

francesca la rocca (a cura di)

SCRITTI PRESOC CRATICI

Andrea Branzi: visioni del
progetto di design 1972|2009

FrancoAngeli

culture del design words

Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con **Adobe Acrobat Reader**



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile **con Adobe Digital Editions**.

Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.

Culture del design collana diretta da *Patrizia Ranzo*

Coordinatore per il settore del design *Francesca La Rocca*

Coordinatore per il settore della comunicazione visiva *Daniela Piscitelli*

Comitato scientifico *Daniele Baroni* - Politecnico di Milano ITA; *Fulvio Carmagnola* - Università degli Studi di Milano-Bicocca ITA; *James Clough* - Politecnico di Milano ITA; *Sebastián García Garrido* - Universidad de Málaga ESP; *Aysegül Izer* - Mimar Sinan Fine Arts University TR; *Nicola Morelli* - University of Aalborg DK; *Raquel Pelta* - Universidad de Barcelona ESP; *Daniel Raposo* - Instituto Politécnico de Castelo Branco POR; *Patrizia Scarzella* - ADI Associazione per il Disegno Industriale ITA; *Maurizio Vitta* - Politecnico di Milano ITA

La collana *Culture del design* intende dare ascolto alle voci diverse e ai molteplici settori che contribuiscono all'evoluzione del sistema degli oggetti. Il design non soltanto ha dato forma al vivere contemporaneo, ma, attraverso la dimensione della quotidianità, ha inciso in maniera profonda su usi, significati dell'abitare, raggiungendo la sfera del privato e la dimensione dell'esperienza personale.

A differenza dell'architettura, sostenuta costantemente da un apparato teorico necessario a sostanziarne il ruolo "civile", il design ha parlato prevalentemente attraverso gli oggetti. Da un lato questa modalità in parte "subliminale" ne ha potenziato il ruolo strategico nell'evoluzione della società; dall'altro, dopo le grandi teorizzazioni della modernità, non è più emersa – tranne alcuni contributi – una riflessione sistematica e strutturata, in grado di seguire e rappresentare i continui sviluppi del progetto di design.

È quindi necessario tornare a riflettere prestando particolare attenzione sia al linguaggio degli oggetti che alle costellazioni di pensiero che rappresentano. *Culture del design* propone testi che si collocano su due fronti diversi: saggi teorici che intendono fornire un contributo allo statuto dell'oggetto industriale contemporaneo e ricerche che ampliano gli scenari del progetto di design. In questa ottica il design, la comunicazione visiva, la moda rappresentano settori intercomunicanti, ma anche punti di vista peculiari da cui osservare i mutevoli paesaggi del progetto contemporaneo.

La collana comprende una sezione denominata *Culture del design / words*, che raccoglie e cura testi originali di designer e critici contemporanei.

La selezione degli originali per la pubblicazione è sottoposta in maniera sistematica al giudizio di esperti, secondo una procedura di double blind peer review.

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 o scrivere, inviando il loro indirizzo, a: "FrancoAngeli, viale Monza 106, 20127 Milano".

francesca la rocca (a cura di)

SCRITTI PRESOC CRATICI

Andrea Branzi: visioni del
progetto di design 1972|2009

FrancoAngeli

culture del design words

› **Progetto grafico**

Daniela Piscitelli

› **Impaginazione**

Mara Rossi

Giulia Scalera

› **Composto in**

Meta regular, bold, italic

Meta normal, italic

Agfa Rotis Sans Serif

Minion Pro

› **Nel retro copertina**

Andrea Branzi

Foto di Kai Juenemann

Copyright © 2010 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy

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 www.francoangeli.it.

Tutte le foto sono riprodotte per gentile concessione dei fotografi e delle aziende che ne detengono i diritti. Si rimane comunque a disposizione di altri eventuali autori aventi diritto laddove non sia stato possibile rintracciarli.

*Sono grata ad Andrea Branzi
per la fiducia – che spero consideri ora ben riposta –
dimostrata nell'affidarmi la selezione e la cura dei suoi scritti.
Grazie a Francesca Balena Arista
per la preziosa collaborazione nella ricerca delle fonti.*

Indice

› Visioni presocratiche dei futuri del design	11
<i>Francesca La Rocca</i>	
› Letture del moderno	23
Movimento moderno	25
La sedia come modello ideologico	26
Fuori dal mitico Olimpo	27
Quei monaci sulla collina	29
La rivoluzione poetica di Constant	31
Avanguardie musulmane	33
› Avanguardie storiche e permanenti	37
Radical architecture	39
L'architettura sono io	39
Il diagramma del farmacista	42
Dalle avanguardie storiche a quelle permanenti	43
Il movimento radical	44
Radici radicali	45
L'avanguardia diffusa	47
› Contro l'architettura	51
Eccettuato il puro deserto	53
Un plastico d'oro	54
Architettura e modestia	55

E se non ha stile si chiamerà post-moderna	56
I post-romani a Venezia	58
Genius loci	60
Cose e case	62
Cedric Price	66
Per una architettura enzimatica	67
Contro l'architettura	69
› L'autonomia del design	73
Abitare è facile	75
Una grazia perduta	77
Nuovo design	78
Dal cucchiaino alla città trent'anni dopo	79
Design e Medioevo	82
Sette tesi per il design	83
La cultura dell'abitare	83
Le luci che cambiano	86
Verso un nuovo linguaggio internazionale?	87
I colori instabili dell'incertezza	89
› Il paradosso italiano	93
La realtà misteriosa	95
Verso una normalità anormale	96
Il paradosso italiano	98
Gli anni '50	100
Un paese senza casa	103
Mediterraneo profondo	109
Crisi del modello 1972	111
Interni e/o prodotti	113

› La rivoluzione sensoriale	117
Architettura e sesso	119
Progetto e immagine	120
Il design primario	121
Fiat penombra	122
Tessili e comunicazione planare	123
La rivoluzione sensoriale	126
La questione decorativa	128
Verso una società post-televisiva	130
Città e musica	131
› Qualità e seconda modernità	135
I primitivi siamo noi	137
Il sud come modello del mondo	138
Una ecologia dell'artificiale	140
Dalla qualità ambientale alla qualità totale	142
Fare luce	143
La crisi della qualità	145
Il sopravvento della logica fuzzy	146
Per una modernità debole. Il dopo Twin Towers	148
C'è lusso e lusso	151
Qualità invisibili	153
È senza pensiero il design?	155
› La città dopo Atene	159
L'Africa è vicina	161
Il sogno del villaggio	162
Metropoli senza fine	164
La metropoli ibrida	166

La metropoli fredda	169
L'allestimento, metafora di una nuova modernità	171
Modernità liquida	173
La metropoli degli umani	175
La città dopo Atene	177
La rivoluzione viscerale	178
La città è un computer ogni 20 mq	179
Per una Nuova Carta di Atene	180
› Gli oggetti come pensiero dell'universo	185
Umano, post-umano	187
Gli oggetti come pensiero dell'universo	188
Folletti domestici	189
Elettronica induista	191
Industrial design (o no?)	193
Il declino degli oggetti	194
Designing emotions	197
L'arte come religione rivelata	199
Contro un mondo governato dagli scienziati	201
Una generazione di presocratici	202

»» Una lente dilatata

Scritti presocratici è una selezione di articoli e saggi di Andrea Branzi dagli anni Settanta fino ad oggi. La raccolta non mira tanto ad una sistematizzazione del suo pensiero, operazione che ne contraddirebbe lo spirito, quanto ad una ricognizione aperta dei suoi molti percorsi.

Branzi si ritiene parte di una generazione che definisce *presocratica*, innanzitutto per una riflessione ontologica sul design che rigetta tradizioni mitologiche o visioni critiche chiuse, andando ad analizzare volta per volta sul campo questioni basilari del progetto. Dalle sue ricognizioni risultano opinioni sempre basate sulla osservazione diretta dei fenomeni e degli eventi, depurata da convenzioni o pregiudizi storiografici.

Non confinando il design alla produzione industriale, Branzi si interroga sull'identità degli oggetti con l'occhio del naturalista e dell'antropologo, prima ancora che del critico della disciplina.

Pubblicare un'antologia degli scritti è una iniziativa volta in primo luogo a rendere leggibile l'evolversi del suo pensiero, ricostruendone il percorso attraverso la miriade di articoli destinati a riviste, tra le quali principalmente Casabella, Modo e Interni.

Nonostante Branzi abbia pubblicato numerosi libri da cui la sua filosofia progettuale emerge con chiarezza, la forma dell'articolo offre prospettive diverse; questi, infatti, hanno sempre un carattere più estemporaneo, sono riferibili anche ad eventi particolari che percorrono lo scenario sociale e del design; vi si possono più facilmente ritrovare previsioni azzardate sul futuro – rivelatesi poi molto realistiche – commenti ad eventi recenti e ancora non catalogati, riflessioni su aspetti sociali più ampi della stretta pertinenza al mondo del design.

Ed è forse quest'ultimo elemento il più interessante, poiché l'impressione che si ha scorrendo cronologicamente gli scritti è che la capacità di Branzi di leggere il fenomeno design sia dovuta alla lente molto dilatata attraverso cui osserva i fenomeni. Il suo campo visivo considera eventi che appartengono a periodi anche molto precedenti la nascita ufficiale del design, e infatti egli considera l'industrial design un particolare momento di una storia – molto più antica e sempre futuribile – che riguarda il

rapporto dell'uomo con gli oggetti della sua vita. Anche geograficamente lo sguardo di Branzi spazia molto oltre le questioni del design italiano e considera criticamente la stessa concezione occidentale del progetto.

Paradossalmente si può dire che l'apertura e la profondità delle sue analisi derivi da una mancanza di interesse per il design in quanto tale, per la disciplina in quanto recinto che definisce una capacità tecnico-costruttiva. E questo nonostante egli abbia vissuto in prima persona tappe fondamentali del design italiano e lavorato ininterrottamente sul campo come progettista, con una multiforme produzione nell'ambito del design e dell'architettura, che gli è valsa tra l'altro tre premi "Compasso d'Oro", di cui uno alla carriera nel 1987.

Ad una prima intenzione di organizzare solo in sequenza cronologica gli scritti, è subentrata l'idea di cercare anche delle tematiche trasversali rispetto alle quali ordinare gli articoli.

La scelta di includere contributi che abbracciano periodi diversi, ed anche lontani, fino all'attualità, ha l'obiettivo di offrire un quadro di idee evolutive che apra naturalmente ad una riflessione sulle prospettive future del design. L'operazione di selezione degli scritti è stata facilitata da un'altra scelta, quella di non pubblicare integralmente gli articoli selezionati, ma di ricercare al loro interno i passi più significativi in riferimento ai temi individuati¹. D'altronde il riferimento ai filosofi presocratici, conosciuti attraverso fonti frammentarie, ha confortato questa decisione, che non sminuisce, ma evidenzia ancora di più l'incisività di alcune tesi di Branzi.

Nè è scaturita l'attuale suddivisione del libro in nove sezioni, che raccolgono cronologicamente la serie dei frammenti, corredate ognuna da una introduzione della curatrice. Ciascuna sezione è risultata utile per chiarire dei concetti centrali, ma non rappresenta un nucleo irrigidito attorno ad una tesi, quanto un insieme sfrangiato di idee che si collegano ad altre tematiche ed in particolare alla sezione immediatamente successiva.

Questo è sembrato il modo migliore per rendere conto di una vasta riflessione sul progetto contemporaneo che ci invita ad immaginare per il design non un destino, ma tanti possibili futuri.

› Oltre il mito della forma

Non è facile, senza essere riduttivi, sintetizzare i concetti emergenti nell'ambito del contributo critico di Branzi alla cultura del progetto di design. Leggendo questa antologia ciascuno potrà ritrovarci gli aspetti che ritiene più influenti, all'interno di una selezione che già di per sé ha scelto di rappresentare degli snodi particolari. Risulta utile comunque evidenziare alcuni punti.

Nel suo complesso il pensiero teorico di Branzi sviluppa una potente via di uscita da una serie di miti della modernità, analizzandoli in particolare nei loro riflessi sulla cultura propria del design. Se l'origine del design è legata inscindibilmente al mondo della razionalità industriale, pur conservando molti valori che derivano dalla sua matrice illuminista e positivista, oggi il design incarna nuovi significati ed ha preso direzioni di sviluppo ancora da interpretare.

Tra i miti della modernità c'è l'idea che l'arte visiva si indirizzi al solo senso della vista e che la materia non esista di per sé, ma solo in quanto le viene data una *forma*. L'arte sarebbe inoltre un'attività sublimatoria che separa il soggetto percipiente dal suo corpo. L'esperienza della visione, nello specifico, viene interpretata in base a leggi codificabili di interazione tra i meccanismi della retina e delle terminazioni nervose e il campo delle linee e dei colori, senza considerare il ruolo fondamentale della *opacità degli organi* e della *invisibilità dell'inconscio* nella costruzione di qualsiasi attività visiva².

Questi miti fondativi dell'arte sono tutt'altro che estranei al design. Concentrato sui principi di una ergonomia meccanica e nel mito di un'astratta ottimizzazione tecnica dell'abitare, il razionalismo è incorso in una concezione riduzionista del corpo e del suo modo di conoscere. L'idea del progetto come un processo del tutto esplicitabile porta di per sé ad escludere la dimensione dell'inconscio. In questo solco si inserisce quel mito della forma, che secondo Branzi ha inficiato lo sviluppo del progetto dopo la crisi della modernità, portando la teoria progettuale nelle secche di una vuota elucubrazione sulle prospettive di rivoluzioni formali apparentemente

radicali, quanto elusive dei reali problemi. Mentre le arti visive, la musica e la letteratura del Novecento hanno avuto il coraggio di mettere in discussione i propri fondamenti, la cultura progettuale – forse perché sempre assillata dallo spettro della immediata *costruibilità* delle proprie idee – è rimasta su di un piedistallo che intanto si sbriciolava comunque.

Come osserva Branzi, a fronte di una letteratura illeggibile, di un'arte inguardabile e di una musica inascoltabile – uno stadio necessario ad una rifondazione di queste arti – le discipline progettuali hanno preferito un atteggiamento più prudente; hanno quindi esitato a proporre modelli al momento *informi*, perché in attesa di ulteriori svolte tecnologiche e culturali, visioni non immediatamente concretizzabili, ma in realtà utili ad immaginare un futuro augurabile. L'architettura in particolare si è chiusa secondo Branzi nel proprio recinto disciplinare, perdendo il contatto con i reali cambiamenti della società post-industriale.

► La scala ravvicinata del progetto

Affrancare il design dal suo ruolo di disciplina rigidamente incardinata nella gerarchia tradizionale del sapere progettuale è una tensione costantemente presente negli scritti di Branzi. Laddove urbanistica e architettura venivano considerate il luogo più elevato delle decisioni, le rappresentanti a pieno titolo del ruolo civile del progetto, il design ne incarnava solo il compimento ad una scala minore, con un ruolo inibito nella proposizione di una propria filosofia e prassi.

Branzi intuisce invece le potenzialità del design, unica disciplina del progetto moderno insediatasi nel privato, che proprio nell'apparente scala trascurabile del mondo degli oggetti sembra trovare un varco verso la dimensione più profonda dell'abitare. Una dimensione in cui non sono mai attecchite le categorie del mero funzionalismo, anche nell'era dell'*esistenza minimum*.

Freud aveva sostenuto, con voluto *understatement*, che il suo scopo era solo quello di raccogliere le cose della vita quotidiana e studiarle scientificamente. Il design è stato in questo senso una cultura potente nel sostenere che progettare non significa semplicemente adeguare uno

strumento ad una funzione predefinita, ossia “lubrificare l’automatismo professionale del tiratore di frecce”, come scrive Ettore Sottsass. Non è la stessa cosa, aggiunge più avanti, “rovesciare un bicchiere d’acqua perché voglio bagnare la terra o rovesciarlo per compiere un gesto di magia che richiami dal cielo la pioggia”³.

Negli anni Ottanta, con lo slogan della “Casa Calda”, Branzi invita a ripartire dagli spazi interni, dalla scala apparentemente minore del quotidiano, teatro in realtà della dimensione più inesplorata dell’abitare, impossibile da illuminare dall’esterno e quindi disgiunta da qualsiasi rappresentazione nell’involucro dell’architettura⁴. Non si tratta in alcun modo di un ripiegamento intimistico, quanto di scegliere un punto di osservazione ravvicinato per indagare come si sta trasformando il rapporto dell’uomo con gli oggetti e le tecnologie.

Nel momento stesso in cui la cultura del design inverte idealmente dall’interno verso l’esterno la traiettoria del progetto, è sancito il divorzio tra design e architettura. Di qui parte, quindi, la rivendicazione dell’autonomia e della posizione strategica del design nel nuovo scenario post-industriale. All’interno di una città invasa dalla dimensione della *merce*, il design assume un ruolo cruciale, come disciplina capace di ragionare senza preconcetti alla scala microsociologica, di considerare la valenza esistenziale dei più banali prodotti d’uso, ma anche problematiche di vasta portata.

In un ambiente urbano in cui il riuso e la rifunzionalizzazione dell’esistente divengono centrali, il design si rivela il settore di competenze capace di realizzare una *rivoluzione viscerale*, mettere in campo cioè gli strumenti più performativi per agire sugli spazi interni, sul sistema della componentistica e dell’arredo, sui sottosistemi abitativi. Questi sistemi *pulviscolari*, e non più i gusci dell’architettura, costituiscono, assieme ad una semiosfera prodotta dalla mente, le viscere vitali della città.

Branzi ha descritto, nel loro evolversi, i diversificati campi di applicazione del design e le tecnologie produttive post-industriali, che non solo affrancano dalla grande serie, ma che rendono ormai obsoleta la distinzione tra le pratiche del design e quelle dell’artigianato. Sono queste trasformazioni che sollecitano la definizione di un nuovo statuto per il design. “Meglio

oggi una parola opaca che un termine in acciaio lucidato”: la dizione di industrial design va definitivamente dismessa per parlare semplicemente di design⁵.

Al di là della questione terminologica, si tratta di riconoscere le nuove condizioni e diramazioni del progetto, sia guardando proiettivamente al futuro, sia riconsiderando con occhi diversi il passato. La storia e l’evoluzione del design vanno interpretate oltre la sua stretta pertinenza quale fenomeno della rivoluzione industriale.

Bisogna allargare il punto di osservazione alla storia ininterrotta del rapporto dell’uomo con gli oggetti e gli strumenti domestici, che conduce a ricostruire scenari più ampi della spiritualità occidentale⁶. Partendo dalla cultura latina, è possibile, ad esempio, riconoscere nelle nuove merceologie elettroniche una conferma di quella natura animista da sempre attribuita dall’uomo alle cose a lui più vicine.

› La dimensione fluttuante del design

Attraverso la stessa lente dilatata – che gli serve a collegare idealmente un’antica lampada pompeiana ad un computer palmare – Branzi ci porta anche a considerare la *estensione* dell’oggetto del design contemporaneo. Non solo quindi è caduta la compartimentazione tradizionale tra urbanistica, architettura e design, ma anche dall’interno il design sembra travalicare ogni giorno i limiti tradizionali, configurando un territorio di grandi potenzialità, quanto dai confini sfumati.

Non possiamo più affermare che argomento del design a pieno titolo siano oggi solo le “cose” in senso classico, ossia la sedia, la lampada, un vaso o la linea grafica di un libro. Si tratterebbe di ignorare del tutto settori operativi e sviluppi teorici del design emersi progressivamente.

Nuove visioni che non riguardano la classica progettazione del “prodotto industriale” – ma che rientrano senza dubbio nel solco della cultura del progetto di design – sono apparse con il design dei servizi, il design delle interfacce, il design per i paesaggi produttivi, il design alla scala territoriale, l’interaction design, il design dell’esperienza, il design strategico...

La linea che contorna l’oggetto di design è oggi *labile* nella misura in cui la

disciplina si espande ad occupare o inventare nuovi spazi della creatività al servizio della società e dell'individuo.

Con il suo apporto critico Branzi ha contribuito a costruire la dimensione *fluttuante* del design contemporaneo. Richiamandosi al linguaggio di Zygmunt Bauman, Branzi parla di una liquefazione della città, che si riverbera automaticamente sulla scala degli oggetti. Osserva del design contemporaneo la forza pervasiva, la capacità di infiltrarsi in zone interstiziali della società e dell'economia, rivitalizzando le aree della conoscenza e della produzione con cui viene in contatto.

Questi fenomeni vanno collocati in un più vasto sistema di evoluzione della cultura, che ci mostra come il progetto contemporaneo infranga quello che è stato uno dei miti della modernità sopra citati: l'idea dell'opera d'arte come *forma* e come *oggetto chiuso*. La nozione stessa di *prodotto industriale* nasce come replicabilità esatta della forma, nell'ambito di un processo con un inizio, uno sviluppo ed una fine definiti e controllati.

Il modernismo mitizza da un lato la forma, declassando e ritenendo insensato tutto ciò che non sia riconducibile ad un mondo ordinatamente formato; dall'altro arriva a considerare qualsiasi disordine apparente una perturbazione della finitezza del progetto, che va in quanto tale appiattito e riassorbito⁷. Trasposti nell'ambiente della fabbrica questi miti acquistano concretezza e una legittimazione tecnico-economica.

L'oggetto del design contemporaneo tende ad evadere dalle mura della fabbrica. I luoghi e gli attori della sua produzione si moltiplicano e si diversificano, divengono più ambigui nel momento in cui il design si dà anche come organizzazione immateriale e nel momento in cui vira verso la dimensione emozionale. Anche il consumo non è più un punto di arrivo preciso, allorché l'oggetto non si dà più in un istante, ma vive nella dimensione temporale ed entra in risonanza con l'utilizzatore.

In che misura lo sviluppo dei linguaggi artistici contemporanei più avanzati abbia influenzato questo processo è difficile da ipotizzare. Branzi ritrova già nelle idee del Situazionismo e poi nel lavoro di Cedric Price le prime vie di uscita dell'architettura dal mito della forma. I suoi scritti "contro l'architettura" sono rivolti a confutare una sottile ma potente corrente reaziona-

ria che concepisce la post-modernità come affermazione della supremazia della forma a difesa della disgregazione delle discipline progettuali. La direzione alternativa a questa restaurazione è un'idea processuale ed aperta del progetto, in cui il tempo è la dimensione fondamentale, in cui i sistemi abitativi sono leggeri e reversibili, e le reti telematiche strutturano il territorio. Alla fine della sequenza delle *metropoli teoriche* di Branzi, c'è l'idea che la città di oggi è definibile come “un computer ogni 20 mq”.

Il *declino degli oggetti*, come sistemi forti e concentrati, è d'altronde per Branzi un carattere del XXI secolo che segue la rottura del rapporto necessario tra forma e funzione. Gli oggetti informatici, ad esempio, non sono più pensabili secondo queste categorie classiche e racchiudono nello stesso tempo potenzialità invisibili. Mentre il XX secolo è stato l'epoca d'oro degli oggetti, su cui veniva proiettato un codice razio-forme, gli oggetti con cui il design deve confrontarsi oggi sono entità paragonabili a “meduse nell'oceano, che fluttuano metà animali e metà vegetali aprendo una nuova dimensione poetica dell'abitare”⁸.

Branzi ci ha dimostrato che, oltre ad essere “inventori di meduse”, i designer sono stati anche coloro che negli ultimi decenni più hanno contribuito a creare l'ambiente fluido e mobile in cui prende vita propria il progetto. Se è vero cioè che l'oggetto del design è diventato più indefinito per motivi di evoluzione tecnologica, ad esempio per le qualità di impermanenza e mutevolezza dei materiali innovativi contemporanei, è però simmetricamente vero che la disciplina del design ha voluto immaginare oggetti di nuova e diversa natura per il proprio lavoro, materiali o immateriali, comunque difficili da ricondurre nei vecchi precisi confini.

› Una conoscenza di superficie

La rivoluzione sensoriale prospettata da Branzi rompe a sua volta con un corollario conseguente al mito della forma, per cui i valori visivi sarebbero gli unici implicati nel progetto, escludendo gli altri sensi. Ma soprattutto, contro la concezione di una spazialità depurata, la rivoluzione sensoriale riporta *il corpo al centro della scena*, come entità materiale e cognitiva immersa nell'ambiente. La dimensione sfuggente ed enigmatica della

qualità degli oggetti non viene presa in considerazione dal funzionalismo: l'idea di una "visione trasparente a sé stessa" esclude la densità e l'opacità del corpo come precondizioni stesse dell'accesso del soggetto osservatore alla visione⁹.

Venendo meno il primato assoluto del senso della vista, dell'occhio come luogo neutro di osservazione, cade quindi un altro caposaldo del modernismo: quello di una visione disincarnata, che non tiene conto dell'inconscio, della dimensione sessuale dell'abitare.

Il corpo in quanto vede e si muove – afferma Maurice Merleau-Ponty – “tiene le cose in cerchio intorno a sé, le cose sono il suo annesso o un suo prolungamento, sono incrostate della sua carne, fanno parte della sua piena definizione, e il mondo è fatto della stessa stoffa del corpo”¹⁰. Se consideriamo la realtà del rapporto dell'uomo con gli oggetti, scrive Sottsass, “i confini di tutte le cose che si possono dire al riguardo sono sempre confusi e così sfumati che quando se ne stacca un pezzo ne restano altri quaranta attaccati ecc.”¹¹.

Ma un'altra idea significativa si lega alla rivoluzione sensoriale: esiste una forma di conoscenza più *distratta* del mondo, basata su un'esperienza poco codificabile, sulla capacità di percepire più cose insieme, immagini laterali e suoni lontani, lievi sensazioni climatiche, odori, sentimenti subconsci. Questa forma di conoscenza – amplificata nell'attuale società dell'informazione – ha un ruolo fondamentale nell'orientare la vita quotidiana e soprattutto una sua validità autonoma rispetto alla conoscenza propriamente “scientifica”, su cui la progettazione moderna intendeva esclusivamente fondarsi. Il design si fa interprete a pieno titolo di tutte le qualità, talvolta subliminali, mutevoli ma essenziali, di cui è imbevuto il reale ambiente dell'uomo.

L'esperienza ordinaria, afferma Maurizio Ferraris in un recente saggio, è un punto di partenza che non possiamo mai eludere, “perché l'immagine manifesta del mondo non è un velo di maya sistematicamente ingannevole”¹². Ferraris definisce inoltre un mondo degli *oggetti di taglia media* e rileva come “l'arredo della nostra vita quotidiana” sia proprio costituito da questa dimensione: oggetti a *taglia ecologica*, ossia né atomi

né galassie, ma tavoli, servizi, siti web, laghi, suoni tra i 20 e i 16mila Hz, codici fiscali, opere d'arte... di cui è fatto il mondo in cui ci imbattiamo ogni giorno.

Fino ad un certo punto il design sembrava dovesse occuparsi solo di “cose” propriamente dette, ossia oggetti fisici ben definiti, e che lo dovesse fare con un rigoroso metodo scientifico, che escludeva qualsiasi forma di *conoscenza di superficie*. Questo genere di conoscenza sembra invece andare oggi verso una propria legittimazione culturale: Ferraris la descrive come un sapere *quasi-superficiale ma utile*, uno strumento veloce, flessibile, leggero che convive con lo strumento pesante della ricerca della verità¹³.

Sarebbe sembrata un'eresia in altri tempi accettare queste definizioni, mentre ancora vigeva la rigida gerarchia del progetto, “dal cucchiaino alla città” – ma a termini capovolti e svilenzo di fatto i cucchiaini – e la *verità* e la *solidità* dell'oggetto rappresentavano presupposti indiscutibili. Oggi è possibile sostenere che il design ha il problema e la libertà di reinventare il proprio raggio di azione e che il suo terreno di elezione investe genericamente il mondo degli oggetti di taglia “M” – direbbe Rem Koolhaas – materiali o immateriali che siano¹⁴. È un mondo che il design percorre ormai in tutta la sua larghezza, lasciando una scia leggera che si posa a delineare nuovi scenari dell'abitare e nuovi life styles. Favorire questo libero movimento apre a miriadi di possibili futuri.

Come ha scritto Ernst Bloch, nessun uomo sa di cosa è fatto ciò che si intravede oltre la superficie delle cose: “Il davanti è chiaro e rischiarato, ma nessun uomo sa di che cosa è fatto il *dorso* delle cose, che noi ci limitiamo a vedere, né sa di cosa è fatto il *sotto* delle cose in cui tutto fluttua. Si conosce solo il davanti delle cose e il lato superiore della loro compiacenza tecnica, della loro amichevole incorporazione nel nostro mondo”¹⁵. Il contributo più straordinario di Branzi è forse quello di avere posto le basi per ragionare in maniera del tutto nuova sul progetto delle cose, dimostrando che occuparsi della loro superficie è un'attività di grande rilevanza culturale.

› Note

- ¹ I tagli interni al testo sono segnalati dal simbolo di omissione [...]. In rari casi sono state fatte minime modifiche al testo per conservarne la leggibilità dopo i tagli.
- ² Cfr. R. Krauss, *L'inconscio ottico*, Paravia Mondadori, Milano 2008, in particolare il capitolo "Tre".
- ³ E. Sottsass, *Design (1962)*, in *Scritti 1946-2001*, Neri Pozza, Vicenza 2002.
- ⁴ Cfr. A. Branzi, *La Casa Calda. Esperienze del Nuovo Design Italiano*. Idea Books, Milano 1984.
- ⁵ A. Branzi, *Industrial design, o no?*, "Interni" n° 558, gennaio-febbraio 2006.
- ⁶ Cfr. A. Branzi, a cura di, *Capire il design*, Giunti, Firenze 2007.
- ⁷ Cfr. Y. A. Bois, *Il valore d'uso dell'informe*, in di R. Krauss e Y. A. Bois, *L'informe*, Paravia Mondadori, Milano 2003.
- ⁸ A. Branzi, *Il declino degli oggetti*, Postfazione a F. La Rocca, *Il tempo opaco degli oggetti. Forme evolutive del design contemporaneo*, FrancoAngeli, Milano 2006.
- ⁹ R. Krauss, op. cit., p. 126.
- ¹⁰ M. Merlau-Ponty, *L'oeil et l'esprit*, Paris, Gallimard, 1964, cit. in R. Bodei, *La vita delle cose*, Laterza, Bari 2009, p. 92.
- ¹¹ E. Sottsass, op. cit.
- ¹² Cfr. M. Ferraris, *Documentalità. Perché è necessario lasciare tracce*, Laterza, Bari 2009, p. 108.
- ¹³ Cfr. M. Ferraris, op. cit.
- ¹⁴ Il riferimento è a un noto saggio di R. Koolhaas, *S, M, L, XL: Small, Medium, Large, Extra-Large* (Mocnacci Press, New York (1997), il cui titolo allude alla tradizionale questione delle scale del progetto, riducendola provocatoriamente alle taglie degli abiti.
- ¹⁵ E. Bloch, *Spuren* (1930), cit. in R. Bodei, op. cit., p. 91

LETTUR

Rileggere la mo
un'operazione u
quella "seconda
Branzi riconosce

LETTURE DEL MODERNO

Rileggere la modernità scardinando alcuni luoghi comuni storiografici è un'operazione utile a interpretare i fenomeni contemporanei, a capire quella "seconda modernità" che è lo scenario attuale del progetto.

Branzi riconosce nel progetto moderno una pluralità di visioni e intuizioni non riducibili ad un'unica strada, laddove l'interpretazione critica prevalente tende a convogliare protagonisti e movimenti nel solco principale del razionalismo.

Ma il dubbio che Branzi pone è più profondo e va oltre il riconoscimento delle diverse anime del Movimento Moderno: piuttosto che l'inizio di una nuova era, fondata sul dispiegamento degli ideali del positivismo, il moderno va interpretato come l'estremo tentativo di consolidare un sistema di pensiero che si avviava ad una profonda crisi storica, disgregatosi con l'avvento della società industriale. Questo punto di vista apre prospettive completamente diverse con cui guardare a molti fenomeni del progetto.

L'ambizione del Movimento Moderno ad una completa e razionale rifondazione dell'abitare si scontrerà con le realtà sociali e produttive e potrà quindi dispiegarsi solo per episodi e microcosmi compiuti.

Paradossalmente solo "la sedia", come unità compiutamente progettabile, può dirsi l'esempio di una sperimentazione completa attuata dal razionalismo, ologramma perfetto di un processo di controllo tecnico ed estetico che si sarebbe voluto riproporre alle scale più vaste dell'architettura e della città. Laddove il razionalismo europeo riteneva realizzabile un *futuro nell'ordine*, vediamo emergere invece in altri fenomeni della modernità delle visioni che già profetizzavano la complessità e il caos quali elementi costitutivi della dimensione urbana.

Tra gli episodi significativi analizzati da Branzi quello della Hochschule für Gestaltung di Ulm, vista come ultima roccaforte dell'utopia moderna. Quel mondo di prodotti creato da Ulm, emblema della freddezza tecnica e dell'iperrazionalismo, è ascrivibile piuttosto ad una grande visione metafisica dell'oggetto industriale.

Ad una più profonda analisi gli oggetti di Ulm appaiono surreali e permeati da una vena melanconica nella loro ricerca di una astratta perfezione.

Tutt'altra visione della tecnica, permeata di elementi irrazionalistici, quella che ha origine nel Futurismo: un movimento che – secondo un'ipotesi affascinante riportata da Branzi – avrebbe radici nella cultura musulmana, nel pensiero anti-figurativo assorbito da Marinetti nell'ambiente musulmano di Alessandria d'Egitto, con la sua cultura aniconica, l'esaltazione del vitalismo e della lotta.

Il dissolvimento del mito della forma, l'accento sulla città come fenomeno ingovernabile e imprevedibile ritornano in altro modo nella concezione della New Babylon di Constant. Il movimento Situazionista interpreta la crisi della città moderna: non è più in gioco una questione compositiva per il progetto, ma le possibilità di un'abitare irriducibilmente multiforme ed aperto, offerte dall'esplicarsi di una nuova energia creativa e ludica.

Le avanguardie radical porteranno avanti queste concezioni evolutive del progetto e della città, estranee alla direzione prevalente della modernità. Benché non cristallizzabili in nessuna formula, né riconducibili ad una immagine compiuta, o forse proprio per questo, le idee dei radical saranno influenti per andare oltre le certezze infrante del razionalismo.

Francesca La Rocca

Movimento Moderno ¹⁹⁷⁶

Resta da capire fino in fondo se la definizione di Movimento Moderno che sta alla base di tutta la storiografia dell'architettura, corrisponde ad un dato storico realmente accaduto, cioè oggettivamente riscontrabile nei fatti, o se piuttosto questo concetto non è esso stesso un "progetto", cioè una ipotesi operativa costruita su una intuizione critica e non sui fatti.

[...]

Diciamo che sembra dato per certo che almeno tra le due guerre il Movimento Moderno si presenta come un fenomeno chiaramente "unitario", dotato cioè di una ideologia, una metodologia e uno stile; con scelte politiche chiare e con un destino preciso.

Questo fenomeno storico sarebbe stato l'unico a realizzarsi, dal momento che le sue coetanee (pittura, musica, letteratura) tutto possono essere definite, all'infuori che ricerche unitarie, cioè dirette nella stessa direzione e operanti nello stesso contesto ideologico.

[...]

Di questa unità sembrano esistere le prove tangibili in simultaneità, coincidenze, passaggi precisi di informazioni, unità di stile e punti di saldatura costituiti dal Ciam. Pure, se leggiamo i testi scritti dai protagonisti, le lettere o i diari, non troviamo mai traccia di una chiara intenzione programmatica comune. Né questa gente viveva in un unico contesto storico in grado di fornire di fatto una unità: paesi diversi, culture diverse, intenzioni diverse.

[...]

Facciamo una prova: invece di considerare il Movimento Moderno un fenomeno unitario lo considero una sparsa fenomenologia di azioni non programmate e non confrontabili, una pura e semplice successione di progetti. Voglio dire: se invece di vedere il Movimento Moderno come nascita di una nuova cultura dentro una società industrializzata, come atto vitale dopo la morte dell'architettura storica, si vede questo come ultimo atto di quella stessa cultura storica che muore a contatto dello sviluppo

industriale; se invece di “nuovi valori”, cioè di nuovi contenuti prodotti dalla cultura moderna, leggiamo questa come progressiva scomparsa della cultura stessa; se invece di capolavori rivoluzionari vediamo testimonianze della fine di antichi sistemi di pensiero e di cultura, allora del Movimento Moderno e della sua fenomenologia risulta un’immagine diversa dalla precedente.

Considerare per esempio un Le Corbusier ultimo epigono della cultura umanistica del XV secolo potrebbe anche essere un esercizio salutare per molti. La necessità di fare una tabula rasa di tutte le nostre recenti tradizioni che già pesano più delle antiche, non nasce da un moto di iconoclastia generica, ma dalla constatazione che nessuna di queste eredità si dimostra in scala con i tempi che stiamo vivendo, nessuna metodologia ci aiuta oggi nella città in cui viviamo; la crisi dell’architettura si manifesta in una tale dimensione che la distinzione tra quella storica e quella moderna risulta una distinzione priva di peso reale.

Si tratta anche di rimuovere un principio di autorità, un tic caratteriale che potrebbe anche diventare pericoloso. Proviamo a svegliarci una mattina, ad un’ora indefinibile, di un giorno qualsiasi, grigio ma senza stranezze, e proviamo a pensare che ancora dobbiamo cominciare a fare tutto.

La sedia come modello ideologico 1977

Mi sembra ormai abbastanza chiaro che tutto il dibattito sulla linguistica del Movimento Moderno, dalla sua nascita ad oggi, è avvenuto intorno a modelli di sedie. L’unica vera opera compiuta dall’architettura moderna consiste nel campionario di sedute, che essa ha sfornato ininterrottamente come modelli teorici di composizione e di analisi critica delle strutture abitative da Gropius a Le Corbusier, da Rietveld a Loos, da Mackintosh a Morris, da Gaudì a Albini, tutti gli architetti che oggi contano, contano per le sedie che hanno progettato. La storia dell’architettura moderna coincide con la storia della sedia moderna. Non a caso.

La traiettoria che doveva portare dalla sedia alla città si è puntualmente interrotta, e quando ha superato la soglia di casa ha coinciso altrettanto

puntualmente con un fallimento urbanistico: Chandigarh, i Quartieri Razionalisti, Brasilia, le New Towns, ecc.

Non vi è modello urbano moderno che non abbia fallito o sia sulla strada del fallimento. Non altrettanto si può dire delle sedie, che sono state l'unica struttura abitativa a subire una rivoluzione (separata) ma completa. Esse rappresentano gli unici modelli teorici di riferimento di progetti e ideologie che dovevano partire dal piano di seduta per procedere in maniera omogenea in tutto l'universo abitato dall'uomo.

Lo stesso modello abitativo, la casa, ha subito una modificazione molto meno radicale e significativa, nella sua struttura morfologica, che non la sedia, tanto che per riconoscere con sicurezza un determinato progetto si deve ricorrere alle sedie che esso contiene, tanto da dover giungere alla definizione dell'abitazione come "intorno" della sedia, intesa come struttura minima perfetta, totalmente controllabile, copula ideologica dell'universo, luogo di stasi dinamica (il sedersi) e modello di comprensione della rivoluzione architettonica.

[...]

Intorno alla sedia ruota un universo privo di significato e dotato di mille immagini diverse; solo la sedia separa uno spazio privato e identificabile entro una galassia di fenomeni non definibili in un progetto, ultimo settore entro il quale l'architettura è ancora difendibile e rintracciabile... ecc. ecc.

Fuori dal mitico Olimpo ¹⁹⁸⁷

Quando parliamo ancora oggi della Hochschule für Gestaltung di Ulm, parliamo di un mito; cioè di un simbolo da cui ci siamo allontanati polemicamente, usandolo come parametro negativo per indicare tutto ciò che del design volevamo rimuovere: iperrazionalismo, Stile Internazionale, funzionalismo, appiattimento metodologico della professione. La nostra è stata una polemica "al buio", senza una esatta conoscenza della natura di quella esperienza didattica e progettuale, usata da noi

come quadro di insieme di un modernismo che declinava ormai alle soglie di una nuova epoca.

[...]

Se noi abbiamo fatto di ogni erba un fascio, bisogna pur dire che Ulm ci è stata presentata dai suoi protagonisti nella maniera più sbagliata, cioè come un insieme di certezze inoppugnabili, addirittura come un movimento scientifico più che culturale. Non solo, ma per venti anni tutto ciò che riguardava Ulm è stato usato nella maniera più reazionaria, cioè per rifiutare mentalmente il nuovo e per dimostrare gli errori dell'epoca attuale come se Ulm fosse vissuta fuori della storia e potesse essere capita soltanto come fondazione oggettiva del progetto.

[...]

Per circa venti anni Ulm è il più straordinario laboratorio intellettuale di Europa e del mondo; artisti, scienziati, progettisti, si incontrano e insegnano sulla collina di Ulm. Il suo rettore diventa una figura mitica; abbandonata l'idea di un revival del Bauhaus, la scuola si inoltra nel territorio inesplorato della progettazione per le grandi produzioni di serie, gettando le basi di una problematica centrale per lo sviluppo di una società civile industrialmente evoluta.

Per molti versi se noi oggi, come designer, siamo qui a parlare del progetto e a operare con grande fertilità, lo dobbiamo a Ulm, e questo non tanto per i suoi contenuti metodologici o linguistici, ma per il fatto ben più importante di aver posto al centro di un vastissimo teorema culturale e civile il design, come disciplina che opera a contatto con le trasformazioni reali dell'industrialismo di massa e come progetto che incrocia lo smisurato universo oggettuale, quella natura artificiale che circonda l'uomo fino a divenirne l'esperienza esistenziale più importante. Fuori dai limiti dell'arte applicata all'industria, Ulm ha definito il design come categoria centrale della progettualità moderna; e in questo senso tutto ciò che succederà dopo avverrà perché Ulm ha aperto una dimensione nuova alla nostra disciplina che ancor oggi, in termini totalmente diversi, ci alimenta.

Quei monaci sulla collina 1988

L'inizio ufficiale della rottura con il razionalismo ortodosso e con i metodi del funzionalismo internazionale avvenne negli anni compresi tra il 1964 e il 1968. Il fronte era esteso e diversificato: vi partecipavano i movimenti giovanili inglesi, americani, austriaci e italiani, e per quanto mi riguarda ho contribuito con grande impegno teorico e progettuale a creare una coscienza strategica a tale movimento.

In quegli anni la contrapposizione era molto forte e gli obiettivi erano anche di natura simbolica; la Hochschule für Gestaltung di Ulm, diretta da Tomàs Maldonado, costituiva per noi una sorta di Palazzo d'Inverno dell'ortodossia. Essa non fu mai espugnata ufficialmente, ma è rimasta assediata ben oltre il termine della sua chiusura ufficiale.

[...]

Qual è la grande differenza rispetto al Bauhaus? Mentre Gropius aveva proposto "l'edificio" come quadro d'insieme della ricerca progettuale, cioè come risultato globale delle singole operazioni di design, Ulm spostò decisamente il suo confine operativo all'universo disperso ma invadente dei nuovi oggetti industriali, agli strumenti di lavoro, ai mezzi di trasporto e di comunicazione. Essa compie questa operazione attraverso una rigorosa metodologia di progetto, che erroneamente è sempre stata presentata e capita come assolutamente razionale e scientifica, mentre oggi essa appare come il frutto di una ricca strategia simbolica e metafisica.

Tale metodologia, per imporsi in quegli anni, aveva preso la forma di una regola oggettiva, inoppugnabile, da offrire a una Germania e a una Europa in cerca di certezze, dopo una guerra perduta e dopo gli orrori di tanti sogni sbagliati. Qual è dunque il teorema centrale di Ulm? Quale strategia di approccio ha proposto verso l'universo degli oggetti industriali? Essa, di fatto, ha proposto un sostanziale raffreddamento dell'oggetto stesso, una neutralizzazione delle sue valenze espressive all'interno di un codice formale di grande purezza e correttezza, ma che ne impedisse l'invadenza visiva, l'arroganza meccanica.

Questa sottile politica umanistica tendeva a salvare l'uomo dall'oggetto

industriale, trasformando quest'ultimo in strumento grigio, chiuso nella sua astratta perfezione; in questo senso profondo, l'operazione di Ulm ha i connotati di una grande visione metafisica dell'oggetto industriale, definendolo come presenza estranea che deriva la sua forma da una logica "altre", da una teosofia tecnologica che non invade la sfera del quotidiano, salvando l'uomo dal contagio e creando un canale di strumenti lunari che producono una sottile tensione surreale attraverso la loro stessa presenza e perfezione.

A questa strategia d'ordine, tendente a creare una invisibile intercapedine tra l'uomo e la tecnologia, Tomàs Maldonado, ha apportato la sua grande natura di argentino, come ricercatore di perfezioni perdute, di patrie ideali; maestro verso l'Europa di una idea tutta argentina dell'Europa stessa, grande metafisico del pensiero razionalista. La sottile vena melanconica degli oggetti di Ulm deriva anche da questa componente latina, inquieta e lucida, sempre tesa alla ricerca di qualcosa che non si trova (e che forse non esiste).

Il primo a capire la vera natura di Ulm, fuori dall'immagine sbagliata dell'iperrazionalismo, è stato Richard Hamilton, con i suoi collage profetici, dove la dura estraneità dell'oggetto emergeva come in un quadro di Max Ernst. Molti altri continuano a guardare a Ulm nella speranza di un ritorno all'ordine, dimostrando, se ce ne fosse ancora bisogno, che la loro incapacità di capire il nuovo deriva dal fatto che non hanno capito neppure il vecchio!

[...]

Vorrei aggiungere una considerazione più generale, che è questa: la vicenda della Hochschule für Gestaltung di Ulm dimostra che ciò che oggi è veramente morto è l'idea che esista una fondazione scientifica del design, che i suoi metodi e i suoi linguaggi rispondano al Principio di Identità e di Necessità, che la Tecnologia sia un sistema di certezze oggettive, e che i bisogni siano un quadro unitario e oggettivo, definibile preliminarmente a qualsiasi sviluppo civile. Tutto questo è veramente caduto nei detriti della Storia. Che cosa invece rimane di quella straordinaria scuola?

Rimane la sua capacità di elaborare un sistema artificiale di simboli, di