Alessandro Biamonti

ESSERE DESIGNER

Riflessioni su un nuovo approccio all'interpretazione e alla pratica del Design

OPEN ACCESS
Serie di architettura e design
FRANCOANGELI

OPEN ACCESS
la soluzione FrancoAngeli

Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma **FrancoAngeli Open Access** (http://bit.ly/francoangeli-oa).

FrancoAngeli Open Access è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli ne massimizza la visibilità e favorisce la facilità di ricerca per l'utente e la possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più:
http://www.francoangeli.it/come_pubblicare/pubblicare_19.asp

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: *www.francoangeli.it* e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Alessandro Biamonti

ESSERE DESIGNER

Riflessioni su un nuovo approccio all'interpretazione e alla pratica del Design

OPEN ACCESS
Serie di architettura e design
FRANCOANGELI

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

In copertina: *Brandelli* (Particolare), 2016 © Giulia Birindelli (www.giuliabirindelli.com)

ISBN: 978-88-351-1229-7

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Pubblicato con licenza *Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale* (CC-BY-NC-ND 4.0)

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Introduzione 9

1_Una premessa: alcune questioni sul Design 11

2_Una cornice: la Cultura del Progetto 29

3_Uno sguardo nell'Olimpo 53

4_*Perché* essere Designer oggi? 63

5_*Come* essere Designer oggi? 69

6_Alcune conclusioni 85

Appendice_ 87

Testi di: *Hiroyuki Anzai, Barry Katz, Ilpo Koskinen, Lorenzo Palmeri, Mauro Porcini, Francesco Trabucco*

Profili 108

Letture consigliate 109

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

A Franco

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Si dovrebbero fare soltanto cose di cui essere assolutamente orgogliosi (...) ce lo si dovrebbe ripetere come un mantra evocativo, e poi trasformarlo in missione, rubare il fuoco agli dei facendoli anche ridere.

La maturità e l'intelligenza non sono un punto di arrivo, niente affatto. È proprio quando conosci tante cose, che devi metterle in gioco.

A me piace, anzi eccita, che tutto sia in gioco, che ogni istante, ogni respiro, viva di vita propria, sia un'opportunità e un rischio.

Chi fa da sé grandi regole evolutive ed è allo stesso tempo molto onesto, questo è il prototipo.

Franco Bolelli

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Introduzione_

Nel mondo ogni anno escono dalle scuole di Design migliaia di nuovi giovani Designer, che entrano in un network planetario, professionale, culturale e accademico, in espansione. Una tendenza che cresce da decenni, interessando varie aree geografiche del pianeta.
Questa imponente energia progettuale, iniziata nella seconda metà del secolo scorso, ha contribuito a produrre un mondo più sofisticato, più comodo, e anche più bello.

Il Design, come disciplina e professione relativamente recente e particolarmente dinamica, tra espressione e pensiero, sembra oggi essere ovunque. Al limite della saturazione semantica.
Quindi può essere utile una riflessione sia su *perché*, sia su *come* affrontare questo lavoro che, come altri, non è stato risparmiato da quella sorta di mutazione genetica tecno-antropologica tuttora in corso.
Una professione che è quindi cambiata, ma che si alimenta ancora dei grandi obiettivi e della storia della Cultura del Progetto.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Una riflessione dalla quale può emergere un nuovo paradigma attraverso cui “leggere" il lavoro del Designer. Nuovi parametri che abbiano a che fare anche con le qualità delle persone.

Infatti, è oggi importante rivalutare il ruolo delle qualità personali di un progettista, sia per evitare una sua pericolosa spersonalizzazione, che comporterebbe il rischio di trasformarlo in un elemento, facilmente sostituibile, all’interno di un meccanismo di metodi e processi, sia per dare valore alle differenze che, ormai lo abbiamo imparato, costituiscono una enorme ricchezza.

Sono convinto che riflettere su questo aiuti:
- i giovani Designer, a capire il loro lavoro;
- le aziende, a capire il ruolo dei Designer;
- le persone, a capire il Design.

È stato un piacere scrivere questo libro. Spero sia piacevole leggerlo.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

1_Una premessa: alcune questioni sul Design

Una storia lunga

Il Design, come attività umana, ha radici antichissime. La grande capacità di adattamento dell'essere umano è anche dovuta al fatto che da sempre modifica le condizioni del contesto in cui vive, introducendo elementi non presenti in natura. Quindi potremmo anche dire che il Design come attività di progetto e creazione ha radici antiche quanto l'uomo: i primi graffiti nelle caverne, le punte di freccia, la ruota, il fuoco, etc. Sono tutti risultati di un'attività progettuale che mira al miglioramento dell'esperienza quotidiana, che nel tempo si è evoluta e affinata, ma che ha sempre fatto emergere quanto la dimensione tecnico-prestazionale non fosse la sola da prendere in considerazione. Infatti, ed è forse questa la vera differenza con il resto del regno animale, sull'azione di modifica dell'ambiente, l'uomo ha innestato da subito riferimenti a più ampie questioni culturali.

Prendiamo ad esempio le giare che trasportavano olio e vino da un punto all'altro del Mediterraneo oltre due millenni fa. Si tratta di oggetti la cui forma è fortemente connotata dalla funzione, ma sulla cui superficie competenze raffinate hanno spesso trovato il modo di esprimere momenti della vita, im-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

magini benauguranti, o anche solo semplici delicati decori, che vanno quindi ben oltre quello che un mero contenitore avrebbe potuto essere.
Questo perché agli esseri umani che le hanno create, per fortuna, non è bastato risolvere la questione dell'olio da trasportare. Per fortuna hanno sentito il bisogno di accarezzare delle superfici lisce, di guardare dei colori piacevoli, forse anche a volte di sentire che quella scena raffigurata sulla giara sarebbe potuto essere loro di aiuto nel caso, nell'attraversare i mari, avressero dovuto fronteggiare tempeste e pericoli.
Tutti possiamo avere sicuramente esperienza di come tra esseri umani e oggetti (ma anche ambienti o, soprattutto oggi, alcuni artefatti di natura intangibile), che popolano l'esistenza, si stabilisca a volte una relazione decisamente più ricca, più interessante, più intensa della semplice soddisfazione per quanto gli oggetti, gli ambienti o altro, possano tecnicamente "fare".

Quindi l'obiettivo di chi disegna questa complessa scenografia dell'esistenza non può focalizzarsi solo e unicamente sull'efficacia della prestazione. La *performance* della funzione deve chiaramente esserci, e deve anche essere migliorata

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

nel tempo, ma questa rappresenta solo la base su cui costruire un rapporto che arriva a volte a coinvolgere l'apparato affettivo degli esseri umani.
Per fare un esempio, ognuno di noi riterrebbe decisamente insostenibile un paio di forbici che non tagliassero, ma se per caso il nostro mestiere fosse il sarto e ne incontrassimo un paio che tagliano particolarmente bene, allora potrebbe nascere con queste forbici un legame che non ha nulla da invidiare a quello che lega un violinista al suo strumento. Ma mentre nella cornice magica della musica si è propensi a pensare all'incantesimo che lega un musicista al suo strumento, il legame con un paio di forbici lo immaginiamo decisamente più prosaico.
Qualche anno fa un amico indiano mi ha spiegato come nella complessa ed articolata religione indiana ci sia uno spazio anche per gli strumenti di lavoro. Infatti, in India a settembre esiste un giorno in cui si celebrano gli strumenti del proprio lavoro, in nome del dio Vishvakarman, il cui nome significa "costruttore del tutto" e rappresenta la personificazione dell'energia creativa. Una divinità che, se anticamente era considerata affine principalmente ad ingegneri ed architetti, ha oggi un più ampio spettro di riferimento che comprende anche le professioni creative, come il Design. Quindi nella

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

grande, misteriosa e comprensiva religione induista troviamo un dio al quale possiamo rivolgerci per il nostro agire professionale, ed è curioso che sia la stessa divinità in onore della quale si celebrano gli "strumenti di lavoro". Un'espressione che oggi comprende anche molti device digitali che usiamo continuamente, per lavoro o meno, all'interno di quell'ambiente, sempre più antropizzato, complesso e comunicante, che collaboriamo a costruire.
Proprio per la costruzione, costante e millenaria, di questo ambiente, la pratica del Design esiste da ben prima che il termine fosse utilizzato per queste attività. Il termine diventa infatti molto comune soprattutto a cavallo tra il XIX e XX secolo, periodo in cui emerge la necessità di comprendere le potenzialità ed i limiti della nuova produzione industriale.

Lavorare "con" VS lavorare "per"

Con la prima rivoluzione industriale, quindi verso la fine del XVIII secolo, inizia un passaggio da quelle attività produttive che, per quanto avessero sviluppato logiche seriali, si erano sempre basate su processi, azioni e tecniche prettamente artigianali, a una produzione che sostituisce progressivamente il lavoro fisico dell'uomo con quello delle macchine. In questa fase, la trasformazione interessa principalmente

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

l'Inghilterra, con alcune aree di Belgio, Francia e Germania, mentre nel XIX secolo i processi di riconversione industriale delle attività produttive si estendono a Italia, Russia, Giappone e Stati Uniti, soprattutto alimentati a ridosso del XX secolo dall'introduzione dell'energia elettrica e del motore a combustione interna.

In questo periodo, si gioca una partita importante per il futuro della disciplina del Design. Emergono posizioni che influenzeranno la critica estetica dei secoli a venire, ma anche il ruolo del progettista, che spesso è oggetto di un fraintendimento pericoloso (di cui parleremo più avanti).

Nell'Inghilterra della seconda metà dell'800, emerge la figura di John Ruskin, la cui formazione giovanile si basa su una "doppia radice": la lettura ed esegesi costante e approfondita della Bibbia e di Platone. Da questo deriva probabilmente la sua opinione che l'artista possieda il dono di una "seconda vista", in grado di cogliere e rappresentare una "verità divina", ai più celata, contenuta nella "realtà naturale", che tutti possiamo vedere.

Ruskin sottolinea come ogni nuovo artefatto si collochi tra la natura, quindi il volere divino, e il pensiero del progettista, ovvero l'umano, con la responsabilità di rappresentare una

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

novità, in grado però di instaurare un dialogo con il passato ed il futuro.

Per Ruskin, la menzogna in architettura si esprime in tre modi, ovvero quando: il lavoro dell'uomo viene sostituito da quello meccanico; vi è la presenza di inganni strutturali; non vengono rispettate caratteristiche proprie dei materiali. Interessante a tal riguardo la sua difesa del gotico, non in quanto stile da copiare, ma come evento storico in cui si è rivelato il maggior grado di verità.

In sintesi, la tesi principale di Ruskin è che il "modo" in cui gli artefatti vengono progettati e prodotti, tra natura e artificio, abbia un'importante responsabilità nell'orizzonte della ricerca di un difficile e complesso equilibrio tra passato, presente e futuro.

Il pensiero di Ruskin ha una grande influenza su William Morris, fondatore del movimento artistico Arts & Crafts, che nasce con due importanti obiettivi: rivalutare l'arte applicata e contrastare l'ingerenza dell'industria soprattutto negli ambiti dell'architettura e della produzione di oggetti ed arredi domestici.

Morris propone di conferire nuovamente agli artigiani il rango di artisti, considerando l'arte applicata al pari di pittura e scultura, e sottolinea come l'artigianato, che è espressione

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

del lavoro dell'uomo, produca beni di qualità, unici ed il cui valore dura nel tempo. Mentre trova la produzione seriale dell'industria banale, ripetitiva e di pessima qualità.
Acceso sostenitore della lotta all'industria, Morris è, forse un po' suo malgrado, considerato da molti il padre del Design moderno, ma oggi questo emerge sempre meno come una contraddizione. Le carte da parati che Morris ha disegnato nella seconda metà dell'800, prendendo spunto da erbari medievali, e che sono oggi ancora in catalogo, non solo perché rappresentano un pezzo di storia, ma soprattutto per la forza del disegno, sono un ottimo esempio di come Morris con il proprio lavoro abbia proposto un "modo" di essere Designer, che prevede la lettura critica del proprio tempo.
Anche perché ai tempi di Morris inizia a rivelarsi molto chiaramente un fenomeno che oggi ci è molto familiare, ovvero quanto le innovazioni e gli sviluppi della tecnica generino un impatto sul contesto, accelerandone molto il cambiamento.
Durante la rivoluzione industriale le macchine elettriche rendono la produzione industriale molto più efficiente, il motore a scoppio consente una diffusione più capillare e veloce di materie prime e prodotti finiti, quindi le nuove economie industriali subiscono una notevole accelerazione nei volumi, ed espansione nelle geografie. Questo non sempre a vantag-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

gio del risultato finale. All'industria mancano infatti modelli di riferimento adeguati ai nuovi tempi. Quindi si ritrova a riprodurre modelli del passato, che diventano "stili", spesso mortificati dall'uso di materiali o tecnologie impropri, ricadendo così in pieno nelle categorie della "menzogna", teorizzate da Ruskin.

All'inizio del XX secolo, nel 1919, Walter Gropius affronta la questione della necessità di elaborare nuovi modelli formali per una nuova epoca, con la fondazione della Bauhaus a Weimar. Una scuola che si pone l'obiettivo di formare una nuova generazione di Designer, che progettano per "l'uomo nuovo" dell'epoca industriale, perseguendo una ideale fusione tra creazione artigianale e produzione industriale.

Anche Gropius, come Morris, vuole riqualificare l'artigianato ma, al contrario dell'inglese, che si contrappone all'industria, punta a raggiungere l'obiettivo attraverso una industrializzazione della produzione, in una visione che vede il progettista assumere un ruolo chiave come fulcro tecnico-culturale dell'intero processo, creativo ed esecutivo.

La scuola deve confrontarsi purtroppo non solo con la presenza del nazismo, ma anche con la sua opprimente ingerenza. Cambia così sede, e si alternano direzioni importanti che, seppure con una diversa impostazione, mantengono

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

l'attenzione alle istanze sociali, nel quadro di una collaborazione con l'industria.
Il Bauhaus, che chiuderà nel 1933, rappresenta, per il dibattito culturale sul rapporto tra tecnica e cultura, un fenomeno cruciale che ha fortemente influenzato tutto il '900 (e oltre).

Nonostante tutte le grandi differenze, relative al contesto storico, al tipo di tecnologie in via di sviluppo ed al loro profondo impatto sulla società, tra le esperienze dell'Arts & Crafts e del Bauhaus esiste una linea di continuità, che può essere rilevata nel ruolo del progettista all'interno del rapporto tra progetto, società, industria. Un ruolo che, innanzitutto, si esprime su un doppio binario di competenze, tecniche e culturali, che si rivelano entrambe indispensabili per una opportuna attività progettuale. Competenze che, all'interno del rapporto di cui sopra, devono essere messe in gioco con una chiara finalità: il progettista lavora *con* l'industria, per produrre un mondo migliore *per* la società.
Questo il paradigma che consente un equilibrio virtuoso all'interno del complesso ed instabile rapporto tra progetto, società e industria. Paradigma che funzionale può essere adattato alle diverse situazioni nazionali, caratterizzate a

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

volte da importanti differenze culturali, politiche ed economiche.

Una figura che si è confrontata con successo con questo paradigma nelle diverse culture è Raymond Loewy. Nato in Francia, si trasferisce negli USA dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale ed inizia una lunga carriera, costruita sulla capacità di lavorare in equilibrio tra la filosofia di mercato degli Stati Uniti e quell'impianto culturale europeo, che va da Ruskin al Bauhaus. Introducendo infatti le istanze sociali europee nella fiorente cultura imprenditoriale americana, Loewy prospetta alle aziende una crescita del fatturato, basata però sull'obiettivo sociale di elevare il livello, estetico e performativo, dell'esperienza quotidiana delle persone.

Loewy riesce quindi a definire una posizione di equilibrio con il mercato, tenendo ben chiara la differenza tra "lavorare con" e "lavorare per" l'industria.

L'economia e la produzione industriale possono risultare infatti partner di grande importanza per portare avanti quelle istanze sociali promosse dal Design fin dai suoi albori come disciplina strutturata, ma esistono anche progettisti che lavorano solo *per* l'industria, con la finalità di aumentarne vendite e proventi, curandosi poco o nulla della qualità dei prodotti, della sostenibilità dei processi, dell'impatto che

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

tutto ciò avrà sulla società. Questo atteggiamento, che peraltro tende ad identificare la figura professionale per le sole competenze tecniche, rinnegando il ruolo chiave del Designer all'interno del rapporto con il mondo della produzione e la società, rappresenta una pericolosa distorsione della pratica professionale.

Come e *per chi*

Per quanto riguarda l'attività del Designer, soprattutto in merito all'approccio alla professione, nel tempo sono emerse due opposte direzioni: da un lato c'è chi punta su una iper-specializzazione verticale, dall'altro chi invece lavora in modo più orizzontale come interprete e mediatore interdisciplinare. Probabilmente rispetto a questa rigida polarizzazione teorica, le singole esperienze reali si posizionano in una dimensione intermedia, che rappresenta un ibrido delle due posizioni, ma resta valida la dicotomia come approccio, come atteggiamento, rispetto al quale ogni Designer orienta la propria rotta, sia per quanto riguarda la propria formazione che il proprio operato.

L'iper-specializzazione si basa sull'approfondimento verticale di una porzione ben precisa del panorama professionale, che può consistere in una particolare tecnologia o mate-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

riale, così come in uno specifico ambito progettuale dal perimetro ben definito. Questo atteggiamento, più deterministico, può derivare da una particolare matrice culturale, oppure dalla importante presenza storica di grandi industrie molto strutturate. Tipico di alcune nazioni, è un modello molto utilizzato nel mondo anglosassone, così come in Giappone.

Di fatto sembra essere anche la linea più seguita dall'offerta didattica degli ultimi tempi, che promuove la rassicurante costruzione di figure professionali molto definite, destinate a rassicuranti e molto definiti ambiti professionali. Peraltro, spesso succede pure che questo si verifichi. Infatti, in una struttura-paese molto organizzata, con un apparato industriale che mantenga con l'università un dialogo considerato "strategico", può proprio capitare che gli studenti vengano collocati, nel mercato del lavoro, proprio in quelle posizioni per cui sono stati preparati. Molto spesso però succede anche, per fortuna, che sul mercato emergano figure professionali, ambiti di progetto, necessità sociali, completamente nuove, per le quali non esiste un corso di studi, ma è invece necessaria una grande capacità di ascolto, interpretazione, connessione.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Si tratta del fronte opposto all'iper-specializzazione, quello connotato da un atteggiamento più orizzontale, per cui il Design si pone più vicino alle scienze sociali, rispetto ad una dimensione più tecnica, ed il progettista diventa una sorta di mediatore tecnico-culturale che, partendo da uno stato di fatto, dei cui dettagli altri hanno la conoscenza, focalizza la sua attenzione sulle attività di analisi, problematizzazione, ricerca di nuovi equilibri e visualizzazione di scenari alternativi.

Un approccio che prevede un'azione di interpretazione del contesto, per la quale, come nelle discipline umanistiche, le qualità personali del progettista giocano un ruolo importante tanto, e forse anche più, del metodo di lavoro. Questo approccio, che raccoglie probabilmente anche l'eredità dell'uomo rinascimentale, è stato molto diffuso in Europa e nei paesi del Mediterraneo. Forse è un approccio tipico di economie molto antiche, le cui origini sono pre-moderne, all'interno delle quali l'innovazione non viene pianificata ma, quando si manifesta, affrontata e, come meglio possibile, gestita.

Poche scuole, forse nessuna, possono permettersi di proporre una formazione finalizzata ad un così ampio orizzonte, per il rischio che appaia una proposta formativa troppo

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

generica, non in grado di rassicurare i genitori sul futuro dei propri figli. Ci sono però delle scuole che, nel corso del loro iter formativo, introducono la necessità di essere sensibili ai mutamenti, essere pronti alle nuove necessità, essere in grado di dialogare con diverse discipline, etc. Sono le scuole migliori, quelle che non "vendono prodotti" ma "formano persone".

In ogni caso, per entrambe le visioni, sia l'approfondimento verticale che una espansione orizzontale, nel lavoro del Designer la tecnologia diventa strumento di un'azione culturale di più ampio spettro. Perché, anche quando il progettista è un esperto iper-specializzato, il suo lavoro, se è un vero Designer, dovrà sempre confrontarsi con lo spirito del tempo e con le conseguenze che produce sulla società.

Da tempo viene proposta la possibilità di intendere il Design come una disciplina di matrice umanistica, non necessariamente connessa ad un'attività produttiva.

Possiamo riscontrare questa visione anche nell'evoluzione del destinatario dell'azione progettuale, ovvero *per chi* progettiamo: dopo alcune generazioni di progettisti il cui orizzonte finale erano i *consumatori,* è oggi molto chiaro e condiviso come i progetti di prodotti o servizi siano destinati a *persone*.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

La differenza nei due termini non è un dettaglio superficiale, ma è anzi rivelatrice di un profondo cambio di visione, che sposta l'attenzione dal dato quantitativo-prestazionale ad una dimensione qualitativo-esistenziale.
Il *consumatore* è un numero senza qualità, che fruisce di un bene o servizio in modo passivo, mentre ogni *persona* è diversa dalle altre e affronta l'esperienza con il proprio bagaglio esistenziale. Il *consumatore* è un soggetto legato al concetto di *funzione*, mentre la *persona* prova delle *emozioni* e sulla base di queste ha una diversa reazione agli eventi, piccoli o grandi, della vita quotidiana.
Esiste poi anche un livello intermedio, molto in voga negli ultimi anni, rappresentato dalle *personas*, ovvero profili di utenti ideali, generalmente creati dal marketing analizzando i dati di migliaia di utenti reali. Quindi una sorta di identikit, molto personale ma fasullo, basato sulle informazioni di un grande numero di consumatori reali. Spesso questi profili sono così dettagliati che arrivano anche a lambire la sfera emotiva, ma restano comunque un debole palliativo rispetto ad una reale ricca complessità della persona.
Si progetta per sé stessi e, soprattutto, per gli altri. Quindi le persone a cui fare riferimento non possono essere altro che molto reali. Anche perché saranno sempre proprio le perso-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

ne reali (user, utenti, utilizzatori) a formulare il giudizio finale sulla qualità di un progetto. Progettando, ci si mette in gioco, si esce allo scoperto con una propria visione del mondo, ma il potenziale delirio di onnipotenza viene sventato proprio dalla possibilità che il mondo, tutto il mondo, possa dare il suo giudizio.

"Il lavoro più bello del mondo"

Oggi è sempre più difficile dare un'etichetta al proprio lavoro. Tanto che sembra non essere più in voga la domanda, che si faceva ai bambini: "Cosa vuoi fare da grande?". Abbiamo infatti tutti compreso che le professioni, le capacità, le necessità e richieste del mercato evolvono in modo sempre più veloce e meno prevedibile rispetto a qualsiasi tentativo istituzionale di circoscriverne i perimetri.

Dire oggi che si è Designer non sembra più essere sufficiente. Tutti si aspettano un aggettivo o qualcosa che comunque renda più chiaro l'ambito di intervento. Ma al di là di ogni tentativo di incasellare le professioni del progetto, i progettisti che io conosco, sia quelli da cui ho imparato che quelli a cui cerco di insegnare, condividono tutti una grande curiosità per l'umano, unita alla curiosità per le ricadute che il loro lavoro può avere sulla società (ma anche viceversa).

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

"Progettare è un atto di coraggio che si compie sia con la mente, il sapere e l'esperienza, sia con il cuore e la pancia, mobilitando emozioni e sentimenti. Al progetto il Designer affida parte di sé, della propria volontà di futuro. Progettare è un atto intellettuale ed emotivo carico di intenzioni espressive ed estetiche, di sapere tecnico, di implicazioni etiche e di esperienze narrative. Progettare coinvolge per intero la mente e il corpo, l'intelligenza e le emozioni. Progettare è il lavoro più bello del mondo" (Trabucco, 2015).
Le parole di Francesco Trabucco costituiscono una importante dichiarazione d'amore nei confronti di una professione che, nel terzo millennio, ha forse conquistato una maggiore e più profonda consapevolezza delle proprie responsabilità, dei propri limiti, dei propri mezzi, delle proprie potenzialità. Il mondo del Design ha infatti cominciato a mettere in discussione la monolitica visione ottimistica di un progresso continuo, ed ha iniziato a venire a patti con questioni antropologiche ed esistenziali. Solo per citarne alcune possiamo pensare alle grandi fragilità dell'umano (che hanno necessitato, ed ancora a volte necessitano, di grande forza per essere accettate), l'imperfezione come possibilità (precedentemente non contemplata all'interno della visione industriale), un ruolo diverso per la natura nel contesto di un am-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

biente antropizzato (il dibattito sull'Antropocene e le grandi questioni ambientali).

I Designer hanno cominciato a pensare che il loro lavoro possa essere un nuovo elemento all'interno del grande meccanismo della società, fatto di oltre sette miliardi di piccolissimi elementi, ognuno dei quali è importante e va tutelato.

Il confronto con la crescente complessità del mondo e la consapevolezza dei limiti del progetto hanno posto le basi per lo sviluppo di un Design più maturo. Un Design che, accanto alle competenze tecniche, ha visto maturare una, sempre più apprezzata, capacità di elaborazione culturale della contemporaneità.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

2_Una cornice: la Cultura del Progetto

La tradizione del Design italiano si è sviluppata a partire da esperienze professionali principalmente derivanti dalla tradizione culturale dell'Architettura, nell'assenza di una propria tradizione accademica disciplinare. In Italia, nonostante la presenza di tanti "maestri", acclamati e riconosciuti come tali internazionalmente, non si è formata nel '900 una tradizione scolastica di Design, ma le scuole di Design, seppure di fondamentale importanza, sono sorte come conseguenza di una particolare diffusa cultura progettuale.
Quella Cultura del Progetto che rappresenta la cornice di riferimento ancora, anzi sempre più, di grande attualità per comprendere le questioni del rapporto tra il Design e la società.

Un tentativo di definizione

Per capire meglio il senso dell'espressione Cultura del Progetto può essere utile partire dall'analisi del significato dei termini che la compongono.
Il termine *cultura* è probabilmente una delle parole di cui si fa più uso, spesso in modo improprio, quindi la sua definizione può essere un terreno molto insidioso. Per prudenza facciamo riferimento alla definizione generale della Treccani, per cui

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

con *cultura* si può intendere "l'insieme delle cognizioni intellettuali che, acquisite attraverso lo studio, la lettura, l'esperienza, l'influenza dell'ambiente e rielaborate in modo soggettivo e autonomo, diventano elemento costitutivo della personalità, contribuendo ad arricchire lo spirito, a sviluppare o migliorare le facoltà individuali, specialmente la capacità di giudizio" di un individuo, mentre per una dimensione sociale si intende il "complesso delle istituzioni sociali, politiche ed economiche, delle attività artistiche e scientifiche, delle manifestazioni spirituali e religiose che caratterizzano la vita di una determinata società in un dato momento storico".

Il termine *progetto* è invece relativamente più semplice, dato che etimologicamente deriva da *pro-jicere*, ovvero "gettare avanti", e riguarda quindi qualcosa che si ha intenzione di fare in un futuro. Quindi, sempre dalla definizione Treccani, una "ideazione, piano, proposta per l'esecuzione di un lavoro o di una serie di lavori" o, più genericamente, una "idea, proposito più o meno definito, riguardo a qualcosa che si ha intenzione di fare". Il *progetto* è quindi un'attività orientata al futuro, e svincolata dalla realizzazione pratica, dalla produzione, pur contenendone le istruzioni.

A questo punto possiamo andare anche oltre, osservando come l'etimologia di *cultura* sia la stessa di *coltura*, legata quin-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

di al verbo latino *colere*, che significa *coltivare*. Una radice etimologica che rivela come il raggiungimento di risultati, che siano frutta e verdure per un campo, un adeguato livello di civiltà per una società o di istruzione per un individuo, sia la conseguenza di un processo fatto necessariamente di cura ed attenzioni. Se infatti l'azione del "gettare avanti" contiene una dose di energia, a volte lasciando intravedere un certo fatalismo, nella dimensione del "coltivare" è insita la costanza delle attenzioni necessarie affinché qualcosa prenda vita.

Quindi i due termini evidenziano uno scenario dove l'attività progettuale non si esaurisce con l'atto del progetto in sé, ma piuttosto inscrive questo atto all'interno di una più ampia dimensione, culturale appunto, del quale è parte e con il quale stabilisce una relazione di reciproca influenza.

Questo scenario implica anche che il ruolo del progettista possa uscire da una dimensione prettamente tecnica, per assumersi anche alcune responsabilità previste dal ruolo di una professione intellettuale. Responsabilità non del tutto nuove peraltro, soprattutto se guardiamo alla storia dell'Architettura dalla seconda metà dell'800, e soprattutto nel '900. La figura dell'architetto ha infatti spesso messo in relazione una particolare conoscenza tecnica con la capacità di lettura delle dinamiche socio-economiche, arrivando a

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

rivestire un ruolo centrale nel dibattito intellettuale, prima come artefice delle grandi trasformazioni urbane dovute alla rivoluzione industriale, ed in seguito come figura cardine del grande impianto della Modernità. Proprio questa "cultura degli architetti", dai quali nasce il Design italiano, è stata infatti molto importante per definire una nuova qualità del quotidiano.

Cenni di storia

La storia del Design italiano, oltre che basarsi principalmente sulle scuole di Architettura, si è sviluppata intorno ad un importante dibattito, politico e civile, in merito alle possibili alternative di sviluppo della società. Perché le alternative, gli scenari possibili, i probabili presenti, rappresentano un tema che il Design italiano ha sempre esplorato e messo in scena, al di là delle richieste di mercato o sociali, spesso anticipando molte delle questioni che avrebbero poi interessato le società future.

Ad un certo punto qualcuno, nella seconda metà del '900, ha lanciato l'allarme che, a causa della digitalizzazione, gli oggetti sarebbero scomparsi, smaterializzandosi nel digitale. Poco prima di questo evento, che poi non si è avverato, il 18 settembre del 1981 a Milano è invece accaduta una cosa che

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

per il mondo degli oggetti ha rappresentato una sorta di Natale: la prima esposizione di Memphis. Il collettivo che, sotto la guida di Ettore Sottsass (all'epoca settantenne), ha raccolto le istanze culturali di quella parte del mondo del progetto che si opponeva ad un International Style, dai Radical al Postmodern, mettendo in gioco una grande libertà espressiva, spesso unita al recupero di elementi archetipi della memoria, con il risultato di costruire un panorama basato sulla visione di un futuro che, senza corrispondere a nessuna immagine precostituita, è risultata, a suo modo, rassicurante.
Alla Galleria Arc'74 di Milano, Memphis espone per la prima volta 56 oggetti i cui colori, forme, finiture riscuotono un grande successo, diventando il riferimento per una nuova estetica negli anni a venire.
Memphis, la cui esperienza come gruppo organizzato si conclude nel 1988, è una delle prime avanguardie il cui manifesto coincideva direttamente con le opere, ed anche probabilmente la prima volta in cui un'azienda viene coordinata direttamente da Designer.

L'esperienza di Memphis è in qualche modo figlia di una mostra che ha rappresentato la pietra miliare del Design italiano,

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Italy: New Domestic Landscape, curata da Emilio Ambasz e tenutasi al MOMA di New York nel 1972.

I più interessanti paesaggi domestici proposti al MOMA dai progettisti italiani non riguardavano sereni soggiorni o piacevoli camere da letto, ma anzi riflettevano molte questioni del dibattito socio-culturale in corso. Dall'esplorazione delle potenzialità della plastica alle visualizzazioni di scenari post-atomici, passando per l'esplorazione di nuovi veicoli abitabili e ambienti da vivere attraverso i sensi. Gli oggetti e gli ambienti diventano strumento di una riflessione non tanto su come abitare il proprio appartamento, tantomeno su come arredarlo, quanto piuttosto su come vivere la propria esistenza e quindi su quale scenografia questa potesse avere.

L'impatto mediatico della mostra è notevole e assicura ai progettisti italiani un'importante e meritata visibilità. I progetti in mostra rappresentano infatti il risultato di una lunga serie di sperimentazioni avvenute negli anni precedenti, molte di queste spontanee e poco strutturate, di sicuro spesso al di fuori del panorama industriale. Infatti, al contrario di quanto è avvenuto nei paesi anglosassoni, in Italia la sperimentazione, che per il Design costituisce buona parte

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

di quanto si definisce "ricerca di base", è spesso realizzata principalmente su iniziativa ed a carico dei progettisti.
Tra queste esperienze, è di particolare importanza il contributo del lavoro fatto, sul finire degli anni '60, dal Design Radicale di matrice fiorentina. Si tratta di un movimento spontaneo di giovani architetti animato dai gruppi Archizoom (Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello, Massimo Morozzi, Dario e Lucia Bartolini) e Superstudio (Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Roberto Magris, Piero Frassinelli, Alessandro Magris, Alessandro Poli), UFO (Lapo Binazzi, Riccardo Foresi, Titti Maschietto, Carlo Bachi, Patrizia Cammeo) e da Gianni Pettena. Come l'ha definita Andrea Branzi, una "generazione esagerata" di progettisti che, seguendo l'esempio del pensiero e del lavoro di Ettore Sottsass (all'epoca cinquantenne), mette in discussione il Movimento Moderno, con la proposta di una nuova visione del mondo.
La carica progettuale del Movimento Moderno, del Bauhaus, si era infatti esaurita in un International Style, che ne è stato conseguenza, mentre i gruppi Radical colgono un passaggio epocale, anticipato dalla pop art americana: il passaggio da una società produttiva ad una società merceologica. Quindi il passaggio, nel bene e nel male, dalla metafora dell'industria

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

a quella del mercato. Nella visione del Design Radicale l'emergente società dei consumi, a cui si collega necessariamente la nuova potenza espressiva della merce, vive in una città che non ha più legami con il passato, anche rispetto ai suoi riferimenti ed alle sue chiavi di lettura. Se in precedenza la qualità di una società, di un contesto urbano, passava attraverso la sua architettura, adesso la *No-Stop City* degli Archizoom, così come il *Monumento Continuo* di Superstudio, propongono megalopoli a bassa identità estetica, enormi strutture neutre, la cui estensione corrisponde non più a dimensioni geografiche, ma al mercato stesso (anticipando di alcuni decenni il fenomeno dell'e-commerce), le cui vere qualità sono da ricercare nei sistemi di interni, nelle relazioni al loro interno. Una città che si costruisce, e si modifica costantemente, a partire non dalla sua architettura ma dal sistema di spazi e oggetti di cui è composta. Un sistema che mette in discussione il concetto di standard, tipico del razionalismo, e lavora invece sulle grandi potenzialità espressive delle nuove nicchie di tendenza.

La critica al razionalismo del Bauhaus, della scuola di Ulm, si basa anche sul fatto che avesse prodotto, come dice Branzi, "un apparato molto indifferente alla storia (...) passato attraverso due guerre mondiali, lo sterminio di massa, le tragedie

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

umane, senza che nel suo codice fosse rintracciabile un minimo segno di partecipazione emotiva a queste grandi tragedie antropologiche". Un sistema considerato quindi freddo e autoreferenziale, che muoveva le proprie mosse da una visione determinista e unidirezionale attribuita al senso del progresso. Una visione che ha sempre letto il progresso come evoluzione lineare continua, sia in termini produttivi, sia in termini socio-culturali, alla quale una nuova generazione sente la necessità di contrapporre l'esplorazione di nuovi codici espressivi. Alle previsioni lineari e quantitative vengono infatti contrapposti scenari che evidenziano contraddizioni e portano alla luce trame contrastanti. All'idea di una visione culturale universale, sulla cui base il mondo si sarebbe dovuto plasmare, si contrappone la pluralità di culture possibili con le quali il progettista si deve confrontare.

Uno scenario che si apre a differenti culture e che consente, per esempio a partire dagli oggetti e sistemi di arredo, di esplorare nuovi linguaggi che, andando oltre la pura verifica funzionale, siano in grado di esprimere nuove energie, culturali ed emozionali, attraverso le possibilità insite nel colore, nella decorazione, nel trattamento delle superfici.

Il movimento Radical raccoglie quindi le energie giovanili di una generazione di progettisti che si è formata nel dopo-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

guerra italiano, periodo in cui, come dice Vico Magistretti, "si doveva mostrare l'allegria e la difficoltà di quegli anni". Gli anni '50 rappresentano un momento storico che vede coesistere una profonda riflessione sui drammi legati alla Seconda guerra mondiale, ancora molto vicini, da mettere in relazione con una visione nella quale il futuro è considerato come una grande opportunità di miglioramento. Una condizione caratterizzata dalla necessità di ricostruire un nuovo paesaggio urbano, ma anche dalla ricerca di una nuova qualità del quotidiano, attraverso un nuovo paesaggio domestico. Quindi una dimensione dove i progetti devono necessariamente essere letti attraverso un riscontro non solo funzionale ma anche culturale ed emotivo.
Una dimensione che deriva probabilmente dalla storia del *fare* dell'artigianato, che nel nostro paese ha una tradizione eccellente e secolare, ed ha insegnato al pubblico ad apprezzare i dettagli, i materiali, le finiture di un oggetto quotidiano.

Questa ricchezza del fare, questa attenzione la possiamo ritrovare negli oggetti disegnati da un visionario come Joe Colombo. Figura importante del Design italiano, un progettista che, nella sua vita breve ma molto intensa, dimostra di

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

saper usare in modo eccellente le potenzialità espressive e funzionali dei nuovi materiali, soprattutto delle materie plastiche. Una plastica progettata con i criteri del fatto a mano, come dovesse essere accarezzata ed utilizzata nel modo in cui si trattavano i pezzi unici degli artigiani.
Joe Colombo è un progettista orientato verso il futuro, per il quale nutre una vera passione e di cui ha una ottimistica visione. Un futuro che, si potrebbe dire, conosce bene; infatti, partendo dagli oggetti, riesce a proporre un nuovo tipo di spazio da abitare, la visione di una diversa quotidianità, che spesso anticipa di alcuni decenni stili di vita, materiali e tecnologie, che apparterranno agli scenari di una società futura.

Un altro progettista che nel suo lavoro gioca con il futuro, anticipando soluzioni e materiali, con una profonda e radicata conoscenza della tecnica e della materia, è Carlo Mollino.
Nel suo lavoro va molto oltre gli ambiti disciplinari, attingendo spunti da aeronautica, sci, automobilismo e fotografia, ovvero da quelle grandi passioni personali, alle quali dedica molte energie, peraltro con ottimi risultati.
Per quanto riguarda la sfera del Design, Mollino, che è stato anche definito un “Designer senza industria”, mette a frutto

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

la conoscenza che deriva dalle sue molte passioni per produrre un panorama di oggetti spesso basati su innovazioni tecniche di grande avanguardia (ad esempio la curvatura a freddo del compensato, da lui stesso brevettata). Innovazioni che poggiano sulla base di una cultura del *fare* che ha una storia antica, una particolare attenzione ai dettagli, e sono alimentate da una curiosità che muove verso la realizzazione di soluzioni inedite. Anche gli ambienti progettati da Mollino riflettono le passioni vitali del progettista. Sono ricchi di dettagli che ne rendono intensa l'esperienza quotidiana e vengono progettati per diventare la "scenografia dell'esistenza", visione che sarà una delle caratteristiche che determineranno il successo del Design italiano nei decenni a venire.

Perché per il Design italiano, il *progetto* è sì la proiezione di una visione futura, ma da mettere in scena *oggi,* in quanto proposta di un *presente alternativo*.
Lo *Stadio per guardare le stelle* del *Pianeta come Festival* di Sottsass, come La *No-Stop City* degli Archizoom e tanti altri progetti, non sono futuribili architetture in attesa di una tecnologia che ne renda possibile la realizzazione, quanto piuttosto progetti realizzabili con le tecnologie dell'epoca, che

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

forse aspettano solo che la società, in senso ampio, li desideri e li abiti.
Progettare senza mai cadere nell'alibi del futuro lontano o, peggio, dell'utopia. Perché "spesso l'utopia è la maniera più comoda per liquidare quello che non si ha voglia, capacità o coraggio di fare", come ha detto Adriano Olivetti, che è stato in realtà un grande realizzatore di utopie.
Un imprenditore, premiato con il Compasso d'Oro, figura di riferimento per generazioni, anche fuori dal panorama dell'industria italiana. Un'industria che, rispetto ad altre nazioni, è stata generalmente sempre troppo in ritardo, troppo piccola, troppo famigliare. Olivetti intuisce con grande anticipo le potenzialità insite nelle logiche di innovazione dell'organizzazione aziendale, nell'elettronica e nel Design, ma soprattutto rappresenta un'avanguardia illuminata nei confronti di un moderno welfare d'impresa, basato su un equilibrio tra profitti, cultura e qualità della vita, con importanti ricadute sui servizi per i dipendenti e per l'intera società.
Una società che evolve e comincia sempre più a riflettere su sé stessa. L'evoluzione della robotica e dell'elettronica, oltre a richiedere una radicale revisione dell'organizzazione aziendale, genera come conseguenza importanti ricadute sociali.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

L'essere umano prende coscienza che, nel tempo, potrà lentamente essere sostituito da macchine, che lo "libereranno" da varie incombenze. Una condizione nuova, che mette in crisi la centralità del lavoro nella società industriale, ed apre alla condizione post-industriale.
Rispetto a questa nuova situazione, Sottsass scrive, a proposito dei progetti proposti nel *Pianeta come Festival* del 1972, che li ha fatti "come se fossero stati proposti a me da qualcun altro, voglio dire da qualcuno che si sia spostato dalla traiettoria permanente dei pensieri involuti sulle città (...) Ho progettato immaginando che qualcuno si sia spostato con il pensiero e con le azioni dalla morale dell'uomo 'lavoratore produttivo' e si sia avviato a pensare che gli uomini possono vivere per vivere e possono lavorare, se vogliono - caso mai - per sapere con il corpo, con la psiche e con il sesso che stanno vivendo".
Questo è solo un accenno ad alcune delle eccellenze del vasto panorama della storia del Design italiano, meglio trattata in altre sedi da storici veri, ma il punto importante, che in qualche modo lega le diverse, variegate, straordinarie esperienze di questa storia, è che i progettisti italiani, mettendosi profondamente e personalmente in gioco, nel loro *pro-iacĕre* scenari di un possibile *oggi alternativo,* non hanno mai perso

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

di vista come questi progetti rappresentano gli oggetti, gli spazi, le situazioni, con cui singoli esseri umani condivideranno la loro esistenza.

Oggi

Il concetto di Cultura del Progetto, che come si è visto è profondamente radicato nel fenomeno del Design italiano, non si esaurisce quindi nella produzione di una dimensione espressiva univocamente riconoscibile, ma piuttosto si articola in un atteggiamento culturale, che mette in gioco le potenzialità, espressive, culturali e tecnologiche, in grado di permeare il quotidiano di un dato contesto storico.

La Cultura del Progetto esprime un atteggiamento che per sua natura può quindi essere applicato alle diverse scale, dai più ampi scenari urbani, all'Architettura, così come a tutte le scale intermedie, compresa la dimensione dell'intangibile, inerenti al progetto di Design.

Forse proprio le diverse scale dimensionali a cui il Design si riferisce, la sua vocazione a farsi connettore, le sue tempistiche, le sue necessarie flessibilità e reversibilità, rappresentano le condizioni in cui la Cultura del Progetto può con più facilità mettere radici e prosperare.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

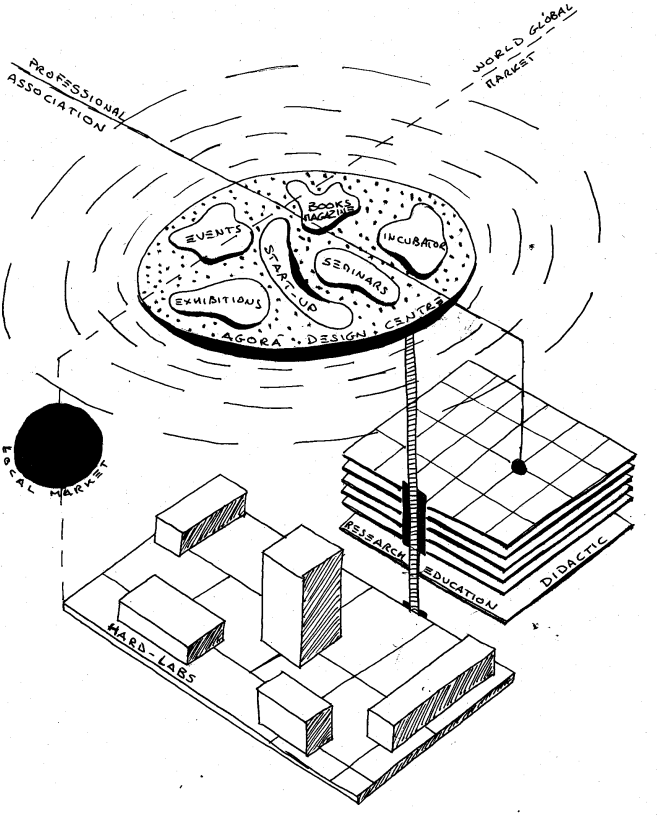
La Cultura del Progetto rappresenta una sorta di ecosistema, nel quale i progettisti rappresentano un elemento, spesso un agente abilitante, ma che necessita di tutto il resto per avere la possibilità di amplificare gli effetti e di creare una sorta di *semiosfera*, per come viene definita da Lotman, ovvero uno "spazio nel quale i diversi sistemi di segni di una cultura possono sussistere e generare nuove informazioni".

Quali sono gli elementi di questo **ecosistema** della Cultura del Design?

Innanzitutto, non esiste un ordine prioritario, un processo che identifichi un vero e proprio punto da cui partire. Generalmente le diverse esperienze locali sono partite basandosi su un esistente dovuto a particolari congiunture, oppure a vocazioni storiche, ma quello che importa è che, con il tempo, si venga a costituire un ecosistema quanto più completo possibile.

Quindi considerando che i Designer sono chiaramente necessari, come il sale, ma proprio come questo, da soli non servono a nulla, proviamo ad esplorare gli altri elementi, senza alcuna pretesa di formulare un ordine di priorità.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297



Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Fuori dubbio l'importanza della presenza di realtà legate alla **Formazione**: scuole, istituti, università, laboratori. Che si tratti di presenze storiche, che hanno affrontato l'evoluzione dei tempi, o di più recenti conseguenze di una pratica professionale, rappresentano una presenza di grande importanza, in quanto consente di elaborare e trasmettere una conoscenza in merito alle varie questioni inerenti il progetto. Inoltre, oggi una scuola è sempre più un luogo aperto nei confronti dell'esterno. Questo implica il coinvolgimento di aziende e professionisti esterni, con la diretta conseguenza di portare le questioni del "mondo reale" all'interno delle varie attività didattiche. Ma questo comporta anche un costante, a volte silenzioso e in alcuni casi addirittura inizialmente poco consapevole, processo di aggiornamento di queste realtà esterne, attraverso il confronto continuo con il pensiero delle nuove generazioni. Come Andrea Branzi ha insegnato a generazioni di docenti, "si insegna anche e soprattutto per imparare".
Il rapporto con le nuove generazioni prevede uno scambio. Da una parte si cede, per quanto possibile, una componente di conoscenza ed esperienza che si è coltivata nel tempo. Dall'altra si ha la possibilità di essere messi in contatto con una importante selezione di segnali sociali e culturali della

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

contemporaneità che, per motivi puramente generazionali, molto probabilmente sfuggirebbero all'esperienza.

Quindi stiamo parlando di una scuola dove si dialoghi, si discuta, ma anche una scuola dove si faccia, dove si elabori la contemporaneità attraverso la tecnica, digitale o fisica che sia. Per questo è necessaria anche la presenza di una componente **Hard-Labs**, che può essere concentrata, oppure diffusa nel territorio, ma che deve necessariamente essere accessibile e condivisa.
Per questo, storicamente sono state molto importanti le università e le industrie, legate da rapporti più o meno espliciti di collaborazione e ricerca. Le realtà produttive hanno, soprattutto in alcune nazioni, spesso messo a disposizione dotazioni per il mondo della ricerca e della formazione. Negli ultimi decenni questo rapporto a volte si è invece ribaltato, con le università che hanno messo a disposizione strumenti e competenze per l'industria. Gli ultimi anni hanno poi visto emergere nuove realtà, più flessibili e reattive ad esplorare le nuove tecnologie disponibili, quali per esempio i FabLab, ovvero "laboratori di fabbricazione" spesso messi in rete, così come le community, più o meno organizzate, di Maker.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Una realtà che ben rappresenta una delle dimensioni, quella forse più pulviscolare, dell'attuale produzione, alla quale si affiancano le realtà più tradizionali, dei vari settori, è quella delle aziende.
La presenza di **aziende locali** è decisamente importante. Che siano presenze cresciute nella storia, o più recenti risposte a situazioni contemporanee, la presenza di una dimensione imprenditoriale locale, magari su più livelli ed interconnessa, è sicuramente un'importante risorsa, anche perché rappresenta un fertile humus su cui coltivare nuove professioni e sviluppi di mercato.
Mercato che, per quanto riguarda merci e servizi, è oggi inteso come globale di default. Quindi è importante la presenza di realtà imprenditoriali, più o meno grandi in termini di dimensione, più o meno direttamente connesse per le loro attività al mondo del Design, ma che possano costituire un valido interlocutore locale con e per il quale sviluppare strategie e progetti.

Le realtà della Formazione, i Centri Ricerca, i Laboratori, le aziende possono funzionare perfettamente senza altre forme di supporto, ma è ormai chiaro come la vera eccellenza, le maggiori spinte all'innovazione si alimentino dalla presenza di

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

una particolare tipologia di **attività culturali**, quali per esempio mostre, seminari, presentazioni, festival, etc. Ovvero quella serie di attività che portano le questioni della professione, della disciplina, a misurarsi con altre professioni, altre discipline, andando oltre la pura questione del networking professionale, per diventare argomento di discussione della società intera.

Questo può avvenire con modalità diverse, a seconda del tipo di struttura e tradizione che le relazioni sociali hanno in un determinato territorio o Paese. In alcuni contesti risulta molto efficace la costituzione di un Design Centre, quindi una realtà progettata e gestita, spesso dall'alto, per il corretto coordinamento strategico dei contenuti disciplinari, delle relazioni professionali, della divulgazione pubblica. In altre situazioni la presenza di queste attività culturali è il risultato della stratificazione storica di azioni nate in modo più spontaneo, spesso sulla base della volontà degli attori locali, come è avvenuto a Milano, dove l'intera città è ormai un grande laboratorio continuo di progetto.

La presenza del progetto nel tessuto milanese è visibile non solo durante la Design Week, che nella sua dimensione urbana non smette di chiamarsi "Fuorisalone", ma anche nel susseguirsi di eventi, sia culturali che commerciali, dedicati ad Ar-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

chitettura e Design, che interessano ormai tutte le stagioni, così come nella toponomastica della città, che annovera vie o piazze dedicate a progettisti ed una nuova piazza dedicata al Compasso d'Oro, storico premio di Design.
Proprio questa dimensione pubblica delle attività di divulgazione e confronto, che si svolge in quei luoghi che costituiscono una versione contemporanea dell'agorà, rappresenta il momento di connessione tra gli elementi del sistema e la città nella sua globalità.
Grazie a queste occasioni di networking, anche e soprattutto di natura informale, si sviluppa una Cultura del Progetto, diffusa e condivisa, che esce dalle questioni rigidamente disciplinari o accademiche ed entra nelle conversazioni. Si crea ed alimenta un interesse, che comporta una maggiore attenzione e anche cura, per il pensiero che sta dietro e intorno agli oggetti, ambienti e servizi che ci circondano, e con i quali interagiamo ogni giorno.

Poi ci sono i **Designer**. Il cui lavoro è oggi sempre più un lavoro di squadra, sia con professionisti di altri campi, sia con altri Designer. Siamo stati abituati ad immaginare l'intuizione come un lampo che illumina la mente di un maestro, mentre oggi quest'ispirazione nasce sempre più spesso

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

all'interno del lavoro, delle pratiche, delle discussioni di una squadra. Un ecosistema particolarmente sensibile e ricco di energie, che non toglie nulla all'importanza del singolo individuo. Singolo che anzi dovrà avere doti che gli permettono di integrarsi nel lavoro, nelle dinamiche, negli equilibri di una squadra, per raggiungere quel livello di gusto, senso estetico, significato, equilibrio, cultura, etc. necessari per un risultato di livello adeguato a quanto il pubblico oggi è in grado di apprezzare.

Infatti, seppure in qualche modo è forse sempre successo, oggi possiamo rilevare come improvvise accelerazioni rispetto a grandi successi (così come rispetto a grandi fallimenti) abbiano a che fare con la diffusione della Cultura del Progetto, in quanto questa ha anche comportato un affinamento delle capacità critiche degli utenti.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

3_Uno sguardo nell'Olimpo

In ogni disciplina ci sono i maestri, da cui si può imparare, a volte anche vivendo loro accanto, poi ci sono i miti, ovvero quelle figure, per varie ragioni distanti, con cui non si interagisce, che si collocano, come gli dei greci, nell'Olimpo della disciplina, da dove possono essere temuti o venerati, a seconda del caso.
Nell'Olimpo del progetto del '900, ci sono due figure che, per quanto molto differenti sotto diversi punti di vista, vorrei provare a mettere a confronto. Non si tratta di una gara tra pesi massimi del progetto, quanto piuttosto della ricerca di elementi in comune, rispetto al ruolo ed alla responsabilità di un progettista, nell'opera e nel vissuto di chi ha, per la propria disciplina, "segnato il tempo".

Da un lato abbiamo Charles-Èdouard Jeanneret-Gris, architetto svizzero, naturalizzato inizialmente francese, ed in seguito cittadino del mondo con lo pseudonimo Le Corbusier, il quale ha proposto al mondo un nuovo modo di intendere la progettazione, che parte dalla disponibilità di nuove tecnologie e materiali, e si unisce alla visione di una società diversa, con nuovi ritmi quotidiani sia per quanto concerne il

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

lavoro che per la dimensione domestica. La pratica del progetto, la capacità di comprendere e gestire i nuovi materiali della modernità e le loro tecnologie, diventano quindi strumento per la costruzione dello scenario di una nuova società. I cinque principi che nel 1923 Le Corbusier presenta nel suo *Verso una architettura* (i pilotis, il tetto-giardino, il *plan libre*, la facciata libera, la finestra a nastro) sono resi possibili dall'utilizzo del cemento armato, materiale dalla natura informe, che a maggior ragione necessita di essere plasmato da una forte visione.

La visione di Le Corbusier è generata dall'idea di "macchina per abitare", mutuata dalla fabbrica come luogo di produzione della modernità. Nella produzione industriale viene all'epoca infatti riposta una grande fiducia per la costruzione di un futuro migliore. La fabbrica è il luogo dell'ottimizzazione, dove si eliminano gli sprechi e dove i materiali vengono utilizzati con la massima efficienza. L'uomo ne è agente attivatore e può beneficiare sia dei prodotti, sia delle nuove condizioni garantite da questo nuovo scenario.

Oggi possono essere chiari i limiti di questa visione, ma questo non ne mette in ombra la forza dirompente, l'eccezionale presa di posizione nei confronti dello scenario

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

esistente e della tradizione sia professionale che estetica. Una ferma posizione che nel tempo si è anche confrontata con un'evoluzione legata a diversi contesti, passando dal pensiero delle metropoli europee alla dimensione indiana di Chandigarh, al minuscolo quanto preciso *Cabanon* di Roquebrune, dove Le Corbusier si è spento nel 1965.

Dall'altro lato abbiamo Ettore Sottsass, che fa parte della generazione che si confronta con lo scenario generato da Le Corbusier, inizialmente nutrendosene ed assumendone la profonda carica di innovazione, successivamente mettendo tutto in discussione. Sottsass nasce da un padre architetto formatosi nella tradizione viennese e non rinuncia all'architettura.
I suoi primi lavori sono progetti di edifici, destinati alla ricostruzione di una nazione, l'Italia, che usciva devastata sotto vari aspetti dalla Seconda guerra mondiale.
Per Sottsass non ci sono i punti di un manifesto, ma una fervente attività progettuale, di cui il limite con la dimensione personale non risulta essere una linea chiara e netta di separazione, quanto piuttosto una sfumatura derivata dalla contaminazione.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

La sua frase “in Italia il Design non è una professione, è un modo di vivere” definisce con grande lucidità un paradigma professionale che non prevede netti confini tra gli ambiti professionali, personali, emotivi della vita.
Una sorta di manifesto può essere considerata l’esperienza Memphis, per le dirompenti conseguenze che ha generato nel mondo del progetto.
La collezione di oggetti e arredi, presentata nel 1981, introduce un nuovo linguaggio, mettendo in discussione sia il “buon gusto” dell’emergente trend minimalista, sia la riproduzione di tipologie storiche. Anche in questo caso, un materiale, il laminato plastico, solitamente utilizzato per imitare finiture e stili, viene reinterpretato come superficie in grado di veicolare nuovi segni e nuovi significati. L’esperienza, concepita fin dall’inizio come fenomeno fugace a breve orizzonte, si chiude per Sottsass con l’abbandono nel 1985 del collettivo, che si scioglierà nel 1988.
Con la stessa energia con cui ha inciso la storia del Design del ’900, Ettore Sottsass continuerà a progettare ad ogni scala, con il fine di dare un senso tridimensionale ai segni che popolano il suo immaginario, fino al 2007 quando, novantenne, ci ha lasciati.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Cosa accomuna le due figure?

Potremmo cominciare da questioni che appaiono frivole: tutti e due sono nati in montagna.

Questo in realtà si è espresso in un rapporto particolare che, da progettisti, questi hanno stabilito con la **Natura**.

Ettore, crescendo "sotto il sasso", vive l'infanzia conquistandosi quotidianamente un posto all'interno della natura che lo circonda. Il giovane Charles, non ancora *Corbu*, segue e condivide con il padre la passione per le lunghe camminate montane, sulle quali il genitore scrive guide per escursionisti. Due personaggi alpini quindi, che nel corso della loro vita non perderanno l'occasione di innamorarsi anche del Mediterraneo e, seppure in modo differente, avranno sempre una particolare attenzione nell'includere nel loro lavoro gli elementi naturali, quali materiali e vegetazione, ma anche luce e aria, in un delicato e complesso dialogo con l'artificiale, il costruito.

Nelle vite di entrambi hanno inoltre rivestito particolare importanza gli incontri con **pittori e scrittori**.

In Italia il pittore Luigi Spazzapan, di origine slovena, nella Torino del dopoguerra offre ad un giovane Ettore Sottsass la possibilità di un percorso personale per sviluppare una nuova visione sulla natura del colore e su come utilizzarlo. A

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

questo Sottsass unisce l'influenza della beat generation americana, con la quale viene a diretto contatto grazie a Fernanda Pivano, sua prima moglie e figura chiave nella traduzione e introduzione di questi autori nel nostro Paese.
In Francia il pittore Amédée Ozenfant incita Charles-Èdouard ad utilizzare il fortunato pseudonimo "Le Corbusier" per scrivere sulla rivista "L'Esprit Nouveau", fondata insieme al poeta Paul Dermée, che collaborerà più avanti nella stesura di *Verso una Architettura*. La rivista sarà il punto di partenza di una profonda riflessione interdisciplinare sull'arte e sull'estetica contemporanea, che influenzerà radicalmente il XX secolo.
Tutti e due, seppure in modo differente, considerando la componente teorica e artistica che affianca la loro principale attività professionale di progettisti, possono rappresentare una versione novecentesca dell'uomo rinascimentale. Entrambi si muovono infatti spesso all'interno di una **complessa visione d'insieme**: più concentrata sull'impatto sui grandi sistemi urbani quella di Le Corbusier, più attenta all'inclusione degli elementi marginali dell'esistenza quella di Sottsass. Entrambi, grazie a questa ampia dimensione, non sono solo stati degli importanti ed affidabili professionisti, ma hanno avuto vere e proprie **geniali intuizioni** che,

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

come anticipato, hanno prodotto un cambiamento epocale, spesso profetico, nella disciplina del progetto.
Hanno introdotto qualcosa di radicalmente nuovo, una nuova dimensione del progetto, sia da un punto di vista culturale che meramente estetico.
Proprio sul fronte della nuova estetica, le loro geniali intuizioni hanno subito in seguito vere e proprie derive di senso, che hanno prodotto scenari inaspettati. Per Le Corbusier possiamo pensare alla matrice strutturale della *Maison Dom-Ino*, che nel 1914 rappresenta la sintesi concettuale di un possibile futuro di fronte al problema della ricostruzione bellica. Matrice strutturale che si concretizza successivamente nel progetto della "macchina per abitare", la *Maison Citrohan,* progettata nel 1920 e successivamente rielaborata fino alla sua realizzazione a Stoccarda in occasione del Werkbund nel 1927. Per Sottsass invece si può guardare al mobile *Carlton* del 1981, all'epoca una irriverente proposta, di matrice culturale, per una rilettura del Design che passa attraverso un materiale industriale che diviene portatore di nuovi segni. Un esercizio progettuale che era già stato messo in pratica nel 1968 con il progetto della macchina da scrivere *Valentine*, con il quale la cultura pop irrompe non solo nella creazione di uno strumento di

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

lavoro, ma nella logica di comunicazione di un grande gruppo industriale.

Quindi?

Quindi siamo di fronte a grandi intuizioni che hanno avuto la responsabilità di introdurre nuovi paradigmi nell'ambito del progetto. Paradigmi che però, essendo più complessi della mera questione dello "stile", necessitano di una lettura e di una comprensione su più livelli e di una contestualizzazione storica. Anzi, probabilmente questo è proprio il vero insegnamento che possiamo trarre dalla lettura dell'opera di queste figure mitologiche del progetto: la loro capacità di interpretare il proprio tempo, e la necessità, da parte nostra, di una contestualizzazione storica dell'azione progettuale.

Spesso accade che l'opera del genio sia l'origine di una corrente che manca della stessa portata culturale. Per esempio, quando vi è solo il tentativo di imitarne goffamente ed in modo vago l'estetica, senza innestare nel progetto il carattere del progettista ed una lettura dello "spirito del tempo".

Se è chiaro che il genio, l'innovatore, ha solitamente grandi responsabilità ma non può assumersi la colpa di essere male interpretato o mal copiato, è altrettanto chiaro come sia re-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

sponsabilità di ogni progettista farsi testimone, per come può, del proprio tempo.
Studiare le grandi intuizioni di chi è stato più bravo, veloce, geniale, ma per introdurle nel proprio linguaggio, nella propria visione del mondo, nella propria lettura della contemporaneità.
Altrimenti può accadere che ci si ritrovi la matrice strutturale pilastro-solaio, venerata da generazioni di architetti, come base per centinaia di incompiuti che abitano, spesso abusivamente, il nostro paesaggio; così come il laminato colorato, anziché nei musei di tutto il mondo, lo si ritrovi a tentare di mascherare una bassa qualità di prodotti il cui unico orizzonte è la discarica.
Tra la discarica e la Storia ci sono infinite posizioni intermedie e lo scarto sta per buona parte nel carattere e nelle qualità – culturali, tecniche ed umane – del progettista.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

4_*Perché* essere Designer oggi?

"Se io fossi un Designer molto giovane…": così inizia una bella lettera che un cinquantatreenne Alessandro Mendini scrive nel 1984 alle nuove generazioni di progettisti, invitandoli a cancellare "il fascino rassicurante delle scuole", ad intraprendere percorsi di conoscenza fino a che il loro disegno non fosse in grado di "assorbire fame, violenza, povertà, diseguaglianza", a pensare gli oggetti disegnati come " frammenti (…) come agopunture nel flaccido corpo di un contesto sbagliato" cercando "una mappa di riferimento del mio operare", dato che ogni nuova epoca richiede un nuovo uomo, nello specifico un uomo in grado di "sovrapporre i due opposti: la sintesi telematica e la dispersione esistenziale". Insomma, Mendini, pur includendo nella sua appassionata lettera tutta la dimensione della nuova tecnologia, dal cui confronto un "Designer molto giovane" non può esimersi, rilancia e apre scenari sulle potenzialità che la professione può avere nell'esplorazione della componente esistenziale, culturale, storica. Quindi sulla dimensione umanistico-antropologica del Design.
L'invito di Alessandro Mendini è ancora molto attuale in un'epoca in cui il Design è molto diffuso, al punto di subire

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

gli effetti, a volte il contraccolpo, di un grande successo planetario. Oggi siamo in un tempo in cui, come scrive Ezio Manzini, "everybody Designs", ovvero molte persone, anche senza possedere una formazione specifica come Designer, sono attivamente coinvolte in azioni di progetto. Un tempo in cui il pensiero progettuale, attraverso il "magico" brand *Design Thinking*, è proposto ad uso di altre discipline, come un metodo con "istruzioni per l'uso".

Il termine Design è oggi utilizzato, al limite dell'abuso, dai matrimoni all'ingegneria, tanto da rischiare l'effetto della sazietà semantica, ovvero il fenomeno per cui la ripetizione di un termine porta a svuotarne il significato. Ma avendo a che fare tutti i giorni con persone molto giovani che studiano per imparare una professione, credo sia importante mandare loro un messaggio. In realtà questa è anche un'opportunità per mandare a tutti, e forse soprattutto a me stesso, un messaggio che possa essere utile in momenti di incertezza: oggi è ancora decisamente utile essere Designer!

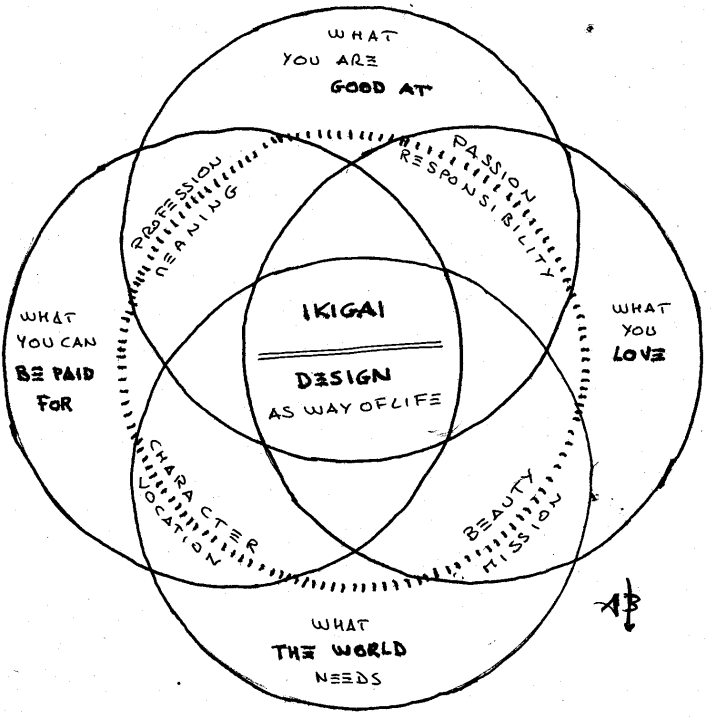
Anche perché ancora esistono, ed esisteranno sempre, margini di esplorazione antropologica, culturale, esistenziale, che consentono di mettere in campo progetti che abbiano senso per la vita delle persone.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Non quindi metodi semiautomatici in grado di condurre a soluzioni attraverso una sequenza di passaggi, ma avventurose esplorazioni di territori ignoti, alla ricerca di un nuovo e più ricco senso dell'esistenza, fosse anche di una sua minima porzione.

Durante un viaggio in Giappone, mi sono imbattuto in un affascinante termine della lingua giapponese: *ikigai*. Nella quotidianità giapponese, permeata da un forte senso dell'esistenza, il termine può essere utilizzato con disinvoltura in relazione a diverse questioni, dalle più quotidiane alle più epiche, purché siano situazioni caratterizzate da una sorta di benessere esistenziale dato dal fare qualcosa che metta in relazione sé, gli altri, il mondo, alla ricerca di un più ampio senso di questo nostro passaggio terreno. Questo giro di parole perché, come spesso succede con il giapponese, *ikigai* non è un termine che possa essere direttamente tradotto, in quanto è più un concetto che una parola. Diciamo che questa condizione esistenziale, in cui le questioni personali e le capacità professionali stanno in una condizione di equilibrio con le necessità del resto del mondo, ha generato un tale interesse che, per renderlo più accessibile agli occidentali, come mi ha spiegato il mio amico Hiro Anzai, proprio un occidentale ha iniziato a studiarlo.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297



Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Lo ha quindi interpretato e descritto attraverso 4 elementi, grazie ai quali il concetto di *ikigai* viene oggi comunemente espresso in uno schema la cui lettura è molto intuitiva.
Per esempio, si può leggere lo schema partendo dalla sfera molto intima di "quello che ami", ovvero dove le nostre Passioni si incontrano con una Missione. Perché quello che amiamo è sia il frutto di una passione, che ci possiede, ma diventa anche l'oggetto di una missione, che ci vede impegnati a proteggerlo, rafforzarlo, comunicarlo.
Quando invece la Passione incontra la Professione, abbiamo l'ambito di "quello che sei bravo a fare", ovvero quella dimensione dove le competenze vengono messe in gioco coinvolgendo le nostre emozioni. Interessante come questo venga segnalato separatamente da "quello per cui puoi essere pagato", essendo il contrario esperienza quotidiana purtroppo ancora solo di alcuni. Ambito che vede coinvolte Professione e Vocazione, dove le proprie capacità, perlopiù professionali, si confrontano con una realtà esterna, che deve confermarle.
Questa lettura dello schema circolare si chiude con "quello di cui il mondo ha bisogno", dove la Vocazione si unisce ad una Missione. Un ambito che ci vede rivolti verso l'esterno, nel

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

mettere le proprie capacità a disposizione delle necessità del resto del mondo.
Quando questi quattro ambiti corrispondono, si crea una condizione esistenziale piuttosto particolare, che coincide con il concetto dell'*ikigai*, ovvero ci sono le migliori condizioni per dare senso all'esistere.

La sfida è decisamente allettante.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

5_*Come* essere Designer oggi?

Di fronte al diagramma relativo al concetto di *ikigai*, la frase di Sottsass "*in Italy Design is not a profession, it's a way of life*" sembra fatta apposta per essere scritta nel centro di questo equilibrio esistenziale. Come la chiave di volta di un equilibrio che deriva da situazioni generative, quindi necessariamente instabili, ma che insieme danno un senso all'agire. Un equilibrio nel quale i risultati del *fare* vanno ben oltre quanto può essere *fatto*, coinvolgendo la relazione con il mondo e con la vita.

Il mercato del lavoro di oggi vede due importanti tendenze. Da un lato una diretta conseguenza della prima ondata della globalizzazione, che focalizza l'attenzione sulla ricerca di competenze laddove costano meno. Quindi dove il parametro di riferimento è principalmente economico e la qualità del lavoro viene messa in secondo piano. Dall'altro lato una seconda tendenza, che nasce in qualche modo dalla presa di coscienza dei limiti della prima, che punta invece nell'andare per il mondo alla ricerca delle persone migliori. Tra gli effetti di un mondo connesso e aperto c'è infatti la

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

sempre maggiore possibilità di intercettare eccellenti esseri umani dalle qualità spesso uniche.
Quindi, all'interno di una riflessione su *come* essere Designer oggi, occorre necessariamente includere una particolare attenzione per quelle qualità personali che, unite a un'adeguata conoscenza e a un approccio progettuale maturo, portano a delle condizioni di equilibrio, eccellente per quanto fisiologicamente instabile, tra sé stessi ed il mondo.
Proviamo quindi qui a proporre nuovi parametri, come chiave interpretativa per fare Design oggi. Parametri basati su coppie di termini, che mettono in relazione qualità personali e capacità professionali:

Professione / Senso
Vocazione / Carattere
Missione / Bellezza
Passione / Responsabilità

Il Senso di una Professione

Il Designer contemporaneo si muove e opera in un territorio il cui perimetro appare piuttosto sfocato, non definito da

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

una linea netta, ma piuttosto tendente ad ampie ibridazioni sfumate.

Sempre più spesso, infatti, il termine "Design" viene utilizzato insieme ad un aggettivo (product, fashion, interaction, spatial, etc.) per meglio definire il campo di azione, all'interno di quello che Branzi ha chiamato, in una storica esposizione, il "*Paesaggio Mobile*" del Design. Un paesaggio i cui limiti, per quanto incerti, possono essere in caso rilevati attraverso alcune questioni che lo connotano.

Una di queste è l'**incertezza**, l'aleatorietà. Il Design non è una scienza esatta, non prevede risposte uniche ed univoche, quindi lascia sempre un ampio margine all'elemento umano, quindi al progettista.

Però i Designer si confrontano, e lo hanno sempre fatto, con la dimensione **tecnica** dell'agire umano. Sia la tecnica per elaborare i loro progetti, sia quella per produrli concretamente. Sia le ultime tecnologie avanzate, sia antiche tecniche recuperate dalla storia.

Inoltre, il lavoro dei Designer viene quasi sempre valutato sulla base di una **performance**. A differenza del lavoro degli artisti, anche nelle esperienze in cui i due ambiti si avvicinano molto, al Designer viene chiesto comunque di rispondere ad una richiesta in termini di performance.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Anche come conseguenza di una maturità della disciplina, oggi i Designer hanno piena consapevolezza della componente **emozionale** del loro lavoro. Difficile da gestire e valutare, ma inevitabile dato l'impatto che i risultati possono avere nella vita delle persone.
Quindi ci troviamo di fronte a incertezza, tecnica, performance ed emozioni. Quattro elementi, nell'insieme anche contrastanti, che sembra molto complesso far coesistere in un'unica attività. Ma quello che tiene insieme tutto questo è il vero focus, il vero obiettivo verso cui oggi ogni attività di Design dovrebbe tendere: la **creazione di senso**.
Seppure risultino archiviate le accese discussioni del '900 sulla centralità della funzione, ancora oggi per molte persone il lavoro del Designer è inteso come finalizzato alla produzione di una risposta ad una data necessità funzionale. Il termine "funzionale" è generalmente considerato come una qualità, quasi un giudizio, spesso utilizzato in contrapposizione alla presunta superficialità di un puro giudizio estetico. Questo approccio ha radici profonde nella storia della società europea e nel rapporto che questa ha con i propri sistemi di valori, sia sociali che religiosi. Quindi, in una società con il mito della performance, molti sono convinti che "funzionale" sia un bel complimento, ed in effetti nessuno

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

vuole cose che non funzionino. Forse però, come nella storia recente non chiediamo più all'arte di rasserenarci con bei paesaggi, ma di fornirci nuove letture, un nuovo senso del presente, anche nel Design non siamo più così sicuri che un prodotto/servizio oggi possa "semplicemente funzionare" e non piuttosto contribuire a migliorare la nostra esperienza del mondo attraverso l'introduzione di un nuovo significato.
Quindi la professione di Designer, nel progettare prodotti, ambienti o servizi, implica lo sforzo di interpretare lo spirito del tempo per dare forma alla contemporaneità, mettendo in circolo un nuovo senso, un nuovo significato.

Il Carattere come Vocazione

Non è un caso che il termine **carattere** derivi dal greco *kharássō*, che significa *marchiare*. Il carattere corrisponde infatti al nostro marchio, in quanto descrive "le motivazioni del comportamento e i tratti di personalità che rendono ogni persona un preciso individuo diverso da un altro" (Strickland, 2001). Il carattere emerge nella letteratura come la risultante di una costante relazione tra individuo e ambiente, il che rende chiaro quanto sia anche una nostra reazione a quanto ci circonda. Quindi è un elemento che si porta dietro anche la

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

nostra storia in senso ampio, la nostra cultura e anche qualcosa delle culture con cui siamo venuti a contatto.
In quanto elemento che definisce le differenze, è importante che venga mantenuto, coltivato, arricchito, in quanto qualsiasi organismo, ecosistema o cultura, si impoverisce quando tende all'appiattimento dell'omogeneità, quando elimina la ricchezza delle differenze. Perché, come scrive Franco Bolelli, "il problema non sono le differenze: il problema sono le gerarchie costruite sulle differenze" (Bolelli, 1993). Le sfumature individuali del carattere, le personali reazioni ad uno stato di cose, l'inevitabile lettura del presente attraverso la storia unica di ognuno di noi, costituisce un'importante risorsa per l'attività di progetto.
Il Design non è una scienza esatta, questo significa che per una questione di Design non esiste una soluzione unica ed univoca. Anzi, esistono tante soluzioni quanti sono i progettisti coinvolti, ed ognuna di queste, se risponde alle richieste iniziali e non presenta errori, ha un suo senso, una sua dignità, una sua possibilità di stare al mondo.
Spesso, nei concorsi di idee, le proposte vincenti sono quelle che presentano scenari connotati da un carattere particolare, anziché quelle che tendono ad appiattirsi imitando genericamente qualche tendenza in corso.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Di fronte alla grande crescita dell'offerta di corsi di Design nel mondo, sempre più frequentemente emerge la domanda se non siano troppi, se il mondo avrà davvero bisogno di così tanti Designer. Una domanda triste, non tanto in sé, ma perché nasce da una visione triste della professione, e triste è lo scenario che vede il Designer come una figura che svolge un'azione quasi meccanica, quindi facilmente sostituibile, magari a minor costo.

Mentre il mondo non avrà mai abbastanza persone preparate ed intelligenti, pronte ad elaborare, per ogni ambito, nuove idee per migliorare l'esperienza del quotidiano. La differenza sta molto nel carattere, in quella forza individuale che ognuno di noi ha e decide come coltivare e utilizzare.

Coltivare il carattere non ha nulla a che fare con fenomeni di esibizionismo egocentrico, ma è anzi più vicino ad un ascolto di se stessi, alla scoperta delle propria, singola, individuale, visione del mondo. Essere consapevoli, conoscere realmente la propria visione del mondo costa fatica ed energia, anche perché non è semplice riuscire a distinguerla dai milioni di input che riceviamo.

Per aiutarci, nell'individuare questa visione, entra in gioco la nostra **vocazione**, ovvero quella naturale tendenza, che

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

ognuno possiede, verso un particolare modo di agire nel mondo.
Riconoscere la propria vocazione, coltivare le unicità del proprio carattere, inserendole nella cornice di una formazione che dia il piacere della conoscenza, porta a formare esseri umani con una ricca personalità.
Se questo è l'approccio, il numero dei Designer non sarà mai abbastanza, perché se è chiaro che non sapremmo cosa farcene di milioni di professionisti che sanno fare la stessa cosa nello stesso modo, è anche chiaro che non saranno mai abbastanza le figure che associano una solida competenza all'energia di una vocazione ed all'unicità del proprio carattere.

La Missione della Bellezza

Ci sono poche questioni in grado di unire la leggerezza dell'ingenuità alla profondità del pensiero come la bellezza. Parlare del bello vuol dire parlare, come si dice, "di tutto e di niente", però per un Designer è imprescindibile. Non si può infatti pensare ad un'azione di Design che non abbia anche una finalità estetica, che non produca bellezza.
All'inizio della Genesi, mentre vengono descritti i primi giorni della Creazione, si legge come spesso la verifica del lavo-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

ro fatto fosse: “E Dio vide che era bello”. Se vale per l’operato divino, forse la bellezza dovrebbe essere la verifica finale del risultato di ogni lavoro, di ogni azione dell’uomo. Purtroppo però l’esperienza comune ritiene alcune discipline più vicine alla bellezza di altre, per le quali la questione viene considerata addirittura indifferente.

A smentire questa rigida e limitata visione vengono in aiuto molte esperienze della storia delle varie discipline, dalle quali prendiamo due esempi. Il primo risale al Rinascimento in Italia, quando, nel 1494, Fra Luca Bartolomeo de Pacioli, fondatore della disciplina della ragioneria, scrive il suo *Summa de arithmetica, geometria, proportioni e proportionalità,* nel quale, oltre a proporre una versione più strutturata del suo metodo della “partita doppia”, che sarà la base della contabilità nei secoli a venire, affronta la questione della sezione aurea, che verrà meglio presentata nel 1509 nel *De Divina Proportione*, corredato da illustrazioni di Leonardo da Vinci.

Per il secondo esempio, con un salto nel tempo di alcuni secoli, nell’Inghilterra della metà del ’900, troviamo il matematico Godfrey Harold Hardy che scrive come, anche nel freddo territorio della matematica, “la bellezza è il requisito fondamentale: al mondo non c'è un posto perenne per la matemati-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

ca brutta" (Hardy, 1940). Certo i parametri sono diversi, ma è noto che esiste una formula che, dalla metà del XVIII secolo, affascina i matematici, i quali vi riscontrano una incredibile bellezza, ed è l'identità di Eulero:

$$e^{i\pi} + 1 = 0$$

La bellezza di questa formula è dovuta al suo significato che lega reale ed immaginario, ed alla presenza dei cinque numeri più importanti della disciplina: 1 e 0 che stanno alla base del sistema binario, π pura definizione matematica che regola la perfezione in geometria, il numero di Nepero *e* che governa il mondo delle equazioni differenziali, mentre *i* è il numero immaginario introdotto da Gauss per risolvere un'equazione irrisolvibile.
Insomma, la bellezza è quindi una questione ineluttabile.
Al di là dei parametri attraverso cui la si rileva, è una sensazione psicofisica che accompagna l'uomo sin da quando ha fatto i primi graffi sul mondo che lo circondava. Dai primi segni incisi ai disegni, ai decori, alle forme, ai materiali, la storia della cultura materiale dell'uomo è piena di dimostrazioni di come la creazione di oggetti "utili" sia stata sempre accompagnata dalla ricerca di una bellezza. Basta pensare

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

alle armi, a cui si affidava la propria vita, decorate con fregi in oro, oppure ad alcuni complicati orologi che hanno elementi del meccanismo, quindi nascosti alla vista, cesellati con scritte e decori.

La bellezza è anche un fattore culturale, una costruzione sociale, e rispetto a questo si possono segnalare almeno due categorie di bellezza. Una bellezza *intrinseca*, che viene da dentro, di natura universale, spesso legata a fenomeni naturali o di vita, che arriva ad essere percepita dai sensi senza passare dal cervello. Una Bellezza *estrinseca*, che proviene da fattori esterni, per la comprensione della quale sono necessarie informazioni, che ha quindi una dimensione culturale, e che può essere più facilmente compresa all'interno di una società, dove si condividano informazioni, storia e valori.

Il pensiero di Marcel Proust, "lasciamo le belle donne agli uomini senza fantasia", rende chiaro come il Design possa avere un grande ruolo nella costruzione della bellezza. Sia nella costruzione di quella estrinseca, sia nella gestione degli elementi di quella intrinseca, spesso in una combinazione delle due, attraverso la costruzione di *senso*. La bellezza è una questione complessa, per cui ogni tentativo di semplificazione porta spesso a rendere tutto banale. Serve invece un

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

allenamento alla complessità della bellezza, per riconoscerne sia le sfumature, sia il limite, che sta per esempio nella bellezza della tragedia, nel sublime. Un esempio per tutti è la Pietà di Michelangelo: la statua, opera di straordinaria bellezza, che raffigura una scena di straziante tragedia.
La bellezza non è solo un risultato finale, ma un'energia, una tensione antropologica: la voglia di bellezza non ha genere, non ha razza, non ha età. Lavorando sugli Habitat Terapeutici per affetti da Alzheimer, ho avuto modo di constatare come individui con apparato cognitivo molto compromesso, non più in grado di riconoscere i familiari, con grave disorientamento spazio-temporale, riconoscano ed apprezzino comunque la bellezza, nelle varie forme (un oggetto, un volto, un'immagine…) in cui si presenta loro.
In ogni caso, per un Designer la Bellezza è parte della Missione, ovvero del "compito, cui si annetta un particolare valore, se non sacro, certo almeno morale" (Treccani). Infatti, un mondo nuovo, se più brutto, non potrà mai essere migliore.

La Responsabilità della Passione

Nella sua etimologia, derivando dal latino *pati*, ovvero *patire*, il termine **passione** si contrappone ad *azione*, e indica una

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

condizione di passività rispetto ad un'azione esterna, di cui si subisce l'effetto. Nell'uso comune è oggi ritenuta un "sentimento intenso e violento che può turbare l'equilibrio psichico e le capacità di discernimento e controllo" (Treccani). Quindi qualcosa che sovrasta la ragione, di fronte al quale, come scrive Petrarca, "ragion contra forza non ha loco". Questo lo sanno bene per esempio i giocatori d'azzardo, gli amanti che si nascondono ed alcuni collezionisti disposti a tutto. Ma se si è fortunati, la passione può anche essere un'importante fonte di energia per il proprio lavoro, tanto che la coreografa Martha Graham, importante figura di riferimento per la danza moderna, ha dichiarato che "i più grandi ballerini non sono grandi per il loro livello tecnico, sono grandi per la loro passione". Perché la passione è sì un fuoco, come il desiderio, ma al contrario di questo "non si esaurisce, si rigenera" (Giulia Birindelli), fornendo una continua energia che non fa sentire le fatiche, le difficoltà, le paure.
La passione viene dunque spesso associata all'immagine del fuoco, soprattutto sottolineando come questo possa essere usato per scaldare una casa, per cuocere del cibo, e quindi per sopravvivere, oppure per appiccare un incendio e ridurre tutto in cenere. Nella storia è stato molto importante imparare a

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

gestire il fuoco: chi si è mosso male ci ha rimesso la pelle. Lo stesso vale anche per la passione.

C'è in giro un luogo comune un po' *naïf* secondo il quale parrebbe che il gesto creativo, il progetto, per esprimersi al meglio debba seguire la passione, all'interno di una dimensione di massima libertà. Si tratta di un pericoloso equivoco, che se da un lato promuove una visione superficiale e un po' ingenua di una creatività di stampo circense, dall'altro ignora un elemento chiave della questione: la **responsabilità**. *Responsabilità* deriva dal latino *respondere*, ovvero *rispondere*. Assumersi la responsabilità delle proprie azioni significa essere pronti a rispondere delle loro conseguenze, ed è la chiave che consente di poter agire in modo libero.

Come la passione, anche la responsabilità non si delega, ma la si vive in prima persona, mettendosi in gioco. Il Designer deve creare innovazione, prefigurando scenari prossimi, come abbiamo visto deve *pro-iacĕre,* ovvero gettare il proprio lavoro avanti, verso un futuro che, per quanto prossimo, è ignoto. Questo implica sicuramente la necessità di assumersi delle responsabilità, perché ad ogni scala, in ogni caso, le scelte di un progettista comporteranno delle ricadute.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Nessun Designer salverà o distruggerà il mondo, ma ogni progettista ha una responsabilità per quel pezzo di mondo che ha ideato, proposto e contribuito a creare, e che prima non c'era.

Questo esplorare territori ignoti, questo dare forma ad una piccola porzione di futuro, necessita anche di passione. Perché è grazie alla passione che si vince l'inerzia dello *status quo*, che si tende ad andare oltre a quanto già in essere, a rischiare il salto nel vuoto.

Spesso infatti le migliori proposte nascono da una potente passione personale, da gestire e controllare, per ricavarne l'energia da mettere in soluzioni, piccole o grandi, complicate o molto semplici, ipertecnologiche o recuperate da un passato dimenticato, ma che portino in ogni caso ad un mondo migliore.

Perché, se è dunque importante avere delle passioni, è anche vitale gestirle con responsabilità.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

6_Alcune conclusioni

Le persone, con le loro qualità e fragilità, vengono prima di ogni metodo o processo. Oggi ha senso essere Designer mettendosi in gioco: quindi non *fare* Design, ma *essere* Designer.

Per produrre innovazione, un Designer deve necessariamente essere curioso, critico e coraggioso. Per questo ha bisogno di carattere, esperienza e formazione. Non si finisce mai di crescere.

Per la Cultura del Progetto, l'attività progettuale non si esaurisce nell'atto del progetto in sé, ma si inscrive in una più ampia dimensione socio-culturale, che influenza e dalla quale viene influenzata.

Il progetto è la proiezione di uno scenario futuro, ma da mettere in scena oggi: la proposta di un presente alternativo. Progettare senza che la tecnologia, l'utopia o più in generale il futuro, risultino alibi.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Un progettista deve assumersi la responsabilità di essere testimone del proprio tempo, ed essere generoso. Perché se è vero che non si finisce mai di crescere ed apprendere, bisogna riconoscere le occasioni per restituire.

La Bellezza è una questione ineluttabile, verso la quale, nonostante tutto, l'essere umano tende per migliorare la propria esperienza del mondo. Infatti, un mondo *nuovo*, se più brutto, non potrà mai essere *migliore*.

Per quanto uno pensi di programmare le cose, può sempre accadere qualcosa che ci impone di cambiare in corsa. Quindi, oltre ad avere dalla propria la Fortuna, che però, si sa, dà i suoi baci bendata, è molto importante coltivare capacità e conoscenza per poter improvvisare.

Un Designer deve sviluppare una propria, personale, strutturata, visione del mondo, e proporla. Quelli che vi si identificheranno saranno veri clienti, appassionati e non vorranno altro che quello. Per gli altri esisteranno sicuramente altri professionisti, ed altre visioni.

In un mondo così grande c'è posto per tutti.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

APPENDICE

Hiroyuki Anzai

Barry Katz

Ilpo Koskinen

Lorenzo Palmeri

Mauro Porcini

Francesco Trabucco

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

L'obiettivo di questo libro è attivare una riflessione sulla professione del Designer.
Per questo motivo, è un piacere ospitare in questa appendice il pensiero di alcuni amici, che aprono a loro volta nuove questioni.

Un mio personale grazie a tutti loro.

La conversazione è aperta!

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Linguaggi_*Hiroyuki Anzai*

Ikigai non è una parola speciale nella cultura giapponese. Spesso viene usata senza una definizione chiara, ma come espressione della vita quotidiana, del tipo “mi sento ikigai quando sono concentrato sul mio hobby” oppure “seguire la crescita di mio figlio è il mio ikigai”.
Ikigai è diventato un termine riconosciuto a livello mondiale in questo secolo, a seguito della ricerca di Dan Buettner, un americano che è stato ad Okinawa alla ricerca del segreto della longevità. Perché Okinawa, come la Sardegna, è un’isola famosa per la longevità.
I quattro elementi dell’ikigai sono il risultato della sua ricerca. Io per esempio non ho mai pensato al significato di ikigai attraverso questi quattro elementi.
Dovremmo quindi pensare che Buettner abbia interpretato in modo errato o esagerato? La mia risposta è NO. Questo è uno degli esempi in cui lo sguardo dall'esterno trova una logica, invisibile all’interno, che risulta comprensibile e, si spera, utile universalmente.
La creazione di un nuovo concetto, come interpretazione di qualcosa di poco familiare, emerge in ogni angolo del mondo in qualità di operazione interculturale.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Viviamo tutti una vita quotidiana della quale ci sfuggono molti dettagli. Tuttavia, possiamo dire che ottenere una consapevolezza su cose/strutture/problemi inconsci appartiene a un processo di Design, e che potrebbe darci una prospettiva successiva per trovare un'occasione di senso.

Non si può dire esattamente chi, tra arte, artigianato e Design, contenga più elementi del pensiero contemporaneo. Tuttavia, nella ricerca di qualcosa di pratico ed efficace per contribuire a un miglior benessere a livello qualitativo, penso sia abbastanza difficile trovare qualcosa più sofisticato del Design.
Il modo di pensare degli artisti può sviluppare un'idea originale, tuttavia non si adatta a un progetto di gruppo, mentre qualsiasi esperienza, che si risolva nella sfera individuale, è sempre meno un riferimento per sopravvivere in questo mondo complicato.
La sola cosa che possiamo fare da soli è mettere a fuoco il nostro punto di vista, rispetto ad una visione d'insieme. Dobbiamo poi collaborare, in squadra con le persone che reputiamo affidabili, per generare una visione totale.

Perché non avere una visione totale è un atteggiamento oggi troppo vulnerabile. A causa del complesso sistema dell'era

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

globale, ci sono troppi fattori invisibili connessi che possono causare fenomeni imprevisti o disastri.
Questo va molto oltre ciò che possiamo comprendere attraverso dati quantitativi e un percorso logico.
Quindi è richiesto un nuovo linguaggio comune tra gli attori in gioco.
Suppongo che il linguaggio del Design possa coprire una zona in cui il linguaggio scritto-parlato è debole.
Ora sarebbe necessaria una lingua franca, come strumento che sia facile da applicare universalmente a vari campi (business e non-business), anche in modo vago (non necessariamente termini chiari e definiti), ma basato su una grammatica comune.

Il Design potrebbe essere uno dei potenziali candidati per questa lingua franca di cui c'è bisogno.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Everybody Designs, but that does not mean that everybody is a Designer_ *Barry Katz*

Nel suo *The Sciences of the Artificial,* Herbert Simon ha avanzato una proposta sorprendente: "Everyone Designs", ha suggerito, "who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones".
Era il 1969 e da allora la comunità del Design ci ha riflettuto: se tutto è "Design", allora niente è Design; se tutti sono "Designer", allora nessuno è un Designer. Cosa significa veramente questo?

C'è chiaramente qualcosa di stimolante nella democratizzazione del Design ("ognuno è un Designer") e nella sua estensione a una gamma sempre più ampia di problemi ("tutto è Design"). In passato, solo una casta sacerdotale di maestri (per lo più italiani!) era autorizzata a praticare quest'arte segreta.

Oggi, sotto la bandiera del "community Design", del "co-Design" e del Design "open source", una vasta gamma di movimenti di ispirazione sociale sta affrontando questioni a livello di cambiamento climatico, violenza urbana, acqua pulita e

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

salute pubblica. OpenIDEO, per fare solo un esempio, mobilita una comunità volontaria di "cittadini progettisti", in un centinaio di città in tutto il mondo, per risolvere problemi che vanno dalla fornitura di risorse educative per i bambini che vivono nelle comunità di rifugiati, alla riduzione dei rifiuti di plastica, fino al reinventare l'esperienza del fine-vita.

Man mano che la portata della loro ambizione cresceva, i critici si sono preoccupati che i Designer stessero raggiungendo e rivendicando competenze su aree che sono giustamente di dominio delle agenzie governative, delle organizzazioni di sviluppo e degli specialisti delle politiche pubbliche. Questa preoccupazione è legittima, ma non coglie il punto. La vera sfida, credo, è chiarire il contributo specifico che i Designer formati professionalmente sono in grado di dare, e come sia possibile portare questa conoscenza all'interno di una collaborazione produttiva con le altre professioni e con il pubblico in generale.

Data la portata e l'urgenza delle sfide che ci troviamo ad affrontare, è chiaro che il Design è diventato troppo importante per essere lasciato solo a chi, grazie a una formazione profes-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

sionale e una licenza formale, possiede la “patente da Designer”.
Le loro capacità sono indispensabili, ma saranno ancora più potenti se alleate con la conoscenza, l’esperienza e la passione della più ampia famiglia umana.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Design as a Way of Life_*Ilpo Koskinen*

Quando Alessandro Biamonti mi ha invitato a contribuire a questo volume, mi ha inviato la sua introduzione. Il suo messaggio è risuonato in modo particolare, in parte perché credo che contenga un messaggio più profondo per i Designer. Come scrive Ale, "Le persone, con le loro qualità e fragilità, vengono prima di ogni metodo o processo". Mi sento di sottoscriverlo per molte ragioni.

Le sue parole mi hanno ricordato il vecchio monito di Tomás Maldonado sulla disumanizzazione delle persone nel suo libro *Design, Nature and Revolution*. Per Maldonado, la disumanizzazione porta ad Auschwitz: se il nostro valore è in funzione della nostra posizione, all'interno della matrice costruita da qualcuno, siamo superflui.

Auschwitz è estremo, ma l'introduzione di Ale mi ha anche ricordato le discussioni che ho avuto l'anno scorso a Sydney con Kees Dorst.

Stavamo discutendo dell'ingegneria, che oggi è una disciplina quasi matematica. La verità sta nelle certezze delle equazioni.

Il problema è che le equazioni non sono personali. Possono essere esternalizzate. L'ingegneria sta quindi perdendo arte e sta diventando una merce.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Nella sua introduzione, Ale cita Sottsass: “in Italia il Design non è una professione, è uno stile di vita”. Le professioni sono proprietarie della conoscenza esoterica e si autoregolano. I governi glielo permettono, per un bene superiore. Possono regolare l’accesso alla professione per mantenere alti i loro stipendi. Quid pro quo.

Ancora una volta, soddisfiamo standardizzazione, accreditamento e controllo. Come Designer, vogliamo entrare in un affare faustiano?

Potrebbe esserci un’alternativa migliore. Ale suggerisce di imparare il concetto giapponese di ikigai. La filosofia dell’Asia orientale – sia essa taoista, buddista o confuciana – riguarda l’armonia, non le categorie chiare e distinte e le operazioni logiche di Descartes.

Forse vediamo già ikigai intorno a noi. Andrea Branzi una volta ha segnalato come i giovani Designer siano felici di essere molecolari: cambiare il mondo con una seduta, vaso o giocattolo alla volta. Ho visto questo atteggiamento in Europa, Asia e ora in Australia.

Forse questo è il modo di vivere che Sottsass aveva in mente. La misura del nostro successo non sarebbero né le utopie rivoluzionarie degli anni Sessanta, né il sogno del successo

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

professionale della Silicon Valley. Nessuna di quelle macchine tecnocratiche che raffreddarono Maldonado cinquant'anni fa.
Forse una misura migliore potrebbe essere uno schiaccianoci che suscita un sorriso, o semplicemente un bicchiere di vino con gli amici.
"Le persone, con le loro qualità e fragilità, vengono prima di ogni metodo o processo", scrive Ale.
Forse: il Design come stile di vita?

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Carattere e Vocazione_*Lorenzo Palmeri*

Nessuno può produrre una proiezione stabile nel tempo e nello spazio di cosa comporterà e come si manifesterà esattamente un certo carattere o una vocazione. Personalmente non celebro il culto né di uno né dell'altra ma allo stesso tempo ne sono affascinato, incuriosito, spesse volte sbalordito perché ne riconosco la centralità, lo status di vere e proprie chiavi di volta nella vita di ogni essere umano.
Di fatto, credo in una cosa del tutto evidente e cioè che nel modo di essere di una persona (carattere, personalità, vocazione), come pensa, vede sé stesso, le cose e gli eventi, stia tutta la differenza del mondo. Uno stesso unico fatto può avere indiscutibilmente significati ed esiti diametralmente opposti a seconda di chi lo vive.
Questo non può non valere nella vita di un progettista. Il modo e il lato da cui ci si avvicina ad un tema, la distanza da cui lo si osserva, la mano e lo sguardo con cui lo si affronta. La via che si percorre per prepararsi e sentirsi pronti ad affrontarlo. E ancora, la risposta alle immancabili difficoltà, alle cadute, alle salite, ai contrasti, ai temuti e imprescindibili fallimenti. Non ultimo ciò che, infine, si decide di raccontare e immettere nel mondo attraverso il proprio progettare. Tutte queste energie dove abitano e come si gestiscono? E perché

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

nessuno, o quasi nessuno, ci insegna qualcosa al riguardo o ci aiuta ad interpretarle?
Il "conosci te stesso" di Socrate indicava un'attitudine interessante e una via di possibile approccio, a ricordarci che il carattere si può formare e persino modificare.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Il Talento ed il pennello_*Mauro Porcini*

Troppi libri, troppe aziende, troppe accademie, troppi leader parlano di Design come processo. Un processo è solo uno strumento ed uno strumento senza un essere umano ad utilizzarlo è un oggetto privo di senso, scevro di significato. Uno strumento non produrrà mai innovazione, è l'essere umano che lo fa, ponendo le giuste domande, generando risposte intelligenti, creando connessioni creative, trasformando informazioni ed intuizioni in concetti, prototipi e prodotti.

Uno strumento è come un pennello: metti quel pennello nelle mani di Picasso o di Michelangelo e poi mettilo nelle mani del tuo bambino o del tuo consulente finanziario e i risultati saranno profondamente diversi. Il pennello è necessario per poter dipingere, così come lo sono la tela ed i colori, ma restano dei mezzi, la differenza la fa il talento dell'artista.

Eppure tante istituzioni spendono ingenti risorse per creare il pennello migliore, con il legno più pregiato, con le setole più performanti, fatte di pelo di tasso, di mangusta, di scoiattolo, dalla forma conica, piatta, a lingua di gatto, dentellata, a ventaglio, dai costi proibitivi il più delle volte. Investono tempo e capitali in discussioni, presentazioni, libelli, proiezioni, previsioni. E poi si dimenticano di parlare di Picasso o di Michelan-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

gelo, di come pensano, di come vedono il mondo, di come impugnano il pennello, di come trovano ispirazione, di come gestiscono gli errori sulla tela, di come dialogano con la realtà circostante, di come analizzano il proprio soggetto, di come si esprimono, del perché lo fanno.

C'è la paradossale convinzione che sia molto più complesso produrre il pennello giusto, piuttosto che cercare, trovare, formare e trattenere Picasso e Michelangelo.

Si parla di Design Thinking e lo si riduce a processo, a metodo, a strumento, quasi ignorando il significato stesso delle parole *Design* e *Thinking*. Non si parla di colui che "progetta" (Design) e di colei che "pensa" (thinking), dimenticandosi che la qualità del risultato è sempre direttamente proporzionale all'unicità del pensiero e alla straordinarietà della progettazione.

Il Designer curioso ed ottimista, visionario ed analitico, empatico e rispettoso, poliglotta e consapevole, resiliente e coraggioso, esteta ed intuitivo, strategico e poliedrico produrrà innovazione densa di senso. Il Designer mediocre produrrà risultati vacui, superficiali, irrilevanti, a prescindere dal processo che ha utilizzato, a prescindere da quanto sia perfetto il suo metaforico pennello pregiato.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

DESIGN_*Francesco Trabucco*

Il Design che la mia generazione ha amato, e nel quale ha creduto, era il Design che voleva cambiare il mondo e che con quel mondo si confrontava: il Design delle prime macchine domestiche di Nizzoli e di Van Onk, delle lucide visioni tecno-industriali di Zanuso, dei nuovi e ironici scenari domestici di Castiglioni, delle astratte utopie di Superstudio e Archizoom e poi delle spericolate ricerche formali di Sottsass. In ogni caso un Design che trovava la sua centralità in un atto intellettuale, in una dichiarazione di principio, spesso assai lontana dalle logiche del mercato e quasi stupefatta di un successo inatteso e apparentemente non cercato.

Al contrario il Design degli anni Ottanta, e ancora di più quello degli anni Novanta, è stato profondamente dominato, creato e talvolta oscurato dalle logiche del mercato. Così molti brand di Design hanno cessato di essere laboratori artigiani di sperimentazione e ricerca, per diventare vere imprese, spesso multinazionali, dove il nome della "star", paradigma di uno stile, è ridotto a metafora di autenticità della "firma".

In questo instabile inizio di secolo l'esplosione della interazione digitale e delle reti ha visto come dominante un Design strumentale alle logiche mercantili, che solo talvolta non ri-

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

nuncia ad essere innovatore di una figuratività, che spesso tuttavia appartiene più alla ricerca di identità dell'impresa *committente*, che al Designer.

Inoltre, si assiste al progressivo trasferire sul progetto di complessità che appartenevano al *fare industriale,* per un verso, e alla *responsabilità sociale,* per l'altro*,* insieme all'espansione dei campi applicativi del progetto, che si sono progressivamente estesi dagli artefatti fisici o digitali, ai servizi. Tuttavia, il "Design diffuso" sembra rappresentare la *ricetta,* per una estetica condivisa della quotidianità, che arriva fino ai sistemi della organizzazione sociale. Ha spostato in pochi anni il baricentro del Design da disciplina che aveva a che fare prevalentemente con l'aspetto figurativo, comunicativo ed espressivo degli artefatti, verso aspetti di controllo tecnico, produttivo ed economico da un lato, e verso aspetti di tipo percettivo, interattivo e valoriale dall'altro.

Nello stesso modo, il "Design diffuso" sembra rendere condivisibile una nuova estetica della quotidianità, dando "forma" alla ricerca di benessere che caratterizza le società industriali mature; il Design attraversa oramai diagonalmente il modo nel quale abitiamo e ci vestiamo, lavoriamo e giochiamo, studiamo e mangiamo, comunichiamo e ci informiamo. Tutto ciò produce una sorta di democratizzazione del gusto, cioè una

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

diffusa e capillare modificazione della percezione e della esperienza estetica di gruppi sociali sempre più allargati.
Il gusto, cioè il senso che permettendoci di riconoscere i sapori, ossia di distinguere ciò che ci piace da ciò che non ci piace, trasforma l'atto del cibarsi da semplice risposta ad un bisogno fisiologico in evento essenzialmente culturale; per questo, in senso traslato, il gusto è quel senso che ci consente di riconoscere ciò che soddisfa anche il nostro senso estetico, costituisce insomma quella capacità squisitamente umana e sociale di condividere esperienze e giudizi di natura estetica e di diffonderli socialmente; la qual cosa non può che essere considerato un progresso nella qualità della vita.
Progresso che, una volta tanto, non si esprime in termini solamente mercantili.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Profili

Hiroyuki Anzai
Business Planner. Direttore di De-Tales ltd, società di consulenza di Design con sede a Londra, CEO di Mobile Crews Corporation, business coordinator con sede a Tokyo e Milano. Autore di libri e articoli sul rapporto tra Design, società e culture.

Barry Katz
Storico del Design ed esperto del fenomeno Silicon Valley. Professore presso il California College of the Arts di San Francisco e presso il Design Group, Dipartimento di Ingegneria meccanica della Stanford University. È stato il primo IDEO Fellow, presso cui è ancora consulente.

Ilpo Koskinen
Sociologo, è professore di disegno industriale dal 1999. I suoi principali interessi di ricerca sono stati il mobile multimedia, il rapporto tra Design e città e la metodologia nella ricerca sul Design. Ha lavorato come professore a Helsinki, Aarhus, Melbourne e Hong Kong.

Lorenzo Palmeri
Architetto. Si occupa di progettazione, attivo nei campi di Design, architettura, art direction, insegnamento, composizione e produzione musicale. Ha progettato tante cose: abitazioni, chitarre, lampade, vasi, tavoli, bottiglie..., cioccolatini. I suoi progetti hanno vinto e sono stati selezionati per importanti premi nazionali ed internazionali.

Mauro Porcini
Designer, Chief Design Officer di PepsiCo. Premiato con il Business Culture Award dalla American Chamber of Commerce. Membro del Consiglio di Amministrazione del Design Management Institute, del Consiglio di Amministrazione della Camera di Commercio Italia-America.

Francesco Trabucco
Architetto e Designer. Ha vinto numerosi concorsi di architettura e premi internazionali di Design tra cui il Compasso d'Oro, il Gutte Forme, il BIO. Ha curato due volte la sezione italiana della Triennale di Milano (1983 e 1992). Il suo contributo progettuale e di ricerca è sempre stato orientato all'innovazione formale ed espressiva, sia d'uso che tecnologica.

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Letture Consigliate

Barbara A. (2018), *Sensefulness*, Postmedia Books, Milano
Bauman Z. (2000), *Liquid Modernity*, Polity Press, Cambridge
Berardi F., Bolelli F. (1993), *Per una deriva felice,* Multipla Edizioni, Milano
Biamonti A. (2015), *Design & Interni*, FrancoAngeli, Milano
Bolelli F. (2020), *Con gli occhi della tigre,* Ind. Publ., Milano
Branzi A. (2006), *Modernità debole e diffusa*, Skira, Milano
Branzi A. (2014), *Una Generazione esagerata*, Baldini&Castoldi, Milano
Camocini B. (2016), *Adapting Reuse,* FrancoAngeli, Milano
Cheng F. (2006), *Cinque meditazioni sulla bellezza*, Bollati Boringhieri, Torino
De Masi D. (2015), *TAG – Le parole del tempo*, Rizzoli, Milano
De Masi D. (2015), *Mappa Mundi,* BUR, Milano
Hardy G.H. (1940) *A mathematician's Apology,* Cambridge Univ. Press. Cambridge
Katz B. (2015), *Make it new: a history of Silicon Valley Design*, MIT Press, Cambridge
Iabichino P. (2009), *Invertising,* Guerrini Next, Milano
Lotman Y.M. (1985), *La Semiosfera,* Marsilio, Venezia
Maldonado T. (1970), *La speranza progettuale*, FrancoAngeli, Milano
Manzini E. (2015), *Design, when everybody Designs,* MIT press, Cambridge
Manzini E. (2018), *Politiche del quotidiano,* Edizioni di Comunità, Roma
Mendini A. (2004), *Gli Scritti*, Skira, Milano
Novembre F. (2010), *Il Design spiegato a mia madre*, Rizzoli, Milano
Thackara J. (2008), *In the Bubble. Design per un future sostenibile*, Allemandi, Torino
Trabucco F. (2015), *Design*, Bollati Boringhieri, Torino
Trabucco F., Ricci P. (2017), *Design vs Economia*, FrancoAngeli, Milano
Rampino L. (2017), *Dare forma e senso ai prodotti*, FrancoAngeli, Milano
Rawsthorn A. (2013), *Hello World: where Design meets life*, Hamish Hamilton, Londra
Simon A. H. (1969), *The Science of Artificial,* MIT Press, Cambridge
Sottsass E. (2002), *Scritti*, Neri Pozza, Vicenza
Sottsass E. (2010), *Scritto di notte*, Adelphi, Milano
Strickland B.R. (2001), *Encyclopedia of Psychology 2 Ed.*, Gale, Detroit
Verganti R. (2018), *Overcrowded*, Hoepli, Milano

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

Note

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835112297

"Progettare coinvolge per intero la mente
e il corpo, l'intelligenza e le emozioni.
Progettare è il lavoro più bello del mondo"
(F. Trabucco)

Dalle scuole del mondo escono ogni anno migliaia di nuovi giovani Designer, che entrano in un enorme network planetario, professionale, culturale e accademico.

Nel passaggio dall'epoca dei "maestri" allo scenario di una professione di massa per il mercato globale, la figura del Designer rischia la spersonalizzazione e la trasformazione in un elemento, facilmente sostituibile, all'interno di un meccanismo di metodi e processi. Diventa quindi necessario esplorare, all'interno di questo scenario globale, una nuova centralità delle qualità umane del progettista.

Questo libro propone una riflessione sulla professione del Designer, per aprire una discussione, anche grazie ai commenti di alcuni esperti della disciplina: Hiroyuki Anzai, Barry Katz, Ilpo Koskinen, Lorenzo Palmeri, Mauro Porcini, Francesco Trabucco.

Una discussione che può aiutare:
- i giovani Designer, a capire il loro lavoro;
- le aziende, a capire il ruolo dei Designer;
- le persone, a capire il Design.

Alessandro Biamonti, architetto, PhD in Disegno Industriale e Comunicazione Multimediale, si occupa di Design, con particolare attenzione per gli aspetti antropologici della disciplina. Professore Associato presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, dove coordina le attività del Laboratorio di Ricerca LABIRINT, Menzione d'Onore al Compasso d'Oro con il progetto *GRACE_lab*. Ha ideato la maratona *24HDesignConversation* e il *Milano Design PhD Festival*. Autore e curatore di diversi saggi, ha presentato i risultati delle proprie ricerche presso numerose conferenze internazionali.

FrancoAngeli
La passione per le conoscenze