

Alessandro Biamonti
Lorenzo Palmeri

Disperazione progettuale

Dialoghi per una piccola epica del design



Serie di architettura e design
FRANCOANGELI

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.

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.

Alessandro Biamonti
Lorenzo Palmeri

Disperazione progettuale

Dialoghi per una piccola epica del design



Serie di architettura e design
FRANCOANGELI

Isbn: 9788835156741

*In copertina: "LP", di Valeria Gallo, 2019
(per gentile concessione).*

Progetto grafico della copertina: Elena Pellegrini

Copyright © 2022 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.*

Indice

Prefazione, *Alessandro Biamonti* 7

Introduzione, *Lorenzo Palmeri* 11

Guida alla lettura 13

Parte prima

I temi

Note sparse, *Lorenzo Palmeri* 17

il metodo 17; cos'è il Design 21; musica e design 24; il progetto 25; dove nasce il progetto 27; il talento e il lavoro 28; che cosa resta 31; sostenere il progetto 32; comunicazione 33; didattica 35; la scuola 38; taccuini 41; strumenti musicali 43; fortuna e sfortuna 47; i maestri 48

La possibilità di fare le cose, *Alessandro Biamonti* 51

Senso e responsabilità, *Alessandro Biamonti* 59

Parte seconda

I progetti

Le storie dei progetti, *Alessandro Biamonti* 65

Il racconto dei progetti, *Lorenzo Palmeri* 67
Corista 68; Chiarella 72; Gerico + Brain Taiwan 77; Dune 84;
Paraffina Slapster 88; Navel 96; Mandala 100; Nefertari + Circle 103;
Pieces of Venice 108; Knam 113; Stone Italiana: l'artigianato
estremo 118; Leggero come una pietra (LCUP) 121; Nemo 124

Parte terza

Dialoghi

Sul design 131
Disciplina 131; L'importanza del metodo e del carattere 144;
Cosa fa un designer quando, come dice Manzini, tutti fanno i
designer? 146; L'attitudine progettuale 147; Il successo 148

Postfazione, *Antonio Poidomani* 149

Bibliografia 153

Prefazione

Alessandro Biamonti

Ci siamo sempre detti che avremmo voluto che questo libro diventasse uno *strumento* per progettisti, non un *manuale*: mi pare che sia molto affascinante questa differenza.

All'interno dei manuali c'è scritto, molto precisamente, come procedere per ottenere un risultato corretto. Insomma, ci sono istruzioni o regole, che vanno seguite. Le istruzioni e le regole non nascono con l'intento di dialogare con qualcuno: rappresentano una trasmissione di informazioni monodirezionale, che non prevede alcuna replica.

Invece uno strumento ha sempre bisogno che si generi un'*interazione*. Anche quello più sviluppato e tecnologico ha difatti tra le sue possibilità quella di essere usato male. Insomma, non si è certi del risultato.

Per essere certi del risultato, allo strumento bisogna affiancare le istruzioni, le regole, che devono poi essere seguite da chi lo utilizza. Pedissequamente. Il servo pedissequo era, nell'antica Roma, lo schiavo che aveva il compito di scortare a piedi il padrone: una sorta di borsa senza testa, ma con i piedi. Ecco, se proprio si vuole essere sicuri, certi, che le regole producano il risultato voluto, il modello è questo.

Quindi, eccoci invece alle prese con un libro-strumento, che non è accompagnato dalle istruzioni. Qui raccogliamo pensieri ed esperienze, non per dire “come si fa”, ma perché diventino strumenti che ognuno può utilizzare un po’ come vuole.

Questo libro, come tutti i libri, è esso stesso un progetto e, come tutti i progetti, possiede almeno due punti di vista. Da una parte quello di chi lo ha pensato, con le sue intenzioni, “progettuali” appunto, di “proiettare” qualcosa dall’altra parte, ovvero quella di chi lo legge. Altra parte che inevitabilmente lo percepisce e interpreta, a volte con grande autonomia. La collimazione o meno di queste due parti non è certa, anzi.

Il possibile gap tra questi due punti di vista mi fa pensare che possano esistere persone “geniali a loro insaputa”. Ovvero persone istintivamente dotate, che fanno cose con grande naturalezza e forse anche in modo un po’ istintivo. In un modo quasi “ignorante”, perché tutto avviene senza l’intervento di una lettura culturale. E magari poi queste cose vengono lette dall’esterno come eccellenti “colpi di genio”.

Poi penso, però, che possa esistere anche il contrario. Anzi, credo sia decisamente molto più frequente. La situazione in cui chi genera qualcosa lo fa creando mille strutture, livelli di lettura, chiavi interpretative, che poi non vengono minimamente percepite da qualcuno. Un po’ come quell’orologiaio che decorava gli

elementi dei meccanismi, anche sul retro, e a chi gli domandava perché lo facesse, dato che non sarebbero stati visti da nessuno, rispondeva: “Dio li vede”.

Insomma, forse la maturità, quantomeno professionale, potrebbe aiutare a far collimare le due visioni, e avvicinare quanto più possibile al risultato di riuscire a essere efficienti: l’energia che metto è almeno quella che gli altri ricevono. Oppure potremmo pensare che la differenza di potenziale tra le due visioni sia comunque un’energia che si libera nel mondo.

Introduzione

Lorenzo Palmeri

Ho una passione speciale per i titoli (e le copertine), mi pare possano racchiudere tanto del significato di un libro: spesso aiutano a definirlo, a dargli una direzione, a ordinare in modo virtuoso il contenuto. In più hanno qualcosa di seduttivo, che chiama alla meraviglia, mettono equilibrio tra forma e funzione. Non può esserci solo un bel titolo o, per estensione, una bella copertina, ma quando questi sono ben bilanciati con le pagine che seguono si genera una sorta di magia.

Disperazione progettuale nutre questa ambizione e, oltre ad avere alle mie orecchie un bel suono, rimanda a un senso di urgenza, a una certa inquietudine, a una costante insoddisfazione, che credo somiglino alle caratteristiche di molti dei progettisti che conosco, sicuramente alle mie.

In più, facendo riferimento al mondo della musica, questo titolo racconta di un evento familiare per ogni musicista che abbia mai suonato dal vivo, davanti a un pubblico. Capita di sbagliare, lo sappiamo bene tutti, come sappiamo che non ci si possa fermare, ricomporsi e ripartire. Nel momento dell'errore accade infatti qualcosa di fenomenale. Si attiva

un'urgenza, che esige e trova una soluzione creativa immediata, spesso dall'esito felice, che lascia un sorprendente sapore di meraviglia e soddisfazione, tipico dell'azione, del movimento, anziché del pensiero (che può generare al contrario altri tipi di piacere).

Questo volume nasce da lunghi e appassionati dialoghi innescati da Alessandro, da una sequenza di azioni guidate dall'idea – oltre che di trarne divertimento e piacere – di fornire un servizio a chi leggerà queste pagine. Uno strumento in cui riconoscere certi processi, certi percorsi, certi linguaggi, certi inciampi, quelli che, presumibilmente, incontrerà chi si occupa di progetto. In questo senso il libro vuole essere uno strumento pratico. Per riconoscere una certa epica, e non sentirsi soli nei processi di ricerca, nelle salite, nelle cadute e nelle risalite che il progetto inevitabilmente porta con sé.

Guida alla lettura

Questo libro è composto da tre tipi di materiali: alcuni dialoghi intercorsi tra noi autori, avvenuti e raccolti in tempi e luoghi diversi, spesso senza premeditazione; degli scritti inediti di Alessandro; il racconto di una selezione di progetti di Lorenzo e alcune sue riflessioni sulla progettazione.

Li abbiamo mescolati senza definire un ordine cronologico o di importanza, quanto piuttosto una sorta di drammaturgia, del tutto soggettiva, per offrire uno di quei libri che si può leggere tutto d'un fiato oppure a frammenti, iniziando e terminando dove si preferisce, ognuno secondo coscienza, tempo, momento, voglia, necessità.

Parte prima
I temi

Note sparse

Lorenzo Palmeri

il metodo

Come si genera un'idea?

Questo è un tema che mi affascina moltissimo.

Nel mondo del design si usa pensare che si debba costruire, imparare, copiare, cercare un metodo e farlo proprio.

Si tratta di un pensiero che condivido e a mia volta, anche se non sistematicamente, sono pervenuto a un mio metodo.

Ho sempre trovato sgradevole la trasformazione del concetto di metodo in una sorta di forma ideologica. Specialmente negli anni dell'apprendimento, della didattica. Quando frequentavo la Facoltà di Architettura sembrava ne esistesse solo uno. Meno mi piacevano i professori, più volevano inculcarmi un metodo specifico e rigido che, neanche a farlo apposta, era sempre lo stesso. Inutile che adesso lo descriva, sono sicuro che intere generazioni di studenti capiscano bene a cosa mi riferisca, e sono altrettanto sicuro che altre stiano subendo la stessa monomania. Chiaro che bastava uscire da un certo giro, conoscere il lavoro di alcuni autori e subito si spalancava

l'evidenza della non monoliticità del concetto. Ma questo era lasciato all'iniziativa privata. Alla ricerca personale, al desiderio, alla "fame". Al bisogno di trovare qualcosa o qualcuno in cui rispecchiarsi, che ci desse l'idea di somigliarci o, quantomeno, di voler inseguire o persino diventare qualcuno di simile a quella persona.

Quando poi ci si comincia davvero a confrontare con la pratica lavorativa quotidiana (non simulata a scuola) e a interfacciarsi con altri progettisti, si scopre inevitabilmente che i metodi sono tanti quanti sono i colleghi. Certo, ci sono similitudini, ma davvero ognuno sviluppa il suo modo.

Un amico un giorno mi ha spiegato di aver capito che una certa curva, che ritorna spesso nel suo lavoro, dipende per lo più dalla lunghezza del suo braccio e dal suo modo di appoggiarsi al tavolo. Anche solo porsi la domanda che conduce a questa risposta è metodo. Dirige, guida verso un proprio metodo.

Nella musica, invece, circola di più l'idea dell'ispirazione improvvisa, irrefrenabile, che parte dalla pancia e produce l'idea, o talvolta direttamente il risultato finale. E in questa diversa visione si trova una delle principali differenze tra design e musica, tra arte applicata e arte. Il design non è e non vuole essere arte. Gli dà proprio fastidio. L'architettura sopporta meglio questo paragone, e in qualche modo è solleticata dall'idea di essere un'arte.

Ognuno finisce per sviluppare un proprio metodo. Per qualcuno si tratta di leggere argomenti “estranei” – alla propria formazione, al proprio lavoro – e poi trasferirli, filtrati, sul progetto; per altri di viaggiare; per altri ancora di ascoltare musica e predisporre al disegno. Per qualcuno tutto passa da un concetto; per qualcun altro dallo schizzo a mano, o ancora da una prima bozza 3d, o dal lavoro degli altri, o dalla filosofia ermetica, o dal camminare, cantare, mangiare, dormire... o semplicemente dalla ricerca (altra parola vasta e rinchiusa artificialmente in piccoli contenitori astratti. Cosa significa ricerca? Per molti si esaurisce nel guardare cosa hanno fatto i cosiddetti “competitor”).

Strada facendo mi sono reso conto che l’idea di metodo in me si è gradualmente raffigurata nell’atto di iniziare a muoversi.

Un bellissimo detto giapponese dice che anche il percorso più lungo comincia con il primo passo. Un singolo primo passo. Sbilanciarsi in avanti e cominciare, questo è per me uno dei punti fondamentali. A volte senza direzione. Come calarsi da una montagna in corsa e introdurre, inseguire, un passo alla volta, la direzione preferita, costruirla, appunto, strada facendo.

Chiaro che esistano delle preesistenze personali, fatti stratificati e visioni per cui, per fare un esempio, per qualcuno può essere da subito contemplata un’ottica di sostenibilità, coerente con la propria

attitudine verso la salute del mondo, fisica e psichica, o una direzione poetica, estetica, modalità che esiste e permane anche in chi, come me, non è interessato all'idea dello stile. Ci sono poi, ovviamente, i limiti della materia, della tecnologia, concettuali, e chiaramente i propri limiti con cui fare i conti (questi ultimi spesso i più significativi), ma per tutto il resto la strada si costruisce sotto i piedi.

Spesso ho seguito questa via con grande soddisfazione. A un certo punto qualcosa prende forma, comincia a coagulare e in un preciso istante diventa il progetto finale, la proposta che presenteremo al mondo. Alle volte si tratta di una materia grezza in cui si interviene necessariamente con mestiere per renderla trasmissibile, fruibile, corretta, comprensibile; altre volte ci si trova subito nei pressi di quella che sarà la sua versione finale.

Molto spesso nella prima intuizione è racchiuso tutto il progetto. Isao Hosoe, per esempio, aveva una via che richiedeva l'esplorazione di concetti. La ricerca di un concetto che poi avrebbe pilotato, a volte del tutto tangenzialmente, il progetto. Capitava a volte che a un certo punto esclamasse "finito!", davanti a uno schizzo o a una parola, e affermasse "abbiamo il progetto".

Da lì poteva iniziare un lungo lavoro, ricco di complessità, persino difficile o tortuoso, con un esito finale a volte, almeno apparentemente, lontanissimo

da quel primo momento, ma per chi aveva lavorato allo sviluppo era chiaro che tutto arrivasse da là. Senza quel primo gesto non ci sarebbe stato altro.

Quel primo passo per qualcuno coincide con il lasciar scorrere la penna su un foglio o mettere in ordine le matite, toccare la carta, accendere il computer, cominciare a scrivere, poggiare le dita sui tasti del pianoforte, girare intorno a una parola o un colore, un suono...

Mi è spesso capitato che qualcuno chiedesse se in una canzone nascessero prima le parole o prima la musica. Ogni autore di canzoni sa che non esiste una risposta univoca: a volte capita il miracolo e tutta una canzone si presenta così, per intero o quasi, e non resta altro che trascriverla al meglio delle proprie possibilità; altre volte una frase risuona in mente e fa venire voglia di inseguirne il senso, e miracolosamente le parole cominciano a comporsi, e anche metricamente trovano un senso. Magari non quello iniziale, ma è come se un limite tecnico squarciasse un velo invisibile e si trasferisse sulla carta, dando un significato inatteso. Alle volte “più alto” del suo autore.

cos'è il Design

Negli anni sono state generate decine di definizioni di Design, alcune straordinarie e ancora valide in più

di un senso, altre rapidamente soffocate dallo scorrere del tempo. Il fatto è che il Design¹ sembra essere del tutto inadatto a una definizione. Ipotizzo qualche ragione.

Iniziamo dal termine “Designer”, che in italiano si traduce con la parola “disegnatore”, per nulla adatta a rappresentare la disciplina (disciplina, non scienza) di cui parliamo. La giusta traduzione in italiano sarebbe “progettista”, bellissima parola che a sua volta, non si traduce direttamente in inglese.

Qualcosa di simile capita con il termine “cantautore”, quanto di più vicino ci sia a un designer nel mondo della musica, che in inglese diventa “songwriter”. Per cui Fabrizio De André è un “cantautore”, Bob Dylan è un “songwriter”. Si intende la stessa

¹ Una delle definizioni più interessanti resta quella di Tomás Maldonado: «Il design è un'attività progettuale che consiste nel determinare le proprietà formali degli oggetti prodotti industrialmente, per proprietà formali dovendosi intendere non solo le caratteristiche esteriori, ma soprattutto le relazioni funzionali e strutturali che fanno di un oggetto un'unità coerente sia dal punto di vista del produttore sia dell'utente. Poiché, mentre la preoccupazione esclusiva per le caratteristiche esteriori di un oggetto spesso nasconde il desiderio di farlo apparire più attraente o anche di mascherarne le debolezze costitutive, le proprietà formali di un oggetto (...) sono sempre il risultato dell'integrazione di diversi fattori, siano essi di tipo funzionale, culturale, tecnologico o economico». Maldonado T., *Disegno industriale: un riesame*, Milano, Feltrinelli, 1976.

cosa ma non sembra affatto. Ci sono sfumature diverse, no?

Tornando a Designer o Progettista possiamo dire che gli italiani abbiano definitivamente adottato entrambe le parole, ormai come sinonimi. Invece, nel mondo, il tema non si pone, pur essendo molto raro che qualcuno utilizzi il termine “Designer” intendendo semplicemente il “disegnatore”.

Come ho scritto di recente nell'introduzione del libro *De-sign Floor*, tentando una sintesi sul tema:

È opinione giustamente diffusa che il design sia, tra tante discipline, quella che contiene o è costretta a contenere la maggior parte degli aspetti della progettazione. Un designer si deve confrontare con tante diverse complessità. Nel progetto di design si incontrano la Filosofia, l'Antropologia, la Sociologia, la Psicologia, come la questione dei materiali, delle tecnologie, della sostenibilità, dei comportamenti umani, dei costi, dei processi, del mercato, dell'empatia, del gusto, della bellezza, della forma, della funzione, dell'innovazione. E consideriamo che, in fin dei conti, tutto è progettato.

Dopo tanti anni di pratica di questo mestiere mi sento di dire di aver finalmente riconosciuto le ragioni del suo rifuggire da qualsiasi definizione, simmetrica all'attitudine di assorbirle tutte, fino a renderle evidentemente forzate, incomplete e non definitive. Si tratta di una vera e propria allergia afferente alla natura stessa di una disciplina che è viva, multiforme, in costante mutamento.

Quindi, il Design è vivo e in movimento, in trasformazione, da sempre e per sempre. Per questo rifugge le definizioni. In un certo senso il suo punto debole; in tanti altri la sua forza.

musica e design

Credo che il progetto di design abbia qualcosa di simile alla canzone, non necessariamente alla musica di per sé, ma alla forma canzone sì. Una canzone da certi punti di vista è come un oggetto, una scheggia di pensiero che si fa forma attraverso dei processi di sviluppo susseguenti.

Un suono va capito, suonato, organizzato, registrato, mixato e infine lanciato nel mondo e, per quanto possibile, sostenuto e supportato. Una volta che questo avviene ne perdi il controllo, non è più tuo o meglio diventa di tutti, di tutti quelli che vorranno averci a che fare. Ognuno a modo suo, lo caricherà dei significati che può/vuole vederci.

La stessa cosa accade in un progetto: c'è un'idea, va capito il modo, la dimensione, il significato, la materia e poi va schizzato, ripensato, disegnato, prototipato, riguardato, ingegnerizzato, impacchettato e infine lanciato nel mondo.

È evidente che questi processi siano sempre gli stessi quando si parla di progetto. Certo, cambiano

gli ambiti, gli strumenti specifici della disciplina in atto, le competenze, ma il processo è sempre molto simile.

Infine, questa è la regione che mi affascina veramente: il progetto.

il progetto

L'attitudine progettuale non la insegnano in molti, ma credo sia il vero centro della didattica. Le discipline si studiano, si imparano, e lo stesso discorso vale per le tecniche. Chiedono impegno, costanza, la solita sofferenza e frustrazione, per cui all'inizio non succede quasi niente. Come quando si impara un nuovo software, uno strumento musicale o una lingua. Si attraversano campi di niente, di apparente staticità senza nessun progresso, ma, a meno che non si decida di lasciarsi sopraffare dal dispiacere, a un certo punto ci si troverà sorprendentemente a utilizzare quel programma, a suonare qualche piccola melodia, a enunciare qualche breve frase. Poco? Forse, ma un poco che prima non c'era. Da questo nuovo piano si intravede il prossimo. Se si accetta, o meglio, se si trova il modo di farsi piacere questa piccola sofferenza, si arriverà al piano successivo. Molti hanno provato questa esperienza nell'allenamento fisico o nella decisione di cambiare alimentazione. A seguito

di una fase di sforzi si giunge a provare piacere: piacere di esercitarsi, piacere di mangiare le cose giuste, ecc. Se si smette riprendere non sarà né facile né immediato né, soprattutto, certo e definitivo. Ma il processo è sempre pronto e disponibile a ripetersi, in un certo senso, morbido e accogliente.

Una persona di grande successo mi ha spiegato il suo continuo stimolo a migliorarsi sostenendo che, dal punto di vista del risultato, di qualcosa che ha almeno parzialmente funzionato, si può vedere altro che prima non si vedeva: questo genera nuovi stimoli e determina nuovi obiettivi. Ciò, sia chiaro, funziona per lui, non è detto che tutti abbiano delle mete definite da raggiungere.

Mi affascinano i temi *tabù*: tra questi (anche se molti non lo reputano tale) ha un ruolo importante il *successo*. Se ne parla poco, anche se numerosi sono i libri che indicano vie da percorrere, che insegnano metodi, più o meno giusti e corretti, più o meno utili, ma si tratta di testi che si tende a leggere di nascosto.

Chi conosce il successo lo tratta come qualcosa di delicato, forse capriccioso, come fosse un essere, un tipo di energia, cosa che evidentemente è. Penso che il successo dovrebbe essere oggetto didattico: che forma ha, che colore, che sapore, che dimensione, quale significato sociale e soprattutto personale.

Stessa cosa dicasi per il *fallimento*, altro tabù. Eppure, ogni progettista attraversa e attraverserà le

porte incendiate del fallimento in tutte le sue sfumature: il progetto rifiutato, il progetto sbagliato, l'incomprensione... *l'opinione degli altri*. Altro super tabù.

dove nasce il progetto

Il progetto di design richiede la soluzione di un'ampia serie di complessità.

Già il tema dell'origine di un progetto non è né lineare né scontata. Il designer potrebbe ricevere una richiesta da parte di un'azienda oppure avere un'intuizione, per non dire un progetto sviluppato in toto su iniziativa personale, da proporre sul mercato. Spesse volte il progetto nasce dalla volontà di collaborare con una specifica azienda o, ancora, dalla scoperta di un qualche comportamento, necessità, *tic* pubblici che non hanno ancora trovato una giusta soluzione. Si può peraltro trattare di oggetti di grandissima importanza, persino vitali, come di piccole cose, *commodities* quotidiane. Per intendersi, sul tavolo di un progettista potrebbero alternarsi, senza soluzione di continuità, il progetto di un sistema per risolvere il problema delle piaghe da decubito e quello di un piccolo datario tascabile, il progetto di un museo e quello di una sedia o un bicchiere. Come si suol dire, "dal cucchiaino alla città": questa è la reale dimensione della vita quotidiana di uno studio di progettazione.

Va specificato che il mestiere del designer, come già detto, è in continua trasformazione e la tipologia di progetti di cui capitava di occuparsi anche solo un lustro prima potrebbe essere del tutto soppiantata da altre tipologie. A una lettura attenta, il design si è sempre occupato di valori immateriali, trasmessi attraverso la fisicità di oggetti e modi di vivere, sedersi, ecc. Ma oggi, con grande evidenza e sempre più spesso, il progetto si occupa di eventi, fenomenologie che producono comportamenti e movimenti di energie piuttosto che di materie. Un progetto potrebbe anche avere una funzione di denuncia o provocazione.

In un certo senso la necessità di un progetto si trova già nel mondo. Un po' come quando Donald Norman sostiene che le informazioni abitino fuori, nel mondo, e non solo dentro l'esperienza della persona.

Il progettista, così come il musicista o il creativo in genere, è in qualche modo un'antenna capace di entrare in sintonia con quanto sta accadendo e con quanto sta per accadere.

il talento e il lavoro

Il *talento* è un altro elemento su cui vale la pena soffermarsi. Personalmente, non ho mai conferito un grande valore al talento in sé. Certo, mi piace incontrarlo, è affascinante, ma subito dopo penso alla sua

coltivazione. Un aspetto che mi interessa di più, mi appassiona, persino mi commuove: il *lavoro*.

Il lavoro che ognuno fa su di sé per assecondare e fare strada al proprio talento o presunto tale. Questo mi comunica un immediato desiderio di sostenere la persona, mi trasmette anche la voglia di impegnarmi e migliorare. Mi pare più intrigante un piccolo talento su cui si è lavorato tanto che un grande talento sprecato (cioè, cancellato, dimenticato, su cui per l'appunto non si è lavorato). Non mi attraggono i prodigi, specialmente i bambini prodigio. Nascere con un talento non è proprio come nascere con i capelli biondi o castani, ma in un certo senso non se ne scosta di molto: intendo che il talento non si sceglie (almeno consapevolmente), ti arriva. Quello che succede da lì in poi, invece, dipende anche dalla persona stessa. Non è sempre facile, anzi, credo sia spesso difficilissimo riconoscere il proprio talento. Non è affatto detto che si tratti di una categoria diretta e semplificata, come può accadere con il talento per la matematica, che poi, in ogni caso, sarà un certo tipo di matematica, forse il calcolo semplice, oppure i numeri astratti, o forse la filosofia matematica. Ci sono sfumature che non sono poi così sfumate e possono cambiare di molto le carte in tavola.

Ci sono talenti difficilmente catalogabili, che non hanno definizioni chiarissime: uno di questi è la capacità progettuale. Una specie di attitudine (un

talento?) che credo si possa coltivare e vada coltivata. Si può esprimere in tante direzioni diverse; per qualcuno potrà coincidere con la fondazione di un'azienda, per un altro con la costruzione di una vita in viaggio, per un altro ancora con il disegnare oggetti.

Con questo voglio dire che ho qualche dubbio che esista qualcosa che si possa definire “un talento per il design”. Credo invece che si possa parlare di talento per il progetto. Non conosco un solo designer che si occupi solo di disegnare oggetti, in senso stretto ed esclusivo.

I designer, i progettisti che preferisco, sono persone:

- curiose;
- insoddisfatte;
- irrequiete;
- creative.

Credo anche che i designer abbiano una specie di vocazione, una volontà più o meno occulta di salvare il mondo. È un sentimento che appare con diversi gradi di sfumatura in quasi tutte le epiche progettuali. Persino in quelle apparentemente più superficiali. Una volta si tratta di denunciare un comportamento sbagliato, un'altra volta di risparmiare materiale, semplificare un processo, voler generare bellezza, diffondere democraticamente l'accesso a una certa idea di qualità.