oggetti odierni**
 - 4.1 Design Firmato
 - 4.1.2 Eccesso di firma
 - 4.2 Design Anonimo
 - 4.2.1 Mostra Sconosciuti e Familiari
 - 4.2.2 Le Corbusier e l'Esprit Nouveau
 - 4.2.3 Mostra produzione di serie - Giuseppe Pagano
 - 4.2.4 Sedia senza aggettivi - Gio Ponti
 - 4.2.5 Compasso d'oro a ignoti - Bruno Munari
 - 4.2.6 Oggetti anonimi - Achille Castiglioni

- 4.2.7 Humble Masterpiece - Paola Antonelli
- 4.2.8 Super Normal - Morrison Fukasawa
- 4.2.9 Mostra No Name Design - Franco Clivio
- 4.2.10 L'Inventario di Alberto Bassi
- 4.2.11 Il caso Michele Provinciali
- 4.2.12 Design is a state of mind - Martino Gamper
- 4.3 Design Involontario
 - 4.3.1 Design del popolo - Archipov
 - 4.3.2 Non intentional design - Uta Brandes
 - 4.3.3 Design Spontaneo - Dario Scodeller

136-137 BIBLIOGRAFIA

1.0 introduzione

L'essere umano è in costante relazione con gli oggetti. Investiti di affetti, ricordi e simboli che noi umani proiettiamo su di essi, gli oggetti assumono un significato rilevante nel corso della nostra vita. Questi oggetti diventano quindi delle cose, allontanandosi così dalle merci. Le merci sono tali quando si trovano sul mercato, ma una volta acquistate entrano nella nostra quotidianità assumendo per ognuno di noi significati differenti. Subiscono quel processo di "singolarizzazione" per cui l'oggetto diviene parte integrante della persona e se ne rende impossibile una separazione. Alcuni oggetti assumono quindi una dimensione rilevante fondendosi con le nostre vite.

E' su queste basi che nel 1984 l'antropologo Igor Kopytoff avanzava l'ipotesi che ogni oggetto avesse una propria storia personale che potrebbe essere narrata. Egli considerava limitante assegnare alle cose un valore d'uso ed uno di scambio senza prendere in considerazione il loro carattere dinamico e mutevole nel tempo. Infatti, sono pochi gli oggetti che conservano il carattere di merce durante tutto l'arco della loro vita. Gli oggetti attraversano fasi in cui sono considerati merci e viene attribuito loro un valore economico, e momenti in cui svolgono altri ruoli e funzioni assumendo valore e significato personali.

E' grazie a questa considerazione che si è passati da una concezione prettamente economica del consumo ad una che considera e mette in risalto il ruolo sociale degli oggetti, liberandoli dai significati con cui i produttori e il mercato in generale cerca di imprigionare la merce.

Nella prima parte della tesi verrà approfondito quindi il ruolo che antropologi, filosofi e studiosi della società hanno avuto nel riconoscere una vita sociale agli oggetti materiali. Come gli oggetti siano in grado di esercitare un influsso sulla nostra vita, sottolineando che le cose hanno una personale biografia, che può essere più o meno raccontata.

La seconda parte prende in considerazione la carattere vitale e mutevole delle cose. Tutti gli oggetti infatti nel corso della loro vita subiscono dei cambiamenti e delle trasformazioni. Gli oggetti invecchiano, si usurano e si rompono. Siamo noi umani i principali artefici di questi processi; stravolgiamo le loro funzioni, le implementiamo, le modifichiamo, decretiamo perfino la loro morte o addirittura la loro resurrezione attraverso il riciclo ed il recupero.

A conferma di come l'essere umano sia colui che definisce il ruolo degli oggetti nel corso della loro vita, il principale artefice di questi processi, per ogni fase di vita dell'oggetto analizzata alcuni progetti di designer che evidenziano questa stato mutevole e vivo delle cose.

Nella terza e penultima parte si è cercato di mettere a confronto e far emergere la diversa natura del design anonimo rispetto al design moderno, evidenziando l'eccesso di firma che caratterizza la merce contemporanea. Il capitolo si concentra nel riportare i casi più rilevanti di designer che nel corso della loro carriera si sono dimostrati sensibili ed interessati a questo tema. L'abitudine di raccogliere oggetti del quotidiano risulta da sempre una pratica diffusa tra i designer; iniziata nella stagione dei grandi maestri del design, Achille Castiglioni, Bruno Munari e i coniugi Eames per citarne gli esempi più importanti, viene oggi proseguita da molti designer che operano sulla scena contemporanea. Questi oggetti, privi di un genitore che ne rivendichi la paternità, rappresentano degli elementi da cui attingere informazioni e da cui farsi ispirare, talvolta attraverso eccezionali operazioni di ready made o semplici reinterpretazioni. La storia in questo ci aiuta a dimostrare come, seppur percorrendo criteri e metodi di approccio al progetto differenti, ognuno di loro abbia reputato interessante porre l'attenzione su questa categoria di oggetti. Testimonia l'effettiva presenza di un particolare e anomalo rapporto tra i designer e il mondo dell'anonimato.

Proseguendo su questa linea di pensiero si snoda quindi il mio progetto di tesi. Il progetto nasce con un duplice obiettivo: indagare il ruolo svolto dagli oggetti anonimi nella pratica progettuale dei designer e parallelamente tracciare una biografia di questi oggetti a cui è indissolubilmente legata l'identità del designer.

Per far questo ho pensato di chiedere a 50 designer italiani la foto di un oggetto anonimo presente nel proprio studio e di raccontarne la storia e la relazione che si è instaurata con esso attraverso un breve testo. Analizzando le risposte ricevute ho cercato di individuare delle parole chiave che fossero comuni a più oggetti. Queste parole hanno quindi accomunato alcuni oggetti tra loro e contemporaneamente distanziato dai restanti

e sono servite per definire le categorie che si trovano nel libro. Sebbene in minima parte, le categorie individuate possono essere viste come alcune di quelle qualità che determinati oggetti possiedono e che agli occhi del designer risultano qualcosa di interessante da studiare, da toccare o semplicemente da osservare. La disparità numerica che si noterà non è da considerare come un difetto bensì come conferma dell'esistenza di differenti qualità che un oggetto può avere. Non esiste quindi una categoria migliore dell'altra così come non esiste un oggetto migliore dell'altro, esistiamo noi umani che osserviamo gli oggetti e li investiamo di significati secondo criteri e sensazioni strettamente personali. Individuare le categorie non si è rivelata un'operazione semplice come di fatto potrebbe sembrare. Chiunque potrà ravvisare la labilità di alcuni oggetti. Leggendo le storie si noterà infatti come alcuni di questi sarebbero potuti appartenere a più categorie. Qualcuno potrà addirittura proporre ulteriori categorie che meglio si addicono ad alcuni oggetti.

Ciò che però mi sembra giusto sottolineare è il criterio di selezione utilizzato. Ogniqualevolta si è presentato un dubbio o un'ambiguità si è sempre cercato di comprendere tra le parole scritte dal designer quale fosse la qualità dell'oggetto che avesse avuto il peso maggiore nella scelta.

Ecco quindi che il designer si interessa all'oggetto e ne viene attratto dalla forma, viene incuriosito dall'intelligenza che si nasconde nella soluzione progettuale e di come è stato risolto il problema con estrema semplicità. La loro spontaneità, il non voler apparire, la condizione precaria, la loro estetica grezza e incerta sono altre di queste caratteristiche che incuriosiscono il designer. Ci sono poi gli oggetti che perdono il loro significato per acquistarne di nuovi, oggetti che vengono reinterpretati nelle forme e nell'utilizzo, oggetti in cui si sono sedimentate delle storie e senza le quali tutto perderebbe di significato, oggetti feticci o oggetti con poteri magici che permettono di distogliere lo sguardo e distaccarci anche solo per un istante dalla realtà che ci circonda. Sono queste alcune categorie individuate e che vengono proposte nel libro.

2.0 approccio alla cultura materiale

2.1 La vita sociale delle cose

Viviamo in un mondo circondati da oggetti e ne siamo consapevoli. Ognuno di questi è il frutto dell'idea di un essere umano sviluppata in funzione di una necessità. L'idea alla base può essere di tipo funzionale, formale o d'altra natura ma ciò che trova tutti d'accordo è che gli oggetti non sono nati per generazione spontanea. Tutto ciò che non è natura si presuppone sia stato ideato da qualcuno e in questo caso si vuole parlare dell'uomo.

Considerate come meri strumenti al servizio dell'uomo le cose non risultano interessanti, in quanto entrano nel mondo degli esseri umani come spettatori passivi dell'azione umana. Ciò che le rende interessanti è allora l'uomo che si appropria degli oggetti per utilizzarli nelle maniere più disparate.

Abitiamo il mondo proprio perché siamo in stretta e coinvolgente relazione con le cose che ci circondano, e vi siamo implicati con tutti i nostri affetti e investimenti simbolici. Le cose ci circondano e definiscono il nostro ambiente, mentre ci serviamo di esse per dire qualcosa di noi e per affermarci e affermare.

In questi termini diventa facile comprendere come il consumo e il rapporto con le cose non è solo uso pragmatico degli oggetti.

Può sembrare strano ma la teoria dell'oggetto come mero strumento dell'uomo è stata superata solo da alcuni decenni, quando le scienze sociali hanno cominciato a studiare il ruolo degli oggetti materiali come soggetti in grado di contribuire alle relazioni e al funzionamento della società.

L'interesse degli studiosi della società per gli oggetti intesi come soggetti di vita propria risale infatti alla fine degli anni settanta. Fino a quel momento, la sociologia, concepita come disciplina che studia i fenomeni della società umana, non ha riconosciuto un ruolo attivo agli oggetti. L'atteggiamento verso il ruolo sociale degli oggetti, che peso abbiano questi "non umani" nel definire i fenomeni sociali, è cambiato soprattutto grazie alle riflessioni di antropologi (C. Campbell, D. Miller, I. Kopytoff, M. Douglas) formati sui libri di Baudrillard.

Lo stesso Baudrillard nel 1972 fu il primo a considerare superata la visione degli oggetti come portatori di un valore d'uso associato alla soddisfazione dei bisogni specifici dell'uomo. La condizione primaria dell'oggetto non è data dalla sua funzione effettiva bensì

dal significato che assume nel linguaggio del consumo. Egli comprende che l'uomo si serviva degli oggetti come strumenti al servizio delle proprie tattiche di mobilità sociale, come simboli di status e chiamò questo valore particolare, "valore-segno". Gli oggetti non potevano più essere considerati come merci ma diventano materiale per la costruzione sociale della realtà, come significati provvisori e mutevoli nel tempo. L'analisi di Baudrillard ci rende quindi consapevoli dell'importanza assunta dal consumo nella definizione sociale delle cose.

Se è vero quindi che la produzione industriale manipola e definisce dall'alto il significato degli oggetti, è altrettanto vero che questa attribuzione di senso non ci dice nulla riguardo a ciò che gli oggetti significano per gli utilizzatori.

E' in quest'ottica che si va ad inserire il lavoro dell'antropologo Kopytoff. All'interno del libro "The Social Life of Things", pubblicato nel 1986, egli scrive un breve saggio intitolato per l'appunto "The Cultural Biography of Things" che diventerà in seguito un testo di riferimento per tutti gli studiosi della cultura materiale. Egli considerava limitante assegnare valore d'uso e valore di scambio alle merci senza considerare il loro carattere dinamico e mutevole nel tempo. Sono pochi gli oggetti che nel corso della loro vita conservano perennemente il carattere di merce. Gli oggetti attraversano stadi differenti in cui vengono considerati delle merci e viene attribuito loro un valore economico, e momenti in cui svolgono altri ruoli e funzioni in cui assumono valori e significati strettamente personali. Il carattere delle merci è quindi labile e provvisorio e per comprendere a pieno il ruolo che assume nella costruzione della realtà è opportuno considerare l'intera biografia degli oggetti.

Lo stesso Kopytoff definisce la biografia di un oggetto come "la storia delle sue singolarizzazioni, di classificazioni e riclassificazioni in varie categorie la cui importanza muta ad ogni variare del contesto".

Il processo di singolarizzazione avviene quando l'oggetto non appare più come un semplice prodotto materiale di cui servirsi, ma viene investito di significati personali che lo estrapolano dalla sfera abituale delle merci. Le merci vengono così essere estromesse dal mercato in un processo di demercificazione ma possono subire il processo contrario e tornare ad avere un valore di scambio. Que-

→ **Fritz Fabert,**
Archaeology of Work,
2007.

2.1 Oggetto/Cosa

Dal momento in cui viene riconosciuto all'oggetto la natura di soggetto, la parola "oggetto" diventa riduttiva. Infatti, benché noi utilizziamo i termini "oggetto" e "cosa" come sinonimi, possiamo notare come essi non hanno lo stesso significato. L'italiano "cosa", è la contrazione del latino "causa", ossia di ciò che riteniamo talmente importante da mobilitarci in sua difesa, ciò che davvero ci sta a cuore. Il termine "oggetto" deriva invece da "obicere" che vuol dire gettare contro, porre innanzi. Il significato di cosa è quindi più ampio di quello di oggetto, proprio perché interessa tutto ciò che ci sta a cuore. Investiti di affetti, concetti e simboli che la società e l'uomo vi proietta, gli oggetti diventano cose distinguendosi così dal resto delle merci in quanto semplici strumenti.

Siamo però noi a decidere, attraverso la mente e l'affetto, quali sono quegli oggetti che nel corso della nostra vita si caricheranno di quell'aura speciale che attribuirà valore e significato agli oggetti.

Come afferma Remo Bodei, nel suo libro "La vita delle cose": "Comprendere la vita delle cose esige altrettanto acume di quanto ne richieda il comprendere la vita delle persone. Le cose, danno consistenza alla nostra identità; se non si ha amore, il rapporto con esse diventerà solo meramente possessivo, causando una bulimia acquisitiva destinata a produrre infelicità anche verso se stessi". Questo ci permette di comprendere alcuni nostri atteggiamenti, altrimenti difficilmente spiegabili. Per esempio, perché organizzando un trasloco, la mano rimane sospesa fra il gesto di conservare un oggetto rotto piuttosto che buttarlo nel sacco dei rifiuti? Perché il nostro sguardo si sofferma su un oggetto particolare in balia di ricordi? E, ancora, perché ci turbiamo nello sgombero di un appartamento rimasto vuoto dopo la perdita di una persona cara? Non sono solo oggetti. Sono oggetti diventati cose. Cose che ci parlano, che hanno un valore.

Nel libro "Il mondo degli oggetti" Eleonora Fiorani scrive: "Non da ora gli oggetti agiscono, significano e "parlano". Gli oggetti sono sempre stati pieni di uomini e stanno nel cuore della società. Sono strutture relazionali che ridisegnano i paesaggi e gli stili di vita. Raccontano della loro epoca e da essa vengono narrati. Perché gli oggetti non sono solo se stessi, ma cristallizzazioni di sogni, di immagini e immaginari, e sono memoria e progetto. Raccontano di noi e del nostro mondo e di altri mondi possibili".



2.3 La relazione con le cose

L'essere umano è quindi in costante relazione con le cose. Le nostre vite sono disseminate di oggetti ed è attraverso molti di questi, la loro familiarità, la loro ricorrenza, che spesso ci appaiono come scontati. Questi oggetti, che non a caso definiamo "quotidiani", non solo delimitano e danno consistenza alle nostre vite, ma, a volte, senza che ce ne accorgiamo, contribuiscono a trasformarle.

↓ → Collezione di oggetti,
Italo Rota.

E' sicuramente particolare e strettamente personale il rapporto che lega un oggetto al suo "possessore". C'è una sorta di affetto e legame dietro alcuni oggetti della nostra vita che li rendono unici anche se si parla di oggetti prodotti industrialmente e quindi identici nella serie. L'oggetto diventa unico per i ricordi che è in grado di suscitare e qualsiasi oggetto può trovare un significato particolare in rapporto alla relazione che si è stabilita con il suo proprietario.

Molto spesso infatti il valore sentimentale ed emotivo dell'oggetto supera di gran lunga quello monetario.

Gli oggetti infatti oltre al proprio significato materiale di utilizzo detengono un valore di ricordo, trasmettitori di una memoria personale e collettiva. Nella loro consistenza fisica si sviluppa un processo di identificazione personale e di gruppo. Ciò avviene essendo l'oggetto un condensatore di relazioni; in esso non leggiamo semplicemente un ritratto del suo possessore, ma relazioni tra storie e luoghi, che trattengono lo spirito esistenziale di un ambiente. L'oggetto diventa metafora del vivere. Possedere oggetti di persone estinte ne sostiene il ricordo oltre la morte, la loro memoria permane in noi guardando, toccando, utilizzando tali oggetti. E' una pratica che afferma il fatto che si vive, attraverso il ricordo, in compagnia di figure ormai scomparse. Se è vero quindi che un oggetto significa la sua funzione di strumento utile alla risoluzione di problemi quotidiani, è allo stesso tempo vero che esso rinvia ad altri significati, assume cioè valori simbolici di carattere sociale o culturale.

Come scrive Eco "una sedia mi dice innanzitutto che posso sedermi sopra. Ma se la sedia è un trono, non



serve solo a sedermici: serve a far sedere con un certa dignità", o come riconosceva Roland Barthes in Semantica dell'oggetto: "c'è sempre un senso che va oltre l'uso dell'oggetto".

Entrando in relazione con le cose stabiliamo dunque un legame materiale ed allo stesso tempo immateriale. Gli oggetti che possediamo rispecchiano la nostra identità, le propensioni e gli interessi di chi le possiede, sono l'alter ego del proprietario. Gli oggetti che ereditiamo diventano nostri, parte di noi in cui ci identifichiamo, un interlocutore su cui proiettiamo ciò che ricordiamo. Un ricordo, positivo o negativo che sia, in cui ci riconosciamo.

Attraverso il tema "Resonance Tuning" nel libro IN Residence #8, curato da Barbara Brondi e Marco Rainò, si è provato a riflettere sulla natura delle dinamiche di relazione tra individui e oggetti. Nel libro si avanza l'idea che in alcuni casi, tra soggetto e oggetto, o tra utilizzatore e corpo materiale utilizzato, si instaura un legame molto forte, che non è solo determinato da specifiche necessità d'uso o dalla capacità di un manufatto di rispondere correttamente ad una funzione, ma che risulta anche favorito da aspettative inconsce. Il principio di attrazione che ci induce a preferire alcune cose rispetto ad altre è governato da regole di difficile decodifica.

Come affermano gli stessi autori "siamo spesso attratti dagli oggetti che sembrano rispondere, o reagire, ai "segnali" generati dalla nostra sfera emozionale, che si sviluppano come emanazione di specifici caratteri individuali: come dire, è possibile immaginare una forma di reciproca relazione tra individui e artificialità materiali che si possa riferire alle logiche della "vibrazione per simpatia". La relazione che si attiva con un oggetto, si manifesta in uno stato di affezione chiamato "empatia asimmetrica", dove l'asimmetria è determinata dal fatto che i corpi immateriali non possono rispondere alle sollecitazioni umane. Questa affezione è determinata da diversi fattori come i ricordi e le esperienze che l'oggetto suscita, anche definito dalla nostra storia, dalle circostanze che abbiamo vissuto,



→ **Il desiderio dell'oggetto,**
Ugo La Pietra,
1973.

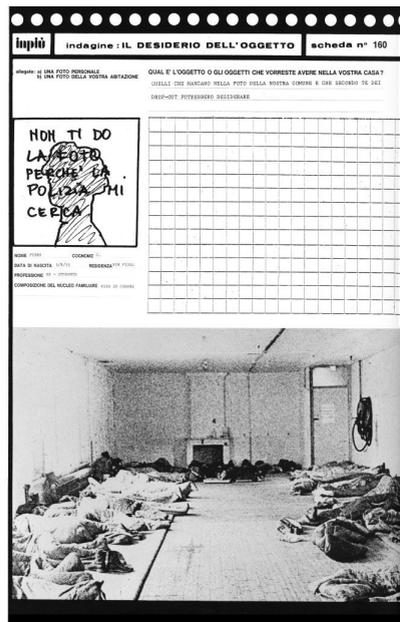
dagli influssi ambientali e familiari che ci hanno formato. L'oggetto di contro, "reagisce" emettendo dei messaggi rivolti alla sola persona protagonista della relazione empatica. Come affermano gli autori "entrare in risonanza con le materialità che ci circondano significa poter riconoscere la loro natura in modo differente da quello razionale e canonico, avendo una percezione dell'ambiente in cui si vive completamente altra; è anche grazie alla capacità di "sentirci" attraverso gli oggetti che utilizziamo e da cui traiamo riconoscimento altrui, che diamo significato all'esistenza."

Il nostro rapporto con gli oggetti può trasformarsi quindi in uno strumento per conoscersi attraverso ciò che ci sta intorno e ciò da cui siamo attratti. La valutazione degli effetti generati dalla risonanza emotiva con gli oggetti protagonisti della nostra quotidianità, ci permette di conoscere meglio il nostro mondo interiore.

Il laboratorio sperimentale "Lungomare" di Bolzano, nel 2006 ha organizzato un evento in cui invitava i visitatori a donare un oggetto a cui fosse particolarmente affezionato. La mostra, chiamata non a caso "Dammi una cosa a te cara", viene descritta dagli organizzatori come un progetto che pone al centro gli oggetti in quanto relitti della nostra quotidianità.

Le cose che ci circondano, quelle che ci rimangono, rispecchiano il nostro stato d'animo. Il tentativo di separarsi da loro fallisce per la natura duratura dell'oggettualità. Le cose rappresentano dei periodi di vita, il tempo, il senso e la qualità dell'esistenza, servono a dare gusto alla quotidianità, conservano e condensano i ricordi. Ai visitatori della galleria viene chiesto di mettere a disposizione oggetti a loro cari che possiedono ancora un valore e quindi vengono donati "a malincuore". Saranno accettati degli "effetti personali" a cui si legavano sogni e desideri e che possedevano o possiedono ancora una certa valenza affettiva. Nei quattro giorni seguenti, Lungomare diventerà un centro di raccolta di oggetti usati, oggetti importanti, necessari, preziosi o belli, che saranno messi a disposizione dai visitatori in vista della performance dell'artista. Ogni visitatore riceverà un attestato che fungerà da biglietto d'ingresso e che all'ultimo giorno gli consentirà di scambiare gli oggetti tra di loro. Il visitatore non potrà però riportare a casa la cosa che lui stesso aveva portato.

Secondo Alvisè Mattozzi, docente presso l'Università di Bolzano, c'è una sostanziale differenza tra gli oggetti e le cose dalla quale siamo circondati. Gli oggetti dovrebbero avere biografie, le cose invece una propria storia personale. Questo perché la biografia di una cosa materiale non si riduce alla storia del tipo a cui appartiene, ciò occulterebbe le sue vicende individuali, che caratterizzano l'oggetto e contribuiscono a produrre il suo significato per noi. Tra il descrivere la storia dell'orologio ereditato da mio nonno e le vicissitudini dell'oggetto-orologio nella storia dell'umanità c'è quindi una sostanziale differenza. Quanto detto finora è stato tradotto nella mostra "Storia di cose" tenutasi a Bolzano nel 2007, i cui contenuti sono stati condensati in una pubblicazione dal titolo "Biografie di oggetti. Storie di cose". Nella prima parte del libro studiosi di diversi ambiti e discipline come, semiologi, filosofi, storici del design, etnologi illustrano il concetto di "biografia degli oggetti" per mezzo di riflessioni e analisi teoriche. Nella seconda parte invece, venti designer di fama internazionale hanno partecipato ad una mostra in cui hanno intrecciato e mescolato le loro storie personali con quelle dei loro oggetti. Tutto ciò a testimonianza del concreto rapporto tra il mondo delle persone e quello delle cose. Le cose raccolte nel libro parlano di oggetti qualunque che acquisiscono un significato particolare in rapporto alla loro relazione con il quotidiano e con chi, a modo suo racconta la loro storia. Infatti della maggior parte degli oggetti quotidiani di cui siamo possessori, non consideriamo il fatto che abbiano una propria vita, una propria biografia. Dopo che sono stati prodotti e che, tramite acquisto, dono, prestito o furto, entrano a far parte delle nostre vite restano lì fino al momento della rottura, fin quando non diventano vecchi o troppo usurati. Altri oggetti, invece, assumono una certa rilevanza nelle nostre vite venendosi a intrecciare alle nostre biografie. Allora ci interessiamo a loro, siamo più attenti alle loro trasformazioni, al loro futuro e al loro passato. In questi casi possiamo dire di conoscerne la biografia, anche se quasi mai ci capita di raccontarla, di condividerla con altri.



→ **Still life with basket of apples,**
Paul Cézanne,
1890-1894.

2.4 Storie di cose

Leggendo le storie di cose che seguono nelle prossime pagine ci rendiamo conto come la vita degli oggetti sia stata trattata in passata quasi esclusivamente attraverso le discipline artistiche del discorso: le arti figurative, la filosofia, la letteratura.

Remo Bodei afferma che tra tutte queste strade, la più promettente sembra quella dell'arte, imboccata dalla filosofia contemporanea come itinerario privilegiato verso la restituzione alle cose di quei significati che sono stati erosi, in quanto superflui o marginali, dall'usura dell'abitudine, dall'allentamento della memoria storica e dalla pratica delle generalizzazioni scientifiche.

"Proprio l'arte ci introduce a quanto ci sta più a cuore, ossia all'inesauribile nucleo di senso delle cose, da cui riemergono, a partire dall'individualità di ciascuna opera, il lavoro, l'intelligenza e la creatività umane che vi erano racchiusi.

Nell'opera d'arte le cose appaiono sotto nuova luce, impregnandosi di significati cognitivi e affettivi non inclusi nel loro valore d'uso o di scambio. Il pittore sa vedere il mondo in maniera più articolata e profonda di coloro che non hanno mai esercitato e affinato quello sguardo che in tutti noi, comunque "avvolge, palpa, sposta le cose visibili".

Parlando di Cézanne, Bodei lo descrive come colui che è stato in grado di far scaturire le cose dall'opacità del vedere quotidiano, di lasciare che si esprimessero senza contrapporvisi, facendole appunto, quasi nascere, spuntare davanti agli occhi da uno sfondo, come accade quando realizza il suo antico desiderio di dipingere una «tovaglia bianca come uno strato di neve caduta di fresco e sulla quale si elevano simmetricamente le posate coronate da panini biondi.

Queste sono invece le parole del filosofo Merleau Ponty sul lavoro di Cézanne. "Viviamo in un ambiente di oggetti costruiti dagli uomini, tra utensili, in case, strade, città, e il più delle volte non li vediamo se non attraverso le azioni umane di cui possono essere i punti di applicazione. Ci abituiamo a pensare che tutto ciò esiste necessariamente ed è incrollabile. La pittura di Cézanne mette in sospenso queste abitudini e rivela la base di natura disumana su cui l'uomo si colloca".



Frequently the most interesting thing about objects is how you find them. I bought this fruit-bowl the summer of 2002 in Peralada, a small town in the interior of Catalonia. The craftswoman that made and sold them was about fifty years old. She explained to me that to produce the fruit-bowl she used chestnut-tree branches cut down at a full moon, in such a way that the branches keep their elasticity and can be plaited. I imagined the woman in the forest under the moonlight like a witch.

These baskets were used originally to gather fruit from the trees but I used them as fruit-bowls. For me is a refined object; I like to observe the plaiting and see how carefully it is finished. The way in which you can hold this fruit-bowl with both hands is for me very direct and effective. It used to be in the kitchen but I also place it on the table. They have spent years and it is conserved like the first day. It is a modest and magic object that I would find difficult to get rid of.

So, take care of it.

Basket

Martin Azúa – Barcelona

Fruit - bowl



Un cestino per la frutta.
Martín Azúa
“Biografe di oggetti, Storie di cose”,
2009

Comprai questo cestino per la frutta nell'estate del 2002 a Peralda, una piccola città all'interno della Catalogna. L'artigiana che lo aveva realizzato e lo vendeva aveva circa cinquant'anni. Mi spiegò che per fabbricarlo usava rami di castagno tagliati nelle notti di luna piena in modo tale che i rami mantenessero la loro elasticità per poter essere intrecciati. Mi immaginavo quella donna nella foresta sotto la luna piena come una strega. Originariamente questo tipo di cesti serviva per raccogliere la frutta dagli alberi, ma il mio lo utilizzo come fruttiera. Per me è un oggetto di grande raffinatezza; mi piace osservarne l'intreccio e ammirarne l'accuratezza delle rifiniture. Trovo molto immediato e pratico il fatto che lo si possa tenere con entrambe le mani. Lo tenevo

in cucina, ma adesso che sono passati un po' di anni, continua a essere perfetto come il primo giorno. È un oggetto umile e magico, ma mi risulterebbe difficile separarmene. Sicché trattamelo con cura!

Il Parasole giallo.
Sophie Krier
“Biografie di oggetti, Storie di cose”,
2009

Il parasole giallo del nonno e della nonna arrivò in modo triste nella mia vita. La casa dei miei nonni doveva essere svuotata - bonpapa e marraine non potevano più vivere da soli e dovevano trasferirsi in una casa per anziani. Era l'anno 200. Ricordo la tensione e la vergogna nell'espore alla luce del giorno, nel grazioso giardinetto davanti alla casa di mattoni di Chaussée de Bruxelles a Enghien, in Belgio, alcuni dei loro oggetti quotidiani. Ricordo che lo avevo scoperto nella cantina garage. Così vivace e così fuori posto. Lo ricordo anche in alcune foto di bonpapa e marraine nel loro giardino, negli anni Settanta. L'ombrello giallo si è trasferito con me, dal loft di Fodor alla mia casa attuale, al terzo piano di Bergweg, a Rotterdam. In qualche modo è uno degli oggetti che spacchetto per primo, perché ovunque io lo appenda dà sempre immediatamente un po' di luminosità. Attira il mio sguardo ogni mattina. D'estate lo appendo alla ringhiera del mio balcone e bevo acqua e limone sotto la sua minuscola ombra. Quando fuori piove lo appendo al tavolo di legno da picnic, a uno sgabello a gradini o al vetro della finestra. Di solito vi metto vicino dei libri, sicché

diventa il mio angolo di lettura preferito. A volte mi piace chiuso, a volte aperto. Le gente spesso ride quando lo vede per la prima volta, aperto, dentro una casa. Per me è una maniera di dare un po' di vivacità alle cose. Tra l'altro, una volta mi è anche servito da albero di Natale alternativo, decorato con rami disposti attorno in vasi. Questo ombrello è per me sinonimo di ottimismo. Non mi sembra invecchiare o perdere colore con gli anni. Non ha macchie né graffi. Potrebbe esser stato disegnato ieri. Resta così vivace e fuori posto come quel giorno in cui lo scoprii nel garage di Enghien. È un oggetto che non avrei mai associato automaticamente a bonpapa e marraine. Mi fa ricordare quanto poco sapessi di loro e quanto cari mi siano entrambi anche se adesso non sono più vivi. Penso che sarebbero felici di sapere che il loro ombrello sta per andare in viaggio. Loro giravano l'Europa con un caravan (a bonpapa piaceva considerarsi un uomo moderno, e in un certo senso lo era). Forse questo ombrello è già passato da Bolzano qualche altra volta.

3.0 la vitalità degli oggetti

3.1 Invecchiamento

I segni del tempo sono da sempre oggetto di sentimenti contrastanti. Da un lato c'è la malinconia, la paura di sfiorire, l'avvicinamento alla morte, dall'altro la saggezza, il fascino dei ricordi e delle esperienze. Alla logica della morte dell'oggetto una volta invecchiato, si contrappone quindi una dinamica che eleva l'oggetto in una dimensione positiva nel suo rapporto con il tempo che passa. In molti casi lo scorrere del tempo corrisponde infatti ad una valorizzazione dell'oggetto e nella sua forma si sedimentano valori e di storie piene di significati.

Parlando di questi oggetti un esempio ci viene fornito da Maurizio Ferraris che descrive gli "oggetti consumibili" come oggetti sempre più rari, destinati alla consumazione e che la prevedono: al termine del processo, sono "vissuti". Ne sono un esempio le cartelle di cuoio che erano progettate per invecchiare, diversamente dagli zaini di plastica, che si buttano via dopo relativamente poco tempo perché la plastica non regge all'usura con eleganza.

A proposito dell'invecchiamento della materia anche Riccardo Blumer ha fornito la sua opinione. Egli dice: "Ci sono una serie di passaggi nella produzione atti a togliere alla pelle molte di tutte queste caratteristiche di cui abbiamo parlato. La cicatrice è un difetto, la rugosità una parte da eliminare, la differenza di colore va tolta per unificare. Nel mondo della conciatura oltre a rendere duraturo nel tempo il materiale, gli si toglie la sua storia, e attraverso una serie di passaggi complessi, la mappa completa. E' paradossalmente perfetta e di prima qualità la pelle che non ha storia. La nostra cultura massimalista, globale, omologatrice, ovviamente su base consumista che ad oggi ci rende sostanzialmente infelici, ha prodotto questo tipo di lavorazione e gli oggetti che ne conseguono, usando tra l'altro una quantità di energia fisica e chimica sovradimensionata."

La visione dell'architetto Christian Möller si comprende chiaramente in questa frase, "quando il materiale si stanca, l'edificio si sveglia". Questa visione dei materiali che invecchiando rilasciano la loro aura, quella che molti chiamano "patina", non è affatto diffusa nella società occidentale, che piuttosto predilige il nuovo,

↓ La pelle come limite,
Riccardo Blumer,
2008



→ **Scented Time,**
Sovrappensiero Studio,
2008.

↓ **Coffee and Cigarettes,**
Julie Krakowski,
2006.



l'immacolato. Quando i materiali rendono visibili i segni del tempo, si fa spesso riferimento a terminologie di accezione negativa come usura o degrado, l'oggetto perde la sua brillantezza, e conseguentemente, la sua dignità.

A testimonianza della diversità di interpretazione della materia tra occidentale e oriente c'è la visione di Junichiro Tanizaki che scrive "Le posate d'argento, o placcate d'argento, o di acciaio inossidabile, che gli occidentali si studiano di mantenere perennemente lucide, poco si confanno al nostro gusto. Prediligiamo, in Giappone, utensili alquanto più foschi. Più li apprezziamo quando, perduta la brillantezza d'origine, acquistano la scura patina del tempo."

Un progetto interessante che sfrutta la degradazione del materiale in rapporto allo scorrere del tempo è il progetto "Scented Time" dello studio Sovrappensiero. Si tratta di un orologio per non vedenti che segna il tempo attraverso gli odori. Ogni candela ha un odore diverso e dura 20 minuti. Quando la candela finisce sta per finire, grazie alla sua conformazione inclinata, la fiamma automaticamente accenderà la candela successiva. L'odore cambia e si percepisce il cambio dell'ora.

Nel progetto "coffee and cigarettes" di Julie Krakowski, quelli che noi associamo come i segni dell'invecchiamento di una tovaglia, come le bruciature di sigaretta o le macchie di caffè, vengono invece trasformati in un motivo decorativo attraverso il ricamo con un filo dorato che impreziosisce la tovaglia.



3.11 Patina

Colui che ha introdotto il concetto di "patina" è Jacques Fontanille, indicandola come qualsiasi tipo di alterazione superficiale che il tempo e gli agenti atmosferici arrecano agli oggetti costituiti da un materiale duro, stabile e in genere immutabile. La patina è dunque sia un'espressione del "tempo che passa" e dell'uso, iscritti sulla superficie esterna degli oggetti, sia l'espressione del "tempo che dura", testimoniato dalla solidità e dalla permanenza della materia e della struttura interna degli oggetti. Il fatto che esprima entrambi gli aspetti del tempo è necessario, dato che il primo presuppone il secondo: la percezione degli effetti del "tempo che passa" come patina, infatti, si fonda su un postulato di permanenza e consistenza interna dell'oggetto senza il quale non vi sarebbe affatto "patina" ma semplicemente usura o distruzione.

La patina rappresenta la traccia dei molteplici eventi sociali e climatici che si susseguono nel tempo ed è l'esito di un rapporto con i soggetti umani che li usano, ci vivono accanto, ci passano dinanzi; come sostiene Jacques Fontanille: "un rapporto che in qualche modo li umanizza".

Considerando l'oggetto come un corpo, possiamo applicare anche ad esso la banale distinzione che in ogni corpo contrappone la sostanza di cui è composto - la carne - al limite che lo separa da tutto ciò che esso non è - il rivestimento - . Il "tempo che passa", si dirà, agisce sul rivestimento; il "tempo che dura" riguarda invece la stessa "carne materiale" dell'oggetto. La patina degli oggetti mette quindi in luce due diversi aspetti: poiché la patina si fonda su un'iscrizione nella materia dell'oggetto, enuncia l'antichità di quest'ultimo e l'insieme dei contesti temporali e assiologici associati all'immagine della patina stessa; in secondo luogo gli usi attualizzano giorno dopo giorno le funzioni e la struttura dell'oggetto, e imprmono a poco a poco su di esso la loro impronta. Se ad esempio esaminiamo con attenzione il martello di un cavatore di ardesia ci accorgeremo di come il manico è incavato lungo l'impugnatura in corrispondenza con la posizione delle dita, la testa metallica è arrotondata all'estremità di percussione e intaccata per tutta la lunghezza perché viene sfregata ripetutamente sui pezzi di ardesia dopo averli frantumati. Lo strumento quindi assume la forma stessa dei gesti che ha contribuito a realizzare.

→ **Verderame,
Odoardo Fioravanti,
2008.**

Nel 1995 Ezio Manzini afferma come sia giunta l'ora in cui i nuovi prodotti debbano essere in grado di invecchiare lentamente e con dignità, diventando così nostri compagni di vita. Il concetto di invecchiamento dignitoso della superficie diventa così un valore aggiunto, in cui la pelle dello strumento fa da tramite tra il mondo interiore ed esteriore e comunica storie ed esperienze.

Odoardo Fioravanti, nel progetto Verderame, realizzato per il concorso "Il Rame e la Casa", organizzato dall'Istituto Italiano del Rame, utilizza i segni del tempo non come elemento negativo bensì per conferire all'oggetto un valore aggiunto.

Il designer sfrutta infatti la consunzione del materiale per ottenere una decorazione mutevole nel tempo. Modificazione continua del materiale che si può ottenere solo grazie allo scorrere del tempo. Il progetto consiste in una pavimentazione per interni composta da una texture di piastrelle modulari che permettono più combinazioni e la cui ossidazione naturale segue il percorso delle persone, svelando i luoghi più frequentati. Lo speciale trattamento determina uno stato iniziale, in cui la vernice protettiva trasparente è depositata sulla superficie rendendo la piastrella completamente lucida; con il tempo e l'usura, la piastrella si ossida dove la vernice protettiva non è presente, evidenziando i percorsi più battuti.



↓ **Levi Strauss & Co,
1980.**

3.1.2 Invecchiamento ambiguo

Talvolta però il valore dell'invecchiamento viene manipolato e utilizzato a proprio vantaggio dai produttori di merce. Sono un esempio i jeans con tessuto logorato o strappato intenzionalmente o tutti i processi di lavorazione superficiale utili ad esaltare l'invecchiamento del marmo o delle pelli.

Questi oggetti non sono assolutamente l'equivalente di un paio di jeans usati ma possiedono delle caratteristiche che vengono valutate positivamente da chi li acquista e che non acquisterebbe dei jeans usati al loro posto. Gli eventi che si succedono durante la vita di un oggetto lasciano delle impronte e queste impronte modificano le caratteristiche percettive dell'oggetto e la sua presenza sociale. Un oggetto usato, normalmente si deprezza, ma se entra a far parte del circuito del modernariato o dell'antiquariato può invece aumentare il suo valore commerciale. Lo stesso accade quando un oggetto del tutto normale e quotidiano è stato posseduto

da un personaggio importante e, solo per questo fatto, l'oggetto acquisisce un valore di scambio maggiore di un equivalente posseduto da gente comune. Questo ci fa dimostrare come gli oggetti siano in grado di incorporare materialmente la capacità di produrre effetti sulla società e sulle interazioni tra individui e tra individui e cose.

Le tracce di vita vissuta sembrano quindi aggiungere all'oggetto una certa autorità, tanto che le cose che ci accompagnano per decenni sono viste come specchio delle nostre esperienze del tempo che passa.

Come suggerisce Paolo Volontè questa specificità si manifesta attraverso le impronte fisiche impresse sulla materia dell'oggetto. "La tazzina sbrecciata e un po' sbiadita in cui servo il mio caffè agli ospiti "parla" loro proprio in virtù di quella sbrecciatura e della consunzione dei colori. Così come la caffettiera nuova e mai usata testimonia l'incapacità di fare un buon caffè.

Lo stesso fenomeno è apparso anche nel mondo



della musica con le cosiddette chitarre "Relic". La storia del relicing, ossia dell'invecchiamento artificiale delle chitarre risale alla fine degli anni Novanta. Si tratta per l'appunto di un processo di invecchiamento effettuato nella fase di produzione per farle apparire già vissute. La tecnica di invecchiamento è diventata molto sofisticata nel corso degli anni, infatti dai primi esperimenti si è arrivati oggi a riprodurre industrialmente persino gli stessi graffi delle chitarre delle rockstar. Facile immaginare come questo fenomeno abbia scaturito moltissime discussioni tra chi apprezza queste chitarre e chi invece difende l'originalità dello strumento. Tutto ciò dimostra ancora una volta come viviamo in un'epoca in cui l'apparire prevarica l'essere e il fenomeno "Relic" si iscrive in questo contesto.

↓ **Fender Telecaster,
Heavy Relic.**



→ **Sidewalk Salon: 1001
Street Chairs of Cairo,
Manar Moursi, David Puig,
2008.**



3.2 Frattura/riparazione

Caratteristica fondamentale, che differenzia noi esseri umani dal mondo delle cose inanimate è la proprietà naturale dell'autoguarigione. Quando un tessuto si lacera, le cellule del nostro corpo lo ricostruiscono cicatrizzando la ferita, se un oggetto si rompe e nessuno interviene nella riparazione conserverà per sempre quello stato.

L'oggetto, che allo stesso stregua di noi umani affronta il suo viaggio nel tempo e può trovare sulla strada eventi che minacciano di interrompere la sua esistenza. Infatti, quando un oggetto si rompe o si danneggia, il nostro inconscio ci porta ad associare la rottura con la fine della sua vita utile. Questo nostro atteggiamento è

in gran parte legato ai meccanismi economici che rendono più appetibile e vantaggioso acquistare un nuovo prodotto. Solo quando siamo coinvolti affettivamente, o quando c'è un interesse economico legato all'età o alla rarità dell'oggetto, allora la riparazione avviene attraverso il restauro o per mezzo di riparazione artigianale piuttosto spontanea.

L'ingegno umano, alimentato da necessità e bisogni concreti ha dato vita a numerose soluzioni progettuali al quale il mondo dell'arte e quella del progetto guardano con interesse. Le soluzioni adottate per riparare qualsiasi tipologia di oggetti esprimono infatti una spiccata inventiva e capacità di adattamento dell'uomo.

Seguendo questa direzione molto interessante è il lavoro fotografico svolto da Manar Moursi e David Puig del quale è stato pubblicato un libro dal nome "Sidewalk salon: 1001 street Chairs of Cairo". Il progetto nasce con l'intenzione di fornire un ritratto intimo della capitale Egiziana attraverso le pratiche creative del design che si verificano sui marciapiedi e che, insieme agli interventi non programmati nello spazio pubblico, danno al Cairo il suo carattere distintivo. Nel corso di tre anni sono state raccolte più di 1000 polaroid delle sedie nelle strade del Cairo che hanno lo scopo di proporre una prospettiva diversa della città, mostrando un oggetto emblematico delle sue strade.

Il risultato del progetto, affermano gli autori, è un'indagine critica



186



174



187



173



186



174



187



173



28

141



29



190



29



190

→ **Réanim, la médecine des objects, 5.5 Design Studio, 2004.**



sulle disuguaglianze socio-economiche, di genere e di potere in gioco negli spazi pubblici della città. Questo ci dimostra come gli oggetti possano diventare strumenti utili a parlare di aspetti che vanno oltre le discipline del progetto.

Altro progetto interessante è “Reanim” del gruppo di designer di origine francese. Come spiegano gli stessi designer il progetto serve prima di tutto ad interrogarsi sulla proliferazione di oggetti, di prodotti ad uso commerciale, di consumo, senza preoccupazioni di perennità, ma è anche una vera alternativa per mettere fine al continuo ricambio dei nostri oggetti.

Rianimare, recuperare, riabilitare, riciclare, ripensare, risanare, curare. Il designer diventa medico degli oggetti, e mette il savoir-faire al servizio dei mobili malati. Ne consegue la nascita di una nuova disciplina che si dedica a ristabilire oggetti in fin di vita tramite delle operazioni chirurgiche che restituiscono al paziente la sua funzionalità iniziale. Questi trattamenti, che fanno fronte a delle vere epidemie, sono elaborati sulla base di principi di intervento sistematici, che rigenerano la percezione dell’oggetto. Una volta curato, il mobile è reintrodotta in un circuito commerciale che gli permette di ritrovare un suo posto nell’ambiente.

Il gruppo di designer si servono di quattro elementi che potenzialmente sono in grado di riparare qualsiasi tipo di arredo. Si tratta di una gamba di metallo, la cui altezza è variabile a seconda delle necessità, una seduta in PMMA che si fissa alle sedie tramite clip ed elastici, una serie di cordini che sostituiscono le superfici più ampie dei comodini e degli armadi. Anche il colore è frutto di una scelta ponderata, che infatti richiama la filosofia giapponese del kintsugi.

Se guardiamo alla cultura giapponese infatti, notiamo come, ancora una volta, il loro atteggiamento è differente rispetto alla visione del mondo occidentale. Questo ci offre spunto di riflessione utile alla considerazione del valore delle cose, della loro transitorietà ed imperfezione.

Con il termine Wabi-Sabi indichiamo una visione del mondo giapponese che pone le sue basi sull’accoglimento della concetto di





transitorietà degli oggetti. Tale visione, talvolta descritta come "bellezza imperfetta, impermanente e incompleta" deriva dalla dottrina buddhista dell'anitya.

A differenza della cultura occidentale del restauro, che in tutti i modi cerca di ripristinare la condizione originale dell'oggetto, rendendo così invisibile la riparazione, nella filosofia giapponese è proprio la traccia del tempo, il segno che la storia ha lasciato sull'oggetto, le sue cicatrici a dar valore all'oggetto.

Wabi suggerisce infatti un concetto di bellezza discreta, generata proprio grazie alla presenza dell'imperfezione naturale o introdotta in modo casuale dalla lavorazione artigianale, ma mai simbolica e intenzionale. Una bellezza che rende conto della presenza di difetti naturali.

Sabi sottende un'idea di bellezza legata allo scorrere del tempo, che si manifesta solo in seguito all'usura e all'invecchiamento, come può accadere per le rughe che segnano il volto di un uomo, o la patina che copre inevitabilmente gli oggetti che utilizziamo quotidianamente.

Il wabi-sabi trascende l'apparenza dell'oggetto, e trae dalla natura tre lezioni fondamentali: nulla è perfetto, nulla è permanente, nulla è completo. La bellezza è quindi profondamente legata alla caducità delle cose e all'imperfezione.

Leonard Koren, autore del libro "Wabi-sabi per artisti, designer, poeti e filosofi" descrive il wabi-sabi come la più evidente e particolare caratteristica di ciò che consideriamo come tradizionale bellezza giapponese dove "occupa all'incirca lo stesso posto dei valori estetici come accade per gli ideali di bellezza e perfezione dell'Antica Grecia in Occidente". Andrew Juniper afferma che "se un oggetto o un'espressione può provocare dentro noi stessi una sensazione di serena malinconia e un ardore spirituale, allora si può dire che quell'oggetto è wabi-sabi".

Nel libro "Il valore dell'imperfezione" di F. Ostuzzi, G. Salvia, V. Rognoli e M. Levi si afferma che "non solo non c'è alcun tentativo di nascondere i danni, anzi, la riparazione è letteralmente evidenziata. Una sorta di espressione fisica dello spirito del Mushin, dove il Mushin è spesso letteralmente tradotto come "non mente", ma in realtà significa un'apertura mentale completa, una condizione

← **Réanim, la médecine
des objets,
5.5 Design Studio,
2004.**

→ **New Kintsugi Repair Kit**
Lotte Dekker,
2012.

di non attaccamento, di equanimità in mezzo a condizioni mutevoli. Le vicissitudini dell'esistenza nel corso del tempo, a cui tutti gli esseri umani sono sensibili, non possono essere espresse più chiaramente se non nelle fratture, i colpi, e le screpolature a cui ceramica è soggetta. Questa estetica commovente dell'esistenza è conosciuta in Giappone come *mono no aware*, una sensibilità compassionevole, attraverso la quale ci si identifica con tutto ciò che c'è al di fuori di noi stessi".

La pratica del Kintsugi è invece una tecnica nata intorno al XVI secolo e tramandata di generazione in generazione, coltivata oggi da moltissimi designer e artigiani, anziani o giovanissimi. Per mezzo di questa tecnica si riparano stoviglie di ceramica rotte, esaltandone le crepe e le fratture. Le parti di porcellana, fissate tra loro con un impasto di cera e colla di riso, evidenziano naturalmente le linee di sutura (*keshiki*), che diventano, insieme alle piccole scheggiature, delle decorazioni spontanee. Qui, lungo le sottili ferite, i maestri di Kintsugi distendono della polvere d'oro, così da riempire e impreziosire le "cicatrici". Ed ecco che la sostanza malandata di un piatto o una scodella, i segni della loro fragilità e impermanenza, diventano una storia da raccontare, un insegnamento da conservare, una scrittura aurea in cui trovare il senso delle cose.

Un progetto che si appropria di questa tecnica di riparazione è quello proposto da Lotte Dekker. La designer olandese, in collaborazione con Droog Design, riprende la filosofia giapponese del Kintsugi mantenendone immutate le caratteristiche ed applicandola al contesto contemporaneo.

Il progetto chiamato "New Kintsugi Repair Kit", sviluppato per l'azienda olandese Humade, contiene una polvere color oro o argento ed una colla bicomponente utili ad effettuare delle piccole riparazioni domestiche. Mescolando i due materiali si ottiene infatti una colla dorata in grado di riparare qualsiasi tipologia di porcellana rotta. Grazie a questo kit di riparazione è possibile quindi dare una seconda vita a piatti e bicchieri rotti mettendone in evidenza le loro cicatrici.



Oggetti Parassiti

Il parassitismo è una forma di interazione biologica fra due specie di organismi di cui uno è detto parassita e l'altro ospite.

È una forma di simbiosi, in cui il parassita trae un vantaggio (nutrimento, protezione) a spese dell'ospite creandogli un danno biologico. Così come in biologia per parassita si intende quindi qualsiasi organismo che vive a spese di un altro, esistono alcuni oggetti che vivono e si "attaccano" ad altri oggetti e senza di questi la loro non esistenza non avrebbe alcun significato. Molto spesso si tratta di oggetti nati per implementare le funzioni o modificare l'utilizzo dell'oggetto a cui si andrà ad aggrappare.

→ **Picardie,**
5.5 Design Studio,
2015.

↓ **Aqua Jar,**
GrLab,
2009.



Un chiaro esempio ci viene fornito dal lavoro svolto dal gruppo di designer francesi 5.5 che, per festeggiare il 70° anniversario della Durelex, nota azienda produttrice di vetro, propongono un lavoro in grado di esaltare le funzionalità e versatilità dei prodotti dell'azienda. L'oggetto sul quale hanno deciso di lavorare è il classico bicchiere Picardie, intervenendo però non sulla sua forma bensì sulla sua funzione. Infatti, grazie alla progettazione di accessori "parassiti", che utilizzano il bicchiere come elemento di organismo ospitante, le caratteristiche funzionali si esaltano. Gli accessori sono totalmente open-source e disponibili sul sito dell'azienda. Con un approccio estremamente intelligente il progetto dei 5.5 celebra l'oggetto senza modificarne la sostanza e la funzione, aprendo addirittura a nuovi scenari d'uso.

Altri progetti che sfruttano oggetti già esistenti sul mercato per "attaccarli" allo scopo di migliorarne le prestazioni o aggiungere funzioni sono "Hanger" di Xuan Yu, "Watering can" di Nicolas le Moigne e "Aqua Jar" progettata dallo studio GrLab. Il primo progetto sfrutta le bottiglie di plastica che vengono utilizzate per ottenere delle stampelle per abiti; il secondo, attraverso un piccolo accessorio da avvitare sul collo di qualsiasi bottiglia, la trasforma in annaffiatoio. L'ultimo progetto invece non modifica la funzione della tradizionale bottiglia d'acqua, ma ne rende più agevole l'utilizzo e più gradevole l'estetica attraverso un manico da avvitare sul collo della bottiglia. In queste circostanze i parassiti vengono anche definiti come "plug-in" creando una analogia con il mondo dell'informatica.



Modifica graduale e reinterpretazione

Beth Preston, filosofa e professoressa del dipartimento di filosofia dell'Università della Georgia, è stata la prima ad applicare le teorie dell'evoluzionismo biologico alla funzione degli oggetti materiali. Così come l'evoluzione umana è avvenuta attraverso piccoli cambiamenti graduali, lo stesso procedimento può essere individuato nelle funzioni degli oggetti.

L'oggetto viene ideato e progettato da un singolo o un gruppo di inventori, ma nel corso della sua vita subisce delle modifiche e migliori operate passo passo dalla collettività.

Nel saggio "The function of Things" scrive infatti, "Per una cosa avere sola funzione è chiaramente l'eccezione più che la regola". Questo è ciò che Preston definisce come "labilità delle funzioni della cultura materiale". Ogni elemento della cultura materiale con una specifica funzione ha in se un'intera gamma di capacità e di disposizioni, "una cosa con una specifica funzione è un'aggregazione di opportunità per usarla per qualcos'altro".

Giampaolo Proni nella sua "Analisi semiotica degli oggetti" afferma che l'oggetto non compie nessuna "costrizione attiva", né logica né pratica, sulle interazioni d'uso. Infatti un oggetto può essere usato in modo anomalo, per esempio una scarpa come martello, o non compreso nell'uso. Una scala non mi obbliga a salirla. Tuttavia, nel momento in cui un processo di interazione viene iniziato, l'oggetto condiziona tale interazione a causa delle sue caratteristiche fisiche e strutturali. Una scala in muratura può servire a uccidere qualcuno che viene gettato a forza dall'alto, oltre che a salire da un piano all'altro, ma difficilmente può servire a mescolare lo zucchero in una tazzina di caffè.

Anche Thierry Bonnot fornisce il suo contributo a riguardo. Egli afferma che "se generalmente l'oggetto era in origine usato secondo una data destinazione funzionale iniziale, in molti casi gli utensili vengono sviati da quella funzione già subito dopo aver lasciato la fabbrica". Le cose infatti perdono o acquistano funzioni costantemente. La funzione non può essere considerata come un destino scritto dell'oggetto. Pertanto, non esistono utilizzi erronei dell'oggetto, ci sono soltanto pratiche che corrispondono ad un momento specifico appartenente alla biografia dell'oggetto. Alterare la

→ **Rag Chair,
Tejo Remy,
1991.**

funzione per cui un oggetto era stato inizialmente programmato aumenta quindi la possibilità di trasformarsi, adattarsi e sopravvivere a lungo.

I progetti "Rag Chair" e "Chest of Drawers" di Tejo Remy, sviluppati in collaborazione con Droog Design, lavorano sul concetto di cambiamento di funzione delle cose. Infatti, reinterpretando oggi destinati alla morte egli assegna loro nuove funzionalità. Per il designer olandese è importante che gli oggetti che ci circondano abbiano un valore sentimentale e che possono, se vogliamo, diventare tutto ciò che vogliamo. Remy definisce così il concetto fondante di questa seduta: "make your own world with what you encounter, like Robinson Crusoe created his own paradise on his island", nelle parole del designer si fondono due idee fondamentali, ossia è importante che gli oggetti che ci circondano abbiano un valore sentimentale e che possono, in un certo senso, diventare tutto ciò che vogliamo. Ogni Rag Chair viene infatti prodotta stratificando il contenuto di 15 sacchi di vestiti usati ed è commercialmente ven-



duta già assemblata, anche se il designer predispone la possibilità di inserire all'interno delle cinghie e propri "indumenti del passato".

Questo progetto ci insegna che così come un mucchio di stracci, attraverso un processo progettuale, può dar vita ad un oggetto di grande valore affettivo ed estetico, qualsiasi materiale, attraverso un'operazione creativa e ragionata può trasformarsi in un altro, senza che le sue caratteristiche vengano alterate.

→ **Fossili Moderni,**
Massimiliano Adami,
2005.

Un lavoro che si inserisce in questo contesto è il progetto "Fossili Moderni" presentato da Massimiliano Adami al Salone Satellite del 2005. Come spiega il designer stesso "Il progetto di questo sistema non nasce dai concetti di riciclo comuni (riutilizzo di materia per fare altra materia), ma vuole analizzare la tematica ecologista dell'allungare la vita degli oggetti, attribuendogli significati diversi da quelli originali, modificando il loro aspetto estetico e funzionale, migliorando ed esaltando le loro qualità di carattere formale. Oggetti che ci possiedono, ma anche che hanno finito di esserci utili, possono continuare a farlo e a essere ancora nostri, trasformandosi formalmente e acquisendo valori pratici differenti da quelli iniziali; un oggetto acquista nuova identità e nuova funzionalità."

Con il progetto "D.L. 152" Lorenzo Damiani attribuisce senso a quelli che sarebbero dovuti essere dei rifiuti potenzialmente inquinanti. Il progetto consiste nella riconversione e smaltimento dei rifiuti speciali, attraverso il riutilizzo di frammenti di memoria. L'idea nasce soffiando nei contenitori trasparenti a forma di ciotole dentro cui vengono inseriti i "cocciami" delle lavorazioni muranesi che, opportunamente ripuliti, divengono parte integrante del progetto. Questi scarti dalle forme e dai colori particolari che rimandano a lavorazioni esclusivamente artigianali, in base a decreti legislativi devono essere trattati secondo procedure precise e rigorose perché potrebbero rilasciare dei microinquinanti tossici nell'aria. Con il progetto DL 152, che prende appunto il nome dal decreto legislativo che regola la loro dismissione, questi rifiuti speciali vengono inseriti nella ciotola che, avendo una camera d'aria, ospita i materiali. Successivamente la ciotola viene sigillata permanentemente e il cocciame non può, in questo modo, entrare in contatto diretto con l'utilizzatore, se non visivamente.



Morte e Resurrezione

Ciò che sempre più minaccia una morte anticipata degli oggetti è il diffuso fenomeno dell'obsolescenza programmata. Si tratta di una strategia volta a definire il ciclo vitale di un prodotto in modo da limitarne la durata a un periodo prefissato. Il prodotto diventa così inservibile dopo un certo tempo, o diventa semplicemente obsoleto agli occhi del consumatore in confronto a nuovi modelli che appaiono più moderni, sebbene siano poco o per nulla migliori dal punto di vista funzionale.

Il termine «obsolescenza pianificata» è comparso per la prima volta nel 1932, quando Bernard London propose che fosse imposta per legge una scadenza per i prodotti di consumo alimentare, in modo da stimolare i consumi e accelerare l'uscita degli Stati Uniti dalla crisi dovuta alla Grande depressione. La sua proposta di una "obsolescenza pianificata" divenne materia di studio e di analisi da parte di numerosi economisti, e ancora oggi a oltre ottanta anni di distanza si parla di questa pratica e delle società che secondo alcuni la adottano, per indurre i loro clienti ad acquistare le ultime versioni dei prodotti, soprattutto in ambito tecnologico.

Alcuni settori, più di altri fanno affidamento sul meccanismo del ciclo di vita più o meno predeterminato di un prodotto. L'industria della moda, per esempio, porta all'estremo questa filosofia rendendo obsoleti prodotti come gli abiti che in realtà sono ancora pienamente funzionali e utilizzabili. Nel settore del vestiario di grande consumo, gli abiti sono comunque realizzati per durare una stagione: i materiali sono volutamente di qualità discreta in modo da costare poco e incentivare la sostituzione degli indumenti l'anno successivo all'arrivo delle nuove collezioni.

Come risposta a questo fenomeno il designer Paolo Ulian progettò un centrotavola in modo tale da programmare una resurrezione dell'oggetto e consentire ulteriori utilizzi anche dopo una sua accidentale rottura. I piccoli fori a tratteggio presenti nell'oggetto, oltre ad avere una valenza decorativa, delineano all'interno del centrotavola una serie di forme ellittiche che in caso di rottura potrebbero "salvarsi" e quindi, svincolarsi dal contesto del centrotavola acquisendo una propria autonomia di piccole ciotole. In questo modo la rottura accidentale può trasformarsi così da evento

→ **Una seconda vita,
Paolo Ulian,
2006.**



negativo a evento generatore di nuovi stimoli e nuove realtà. Il progetto è stato per l'appunto chiamato "Una seconda vita" e queste sono le parole di Paolo Ulian: "Si getta tutto, anche quando basterebbe una banale riparazione. Senza porsi il dubbio se un oggetto possa esserci ancora utile, magari solo in parte, o se possa diventare la fonte di nuove opportunità pur avendo perso la sua funzione originaria. Vorrei che questo progetto conducesse a queste riflessioni. Mi piace pensare che questo oggetto possa essere un sorta di ammonimento a non disfarsi delle cose con troppa facilità, nemmeno quando, apparentemente, sono solo dei cocci."

Guardando al mondo dell'arte un esempio di "oggetti risorti" ci viene fornito invece dall'artista Justin Gignac. L'artista newyorkese si è fatto conoscere per la provocatoria scelta di vendere l'immondizia della Grande Mela. Nato come una sfida, ovvero dimostrare che con il giusto packaging si riesce a vendere qualsiasi cosa, il progetto New York City Garbage consiste nell'impacchettare in scatole di plastica trasparente la spazzatura proveniente dai marciapiedi della città. Otto anni dopo circa mille e duecento cubi di immondizia sono stati venduti in oltre 25 paesi del mondo.

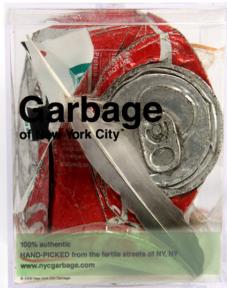
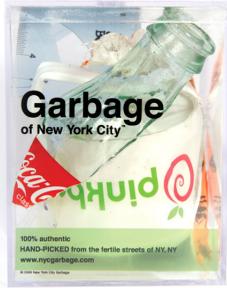
Questo ci mostra come, anche oggetti provenienti dalla pattumiera, luogo simbolo della loro morte per gli oggetti, possono "risorgere" ed essere addirittura elevati ad opere d'arte.

Altro esempio ci viene fornito dall'artista popolare Getulio Damado. Il lavoro dell'artista brasiliano trova la origine in un terribile dramma. Negli anni ottanta infatti, Getulio perde moglie e figlia in un tragico incidente e sprofondando nella disperazione, comincia a bere e finisce per perdere il lavoro. Questa condizione mentale lo porta a vivere per strada, dove sopravvive rovistando tra i rifiuti. Un giorno ha un'idea: utilizzare i materiali trovati nell'immondizia per realizzare bambole: le Trash Dolls. Oggi Getulio Damado vive e lavora nella sua bottega/laboratorio a Rio de Janeiro e le sue bambole colorate e atipiche sono conosciute e esposte in tutto il mondo. Ogni bambola è un pezzo unico interamente realizzato a mano con materiali di recupero. Con l'utilizzo di tappi di bottiglia di plastica, colini in metallo e qualsiasi altro tipo di spazzatura, l'artista dona una seconda vita a tutti quegli oggetti che sarebbero dovuti essere destinati alla discarica.

→ **New York City Garbage,**
Justin Gignac,
2000.

↓ **Trash Dolls,**
Getulio Damado,
2000.





4.0 gli oggetti odierni

4.1 Design Firmato

Commentando la mostra "Italian Re Evolution" del 1982, Umberto Eco sostenne la presenza all'interno della società moderna di tre tipi di oggetti legati ad altrettante tipologie di design: il design firmato, il design non firmato ed il design inconscio.

Questi tre tipi di design, continua lo scrittore e filosofo, sono presenti in ogni civiltà. "In una società arcaica possiamo pensare alla piramide o al sarcofago come esempi di design firmato, alle armi da guerra come esempio di design non firmato, agli attrezzi agricoli come esempio di design inconscio. Negli Stati Uniti, il Seagram Building è design firmato, una gas station è design anonimo e un lollipop è design inconscio". Eco riconosceva il design firmato negli oggetti che vogliono esemplificare la teoria del suo autore.

Il design d'autore nasce e si esprime con i primi prodotti d'artigianato. Appaiono infatti a metà Ottocento i primi prodotti firmati da grandi protagonisti del disegno industriale. Un esempio su tutti è rappresentato dalle sedie e dai mobili di Thonet. Nel 1830 Michael Thonet mise a punto una tecnica innovativa per curvare il legno massello, prima attraverso la bollitura della colla, quindi umidificandolo attraverso il vapore acqueo, generato da un'autoclave, per poi conferirgli la curvatura desiderata in forme di metallo e renderlo nuovamente rigido con l'essiccazione in forni.

Grazie a questa tecnica di lavorazione del legno l'ebanista stupì molti fra i visitatori del Crystal Palace alla prima esposizione universale di Londra del 1851, rivoluzionando di fatto la concezione della lavorazione del legno di quel periodo.

La curvatura del legno tramite vapore consentiva forme sinuose ed eleganti pur mantenendo un aspetto delle superfici pulito e quindi combinava il classico al moderno in realizzazioni molto difficili da ottenere con i sistemi di lavorazione tradizionali. Il tutto era combinato a un'inusuale semplicità e leggerezza. La n°14 delle sue realizzazioni diede a Thonet e alla sua società, molta notorietà; si tratta infatti del più famoso modello prodotto dalla Thonet.

Venne messa in produzione nel 1855, ne vengono venduti circa cinquanta milioni di pezzi in poco più quaranta anni con il record di due milioni di pezzi toccato nel 1942.

E' ancora infatti oggi considerata come il primo e insuperato caso di industrial design nel campo del mobile.



4.1.4 Eccesso di firma

L'abitudine di marchiare l'oggetto con la firma dell'artigiano che lo aveva prodotto era un metodo utile a garantire la qualità dell'oggetto che si stava acquistando. Questo ci fa comprendere come la firma sia stata da sempre considerata un elemento importante nel progetto. Se una volta quindi comparivano i grandi nomi di artigiani, oggi con l'avvento della produzione seriale si iniziano invece a diffondere i nomi di designer e progettisti di tutto il mondo.

Il fenomeno può apparire poco chiaro se si pensa che proprio nell'epoca della riproduzione seriale degli oggetti, dove si rivendicava il carattere di standard e anonimo della produzione in serie, si è iniziato a firmare i primi pezzi della storia del design.

Secondo quanto scritto dal filosofo e scrittore Walter Benjamin infatti l'oggetto è sempre stato caratterizzato da una sua essenza, da una sua identità ovvero l'insieme delle caratteristiche che lo rendono unico e irripetibile. Questo concetto è racchiuso nell'opera d'arte originale.

L'opera d'arte, dice Benjamin, prima dell'avvento dell'epoca della riproducibilità tecnica, godeva dello statuto di autenticità ed unicità. Un'opera, ad esempio un quadro, era un pezzo unico e originale (non prodotto in serie) ed autentico, ossia irripetibile e destinato ad un godimento estetico esclusivo nel luogo in cui si trova. Questo hic et nunc dell'opera, questa sua originalità ed esclusività di godimento estetico viene definita da Benjamin "aura". L'avvento e lo sviluppo delle forze produttive, rendendo tecnicamente possibile la riproducibilità delle opere d'arte ha messo fine all'alone di unicità dell'opera d'arte, ossia alla sua "aura".

In accordo con la teoria di Benjamin, l'avvento della riproduzione seriale, cancella e annichilisce l'identità innata degli oggetti. Questo non vuol dire però che un oggetto prodotto in serie perda totalmente la sua identità, semplicemente acquisisce differenti livelli di identità. Sebbene oggi l'oggetto non ha più l'identità del pezzo unico ed irripetibile, esso porta con sé l'identità del designer che l'ha progettato.

Fulvio Carmagnola, docente di estetica presso l'università Bicconi di Milano, ha ricostruito l'origine di una nuova fase della storia dei prodotti, avviata a partire dagli anni ottanta, in virtù della quale

← **Primo flat pack, in un metro cubo potevano essere stoccate 36 sedie.**

→ **Time Weekly Magazine,**
Raimond Loewy Cover,
1949.

↓ **www.starck.com,**
Philippe Starck,
2010.



l'oggetto d'uso si ricopre di segni, di simboli, di tratti iconici e la funzione scompare dentro la forma. La firma e il nome del progettista viene oggi utilizzata per mascherare delle carenze dell'oggetto, quello che oggi noi acquistiamo non sono più le prestazioni e la qualità del prodotto, bensì il nome del suo progettista.

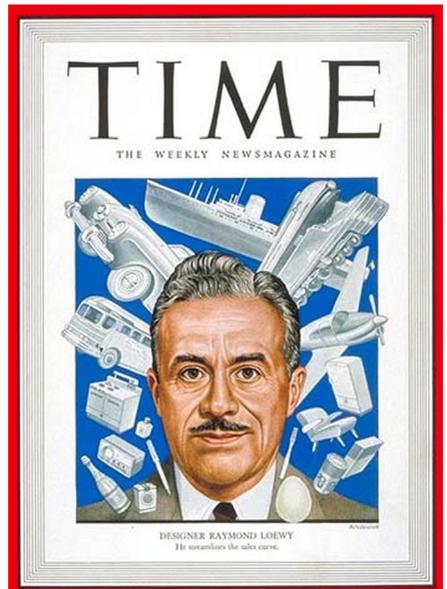
Succede allora che la parola "Starck" si trasforma in una vera e propria etichetta ben al di là della quota di ingegno e qualità che il nuovo oggetto può vantare. Tutte le grandi industrie vogliono quindi avere nel loro "rinomato" catalogo oggetti Starck. Ma allo stesso tempo hanno paura che la fama dell'autore superi quella dell'oggetto di loro produzione. Nasce quindi un forte controsenso basato sul fatto che le aziende pagano l'autore per produrre e firmare il pezzo, pubblicizzando e spingendo molto sulla firma, ma allo stesso tempo vogliono che l'oggetto sia apprezzato per le sue caratteristiche formali e funzionali.

Dejan Sudjic avanza l'ipotesi che nel mondo del progetto il ruolo dei designer è cambiato ed è diventato più sofisticato. Oltre a risolvere problemi formali e funzionali, il designer oggi è diventato narratore e gli oggetti da esso progettato devono essere in grado di comunicare messaggi. Ciò che è rimasto ai designer è la superficie, l'aspetto e le sfumature semantiche ci permettono di interpretare e comprendere che cosa un oggetto sta cercando di dirci di se stesso. Non sono affatto questioni banali, ma trasformando il designer in narratore, sopravvivono solo coloro che hanno una storia convincente da raccontare.

Nel libro "Il linguaggio delle cose" viene citato l'esempio di Raimond Loewy che, etichettato come "abile venditore", fu colui che promise di aiutare la Lucky Strike a vendere più sigarette dando così un profilo "streamline" alla curva delle vendite dell'azienda. Con il suo approccio Loewy ha offerto la versione più semplice e scaltra delle potenzialità del design. Trasformò infatti macchine pulitrici, fotocopiatrici e temperamatite in luccicanti oggetti-feticcio, usati come mezzi per definire il luogo di lavoro moderno. Chi oggi ripercorre le tracce di Loewy è appunto Philippe Starck. Nessuno incarna meglio di lui la versione contemporanea del designer come

celebrità, capace di cambiare con la sua firma la natura di anonimi oggetti domestici. Starck vive nella convinzione che con i suoi oggetti ci stia dicendo tutto sui suoi sogni e sui nostri desideri più intimi. Ma non ci dice che, nonostante i suoi tentativi, anche le sue brillanti trovate rétro per i televisori, le radio e i lettori cd non sono riuscite a migliorare le fortune delle aziende che le ha realizzate. Il televisore "Jim Nature" prodotto da Thomson mostra il suo vero genio, ossia la capacità di giocare con le convenzioni del design del prodotto e con quei segni che segnalano status e prezzo. Invece di utilizzare uno stampo in plastica, Starck torna al legno, esattamente al truciolo. Una straordinaria decostruzione del linguaggio dei materiali e dei segnali del lusso. Sudjic conclude dicendo che "la firma del designer è ormai altrettanto significativa degli aspetti più immediatamente legati all'utilità del progetto. La frequenza con cui Alessi appone la fotografia dei designer sulle confezioni degli oggetti che vendono, dà la misura di quanto cose un tempo anonime, umili ma utili, sono state trasformate in prodotti che esigono attenzione grazie alla firma del designer.

L'ansia di firmare per mettere in evidenza la paternità di un oggetto di design, pur essendo partita da premesse ragionevoli, assume al giorno d'oggi una dimensione sproporzionata. L'inflazione e l'eccessiva presenza di designer star e di protagonisti all'interno del mercato del design producono un balzo all'indietro, ovvero un inevitabile ritorno alla normalità dell'utilitario. Domus si schiera fortemente dalla parte della "rivoluzione anti firma" sostenendo che "la continua imposizione di un personalismo esterno nella propria vita personale può provocare una reazione, la necessità di uno spazio vuoto nominale e di relax". La situazione è ormai nota da tempo: il mondo degli artefatti estetici sta vivendo una fase evidente di "eccesso di firma". Oggetti d'arredamento, capi d'abbigliamento e quant'altro sono contrassegnati e ricondotti con obbligato vigore al loro autore sia esso un produttore o un progettista. Niente di male naturalmente che le cose dichiarino i loro genitori, il problema, si pone quando la firma nasconde un



vuoto di contenuto, cela una sostanziale mancanza di idee, vende unicamente se stessa, alimentando il meccanismo della novità obbligata a tutti i costi, camuffata dall'intervento autoriale. Esiste ormai, all'interno del mercato, un disagio di uso per prodotti senza qualità, costruiti attorno all'effetto.

Bruno Munari, in un'intervista sostenne che: "Pensare di far firmare dei prodotti è una grandissima stupidaggine. Dargli un nome non va bene, anzi dovrebbero avere un nome ridicolo... Credo quindi che ci siano degli aspetti del design anonimo che devono conservare la loro anonimia, perché altrimenti il rischio è quello di fare un pasticcio sempre più grande. E quando si fa confusione si finisce per mescolare tante cose e, alla fine, si butta via tutto".

Gli oggetti assumono oggi anche un ruolo emozionale e sociale che il vecchio funzionalismo negava strenuamente. Questo concetto può essere positivo e dare ancora più valore ad un oggetto solo se l'aspetto estetico non ne offusca e cancella del tutto l'aspetto funzionale. L'impressione che però si ha oggi è che si stia vendendo troppa estetica a discapito di una buona qualità dei prodotti.

→ Bruno Munari nel suo studio, 1998.



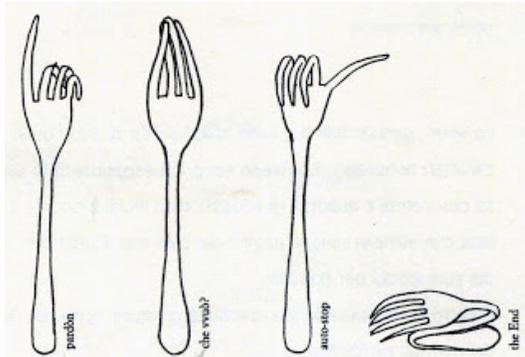
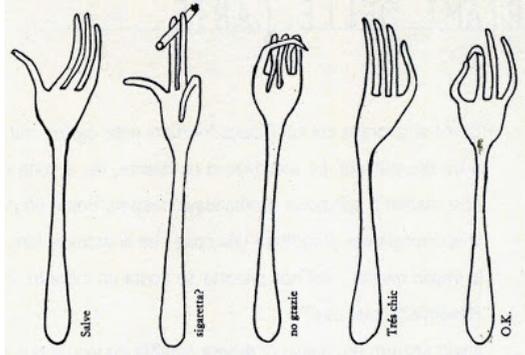
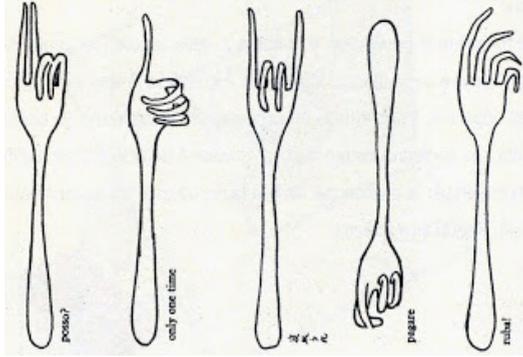
4.2 Design anonimo

Secondo Eco il design non firmato non ha una teoria esplicita o comunque non pretende di esemplificarne l'autore. Egli voleva solo risolvere un problema pratico. Lo stesso Eco commentava così il rapporto tra design firmato e non firmato: "Direi infine che spesso il design anonimo corregge gli errori del design firmato. Paradossalmente, nell'intento di realizzare oggetti funzionali, i designer hanno cercato di accentuare le funzioni comunicative di questi oggetti; l'oggetto non diceva «posso essere usato così e così», ma diceva «sono un perfetto oggetto di design». Cercherò di fare un esempio molto semplice. Tra le posate italiane, effetto di design anonime, c'è la forchetta a punta lunga. Un bell'oggetto, che sembra una mano e che una volta Bruno Munari ha usato come soggetto in un intero libro, disegnandola in varie pose proprio come una mano. Ad un certo punto i designer hanno cercato di fare forchette più belle, più funzionali, ispirati al modello del design danese, e hanno prodotto forchette bellissime a denti corti. Comperare queste forchette significava per molti essere alla moda. La forchetta diceva «io sono una forchetta moderna». Sfortunatamente gli italiani mangiano spaghetti, mentre i danesi mangiano molti piselli. La forchetta a denti corti è utile anche come cucchiaino per i piselli, ma non può avvolgere gli spaghetti, perché per fare questo serve una forchetta a denti lunghi. In questo senso il design anonimo si è vendicato, correggendo gli errori del design che firmava e ha ripopolato il paese di buone forchette normali, ovvero più comprensibili, più belle e umane."

Ogni oggetto è il risultato di un pensiero e di un percorso progettuale che, in qualche modo fa nascere un artefatto estetico, esito di un'idea funzionale, tecnica, tipologica e formale.

Come sostiene Giorgio De Michelis "un artefatto è sempre disegnato, progettato, in quanto gli accorgimenti tecnici che regolano la sua realizzazione e lo studio e l'esperienza su cui quest'ultima si fonda rendono possibile anticiparne le caratteristiche prima che essa sia addirittura avviata".

Gli oggetti però non hanno tutti lo stesso impatto all'interno del mondo del mercato e quindi non tutti hanno analoga rilevanza dal punto di vista del design, sia per qualità, sia per metodo e anche significato.



In questa prospettiva e all'interno del contesto culturale ed economico contemporaneo, è interessante prendere in considerazione il design degli oggetti anonimi. Anonimi nel senso che poco o nulla si conosce della loro storia e del loro progettista, sia esso un designer, un ingegnere, un ufficio tecnico oppure un'azienda.

La rivista Domus in un suo articolo ha scritto: "ogni oggetto ha un autore, ma a volte non è conosciuto. Gli oggetti non sono nati per generazione spontanea, tutto ciò che non è natura è stato ideato da qualcuno. Pertanto la definizione anonimo applicata al design di oggetti, non presuppone l'assenza del progettista, ma semplicemente la non conoscenza volontaria o involontaria della sua identità".

Il tema dell'anonimato ha un'evidente rilevanza nel panorama contemporaneo del consumo. La maggioranza dei nostri oggetti utilizzati quotidianamente è anonimo dal punto di vista del progetto. Nel senso che non conosciamo il nome del o dei designer e nella maggioranza dei casi nemmeno l'azienda produttrice. Questo non significa che siano senza autore; semplicemente non ci è noto, perché non è parso rilevante farlo conoscere o perché se ne è persa la documentazione. Qualche volta sono prodotti a larga diffusione, che in genere costano poco, destinati a un breve consumo o all'usa e getta; oppure all'opposto sono archetipi tipologici di cui ormai fruiamo nella distrazione. Analizzati dal punto di vista del design ci accorgiamo che non sono oggetti affatto banali come ci sembrano in apparenza. Alcuni hanno iniziato ad essere prodotti molti anni or sono, altri sono contemporanei, ma ciò che li accomuna è il fatto che tutti contengono un'idea, costituiscono la soluzione semplice o complessa di un problema, esibiscono caratteri di piacevolezza fisica o formale.

In tutti questi oggetti è presente quella che Sergio Polano definisce come "l'intelligenza che nel tempo si è coagulata nelle cose comuni, per la logica razionalità senza ridondanze né sprechi, per il sapere asciutto che si esprime nelle soluzioni migliori del repertorio degli utensili, degli strumenti, degli oggetti d'uso comune". Questi oggetti rimandano ai modi della cultura tecnica perché sono frutto di un'evoluzione e di un'innovazione, spesso coperta

← **Forchette parlanti,
Bruno Munari,
1958.**

da un brevetto; altri sono il risultato di piccole migliorie in ambito, per lo più, artigianale; altri ancora definiscono nuove tipologie di prodotto in risposta a bisogni e necessità. Elemento importante è la longevità che li caratterizza, che ha fatto di molti i loro autentici evergreen e che può essere utile a comprendere come possano nascere oggetti destinati a durare nel tempo. In molti casi sono identificabili unicamente con il nome dell'azienda, fino a far diventare quest'ultimo sinonimo dell'oggetto stesso.

Anche Vittorio Gregotti rifletteva a proposito della produzione contemporanea: "I nostri oggetti sono ammalati di stile. Intendo dire che sia nell'essere progettati e costruiti sia nell'essere percepiti e utilizzati, essi sono avviluppati da una coltre estetica eccessiva, che impedisce sovente di riconoscerne l'autentica natura. Nei piccoli oggetti anonimi il significato è tanto più intenso quanto più è connesso alla ragione strutturale del suo essere per il mondo. Le tracce di questa sua necessità di essere, da cui procede anche la loro qualità è dunque rintracciabile proprio in quegli oggetti che utilizziamo, o abbiamo utilizzato, quotidianamente senza attribuire loro una particolare carica di significato".

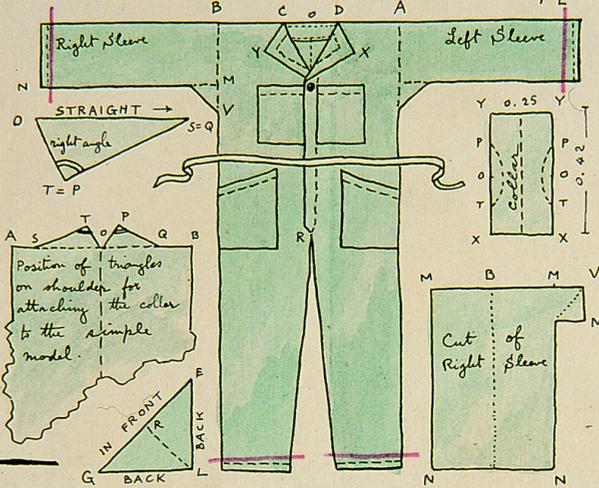
La coppia di articoli pubblicati a distanza di qualche anno da Domus, propongono alcuni parametri caratterizzanti la famiglia anonima: formalizzazione compiuta, notevole durata nel tempo, complessiva misura, corretto valore di mercato, facile reperibilità. Argomentano ancora dicendo che "il tema dell'anonimo ha a che fare con una sostanziale non intenzionalità estetica. Di solito gli oggetti anonimi non hanno pretese di bellezza. I criteri estetici sembrano esclusi da ogni tipo di ricerca sulla forma. Seppure la bellezza non venga ricercata, essa appare comunque come una conseguenza del tutto naturale di un processo giusto, corretto, in cui la forma logica in quanto puramente necessaria produce un'alta qualità estetica".

Il tema del progetto anonimo, inizia a ritagliarsi una certa importanza all'interno del vasto panorama della riflessione sul design nel periodo della prima metà del secolo scorso. Negli esempi che seguono sono riportati alcuni riferimenti basilari e imprescindibili che si verificano lungo periodi storici differenti.

→ **Tuta,
Thayaht,
1920**

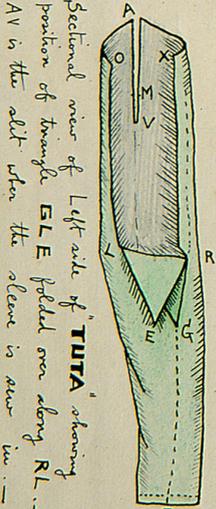
HOW TO CUT OUT THE "TUTA," [ONE PIECE, STRAIGHT LINE GARMENT FOR MEN AND BOYS] DESIGNED BY THAYAHT OF FLORENCE, [ITALY]

This one piece garment is worn with a strip of bright-colored stuff at the waist, which arches and divides it into two compartments when worn without buttons, and when worn with buttons, latter fall also looks well.

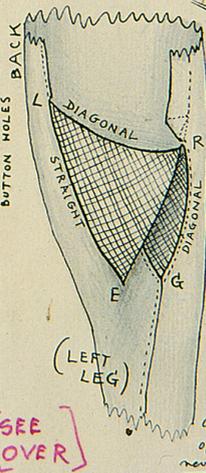
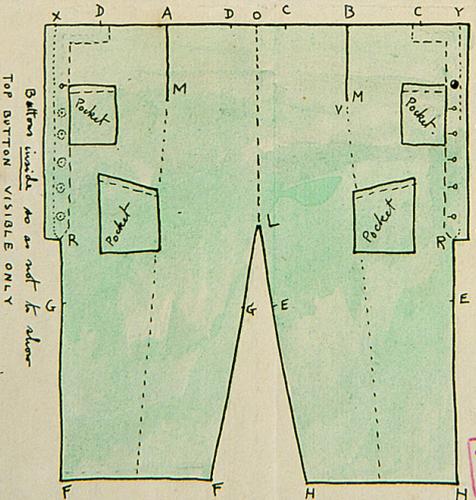


Position of triangles on shoulder for attaching the collar to the simple model.

N.B. This model will suit all figures of normal size. The seams are already calculated in the measures given here (See printed DESIGN FOR the measure in centimeters). Before cutting the stuff it is well to make it in water so as to make it shrink and also to soften the texture facing it from all stretching. The TUTA's chief charm is its soft falling lines following those of the



Sectional view of Left side of "TUTA" showing position of triangle GLE pulled over along RL. AV is the slit when the sleeve is sewn in.

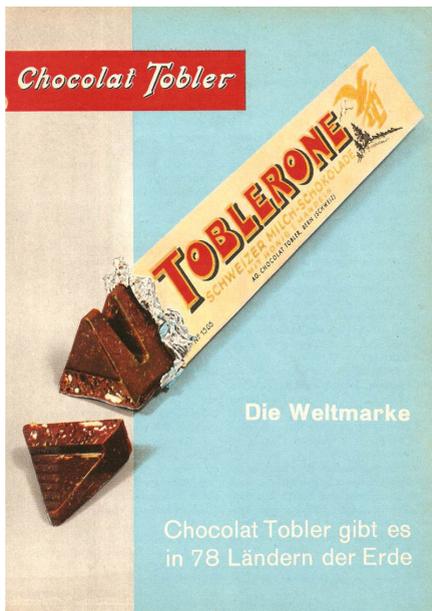


Showing how the triangle GLE gets pulled into curved lines as soon as the TUTA is worn. The triangle allows complete freedom of movement and never pulls.

TUTA

→ **Macchina fotografica
"Compass",
1937.**

↓ **Pubblicità Toblerone,
1908.**



4.2.1 Mostra Sconosciuti e Familiari

La mostra "Unbekannt-Vertraut" al Museum für Gestaltung di Zurigo del 1987 per la prima volta ha posto in modo chiaro l'attenzione sul progetto degli artefatti anonimi specificatamente di produzione elvetica. Il titolo della mostra "Sconosciuto-Familiare" metteva in risalto il carattere bivalente sia della selezione degli oggetti, sia delle riflessioni critiche che avevano guidato le scelte. L'intenzione è quella di richiamare la memoria e l'attenzione su oggetti per lo più di "design anonimo", spiegando loro il processo di progettazione e produzione e le ragioni che giustificano, per la maggior parte dei pezzi, un successo eccezionale e duraturo. A

questo proposito torna in mente un'osservazione di Ernesto Nathan Rogers: "Gli oggetti diventano antichi quando hanno superato la condizione di essere vecchi, ma questa è una qualità di pochi esempi selezionati. Quando diventano antichi ridiventano patrimonio attuale e noi possiamo farne uso pratico e quotidiana consumazione culturale".

Si tratta di una selezione di prodotti che riescono a raggiungere risultati formali quasi sempre eccellenti, ma le cui fonti di ispirazione sembrano essere state estremamente povere. Il caso svizzero ci presenta sempre degli ideatori che sono anche costruttori. Il progetto di svolge quindi così vicino alla bottega da andare a sovrapporsi alla biografia tecnico artigianale del progettista. Si può dire che questi oggetti abbiano una sorta di minimo comune denominatore di cultura operativa e che la mancanza di una scuola colta di ispirazione garantisca in qualche modo al progettista la possibilità di valutare senza pregiudizi tutto l'iter del processo progettazione/produzione. Risultano come caratteri dominanti le produzioni di origine locale, la meccanica di precisione, la tradizione costruttiva delle macchine

utensili e un atteggiamento da tempo sperimentato verso la miniaturizzazione degli oggetti.

Tutti gli oggetti selezionati nella mostra non sono stati progettati da famosi designer, ma rappresentano il design nel senso originario della parola, come processo di progettazione volto alla soluzione di un determinato problema. "Design", in questo senso, non ha

a che fare solo con una determinazione superficiale della forma, ma con l'essenza di un problema e la sua soluzione. Gli oggetti scelti sono privi di ogni alone di vanità. Il design non appartiene a designer che si definiscono tali, ma a tutti coloro che si occupano della soluzione di un preciso problema, siano essi costruttori, rappresentanti, meccanici, tecnici o persone "estrane" al design professionale. Il sottotitolo "Design industriale anonimo in Svizzera dal 1920" indica proprio l'origine non professionale del design qui analizzato.

Alcuni degli oggetti selezionati per la mostra sono il portamine "Fixpencil" del 1929, il celebre e tuttora in produzione "Caran d'Arche", il temperamine "Gedess" del 1930, la puntina da disegno a tre punte "Assa/Omega", la macchina per scrivere "Hermes-Baby" del 1935, la macchina fotografica "Compass" del 1937, la pentola a pressione "Flex-Sil" del 1941, il triciclo Wisa-Gloria del 1970, il cioccolato Toblerone del 1908 e tanti altri ancora.





4.2.2 Le Corbusier e l'Esprit Nouveau

Enrico Morteo e Marco Romanelli scrivevano nell'articolo "oggetti anonimi" pubblicato sulla rivista Domus nel 1991 che "il fatto di rivolgersi con curiosità a oggetti per l'appunto anonimi non è di per sé nuovo. Il primo a farne un metodo di lavoro fu Le Corbusier, il quale cercava accuratamente solo quegli oggetti che avessero un'esatta corrispondenza tra forma e funzione".

Inaugurando nel 1925 il suo padiglione dell'Esprit Nouveau all'Esposizione delle arti decorative di Parigi, presenta una cellula essenziale moltiplicabile in altezza e lunghezza. Gli oggetti che sono oggetti-tipo rispondenti a bisogni-tipo e funzioni-tipo erano essenziali, come le membra umane a cui vengono assimilati: egli dice. L'allestimento dell'alloggio si riduce a due categorie di arredi-utensili: i casiers standard e i mobili veri e propri. I casiers standard sono disegnati direttamente da Le Corbusier. Fra i mobili invece compaiono sedie in faggio curvato Thonet e classiche bergère in pelle mentre altri elementi presenti sono riconducibili ad una produzione più comune ed anonima. All'interno dell'allestimento, invece di vetri e ceramiche concepiti secondo una visione artistica c'erano recipienti presi nei laboratori chimici, invece di cristalli decorati c'erano i semplici bicchieri di bistrot francesi, "le cui semplici forme sono tanto spesso un elemento fondamentale nei quadri dei pittori cubisti".

Per meglio comprendere le scelte progettuali operate nell'allestimento del Pavillon vale la pena ricordare le sue premesse teoriche dell'architetto. Secondo Le Corbusier infatti la casa è una macchina da abitare, una poltrona è una macchina per sedersi, le brocche sono macchine per lavarsi. Le argomentazioni dell'architetto muovono dalla necessità più generale di identificare un metodo appropriato di progettare per l'industria, ben esemplificato in questo tipo di oggetti. Hanno caratteri, componenti e richiedono processi standardizzati, ma allo stesso tempo tengono conto di aspetti più ampi. Non solo dunque forme rispondenti unicamente alla funzione, bensì esiti di una più ampia attenzione ai modi di vivere, di frequente alla base del riconoscimento e del successo dei prodotti. Additando come esempio gli oggetti anonimi, in qualche modo Le Corbusier sembra rilevare una certa inadeguatezza di quelli d'autore di rispondere a tali requisiti.

← **Triciclo "Wisa-Gloria",
1970.**

→ **Mostra della produzione di serie, Giuseppe Pagano, 1940.**

4.2.3 Mostra della produzione di serie di Giuseppe Pagano

La Mostra internazionale della produzione in serie alla VII Triennale di Milano del 1940, ordinata e allestita dall'architetto Giuseppe Pagano con la collaborazione di numerosi progettisti, è la prima esposizione specificamente dedicata al design in Italia.

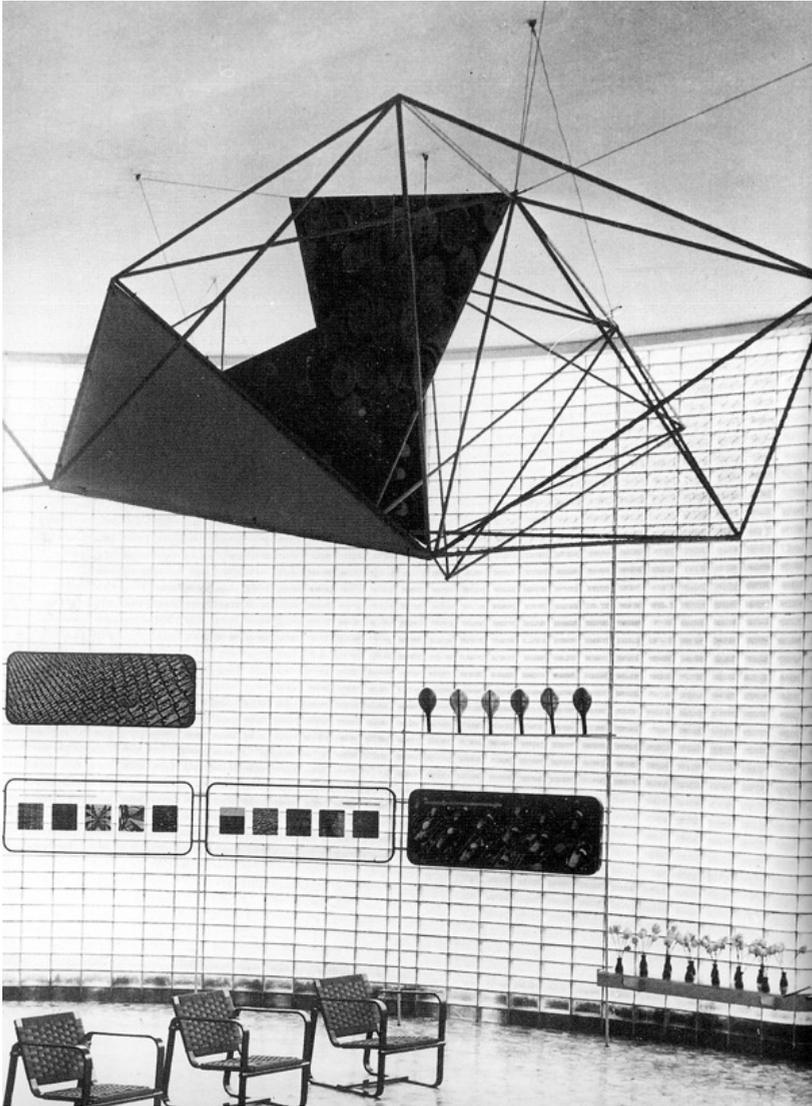
Preparata da altre mostre a diverso titolo collegate, derivata da un'articolata riflessione teorico-disciplinare condotta dallo stesso Pagano, ha lo scopo di presentare il panorama italiano di quanto progettato e prodotto "in serie" alla fine degli anni trenta, attraverso una selezione di oggetti riferiti a svariate tipologie produttive, fra cui gli utensili domestici, l'arredamento, la motoristica, gli oggetti tecnologici o le macchine per scrivere.

A Pagano si deve infatti un contributo teorico decisivo per l'elaborazione nel contesto italiano di una avanzata teoria del progetto, sostenuta da una vigorosa tensione etica che permea profondamente la sua riflessione critica; per quanto riguarda lo specifico del design, il suo pensiero è caratterizzato dal riferimento al concetto di "standard", che condivide con la cultura internazionale modernista ma anche con le metodologie e prassi industriali.

Secondo Pagano infatti la nuova teoria del progetto poneva le basi su "una nuova onestà, una nuova sincerità che si trasforma in orgoglio del nostro tempo, un profondo volitivo testardo sentimento di semplicità e di chiarezza. Diremo, anzi, una retorica della semplicità". Propone quindi la sua idea sul senso del progettare basata su un approccio che porta a privilegiare nuove componenti, come tecnica, ragione, funzionalità, scopo e obiettività.

"È necessario agire e pensare e poetare non con sensibilità aristocratica, eccentrica o superbamente innamorata della speculazione raziocinante, ma desiderare di essere anonimi [...] per ritrovare nell'orgoglio della modestia, quell'orgoglio di grandi e anonimi eroismi".

Nella mostra, per la prima volta, assieme a pochi oggetti d'arredo, sono presenti i prodotti più avanzati della progettazione per l'industria. Si tratta nella maggioranza dei casi di design incognito, cioè di quegli oggetti che, pur non essendo in prima istanza riconducibili a un autore e talvolta neppure ad un'azienda, si affermano in virtù delle loro qualità di perfetta rispondenza alle necessità tecnico-prestazionali, non disgiunte da caratteri estetici.





4.2.4 La sedia senza aggettivi di Gio Ponti

Il tema dello standard si presenta ancora centrale nell'immediato dopoguerra. Nel 1949 Ettore Sottsass jr, nell'articolo "Significato dello standard" pubblicato sulla rivista di Adriano Olivetti "Comunità" sottolineava la continuità storica della buona progettazione di oggetti, nata in epoche antiche, quando "la produzione Standard era infinitamente più diffusa, più rigorosa, più fatale che non oggi. Intere civiltà fiorite lungo il corso di secoli e secoli lontani hanno usato le stesse forme, le stesse materie, gli stessi colori e le stesse decorazioni per le suppellettili, per gli arredamenti, per le stoffe, per ogni specie di prodotto, con tale rigore, con tale insistenza, con tale precisione. Per quanto riguarda il progetto rilevava come una forma Standard è un'opera d'arte immaginata e concretata non da un individuo ma da una somma di individui, da un popolo e dall'umanità intera, quando quel popolo o quell'umanità riescono a trovare ritmo concorde di vita". In quegli stessi anni Gio Ponti aveva ragionato in modo lucido e esemplare attorno al significato profondo e alla vocazione del designer, progettando la sedia Superleggera per Cassina del 1951. Sebbene si tratti di un progetto d'autore, è esemplificativo non tanto all'obbligata utilità del ruolo del designer, quanto piuttosto dei modi dell'intervento: se debba essere per mostrare o piuttosto per levare. Nel 1949, quando cominciò a lavorarci insieme agli artigiani di Cassina, Ponti pensava all'arredo per tutti, e quindi a una seggiola che fosse leggera e forte nello stesso tempo, di sagoma giusta, di prezzo basso. Una sedia-sedia, modestamente "senza aggettivi", cioè una sedia normale con quelle qualità, e non una sedia con aggettivi (sedia razionale, sedia prefabbricata, sedia moderna, sedia organica ecc), no una sedia-sedia e basta, leggera, sottile e conveniente. Una sedia che all'inizio, nel 1952, chiamò Leggera, e nel 1957 diventò Superleggera. Come afferma lo stesso Ponti, "ho seguito il processo perenne della tecnica, che va dal pesante al leggero: togliendo materia e peso inerti, identificando "al limite" la forma con la struttura, saggiamente e senza virtuosismi. Nell'ansia di esprimersi anche attraverso la forma di un chiodino, ci si è allontanati tanto dalla spontaneità, dalla verità, dalla naturalezza e semplicità delle cose. Dobbiamo tornare quindi alle sedie-sedie, alle case-case, alle opere senza etichette, senza aggettivi, alle cose giuste, vere, naturali, semplici e spontanee".

← **Sedia 699 "Superleggera"**
Gio Ponti,
1957.

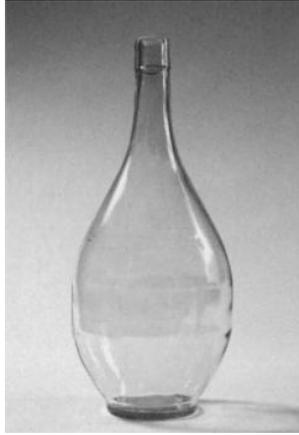
→ **Compasso d'oro a ignoti:
lucchetto per serrande,
cestello, fiasco, caffettiera
napoletana**

4.2.5 Compasso d'oro a Ignoti - Bruno Munari

Bruno Munari è il designer italiano di norma associato al tema dell'anonimo, soprattutto per l'idea del Compasso d'oro ad ignoti, nata per premiare appunto progetti famosi ma di sconosciuti autori.

Il primo designer anonimo a cui Munari si interessò durante la sua ricerca fu la Natura. Infatti, nel libro *Good Design* del 1963, con ironia e intelligenza, descrive tre "prodotti industriali" della Natura: l'arancio, i piselli e la rosa.

Considera questi frutti della natura degli archetipi del buon design, quello progettato per resistere nel tempo, lontano dalla crisi dello styling che crea o segue le mode durando solo il tempo di una stagione o ancor meno. Quel design che dovrebbe tendere all'essenzialità togliendo sovrastrutture e fondendo le funzioni. Quel design che può essere per sempre, innovativo, semplificato, comprensibile e magari utile, certamente estetico e definito in ogni dettaglio, possibilmente per una buona ragione. Una buona progettazione deve tener conto di tutte le componenti del problema da risolvere e non solamente dell'estetica a tutti i costi, della trovata alla moda, dell'invenzione strana anche se poco funzionale. Tra le componenti del problema vi è l'economia; economia di progettazione, di produzione, di immagazzinamento, di trasporto. E ancora "una giusta progettazione conduce quindi ad oggetti che, per il loro equilibrio tra materia, tecniche, funzione, forma, si pongono fuori dalle mode, dagli stili e durano nel tempo finché una nuova materia o una nuova funzione tecnica non propongono nuove soluzioni per la medesima funzione. In tutti i negozi popolari, e in certe soluzioni spontanee, troviamo ancora oggi questi oggetti fuori moda che resistono sul mercato da tantissimo tempo". Infine, parlando di forme spontanee e di naturalezza industriale afferma che "ancora prima che venisse usato il termine design per definire una produzione giusta di oggetti che rispondono a funzioni necessarie, tali oggetti erano già in produzione e si continuano a produrre, e ogni volta vengono migliorati secondo i materiali e le tecnologie usati. Sono oggetti di uso quotidiano nelle case e la gente li compra perché non seguono le mode, non hanno problemi di simboli di classe, sono oggetti ben progettati e non importa da chi. Questo è il vero design. Le soluzioni basilari ed essenziali non passano mai di moda; il resto è styling".



4.2.6 Gli oggetti anonimi di Achille Castiglioni

Nel corso della sua attività professionale Achille Castiglioni ha raccolto un vastissimo numero di oggetti anonimi. Chi ha avuto la fortuna di visitare lo studio, oggi diventato Museo gestito dalla Fondazione Achille Castiglioni, non può non rimanere colpito dalle vetrine che contengono semplici oggetti comuni che lo stesso designer ha pazientemente raccolto nel corso della sua vita. Una raccolta iniziata in modo autonomo e in seguito espansa grazie ad amici e visitatori che ad ogni visita dello studio erano soliti contribuire in una sorta di omaggi. La sua collezione di oggetti presenta diversi filoni. Si indaga per esempio attorno ad una funzione precisa, come un martello o una forbice, affiancando le diverse forme dello stesso oggetto secondo la funzione da svolgere. Perché le forbici da lattoniere sono diverse da quelle da chirurgo o giardiniere. Un altro filone è rappresentato dagli oggetti trasformabili e pieghevoli, o della raccolta di vari materiali, sia quelli innovativi sia quelli giunti alla fine della loro vita. Davvero numerosi sono infine i pezzi curiosi, speciali o semplicemente comuni; uno sgabello per mungere, delle pinze per i fogli, un cestello per la cottura a vapore oppure un giunto in vetro per cancellate.

Dino Gavina, designer ed editore italiano, ha reso omaggio ai prodotti anonimi e ai fratelli Castiglioni in occasione di una mostra, dove affianco del Cavalletto ripensato dai designer per la sua azienda, presentava un inedito inventario comprendente: la tripolina, la sedia sdraio e quella da regista, il filo a piombo, la chiavarina, l'ombrello, la lampada di carta, il metro, il martello, il tappo a corona e il cuscinetto a sfera. Ha poi spiegato che "nel momento della massima ricerca sul design, un'idea spontanea, dirompente, una chiara indicazione ai progettisti: a volte può essere giusto scegliere o ridisegnare un umile modello abbandonato facendolo rivivere, invece di progettare un prodotto nuovo".

Raccontava Castiglioni: "io faccio raccolta di oggetti trovati, conservo un po' di tutto, sono oggetti anonimi, prodotti anche in grande numero. Li ho tenuti da parte ogni volta che capitava un oggetto con un intelligente componente di progettazione. Hanno una loro espressività molto particolare proprio perché sono sempre legati a una funzione. Di queste cose da osservare e a cui fare attenzione è pieno il mondo. Mi suggeriscono continuamente qualche cosa:

2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114





1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115

tante volte è tecnologia della produzione, altre volte è il comportamento del fruitore, altre ancora il modo in cui è venduto. Questi oggetti influiscono molto sulla mia voglia di lavorare, di giocare e di entrare nel vivo della progettazione". Oggetti comuni e anonimi importanti per il lavoro progettuale: perché soluzioni di dettaglio potevano rivelarsi fonte di ispirazione; perché certi oggetti potevano essere decontestualizzati e riusati; o ancora perché si poteva immaginare di ridisegnarli. In occasione della mostra in Triennale del 1984 dedicata ad Achille Castiglioni, questi oggetti vengono presentati sul libro catalogo scritto da Paolo Ferrari introducendoli con un breve testo: "La funzione: che bella forma!".

Gli oggetti presentati non venivano considerati come pezzi da collezione, poiché sono questi tutti di normale produzione. Per questi oggetti, in origine di progettazione anonima, molto spesso scaturiti dalla fantasia del piccolo artigiano e poi prodotti in serie è sempre presente in Castiglioni anche un enorme interesse formale. Nella prassi progettuale il designer milanese ha dunque sempre tratto ispirazione da oggetti anonimi e comuni, attraverso sia il ready-made sia il redesign. Utilizzare un sedile da trattore per una nuova sedia, come nel Mezzadro, oppure una canna da pesca per reggere una lampada, come nella Toio, risponde all'esigenza di usare tutto ciò che è già ricco di cultura del costruire, anzi, di confermare questa validità anche suggerendone un uso diverso. Nel disegnare oggetti d'arredo e di uso comune, Castiglioni si è sempre mantenuto fedele alla cifra che sin dai lontani anni Quaranta ha caratterizzato la sua ostinata e ininterrotta attività di progettista, ovvero il tentativo di scoprire l'intelligenza che il tempo e l'uso hanno accumulato negli oggetti comuni, negli utensili e negli strumenti che quotidianamente accompagnano la vita degli individui. Differente nei confronti del culto per la novità, il designer si è ingegnato di cogliere in nuovo ciò che è di sempre. Non è dunque strano che alla luce di quest'attenzione culturale e metodologica. Castiglioni sostenesse che il rompitratta VIm (interruttore progettato per Bticino) del 1968 fosse il loro prodotto più emblematico: "L'oggetto di cui sono più orgoglioso – ha affermato più volte Achille – l'ho disegnato trent'anni fa con mio fratello Pier Giacomo. Prodotto in grande numero (15milioni di pezzi), è acquistato per le sue qualità formali e nessuno, nei negozi di materiale elettrico, ne riconosce l'autore".

Gli stessi oggetti anonimi erano utilizzati da Castiglioni nelle lezioni universitarie. Lo stesso designer racconta che durante il suo insegnamento ha sempre messo davanti agli studenti degli oggetti e li ha fatti mentalmente e fisicamente smontare per far loro comprendere quando erano oggetto di buon design o meno. "Sono convinto che dalla varietà si è poi capaci, con un po' di riflessione, di arrivare all'essenza e alla differenziazione". Gli oggetti appartenenti al cosiddetto design anonimo sono considerati per dimostrare come un'intelligenza collettiva sviluppi una profonda coscienza delle esigenze, delle risorse disponibili, dei mezzi di produzione opportuni, così da generare la realizzazione di prodotti che, quasi naturalmente, coniugano la qualità tecnica con una soluzione espressiva totalmente appartenente al medesimo linguaggio e sensibilità formale di produttore e utilizzatore. Non quindi una rassegna di oggetti curiosi o pezzi di modernariato, ma esempi della memoria della cultura del progetto.

Il testo del paginone illustrativo del suo insegnamento al Politecnico di Milano diceva: "L'insegnamento considera il progetto quell'attività che costituisce gli oggetti come strutture di relazione determinanti della qualità dei comportamenti. Si considerano positivamente i prodotti scaturiti da un'approfondita ricerca di progetto e da un'evidente attenzione per il 'significato' dell'oggetto: in particolare si considera, nella qualità dei rapporti umani e dei rapporti con l'ambiente, ciò che fa nascere relazioni d'affetto".

4.2.7 Humble Masterpiece

Paola Antonelli ha collocato in un elenco di "umili capolavori", alcuni oggetti come: pallone da calcio, zolletta di zucchero, codice a barre, post-it, bicchiere di carta usa e getta, lampadina, led, fiammiferi, ciabattine Flip-Flop, Tampax, Moka Bialetti, accendino Zippo e altri oggetti ancora. La mostra inaugurata al Moma nel marzo del 2004 è stata seguita dalla pubblicazione del libro "Humble Masterpiece - 100 Everyday marvels of design" presenta 120 oggetti di utilizzo quotidiano. Secondo la filosofia che è alle spalle di "Humble masterpieces", ogni casa è un museo. La maggior parte degli oggetti ospitati trova spazio in una borsa: ci sono la penna Bic, i bastoncini cinesi per mangiare, la spilla da balia, l'Aspirina. Anche i dolci (i lecca lecca "Chupa Chups", le caramelle "M&M's", il cioccolato "Toblerone") hanno guadagnato l'attenzione del Moma. Per non parlare dei giocattoli, come il frisbee, il cubo di Rubik e i mattoncini Lego. Folta la rappresentanza italiana: nel museo sono esposti il cono gelato ideato nel 1896 da Antonio Marchionni, le posate Alessi e Chicco, le tazze utilizzate sui voli Alitalia negli anni Settanta ed un tagliacarte Olivetti. La mostra si è svolta in un'unica stanza,

occupata centralmente da un grande espositore di vetro, dove una superficie a scalini di panno rosso accoglieva questi 120 piccoli capolavori. Nelle parole della curatrice Paola Antonelli, l'invito era quello di riconcepire i propri ambienti quotidiani, dando spazio e attenzione a queste popolari meraviglie, e magari scoprendone delle nuove. La collezione di design del museo include gli oggetti più comuni e fin dal lontano 1934, anno in cui l'allora direttore Alfred C. Barr inaugurò la prima mostra di questo tipo, intitolata "Useful Objects". La collezione di design comprendeva allora molle, ingranaggi e lampadine e fu esibita su base annuale come incentivo all'apprezzamento pubblico del design, per elevare il valore di un'arte che al tempo era ancora invisibile ai più. Molti dei pezzi della rassegna "Humble masterpieces" sono sotto esame per l'ammissione nella collezione permanente del MoMA, che attualmente comprende più di 3 mila oggetti: il più grande è un elicottero, il più piccolo un microchip.

→ Foto della mostra al MoMa, 2004.

↓ Band-Aid, Earle Dickson, 1921.



4.2.8 Super Normal - Jasper Morrison & Naoto Fukasawa

SuperNormal è la mostra di 204 oggetti, selezionati da Jasper Morrison e Naoto Fukasawa ed esposti la prima volta a Tokyo nel 2006 e poi alla Triennale di Milano nel 2007.

È il manifesto con cui i due curatori mostrano quello che per loro il design dovrebbe essere: il progetto di oggetti che si misurano con la realtà quotidiana della vita, destinati a durare nel tempo, insostituibili rispetto a qualcosa di nuovo. La loro idea di "super normalità" non è altro che una speciale qualità che permea gli oggetti – siano essi anonimi o concepiti con "intenzionalità estetiche" – e che invece di limitarsi all'apparenza visiva riguarda la percezione degli oggetti attraverso il loro uso.

Dalla penna a sfera alle mollette per il bucato, dalle forbici ai portacenere al taglierino in plastica, la mostra presenta oggetti che sono talmente presenti nella vita quotidiana da passare inosservati e diventare quasi "invisibili". La loro "normalità" però ha cambiato,

attraverso l'uso, la vita dei fruitori e ha offerto nuove soluzioni. Gli oggetti sono stati scelti per ciò che esprimono, per quello che è stato costruito intorno alla loro forma, mettendo in secondo piano l'elemento visuale.

L'oggetto simbolo di SuperNormal come sostiene Naoto Fukasawa è il taglierino "ma non quello in acciaio ancora troppo design" bensì quello "normale" in plastica. I 204 oggetti selezionati sono quasi tutti piccoli utensili domestici, dal pelapatate svizzero Rex alla penna Bic, alla Moka

Express della Bialetti, utensili quasi tutti anonimi, da molto tempo entrati nella quotidianità sia occidentale che giapponese, fino ad essere acquisiti dai più come oggetti "normali" consueti e per questo belli.

La loro figurazione è limitata alla forma dell'uso, il colore è il colore dei materiali, senza decorazione, sono quasi tutti prodotti economici, essenziali in tutti i sensi, industrialmente prodotti in grande serie. Accanto agli oggetti di design anonimo compaiono anche classici del design come il tavolino in acciaio di Breuer, il sistema di

→ Pentel Pen,
Japan.

↓ Foto della mostra,
Tokyo,
2006.



scaffalatura 606 di Dieter Rams, la sveglia Optic di Joe Colombo, alcuni prodotti di Marc Newson, Grcic, i fratelli Bouroullec e due oggetti di Enzo Mari, il designer che più di ogni altro ha sempre cercato, con estremo rigore la riduzione della forma della merce al suo uso. Super Normal è una mostra anticonsumistica, rifiuta la logica dell'obsolescenza programmata che il marketing insistentemente ci chiede, perché questi sono già prodotti perfetti e sostituirli con nuovi prodotti, magari in materiali e figurazioni preziose per gratificare l'elitario bisogno di lusso, significherebbe solo promuovere inutili scarti di merce già in produzione.

Il fenomeno del Super Normal riferisce a "qualcosa che è bello avere intorno, che si utilizza in modo del tutto soddisfacente, senza dover pensare alla sua forma o decifrare qualsiasi messaggio nascosto o accorgimenti". Entrambi i progettisti sostengono la semplicità e la normalità in oggetti funzionali. Si calcola infatti che circa il 90% degli oggetti sul mercato sia "senza firma", un mondo dato ormai per scontato e quasi ignorato ma che porta ad analizzare la vera essenza del design: "super normal" dice Morrison "è la perfetta sintesi di ciò che il design dovrebbe essere".

Tra i tavoli dove sono esposti gli oltre 200 oggetti selezionati viene riprodotta la stessa sensazione che si ha all'Ikea o da Muji, o meglio nella propria casa, nel proprio ufficio, al bar preferito o al supermercato. Risulta strano e dà un senso di autocompiacimento scoprire che la maggior parte degli oggetti sono stati comprati, visti, acquistati e soprattutto usati da ognuno di noi, come il banale secchio per l'acqua, un prodotto esclusivamente italiano, mai esportato all'estero, che mostra come "il design può migliorare la vita di tutti".

Morrison e Fukasawa sono contro quel fenomeno che viene chiamato oggi spettacolarizzazione delle merci.

Per meglio comprendere il pensiero dei due designer si è deciso di inserire l'intervista completa realizzata dal designer Fumiko Ito e pubblicata su Domus 894, Luglio/Agosto 2006.







← Foto della mostra,
Tokyo,
2006.

FUMIKO: Qual è la vostra personale definizione di Super Normale?

JASPER: Secondo me il mondo del design vive una situazione di deriva dalla normalità, ha dimenticato le proprie radici e il principio originario in base al quale ai designer spetta prendersi cura dell'ambiente creato dall'uomo, e quindi spetta loro cercare di migliorarlo. Il concetto di Super Normale rappresenta un ponte tra questi due mondi, un tentativo di ricollegarli. Definire l'identità dell'oggetto Super Normale non è semplice, e non sono nemmeno tanto sicuro che sia possibile pianificarne la nascita. Un oggetto diventa Super Normale attraverso l'uso. Come designer, possiamo puntare a raggiungere il Super Normale preoccupandoci meno dell'aspetto visivo del carattere di un prodotto, tentando di anticipare il possibile impatto degli oggetti sull'atmosfera e la nostra convivenza con loro.

NAOTO: Penso che sia probabilmente abbastanza facile capire le cose o le situazioni che rientrano nella definizione di Super Normale. Succede quando guardiamo qualcosa e pensiamo: "È proprio normale"; si tratta di oggetti che hanno permeato la nostra vita quotidiana, cose nelle quali non c'è traccia di design. Oppure accade quando un nuovo prodotto

assorbe l'essenza di qualcosa che tutti riconoscono e percepiscono come 'normale'. Quando chi guarda questi oggetti e le sue aspettative di trovarsi davanti a qualcosa di 'progettato' vengono in un certo qual modo disattese, spesso se ne esce con osservazioni del tipo: "È così normale", oppure: "Perché è così... normale?". Questo tipo di commenti esprimono la perfetta rispondenza all'oggetto normale originale, e servono a ricordarci che forse coltivare un buon rapporto che si protrae nel tempo è da preferire a qualcosa di nuovo. Penso che il momento in cui questo ci si rivela rappresenti la migliore spiegazione di cosa sia Super Normale.

FUMIKO: La mostra comprende molti oggetti di uso quotidiano la cui genesi in termini di design è del tutto anonima. In che senso possiamo definirli Super Normali, e che differenza c'è tra questi e i prodotti 'firmati'?

NAOTO: Il termine 'anonimo' indica in genere che il creatore dell'oggetto è sconosciuto; ma penso includa anche un'altra sfumatura, ossia che l'oggetto non lascia percepire l'intenzione, da parte del suo autore, di "fare design" o di 'esprimersi'. Abbiamo selezionato e definito Super Normali oggetti anonimi, quelle cose usate ogni giorno al punto di diventare invisibili, oggetti che

conosciamo come le nostre tasche e che ci passavano accanto inosservati, che addirittura apparivano piuttosto brutti quando cercavamo di individuare gli elementi di design contenuti al loro interno. Guardando alla cosa da questo punto di vista, ti rendi conto di quanto sia importante l'elemento visuale quando prendi in considerazione il design; cercare oggetti anonimi Super Normali significa guardare a ciò che un oggetto esprime, al rapporto che è stato costruito intorno alla sua forma. Ho l'impressione che accada qualcosa di simile a percepire con gli altri sensi anche quando stai guardando con gli occhi. Quando ho preso in esame il taglierino, in un primo momento ho creduto che quel semplice, sottile strumento in acciaio fosse Super Normale. Poi, quando accanto ho visto il vecchio modello rivestito in plastica ho pensato: "Ecco, questo è Super Normale". Il taglierino in acciaio era ancora una di quelle cose che si scelgono con un occhio al design; l'impressione di oggetto usato da sempre, invece, è stata risvegliata da quello rivestito di plastica, e quando ce ne siamo resi conto lo abbiamo scelto come Super Normale. In quel momento ho realizzato che la mia personale visione del concetto di Super Normale era ancora instabile. Ma aver 'visto' il taglierino in plastica mi ha dato la scossa. Mi sono sentito improvvisa-

mente libero, come se avessi scosso via la pesante cappa del design.

JASPER: Sono d'accordo, ci sono momenti durante l'uso delle cose in cui ti rendi conto improvvisamente quando una cosa è Super Normale. Si tratta di una sensazione che oltrepassa il semplice vedere, e si addentra in un'area più interessante dell'usare e del fare esperienza. Penso si possa anche dire che l'oggetto anonimo – il cui designer è sconosciuto – e l'oggetto disegnato senza la consueta quota di ego creativo o di espressività sono molto vicini e tuttavia separati da un confine sottile. Nel caso di un autore sconosciuto, il progetto ha luogo nel totale anonimato, mentre il designer che sceglie di evitare o limitare l'espressione creativa individuale lavora consapevole del fatto che il suo nome accompagnerà il prodotto. Super Normale è più comune nel mondo delle cose disegnate nel completo anonimato: ce ne siamo resi conto con chiarezza mentre facevamo la selezione per la mostra. Tuttavia, è possibile anche nel mondo delle firme dei designer, e penso che dovremmo essere d'accordo che non è solo preferibile, ma che sembra anche aprire al design un mondo del tutto nuovo. Libero, come hai detto tu, dalla cappa del 'Design'.

4.2.9 Mostra “No Name Design” di Franco Clivio

Proprio in un momento in cui il Design è sempre di più quello patinato delle riviste glamour, desiderato, stravagante, inutilmente costoso e volutamente gridato; la mostra “No Name Design” di Franco Clivio esplora le origini del progetto, alla ricerca dell’oggetto silenzioso, umile servitore della vita di tutti i giorni, capace con il suo buon disegno di svolgere al meglio ciò per cui è stato realizzato. Da diversi decenni infatti Franco Clivio ricerca e colleziona oggetti di uso comune solitamente considerati banali ma che racchiudono qualità tecniche ed estetiche straordinarie.

→ **Franco Clivio nel suo studio, 2014.**

Da osservatore perspicace e curioso, Clivio mette in evidenza l’ingegnosità e l’intelligenza di questi utensili dal design spesso anonimo. Vero e proprio cabinet de curiosités, la mostra è un omaggio a oggetti a priori insignificanti che però hanno modificato e migliorato la qualità della nostra vita. La mostra raccoglie quasi 1000 oggetti che sono stati posizionati in base a funzioni o tipologie, materiali o famiglie formali, realizzati da anonimi designer, e rendono omaggio alla genialità di artigiani e tecnici. Strumenti capaci di fornire soluzioni a una serie infinita di problematiche diverse e sono spesso di una bellezza straordinaria data dal binomio “estetica ed utilità”. Così nella collezione costruita negli anni da Clivio emergono misteriose maschere lignee, oppure comuni forbici e perfino oggetti industriali.

Parlando della mostra lo stesso Clivio commenta dicendo di essere in costante ricerca, sempre e dovunque. Dal ferramenta, ai negozi dell’usato, nelle botteghe dei rigattieri, ai grandi magazzini, nei mercatini delle pulci. “Posti dove trovo per lo più articoli che non interessano praticamente a nessuno. Oggetti quotidiani poco appariscenti, con funzioni tecniche semplici e al tempo stesso sofisticate. Cose realizzate in maniera anonima, che per forma, fabbricazione, modo d’impiego e materiali offrono qualcosa di insolito”. Gli utensili esposti sono infatti caratterizzati da un’estetica raffinata, funzionano o si piegano in maniera singolare o si possono utilizzare in modi diversi presentando sistemi di connessione particolarmente intelligenti. L’interesse di Clivio per questi oggetti si è sempre rivolta ad oggetti piuttosto piccoli, “volevo averli sempre intorno, a portata di mano, disponibili in qualsiasi momento. La



→ **Foto della mostra,
Milano,
2014.**

loro presenza è per me stimolante”.

Osservare, capire, ridurre all'essenziale, indagare e inserire i dati in un archivio strutturato su riferimenti incrociati, in modo da poterli richiamare e utilizzare nel proprio lavoro, è un modo di pensare, in parte conscio e in parte inconscio, che il designer afferma di aver utilizzato spesso e con profitto.

“Collezionare per me è stata una sorta di formazione costante”. Franco Clivio ha praticato questo approccio fin da quando era studente di disegno tecnico in Svizzera e tale orientamento ha caratterizzato la sua formazione presso la Hochschule für Gestaltung di Ulm, sotto la guida e in collaborazione con pragmatici designer di prodotti industriali quali Hans Gugelot e Walter Zeischegg.

Scoprire lo straordinario nell'ordinario, estrapolare dalla struttura complessa il modello elementare: queste rappresentano oggi per Clivio le chiavi per trovare, nel processo di creazione, la soluzione geniale a un problema. Un'idea concreta che super i limiti del modello e ne sviluppi il potenziale creativo. Un modo di progettare che si evolve fino a diventare un programma, lungo un percorso fatto di tentativi ed errori.

Della mostra tenutasi in Triennale è stato successivamente pubblicato nel 2014 il libro “Hidden Forms”, dove il designer afferma: “ho iniziato a collezionare questi oggetti già da bambino. Fin da piccolo un'inspiegabile curiosità mi ha spinto a chiedermi come funzionassero e per questo li smontavo in modo da svelarne i meccanismi. Gli oggetti che ho raccolto rappresentano per me una fonte di ispirazione costante. Invito chiunque ad essere curiosi, a non perdere mai il piacere di sorprendersi, a osservare con occhio attento e critico ciò che ci circonda, a capire in senso letterale e metaforico le cose per costruirsi un proprio repertorio di idee”.

Tomás Maldonado attribuisce un valore didattico alla collezione svolta da Clivio. “Essa spinge il futuro creatore di oggetti a una visione ravvicinata degli stessi, ossia a osservare nel particolare il luogo in cui tale dipendenza si manifesta. Dopotutto, è nella rigorosa cura del dettaglio che si decide la qualità - non solo formale - di un oggetto. In nessun altro caso che in questo è più vero il detto che il diavolo sta nel dettaglio”.



4.2.10 L'inventario di Alberto Bassi

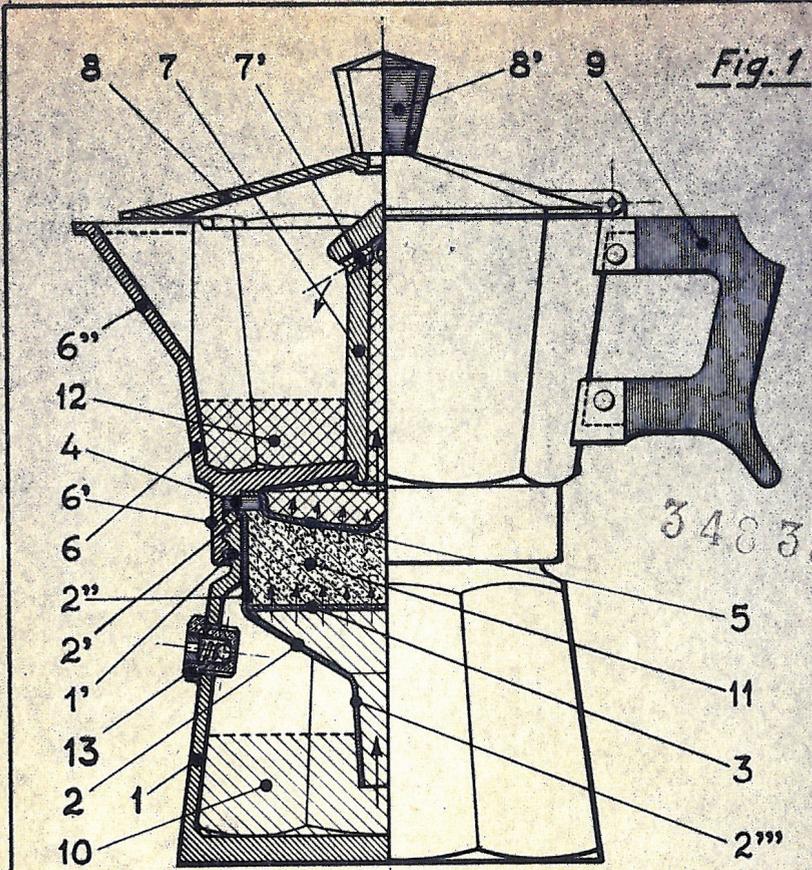
L'inventario redatto dallo storico del design e docente allo IUAV di Venezia, pubblicato nel libro "Design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incognito", configura una prima ricognizione sul design anonimo in Italia.

Secondo Bassi, occuparsi di oggetti anonimi può contribuire alla comprensione delle radici di un'identità, di volta in volta collocata dentro la cultura del design, dell'impresa o del sistema paese. Oggetti che hanno segnato varie fasi della storia, dello sviluppo della cultura e dei consumi.

→ **Caffettiera Moka Express,
Alfonso Bialetti,
1933.**

L'inventario si differenzia da quanto proposto finora da chi si è occupato del tema in quanto i precedenti contributi hanno indicato oggetti esclusivamente presi dal contesto domestico. Oltre a limitarsi alla selezione di oggetti esclusivamente italiani, la scelta di Bassi è stata quella di effettuare delle distinzioni che rendano meglio comprensibili scelte e criteri. Il libro è infatti diviso in tre grandi categorie; anonimo di tradizione, anonimo e anonimo d'autore.

La prima categoria comprende oggetti perlopiù risalenti a un'epoca e una condizione di produzione pre-industriale. Affondano le loro radici in tempi abbastanza lontani e hanno conosciuto consacrazione in epoca industriale. Si tratta di quegli oggetti che risalgono a un'antica tradizione di saper fare e produrre, ma non sono artigianali in senso stretto perché la loro produzione appare seriale e originata da una chiara idea progettuale. La seconda categoria invece raccoglie artefatti dell'era industriale che hanno codificato soluzioni a problemi, configurato formalmente tipologie, risposto a specifiche esigenze in un mercato di consumi dove si andavano affermando sempre nuovi bisogni. Sono per la stragrande maggioranza prodotti storici e tuttora in produzione. Infine, ultima categoria spetta agli oggetti che rappresentano alcuni capolavori che pur essendo noto il nome del progettista, mantengono e rivendicano uno status di buon design, normale e "non vanitoso". Chiunque ha dimestichezza con storia e cronaca del disegno industriale sarà quindi in grado di attribuire una paternità a questi prodotti, a come affermava Achille Castiglioni, "la loro fruizione, ma soprattutto l'intenzione progettuale che sottendono, è stata e continuerà a essere anonima". Gli oggetti che seguono sono tratti dal libro "Design anonimo in Italia - oggetti comuni e progetto incognito".



34833

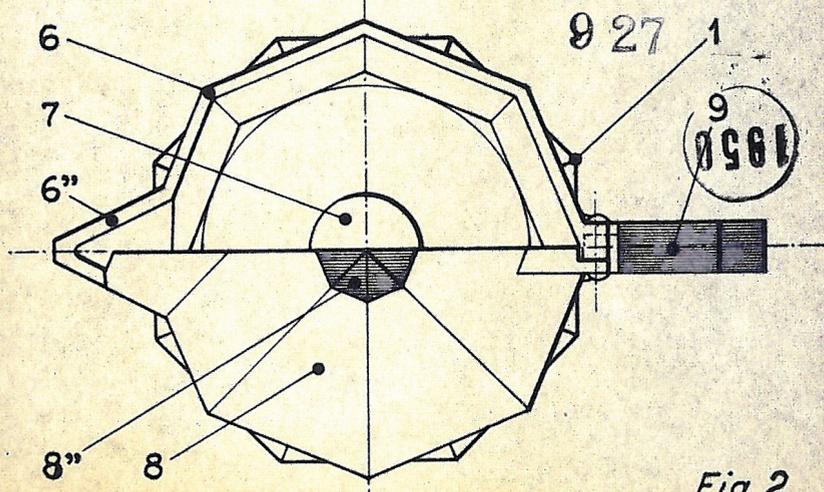


Fig. 2

per incatice
Ciccogna Franco & C.
Oell'coqua

ITALIA
BREVETTO
DEI
PAPAVANTI
1891
Grilli

Bottiglia Campari Soda

Campari

Fortunato Depero

1932

Autore nel 1915 con Giacomo Balla del manifesto Ricostruzione futurista dell'universo, dove teorizzava l'intervento artistico in ogni ambito dell'umana creatività, Fortunato Depero (1892-1960) è stato uno fra i futuristi più attivi nel settore della comunicazione visiva e delle arti applicate.

A cominciare dall'attività promossa dalla Bottega d'arte di Rovereto da lui condotta con la moglie Rosita per produrre tessuti, tappeti, arazzi e arredi. Fra le collaborazioni con le aziende, in particolare nel campo della grafica, la più significativa resta quella per Campari, per cui realizzò manifesti, numeri unici di riviste, oggetti promozionali e molto altro. E fornì negli anni trenta un importante contributo al disegno della bottiglia del Campari Soda. Come il prodotto alimentare, anche il suo contenitore è il risultato di un design che predispone una specifica configurazione in relazione ai modi dell'organizzazione e della produzione industriale.

Nel caso di prodotti liquidi (per esempio le bevande o i profumi) peraltro, il disegno di contenuto e recipiente sono spesso indissolubilmente collegati.

Davide Campari fece costruire nel 1903 a Sesto San Giovanni - la "città delle fabbriche" alle porte di Milano - gli stabilimenti della

sua azienda (fondata nel 1862) dall'architetto Luigi Perrone, già autore del Circolo Filologico Milanese, secondo gli stilemi del neoromanico, con mattino a vista e decorazioni in ceramica nelle pareti esterne; negli interni fu impiegato l'allora assai innovativo cemento armato. La scelta dell'architetto conferma la costante attenzione agli aspetti dell'arte e del progetto, che condurrà nel corso degli anni a commissionare manifesti ai migliori cartellonisti e grafici - da Marcello Nizzoli a Nicolaj Diulgheroff e Bruno Munari - ma anche a realizzare una grande quantità di articoli promozionali e pubblicitari che hanno contribuito in modo decisivo alla diffusione del marchio nel mondo.

Il prodotto più noto dell'azienda è il Bitte; nel 1932 fu iniziata la produzione del Campari Soda, per bere il Bitter in porzioni già miscelate e pronte all'uso. La bevanda è contenuta nell'inconfondibile bottiglietta a forma di tronco di cono, eseguita in origine delle Vetriere Bordoni di Milano, al cui disegno ha contribuito Depero.

Probabilmente non in modo diretto, occupandosi del progetto e della definizione tecnica della bottiglietta, quanto fornendo una puntuale ispirazione per la configurazione innovativa e inedita. La forma del contenitore infatti è

derivabile da analoghe morfologie - frutto delle scomposizioni / ricomposizioni di matrice geometrico-macchinista che segnano la ricerca artistica deperiana e di molti futuristi - presenti nei manifesti ma anche in oggetti promozionali ideati da Depero: la sagoma conica o a calice rovesciato viene in seguito sviluppata dalla vetreria e dall'azienda.

Si tratta di una piccola bottiglietta, in cui il terzo superiore del corpo va restringendosi ed è coronato da un'apertura leggermente rigonfia; prodotta in vetro smerigliato trasparente, contiene nella parte inferiore le indicazioni relative al prodotto e all'azienda stampate a rilievo, evitando in questo modo l'etichetta cartacea. Svitati dunque gli elementi di interesse: l'inedita forma conoidale, che tra l'altro ne favorisce lo stoccaggio in apposite casse; il materiale adottato, un vetro smerigliato trasparente con una speciale tattilità di superficie, atto a fornire massima evidenza alla particolare tonalità di rosso della bevanda; e ancora, le scritte stampigliate sul vetro. Insomma un oggetto fornito di evidente contenuto e forza comunicativa.



Cucitrice Zenith 548

Balma, Capoduri & C.

Aldo Balma

1948

Un oggetto obbligato per gli ambienti di lavoro è la cucitrice a punti metallici per tenere uniti di fogli. In particolare nel nostro paese, da oltre un cinquantennio il modello per antonomasia è lo Zenith 548 della ditta Balma, Capoduri & C. di Voghera. Fu progettata nel 1948 da Aldo Balma (1896-1957), fondatore nel 1924 assieme ad Andrea Capoduri dell'azienda e ideatori del marchio Zenith, fra i primi in Italia ad occuparsi di piccoli oggetti per il lavoro in ufficio, con spirito volto all'innovazione e al progetto, ben testimoniato dalla cucitrice brevettata o dalla colla Coccoina del 1927, e mantenuto dal figlio Giorgio Balma (1924-), artefice del levapunti Zenith 580 del 1958.

A metà degli anni trenta e già prima della 548 - in contemporanea con le ricerche sulla definizione tecnica e formale del prodotto in corso sia in Europa sia negli Stati Uniti, ma diversamente da chi lavorava sulla "doppia pinza" in parallelo - Balma aveva proposto nel 1935 un modello basato su un corpo corazzato, a contenere il meccanismo azionato da una lunga leva arcuata (brevetto n. 69457 del 19 marzo 1936).

Tale configurazione trova le proporzioni definitive con il modello 548, apportando al contempo alcune migliorie tecnico-mecca-

niche, come il meccanismo anti inceppamento. Un accorgimento per estrarre velocemente e facilmente a uno a uno i punti i punti inceppati, con il vantaggio di non dover ricaricare nuovamente la cucitrice (a differenza, per esempio, del contemporaneo Parva della Ro-Ma, di Romeo Maestri). Interamente metallica e prodotta perlopiù in versioni bicolore, la 548 è costituita da un involucro forato per l'alloggio dei perni attorno ai quali ruotano le parti mobili dell'apparecchio, e da ventidue elementi interni progettati con l'obiettivo di semplificarne la costruzione e rendere estremamente funzionale il meccanismo d'uso: dalle parti destinate a contenere il "treno" dei punti metallici all'asta con molla che li mantiene aderenti alla parte anteriore della cucitrice, "ghigliottina" che imprime al punto metalli, in due fasi differenti, la forza necessaria a perforare i fogli e a piegarsi ai componenti necessari per il ritorno della leva alla posizione di partenza. Brevettata in Italia nel 1948, la cucitrice riceve nel 1954 la segnalazione per il Compasso d'oro.



Sedia chiavarina

Produttori vari

Giuseppe Gaetano Descalzi, detto il Campanino
1948

Il marchese Stefano Rivarola, presidente della Società Economica di Chiavari - fondata il 15 aprile 1971 con l'intento di promuovere le attività imprenditoriali della zona vicino a Genova e che già nel 1973 aveva dato vita a un'esposizione industriale - di ritorno da un viaggio a Parigi nel 1807 propose agli artigiani locali alcune sedie francesi come esempi da imitare. Uno dei più brillanti, Giuseppe Gaetano Descalzi (1767-1855) detto il Campanino, disegnò e realizzò invece un originale modello: una sedia di ciliegio leggera, resistente ed elegante; con spalliera e gambe semplificate, ha la seduta intelaiaata con sottili strisce, in origine di salice bianco ora di canna d'India, tessute a spiga o ortogonali, in modo da comporre una trama e un ordito compatto ed elastico, tanto da rassomigliare a una robusta tela di lino. Descalzi arrotondò le estremità della cartella del dorsale, così che si adattasse alla forma delle spalle; adeguò la struttura complessiva al principio di elasticità reso possibile dalla seduta di salice; risolse le difficoltà costruttive e, attraverso il controllo delle connessioni, eliminò perni, rinforzi o stecche che ne disturbassero la linea. Era nato l'archetipo della sedia di Chiavari, denominata Campanino in onore del suo autore.

Numerosi altri modelli sono stati proposti in quest'area produttiva - che negli anni è arrivata a contare molte botteghe artigiane, oggi invece assai ridotte di numero, con alcune presenze significative come quelle della Fratelli Levaggi - mantenendone immutati i caratteri principali: legno di ciliegio o faggio, da cui deriva l'estrema leggerezza; seduta di salice o canna; struttura esile e aggraziata. Fra i primi estimatori lo scultore Antonio Canova che sottolineò come il progettista seppe risolvere il problema di unire con la più grande leggerezza alla più grande solidità.

Le sedie di Chiavari configurano un prodotto "colto", senza dubbio esito della domanda di una committente esigente e cosmopolita, coniugata con una tradizione esecutiva altrettanto accurata e sensibile. Hanno conosciuto importanti riconoscimenti e successi: negli anni cinquanta, per esempio, nella fase di definitiva affermazione del design italiano, architetti come Franco Albini, Ignazio Gardella o Luigi Caccia Dominioni hanno di frequente utilizzato per i loro arredamenti i modelli liguri, ispiratori, fra l'altro, della Leggera (1951) di Gio Ponti. È rimasta identica la tecnica costruttiva, frutto di un rigoroso lavoro artigianale che prevede

realizzazione e assemblaggio a mano, basata sulla conoscenza dei meccanismi dell'elasticità e della curvatura dei legni, nonché della selezione delle essenze, perlopiù di provenienza locale. Tagliato in tavole di diversa dimensione, il legno resta accatastato all'aperto, con i giusti accorgimenti per una corretta e naturale stagionatura; una volta pronto, vengono ricavate le varie componenti della sedia, seguendo le sue naturali curvature per conferire robustezza al prodotto finito. La sedia è infine unita a incastro e ogni parte incollata a caldo senza uso di elementi metallici. Il sedile è eseguito direttamente sulla struttura, intrecciando sottili filamenti di canna d'India proprio come un tessuto. Il ciliegio o il faggio sono dunque i colori classici delle chiavarine, ma assai diffusa è anche la laccatura nera lucida. Passati duecento anni, resta un "buon progetto" ottocentesco per un prodotto artigianale di qualità, che fra l'altro presuppone l'adozione di singole componenti standard.



4.2.11 Il caso Michele Provinciali

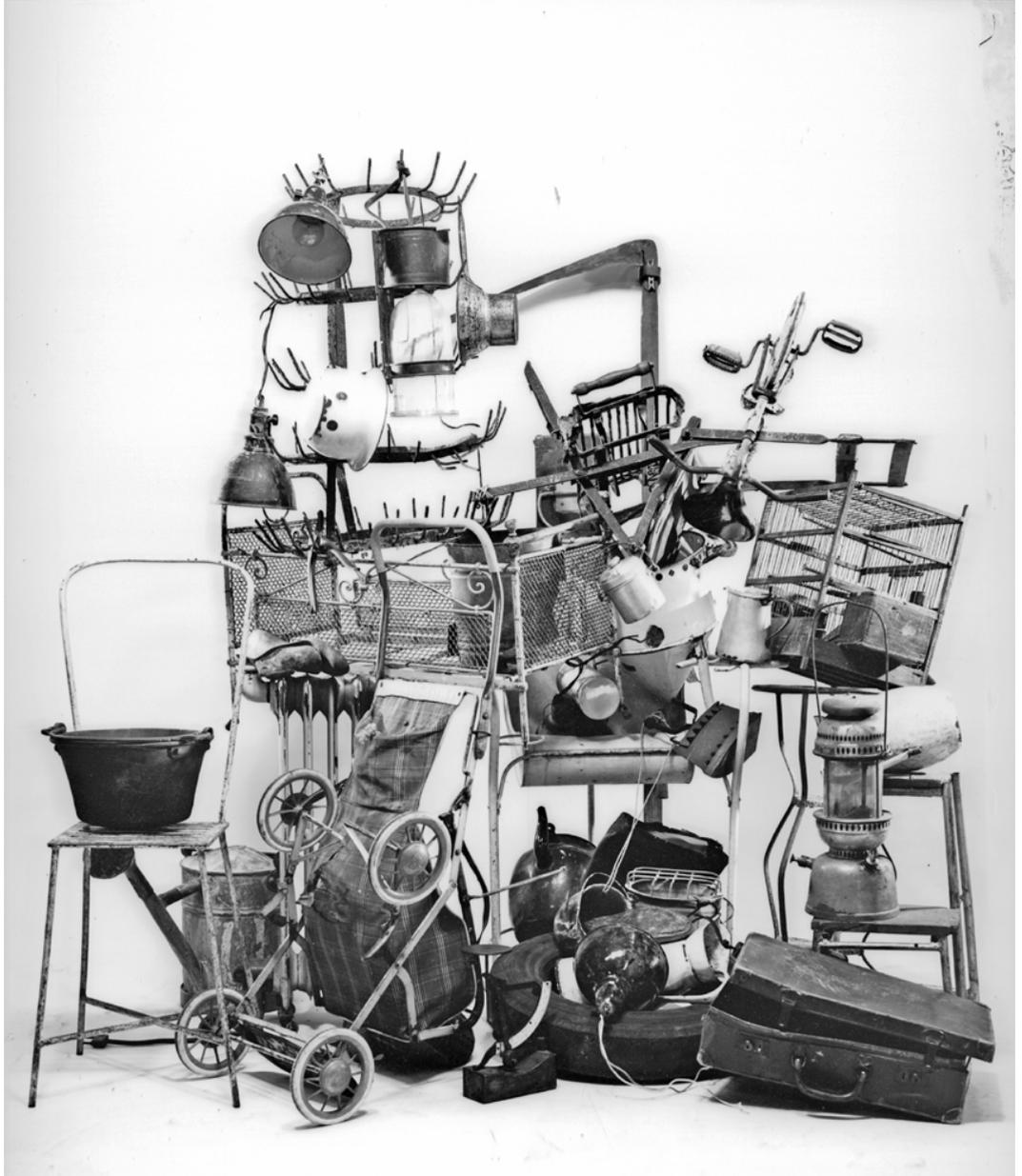
Michele Provinciali è stato un illustratore e grafico italiano nato a Parma nel 1923. Sebbene per molti potrebbe risultare meno conosciuto rispetto ai suoi colleghi del tempo, è stato il primo della sua generazione a comprendere il valore della forma come caratteristica propria dell'oggetto. Dilavati dal mare, asciugati dal sole, consumati dall'uso, gli oggetti che Michele Provinciali ha accumulato, ordinato e fotografato sono assimilati da colori sbiaditi perfettamente accordati tra loro. L'attenzione agli oggetti del quotidiano tipica di Provinciali, non si esaurisce nel loro ritrovamento: si espande infatti nell'espressività e nell'armonia che riesce a far trasmettere loro grazie alla disposizione spaziale, nella dimensione narrativa che sa far assumere alla loro composizione. Da sempre impegnato in una riflessione estetica, progettuale e morale, sulle cose che ci circondano, in una inesausta ricerca dei ready-made (tappini di bibite, gessetti colorati consumati, saponette usate, biglietti obliterati, medaglie, medagliette. Intesi come oggetti che hanno subito, con l'uso, una trasformazione 'semantica' che ne ha rivelato e evidenziato una natura funzionale e visiva affatto diversa devono essere rivisitati nel senso e ricontestualizzati, magari operando un vero e proprio cortocircuito narrativo.

→ Foto degli elaborati del corso di fotografia, Scuola Umanitaria di Milano, 1950.

Il libro "Michele Provinciali - Maestro del design", pubblicato da Gangemi nel 2006, propone una sequenza di immagini che tracciano chiaramente le vie della sua curiosità: il suo saper vedere oltre e al di là della progettazione e degli oggetti. "Oggetti d'uso, oggetti che paiono rifiutati dalla storia se non come testimonianza di un trascorso che li ha – per un attimo – umanizzati, diventano immagine grafica, segni della composizione e, contemporaneamente, memoria."

Divenuto professore all'ISIA di Urbino, Provinciali insegnava a guardare, sentire i materiali e le forme, a superare le barriere e le abitudini percettive. Invitava gli allievi a prestare la massima attenzione ai cassonetti di rifiuti e agli oggetti che ci circondano. Ricercare, riflettere sugli oggetti e la loro storia è un approccio che da sempre ha contraddistinto il suo lavoro.

Lo stesso Provinciali diceva: "Raccolgo le cose comuni, quelle che si vedono sempre e non si guardano. Trovo sulla battaglia un conte-



↓ **Biglietto Ferroviario,**
«Imago» No. 1,
1960.



nitore di plastica di liquido per lavare, deformato dai percolamenti marini. E' una forma compatta, di colore giallo attenuato dalla sal-sedine, con l'impugnatura ovale ricavata nel volume pressoché intatto e fortunatamente privo di incrinature. L'oggetto, tolto dalla sabbia, m'appare con un volto quieto e arcaico. E' un'emozione! Il contenitore, evitato il cassonetto dei rifiuti, rinasce ai miei occhi dal mare in una funzione puramente estetica".

Verso la metà degli anni Ottanta nasce, dall'incontro tra Michele Provinciali e Franco Bucci, una produzione di multipli in ceramica ricavata dai calchi degli oggetti d'uso in plastica raccolti dallo stesso Provinciali venti anni prima. La collezione rappresenta una raccolta di insoliti reperti ritrovati lungo la battigia, che si situa all'origine di una più vasta riflessione sulle cose emarginate attraverso cui giungerà all'intuizione dell'oggetto grafico. Nel 2012, a Pesaro si è tenuta una riedizione della mostra "Gli oggetti ritrovati" dove sono state riprodotte le celebri bottiglie in gres utilizzando gli stampi originali restaurati.

A proposito del progetto "Oggetto Grafico" di Provinciali, Bruno Bandini scriveva: "L'oggetto grafico è una singolare operazione di selezione, catalogazione, composizione e impaginazione dei relitti della memoria, dei detriti del tempo – sulla cui matrice duchampiana si potrebbe inevitabilmente disquisire – che in Provinciali diventerà cifra innanzitutto poetica e successivamente stilistica. Il "medagliere" dei clichés della ditta Bassoli, dove ogni aspetto celebrativo sembra smobilitare di fronte ad un'ironia feroce, è un esempio cardinale. Come lo saranno i tappi di champagne, che festeggiano l'uscita del secondo numero della rivista, il biglietto ferroviario utilizzato, la scarpa da cerimonia: veicoli visivi che si ripresenteranno nell'investigazione matura di Provinciali. Le serie sui gessetti colorati, le saponette, i puntapani di legno, e, commoventi, i bastoncini per il gelato, costituiscono altrettanti momenti di questa ansia di "collezionare" i detriti della storia direttamente vissuta dagli uomini. Segni sui quali ognuno, e in modo del tutto anonimo, ha lasciato

una traccia indelebile, unica, identitaria, eppure ignota. Il "collezionista", il grafico, restituisce ad una dignità quasi etica quel lacerto di memoria, quel brano vivo, concreto, che l'attività dell'uomo ha attraversato. Detto in una battuta, al fondo del concetto dell'oggetto grafico, di questo singolare ready-made rettificato compositivamente, agisce un'ironia che non è mai fine a se stessa, che non indulge mai al sarcasmo, per lasciar emergere un fondamento umanistico dal sapore forse un poco amaro".

Parlando del lavoro di Provinciali, Roberta Sironi scrive: "stupisce sempre vedere stampate sulla carta le immagini di oggetti che Michele Provinciali raccoglieva, collezionava e ridisponeva amorevolmente sul foglio per farne i protagonisti parlanti di un mondo pubblicitario, pure così vicino all'abitare umano. Poi cominciano, nella sua produzione, gli oggetti grafici, singolari composizioni di scarti e resti che presto, nella veste di art director, potrà ripensare e riprodurre sulle pagine sperimentali della "rivista" Imago. Stampati dai formati eterogenei e dai molteplici supporti ospitano quegli oggetti ritrovati e cari che, come davanti a uno specchio – ma del tutto trasparente – cominciano a parlare di se stessi e della grafica che li contiene. Eppure se dalla loro distanza questi oggetti ci parlano è perché ancora ci appartengono: permeano un tessuto sempre vivo di usi quotidiani, calati in un'idea di vacanza che fa ancora del birillo in plastica, del calzare da bagno, del pallone, i compagni indiscussi di una festa. Riafferrate dal grafico, con un ultimo estremo gesto della mano, le vestigia di una società si rimettono docilmente allo sguardo, tese nel sorriso severo di qualcosa che sa di irrilevante e di appassito e che pure trova nel fantasticare delle forme e nei loro accoppiamenti una leggerezza discreta, un'impronta affettuosa. Anche un saluto, mandato da una coppia di flaconcini aggraziati che giacciono sull'attenti al pari di delicate bambole bambine, stauine occasionali".

↓ **Contenitori di liquido per lavare, Franco Bucci, Michele Provinciali, 1986.**



4.2.12 Design is a state of mind - Martino Gamper

Una mostra nella mostra, dove si racconta la storia del design moderno e una ricerca sul collezionismo. Prodotta in collaborazione con le Serpentine Galleries di Londra e con il museo di arte contemporanea di Bolzano, la mostra, curata dal designer Martino Gamper, presenta un allestimento formato da librerie che raccontano gli oggetti e il loro impatto sulle nostre vite, dagli anni '30 ad oggi. La funzionalità di ogni libreria è sottolineata dagli oggetti che Gamper ha scelto dalle collezioni private di amici e colleghi, a rappresentare in modo eclettico il modo in cui disponiamo, archiviamo e organizziamo le cose che possediamo. I visitatori della mostra infatti dovevano porre l'attenzione non solo agli oggetti esposti ma anche sui mobili espositori.

Lo stesso Gamper parlando della mostra afferma: i sistemi di scaffalatura che portano gli oggetti da collezione sono essi stessi oggetti in mostra. Raccontano la storia del design moderno dal 1930 ad oggi. Funzioni diverse, colori vari, forme lineari e spostate, piccoli e grandi, classici del design accanto a modelli della produzione industriale di massa. Sono sempre stato affascinato dall'aspetto intrinseco del collezionare. Del raccogliere oggetti come bisogno elementare. Del collezionare oggetti che risvegliano qualche cosa in noi anche senza che abbiano un valore materiale. I pezzi d'esposizione sono tutt'altro che museali, cose di ogni giorno accanto poi a qualche oggetto d'arte o di design di valore. A me personalmente interessa vedere come questi oggetti influenzano il lavoro ma anche la vita di chi le colleziona. Ho trovato questi oggetti principalmente tra i miei amici e colleghi, ma non solo. Ho contattato dei personaggi che m'interessavano, di cui ero curioso di vedere lo studio o anche la casa. Mi sono incontrato con loro lasciandomi sorprendere dalla loro passione da collezionista e dalla loro scelta dell'oggetto che avrebbero messo a disposizione per la mostra. In un certo senso questa mostra rappresenta la mia concezione di design. Per me il design è, come dice del resto il titolo della mostra, a state of mind, cioè una forma mentis. Penso al design in plurale. Non c'è un design perfetto e non c'è un über-design. Gli oggetti ci parlano. Alcuni possono essere più funzionali di altri, altri semplicemente belli ed estetici, ma l'attaccamento emotivo è soggettivo. La mostra svela un modo intimo di collezionare e mettere insieme oggetti, sono pezzi che raccontano una favola.

← **Collezione di oggetti di Michael Marriott e Andrew Stafford presenti in mostra.**

4.2 L'oggetto involontario

A proposito di questa categoria Umberto Eco scriveva: "chi costruiva questi oggetti non pensava di essere un designer ma si preoccupava solo di produrre un oggetto in grado di funzionare al meglio". Nonostante la perfetta funzionalità degli oggetti della natura, l'uomo da sempre ha cercato di modificarla a proprio uso e consumo. In questo capitolo l'attenzione cade su quegli artefatti, ancorché imperfetti, prodotti dall'uomo, soprattutto se ispirati dalla necessità. Gli oggetti comuni ovvero quegli artefatti che spaziando dalla quotidianità del design anonimo, alla vitalità del design involontario, si oppongono idealmente alla sterilità della deriva stilistica in cui rischia di perdersi il design contemporaneo. Oggetti semplici, nati in un certo senso da sé, indispensabili per azioni anche minime, ma che tutti adoperiamo senza pensare troppo alla loro storia, ignorando chi li abbia inventati e come.

Quasi in contrapposizione con il design colto e ufficiale, gli oggetti involontari, proprio per la loro natura, sembrano rappresentare una sorta di progresso spontaneo che si attua sulla base di una logica di semplicità. Questo "spirito di adattamento" caratterizza la vita di ogni persona che, di fronte all'impellenza di un problema pratico, rifunzionalizza in modo creativo il mondo che li circonda. Conoscendone l'utilità ma ignorandone la paternità, parliamo di oggetti che per lo più affondano le proprie radici nelle botteghe artigiane, quando appunto contadini e artigiani dovevano ingegnarsi per sopperire all'indisponibilità di prodotti pronti per l'uso, realizzando con le proprie mani piccoli capolavori forgiati dal buon senso e dall'essenzialità funzionale. Alcuni di questi oggetti sono ormai pressoché scomparsi, superati dalla velocizzazione della vita e soppiantati dalle innovazioni della tecnica. Oggetti intelligenti prodotti da un sapere di uso e anonimo che spesso utilizza in maniera innovativa le tecnologie esistenti, creando dispositivi sorprendenti che rispondono, nella maggior parte dei casi, a funzioni minori e poco esplorate e che rappresentano il segno dell'esistenza di un sapere popolare.

Allora la sedia si trasforma in guardaroba, in una superficie porta oggetti, in una scala o, ad esempio con dei libri impilati sulla seduta, in una sedia per bambini; i fermagli ben si prestano per la pulizia delle unghie così come per estrarre i CD dal computer; grazie ai magneti, il frigorifero si trasforma in una bacheca e così via.

→ **Lavamani,
Aleksandr Mnatsakanov,
Mosca,
1993.**



4.2.1 Design del Popolo - Vladimir Archipov

Seguendo la logica illustrata, Vladimir Archipov ha raccolto in un libro chiamato "Design del popolo", quegli esempi di artefatti involontari realizzati nell'ex Unione Sovietica.

Fin dall'infanzia, egli è stato circondato da strani congegni creati da suo padre: lucine intermittenti per l'albero di Natale, quando negli anni sessanta era impensabile trovarle, un'antenna televisiva fatta con vecchie forchette e altri invenzioni del genere. Ci sono volute però una decina di anni perché Archipov si rendesse conto che le soluzioni di suo papà erano in realtà degli esempi di cultura sovietica. Rappresentavano il lato privato della vita in un paese in cui la carenza di beni e di consumi era all'ordine del giorno.

Gli oggetti raccolti raccontano la storia del passato sovietico e degli anni durissimi che seguirono il crollo dell'Unione Sovietica. Questi oggetti non erano stati pensati per diventare merci da vendere, la gente li faceva per sé. La sua collezione di oggetti comprende giocattoli, attrezzi, congegni meccanici ed elettronici e persino forme di trasporti improvvisate. Altri invece sono difficili da classificare perché non esiste nulla di simile in commercio.

Parlando del libro lo stesso Archipov afferma che la raccolta non intende presentarsi come una ricerca formale, bensì nasce dall'idea di studiare la produzione casalinga di oggetti funzionali e di uso quotidiano che sono sempre esistiti e si possono trovare in ogni paese del mondo. Si tratta di un fenomeno popolare diffusissimo, spontaneo e quasi del tutto sconosciuto.

L'idea di iniziare a collezionare questi oggetti nasce quando a casa di un conoscente vide un insolito attaccapanni realizzato con un vecchio spazzolino da denti senza setole e piegato con una fonte di calore. Vedere quell'oggetto insolito ricordò ad Archipov una serie di utensili simili che aveva visto a casa di amici e parenti, è in quel momento realizzò che sarebbe potuto essere interessante raccogliarli tutti e creare una vera e propria collezione.

Iniziò quindi a chiedere questi oggetti al padre, poi ai parenti, agli amici e amici di amici, finché furono gli oggetti a cercarlo e le persone che rimasero affascinate dalla sua idea iniziarono a contattarlo. La sua collezione vanta oggi oltre mille oggetti e tutti hanno tre caratteristiche in comune: funzionalità, unicità e testimonianza dell'autore. Per mezzo di questa ricerca è nato il "Museo popolare degli oggetti fatti in casa".

→ Calze,
Ljubov' Archipova,
Kolomna,
1995.





↑ Pala,
Anonimo,
Mosca,
1994.



↑ Narghilè,
Alexej Bonk,
Mosca,
1999.

↓ Sottovaso,
Svetlana Evgenievic,
Mosca,
1997.





↑ Nebulizzatore,
Valentin Plitkin,
Rjazan',
1990.



↑ Gabbia antivandali per lampione,
Aleksej Orechov,
Regione di Rjazan',
1997.



← Presa multipla,
Pjotr Anisimov
Ivanovo,
1999.

4.3.2 Non Intentional Design

Uta Brandes e Michael Erlhoff hanno dedicato gran parte della loro ricerca riguardo all'utilizzo temporaneo di un oggetto per una funzione imprevista, non progettato quindi per quel determinato scopo. Hanno chiamato questa tendenza con il termine "Non Intentional Design" di cui è stato pubblicato anche un libro. Essi dichiarano che "Il Non Intentional Design conferisce alle cose apparentemente univoche un'essenza multiforme, implica una trasformazione, abbina nuove funzioni grazie ad argute invenzioni. Il NID nasce da situazioni di carenza, dal desiderio di comodità, dalla voglia di giocare; spesso è reversibile, a volte viene conferito al prodotto anche uno scopo nuovo, definitivo. Il NID non vuole creare forme nuove, e neanche un nuovo design; viene solo utilizzato, è utile, produce il nuovo o sostituisce il vecchio. Il NID potrebbe farci risparmiare soldi e arrabbiature facendo aprire gli occhi ai professionisti del design e offrendo loro una percezione più sensibile dei desideri della loro clientela. Nell'utilizzo si rivela infatti la molteplicità culturale del mondo dei prodotti, altrimenti globalmente organizzato e sempre disponibile. Sarebbe proprio ora di prendere atto di tutte le nuove invenzioni in tutto il mondo di oggetti comuni, ma allo stesso tempo così avvincenti: allora il NID restituirebbe alle persone la possibilità di disporre, consapevolmente e autonomamente, del mondo degli oggetti."

→ **Cono stradale utilizzato come avvolgitubo.**

↓ **Palline da tennis utilizzate come feltrini.**



Di seguito verranno elencati i principi ed i motivi del NID.

Principi:

1. Trasformazione reversibile: un oggetto viene utilizzato, temporaneamente o permanentemente, in un nuovo contesto, senza tuttavia distruggere lo status o la funzione originaria (palline da tennis che diventano feltrini)
2. Trasformazione irreversibile: o il nuovo utilizzo lascia tracce permanenti (una bottiglia impiegata come candeliere), oppure questo deve essere modificato permanentemente per il nuovo scopo (un vasetto con un coperchio bucherellato diventa uno spargi zucchero).
3. quasi tutte le funzioni implicano una multifunzionalità
4. modifica del luogo: gli oggetti vengono rimossi dal loro luogo d'impiego originario (i mattoni diventano colonna portante di uno scaffale) o, al contrario, un luogo viene adattato ad un nuovo scopo (feste sotto i ponti). Se l'utilizzo può quindi essere considerato come l'anima dell'oggetto, la medesima funzione può essere associata ad oggetti diversi ed imprevisi. La stessa idea di anima che sceglie il corpo per vivere la sua vita ci viene riportata da James Hillmann: accanto alla nozione di anima, infatti, reintroduce quella di demone individuale.

Motivi:

1. Fare di necessità virtù: soluzione provvisoria, di ripiego, improvvisazione (piattino come posacenere)
2. Per lo scopo particolare non viene offerto nulla di adeguato sul mercato (sottobicchiere utilizzato per equilibrare il tavolo)
3. Alternative economiche a nuovi prodotti venduti (strutture del letto realizzata con bancali)
4. Riutilizzo di prodotti a perdere, o già logori, per motivi ecologici o di costo (una forchetta come antenna radio)
5. Riduzione dello spreco o risparmio per comodità (piattino come posacenere)
6. Ottimizzazione della funzione (sedia come guardaroba e scala)



4.3.3 Design Spontaneo

Anche Dario Scodeller, nel suo libro "Design Spontaneo" ha affrontato questo tema. Nel libro l'architetto e storico del design accompagna il lettore verso una passeggiata nel quotidiano, soffermandosi con lucido sguardo su piccoli elementi del reale che servono da spunto per riflessioni sul senso dell'oggetto, sulla sua storia, sul suo uso. Tracce di progettualità diffusa che si fanno occasione di "ri-creazione", generando collegamenti inaspettati e fanno scaturire nuove idee dalla contemplazione della realtà.

Come afferma Renzo di Renzo nell'introduzione del libro, il modo in cui guardiamo le cose dipende dalla nostra educazione e dalla nostra cultura. Ogni immagine non è che uno specchio, ogni ritratto del mondo che ci figuriamo è in realtà un autoritratto, un modo di rappresentarci. Allo stesso modo la creatività non ha nulla a che fare con la "creazione", ma semmai con la "ri-creazione", intesa nella doppia accezione di capacità di collegare le informazioni

per farne scaturire un'idea nuova e di momento di svago per ritemperare la mente e lo spirito. Guardare le nuvole e provare ad assegnare loro un nome sulla base della loro mutevole forma è un esercizio esemplificativo nell'uno e nell'altro senso. Queste Tracce di progettualità che Dario Scodeller individua sono rivolte a chi guarda con distrazione il presente, rappresentano un invito a guardare le cose meglio e più intensamente, per scoprire la bellezza, la vera bellezza, non solo nella bellezza ma anche nell'utilità.

↓ Foto del libro,
traccia 24 - soglie.



bibliografia

Antonelli Paola, *Humble Masterpieces: 100 Everyday Marvels of Design*. Thames & Hudson, Londra 2006.

Archipov Vladimir, *Design del popolo, 220 invenzioni della Russia post-sovietica*. Isbn, Milano 2007.

Baudrillard Jean, *Il sistema degli oggetti*. Bompiani, Milano 1972.

Barthes Roland, *Miti d'oggi*. Einaudi, Torino, 1974.

Bassi Alberto, *Design anonimo in Italia, oggetti comuni e progetto incognito*. Electa, Milano 2008.

Benjamin Walter, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, arte e società di massa*. Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 2000.

Berger John, *Questione di sguardi. Sette inviti al vedere fra storia dell'arte e quotidianità*. Il Saggiatore, Milano 2009.

Bodei Remo, *La vita delle cose*. Edizioni Laterza, Bari, 2009.

Burtscher Angelika, Daniele Lupo, Alvise Mattozzi, Paolo Volonté, *Biografie di oggetti, Storie di cose*. Bruno Mondadori, 2009.

Blumer Riccardo, *La pelle come limite*. Corraini Edizioni, Mantova, 2009.

Clivio Franco, *Hidden Forms: Vedere e capire le cose*. Skira, Ginevra-Milano 2014.

Crespi Raffaella, *Sconosciuti e familiari, Oggetti di design anonimo prodotti in Svizzera dal 1920*. Hoepli, Milano 1993.

Fiorani Eleonora, *Il mondo degli oggetti*. Lupetti, Milano 2001.

Fukusawa Naoto, Morrison Jasper, *Super Normal, sensations of the ordinary*. Lars Muller Publishers, Zurich 2007.

Ferrari Paolo, Achille Castiglioni, *Catalogo mostra*. Electa, Milano 1984.

Koytoff Igor, "La biografia culturale degli oggetti: la mercificazione come processo", in *Gli attrezzi per vivere. Forma della produzione culturale tra industria e vita quotidiana*, a cura di Emanuela Mora, Vita e Pensiero, Milano 2005.

La Cecla Franco, *Non è cosa: vita affettiva degli oggetti*. Elèuthera, Milano 1998.

Polano Sergio, *Achille Castiglioni, tutte le opere 1938-2000*. Electa, Milano 2001.

Scodeller Dario, *Design Spontaneo, tracce di progettualità diffusa*. Corraini, Mantova 2017.

Uta Brandes, Michael Erhoff, *Non Intentional Design*. Daab, 2006.

Vitone Luca, *Non siamo mai soli*. Elèuthera, Milano 1998.

Sudjic Dejan, *Il linguaggio delle cose*. Laterza, Roma-Bari 2009.

riviste

Anonimo, sconosciuto, ignorato, in Domus, 811, gennaio-febbraio 1999, pp. 68-105.

Brondi B., Rainò M. (a cura di), *Resonance Tuning*, in IN Residence 8, aprile 2012, pp. 18-21.

Elena Brigi, *Franco Clivio Design: grandi serie, piccoli oggetti*, in Disegno Industriale Industrial Design 15-05.

Fukusawa N., Morrison J., Naoto + Jasper = Super Normal, in Domus, 894, luglio 2006, pp. 30-35.

Torino Paris, Mass design o il potere dell'oggetto anonimo, in Disegno Industriale Industrial Design 15-05.

Morteo E., Romanelli M. (a cura di), *Oggetti anonimi*, in Domus, 726, aprile 1991, pp. 72-92.

Munari B., *Compasso d'oro a ignoti*, in Ottagono, 27, dicembre 1972, pp. 92-95.

Ponti G., *Senza aggettivi*, in Domus, 268, 1952, p 1.

Raimonda Riccini, *Cose di tutti i giorni*, in Disegno Industriale Industrial Design 15-05.

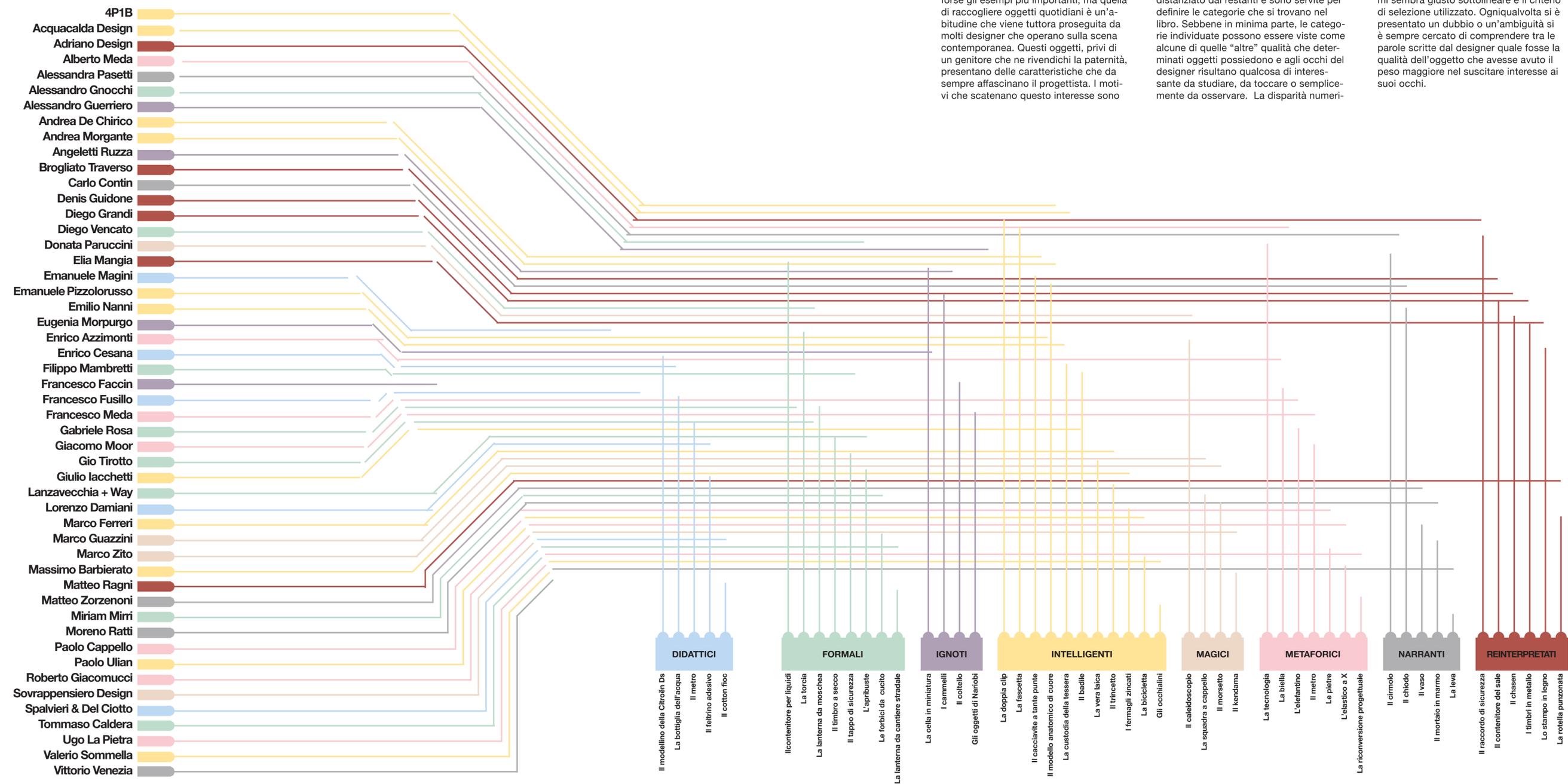
Finito di stampare:
Dicembre 2017

Stampato presso:
Adverso Paper&Plan
Ascoli Piceno

Carte utilizzate:
Favini Shiro 120 gr/m²
Arjowiggins Andina Grey 170 gr/m²

oggetti anonimi legami anomali

il ruolo degli oggetti quotidiani
nella prassi progettuale dei designer



Il progetto

L'abitudine di raccogliere oggetti del quotidiano risulta da sempre una pratica diffusa tra i progettisti. Si tratta di oggetti destinati alla normalità ma che per il designer costituiscono materiale di riferimento, raccolti non per essere archiviati in una teca di vetro ma tenuti sempre a portata di mano, in attesa di usarne una parte o di poterli reinterpretare in vista di nuovi usi o funzioni. Molti tra i progettisti che hanno fatto la storia del design, sono stati infatti oltre che attenti osservatori degli oggetti comuni destinati alla vita quotidiana, dei veri e propri collezionisti. Achille Castiglioni, Bruno Munari e i coniugi Eames rappresentano forse gli esempi più importanti, ma quella di raccogliere oggetti quotidiani è un'abitudine che viene tuttora proseguita da molti designer che operano sulla scena contemporanea. Questi oggetti, privi di un genitore che ne rivendichi la paternità, presentano delle caratteristiche che da sempre affascinano il progettista. I motivi che scatenano questo interesse sono

svariati. Come si può infatti immaginare, gli oggetti possiedono svariate caratteristiche che suscitano interesse e curiosità agli occhi del designer. Il libro vuole appunto indagare quali sono appunto queste qualità che alcuni oggetti nascondono. Per far questo ho pensato di chiedere a 50 designer italiani la foto di un oggetto anonimo presente nel proprio studio e di raccontarne la storia e la relazione che si è instaurata con esso attraverso un breve testo. Analizzando le risposte ricevute ho cercato di individuare delle parole chiave che fossero comuni a più oggetti. Queste parole hanno quindi accomunato alcuni oggetti tra loro e contemporaneamente distanziato dai restanti e sono servite per definire le categorie che si trovano nel libro. Sebbene in minima parte, le categorie individuate possono essere viste come alcune di quelle "altre" qualità che determinati oggetti possiedono e agli occhi del designer risultano qualcosa di interessante da studiare, da toccare o semplicemente da osservare. La disparità numeri-

ca che si noterà nelle categorie non è da considerare come un difetto bensì come conferma dell'esistenza di differenti qualità che un oggetto può avere. Non esiste quindi una categoria migliore dell'altra così come non esiste un oggetto migliore dell'altro, esistiamo noi umani che osserviamo gli oggetti e li investiamo di significati secondo criteri e sensazioni strettamente personali. Individuare le categorie non si è rivelata un'operazione semplice come potrebbe sembrare. Chiunque potrà ravvisare la porosità delle categorie individuate. Leggendo le storie si noterà infatti come alcuni oggetti sarebbero potuti appartenere a più categorie. Ciò che però mi sembra giusto sottolineare è il criterio di selezione utilizzato. Ogniquale volta si è presentato un dubbio o un'ambiguità si è sempre cercato di comprendere tra le parole scritte dal designer quale fosse la qualità dell'oggetto che avesse avuto il peso maggiore nel suscitare interesse ai suoi occhi.

oggetti anonimi

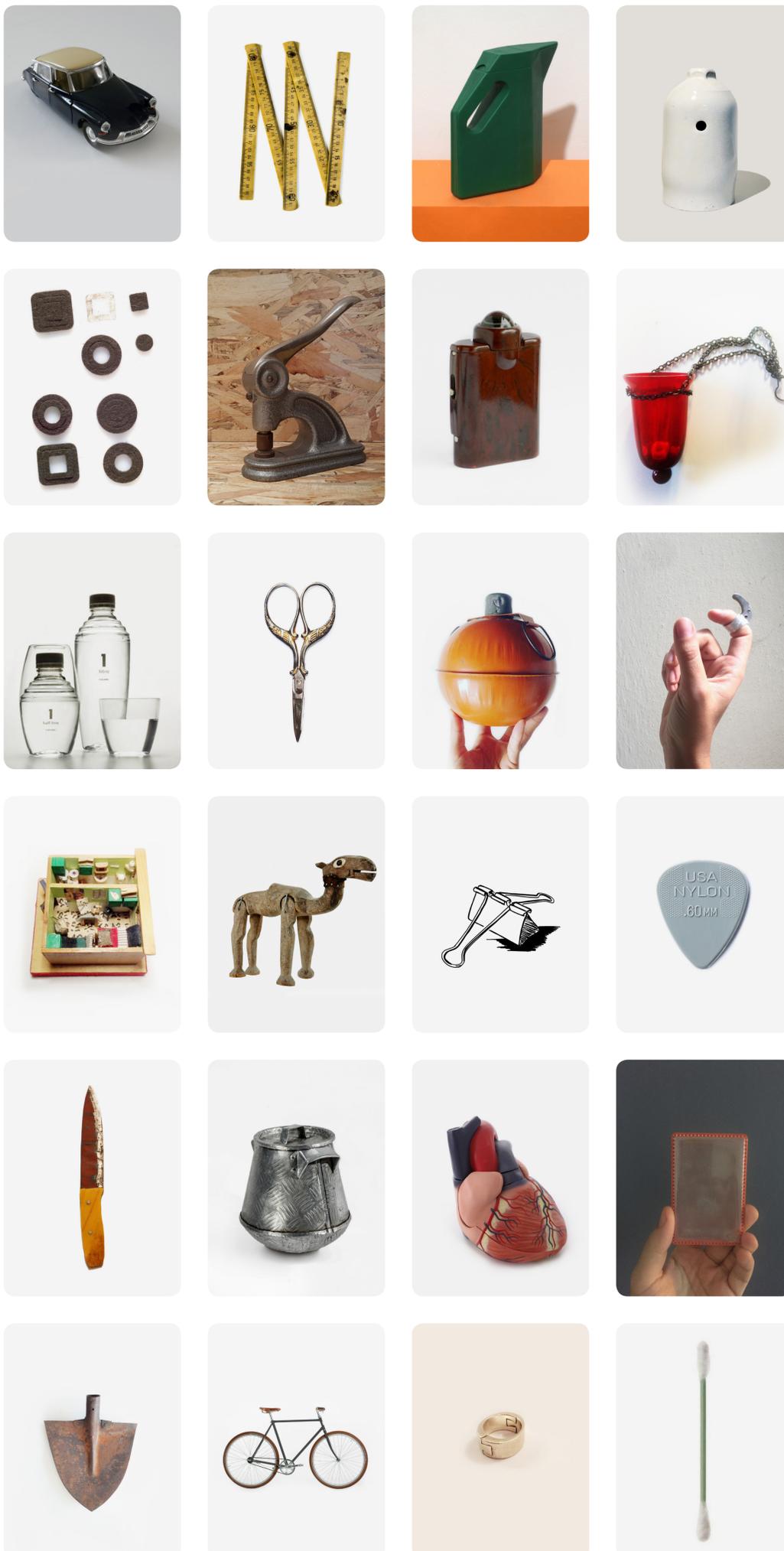
legami anomali

il ruolo degli oggetti quotidiani
nella prassi progettuale dei designer

Oggetti e Categorie

I didattici

Il legame che il designer instaura con questi oggetti non si fonda sull'oggetto stesso bensì sul significato che si attribuisce all'oggetto. L'oggetto diventa uno strumento per affermare e confermare ciò che si pensa e si vuole dire. Si tratta molto spesso di oggetti che hanno risolto con intelligenza un problema e vengono utilizzati per dimostrare come anche il più banale degli oggetti, che non sembra avere margini di miglioramento, possa essere ripensato e riprogettato. Oggetti che hanno insegnato al designer e che possono essere utilizzati per insegnare. Degli oggetti promemoria, pronti sempre a ricordare qualcosa e per questo da tenere sempre davanti agli occhi. Vengono inoltre utilizzati come metro di paragone con il quale confrontarsi ogniqualvolta si affronta un progetto. Sono questi gli oggetti dai quali farci educare e da prendere come modello per comprendere quale sia il corretto approccio alla progettazione. Tutti gli oggetti vengono apprezzati per la risoluzione intelligente del progetto ma non vengono visti solo con gli occhi dell'ammirazione bensì come modello di riferimento.



I formali

Sono gli oggetti che colpiscono per le loro qualità formali, materiche e cromatiche. Ciò che infatti interessa particolarmente è la risoluzione formale dell'oggetto. Risoluzione che può coinvolgere l'intero oggetto o è semplicemente un dettaglio ad incuriosire e non passare inosservato. Descrivendo la relazione che si è instaurata con questi oggetti si parla infatti di proporzioni interessanti, di estetica, forma, geometria, dettagli, armonia, semplicità. Parole che appunto evidenziano come l'aspetto formale sia la qualità principale che desta curiosità. Ciò che inoltre accomuna le descrizioni è la difficoltà che il designer ha nel descrivere la relazione. Viene vista come una presenza immateriale e difficile da spiegare. Si utilizzano infatti termini come colpo di fulmine, fascinazione, carisma innamoramento e relazione magica, senza però spiegare cosa effettivamente abbia fatto scattare questo interesse. Probabilmente si sta cercando di fornire una risposta ulteriore alle qualità formali ed estetiche ma è indubbio che per questi oggetti la forma svolge un ruolo chiave.

Gli ignoti

La spontaneità, la non intenzionalità, il non voler essere, il non voler apparire, l'ignoto e il caso sono tutte condizioni che interessano il designer. La forza di questi oggetti è ciò che li rende così interessanti è proprio la realizzazione artigianale che conferisce loro un'estetica ruvida, grezza, legata al caso e all'improvvisazione. Gli oggetti sono infatti tutti realizzati riciclando parti di altri oggetti e materiali di scarso valore. Ognuno di questi, seppure con storie differenti tra loro, nascono in condizioni estreme e sono frutto di una necessità che porta a risultati progettuali tanto inaspettati quanto sorprendenti. Nonostante ciò hanno una potenza comunicativa sorprendente. Riescono a comunicare più di qualsiasi altro oggetto prodotto industrialmente il luogo e la condizione precaria in cui l'oggetto è stato realizzato. Un'ulteriore qualità che li accomuna è data dalla loro non intenzionalità. Non si riesce infatti a capire quanto essi siano frutto di una progettazione e quanto di una realizzazione improvvisata al momento. Questa condizione di dubbio e di incertezza amplifica ancora di più l'interesse verso questi oggetti. Non si tratta appunto di un semplice caso se in questa categoria non compaiono oggetti prodotti in scala industriale ma solo oggetti artigianali.

Gli intelligenti

Ciò che li accomuna è il fatto che ognuno di questi oggetti sia riuscito a risolvere un problema grazie ad una soluzione progettuale intelligente. Il progetto ruota intorno a quello che Castiglioni definiva come "componente principale di progettazione". Rispondono tutti alla domanda di praticità e funzionalità a cui tutti gli oggetti di design dovrebbero rispondere e che sono tipici degli oggetti anonimi. Stiamo parlando di oggetti umili, democratici, privi di elementi ridondanti e che nella loro semplicità sfruttano a pieno il materiale con cui viene realizzato. La loro qualità estetica risiede proprio in queste caratteristiche, è la stretta conseguenza del loro funzionamento. Spesso sono oggetti migliorati gradualmente nel tempo per via del loro uso. Altri invece risultano interessanti per come il progettista è riuscito a ripensare con intelligenza degli oggetti che sembravano ormai sedimentati nell'immaginario comune. Sta di fatto che la caratteristica che li fa convergere tutti nella stessa categoria è l'ammirazione con cui il designer osserva la risoluzione progettuale insita in questi oggetti.

oggetti anonimi

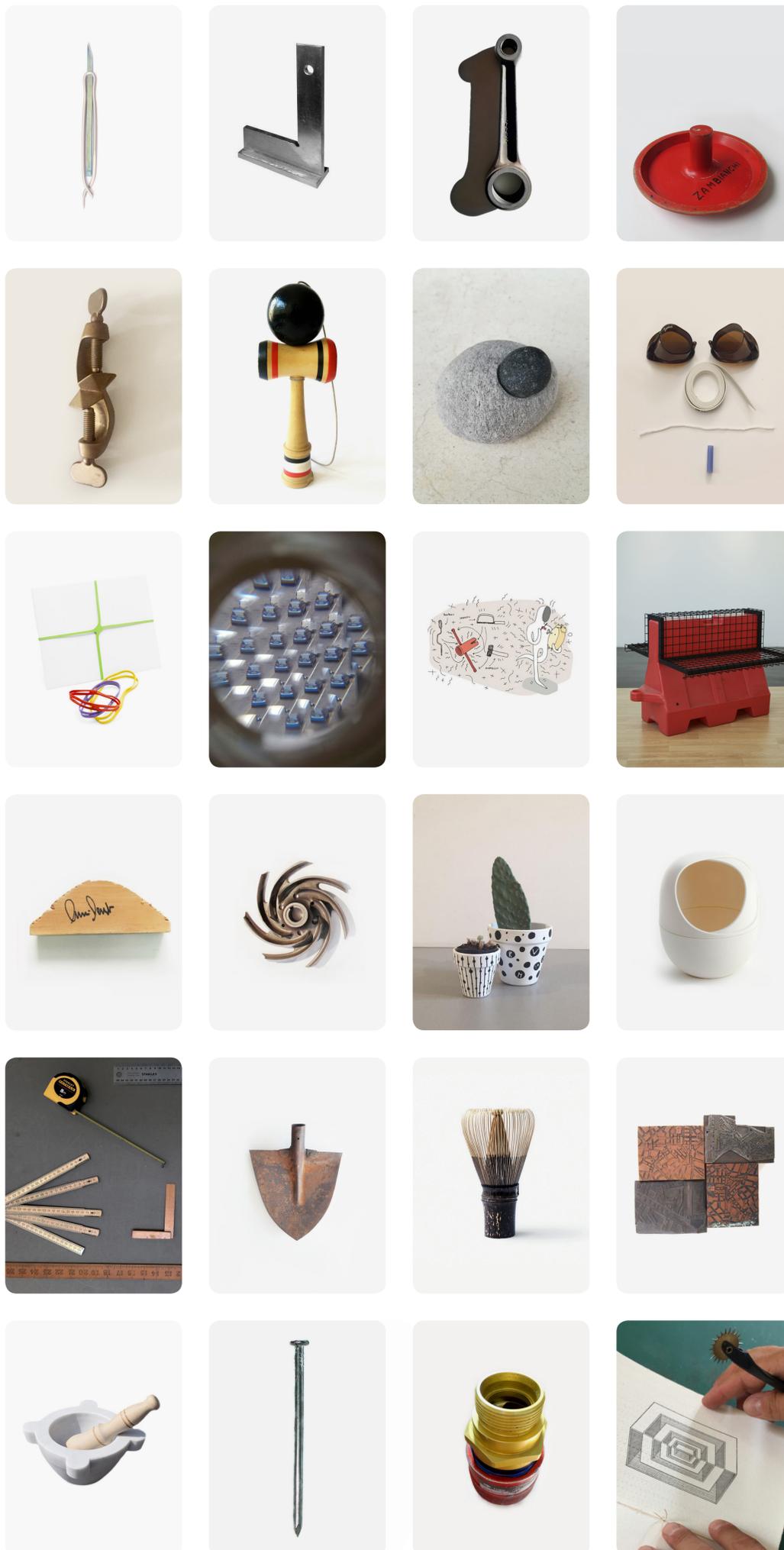
legami anomali

il ruolo degli oggetti quotidiani nella prassi progettuale dei designer

Oggetti e Categorie

I magici

Magici perché permettono di distogliere lo sguardo dalla realtà, anche solo per un istante. Alcuni di questi sono dei giocattoli, altri degli oggetti comuni le cui forme permettono di fare bizzarre associazioni paragonandoli ad altri oggetti del mondo reale. Gli oggetti mostrati di seguito, siano essi nati con funzioni ludiche che non, possono essere interpretati e riconfigurati ogniqualvolta in maniera diversa, ogni utilizzo sarà diverso da quello precedente. Non hanno quindi quelle funzioni predefinite e preconfezionate che impediscono l'invenzione e l'immaginazione, tipiche invece dei giocattoli odierni. Allora ognuno è libero di giocare ed immaginare a seconda della propria personalità, di concentrarsi mettendo a fuoco un particolare piuttosto che un altro, di scegliere su quale concavità tenere in equilibrio la palla del kendama, di associare una scultura ad un morsetto in ottone o di vedere una micro architettura dietro uno strumento di misura. Ognuno di questi oggetti riesce infatti a condurre la mente del designer in posti insoliti che non condividono nulla con la realtà che ci circonda ma che nonostante ciò, per curiosità o per divertimento si ha la necessità di visitare.



I narranti

Ci sono oggetti nel corso della nostra vita che si legano a noi a seguito di una particolare storia o per via dell'importanza della persona da cui l'abbiamo ricevuto in dono. All'interno di questi oggetti, delle loro forme e dei loro colori si conservano gelosamente delle storie e degli avvenimenti che narrano l'esperienza del designer in relazione all'oggetto. Molto spesso sono questi gli oggetti che sopravvivono nel tempo, proprio perché il loro ruolo va oltre la funzione. Anzi, la funzione in questo caso non è la qualità che ha primaria importanza. Ciò che assume rilevanza è appunto la storia che si nasconde dietro l'oggetto. Sono gli avvenimenti e le esperienze che si stratificano sull'oggetto a far nascere la relazione. Con alcuni di questi oggetti arriviamo a stabilire un rapporto di stretta amicizia, attribuiamo loro dei poteri magici e addirittura spirituali. Diventano a tutti gli effetti dei feticci in quanto avviene uno spostamento semantico che modifica l'oggetto nel suo significato comune per investirlo di un significato simbolico. Gli oggetti inclusi in questa categoria raccontano di una relazione tra il designer e l'oggetto quotidiano.

I metaforici

La metafora è una figura retorica in cui si descrive un determinato oggetto o persona utilizzando un termine o un concetto che stanno con il primo in rapporto di similitudine. Con la metafora, il termine di paragone viene spostato dal suo contesto semantico originario a quello nuovo secondo un rapporto di analogia, che può dipendere da un motivo linguistico, o, su più larga scala, culturale e sociale. Sebbene gli oggetti abbiano tutti delle proprie qualità estetiche e funzionali, ciò che in questa categoria di oggetti interessa è il significato che assumono in relazione al designer. L'oggetto perde quindi il suo significato primo per acquistarne uno secondo più personale e strettamente collegato al pensiero del progettista. E' così che la tecnologia non è fine a se stessa ma viene vista come l'espressione dell'intelligenza umana, lo spartitraffico diventa uno strumento utile a dimostrare le contraddizioni esistenti tra spazio pubblico e privato ed un elefantino di legno non è visto esclusivamente come un oggetto ludico bensì come espressione di manualità e saper fare artigianale. Il legame nasce perché il designer vede nell'oggetto delle caratteristiche comuni al suo approccio progettuale e diventa così uno strumento in grado di raccontare il proprio lavoro.

I reinterpretati

Nella prassi progettuale i designer hanno da sempre tratto ispirazione dagli oggetti del quotidiano. Questi oggetti vengono riconfigurati attraverso operazioni di ready-made da un contesto ad un altro o subiscono processi di reinterpretazione che coinvolgono la forma o la funzione. A prescindere dagli oggetti dai quali si trae ispirazione il principio è sempre basato sulla stessa modalità. Vi è infatti una traslazione dell'oggetto in un contesto differente da quello per cui è stato pensato e progettato in origine. Osservando gli oggetti presenti in questa categoria emergono tre tipi differenti di reinterpretazione che un oggetto può subire. Si può definire reinterpretazione nell'utilizzo quando l'oggetto viene appunto adoperato per svolgere delle operazioni differenti per le quali è stato progettato. Funzionale quando un oggetto nato per svolgere un compito, vede cambiare la funzione durante il corso della sua vita. Se ne reinterpretava quindi la funzione. Infine, si ha una reinterpretazione formale quando l'oggetto ispira il designer che in seguito ne reinterpretava le forme e i significati in suoi progetti personali.

Copertina

Retro

Nomi oggetti
Helvetica Neue Bold 10pt

Nomi designer
Garamond Premier Pro Italic 14pt

Sottotitolo
Helvetica Neue Bold 10pt

Titolo dorso
Helvetica Neue Bold 10pt

Fronte

Titolo di copertina
Helvetica Neue Bold 26pt
Helvetica Neue Ultralight 26pt

Autore
Helvetica Neue Thin Italic 8pt
Helvetica Neue Bold 8pt

oggetti anonimi
legami anomali

a cura di Davide Biancucci

Pagina tipo

Nome oggetto
Helvetica Neue Bold 10pt

Nome designer
Garamond Premier Pro Italic 15pt

Testo
Helvetica Neue Light Italic 9pt

Foto
Dimensione fissa 16 x 19 mm

150 mm

200 mm

Font:

Helvetica Neue Bold
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Helvetica Neue Light
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Helvetica Neue Light Italic
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Helvetica Neue Light Italic
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Garamond Premier Pro Italic
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Carte:
Favini Shiro Avorio 120 g/m²
Favini Shiro Avorio 300 g/m²

Il contenitore per liquidi
Alessandro Gnocchi

Biografia
Helvetica Neue Light 7pt

Foto
Dimensioni fisse
125x157 / 125x145,5 / 125x113
125x180 mm