

A volte i designer evadono dal vincolo della serialità e creano oggetti-culto che vivono in eterno. Ne parliamo col sociologo De Masi

In principio fu il sedersi... Dove? Potendo, dicono i cultori, naturalmente su una «Vanity Fair», la poltrona creata negli anni Trenta da un artigiano dal nome di eco mitteleuropeo, e invece sardo, Frau, trasferitosi a Torino. La poltrona in pelle sarà, lunedì prossimo, l'oggetto intorno al quale, come se fosse il corpo di Marilyn, si riuniranno a consulto alcuni studiosi a Roma, nei locali di «Forum». Altre serate metteranno a confronto creatori e devoti d'una radio, la Brion Vega, della Vespa come delle scarpe Superga... Domenico De Masi, sociologo, è il motore di «L'utile e il dilettevole», ciclo di dodici lunedì (decida il lettore se per innamorati o feticisti) dedicato a oggetti-culto del design italiano del Novecento.

Professor De Masi, entriamo, diciamolo con un ossimoro, nel vivo degli oggetti. «Vanity Fair», la creatura di Frau, e tre sue sorellastre che esaminerete a novembre, tre sedie, la «Superleggera», creatura di Giò Ponti, la «Pia» di Piretti e la «Selene» di Magistretti. Quali riflessioni le ispirano?

«Sedersi è una delle funzioni umane più antiche: diceva Oscar Wilde «Non fate mai in piedi quello che potete fare seduti e non fate mai da seduti quello che potete fare sdraiati». Sedersi è stato, forse, il primo gesto compiuto dall'essere umano dopo aver cominciato a camminare eretto: i quadrupedi non si siedono, si sdraiano. Ma solo da un certo momento in poi è cominciata la ricerca intorno al «come» sedersi. La sedia è in se stessa una scultura: basata, non oscillante, deve assolvere al suo compito ed essere riponibile, ma consente un'inaudita variazione di forme. A metà del secolo scorso in un villaggio vicino a Vienna viveva un falegname che si chiamava Thonet. Nel 1848 era arrivato a concepire una sedia, la numero 11 nel suo catalogo, quella che tutti abbiamo avuto in casa, della quale Loos ha detto «È il prodotto più perfetto creato dopo il Partenone». Cinquantadue anni dopo ne aveva già venduti 50 milioni di esemplari, a Mosca, New York, Tokio, Napoli, Londra».



Le forme del desiderio

Da Thonet, inventore dei mobili in serie per la nascente borghesia asburgica, come si arriva a Ponti, Magistretti e Piretti che, tra il '56 e il '69, disegnano le tre sedie che avete scelto quali, per antonomasia, sedie italiane del '900?

«In realtà le scoperte a questo mondo non sono mai frutto di un singolo. A un certo punto si crea un bisogno diffuso e più persone, per curiosità intellettuale o interesse di mercato, cercano di trovargli risposta. A Vienna su una bancarella ho trovato il catalogo di un artigiano che, alcuni decenni prima di Thonet, aveva già ideato e messo in vendita 500 modelli di sedia tutti diversi. Il bello è alla mercé di tutti, in palazzi e cattedrali, ma è per un uso festivo: il design vuole farlo diventare d'uso ferialo, nel cucchiaino o la forchetta. Il confronto, poi, nasce da tre riflessioni: il design gode al momento di un successo indiscusso nel mondo e l'Italia, che ne è stata la protagonista negli anni Sessanta e Settanta, continua ad essere tale, ma vede il suo primato minacciato. Pensi ai giapponesi, per esempio. Capitale del design è Milano, perché è lì che con la crisi edilizia dei primi anni Sessanta gli architetti in cerca di committenza, comincian-

comforo, della piacevolezza, della sensualità, l'affondare tra i cuscini. Frau era un artigiano che s'era innamorato del suo mestiere: cura la concia delle pelli e, come ha scritto un critico, decreta il trionfo del cuoio sul legno. A Torino ebbe grande successo, poi cominciò il declino, nel dopoguerra fallì e la fabbrica fu rilevata dalla Franco Moschini, una ditta di Tolentino».

Elogio della serialità: è questo il filo rosso del ciclo di incontri romani?

«Piuttosto l'elogio della capacità di ribaltare il vincolo imposto dalla serialità, cioè la mancanza di creatività. Il design nasce da un'estetica post-kantiana. Per Kant l'estetica dev'essere sganciata dalla ragion pura e dalla ragion pratica. Il design unisce invece arte e vita, utile e dilettevole. Il bello è alla mercé di tutti, in palazzi e cattedrali, ma è per un uso festivo: il design vuole farlo diventare d'uso ferialo, nel cucchiaino o la forchetta. Il confronto, poi, nasce da tre riflessioni: il design gode al momento di un successo indiscusso nel mondo e l'Italia, che ne è stata la protagonista negli anni Sessanta e Settanta, continua ad essere tale, ma vede il suo primato minacciato. Pensi ai giapponesi, per esempio. Capitale del design è Milano, perché è lì che con la crisi edilizia dei primi anni Sessanta gli architetti in cerca di committenza, comincian-

Incontri sul design italiano

Lunedì 10 marzo di biciclette hanno parlato uno storico, Lucio Villari, che ha analizzato la vita d'un oggetto che ha attraversato la rivoluzione industriale senza contaminarsi: insomma, sempre azionato da piedi umani invece che da un motore; e un habitué, Fulco Pratesi, che ha spiegato come si scelgono buoni freni e buone gomme. «L'utile e il dilettevole» è un ciclo di 12 incontri sul design italiano, che, fino a novembre, si svolgeranno a Forum, via Rieti 11, Roma (tel. 8416404-8417608). Discutono architetti, storici, sociologi e, quando è possibile, i creatori degli oggetti: Guijaro, Pininfarina, Zanuso, Sottsass, Alison, Magistretti tra gli altri. Bernardo Bertolucci condurrà l'ultimo incontro: tema «l'oggetto estremo, il «Metacorporo».

do a disegnare lampade invece che grattacieli, trovano, a Meda come a Cantù, artigiani epiche fabbriche. Roma dal design resta esclusa: è come se tutto lo sforzo in questo senso si fosse esaurito nel disegnare acquasantiere. Io le guardo, sa? Fin qui, nelle chiese romane, non ne ho trovate due uguali. Quindi, ecco la deduzione: parliamo di design, e parliamone a Roma. Terza riflessione: si discute di Maastricht, di Pil, di moneta unica europea, di disoccupazione, e di maggioritario e bicamerale. La discussione economica e politica ha travalicato tutte le altre. Parliamo di quest'altro aspetto importantissimo nella vita, l'estetica: la disciplina che tutto sommato più delle altre s'incarica di darci felicità nel quotidiano. Diceva Keats: «L'opera d'arte è una gioia creata per sempre». Oggi ogni volta che ci svegliamo possiamo imbarbirci in oggetti anche umilissimi ma belli: la Moka, per esempio, un oggetto de-coinsuperabile».

La macchinetta moka, alla quale per l'appunto dedicate una serata, non è eterna?

«È stata inventata nel 1932 da Bialetti. Funziona a pressione, più velocemente dell'altra caffettiera, quella napoletana, che funziona a infusione, ma fa un caffè più bruciato, meno dolce. Sono due filosofie: la napoletana veniva usata da quelli che vivevano poco, però avevano la

sensazione di avere un sacco di tempo, la moka da noi che, oggi, viviamo il doppio però abbiamo la sensazione di non avere tempo. Noi metteremo a confronto la Bialetti, la Conica e la Cupola di Aldo Rossi e le napoletane che, per tradizione cittadina, continuano a disegnare Dalisi e Alison».

E poi la 600, la Panda e la Testarossa, «macchine di tutti o nel sogno di tutti». La Vespa inventata nel '45 da Corradino D'Ascanio, inventore di elicotteri che odiava le motociclette e si ispirò alle biciclette da donna. La radio Brion Vega, frutto di una rivoluzione che anticipa di vent'anni quella Swatch: l'estetica che prevale sulla tecnologia. Alla fine, il «metacorporo». Dei feticisti che hanno parlato di oggetti come se fossero animati...

«Parleranno di un oggetto vivo come se fosse morto. Negli ultimi anni si va diffondendo l'idea di considerare il corpo come un oggetto suscettibile di design: era dato per scontato, ora lo diamo come modificabile. Ho i denti storti e mi metto la macchinetta, ho le gambe corte e me le allungo. Cambio sesso. Fino alla body art che usa la figura umana per modificare il senso dell'opera d'arte. Oppure tratta il corpo come un'opera da dipingere o scolpire».

Maria Serena Pallieri

ARCHIVI

Prendi l'arte e mettila da parte

Design o Industrial design, ovvero «progettazione di oggetti prodotti industrialmente». Che vuol dire che c'è il progetto, cioè l'idea e che c'è l'industria, cioè la realizzazione. Ma soprattutto che ci sono le macchine che quel progetto riproducono infinite volte. La novità sta tutta qui. Scompare, dunque, l'artista-artigiano legato alla manualità e alla unicità del pezzo e compare il progettista-industriale legato alla macchina e ai multipli identici a se stessi. L'arte, nell'epoca della riproducibilità, si mette da parte. Ma non è proprio così. William Morris e un gruppo di inglesi fondano, nel 1888, il movimento delle «Arts and Crafts» (Arti e mestieri) nel tentativo di elevare l'artigianato al livello dell'arte: tappezzerie e tessuti, fiori e geometrie. Da lì, a poco, il salto nell'Art Nouveau: non solo moda e decorazione, ma oggetti, vasi, lampade, architetture. Vetro, pietre e ferri, piegati in forme sinuose. È il trionfo della linea curva.

Bauhaus: l'industria si fa scuola

Dall'Inghilterra, dalla Francia e dall'Austria «felix» alla Germania. I primi due decenni servono da incubazione. Deutscher Werkbund e Bauhaus: ovvero due associazioni e due scuole, passate da un'iniziale fase artistico-artigianale alla svolta verso il design industriale. Muthesius contro Van De Velde, linee rette contro linee curve. Ma non è solo questione di forme e di stile. Con la direzione di Walter Gropius, a partire dal 1919, la Bauhaus sposa l'arte con la tecnica. Ci lavorano architetti come Gropius, Hannes Meyer, Mies Van der Rohe, artisti come Kandinsky, Feininger, Klee e Schlemmer. Una stagione irripetibile, troncata dall'avvento del nazismo.

Brutte città e pochi cucchiaini Nasce la «griffe»

«Dal cucchiaino alla città». Che voleva dire: la creazione di un metodo razionale di progettazione per tutto l'ambiente umano. Razionalità e funzionalità, funzioni che dettano le forme. Nell'ansia di ricostruzione del dopoguerra servono più case e città che cucchiaini, e un malinteso «funzionalismo» non produce linee essenziali e volumi puri sotto la luce, come voleva Le Corbusier, ma scivola, in architettura, nell'anonimo e glaciale «international style». Il design si ritira. Ma il «boom» dei Cinquanta e dei Sessanta riporta arredi ed oggetti vecchi e nuovi: auto ed elettrodomestici. Alla ribalta ci sono i nomi, più che dei designer, delle industrie: Aeg, Bosch, Pininfarina, Olivetti, Brionvega.

Tra radical e post trionfa il computer

Alla fine dei Settanta entra in crisi l'ideologia del razionalismo e c'è un ritorno alla sperimentazione artistica. Il design «radical» recupera artigianalità e valori decorativi. Poi la progressiva dissoluzione della funzionalità e del valore d'uso sfocerà nell'orgia di stili e di colori postmodernista. Lo scorcio degli anni Ottanta e questi Novanta sono all'insegna del «tondo e bello». Dagli oggetti di Philip Stark alle carrozzerie delle auto. Sempre più tonde e figlie degli stessi «software» di computer-design.

Renato Pallavicini

Il libro di uno studioso americano ci salva dal senso di colpa tecnologico: non siamo noi gli stupidi. Ma davvero la caffettiera vuole farci del male?

Se non avete mai capito qual è la manopola da girare per accendere il fornello, provate a domandarvi chi l'ha progettata e perché.

Molti di noi subiscono quasi ogni giorno una frustrazione, a volte sottile, appena avvertibile, altre volte violenta e umiliante, che viene dal nostro rapporto con gli oggetti. Naturalmente sto parlando degli oggetti che contengono una certa quantità di tecnologia. Cioè del telefono, del computer, ma anche dell'automobile, del proiettore per diapositive, persino delle porte a vetri. A volte questi oggetti sembrano fatti apposta per farci arrabbiare o per non essere utilizzati. Il loro modo di funzionare si presenta astruso, inaccessibile, stupidamente complicato. Credo che ognuno di noi possa tranquillamente confessare di non saper utilizzare molte funzioni, che si suppone esistono, della macchina fotografica o dell'automobile, per non parlare del computer. E ce ne diamo la colpa, pensiamo di essere inadeguati a trattare con la tecnologia contemporanea, ci rassegniamo. Ora, uno studioso americano sostiene che in realtà noi usiamo male la tecnologia perché chi progetta gli oggetti non vuole mettersi nei panni di chi li usa. E così li costruisce in modo da renderci la vita difficile. A salvarci dal senso di colpa tecnologico è Donald Norman, direttore dell'Istituto di scienze cognitive dell'Università della California.

E lo fa nel libro dal titolo azzeccato: «La caffettiera del masochista», edito da Giunti. La caffettiera in questione è un oggetto surreale con il beccuccio che, stando dalla stessa parte del manico, versa il caffè sul polso del malcapitato utente.

Avrete capito che Norman è convinto che questo sia il paradosso della nostra vita. Lo sviluppo della tecnologia, sostiene, tende ad avere una alta complessità all'inizio. Una volta, ad esempio, la radio era complicatissima da usare, bisognava persino spostare l'antenna. Poi, quando la diffusione diventa di massa, la complessità si abbassa, e gli apparecchi tendono a semplificarsi. Ma c'è una terza fase, che inizia quando vengono aggiunte potenza e capacità operative. Allora la complessità si alza di nuovo. Vi sono delle radio in vendita nei negozi con una quantità di pulsanti da far invidia ad un'astronave.

Ma anche per gli oggetti di uso più comune, come una cucina a gas, le cose possono assumere un aspetto tragico. Andate in un negozio di elettrodomestici e date un'occhiata a come sono disposte le manopole che accendono il gas rispetto alla disposizione sul piano di cottura dei diversi fornelli. Vi sono casi in cui occorre passare per un manuale per capire

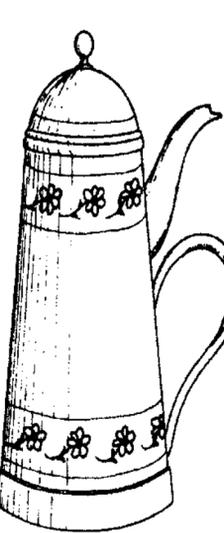
che cosa accendere. Eponendosi, peraltro, al rischio concretissimo di non ricordarselo la sera tardi o la mattina presto, con conseguenti bestemmie, fughe di gas, smantellamenti a vuoto, fiammiferi che finiscono per bruciare le dita e accendini piezoelettrici scagliati contro i pareti.

Non bastasse questo, spiega Norman, siamo costretti, dalla tecnologia contemporanea, a ricordare una mostruosa quantità di numeri. E di ricordarli in molti casi tenendoli segreti. L'autore ne fa un elenco, che vi riportiamo solo in parte, ma con grande condivisione emotiva: il codice postale di casa propria, i numeri telefonici (complicati a volte dagli interni), il codice del Bancomat, i codici segreti per la memoria del computer personale, il numero di passaporto, le date di compleanno proprie e dei familiari e amici, la targa dell'auto (se la rubano), le misure del vestuario, gli indirizzi, i numeri delle carte di credito... È inevitabile, tutto questo? Norman sostiene che no, non è inevitabile. Bisogna liberarsi dai sensi di colpa e chiedere che la tec-

nologia sia sempre amichevole, facile da usare, comprensibile per chi non l'ha progettata. Anche perché a volte i problemi non sono quelli del macinacaffè o della lampada alogena, ma di una centrale nucleare o di un aereo. Norman sostiene di aver studiato diversi incidenti aerei e di aver scoperto che il famoso errore umano è spesso dovuto ad una progettazione incauta dei sistemi di allarme, tale da rendere difficile capire se l'allarme è reale o meno o addirittura da percepire il segnale. I disegnatori di oggetti non sono più solo degli artisti creativi, sono i costruttori di una parte importante della nostra vita. Bisogna incominciare a incalzare, prima che la loro creatività schiacci la nostra. E Norman lo fa dettando loro quattro precetti:

- Far sì che i risultati facili determinino quali azioni sono possibili in qualunque momento (utilizzare cioè dei vincoli).

- Rendere visibili le cose, compreso il modello concettuale del sistema, le azioni alternative e i risultati delle azioni.



Caffettiera per masochisti

Romeo Bassoli