

Design e delitto

Critica e metamorfosi dell'oggetto contemporaneo



Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



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.



Nessuno slogan resta più impresso del famoso titolo di Adolf Loos

Ornamento e delitto. Ma l'ornamento non è l'unico *delitto* attribuito all'oggetto dall'avvento della rivoluzione industriale.

Troppi, freddi, inutili, inerti, effimeri, indigesti, muti: oggetti anonimi come frutto della replicazione incontrollata delle macchine; oggetti kitsch o consumistici; oggetti indigesti per l'ecosistema in quanto incapaci di biodegradarsi; effimeri, perché usa-e-getta; muti perché privi di significazione e di interattività. Un ideale *processo all'oggetto* industriale ha messo sul banco degli imputati, talvolta alla rinfusa, ora una maniglia d'acciaio o un vaso di plastica, ora una sedia decorata, un packaging o un lume al neon... ritenendoli pesanti indizi di un delitto contro l'arte o contro l'anima, contro l'ecologia o contro la civiltà, contro il gusto o contro la fantasia.

Partendo da questa critica, talvolta aspra, rivolta al prodotto industriale, il saggio evidenzia snodi cruciali della cultura del design che, in particolare dagli anni '60, appare impegnata a ripensare il suo stesso oggetto per trasformarlo profondamente. Un nuovo immaginario scientifico, l'influenza dell'arte, la questione ambientale, l'evoluzione tecnologica, concorrono in tutto il Novecento a mobilitare la concezione tradizionale delle "cose", declinandole sul binomio materiale/immateriale.

In questo contesto la disciplina del design svolge un grande ruolo, facendosi interprete della metamorfosi dell'oggetto avvenuta con l'età post-industriale. Attraverso 12 parole-chiave, che racchiudono la risposta ad un capo d'accusa che è stato imputato all'oggetto, il libro individua una serie di fenomeni influenti che caratterizzano oggi il design e scopre, infine, quello che è l'unico vero delitto che può commettere il design.

>> **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 Fulvio Carmagnola - Università degli Studi di Milano-Bicocca ITA; James Clough - Politecnico di Milano ITA; Sebastián García Garrido - Universidad de Málaga ESP; Aysegul 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.

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.

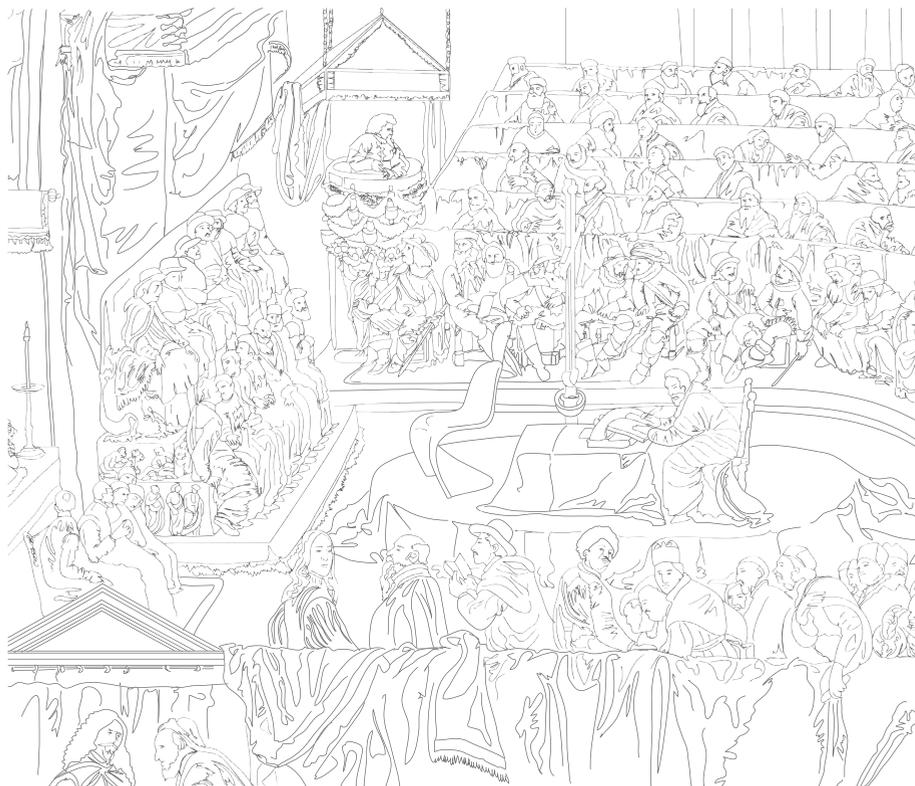
La collana comprende una sezione denominata *Culture del design / words*, che raccoglie e cura testi originali di designer e critici contemporanei.

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".

Design e delitto

Critica e metamorfosi dell'oggetto contemporaneo



> La ricerca sui progetti e la selezione iconografica relative al cap. 3 sono state curate da Francesca La Rocca e Chiara Scarpitti.

Chiara Scarpitti è inoltre autore dei seguenti paragrafi: Il vivente. Gli oggetti; L'enigmatico. Gli oggetti; Il thinkered. Gli oggetti; L'informe. Gli oggetti; Il connesso. Gli oggetti; Natura nuda. Gli oggetti; Mini-ego. Gli oggetti; Il neomaterico. Gli oggetti; Il sensoriale. Gli oggetti; Il feticcio. Gli oggetti; Il drammatico. Gli oggetti; L'assente. Gli oggetti.

> **Composto in**

Calibri

> **Copertina e disegni a p. 6, 24, 78, 160**

Diego Cibelli

Copyright © 2016 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.

A Giulio, Gabriele e alla giusta misura delle cose.



Indice

> 1. Processo all'oggetto	9
Il sospettato	10
La critica all'oggetto	12
Uno scenario per il processo	15
Tentativi di conciliazione	16
Visioni caleidoscopiche	19
> 2. Metamorfosi e nuovi confini	25
La rifrazione dell'oggetto nell'arte	26
Un presente privo di sfondo	29
Distruzione dell'oggetto	33
Il potere mitico della griglia	35
Sedia di paglia	38
L'animale domestico	41
Sistemi mutanti	43
Oggetti indigesti	47
Natura artificiale	51
Continuum spazio-temporale	54
Confini labili e connessioni	56
Un oggetto più invisibile	59
Fare corpo con l'opera	61
Giochi di eventi	63
Due grandi attrattori: il biologico e l'immateriale	65
Micro regni?	67

> 3. Accusa e risposta	79
<i>in collaborazione con Chiara Scarpitti</i>	
Back through the window...	82
Il vivente	84
L'enigmatico	90
Il thinkered	96
L'informe	102
Il connesso	108
Natura nuda	114
L'oggetto con un mini-ego	120
Il neomaterico	126
Il sensoriale	132
Il feticcio	138
Il drammatico	144
L'assente	150
> 4. Design senza pensiero & delitto	161
La tenda immobile e il vento	163
Ringraziamenti	167

1. Processo all'oggetto

Ornamento e delitto: nessuno slogan resta più impresso del famoso titolo di Adolf Loos, che nel 1908 voleva richiamare le forze creative e intellettuali a realizzare un mondo degli oggetti consono alla nuova civiltà produttiva. Ma l'ornamento non è l'unico *delitto* in cui è potuto incorrere l'oggetto dopo la rivoluzione industriale.

Da subito l'oggetto prodotto a macchina polarizza l'attenzione in senso sia positivo che negativo come segno di una nuova era, promettente ma nello stesso tempo pericolosa; sin dalla sua nascita è stato ininterrottamente sottoposto a un dibattito acceso sulle prospettive e i pericoli che si aprivano con il suo avvento.

Troppi, Inerti, Effimeri, Indigesti, Sordi, Rigidi, Freddi, Inutili. Oggetti anonimi perché frutto delle macchine; oggetti kitsch o consumistici; freddi perché astrattamente funzionali; dannosi perché incapaci di biodegradarsi; oggetti indigesti nel metabolismo dell'ecosistema; effimeri, perché usa e getta; oggetti privi di significazione e di interattività o impalpabili e sfuggenti. Solo vedendo come i capi di accusa siano tanti e anche contraddittori, possiamo spiegarci il perché di direzioni così diverse nel design contemporaneo.

Alcune tendenze della multiforme produzione del design che osserviamo oggi possono interpretarsi non solo come la continua ricerca di nuove vie oltre il funzionalismo; ma rappresentano anche altrettante reazioni alla pioggia di accuse che ha progressivamente stemperato la solidità dell'oggetto moderno, *ammorbidendolo*, rischiando talvolta di *liquefarlo*.

L'oggetto sul banco degli accusati stranamente deve rispondere innanzitutto del suo essere una "cosa". Attraverso la revisione dei suoi caratteri fondamentali la nozione stessa di oggetto è infatti destinata a subire profonde trasformazioni con l'avvento della post-modernità.

"L'epoca d'oro degli oggetti è stata il XX secolo", osserva Andrea Branzi¹. Questa affermazione ci porta inevitabilmente ad una domanda. E il XXI secolo? Qual è oggi la condizione dell'oggetto? E quale sorta di oggetto è oggi di competenza del design?

> Il sospettato

La novità che il prodotto industriale rappresenta rispetto alla manifattura tradizionale si dà come elemento di tale discontinuità da generare un problema culturale. La cultura del design è parte attiva nonché testimonianza visibile attraverso i suoi artefatti di questa temperie intellettuale e sociale.

Sul prodotto industriale si focalizzano tematiche sociali ed economiche, estetiche e tecnologiche. Esso incarna speranze, nuove prospettive di vivibilità e democratizzazione della società, in particolare la possibilità che si realizzi una qualità diffusa dell'abitare per mezzo di una produzione più ampiamente accessibile; ma si presta altrettanto bene a svolgere il ruolo di *concreto bersaglio* rispetto a critiche verso la società industriale che, investendo una dimensione ideologica, politica e filosofica, stentano a trovare un *oggetto* materiale su cui proiettarsi.

Di fronte alla dissoluzione dei nessi tradizionali tra i campi culturali e sociali, all'estraniamento reciproca tra tecnica e cultura, gli intellettuali cominciano subito a interrogarsi su soluzioni e modelli per superare l'impasse e i conflitti della nuova realtà industriale. Come osserva Filiberto Menna, "la rivoluzione industriale accelera il processo di sradicamento del ceto intellettuale dalla borghesia, sua classe di origine, e fa precipitare in più consistenti nuclei critici il diffuso atteggiamento di sospetto che la cultura romantica aveva assunto di fronte alla nuova condizione antropologica che si veniva delineando"².

In relazione all'oggetto tecnico, in particolare, si intersecano visioni positivistiche e retaggi inconsci che ne evidenziano, in un senso positivo o meno, la natura di *estraneo*: estraneo al polveroso mondo del passato, come per i Futuristi, o estraneo al nucleo caldo dell'abitare secondo il sentire più comune. Quando si fa riferimento alla sua mera natura di oggetto tecnico il prodotto industriale può anche essere semplicemente ignorato, escluso apriori dal dibattito sull'arte e relegato nel mondo senza anima dell'utilità; come osserva Gilbert Simondon, l'oggetto tecnico

non consegue cittadinanza nella sfera della significazione in quanto si ritiene appartenga ad una *soglia inferiore* del mondo delle cose³.

L'emergente mondo tecnico è una nuova natura che inizia a sovrastare l'uomo, in grado di affascinare e impaurire chi la osserva, generata da una nascente alba della civiltà o solo dai meccanismi ciechi e anonimi del profitto economico.

Si manifesta una particolare propensione ad attribuire all'oggetto industriale e a tutto il nuovo mondo dell'artificiale una serie di negatività: incongruenze e aporie, specchio di una società che, stentando a tener dietro ai repentini rivolgimenti dovuti all'industrializzazione, per la prima volta nella storia guarda ai propri prodotti come se li osservasse da un esterno.

Nel mondo pre-industriale le cose che circondavano l'uomo erano frutto di una evoluzione storica molto più lenta, i nuovi prodotti industriali sembrano precipitare nella vita dell'uomo da una dimensione ignota. È sugli oggetti tecnici, in particolare – quanto più hanno carattere sperimentale – che si proiettano categorie inquietanti e nello stesso tempo attrattive; qualità che sfiorano il soprannaturale, una volta attribuite solo agli oggetti magici⁴.

Nelle sue conferenze di meteorologia del 1884 John Ruskin aveva descritto le *fosche nuvole* e il *vento tenebroso* della sua epoca, a suo dire mai visti prima, cui contrappone il tempo benefico dell'età preindustriale. Ruskin guarda con sospetto agli stessi fenomeni della natura, alterati dall'avvento dell'età industriale⁵.

Ma si tratta dello stesso sospetto che comincia ad aleggiare su tutto il nuovo mondo artificiale, frutto dell'automatismo produttivo, che coinvolgerà nel secolo successivo non solo tutte le scale progettuali, ma tutto il dibattito culturale: dalla sociologia alla letteratura, dalla filosofia alla critica d'arte. In questo contesto la cultura del design appronta gli strumenti per darsi un suo statuto, per trovare un senso e una collocazione al proprio operare.

> La critica all'oggetto

Un ideale processo all'oggetto industriale ha messo sul banco degli imputati, talvolta alla rinfusa, ora una maniglia d'acciaio o un vaso di plastica, ora una sedia decorata o un packaging usa-e-getta, ora un rasoio elettrico o un lume al neon... ritenendoli pesanti indizi di un delitto contro l'arte o contro l'anima, contro l'ecologia o contro la civiltà, contro il gusto o contro la fantasia. Dimenticando però che anche dove gli indizi sono schiacciati (e il corpo del reato c'è per definizione) la figura del *delitto* non è spesso bene individuata.

Obiettivo dichiarato di questo saggio è trovare delle chiavi interpretative per alcuni fenomeni del design contemporaneo, partendo dalla critica che sotto diversi aspetti è stata rivolta all'oggetto industriale. Circostanziare le negatività dell'oggetto moderno è un percorso all'inverso per capire cosa di quello contemporaneo ci attrae e perché; ed è un modo per immaginare uno nuovo statuto per il design partendo dagli oggetti stessi e non dai luoghi comuni che talvolta rischiano solo di imbalsamare il dibattito.

La diffusione universale di prodotti neutri, grigi, freddi, è stata con il Movimento Moderno espressione della volontà di rendere accessibile a tutti una qualità codificata. L'idea di una Modernità a propagazione armonica coincide con una visione che progressivamente allarga a tutta la società la razionalizzazione della fabbrica e del lavoro. Ma una connotazione innegabilmente *dura* si accompagna alla nozione di disegno industriale: l'oggetto che proviene dalla fabbrica, in un immaginario comune, tutto non spentosi, è sostanzialmente spigoloso, d'acciaio, esatto ma arido, frutto di macchine impersonali.

L'oggetto è messo fatalmente sotto accusa anche perché la stessa Modernità ha introdotto nuovi valori: la dinamicità, la performatività, la leggerezza, la velocità, la sensibilità, tutte qualità opposte alla tradizionale inerzia delle cose. Inoltre, come osserva Paolo Virno, in molteplici momenti della cultura, contro la materia e a favore dell'immateriale in

quanto spirituale si sono espresse le più diverse concezioni. Basti pensare solo alla tradizione cattolica e al suo distanziamento dalle cose e addirittura dal corpo in quanto materia che ingabbia l'anima. In generale la *reificazione* è stata oggetto di una furia denigratoria da parte delle più diverse scuole di pensiero, con il presupposto che "ciò che davvero conta nell'esperienza dell'animale umano è invisibile, impalpabile, interiore"⁶.

La storia del design in quanto prodotto della macchina non fa eccezione a queste categorizzazioni: gli oggetti incorrono sempre nel rischio di essere di per sé guardati con sospetto dalla cultura, in base al pregiudizio di una loro contrapposizione alla superiorità della dimensione spirituale. È l'idea progettuale a rappresentare, invece, la matrice e l'essenza dell'oggetto. Un'insanabile divaricazione mette di fronte la pura "liberalità" dell'artista-ideatore e la pura "meccanicità" del sistema di fabbrica; da un lato il designer come demiurgo creatore della matrice immateriale, dall'altro la fabbrica che ne riproduce a stampo i pensieri⁷.

Non dimentichiamo, inoltre, come la produzione industriale introdurrà la categoria universale della *merce* e il design verrà spesso identificato con questa dimensione, ritenuta di solito come la soglia più bassa nella gerarchia delle cose. La stessa categoria dello spirituale, secondo Ernesto Francalanci, a cui molte avanguardie storiche e molti artisti contemporanei continuano a fare riferimento, induce a presupporre "l'inconciliabilità del rapporto tra materiale e immateriale e la persistenza di una concezione di un mondo atomico resistente, opaco, sordo e incompleto, al quale vanno dati un senso ed un fine attraverso un pensiero che coltiva il sacro e il simbolico"⁸.

Nel presente saggio si intende osservare le tendenze contemporanee del design partendo dal dibattito storicizzato sul mondo degli oggetti industriali; ma focalizzando nello specifico quella profonda revisione dello statuto dell'oggetto, trasversale ad ogni scala, che dagli anni '60 ha investito la cultura progettuale: è quest'ultima che intendiamo definire come *processo all'oggetto*. È con la post-modernità infatti che alcuni movimenti e protagonisti sembrano essere nelle condizioni di capire in

maniera circostanziata *le accuse*, ma soprattutto muovere da queste per rispondere con una nuova energia progettuale ai pregiudizi che rischiano di frenare l'evoluzione del design.

Perché questa riflessione oggi? Le condizioni culturali e tecnologiche ci predispongono a cogliere alcuni dei frutti più interessanti della critica all'oggetto, probabilmente perché è trascorso un tempo sufficiente per uno sguardo prospettico; l'innegabile vitalità che caratterizza la cultura del design ci spinge anche a meglio interpretare quella che è stata la *metamorfose dell'oggetto* in rapporto sia all'innovazione tecnologica che ai nuovi paradigmi della scienza e dell'arte del post-industriale.

Ma in particolare ci sembra il momento per ripensare utilmente la fase attuale in riferimento a quella opera critica che ha visto le avanguardie degli anni '60 e '70 mettere in campo idee e sperimentazioni che, solo dopo lo si è capito, coglievano molto al di là del loro bersaglio. Le utopie e le apparenti stravaganze di movimenti nati in contesti molto diversi – come Metabolism in Giappone, gli Archigram in Inghilterra, Archizoom e Superstudio in Italia, i gruppi situazionisti come Haus-Rucker-Co., Coop Himmelb(l)au, UFO – le possiamo vedere oggi in modo diverso: come prefigurazioni sul futuro del progetto che avevano bisogno di tempi di maturazione e di un *diverso livello tecnologico* per assumere un senso compiuto. Queste avanguardie si sono poste domande originali, aprendo a inedite visioni, ma soprattutto hanno proposto un *nuovo oggetto* per la progettazione; talvolta enigmatico o scollato rispetto agli assunti teorici, ma in ogni caso un tentativo di risposta alla crisi che rischiava di azzerare un'ulteriore evoluzione dell'oggetto moderno.

Il Nuovo Design Italiano – con i fenomeni di Alchymia, Memphis, la successiva fondazione della Domus Academy e la confluenza di figure di progettisti tra loro anche diversissime – ripartirà da queste basi dalla fine degli anni '70, mettendo in campo risposte concrete e un nuovo fronte di oggetti lanciato oltre la crisi. La sua forza propulsiva non ha origine da una rivoluzione disciplinare limitata alla produzione di oggetti industriali, ma da quella rinnovata maniera di intendere sia l'architettura che l'urba-

nistica e gli strumenti canonici di progettazione; ossia il Nuovo Design Italiano non sarebbe esistito senza l'attacco ad armi spianate da parte dei Radical alle aporie, ai limiti, alla stessa natura *solida* dell'oggetto ad ogni sua scala⁹.

> Uno scenario per il processo

Parlando del suo viaggio nello Yemen, Pier Paolo Pasolini descrive un paese "cristallizzato in una situazione storica medievale: con alte e strette case rosse, lavorate di fregi bianchi come in una rozza oreficeria, ammassate in mezzo a un deserto fumigante e così limpido da scalfire la cornea". Ma vede soprattutto in mezzo a tutto questo "la presenza espressiva orribile, della modernità: una lebbra di pali della luce piantati caoticamente – casupole di cemento e bandone costruite senza senso là dove un tempo c'erano le mura della città – edifici pubblici in uno stile Novecento arabo spaventoso, eccetera".

Aggiunge poi: "E naturalmente i miei occhi *hanno dovuto* posarsi anche su altre cose, più piccole o addirittura infime: oggetti di plastica, scatole, scarpe e manufatti di cotone miserabili, pere in scatola (provenienti dalla Cina), radioline". È significativo il corsivo che usa Pasolini: i suoi occhi hanno dovuto posarsi su queste cose minime; è l'attitudine dell'occhio del regista a non poterle ignorare, sostiene. "Ho visto insomma la coesistenza di due mondi semanticamente diversi, uniti in un solo e babelico sistema espressivo"¹⁰.

Questa situazione, estratta dalla sua contingenza, possiamo prenderla come lo scenario paradigmatico del "processo all'oggetto". La Modernità pone grandi interrogativi sulla possibilità di avere un ambiente in cui gli oggetti del passato e del presente convivano, la piccola scala si integri con quella più grande come avveniva naturalmente nella città storica; in cui l'artificiale non abbia la cifra di una contrapposizione insanabile alla natura. Il design ha lavorato per trovare delle risposte, le più varie, alla

richiesta di *sensu* per il mondo degli oggetti industriali; è un disciplina che per statuto non solo ha deciso di posare lo sguardo dove altri non consideravano di guardare, ma che a questa attenzione al dettaglio e alla “scala minore” lega la sua stessa identità.

Si è infatti evoluto anche grazie alla coscienza di essere parte in causa di quel mondo di oggetti generati dall’industria e ritenuti spesso privi di dignità nel sistema della significazione, e di volerlo in qualche modo riscattare; di avere nel proprio nome “industrial design” quell’aggettivo che segna una cesura netta tra due ere e condensa problematiche sui cui è chiamato in prima linea a rispondere.

Lo scritto di Pasolini è del 1975. Pochi anni prima, nel 1972, gli Archizoom e Superstudio avevano introdotto – come vedremo specificamente più avanti – la tematica della “distruzione degli oggetti”. I loro disegni, avanguardistici e un pò enigmatici, gli spazi vuoti di alcuni progetti, si rivelano a posteriori un segnale molto chiaro. Il grido di allarme lanciato da Pasolini nello scenario straniante dello Yemen riecheggia, in un ambito molto discosto, nelle ipotesi di azzeramento dell’oggetto dei gruppi radical: accomuna i due *landscape* l’inquietudine per una Modernità incapace di esprimere un mondo artificiale che non sia omologazione o senso raggelato.

> Tentativi di conciliazione

L’inadeguatezza dell’oggetto industriale è storicamente attribuita innanzitutto alla sua presunta mancanza di un’“anima”. Le modalità meccaniche e più asettiche della catena produttiva, la lontananza che si determina tra l’uomo e le cose rispetto al processo artigianale sono tra le responsabili della nuova condizione.

Ernst Bloch all’inizio del Novecento aveva denunciato “la freddezza tecnica” che coinvolge ogni scala dell’ambiente umano, il pericolo di un anonimato diffuso come conseguenza delle modalità grossolanamente

seriali della produzione moderna. La Grande Arte e la Grande Tecnica dovrebbero a suo parere allearsi per rendere più adeguato il nuovo oggetto industriale e restituire “profondità all’ornamento”; tra “la sedia” e “la statua” esiste un territorio che può essere esplorato e che va al di là della mera funzione o dell’arte semplicemente contemplativa¹¹.

Al contempo il design viene concepito anche come rimedio per le aporie del nuovo mondo industriale. Come osserva Fulvio Carmagnola “il design moderno nasce, nella seconda metà dell’Ottocento, come un corollario dell’umanesimo, e si propone una sorta di riformismo della bellezza: la buona forma dell’oggetto industriale costituisce il tentativo di rimediare ai guasti evidenti della serialità, ma è anche una sorta di metafora della buona vita. La ricerca della buona forma implica un universo dove i contrasti dell’esistenza si conciliano in un rapporto pacificato con gli oggetti, che diventano segni tangibili di una vita felice e realizzata”¹².

Il Bauhaus è un’esperienza tra le più significative della ricerca di una nuova alleanza tra cultura tecnologica e umanistica, così come emblematica è la sua chiusura dovuta all’affermarsi del nazismo. In realtà già nella seconda fase di gestione della scuola di Hannes Meyer inizia a prevalere l’interesse per discipline ritenute più politicamente e socialmente influenti come l’architettura e l’urbanistica. All’interno del Movimento Moderno, benché la scala del prodotto industriale sia un focus importante di ricerca, viene giudicata comunque una dimensione “minore” della progettualità.

L’opera e il pensiero di Alvar Aalto sono stati l’incarnazione di un Modernismo che cerca la conciliazione tra storia e innovazione, natura e mondo industriale: una Modernità senza fratture, tesa a risolvere armonicamente le tensioni tra società e individuo, stemperando qualsiasi elemento drammatico del progetto. Ma Aalto già all’inizio degli anni ’50 aveva finito per esprimere i suoi dubbi sugli esiti dell’International Style. “Forse lo standard internazionale, tutto sommato, non è in grado di produrre cultura”, aveva detto in una sua conferenza pensando a “prodotti, tipi, forme tutti identici, distribuiti su tutta la terra, da Helsinki a Detroit, da

Mosca a Istanbul". Sognare una casa come si sogna un'automobile, dirà Aalto, contiene in sé il seme della distruzione¹³. La soluzione è a suo parere un razionalismo allargato ad una dimensione antropologica e la ricerca di un internazionalismo che tenga comunque conto delle radici della cultura locale.

La scuola di Ulm come ideale continuazione del progetto umanistico del Bauhaus andrà oltre la sua impostazione ancora legata in parte alle tecnologie dell'artigianato, e metterà questa volta al centro il prodotto industriale. Cercando nuove vie per configurare il mondo degli oggetti tecnici, gli ulmiani raggiungono per molti beni strumentali un'immagine che era e rimane la matrice inalterata di alcune tipologie: dal rasoio a numerose macchine per il lavoro, dal sedile richiudibile per le sale di spettacolo al treno, dal raccordo idraulico per il giardinaggio al telefono, dalla seduta aeroportuale al cruscotto dell'auto. Ulm è quindi un modello tuttora vivo e presente se pensiamo alla realtà dei beni strumentali sia di produzione che di comunicazione.

Ma il più vasto tentativo di conciliazione tra industria e cultura esperito con grande forza civile e spirituale da Ulm vacilla di fronte alla contestazione che nel '68 coinvolge fortemente anche il progetto. Il "sogno di un mondo di merci ordinato in modo razionale", come lo chiamò Stanislaus von Moos, non riesce ad attecchire nella nascente società post-moderna, che ormai ibrida culture e linguaggi diversi, ed è quindi interessata a nuove qualità e valenze degli oggetti. Che la cultura del design non potesse identificarsi con l'ossessione per un'esattezza tecnico-formale lo esprime con forza Ettore Sottsass: "Il mio sgomento – scrive nel 1962 – comincia quando mi vogliono far credere che il design non sia altro che la capacità di adeguare uno strumento agli automatismi"¹⁴.

Ogni tentativo di conciliazione tra la matrice razionale e quella artistica del design risulta comunque vano di fronte all'acuirsi di un doppio scompenso che investe la cultura: l'infrangersi dei paradigmi scientifici moderni e il tema della "morte dell'arte", coinvolgono la cultura del progetto e nello specifico quella del design, con una più decisa svolta all'inizio degli