

Sul luogo del design
Intorno al lavoro dei fratelli Castiglioni

Scuola di Dottorato
Architettura e Pianificazione XXV ciclo

Facoltà di Architettura di Alghero
Università di Sassari

tesi di dottorato di Marco Sironi
relatore prof. Nicolò Ceccarelli
correlatore prof. Manlio Brusatin

anno 2012

*...esiste un'empiria delicata, che si identifica
intimamente con il proprio oggetto
e che così diventa vera e propria teoria
W. Benjamin, su Goethe*

*...modo di procedere...
bisogna riapprendere operazioni comuni
e fare dell'analisi una variante del suo oggetto.
M. De Certeau*

Ringraziamenti

Queste pagine sono costruzioni precarie, sorrette dalla fiducia di pochi, coi quali ho contratto debiti infiniti. Con Carlo, Giusi, Elena, Claudio, i più vicini, quelli di sempre. Con fratel Vinicio, Noemi, Luci e la Vale di un tempo, per l'amicizia offerta allo straniero, nel continente Sardegna. Con Roberta per la pazienza, il sostegno e la presenza di sempre, via via più profonda con il passare del tempo. A lei, con cui condivido il fare fraterno dei pensieri, dedico il lavoro compiuto.

Istruzioni per l'avvio

1. Scriveva Ernesto Nathan Rogers in uno storico articolo del 1960 che l'oggetto di design ha instabili relazioni con il suo intorno, imprevedibili e senza radici, e che perciò "non può che mediare le diverse qualità" per proporsi come "soluzione forzosamente indifferente ai caratteri specifici dei diversi luoghi"¹. Posta così la questione, quell'indifferenza sembra incontestabile: è l'indifferenza di una entità esterna, separata, che si staglia sopra lo sfondo dei luoghi imperturbabili in un confronto di identità chiuse.

Tuttavia, nell'epoca della produzione automatizzata e della pervasività globale degli artefatti che il design progetta e produce, anche queste certezze sembrano meno sicure: forse perché i luoghi stessi non sono più così chiari e distinti, e perché il design di cui si parla non è indifferente rispetto alla crisi che essenzialmente li investe, li riconfigura.

2. Nei saggi degli anni Sessanta Gillo Dorfles ha insistito sull'importanza della sfera d'immagini in cui viviamo immersi: ne indicava l'incidenza sulla sostanza dell'immaginario, per consegnare ai termini opposti di coazione o consapevolezza la schiusura o meno di una libertà ancora praticabile. Quella consapevolezza profonda l'ho studiata a lungo, in passato, nei lavori del narratore Gianni Celati e di Luigi Ghirri fotografo, sul filo di usi e attenzioni comuni a media diversi, e mi accorgo che la presente ricerca riprende quei passi, li prosegue a distanza di anni su un terreno non tanto diverso.

Il design, l'ottava arte che è propria dell'epoca della riproducibilità meccanizzata di opere e cose – Benjamin: il suo discorso sulla tramonto dell'aura resta basilare, da riscoprirsi attraverso Didi-Huberman – continua infatti, e amplifica, gli effetti del cinema, della fotografia, perché incide sullo spazio di fuori e, insieme, imprescindibilmente, sull'immaginario che quello spazio radica e prefigura. Perché agisce al tempo stesso sul modo di guardare, sentire, usare, immaginare il mondo, al tempo stesso in cui lo produce, come intorno sensibile di immagini e di cose.²

3. Da Heidegger e Rilke abbiamo imparato a pensare senza illusioni la perdita di un radicamento forse più vagheggiato che vissuto, con davanti agli occhi i sintomi di un declino della qualità dei luoghi che apre spaccature sottili ma profonde, dentro quella dimensione complessa che chiamiamo abitare – nello spessore di quel rapporto che ci unisce al mondo, alle cose.³ Se in queste pagine si parlerà di luoghi, sarà per includere quel rapporto, per recuperare e incorporare alla nozione di spazio – più generale e astratta – la qualità dell’umana presenza. Senza lasciare che il nodo della nostalgia stringa alla gola. Senza ignorarla, nemmeno, perché è sintomo doloroso ma limpido di quello che manca.

4. Questa ricerca intende riaprire la domanda sul luogo del design, proprio nell’epoca del tramonto dei luoghi. Nella consapevolezza di una perdita già avvenuta, che non serve rimpiangere, si propone di riaprire lo sguardo e il pensiero sul design, e di studiare precisamente quel nesso spurio, ma ineludibile, che lo stringe alla umana facoltà di abitare. L’intento è quello di chiedersi che cosa ne è, cosa ne resta: per capire quale abitabilità sia possibile qui, ora, a partire dalla serena accettazione delle implicazioni che il design pone al pensiero.

Se progettare oggetti non è soltanto una necessità della produzione e del consumo, ma – alla lettera – un modo di *far segni*, di *significare* i luoghi, allora il design riguarda precisamente il nostro rapporto col mondo.⁴

Design è in questo senso un’operazione sempre “ambientale”, proprio perché al cuore del progetto-oggetto è dato scorgere una logica sottile, un’intima coerenza che ricongiunge alla trama estesa dell’abitare. Tracce di comportamenti, gesti, memorie di immagini, abitudini di forma e d’uso, modi di vivere e immaginare il vivere circondano, permeano e nutrono il progetto, come “elementi di un patrimonio che non può (non deve) andare disperso, ed è del design connettere in una qualche presenza” (P. Fossati). Tutto ciò indica precisamente una dimensione *locale* del design, che non chiude in senso particolaristico o etnico, ma che riapre in positivo ai modi di una comunicazione immaginativa col mondo⁵.

5. Pensare il “posto” del design – interrogarne il ruolo, il “luogo” possibile e il possibile suo “aver luogo”: è questo il tema di fondo che la presente ricerca intende accostare. Prova a farlo, non in maniera generica e astratta, ma attraverso uno sforzo critico e progettuale insieme, che si esercita rileggendo criticamente e – per così dire – ri-progettando i lavori di Pier Giacomo e Achille Castiglioni, che accompagnano il corso del design italiano dal dopoguerra alle soglie del nuovo millennio. È una ricerca che non mira a un esercizio di discussione astratta, ma unisce intenti critici, teorici e progettuali: gioca sul tavolo in cui ci si mette alla prova e si pratica effettivamente un’esperienza di progetto e di scrittura, per approssimare quel “pensiero concreto” a cui accennava una volta J-L. Nancy e per vedere dove ci porta un “pensare per immagini”, in cui sentire e dire sono strettamente legati.⁶

Come lettura critica al cospetto di progetti-oggetti che sono tracce, testimonianze di un modo di progettare (il “metodo Castiglioni?”), questa ricerca interroga adesso il design passato per trovarne le vie a venire, e per recuperare l’eventualità di un design necessario, in un senso radicale, che è estetico ed etico insieme. Per questo, la lettura

cerca di lavorare dal “di dentro” delle pratiche che informano l’oggetto-progetto – al limite del rasoterra, anche a livello di fruizione e d’uso – : un oggetto che è sempre meno il “posto di fronte”, il separato, l’esterno, perché diventa il nodo dell’affettività, del desiderio: diventa luogo da cui una voce (la nostra?) ci sussurra che “anche gli oggetti hanno un’anima” e ci domanda “quali cose siamo”.⁷

6. Il testo che segue, visto di lontano, propone il grafo di una discesa nell’inferno delle cose e del corpo. Non nel senso del luogo del “male”, ma in quello appunto di una discesa: di un trasporto dentro e in basso (*inferum*, e *in-fero* insieme). Percorrendo i quattro capitoli che articolano i materiali della ricerca, dalle stanze di un abitare abbastanza intellettuale e passando per una analitica del costruire e comporre, si arriverà al piano terreno dove è in gioco l’elementarità del toccare, del manipolare, del corpo. Si tocca il piano dell’*immanere* e poi si ricomincia un trascendere a rovescio, che non è propriamente un trascendere, ma un risalire o ritornare – circolarmente e senza uscirne – alla figurazione, al senso del rappresentare, al risveglio di un’etica che si sviluppa (al modo della fotografia, cioè evidenziando latenze) in immagini. Alla fine, le “sconclusioni” ripercorrono la rete del testo, tirandone i fili per rivelarne le strutture portanti, e riavviano il circolo interpretativo disfando la tela già tessuta. Seguono bibliografie ragionate, graduate per prossimità e piani di sfondo. Un allegato, proposta di un esito laboratoriale da perseguire sui luoghi che hanno ospitato chi cerca, è la testimonianza speranzosa di un’apertura possibile, o di una ricaduta della ricerca fuori dal testo (dal testo presente, almeno) verso altre testualità a venire.

¹ E.N. Rogers, *Memoria e invenzione nel design*, in *Editoriali di architettura*, Einaudi, Torino 1963, pp. 137-149.

² Cfr. in particolare: G. Dorfles, *Nuovi riti, nuovi miti*, Skira, Milano 2003; di Benjamin, gli scritti raccolti in *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa* [1955], Einaudi, Torino 1991; e di G. Didi-Huberman, *La somiglianza per contatto. Archeologia, anacronismo e modernità dell'impronta*, trad.it C. Tartarini, Bollati Boringhieri, Torino 2009. Per le ricerche di chi scrive: M. Sironi, *Geografie del narrare. Insistenze sui luoghi di L. Ghirri e G. Celati*, Diabasis, Reggio Emilia 2004 e il n. 28 della rivista «Riga», dedicato al narratore Gianni Celati, e curato dal dottorando insieme a M. Belpoliti (Marcos y Marcos, Milano 2008, in particolare l'intervento *Appunti sul reale immaginare*, pp. 310-319).

³ Andranno almeno riviste le pagine di *Sein und Zeit*, ma anche i saggi, specialmente *L'epoca dell'immagine del mondo* [Die Zeit des Weltbildes, 1938], in *Sentieri interrotti* [1950], a cura di P. Chiodi, La Nuova Italia, Scandicci (Firenze) 1968, pp. 71-101. E, di R.M. Rilke, le *Lettere da Muzot (1921-1926)*, Cederna, Milano 1947.

⁴ Segno, qui più vicino alla concezione della traccia, dell'indice di C.S. Peirce (ripresa poi da R. Krauss e G. Didi-Huberman) che a quella, intimamente divisa, della linguistica di F. de Saussure.

⁵ P. Fossati, *Il design in Italia*, Einaudi, Torino 1972, in particolare le pp. 122-127 dedicate a A. (e P.G.) Castiglioni.

⁶ J-L. Nancy, *Un pensiero finito* (Marcos y Marcos, Milano 1993) tradotto da L. Bonesio, alla quale va qui, per la vicinanza e la disponibilità a condividere quei percorsi di pensiero, un ricordo e un ringraziamento particolare.

⁷ Il riferimento è alla mostra di P. Deganello, *Anche gli oggetti hanno un'anima. Opere 1964- 2002*, a cura di R. Rizzi e A. Colzani, Galleria del Design e dell'Arredamento di Cantù, Milano 2002, e all'allestimento, alla Triennale di Milano, del Design Museum, edizione 2010, curato da A. Mendini.

Nota al testo

Questi scritti si danno come costruzioni, montaggi, percorrenze, nell'insistita frequentazione delle cose e dei testi di cui si dice (e di testi impliciti, il cui non detto continua qui a parlare). Poiché il lavoro non procede dimostrando, ma scopre via via le facce e volti del progetto, ci sono immancabilmente ritorni, incroci localmente riscontrabili, riprese volute o comunque accolte nella discontinuità della tessitura. Può anche essercene qualcuna inosservata, o imprevista. Mi auguro tuttavia che, nei suoi giri e rigiri, il testo torni fecondamente a rilevare, ad accennare passaggi, anche accettando il rischio o la vanità del ripetere.

Dove non altrimenti specificato, la data tra parentesi che accompagna i nomi degli oggetti è riferita all'anno di inizio del progetto secondo le testimonianze dei repertori, non a quello dell'effettiva produzione o commercializzazione, che in alcuni casi segue di molto. Questo perché il discorso che qui si accenna privilegia il lavoro progettuale nel suo iniziale svolgersi (senza per questo inseguire i fantasmi dell'idea); se non rifiuta le ragioni merceologiche, tuttavia le considera meno rilevanti ai suoi fini.

I nomi delle cose – o: oggetti-progetti – sono quelli noti all'Archivio Castiglioni, generalmente usati come nomi propri e familiari dai progettisti stessi; oppure, se servono, le designazioni tecniche o commerciali.

Nota sul rappresentare

I disegni che costellano queste pagine non sono intesi a illustrare un testo, rendendolo piacevole o evocando per l'occhio riferimenti già noti. Sono, più radicalmente, una via grafica per pensare e riaccostare quegli oggetti-progetti di cui si parla altrimenti nel testo. Come portato di quella attitudine molto pratica della lettura-scrittura, che si diceva, sono il frutto di un confronto attivo, di uno scavo o decostruzione, intesi a "rifare" il progetto dall'interno, riprendendone i fili, un po' come avrebbe fatto il Pierre Renard di borghesiana memoria, e cioè nella forma di una riscrittura.

Se non rispettano alla lettera le proporzioni, le dimensioni del prodotto, tuttavia cercano di metterne per iscritto il senso, l'interno grumo di pensiero – ciò che "rende l'idea", come ciò con cui si confronta la matita del progettista mentre muove nei territori instabili del progetto, verso una forma che è sempre di là del compiersi, che si insegue, si persegue, e si informa nel tempo.

Questi disegni (e le poche fotografie d'autore) sono, anche, un tentativo di derogare alla regola del libro alla moda sul design, che rischia di trarre la propria giustificazione dalla collezione delle sue belle figure, di ridursi a cumulo più o meno sterile di immagini patinate, sul modello di quelle che pubblicizzano le merci da rivendere. Allo stesso modo, cercano di evitare il rigore delle immagini raggelate nel bianco e nero della fotocopia, che caratterizzerebbe il libro pensoso, o la dispensa ad uso interno. E' sembrato importante prendere anche questa decisione sui mezzi del pensare-rappresentare il progetto. Perché anche questo fa parte del linguaggio e, dunque, del pensiero. I disegni sono l'altra metà di un "graphein" – di un'attitudine scritturale o scrittorica, propriamente grafica, che con le parole e le immagini insegue e orla i bordi degli oggetti d'indagine. Che con parole e immagini, ugualmente, bordeggia la cosa, e forse può de-scriverla, scriverla o scriverne intorno, solo segnandone le manchevolezze – come in antiche carte nautiche dove le lettere e gli svolazzi della penna orlavano il vuoto interno ai continenti, bianchi, ma resi visibili da nastri continui di scrittura.

Ho scelto di non includere i disegni dei Castiglioni, ma di riportare qui soltanto le tracce dei miei scavi, dei miei "ricalchi".

Le poche immagini fotografiche che si trovano nel volume, vanno invece intese come citazioni letterali, testi visivi in epigrafe che richiamano le riletture dei progetti condotte da altri (G. Basilico, M. Provinciali, A. Ballo, Andrea e Marcello Piccardo), con altri mezzi.

Sul luogo del design

1. Stanze

*...i luoghi sono storie frammentarie e ripiegate,
passati sottratti alla leggibilità da parte di altri,
tempi accumulati che possono dispiegarsi
ma sono là piuttosto come racconti in attesa*
M. De Certeau

In limine

Villa Olmo a Como è la soglia su cui mette conto sostare, il luogo iniziale che come uno scrigno raccoglie i fili dei percorsi possibili, racchiude e anticipa i ripensamenti critici e i ritorni del progettare. Non una villa: più modestamente, una stanza di soggiorno, che i fratelli Castiglioni hanno allestito in occasione della mostra “Colori e forme della casa d’oggi” (1957), per consegnarla al paradosso di una frequentazione possibile solo con lo sguardo e il pensiero.

Provvisorio, disposto per gli itinerari dell’occhio, quell’ambiente perdura nelle fotografie scattate allora e a distanza di anni, nelle diverse occorrenze in cui è stato riproposto o rimesso in scena – dopo il primo allestimento *in situ*, fu ricostruito con variazioni minime negli spazi occasionali delle esposizioni del ’66 e del ’77, e ancora nel ’95 per la grande personale itinerante¹ – come fosse uno spettacolo che periodicamente esige la verifica di una replica, o di una testuale rilettura, attraverso la convocazione degli oggetti che già il primo catalogo minutamente repertoriava per nome: ciascun oggetto chiamato a recitare sommessamente la propria parte riprendendo il posto assegnato dal tracciato della pianta, che tuttavia vale più come schema di una disposizione desiderata che come ingiunzione perentoria di un ordine prestabilito.

L’esiguità delle misure basterebbe a negare la percorrenza fisica di quel soggiorno fittizio, affollatissimo di cose, aperto di là di una parete svuotata e resa cornice: da subito la stanza si lasciava intendere come spazio scenico, nell’impianto ristretto della scatola spaziale – cubo distorto in prospettico prisma – che si dilata verso l’alto e verso il fondo,

a prender luce da due grandi finestre lombarde, e che visivamente raduna le cose per il proscenio dove si affacciano gli spettatori. Ma là, sul palco, le protagoniste erano le cose: esemplari scelti con apparente semplicità dalla produzione, recuperati tra i fuori catalogo senza valore antiquario, da rigattiere piuttosto, si affiancavano senza timori a oggetti pensati ad hoc – per “sopperire a una mancanza”, dicevano i Castiglioni, individuando così il momento buono per un’occasione di progetto – in una disposizione che marcatamente sfugge all’unitarietà compatta del discorso, senza per questo rovesciarsi in saturazione senza senso. È vero che Andrea Branzi ha scritto di questa stanza, di recente, come di un soggiorno “di sottoscala”, per rimarcare il quieto affollamento.² E tuttavia questo sarebbe un magazzino dove le cose aspettano volentieri, non abbandonate né soddisfatte di sé, l’arrivo dell’umano. Deposte, o meglio accuratamente disposte, non nella penombra di un retroscena, ma per allestire qui, in piena luce, una scena innescata, in nostra attesa.

Gli oggetti che punteggiano il soggiorno di Villa Olmo si porgono agli andirivieni dell’occhio come occasioni di pausa, di indugio nei pressi e nei dintorni, come supporti per tracciare di volta in volta diagrammi vivi di gesti possibili, che tramano lo spazio e che riposano nelle cose, o nelle relazioni tra le cose. Come se progettare l’allestimento fosse innanzi tutto un atto di scelta e di pensosa dislocazione: qui la competenza dell’architetto ha agito come sottile predisposizione di itinerari – le “vie dell’occhio” di cui parlava Klee, che ogni opera dispone allo sguardo – tra indizi e segni di rinvio che riaprono lo spazio di là dal poco cui lo confina la fisica misura, e di là anche della piena consapevolezza del suo soggetto autore. E per chi assiste, spettatore, l’esperienza di guardare questa stanza superstita in immagini confina con quella del perdersi dentro una maglia fittissima d’oggetti, di soffermarsi su uno di questi e poi di lì ripartire, per inseguire i nessi possibili e ritrovare i fili dei percorsi che rilegano a grappoli le cose, secondo modi ed esperienze da riattivare ogni volta. Volta per volta si è indotti a riconoscerle, quelle cose di sempre, o quelle cose che, nuove e curiose, non si ritraggono nell’assolutezza delle forme pure e intangibili, ma chiedono d’essere accolte come concreti richiami a memorie d’uso e affezione, come sensibili echi di una cultura, di un *milieu* – o come sottili indicazioni di poetica.

Una lettura indiziaria degli oggetti, o delle tracce disseminate che danno sostanza al luogo, conferma che questa stanza ci si porge come luogo mentale, di un abitare sobrio, ricco del poco – ma ricco davvero. Non è un caso che il repertorio degli oggetti qui contenuti, minutamente redatto, includa la citazione dei riferimenti che starebbero a monte, nell’anonimo sviluppo degli utensili che si snoda nel tempo e si riallaccia ora, in via provvisoria, nel progetto attuale. Al muro, quasi nascosto, lo sgabello da mungitore non è una curiosità retrograda, ma una tappa dell’evoluzione del sedile Sella, che è pensato a partire di lì, con un solo punto d’appoggio a terra, per una postura inedita, “quasi in piedi”, adatta alle conversazioni al telefono (che “devono essere brevi”). Sella, sull’altro lato della stanza, è davvero la sella dei ciclisti, con un’asta rosa come la Gazzetta e la maglia del Giro, innestata sull’espedito giocoso di quegli oggetti capaci di basculare e flettersi, per stare sempre in piedi.

Ma tutto questo soggiorno è intessuto di dialoghi sottili tra le cose presenti: il Luminator appena premiato col Compasso d'oro, per le virtù di rispondenza alle esigenze della corretta produzione industriale, ergendosi dal basso si sposa con la lampada a soffitto anonima, che pende sopra infinite tavole da pranzo; il ritratto dipinto da Giannino Castiglioni, padre dei due architetti, è un oggetto d'affezione che si staglia sulla parete di fondo e impersona l'antica pittura da cavalletto, in rapporto ironico con la tecnologia recente della televisione, produttrice d'immagini: l'uno esibisce la sua presenza piatta e l'illusione della figura che ci guarda; l'altra resta sospesa a metà altezza, con l'opaco volume spento, pronto a levarsi d'impaccio grazie alla magia del saliscendi. La Thonet modello 18 è un modo di stabilire un punto fermo, un riferimento al buon design acquisito, che ora "non basta", diceva Achille, e deve convivere con le più agili sedute in tela, da praticare e riporre dopo l'uso: la sediola da regista, la sdraio trasferita qui dal qualche terrazza in riva al lago. Questi oggetti – e il cesto di vimini, il secchio da cantiere in politene, le mensole in ghisa, il cestello per scolare l'insalata... – tutti questi, sono pezzetti di mondo qui convenuti; portano con sé il tessuto delle proprie storie, conservano il peso di un contesto di immagini anteriori a cui continuano a far cenno, mentre partecipano di questa piccola stanza che richiama un più esteso, irriducibile fuori. Quel fuori che in qualche modo è ancora presente nelle cose, e vi risiede, incorporato in esse come sostanza, più che significato da un atto di svelto rinvio. Come una sorta di aura profana si spande, riverbero della singolarità di ciascuna, per prender dentro la complessità dell'insieme.

Di oggetti liberati

Due oggetti progettati per Villa Olmo raccontano modi opposti di pensare la seduta: lo sgabello che Provinciali battezzerà Mezzadro, per il richiamo dei componenti a una cultura rurale, e d'altro canto la poltrona Cubo. Il primo, con lo stampato rigido del sedile da trattore che sta a modello o calco del posteriore (Gabriele Basilico ne ha dato sì il calco a nudo, la traccia perfettamente riconoscibile sulla carne, in una serie di fotografie: *Contacts*, 1984)³ ma che la flessibilità della balestra unita al giogo di legno rende sgabello adatto, capace di accogliere e sopportare bene i movimenti del corpo; l'altra che solo in apparenza presenta una seduta troppo alta per essere comoda, e che cede invece sotto il peso dell'ospite prendendone la forma morbidamente, perché è imbottita di poliuretani a densità diverse. Tenuta insieme su una base metallica a ruote e gambette con pomoli, per lo spostamento e la direzione, è anch'essa un calco del corpo, che chiaramente esprime un'attesa: chiede di esser abitata, chiama l'uso di quel volume da scavare, da modellare direttamente sedendo (senza invocare la violenta percussione che caratterizzerà una proposta di Droog Design) – per riprendere la propria neutra geometria dopo il nostro passaggio, ritraendosi in sé e cancellando le tracce della pressione e del contatto subito. Poltrona da salotto affabile, che rinuncia al posto fisso e si dispone a seguire docilmente le comodità del fruitore, anch'essa risponde all'idea di circolazione libera, del fluire di oggetti nello spazio, che percorre come un filo guida questo allestimento.

A Villa Olmo infatti gli oggetti rinunciano alla staticità della cosa accantonata, posseduta: quasi tutti hanno almeno due fasi – una passiva, di quieta esposizione o

attesa, l'altra attiva o attivata dalla presenza dell'ospite a venire. Sono oggetti mobili, mutevoli: capaci di oscillare adattandosi al movimento dei corpi fruitori (Sella, Mezzadro), di apparecchiarsi per usi differenti (il tavolo da rivestire con "coperture sostituibili", carta da spolvero o tovaglia con mollettoni, a seconda delle ore), di aprirsi o chiudersi ripiegati su se stessi (la sedia a sdraio, la tripolina, i paraventi in carta, i cestini), di salire o scendere (la tivù appesa) cioè nascondersi o mostrarsi, riposare o attivarsi nelle pratiche d'uso. E certamente, di accendersi/spegnersi, di cambiare stato per erogare o interrompere un flusso (la fontanella per l'acqua, gli apparecchi di illuminazione – le lampade, del resto, sono così: vivono del loro poter essere accese o spente, e delle virtualità che l'uso e un progetto offerto all'uso sa implicare). Apparecchi per produrre la luce, sedie, utensili, tavole imbandite prima e dopo i pasti per il gioco dei bambini, sono tutti oggetti in attesa: non fatti per esser contemplati, ma che un po' come strumenti musicali traggono forma e senso dall'esser *toccati*, agiti, giocati (*to play* significa anche suonare). Qui non c'è solo lo stadio della forma, con cui troppo spesso identifichiamo il design: c'è, attraverso la forma – e certo solo così: solo in virtù di quella forma, della sua misura, del darsi ai sensi dell'oggetto-progetto, nel rapporto preciso con la presenza interagente dei corpi – il lato attivo e produttivo di una consegna ai gesti, di un'apertura agli usi che informano lo spazio.

Può sembrar strano che proprio in questa stanzetta sottovetro una simile istanza si manifesti: che proprio qui, una volta messi in scena, gli oggetti-progetti reclamino, con le loro presenze mute e il loro quieto consistere nella disposizione assegnata, le esigenze di un'interazione con l'umano, che manca. O forse è appunto in virtù di quel dispositivo offerto agli sguardi, sottratto alla opacità dell'utilizzo, che le cose sembrano reclamare un'esigenza di dialogo, una possibilità più libera di circolare e venirci incontro. Sembrano invocare il bisogno di esser agite, mosse, spostate, al limite portate indosso – come lo era il vecchio sedile del mungitore, come sarà la lampada Ventosa, luminosa protesi riadattata dalla visiera del tipografo, capace di aderire alle superfici lisce, compresa la fronte del fruitore...

Ma è uno dei paradossi di questo dispositivo scenico, che è spazio di "esposizione", interno in mostra, progetto sul senso del progetto che dispone luoghi da abitare, e dunque è già inteso a corrodere sottilmente le certezze ideologiche della modernità architettonica; già sapiente di quell'intento critico che, nei Castiglioni, cova sornione dentro la pacatezza e felicità del fare. Spazio fisico, certo, questo soggiorno pensato, pensoso. Spazio mentale, anche, che però è fatto di cose – allestito da un pensiero progettuale che dell'abitare fa il proprio tema, che si interroga sul vivere. E che, se si esime dal farlo direttamente, se pratica un momento di sospensione mettendolo come tra parentesi, quel vivere, tuttavia non ne dimentica le accortezze e i modi.

Di abitudini, e di cose note

Gli oggetti dislocati nello soggiorno di Villa Olmo sono presenze con cui virtualmente si intrattiene un dialogo silenzioso, fatto di gesti, tocchi, spostamenti liberi, non predeterminati dal sapere alto dell'Architetto, ma sottilmente predisposti e riaperti. Insieme compongono uno scenario del vivere, in cui è possibile riconoscere la memoria delle abitudini, la continuità di una scrittura d'usi, la buona tradizione che si rinnova

come racconto muto, deposto nella presenza delle cose di sempre – la fontanella in ghisa dei cortili, il tavolone basso, la lavagna dei tempi di scuola – e, insieme, si continua attraverso lo scarto, la deviazione sottile operata dalle funzioni e dagli oggetti nuovi. Eppure l’oggetto “nuovo”, progettato ad hoc come Mezzadro o Sella, non ostenta qui alcuna novità che non sia l’intimo scarto su cui si imposta ed insiste: lo spostamento sottile, di un oggetto nuovo che stranamente si lascia abitare da parti, da frammenti di altri oggetti riconoscibili, già noti, come se appunto il suo esser qui non fosse possibile che in quanto sopravvivenza o prodotto composito di una temporalità ripiegata a strati. Oggetto che dal principio è segnato da tracce e reperti di altro o di altrove – di gesti, abitudini, cose concrete.

Così che, per una volta, il progetto (dell’oggetto o dell’ambiente) non si impone come forma perentoria ed astratta, assolutamente chiusa al pensiero, ma porge all’utente eventuale un bordo affabile, riconoscibile, comprensibile anche. Il progetto si offre anzitutto come appiglio per un’esperienza che si continua in esso, mentre lo spiazzamento del “nuovo”, il gioco dell’ironia e dello humour sono presenti sì, ma come scarti leggeri, dentro un dispositivo non spaesante, mai tragico o offensivo.

Allo stesso modo, la memoria che in questi spazi e oggetti risiede, lo fa senza nostalgia dolorosa, per cui il progetto funziona come legame a gesti e abitudini d’uso almeno una volta già provate – conosciute, e dunque riconoscibili – in una continuità che non nega la forma dell’esperienza passata, non squalifica niente, ma tutto recupera e sa riportare a un uso rinnovato, per costruire una qualità complessa dell’oggetto e dell’ambiente tutto, e non per esigenze di stile. Le vecchie finestre con gli scuri, che nelle ricostruzioni della stanza sono tagliate dal controsoffitto, erano in origine preservate intatte, così come era accolta e resa parte della ricchezza del progetto la pratica umile di incartare il piano del tavolo per preservarlo o cambiarne la funzione nel corso del giorno.

Rifletteva Michele Provinciali che se i due fratelli “avessero trovato il filo elettrico attorcigliato, tenuto alla parete da piccoli anelli di ceramica, sarebbero stati felici di lasciarlo lì, forse modificandone il percorso”,⁴ come a rilevare una loro virtù rispettosa, da restauratori accorti dei segni e pratiche minime che fanno il “vivere bene”. È sintomo di un’attitudine progettuale che si radica in una forma di delicatezza, in un’attenzione a cogliere tutto ciò che partecipa e nutre quel “vivere bene”, tutto ciò che sottilmente conferisce qualità e rende abitabile uno spazio che sentiamo “luogo”. Prima ancora di dar forma allo spazio e alle cose, il progetto dei Castiglioni è il lavoro di questo riconoscimento: un’accoglienza attiva dei segni o delle tracce di umano che, motivi inapparenti, spesso si danno appena come patine, sussurri, mormorii di figure avvolte nel riserbo – tutta una dimensione che il pensiero progettante di regola sorvola svelto e viola, per una forma di miopia dura a guarire. Una dimensione inafferrabile forse, che però è necessaria perché il progetto riaccosti le qualità più vicine all’abitare, perché si offra utilmente alle sue pratiche riscritte.

In questo senso, i tentennamenti di Achille – “ancora un sopralluogo...”, ancora una volta sul posto, “per sentire l’aria che tira”; le sue sospensioni e ritardi da “cagadubi”, come affettuosamente li ha descritti Alberto Cavaglia⁵ – non sono più leggibili come timidezze soggettive. Piuttosto, si rivelano cautele necessarie, modi di una delicatezza del progettare che, contro l’adesione acritica all’ideologia del nuovo e del far

presto, ha la forza di riconoscere e rispettare le tracce concrete degli usi, le forme anche minute di quelle presenze anteriori che già da sempre abitano gli spazi destinati al progetto. Sono atteggiamenti, intime posture, fisionomie di un'attitudine progettuale che quelle tracce sa riconoscerle come risorse vitali e degne – come “cose di tradizione e di grande comodità”, per esempio – e poi ha il coraggio di riportarle senza preclusioni al cuore di quell'operazione complessa che è il design, per riattivarle mettendo in opera una modellazione leggera, un intervento sottile che le continua e le rinnova per un più lungo durare. Perciò, nei Castiglioni, la “ricerca dell'innovazione” non è “negazione dell'esistente” – non nel senso della rimozione, del distacco luttuoso, della cancellazione impulsiva o irruenta – ma un paziente accostamento a quei materiali concreti dove depositano gesti, abitudini d'uso sentite come positive, piccole forme di affezione al limite dell'inavvertito, le cui radici affondano in un terreno comune e condiviso. Occorre soltanto riconoscerle e accoglierle, e curarle, perché a partire di lì il progetto sviluppi nuovi usi e nuove forme, e perché nel farlo possa tentare di riaprire negli spazi dell'esperienza un rapporto immaginativo col mondo. Ecco: a villa Olmo, una vaschetta di ghisa smaltata, con il rubinetto che pare la pompa dei distributori di benzina, sta a ricucire il filo delle immagini già viste per le strade e nei vecchi cortili. È lì, fuori posto soltanto in apparenza, a dare “un'idea felice dell'acqua” – perché anche nel bel mezzo di un soggiorno, si immagina, l'acqua può servire: “per bagnare i fiori e dipingere gli acquerelli...”

Tempi su tempi

Se questo soggiorno ci si presenta oggi, dopo cinquant'anni, come un'immagine di luogo – un luogo in immagine, certo, per così dire reso esemplare – è perché iscrive una complessità, uno stratificarsi di tempi, che è il loro coesistere sempre “anacronistico”, come lo ha descritto Didi-Huberman parlando della storia e del tempo interno delle opere d'arte.⁶ È perché qui si stringe, aggrega e sommuove – ora, e nelle diverse occasioni in cui l'immagine si è attualizzata – uno spessore plurimo delle temporalità, come in un'archeologia che interviene nella carne viva di esperienze a cui ci lega prima di tutto il fondo comune di un umano sentire, e a cui cerchiamo di dare un corpo nel linguaggio quando parliamo di “abitare”. Qui, non per uno scherzo futile – “credevano che scherzassimo”: era stata quella la reazione dei colleghi architetti, a Villa Olmo – il progetto sembra rinunciare alla fuga verso un'eternità ideale: perché non afferma una contemporaneità astratta e assoluta, e nemmeno cerca di erigersi sopra quella tramatura omogenea e ideale – griglia, scacchiera, partizione cartesiana – che stabilisce la regola per non smarrirsi dentro lo spazio omogeneo, ridotto a tabula rasa. Invece avviene che, per una volta, il progettare accetta di sporcarsi senza temere contatto coi residui del vivere – che è uso, memoria, affezione; qui il pensiero del progetto si impastoia di immagini – direbbe con malcelato distacco Levi Strauss⁷ – tratte dall'ora e dalle ore passate, e le fa coesistere in uno spazio o luogo: immagini di un qui che è sempre già stato altra volta e altrove, figure di un interno – un “dentro” – che iscrive incrostazioni del “fuori” – di un “esterno” o “mondo” che non ambisce a rimuovere, e a cui anzi continua a rimandare.

Sulla parete tersa di un altro ambiente domestico dei Castiglioni, alla mostra di Palazzo Strozzi (1965), un frammento di palafitta romana che sembra la traversa in legno di Mezzadro e un orologio a muro, modello per i quadranti disegnati con Max Huber, saranno sedimi volutamente incastonati, segnatempo che suonano quasi didascalici, nell'intento di congiungere il fluire dei minuti con l'antichità di un abitare che si continua nel progetto presente, per arrivare a *questa* "Casa abitata".

A Palazzo Strozzi il discorso di Como è ripreso e approfondito: le relazioni tra gli oggetti – più radi – si dispiegano sul candido sfondo delle pareti della sala da pranzo e della tovaglia in una rispondenza codificata, come in un gioco anche più intellettuale. Per esempio, il motivo della scala da imbianchino, che suona inconsueta alla vista, appesa al muro, richiama la logica della sedia Tric – riscrittura ponderatissima di un modello di Michel Thonet – perché funzionano allo stesso modo, a trabocchetto o ribalta, entrambe fatte per potersi spiegare con sicurezza e ripiegare all'occasione per far spazio (e qui sono le sedie che andrebbero riposte sulle pareti, in attesa degli ospiti, secondo pratiche abituali nei progetti dei Castiglioni). Così le piante sulla mensola a muro, affacciate dall'alto sopra il mobile a gradoni, che è scrittoio a ribalta, libreria e baule spostabile su ruote, riportano con leggerezza ai banchi dei fiorai agli angoli delle strade milanesi, segnalando il debito di riconoscenza di quella tipologia che, nella degna storia dell'arredo, introduce di soppiatto gli espedienti e l'ingegno di chi usa molto praticamente gli spazi delle vie.

Poi c'è Ventosa che si attacca alla bottiglia, c'è l'interruttore a pavimento che come un serpente si fa schiacciare col piede e comanda da sotto il tavolo la doppia luce della lampada Black and White – e tutto lo spazio è qui segnato dal netto contrasto di chiarezze, polarizzato tra bianco e nero –; c'è il lungo filo a vista del saliscendi che, insieme alla scala e al bastone prensile, utile ad arrivare su dove non si riesce, accenna e misura l'intervallo di un'altezza significativa, che dà il tono alla sala – tra i livelli delle mensole, il piano della tavola apparecchiata con le posate del concorso Reed & Burton esposte la luce diretta, il soffitto illuminato come le altre pareti della sala, da una seconda bolla di luce che dà rilievo alle cornici di due porte antiche...

In questi allestimenti di spazi tra domestico e pubblico, in bilico tra l'intenzione dimostrativa e il valore d'uso, tra messa in scena e fruibilità praticabile, è sempre attiva una nozione di spazio inclusiva, intramata di relazioni che sono nodi del tempo – ora più nitide e come rapprese nel biancore, ora più sparse e brulicanti, come tra i ritagli di colore disposti a stencil da Giuseppe Ajmone a Como, che erano scampoli sospesi e galleggianti a bassa quota, negativi degli stampi che pure trovavano posto nel puntiglioso elenco dei personaggi-oggetti della scena come testimonianza concreta di un'applicazione avvenuta, di un lavoro condotto sul posto.

Sono stanze in cui si afferma un sentimento dello spazio che non è mai il vuoto, anzi è percorso da tensioni, virtualità di movimenti, riverberi delle cose, e che preme ben al di là della figura conchiusa dell'oggetto "in sé". Tanto che viene il dubbio – lo notava già Paolo Fossati nelle poche densissime pagine del *Design in Italia* dedicate ai fratelli designer⁸ – che l'oggetto, o lo spazio, in sé non abbiano senso: che l'oggetto-progetto dischiuda la sua vera ricchezza per emanazione, per le rifrazioni e i rimandi di cui è

ricucito; per il legame delle cose che incorpora e che prende dentro, comprese le cose “intorno”, che segna di sé e da cui è segnato.

Nei Castiglioni, una medesima logica informa lo spazio e gli oggetti progettati, che sono entrambi intrinsecamente legami, nessi, costrutti di montaggio dove si radicano memorie, affezioni, richiami mai letterari o citazionali, ma tali da agire a livelli diversi, come tracce o sintomi di umano che si porgono come sottintesi, condivisi e disposti a essere accolti. Come supporto per una “storia” che non è già data per saputa, ma si riscopre e offre qualche aggancio per una trama infinitamente da ricucire.

Le vite delle cose

Gli oggetti che abitano Villa Olmo fanno sciame, si aggruppano e gemmano, in un continuo spostare di pezzi e immagini che mette in crisi la rassicurante separazione di vecchio e nuovo, interno e esterno, e fa saltare la distinzione tra oggetto anonimo e firmato (*designed*), prototipo o produzione di serie. Appena possibile, l’allestimento è occasione di inizio per le storie individuali di oggetti-progetti prodotti dall’industria soltanto più tardi – non obbligatoriamente – con variazioni e aggiustamenti opportuni, ma sempre a partire da quella concezione iniziale, che al più richiede al tempo lungo delle riprese e delle reinvenzioni un approfondimento dei termini di forma o di soluzioni costruttive.

Sul tavolo del soggiorno, nel 1957, il posacenere Spirale di Alessi è un’idea abbozzata, risolta con una vaschetta semplice, piuttosto piatta, che richiede ancora un supplemento di disegno di studio per una base adatta. Ma il “componente principale” del progetto, l’agilità della molla Slinky che prende dentro assestandosi lo stelo della sigaretta, e con un gesto solo si separa dal fondo perché si possa pulire tutto con facilità, si vede già con chiarezza, è già risolto. Lo stesso vale per la libreria appesa, prodotta da Bernini dieci anni più tardi, le cui corde tese dal peso dei ripiani diventeranno tiranti di acciaio come quelli dei freni per le bici, e i cui nodi saranno cambiati in fermacavi con grani, senza che si trasformi l’immagine complessiva e il senso di un oggetto che poggia al muro senza bisogno di mensole, ma vi si aggrappa in un punto solo, nella maniera che di solito è dei quadri. Anche il giunto a muro evolve dal primitivo gancio ad espansione; anche la sagoma dei ripiani verrà adattata, raccordata negli spigoli, scavata con tallone dalla parte che dà sul muro, per approfondire il proposito dell’appoggio che non avviene lungo tutta la linea del ripiano, ma soltanto per i due segmenti estremi – per impedire ai libri di toccare la parete o cadere di dietro, e per intaccarla il meno che si può.

Gli altri progetti proposti per quella mostra – Sella, Mezzadro, Cubo – seguono storie simili, che si potrebbero ripercorrere sgranando più piccole varianti, modifiche, adattamenti per la produzione futura. Ma qui importa indicare come anche altri allestimenti dei Castiglioni si porgano come viluppi di oggetti progettati a grappoli, che nascono insieme per dare forma e tono a uno spazio specifico, un “ambiente”, che cercato attraverso l’attivo sforzo di progetto, ne è insieme occasione e movente. Così quegli oggetti, almeno inizialmente, andrebbero intesi come parti di un lavoro non ripiegato sulla singola cosa, ma ricondotti a un ragionamento sempre un po’ fuori registro rispetto al perimetro ristretto del prodotto: ragionamento che dall’oggetto in sé rimonta all’ambiente intero e viceversa, ridiscende, in uno scambio reciproco. In un

lavoro mai concluso, che riapre il progettare e lo prosegue, lo proietta anche oltre l'occasione presente, permeando altri luoghi, oggetti, occasioni.

Le lampade disegnate per la birreria Splugen Brau di Corso Europa a Milano (1960) – insieme ai boccali, ai vassoi, agli sgabelli alti da bancone – sono oggetti compiuti, che passeranno agevolmente dalla produzione limitata alla serie più vasta (Flos) ed è naturale ritrovarle in altri allestimenti di mostre. Più importante, è che l'artigiana perizia che costruisce su misura gli arredi permanenti per quel “luogo- vetrina” della attiva borghesia milanese – non a caso distrutto sul principio degli anni della “Milano da bere” – lascia il segno di accortezze minute e di piccole scoperte, che riverberano sui progetti di spazi e di oggetti a venire. L'allestimento a scompartimenti lignei di treno (già sperimentato nel padiglione della Splugen, alla Fiera, anno 1959) disposti su livelli diversi, o il privilegio accordato agli impianti a vista, per esempio (come nei successivi spazi per Gavina). Oppure, scendendo nei dettagli, la ceramica su cui sono segnati i numeri dei tavoli, i poggiatesta in ottone, le lampade calate basse sui tavoli – la loro forma a riflettore con camera d'aria interna per contenere e dare comunque raffreddare il portalamпада (che sarà ripresa con funzione ampliata in Black & White) e con la sorgente di luce schermata in basso dalla sola patina argentata (espedito esteso alla lampada Padina, alla Aoy, e anche alla più nota Parentesi); fino all'intacco fresato in prossimità dell'orlo dei tavolini, che è astuzia dei gioiellieri e dei meccanici di precisione, e che si ritrova nell'ultima soluzione per il tavolo Cacciavite.

Alla birreria milanese i prototipi della serie dei Servi sono disposti per reggere gli ombrelli e i mozziconi; ma ripresi e sviluppati nel tempo si espanderanno – complice Achille – in un sistema aperto, una vera famiglia di oggetti per Zanotta, che sta insieme grazie alla concezione unitaria. Pochi elementi, sintetici, quasi neutri, non previsti sin dall'inizio ma aggregati, inventati e ricondotti via via alle differenti esigenze e funzioni, riprendendo il filo di un progetto rimasto aperto, e perciò capace di continuazioni ed esiti plurali.

Dentro gli ambienti allestiti dai Castiglioni cova la vocazione non troppo nascosta a diventare laboratori dove si riprende, reinventa e continua un progettare che va avanti come processo carsico, che non considera chiusa la forma e l'esperienza condotta finora. Non mette punti ma di continuo si riscrive, si rigioca. E sotto, dietro le immagini di tanti allestimenti, dietro repertori di tanti oggetti, in filigrana traspare il vero laboratorio, quella Wunderkammer ora museo, che è lo studio di Piazza Castello, dove i medesimi oggetti, i prototipi e i modelli si radunano e sembrano trovare posto e quiete. Almeno per un po'. E solo per gemmare e ripartire di nuovo.

Città d'Italia

“Perché sono belle le piazze d'Italia? Alcune sono belle come Piazza Castello e Foro Bonaparte perché sono state progettate unitariamente. Ma le piazze più belle in fondo sono fatte di case scompagnate, costruite in epoche diverse, rappresentando ciascuna una funzione sociale del momento... : il municipio, il teatro, l'albergo ecc. ... tanti elementi che rappresentano le varietà d'uso”.⁹ Di là delle dirette somiglianze di forma, l'interno di Como era davvero una piazza di città italiana, come lo intesero i fratelli Castiglioni, in più occasioni rimarcando che l'analogia concerne il “funzionamento”

del progetto: si rintraccia e si regge a livello dell'uso. Nell'interno di villa Olmo è attiva una tensione singolare, un'esigenza consapevole di ricongiungersi con quella tradizione anonima in cui le spinte, le forze attive nella città – città tessuto vivo e corpo sociale, città cultura – danno forma e armonia allo spazio urbano, prima di ogni pianificazione complessiva delegata agli esperti, ordinatrice a priori.

“C'è una piazza e su questa si affacciano architetture romaniche barocche tardo settecento, ognuna realizzata per una specifica funzione, singolarmente autonome, ognuna con una sua storia”. La città d'Italia è il modello per la “casa d'oggi”, per la forza che risiede nelle sue qualità di “luogo”: perché è costruita, sedimentata pezzo su pezzo, articolata nella dissonanza degli affacci, aperta alle relazioni che sono anche conflitti, tensioni non pacificate che ne segnano i muri.

Quarant'anni più tardi, Achille ha commentato quel lavoro meditando: “forse il tutto era la negazione del progetto di architettura”.¹⁰ Il che andrà inteso come assunzione critica, come radicale presa di distanza da un progettare che pretende di risolvere la totalità dello spazio per definire un ambiente – e il progetto dell'Architettura impersona, in quelle parole, l'eccesso di disegno che chiude lo spazio, facendone una gabbia preziosa e astratta, ma inservibile alla vita degli uomini. Castiglioni affermava con pacatezza l'impegno per un progettare che è “un'operazione di design, in sostanza”: tutto il contrario della chiusura nello spazio progettato, dell'imposizione di un disegno allo spazio, inteso come calibrazione assoluta. Come se nella sclerosi dell'architettura razionalista i fratelli avessero intravisto dell'esclusione, il rischio che lo spazio tutto progettato finisca per chiudere all'immaginare. Mentre il tema del progetto, la sua ragione vera, era allora (e sarà in seguito) riaprire il luogo: tenere aperto uno spiraglio per mettere a dimora gli usi, affinché le cose tornino ad essere accoglienti, abitabili, non meri strumenti in cui coagula temporaneamente una funzione – la deriva dell'usa e getta viene di qui, come osservano acutamente Bodei e Viale¹¹ – ma cose ricche, comunicanti, investite di senso, dal momento che vi si radica un carattere, un tono.

Allo stesso modo gli oggetti dei Castiglioni stanno all'opposto di un design che tende a chiudere sull'intenzione della forma pura: il loro funzionamento compositivo, strutturale, relazionale, emozionale anche, è lo stesso dello spazio che li accoglie, lasciandoli liberi di discorrere al suo interno per riannodare il discorso dei luoghi.

Allora la “negazione del progetto”, che sembra suonare anti-architettura, non significa “anti-costruzione”. Richiama piuttosto a un progettare diverso, a un costruire che è innanzi tutto disposizione per l'umano abitare: se nelle parole dei Castiglioni, non suona il trionfo di un progetto concluso, ma la semplice riconoscenza per quel fare umano che è già là, fuori, nello spazio ricco e composito della piazza, della città che volge al tramonto come tutti i luoghi, e in Italia, in particolare, proprio sul chiudersi di quegli anni Cinquanta.

Anche per questo Villa Olmo è uno spazio sulla soglia: si affaccia sull'orlo di una storica sparizione, e allo stesso tempo riapre il progetto verso una consapevolezza attuale e nuova. E' qui che il design dei Castiglioni comincia a proporsi come quel progetto “ambientale”, che tuttavia agisce a livello delle cose, che insiste nella “definizione degli oggetti” per riattivare “strutture di relazione determinanti la qualità dei comportamenti”,

come si legge nel programma del corso d'Interni che Achille teneva con fantasia al Politecnico milanese, sempre considerando “nella qualità dei rapporti con l'ambiente, ciò che fa nascere relazioni d'affetto”. Di qui muove la questione di un design “ambientale”, che trae da un “clima”, da un tessuto complesso, e che non andrebbe confuso con l'immediata appartenenza, con un'ideale nostalgico del luogo proprio, assegnato o posseduto a priori, e non coincide nemmeno con la pur nobile attenzione ambientalista. Perché qui è in questione un design che ha, che fa *luogo*. E il suo come.

Senz'uso

Certo Villa Olmo, Palazzo Strozzi, lo spazio allestito a Tokio mettendo insieme sui modi d'uso giapponese i propri “Mobili italiani” (1984), anche: certo, in queste esposizioni di ambienti domestici, le stanze sono spazi sottratti all'uso. Rappresentazioni dello spazio di casa, sono finzioni di un abitare eventuale e possibile, per cui dispongono le tracce, gli appigli, e di cui continuano i modi. Quello è il loro limite e, insieme, la loro forza: di essere spazi chiusi in cui è singolarmente attivo un fraseggio libero e idealmente aperto all'intervento del pubblico; di offrirsi al pubblico degli spettatori-attori come dispositivi o apparecchi per immaginare.

Quelle stanze ci parlano del progetto di oggetti non ossessivo e totale, ma di oggetti liberati e mobili, abitanti lo spazio, che allo spazio danno una qualità sottile: appigliandosi ad ambiti di memoria, citazione, riuso dove vecchie funzioni sono riprese e rese disponibili per nuovi usi, da verificare dentro il funzionamento dell'oggetto così come nello spazio allestito. Dove il design “prende dentro” qualcosa e qualcosa restituisce sempre a un ambiente, riattivando repertori di immagini condivise, ma divenute opache allo sguardo abituale, depositi che restano muti, velati dal duro spessore dell'indifferenza, finché l'uso nel racconto-progetto non li suscita di nuovo (così Mezzadro, Sella, il mobile Rampa; così oggetti come Toio e altri che vedremo).

In quelle rappresentazioni, il progetto schiude una possibilità radicalmente diversa, rispetto all'abitacolo che sarà, nell'ossessione degli anni Sessanta, la macchina intesa a liberare lo spazio domestico, a svuotare la casa condensando i gruppi funzionali e gli ingombri nella compattezza di un volume unico che si lascia riaprire e scomporre secondo necessità. Così come a una diversa anti-architettura tenderà la stanza neutra degli Archizoom per il Moma “The New Domestic Landscape” (1972) dove il progetto sarà programmaticamente assenza d'intervento, cancellazione tutta intellettuale, sopravvivenza di una voce bambina a raccontare immagini e colori suggerite all'immaginazione di chi ascolta e deve restituire da sé, senza più appigli tangibili, uno spessore, tentando a occhi chiusi di ricostruire il luogo che non c'è.¹²

Il limite di queste stanze dei Castiglioni sta nel paradosso del design in mostra: un design solo da vedere, sottratto al tocco e alla pratica dei corpi, che dunque rimane il guscio vuoto di un abitare che manca. È limite che tocca una punta estrema di ironia, di negazione non più superata, nella gabbia in grigliato metallico costruita per la Triennale del 1986, dentro cui i pochi oggetti sono disposti a recitare un ruolo negativo, allusivo di un uso impossibile e precluso. In “Sei persone per 72 mc”, il modulo abitativo domestico, riletto dalla proposta dell'ingegnere civile inglese D.G. Hoey, riscrive come modello

astratto e inabitabile una tipologia funzionalista di tardo Ottocento, esplicitandosi come negazione di quella proposta di igiene urbana¹³. Eppure la chiave polemica non basta a rendere conto del progetto: Achille Castiglioni lavora a quella trascrizione di *Existenzminimum*, che diventa una forma di galera per sradicati individui, incasellati dentro l'ordine bianco della griglia, ma non rinuncia a seminare nuclei di abitabilità minima che affida al design dell'oggetto – un assemblaggio e reimpiego del sistema dei “servi”, apparecchiato con stoviglie e minimi accessori.

Dove il bianco della griglia reifica lo spazio in un ordine forte, di unità misurate e funzioni in tutto vincolanti, Achille procede per accostamento e assemblaggio di neri pezzetti, di oggetti che generano grumi di spazio e di senso ripiegati sul livello minimo dell'intorno dei corpi e dei gesti. Come se alla “casa dell'uomo” toccasse, di là dei deserti disposti da un progetto d'imperio, la sorte di rinascere qui, nei pressi del corpo, nel raccoglimento sul gesto semplicemente umano del sedere, del mangiare, del leggere. La sorte di rinascere come “dall'interno”, dal cuore degli oggetti-pròtesi disseminati e rimessi insieme, con cui si intrattiene una relazione più puntuale e vicina, in una mediatezza immediata che tuttavia si spande a divenire ambientale, propaga sottilmente, emana dai dintorni del corpo proprio che qui è il terreno portatile su cui sorgono “le forme dell'abitare” – un abitare residuale, ma anche risorgente, nuovamente iniziale.

Sotto lo sguardo, le immagini dicono che siamo all'altro polo rispetto al soggiorno di villa Olmo. Eppure è ancora quella la fibra del discorso, che ritorna dentro un nonluogo di pure funzioni astratte, stabilite da un Progetto ottocentesco insieme volenteroso e inumano. E qui, nello spazio allestito di questa ultima “stanza”, è ancora il progetto – e cos'altro? – che di nuovo si prova a disporre le cose, a riarticolarne i nomi, come se questi oggetti o nomi dislocati chiedessero ai gesti e agli usi di accadere, di farsi verbi, per tenere insieme lo spazio e far sì che diventi un luogo possibile, malgrado tutto.

Ora di nuovo, di là della bianca gabbia presente, torna il ricordo di Villa Olmo come l'ha riletta Michele Provinciali, nella sua consonanza profonda con gli autori: come esempio raro di “recitato antropologico”, di “una purezza patriarcale, ‘terragna’”. Ma è un ricordo quasi proustiano, in cui la descrizione di quello spazio fatto per lo sguardo produce richiami rifratti, pensieri radicati in sensazioni, immagini di tutti i sensi. Così da spettacolo puramente visivo la stanza si trasfigura in oggetto affettivo e sensibile, si tramuta in qualcosa “come madia odorosa di farina e crusca o pane integrale appena sfornato”.¹⁴ Spazio-progetto che, inaspettatamente, si offre fragrante di odore, sapore...

Che (ne) sa

Si può pensare un oggetto che “sa di...”, che contiene un sapore-sapere; un oggetto che per noi è qualcosa da assimilare lentamente, fuori dalla fruizione distratta, porgendo una forma di assaporante ascolto: perché le cose raccontano storie, contengono – diceva Achille – un'intelligenza “da succhiare”, da gustare, anche. Come dire che “sanno” di umano, le cose: nei due sensi insieme incorporati nel verbo: un “che” di umano s'impiglia, si aggrappa alle forme dell'abitare presente e che all'abitare eventuale ritorna, richiama.

Che cosa pensare se un luogo è anche (per prima cosa, forse: in prima istanza, o prima percezione almeno) quella qualità, quel sapore? Se un progetto-oggetto è anche questo “sapore”, e se dunque il sapore di qualcosa entra nel disegno, nelle forme o fattezze dell’oggetto; se questa permeabilità del pensare e del dar forma alle cose è una necessità o perlomeno dà problema... Allora l’astrattezza chiusa di forme perfette e impassibili, creazioni insapori, non ha più da pretendere il merito del trasferimento veloce, dall’ideazione pura a una produzione acheropita; non valgono più così tanto, la mitologia idealistica di un progetto tecnicamente già risolto, o risolvibile da altri, né la figura improbabile di quel creatore-creativo che sveltamente traghetta dall’idea al prodotto finito – perché il progetto si lascia intendere soltanto come la pratica paziente e insistita di un fare che svolge e sedimenta nel tempo concreto, solo così incorporando il tempo, il suo sapore-spessore, nel sapore-sapere che l’oggetto sa restituire: quel “qualche cosa” – quasi niente – che lo lega sottilmente a un mondo o luogo, a una memoria o a una tradizione di opere e giorni, alle “storie” sentite e “da succhiare” di cui ridice o richiama le cose-parole.

Bisognerebbe riaprire il progetto a questo impensato “sapere” che troppo spesso, nell’euforia del design di successo, scompare nello scintillio pubblicitario: vedere come l’oggetto-progetto non si stagli mai tanto facilmente, come forma assoluta ed astratta, in sé conchiusa, quanto vorrebbe lo sfondo anonimo cui lo invischia lo spazio senza luoghi del mercato globale. E come sia invece, questo progetto spurio, composito, tracciato, sempre un’ipotesi di lavoro: una strategia pazientemente giocata a declinare “un’approfondita ricerca... un’evidente attenzione per il ‘significato’ dell’oggetto” – per riprendere il programma di Achille: programma non ideologico, ma “che sa” – ha esperienza e sapore – di obiettivi tenacemente cercati, e che nell’insistenza del fare trae la verifica opportuna, concreta, di un pensiero incarnato, comunicato nelle cose...

L’oggetto, il prodotto a cui il progetto perviene, di tappa in tappa, senza (un) fine, può anche essere un concorrere precario, un con-venire e comporsi qui di “componenti” o “parole”: una sintassi che ora prende coerenza nell’accostare e stare insieme delle parti. E come nel dire della lingua, secondo Bachtin, quelle parti – componenti, elementi di cose, anch’esse *già* cose – recano il sapore del dire dell’altro da cui sono state apprese: se la parola, che è sempre parola dell’altro, porta con sé il pezzetto del tessuto discorsivo, umorale, sensibile da cui viene, quel brandello di paesaggio interiore-esteriore da cui la prelevo e col quale mi si porgeva in principio, quella prima volta delle più lontane occorrenze. “Fuori da questo rapporto interindividuale il testo o enunciato non esiste”¹⁵ – Michail Bachtin lo avvertiva per la lingua nativa, per la parola – come non c’è oggetto né luogo fuori dal loro intrecciato rapporto. Solo lì dentro il progetto ha luogo, accade: dentro il tessuto di quel rapporto, in ogni cosa che semplicemente “consiste”, recando un sapore cui l’abitare si appiglia. Sin dentro il nodo dell’oggetto-progetto – nei modi concreti del suo stare insieme – dove rapprende il gusto del costruire, il piacere del comporre...

-
- ¹ Per un quadro delle occasioni in cui l'ambiente è stato riproposto (1966: Centro Fly, Milano; 1977: Centro Kappa, Noviglio (Milano); 1995 e sgg. Barcellona, per cominciare) si può consultare utilmente la monografia a cura di S. Polano, *Achille Castiglioni. 1918-2002*, Electa, Milano 2006, p. 119 e sgg.
- ² A. Branzi, *I fratelli Castiglioni*, in M. Vercelloni, *A. e P.G. Castiglioni*, fascicolo della collana "I maestri del design", Il Sole 24 Ore Cultura, Milano 2011.
- ³ G. Basilico, *Contacts*, citato in *45/63 Un museo del disegno industriale in Italia*, catalogo della mostra M. De Giorgi (a cura di), Editrice Abitare Segesta, Milano 1995.
- ⁴ M. Provinciali, *Un interno dei fratelli Castiglioni*, in «Marchemobili», supplemento a «Il Marchigiano», n. 133, maggio 1975, pp. 24-27. Citato in S. Polano, p. 119.
- ⁵ G. Cavaglià, "di" *Achille Castiglioni*, Corraini, Verona 2006, pp. 10, 31 et al.
- ⁶ G. Didi-Huberman, *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini* [1996], Bollati Boringhieri, Torino 2007.
- ⁷ C. Lévi-Strauss, *Il pensiero selvaggio* [1962], il Saggiatore, Milano 2010, in particolare il capitolo primo, *La scienza del concreto*.
- ⁸ P. Fossati, *Il design in Italia*, Einaudi, Torino 1972, pp. 122-127 e le tavole commentate fuori testo.
- ⁹ Intervista di S. Giacomoni con A. Castiglioni, nel volume curato con A. Marcolli, *Designer italiani*, Idealibri, Milano 1988, pp. 120-126.
- ¹⁰ A. Castiglioni, in Polano, *ibid.*
- ¹¹ G. Viale, *La civiltà del riuso*, Laterza, Roma-Bari 2010; R. Bodei, *La vita delle cose*, Laterza, Roma-Bari 2009.
- ¹² E. Ambasz (a cura di), *Italy: the New Domestic Landscape*, catalogo della mostra, New York, MoMA, Centro Di, Firenze 1972.
- ¹³ G. Teyssot (a cura di), *Il progetto domestico. La casa dell'uomo*, Catalogo XVII Triennale di Milano, Electa, Milano 1986.
- ¹⁴ M. Provinciali, *ibid.*
- ¹⁵ M. Bachtin, *L'autore e l'eroe. Teoria letteraria e scienze umane* [1979], Einaudi, Torino 1988.

2. Del comporre

... straccivendoli dell'umanità, i bambini.
W. Benjamin

...rendere omaggio agli stracci
nel solo modo possibile: usandoli.
G. Didi-Huberman

Dna

“C'è il piacere della composizione architettonica, il piacere del giunto che ti permette di mettere un pannello a 30 40 60 gradi, che gira, torna, va su, e ritorna con attaccato l'apparecchio illuminante. È un gioco... che riesce ad essere sentito e letto dal pubblico.”¹ Achille Castiglioni spiega così il progetto allestito nel 1956, al padiglione Rai della Fiera milanese, uno dei tanti padiglioni Rai che andrebbero riletti nelle loro soluzioni immaginose e varie, stagionalmente fiorite intorno a quel neutro edificio di vetro e cemento. Ma è in particolare con questo, del '56, che felicemente, in un gioco reiterato e matto con un giunto quasi di meccano, l'allestimento sprigiona un'idea di spazio inedita, senza più rispetto per un ordine architettonico, scatolare, senza più ossequio per il limite che separa i piani sopra e sotto, dentro e fuori.

L'espedito costruttivo del giunto piegato, da imbullonare in n posizioni, consente una possibilità combinatoria potenzialmente infinita. E il progetto diventa allora apparecchiatura di un'onda a ghiribizzo, che si svolge in nastro continuo-discontinuo, dna che pare incorporare pale di satellite o tralicci d'antenna sostanziandosi anche di una componente latamente figurativa, figurale. Un flusso di forme colori informazioni anima lo spazio, lo occupa e lo fa sentire, saturandolo di sensi possibili – allusione sensibile a un'irradiazione di frequenze radiotelevisive, e al nuovo *medium* che ridefinisce pure i termini della spazialità architettonica – : i pannelli esagoni, giuntati l'un l'altro, si succedono in linea e percorrono la cavità dell'edificio inducendo localmente gesti, comportamenti, assumendo funzioni puntualmente, in virtù del semplicissimo porgersi variando soltanto di rivestimento e di assetto, dentro la scheggiata sequenza che l'ordine del fluire continuo regola e guida. Di volta in volta,

all'altezza opportuna, nel giusto punto dello svolgersi spaziale, il nastro di esagoni si mostra come telaio nudo con funzione strutturale di collegamento e supporto per le luci, o come pannello da leggere o guardare, diventa tavolo su cui posare le carte e prender nota, oppure fa da passaggio come arco di soglia: di volta in volta elemento segnaletico, vettore, guida, figurazione leggera, fino a srotolarsi all'esterno ed ergersi come insegna che capta al modo di antenna i flussi esterni dei visitatori, per condurli di sotto e sedurli al proprio gioco.

Ricamo dello spazio condotto senza interruzioni, questo allestimento è il rovescio della disseminazione sparsa degli oggetti che trama quelle stanze di casa che abbiamo incontrato – villa Olmo, palazzo Strozzi – ambienti domestici dove i gesti, invisibili, impliciti, erano attesi a indirizzare funzioni e rilegare le cose, disposte per un luogo idealmente da abitare. Qui, al contrario, una logica del fluire continuo vettorializza lo spazio e lo delinea, lo raccoglie e ripiega, prendendo dentro tutto e tutto traendo a sé; eppure facendosi permeabile agli usi, offrendosi a una meravigliata interazione. Un unico oggetto composito si svolge qui, si dispone aggregando frammenti – con tutta probabilità è il frutto di un montaggio e di un assestamento definitivo possibile soltanto sul posto, attraverso i passaggi provvisori di un disegno abbozzato, sintetico, che mima l'andamento generale della linea, e di più duttili e utili modelli di studio – e come spesso avviene nei Castiglioni, si manifesta come momentanea sosta in un movimento di aggregazione, assemblaggio, composizione di elementi, dove la modularità è una ragione non impositiva, non sa di regola perpetuata, ma di gioco liberatorio a scalare le dimensioni dei pannelli, a scardinare le griglie. L'oggetto-spazio scansa l'ortogonale per seguire la geometria radiale e radiante che garantisce la costruzione nel giunto. Poi si stabilizza, si ferma: attende una fruizione, una percorrenza, un uso che ne riattivino e rivelino la complessità, nella corrispondenza di curiosità e attenzione.

Ma, tolti il tremito e la frenesia di quell'allestimento, non è così anche per gli oggetti? Non è attiva, anche per gli oggetti-progetti dei Castiglioni, un'attitudine costruttiva che insiste sulle pratiche del com-porre, del "porre insieme" sistemando i pezzi nel luogo opportuno, l'uno rispetto all'altro, affinché concorrano a definire un insieme eteroclitico e unitario? I profilati per la base, messi in modo da accogliere il cubo del trasformatore; la piattina di ferro piegata ed offerta come maniglia comoda per spostare l'apparecchio intero; da una parte, il foro e l'alloggio in cui infilare lo stelo che si può regolare in lunghezza, facendolo scorrere e fermandolo con la manopola a vite, per avvicinare più o meno la fonte di luce al soffitto, che è chiamato a partecipare anch'esso all'operazione di allestire un oggetto-ambiente per far luce.

Nella lampada Toio, le parti composte restano riconoscibili, non rinunciano alla propria connotazione d'origine – alcune fanno di officina, di laboratorio di fabbro o elettricista, altre portano con sé qualcosa di un contesto iniziale diverso ed esterno: così gli anelli di canna da pesca, lungo lo stelo a sezione esagonale, accompagnano il filo verso la sorgente in alto, ma sono anche appigli per l'immaginazione di chi la guarda e la usa, quella lampada, per illuminare e fantasticare – piccole tracce densissime di un sapere comune, tratti di un immaginario accennato, su cui possono trovare appiglio gesti ancora indeterminati, simpatie, affezioni che chiedono articolazione e assenso.

Com-posizione

Parliamo di oggetti, dunque: di oggetti composti, proposti all'altro che è fruitore, destinatario pieno – non acquirente o cliente soltanto – e che, rispetto all'oggetto-progetto del designer, si riconosce capace di intesa. Achille destinava il suo fare a una figura di “anonimo fruitore”, che incontrerà l'oggetto e che, nel praticarlo, sarà in grado di condividere con me progettista una cultura non elitaria, attraverso un pensiero che si è fatto cosa. Sarà capace di coglierne il sale, di comprendere la logica che intimamente lo conforma, l'oggetto, lo configura, anche solo nel semplice atto di usarlo .

Così “stanno insieme” le cose dentro lo spazio domestico; così le componenti dentro l'oggetto di design, che nei Castiglioni non è inerte creazione, ma allestimento di un dispositivo che è messo insieme, immaginato e composto per sollecitare un uso – per cui non è mai soltanto questa cosa qui, chiusa in sé, da contemplare: è l'“oggetto-spazio” di cui parlava Attilio Marcolli, in cui restano attive le specificità dei componenti d'origine; è l'oggetto “obliquo” di Paolo Fossati, che iscrive un mondo o un ambiente, e riallaccia il nodo di quelle densità, ritualità, memorie “che è del design riconnettere in una qualche presenza”.

Sottende il progetto dei Castiglioni un'idea di composizione il più possibile letterale che – diversa da quella che sarà la composizione architettonica della Tendenza – non vale come esercizio di aggregazioni geometriche, ma è più vicina alla lettera del “porre insieme”, del riaggregare pezzi, elementi di cose, in una conformazione che le raduna senza annullarne la singolarità riconoscibile, ma conferendo un senso nuovo alla “cosa” del loro stare insieme. L'oggetto è una formazione per convegno, dove si incontrano parti che vengono dalle riserve dell'esperienza e dell'uso, a cui il progetto attinge sempre: e progettare è quindi, in primo luogo, un'operazione di scelta tra possibilità molteplici, dal magazzino delle cose esistenti, nella corrispondenza con materiali che vengono tratti e trattati da repertori mentali e vissuti insieme.

Achille amava parlare delle “componenti” in gioco: di cose da mettere insieme, appunto, per dare luogo all'oggetto del progettare. E dicendo così implicava qualcosa di più rispetto alla nozione di “funzione”, cui pure aveva fatto ricorso in un noto testo, scritto con Pier Giacomo in risposta alle domande di Edilizia Moderna – “la scelta delle funzioni è il primo atto del design e resta condizionante fino alla fine del processo creativo...”² – perché nella sua radice corporea, elementare, la “componente” include il senso di funzione strutturante, di com-portamento rispetto a un contesto o intorno complesso; incorpora tanto l'esigenza tecnica e quanto la qualità o carattere dell'oggetto, la natura del materiale, la variabile colore: elementi o basi tutte necessarie al progettare, tutte da integrare in una relazione complessa che il progetto stringe e riconfigura in concreto. Ed è come se la loro disposizione e dipendenza reciproca, la loro organizzazione e distribuzione secondo priorità, necessità, intuizione e buon senso portasse a distinguere nel processo del design, per distillazione, una “componente fondamentale” di progettazione, che è come il cuore intorno a cui nasce e si conforma la composizione presente – il ceppo su cui cresce la logica progettuale e intorno a cui si ordina la serie delle scelte e delle ipotesi che danno sostanza all'oggetto-progetto.

Ma senza deviare verso un'analitica astratta. Piuttosto, quella scelta – il pensare del design – lavora nelle cose, come si trae un pezzo o un frammento da un magazzino di

scarti, portando con sé il sospetto che il mondo intero sia un repertorio di pezzi e di segni concreti. Portando, anche, la chiara idea che il progettista non si separi troppo da quella materia disgregata, da quegli scarti, ma che vi si avventuri e perda per ritrovarsi infine, tra quelle cose anonime eppure ricche di senso, come nel suo luogo ideale.

Quella scelta non finisce lì, ma diventa tappa di un racconto, di un ragionamento o di un funzionamento più ampio. Non tanto al modo della fotografia che, nel trascogliere frammenti del visibile, stabilisce una cesura e inaugura una dialettica del prima e del dopo, di rimandi e scarti tra la sopravvivenza e la perdita.³ Al modo del cinema, piuttosto, dove la scelta inaugura un montaggio – Beat Takeshi Kitano, il regista giapponese, lo intendeva proprio nella sua valenza e violenza materiale, costruttiva, riportando alla pratica dell'appassionato costruttore dei modellini in plastica – dove la sequenza è frutto del porre insieme, del confrontare e comporre componenti, appunto, spezzoni di girato.

Per questo, la scelta è atto pienamente progettuale, pienamente euristico, che schiude altre scelte e orienta il senso del racconto complessivo. Come nel cinema, comporre indica qui il mettere insieme o montare parti che sono tracce reperite, frammenti di umano raccolti e riconosciuti degni, trascelti e dunque riattivati, validi, usabili ora per comporre un'unità composita di segni che è l'oggetto del progettare: una struttura che rimane aperta e si dichiara fatta di pezzi "tratti insieme", congiunti in una relazione attiva capace di attivare relazioni a venire. Quella struttura è offerta a uno sguardo che, sinotticamente, prende insieme l'oggetto, la composizione tutta, o che piuttosto tende a sfrangiarsi, ad attardarsi tra le parti, enumerandole una per una nelle reciprocità delle relazioni, fino ad aprirsi un accesso alla temporalità interna all'oggetto.

Oggetto che nei Castiglioni si dichiara fatto di oggetti, presenza unitaria e insieme accenno verso storie passate o a venire, richiamo nelle singole parti componenti ad altre immagini già viste, nel modo del loro stare già carico di storie: deposito di tracce che funziona insieme come unitario e molteplice, e che al limite può accennare a una dinamica centrifuga, a una dispersione incipiente verso l'altro, non più o non ancora presente. Così per esempio Mezzadro è una concrezione di memorie oggettuali che incorporano gli usi, i gesti di un vivere passato, e di vissuti molteplici rimasti sospesi in una configurazione riattualizzata nell'ora: un sedile non più in uso sui trattori, un galletto da avvitare a mano come le vecchie ruote delle bici, quei pezzi stanno insieme alla balestra appena lucidata che è anche una forma attualissima, come strati di tempo intimamente raccolti, giacenti uno sull'altro, che consentono di riaccostare ancora la nozione di montaggio, seguendo le venature che spostano dallo spazio al tempo. Montaggio è anche montaggio di tempi: è quel che Deleuze descrive come immagine-tempo, quel che Didi-Huberman riprende pensando l'anacronismo interno dell'immagine, che ne fa una dialettica mai risolta o pacificata, e perciò sempre aperta a produrre una scintilla buona per innescare l'esperienza e riattivarla.

Bricole

Procedere secondo le logiche di montaggio ci porta nei pressi dei modi di immaginare le cose a partire dai repertori del già fatto, dal catalogo dei prodotti di serie, dalle immense riserve dell'esistente e dell'usabile. Non tanto nel senso dell'uso strumentale, limitato alla componentistica di serie o a una ingegnerizzazione che

ottimizza il progetto già disegnato riportandolo all'uso economico dei pezzi prodotti a disposizione. Anche se c'è nei Castiglioni il gusto del pezzo giusto, del componente adatto al ruolo; anche se la progettazione "per componenti" include pure questo livello minimo, che di solito si trascura per dar spazio ai riferimenti dotti o liberare uno sguardo di sorvolo – composizione è termine pienamente architettonico e musicale, mentre "componentistica", così legata alla natura merceologica del prodotto, al mercato delle componenti meccaniche o elettroniche, anche prima della specializzazione e della settorialità estreme, e nel nostro caso richiama la passione per la radio che i fratelli condividevano con Livio, di cui qualcosa passa nelle comuni invenzioni: che si tratti di esibire trasformatori, usare giunti a jack, valorizzare per le sue qualità intrinseche la sorgente illuminante appena resa disponibile dall'industria, o che si provino i tre fratelli riuniti ad allestire spazi dove suoni colori e movimento stanno insieme per produrre un tutto spettacolare.

Più radicalmente, nei modi del progettare per il montaggio e attraverso il montaggio, è inscritta un'attitudine a considerare anche la vasta produzione industriale come già sedime e, al limite, già rifiuto: come potenziale riserva e dunque ricchezza disponibile, da riusare e rifare altrimenti, in una continua combinazione di pezzi e gemmazione di forme che sono insieme nuove e già vissute. (Sullo sfondo accompagnano i pensieri le raccolte dei rifiuti delle spiagge, che Michele Provinciali affidava alle fotografie per "Imago" – se quelli sono frantumi di oggetti, o plastiche intiere rimodellate dal mare, questi dei Castiglioni sono porzioni, parti di un assemblaggio reversibile, e di nuovo da mettere in circolo in progetti e configurazioni ulteriori...)

A questo punto, si porge abbastanza naturalmente l'accostamento del designer alla figura del *bricoleur*: per come ricerca e ritrova la cosa che serve al momento giusto, per come la sceglie, la adatta allo scopo nel processo del progettare. E sarà un bene rimuovere nel parlare del bricolage, quella specie di malcelata vergogna che – da Levi Strauss a Dorfles – deriva forse dalla necessità tutta intellettuale di separare, di distinguere – attività maggiori o minori, arti o parti – secondo giudizi di valore. Ma nelle figure dei Castiglioni, il designer sembra sfuggire al gioco, finisce per occupare volentieri il posto rimasto vacante dell'ultimo artigiano (Mari, che chiedeva "Dov'è l'artigiano" in una nota mostra), quello dell'ultimo o primo artista, quanto quello del *bricoleur* – se *bricolage* non è inteso come (pseudo)categoria del pensiero, ma come pratica radicata nelle cose, propensione a lavorare dentro i giacimenti oggettivi con quella passione tutta materiale che innesca un pensiero irretito dal sensibile, e tuttavia non ottuso, non chiuso al senso: pensiero che trova senso nel dar luogo alle cose, in un concreto confronto con le logiche aperte dal loro comporsi e stare insieme. Il bricolage si ritrova allora dalla parte del progettare, sta lì senza falsi pudori: perché il progetto è agganciato a questo strato mondano, non solo fuga verso il mondo delle idee; perché l'invenzione che dall'interno ne orienta la ricerca senza fine ha sempre qualcosa di quell'"*invenire*" che dice l'imbattersi, il trovare per via. Il progettista condivide, senza timori, questo terreno comune col *bricoleur* appassionato raccoglitore di pezzi per il quale "tutto potrebbe servire, non si sa mai", o col collezionista di *bricole* e cianfrusaglie, ai cui occhi "tutto serve", tutto richiama l'amore della *Strada* di Fellini, dove anche Gelsomina come questo sassolino è importante.

(s)Montaggi

Ci sono oggetti dei Castiglioni il cui fascino deriva dalla passione di montare e smontare le cose, di percorrere e ripercorrere a ritroso il racconto muto dell'aggregazione, della composizione delle parti. Sono oggetti che sembrano trarre linfa da quella disposizione infantile a smembrare, decostruire, scomporre le cose complesse, che poi si rovescia e torna a rimetterle insieme per aggregati spuri, seguendo associazioni diverse e aprendo altre strade alla comprensione o immaginazione delle cose.⁴ Ma lo stesso atteggiamento – o molto simile, almeno – è richiesto in modo sotteso a chi l'oggetto si limita ad acquisirlo, a fruirlo già proposto come progetto-prodotto: per il modo in cui gli si offre e in cui lo sollecita a rileggere quella passione costruttiva, a partecipare attivamente, almeno un poco, alla logica del progetto come costruito di montaggio. E forse un lato più umano si porge anche a chi lo produce, quell'oggetto, anche se la questione resta aperta e sospesa all'attività di fabbrica: ma certo di quella passione partecipano un po' anche gli attori del fare, del produrre. Fino al limite in cui l'acquirente stesso si trova a dover fare la sua parte, a farsi montatore e artigiano, per mettere insieme le parti dell'oggetto...

Il Luminator del 1954 riprende la tipologia inaugurata trent'anni prima da Pietro Chiesa in una chiave tutta diversa: se quello saldava le parti tornite in una forma elegantemente continua, senza interruzioni del profilo dal piede alla flute superiore – Giò Ponti lo citerà come esempio perfetto di oggetto purissimo⁵ – questo dei Castiglioni, nella figura tra scheletrica e meccanica, dichiara subito la sua natura di oggetto composito, di apparecchio progettato attraverso e per il montaggio. Montaggio che, certamente, è anche l'operazione trionfale della catena, della grande industria, o del più modesto laboratorio all'italiana – la scarsissima produzione di questo Luminator non annulla l'aspirazione alla serialità propriamente industriale – dove però sono d'aiuto i pezzi semplici da tranciare, l'assenza di piegature complesse, l'elementarità delle parti da assemblare. Eppure l'oggetto implica una passione per la logica costruttiva, una coerenza – per la nudità del dichiararsi dei pezzi, senza nascondere le avvitature, le discontinuità delle forme – che non va soltanto nella direzione di una produzione spersonalizzata, e certamente dice che le lezioni del moderno – quella del Bauhaus in primo luogo – sono state apprese e meditate a fondo dai designers, fino a farne propria la chiave profonda, etica, come esigenza di chiarezza, di costruzione coerente, di montaggio che si può e si deve dichiarare. In quelle logiche perspicue, dell'assemblaggio, del montaggio di parti, l'oggetto dice anche qualcos'altro che non è più la cura artigiana per il pezzo raro e lavorato, ma neppure una fede nella produzione inumana della fabbrica odierna: come se attraverso le forme composite del Luminator battesse qualcosa di diverso dal destino dell'alienazione, perché quelle forme conservano una vicinanza col fare, una comprensibilità e una passione del fare che accomuna il designer e una figura di operaio artigiano, che pezzo pezzo compone questa lampada a cui trasferisce fattezze anche proprie – figura di un Geppetto aggiornato ai tempi dell'officina, alle prese con un Pinocchio moderno.

E di fatti, in una figurazione depurata, funzionale ai dettami del ben produrre per la serie, il progetto insinua una presenza di burattino metallico, converte i pezzi della lattoneria nell'umanità accennata, non insistita – accennata nel modo proprio di

quell'assemblaggio, di quel comporre e montare – fino a dar forma a un personaggio in posa su tre gambette d'insetto, con il sollievo di una nota di colore verniciato a forno sulla parete del corpo a tubo, che si infila come un vestito rigido a proteggere la struttura interna lineare, in un assemblaggio calibrato e semplicissimo, tanto che per un impacchettamento economico e per facilitare la distribuzione, l'installazione e il completamento sono previste come operazioni fai da te, e la conclusione della fase produttiva avviene nello spazio della casa a venire.

Qualche anno dopo il Luminator, Toio (1957) ne aggiorna la struttura riproponendola come forma composita, assemblaggio calibratissimo tra pezzi trovati e modellazione di forme che servono a supportare, a reggere, o farsi reggere: dall'accuratezza delle curve che dispongono e portano la lampada – tutto l'apparecchio è funzione di quel portare la lampada, elevarla verso il soffitto che farà da schermo riflettore – e dislocazione di pesi, maniglia, saldatura di profilati riconoscibili a L o piattine metalliche, estrusi e pezzi di riporto, come attingendo a uno scaffale di rimanenze che offre il supporto del già fatto, del noto, di un sapere sedimentato in oggetti o parti di oggetti comunemente in uso, da cui il design trae un sapere comune e lo adegua alle necessità e funzioni presenti, e lo riassorbe senza cancellare le tracce di quegli originari contesti d'uso, per non rinunciare a quelle immagini o mondi.

Si può vederlo, l'oggetto-progetto dei Castiglioni, come una ricerca dall'interno, in equilibrio cercato tra aggregazione e disgregazione, e che dentro rapprende un'attiva energia o animazione. Vederlo come operazione insistita del cercare – anche in questo senso elementare, terragno, “la ricerca è tutto” – e del mettere insieme, che però non rattrappisce sulle variazioni epidermiche di forma: perché nell'insistenza del fare-pensare del progetto è messo in crisi quel che si sa in partenza, quello che dell'oggetto è già noto per convenzione. La pratica del progettare come “comporre” implica un convenire del mondo qui, in questo oggetto su cui mi chino e arrovello nell'atto di montare e ugualmente smontare, smembrare, ridefinire le membra: non una vestizione o adeguamento a quel che già si sa di una forma, quel che la forma dev'essere o è per ovvio accordo, ma un processo attivo che nel suo farsi mai lineare pone in questione, insieme, il *che cosa* e il *come* della cosa: adegua il *come* continuamente a una ridefinizione del *cosa*, e ne verifica la tenuta in termini di necessità e di coerenze.

In questo senso, oggetto o costruzione imperniata sul montaggio è esemplarmente la lampada Parentesi (1971), in cui la logica del progetto procede da un'idea scatolare – gli schemi iniziali di Pio Manzù conservano la sorgente chiusa e l'asta rigida a sostegno – verso una semplificazione lineare, una nudità di tensioni e di cavi, tra il giunto a soffitto e il contrappeso che sfiora il pavimento, e soprattutto – fase ultima di un processo che rende via via più perspicuo il senso e il pensiero della cosa – nella frizione doppia curvatura della “parentesi” in tondino metallico, la cui doppia piega libera la lampada e amplifica all'estremo la coerenza di un oggetto in cui davvero “tout se tien”. Un portalampada standard con interruttore è adattato al tondino della parentesi, inglobato in un giunto semplice fatto di guaina in gomma e perno metallico, per consentire l'orientamento della grande sorgente argentata in ogni direzione; il filo elettrico a vista raddoppia e varia la verticale del filo a piombo, manifestando il piacere dei Castiglioni per la sua presenza che corre a vista, senza timori, e che si raggomitola nelle

abbondanze, raccolto con fascette fermacavo, in un'epoca ancora wireless (il filo verrà meno, di fatti, nell'ideale continuazione del progetto proposta da Ingo Maurer, con l'omaggio della Hot Achille, dove il redesign sottrae alla vista il cavo filante e, con un espediente tecnologico, introduce l'alimentazione nel cavetto teso di supporto).

Anche la confezione di Parentesi è esemplare delle logiche di montaggio-smontaggio che strutturano il progetto e che riverberano intorno, nelle funzioni del trasporto, della vendita, dell'installazione. Due scocche identiche in acetato stampato disegnano per il packaging una simmetria organizzata e accortamente variata nel riempimento, dove si manifesta il gusto di alloggiare in ordine le componenti, dando ai pezzi il giusto esibito valore; le maniglie per il trasporto suggeriscono un uso alla mano, un servirsi da sé, senza implicare una distribuzione solo per gli esperti: così Parentesi è proprio una bellissima scatola di montaggio che dispiace disfare e buttar via, è una lampada Ikea ante litteram, che si comunica nella trasparenza e nella facilità dell'incontro sin dallo scaffale, e che chiede all'utente di essere srotolata, assemblata, rimessa in ordine, issata al posto giusto, con il gusto di costruire da sé un oggetto semplice e virtuoso, come nave in bottiglia, premio per quel minimo di abilità e pazienza che ci sollecita a dargli. Qui costruire un oggetto significa non la parcellizzata operazione della fabbrica, che depriva del saper fare, ma è al contrario il modo in cui si riattiva una forma di conoscenza, che si comunica nella pratica partecipazione al segreto del funzionamento. Rendendoci tutti un po' artigiani, un po' operai del prodotto, il design rende accessibile la logica, il senso della cosa, che si scopre soltanto rifacendone materialmente la costruzione – che è percorso e montaggio – senso che si acquisisce davvero solo così, per assimilazione o contatto diretto, per aderenza, e che si nega alla pura contemplazione inoperosa.

I Castiglioni continueranno a impiegarla, quella lampada fatta di componenti tutte visibili, esplicite, orgogliosamente ostese nel loro reciproco gioco, trattandola a sua volta come componente disponibile per altri spazi-oggetto, per allestire ambienti che di nuovo saranno risolti come montaggi attivi e aggregazioni inattese: anche Parentesi resta un progetto aperto, da ridiscutere e reimpiegare variando, nelle occasioni a venire – tesa nelle vetrine, da parte a parte, senza più il peso di base; ibridata con i pannelli espositivi (nell'allestimento della mostra su Mario Botta, Venezia 1986); infilata dentro il foro dei tavolini Cumani come parte di un sistema abitativo complesso (alla mostra di Tokyo, 1984).

Fai da te

Non capita che in pochi casi che l'oggetto si porga in effetti come kit di montaggio, fisicamente scomposto, ma predisposto per essere assemblato tra le pareti di casa: e tuttavia, se la logica compositiva del montaggio agisce alla radice dei progetti, sono le forme stesse che invitano a rifare i percorsi di quelle interne coerenze e a confrontarsi con l'oggetto con consapevolezza attiva, con rinnovate attenzioni.

Certo, rispetto alle utopie dichiarate, alla didattica forte di Mari (*Proposta di Autoconstruzione*, 1968) o alla voluta esemplarità dei Recession Design (la loro performance insegnante per le strade del Fuori Salone, 2007), la proposta dei Castiglioni appare più riservata, più velata nella modestia del porsi, ma probabilmente è più sottilmente efficace. Non postula un pubblico di benintenzionati educandi ma, di volta in

volta, un interlocutore cui rivolgo il mio discorso, cui consegno *una cosa*. (Lo stesso che a scuola, dove Achille portava oggetti suoi o di altri, non importa, per offrirli alla curiosità degli allievi e fare così una lezione inusuale, senza separazione tra docenza e discenza, il cui fulcro stava nella comune attenzione di un sentire intento a riscoprire e capire le cose). Quello che importa è che quella cosa – cosa fatta e pensata, pensiero-cosa – s’impiglia e ci impiglia nei fili di un’esperienza comprensibile, di cui possiamo cogliere il senso: che è cosa nostra, condivisibile, e che dal momento di quel primo gesto che la consegna a noi, “anonimi fruitori”, ci si rivolge sollecitando a scoprire non tanto un “significato” o “contenuto” nascosto, quanto un senso o pensiero che internamente la nutre – se solo proviamo a seguirne con attenzione la logica, a intenderne, per esempio, l’intima coerenza delle parti.

L’invito rivolto dal Maestro al giovane designer era lo stesso di quello che sussurra al cuore dell’oggetto progettato, e che il progetto-prodotto continua a rivolgere a chi gli capiterà di incontrare là fuori: invito a un guardare curioso, a imparare sempre, a volgere un uso non distratto al nostro intorno di cose, che si vorrebbero votate al puro consumo. E anche la curiosità, che stabilisce un nesso stringente tra designer e fruitore anonimo – “un rapporto di reciproca curiosità o comunicazione”⁶ – è quella stessa che rinnova un legame possibile e necessario tra le cose e gli umani. Curiosità è infatti l’attitudine in cui si scorge il contrario della trascuratezza: la sua radice è quella “cura” per le cose che nei Castiglioni sembra passare, prima che in atteggiamenti riguardosi o lirici, per il riconoscimento di grani di senso silenziosi ma presenti, deposti negli oggetti di tutti i giorni – un appendiabiti a muro con peso a sfera, un bicchiere telescopico tascabile, un interruttore disposto sul cavo elettrico e fatto in modo che si può usare agevolmente anche al buio –: cose di cui non sappiamo il nome proprio, e che nondimeno funzionano per il loro giusto progetto, offrendoci insieme la loro presenza e funzione. In certo modo, quella curiosità include la “cura”, anche nel senso dell’antidoto, della guarigione possibile dal grigiore inerte, dal mondo delle cose senza senso e senza differenza, dove tutto stinge in una distesa uniforme, senza luoghi, e senza più appigli perché vi sia abitare.

(E qui si stringe il nodo che unisce bricolage e recupero, riuso, vicino al pensiero di una lunga vita delle cose, le quali non sono mai solo se stesse, esaurite o esauste nel momento dell’impiego, o nell’atto che estingue la loro funzione, ma sono sempre di nuovo origine di altre cose... Ma non solo. Ché se fosse soltanto, nei Castiglioni, una precoce critica al consumismo – la parsimonia delle nonne – basterebbe il bricolage o la ricerca di una durezza delle cose, su cui si appiglia un’esperienza durevole nel tempo, a risvegliare dall’anestesia della società opulenta?)

Non è un caso che, nelle parole e nei gesti di Achille, il designer assuma movenze di gatto: animale che “sta per l’amore delle cose. Ha molto a che fare col design. Si affeziona alla casa, agli oggetti, se gli si mette lì un bel cestino, o una borsa, ci entra in tanti modi. E non ci sono due gatti uguali...”⁷ Questi gesti, al tempo stesso cauti e curiosi, rinsaldano con levità un legame con le cose, contro l’istinto moderno del disfarsene presto, come una maledizione, e contro l’atteggiamento di disprezzo che si pensa adeguato all’oggetto indifferente, al prodotto di serie: quell’uso disincantato e violento,

che – notava Dorflès – puramente estorce all’oggetto una funzione. Dalla parte del gatto, il progettare suggerisce una forma di affezione per le cose, che non è possessiva e non si confonde con l’avidità o il collezionismo, ma è capace di spargere stimoli per un uso curioso, interpretante, aperto allora anche dall’oggetto più standardizzato e ripetitivo – quello che, pervasivo, si accompagna alla produzione di massa, al basso costo – perché non coincide con un valore esterno o aggiunto, e invece risiede nella radice del design come operazione significativa che è innanzi tutto “far segni”, dare senso al mondo.

È nei termini della curiosità, dell’attenzione – lo osservava già Paolo Fossati – come in quelli di una rinnovata coscienza d’uso, di una riattivata disposizione a pensare-immaginare le cose, che insiste la logica del progetto secondo i Castiglioni: dove l’oggetto-progetto è sollecitazione sottile a renderci attenti e ci si porge come domanda sempre in sospeso. La sua ricchezza o virtù segreta sta qui: nell’essere oggetto sornione, in cui il progettare non è affermazione di categoriche risposte, ma è stimolo, coinvolgimento, implicazione che rimette in gioco gli usi del mondo, sparge semi di abitabilità, che agisce per contagio.

Alla radice di oggetti-progetti come Parentesi, Toio, Sella, Mezzadro non è il messaggio del “puoi farlo anche tu”. È piuttosto la scoperta, la riattivazione di un che di umano che informa profondamente il progetto: l’atto di progettare come apertura di un dialogo possibile, come appello che richiede ascolto – ma un ascolto disponibile, non obbligatorio. E qui, in questi oggetti dei Castiglioni, emerge come il progettare non sia far valere un proprio stile, né averla vinta affidandosi all’oggettività del tecnicismo o funzionalismo di fondo: come si possa viverlo quale dialogo gustoso, questo lavoro sui fili che ci legano alle cose e che nelle cose si torcono, annodano, compongono fino a formare implicitamente un discorso muto, ma tale che passa con chiarezza, che si porge limpido all’ascolto dell’altro. Che tu, altro, cui il mio progetto è rivolto, sei mio fratello o compagno nel mondo, mio amico e pari, e perciò capace di sentire l’ironico peso delle mie parole leggere, con me capace di fare le cose e di capirne il pensiero.

L’esercizio del designer implica una forma di compagnia con le cose e con chi userà il progetto, è sempre inteso da Achille come modo del comunicare. Per questo la formula del “far da sé” – io per mio conto, nella separazione dello studio; tu per conto tuo, nella tua casa privata – non basta a descriverne il senso. Per questo, nelle fasi della continua ricerca che è il progetto, nello sviluppo delle ipotesi, nei ragionamenti fatti di gesti e di sguardi, almeno in quei primi dieci anni del lavoro in comune, il lavoro è un fitto dialogo tra fratelli, un gioco, che si propaga ed estende nel lavoro in team – è il lavoro del “design integrale” – dove la ricchezza è data dall’apporto di tanti, modellisti tecnici operai imprenditori e la qualità del procedere risiede nell’importanza e nel gusto di fare-pensare *insieme*.

Dentro questo discorso comune, in questo fitto dialogo, le cose esistenti suonano come enunciati che chiedono rispondenza e ascolto. Ecco: dall’altro che non sono io, quelle cose vengono al designer come richieste, come parti di un discorso che egli può e deve riprendere, rimasticare, rimettere in questione. Così i Castiglioni rimasticano la lingua morta delle cose, e nel dentro il loro fare progettante c’è una specie di riscatto di tutto, che tutto ritorna riusabile e ri-comprensibile; tutto – deposito del passato o materiale da costruzione, o componente tecnico elettronico appena messo sul mercato –

è ritrovato, riattivato, tutto riscoperto in una smania del conoscere sempre aperta all'incontro con le cose che avviene attraverso i gesti del progettare. Nelle ipotesi, nel mettere insieme montare fabbricare secondo logiche nuove, nel crogiolo della curiosità che si rivolge in invenzione e che riscrive il progetto come atto d'invenzione – dove risuona l'invenire latino: il trovare –volto a gemmare nuove costellazioni, sensi nuovi per vecchie funzioni, a riscrivere la dura prosa del mondo⁸. Senza rimpianti né preclusioni. In una disponibilità, un'apertura al mondo come è, a tutto ciò che contiene o fa il mondo.

Ready-made?

A questo punto si può tentare qualche passo più in là, attraversando i segni concreti depositi negli oggetti-progetti, rispetto all'accostamento obbligato dei lavori dei Castiglioni al *ready-made* duchampiano, all'*object trouvé*, all'*assemblage* dada o surrealista. Almeno non starà a giustificarli, il Mezzadro, la Sella, un'affinità solo figurativa, che è perlomeno inadeguata se il ready-made non aveva, nelle intenzioni dichiarate di Duchamp, una motivazione estetica, ma era più radicalmente un'operazione sull'infrasottile – e dunque su qualcosa che sfugge allo sguardo "retinico": operazione su quel che distingue, nella serie che si vorrebbe indifferente, il simile dal simile, il singolare dall'esemplare "in generale".

Certo, nei Castiglioni la modalità operativa, progettuale, del comporre e dunque della scelta di cui abbiamo parlato, richiama per assonanza quell'altra scelta, che è l'atto istitutivo del ready-made. Però la loro scelta resta agganciata al reticolo delle corporee funzioni, al residuo materico delle storie e delle memorie che sono e fanno il progetto del design. E quello che non soddisfa, nel richiamo di rito alle categorie del lavoro duchampiano, è che l'analogia resta troppo alla superficie del discorso – mentre l'atto del comporre, del progettare assemblando le parti e, comunque, in vista dell'uso, comporta sempre nei fratelli designer l'impegno etico a non isolare l'oggetto nell'astrattezza del museo o di un'evocazione puramente figurativa: al contrario, implica il lavoro molto materiale di trarre i fili dei rapporti con quelle cose, o parti di cose, sottratte al fluire del mondo, solo per innestarli nel cuore dell'oggetto-progetto, tali e quali (*ready-made?*). Ma come fili pendenti. Come radichette che aspirano a ritrovare di lì, dal luogo di quella ri-collocazione, il terreno fertile delle memorie, dei gesti attivi, degli usi.

Dunque che cosa avvicina Mezzadro allo Scolabottiglie, Sella alla Fontana di R. Mutt? Il fatto che nel ready-made non si legge tanto il disprezzo per il fare, il trionfo del concetto puro sulla forma dell'arte artigiana, quanto che lì c'è riporto, *cut-out*, e trascinarsi di un tessuto connettivo che l'oggetto, o la parte d'oggetto, si porta dietro come residuo dell'operazione brutta della scelta, come ricordo o rimanenza di uno strappo avvenuto.

Va bene parlare di *ready-made* se questo trae verso il limite basso del corpo, dei corpi delle cose, fuori dall'equivoco critico che Didi-Huberman ha ben messo a nudo, di una pretesa concettualità sprezzante della materia, che si sforza di purificare l'opera di Duchamp dal saper fare dell'arte di un tempo.⁹ Va bene, se sullo sfondo si ritrova l'immagine del giacimento, del repertorio materiale, oggettivo, dentro cui si esercita l'atto del trascinare e a cui poi ritorna l'oggetto trovato, l'assemblaggio, il già fatto o

rifatto. Non senza spostamenti, scarti, ripercussioni. Osservava arguto Marcolli che, in Sella, il ricorso al ready-made chiama l'operazione straniante del cernere, dell'isolare l'oggetto (ri)trovato, e che questo straniamento per decontestualizzazione potenzia la percezione assopita delle cose ordinarie, offrendo la sponda per un surrealismo felice di gioco, di mosse "alla Buster Keaton"¹⁰.

Al progetto pertiene l'orizzonte corporeo di quello spazio descritto da Gianni Celati, sulle tracce dell'imprendibile e muta figura di Harpo Marx, che è la deriva corporea del *bricoleur*, al quale si attribuisce l'ingenuità e il peccato di chi si abbandona al piacere del fare non garantito dal progetto forte: la pericolosa deriva che toglie all'intelletto la razionale gestione delle cose, e spinge verso il gusto tutto materiale "del toccare, brancare, strappare, invadere lo spazio", verso il limite del gioco ad oltranza, dove la seriosità sfuma in un'allegria frenetica che si ricompone a stento, che passa per la dissoluzione e ricostruzione del mondo risolto in spazio pieno: "spazio come intersecazione di movimenti concreti e di flussi... tutto occupato da flussi di corpi, come in altri casi lo sarà da flussi d'oggetti; ma non c'è differenza. Corpi e oggetti in questo spazio non hanno una netta separazione, sono entrambi presenza e materia, ma soprattutto corporeità dello spazio, idea d'uno spazio tutto pieno e senza vuoti, dove il vuoto non è che un effetto momentaneo di spostamenti, di mosse, che subito si cancella con altre mosse e spostamenti"¹¹.

Ma forse, incorporando l'oggetto trovato, è proprio il progetto che tocca il limite muto, la soglia del silenzio. Non si tace. Solo, il design funziona allora, paradossalmente, come affidamento alla lingua delle cose tutte già presenti, le cose lè fuori – "tutto è già là, il design è sempre esistito" diceva Achille – e che occorre solo riscoprire e concepire di nuovo, attraverso il gesto di una continua manipolazione, in una vocazione amorosa a montarle, una passione a farle e rifarle combaciare – il "tra' insemma", nel milanese dei fratelli designer – per farne scaturire le scintille di senso.

Questo servirà a distanziarci almeno un poco dall'immagine del design come produzione creatrice e dal mito della creatività soggettiva. A rivedere un *de-sign*, come sottrazione della firma, bilanciamento a rovescio dell'egotismo – piuttosto che l'*undesign* di cui scriveva Polano. Perché di segno, *sign*, qui si continua a parlare, nell'accezione materica e peirceana di traccia, di indice o residuo, e perché non c'è mai, nei Castiglioni, negazione del progetto, del design. C'è semmai la ricerca di una logica sottile che è tanto più forte, quanto più se ne tace il nome; c'è la distillazione fisica di un'intelligenza o intelligibilità "di cosa" che impronta tanto strutturalmente e intimamente il *così* dell'oggetto-progetto, da diventarne linfa, succo, "intelligenza da succhiare".

Il ready-made riporta la questione del progetto a frangersi là dove il pensiero è "impastoiato nelle cose" – come il pensiero mitico di Levi Strauss. E se il design è, per sua natura, legato alle cose, volto al produrre oggetti spazi, nel ready-made si rispecchia come raddoppiando quel legame. Design che si porge da dentro quel nesso per dichiararsi come pensiero concreto, fatto cosa: fatto gesto e appiglio per repertori di pratiche, deposito e giacimento di un sapere diverso dal sapere che si sa e si dice. Dal limite del ready-made in poi, al designer tocca lavorare nel mondo, tocca scoprire e innestarsi su flussi oggettuali, tendenze e pratiche in atto, entrare in un gioco che è

sempre già giocato dagli altri prima di lui, e dalle cose prima delle “sue” cose, senza che ciò deponga a favore di un impersonale meccanismo combinatorio, che risolve il progetto in sequenza oggettiva o procedura assegnata (rischio che nella grafica, nel design per il web per esempio, è altissimo, e via via lo diventa nell’allestimento, nel progetto d’interni, nel product design...)

Forse, come pare accennare Andrea Branzi di sfuggita, la vera ricchezza del ready-made è che passando di lì il design si riapre al mondo, quel mondo nostro di cui ritrova le configurazioni e le cose “in un paesaggio orizzontale”, senza cattedrali.¹² I Castiglioni, scrive Branzi, “non solo sapevano trasformare il ready made in design, ma sapevano fare il percorso inverso, trasformando il design in ready-made: un oggetto del tutto nuovo in una sorta di oggetto trovato”. Ecco, il progetto diventa “oggetto trovato”. Vuol dire che ritorna al tessuto del nostro patrimonio comune, a quel terreno ultimo e primo dove si fa ri-conoscere, ri-trovare?

Fuori posto

I bistrot sono pieni di tavolini come il Cumano, le strade di lampade come la Arco: Achille l’ha sempre detto. Si tratterebbe dunque, alla fine, di ri-trovare l’oggetto, di tenerlo (per) buono: di ritrovarlo intero – o rivederne le parti – e di lì proseguire per riscriverne le storie, per rifarne il racconto. Si tratterebbe di riprogettare il progettato, ma non solo nell’esercizio del riprendere e continuare il “mio” progetto, per svilupparne le premesse o le promesse intrinseche – l’hanno fatto a lungo i fratelli Castiglioni, in lavori covati nel corso di anni – ma di aprirsi davvero al mondo di fuori, quello delle cose “ready designed” che restano da leggere e interrogare al cuore del ready made – se tutto ciò che si porge come artefatto “già pronto” è stato già in qualche modo progettato, prodotto – con la fiducia di poterlo capire quel mondo. Poterlo rileggere e, forse, ridisegnare (*re-design*). È una prosecuzione naturale di quell’analisi e critica concreta, di quello studio che investe e riattiva le cose. E non per caso, nei Castiglioni, la passione per le umane cose sa farsi pratica del re-design che, lungamente sperimentata, andrà intesa come una specie di ascolto curioso e sapida riscrittura. Non prende la scorciatoia della copia per risolvere un problema di progetto, né ripropone un aggiornamento facile di parametri esteriori: come in Bonsiepe, è un redesign attento alle funzioni, alle economie del design, che gioca eticamente e interroga il ruolo del progettare, ma anche innesca il confronto con il sapere-sapere di quel che è già stato fatto, l’oggetto che altri prima di noi hanno concorso a pensare, a produrre, e che se è il caso merita l’attenzione nuova che sa tradurlo nella lingua degli usi odierni, nella tecnica costruttiva attuale. In una varietà di pratiche e gestualità da giocare di volta in volta, dalla riscrittura quasi letterale della sedia Tric alle mobili architetture dei tavolini pieghevoli e riponibili a muro, dei mobili a rampa o delle sediole in metallo, il re-design è per i Castiglioni, pienamente, pratica di progetto, che resta contigua e sfuma senza rotture del continuum nelle operazioni del progetto tout court, del progettare *ex novo*...

È diverso dall’atteggiamento che impronta la ricerca di Enzo Mari, rivolta a risalire e a estrarre, dalle occorrenze delle forme usuali, gli archetipi formali che informano la qualità artigiana, quando ripropone le sedie popolari di una tradizione, o la dignità del ferro battuto a fucina. Nei Castiglioni c’è un lavoro diverso, che tende a trarre

dall'oggetto di partenza il nocciolo del senso, il "componente principale", ma anche a salvare l'oggetto, a riproporlo con l'intervento minimo che cresce su un'intelligenza riconosciuta e riconoscibile, una volta sfrondate le impurità o le incrostazioni del tempo: la sedia Tric è la strana trascrizione della Thonet, un ridisegno che è quasi l'atto di una riscoperta, l'omaggio di riportarsi al modello quasi per intero, salvandone integralmente le astuzie costruttive, la logica delle parti, le articolazioni che permettono la piega.¹³

Si tratterà di aggiustare leggermente le dimensioni per ottenere un rapporto che calza correttamente, di allungare lo schienale, di rivestire il lato usabile del compensato curvato con un foglio di feltro per ridare morbidezza e colore al legno nero, di utilizzare i giunti opportuni a garantire rotazione e distanze di spessore. Così si affaccia l'idea di una sorta di traduzione nella lingua della moderna tecnica produttiva, che serve certo come aggiornamento e riattualizzazione. Ma ancora più radicalmente, l'idea che il redesign sarebbe una sorta di riscrittura, la ri-narrazione di un oggetto o – è l'analogo – di una storia nota ma dimenticata, che a volte basta riattivare nel ridire, basta rendere presente conservandone o riproponendone il nocciolo all'attenzione del pubblico dei fruitori-ascoltatori.

In tutto questo, gli oggetti dei Castiglioni sono lontanissimi dall'intenzione di isolare l'archetipo in una purezza ideale, per riproporlo all'ammirazione una volta per tutte come soluzione definitiva, ultima parola sulla cosa. Se continuano a fluire, se cercano innesti nel dire comune per ripartire di nuovo, per restituirsi a quel dire...

Qui l'idea di racconto non è intesa a catturare la forma stabile di una tradizione sfuggente – a compiere la traduzione di un'oralità diffusa e viva nella parola scritta e autoritaria.¹⁴ Il ri-narrare del progetto serve invece a riattivare il flusso, a rimettere indefinitamente in circolo l'oggetto, riattivarne il senso, così che poi fecondi nuovamente l'immaginazione attiva – di chi il progetto lo prende, lo legge, come di chi lo porge o scrive: da Tric alla poltroncina parente, con braccioli, Ginevra; da Tric a Trac, il tavolo pieghevole che le si richiama, è il passo breve di un trasferimento di logiche strutturali, come se un oggetto chiamasse un altro oggetto, a completarlo, a far complemento possibile. O come se la logica pregnante con cui in principio il designer si è confrontato, poi prendesse la mano: per guidarla a scoprire forme e applicazioni di una consimile radice di senso.

C'è da chiedersi se poi esista davvero, in senso forte, un progetto "ex novo" (*ex nihilo*?). Se invece, e più radicalmente, il discorso non si riporti e si riallacci ancora a quell'idea del progetto come montaggio immaginativo, come ricerca che muove nel nostro intorno di cose e che produce oggetti come aggregati di oggetti, sospensioni di flussi, raggrumarsi di cose intorno ad altre cose che sono artefatti, gesti, modi d'uso: intorno o dentro uno spazio-tempo pensoso, come parole strette insieme nel fraseggio.

Forse è soltanto questo il dire del design, un discorrere che apre lo spazio e l'oggetto a una compenetrazione reciproca, e che sottrae alla pretesa chiusura dei loro volti opachi. Ed è come se, nell'accettare questo intorno, la pratica del design aprisse una via per pensare le cose non su uno sfondo assoluto, una cosa alla volta – ogni cosa una cosa in sé, singolarmente individua – ma nelle possibilità di permutarli quei posti, di mettere in opera una trasformazione che scompagina, nella ricchezza di una tensione di pensiero che passa per l'accarezzare il toccare il sentire, allorché le cose cominciano a

non esser più che tracce di cose, frammenti, custodie parziali di identità sparse dentro la materia intricata delle rimanenze dei luoghi. E nel progetto, è tutto il contrario di un atteggiamento grigio, annoiato o deluso: un'attenzione che riscrive le cose, gli usi, e che continuamente cerca una via di innesto con il tessuto del reale, e quasi sempre la trova di lato, per gioco, nei modi garbati tra modestia e scherzo, tra arguzia e buon senso ingegnoso, in una bonaria ironia.

Osservava Merleau-Ponty che “l'unità dell'oggetto è fondata sul presentimento di un ordine imminente che in un sol tratto darà risposta a domande soltanto latenti nel paesaggio, essa risolve un problema che non era posto se non sotto forma di vaga inquietudine, organizza elementi che prima di allora non appartenevano al medesimo universo e che per questa ragione non potevano essere associati”¹⁵: queste osservazioni valgono per l'unità della cosa percepita, che affiora e si configura in un attimo da un'incertezza inquieta, prendendo forma e solidità nell'atto del percepire. Ma si può anche vederla come glossa alla radice del comporre, del mettere insieme i componenti per saggiare la domanda del progetto, accostando elementi che appartenevano a universi diversi, in principio e per principio non comunicanti.

Sulle tracce dei Castiglioni, il progettare – design, re-design non importa – è far comunicare questi distinti universi che assicuravano una cosa al suo posto, un posto per ogni cosa (uno solo!) – è aprire il pensiero, rompere lo schema, e così far comunicare incessantemente, far interagire e scambiare di posto le cose, come fanno i giocolieri rapidi e sapienti, con la destrezza sapida di un pensare-fare che è sempre più ampia rispetto ai limiti del tema dato, e mira ad estenderlo, a spostarne i termini, a rivederli sempre in altro modo. Sì, se gli elementi continuano ad appartenere a mondi distinti, separati, non potranno essere associati. Ma la natura del componente è di stare o situarsi su un piano comune, dentro una rete di relazioni possibili in un medesimo universo: per sua natura votato al gioco con l'altro, o almeno alla composizione con lo stesso: un po' come succedeva coi calchi nomadi di Rodin, oggetti-progetti resi disponibili a nuove aggregazioni, a far parte di organismi diversi, come i pezzi da riappropriare. Fino al limite del montaggio dello stesso con lo stesso – oggetto finito su oggetto finito, a dar figura a sequenze impreviste – che si produce nelle fantasie della retrospettiva di Vienna e Barcellona (1986), in una sarabanda di giostre, in numeri da “circo ironia”.¹⁶

Allora il linguaggio, la sintassi del montaggio lavorano nell'allestimento quanto nel singolo oggetto, senza rotture, e si proseguono in quel grado ulteriore di metalinguaggio che si esercita a partire dagli oggetti già progettati, o da parti di questi, ripescate e intese ancora nuovamente come componenti aperte, per un fare attuale: come nella mostra a Tokio, poi ripresentata a Barcellona, dove i tavolini cumani si accoppiano a pezzi di Bibip, dove gli Alberi e la serie dei servi – già intesa come sistema di pezzi reimpiegabili – si uniscono, dove le Parentesi con il loro sistema di cavi tesi da pesi trovano impiego...

Questo a riprova del fatto che la pratica del montaggio continua oltre la compiutezza del prodotto finito, del progetto in sé concluso: restituito all'esistente, e dunque reso disponibile per un uso o riuso, in tutto o in parte, aperto a nuove aggregazioni, diventa ingrediente per nuovi montaggi. Per cui gli oggetti-progetti tornano a essere materiali d'uso, per comporre spazi espositivi o cose, in un ambito di

comunicazione e trasferimenti continui, senza spaccature. E qui, in un'accezione leggermente diversa, più estesa di quella già vista, vien fuori l'idea di un design che è processo mai finito: è composizione, aggregazione in cui tutto concorre all'occasione, perché tutto è disponibile come materia prima per immaginare. E di nuovo, si avverte l'eclisse della firma, in un de-sign risolto in flusso di cose che attraversa i repertori stabili, che adesso passano di mano: perché non c'è stabile aggregazione, ma piuttosto fluidità di processi colti sul nascere o nelle fasi dello sviluppo – arrangiamenti, sistemazioni provvisorie e provvide...

Studiati, ristudiati, ridisegnati e scomposti, gli oggetti-progetti dei Castiglioni sembrano dar luogo non al catalogo delle loro occorrenze ordinate, ma a un magazzino ingombro di pezzi e di parti, un bazar archeologico nel quale le luci mutevoli degli incontri, dei pensieri danno rilievo a relazioni immanenti e inattese. Come a rivelare le permanenze, le ricorrenze dei modi di quello stare insieme delle parti, a indicare affinità troppo profonde per poterle ascrivere come costanze di stile, a descrivere le coerenze stringenti secondo cui tendono a disporsi materia e forma, senza dividersi nella idealista separazione, ma per le insistenze di un prender forma che nasce nella loro aderenza, nel continuo confronto – con la qualità del tondino metallico, per esempio, e nel gesto che giocando lo piega a una forma-funzione equilibrata, a un senso.

Insistere dove Gregotti diceva si scorge “il segno residuo del gesto artigiano che ha pazientemente costruito il modello, la pinza che ha corretto l'inclinazione del lamierino, aggiustato la collimazione tra piani, allargato una circonferenza”¹⁷. La questione non è contemplarlo, l'oggetto, ma ancora insistervi criticamente: accettare per intero di giocarlo, fino a rifarne il racconto muto, fino a smontarne la logica come fanno i bambini. Finché nel consistere proprio dell'oggetto-progetto, al livello elementare del contatto e della sintassi di forme, si affacciano scritte, logiche stringenti, coerenze cercate e leggibili, che sono tattiche o strategie del senso...

¹ Le parole sono riportate nella monografia a cura di S. Polano, p. 102.

² *Sei domande a otto designer*, in «Edilizia Moderna», n. 85, 1965, pp. 8 e 12-14. L'intervista è ora riportata in Polano, *cit.*, pp. 447-449.

³ Sulla connessione della fotografia col tempo morto dell'istante passato, in particolare R. Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino 1980.

⁴ “Le cose sono lunghe, io gli faccio la balia a lungo... Io mi sento molto immaturo. Poiché ho una certa età, mi chiedono delle cose. Ma io non sono sicuro, ho molti dubbi sempre, e voglia di giocare. Sono bambinista”, dall'intervista di S. Giacomoni nel citato volume curato con A. Marcolli, *Designer italiani*, p. 122.

⁵ Cfr. A. Bassi, *La luce italiana. Design delle lampade 1945-2000*, Electa, Milano 2003, il capitolo *Pietro Chiesa raccontato da Gio Ponti* (pp. 28-39). Il capitolo iniziale del libro è dedicato agli apparecchi tipo Luminator.

⁶ L'affermazione dei fratelli designer, ripetuta con piccole varianti nelle diverse interviste, era già contenuta nel testo incluso in «Edilizia moderna», *cit.*

⁷ Intervista di S. Giacomoni, *cit.*, p. 124

⁸ I riferimenti sono: C. Sini, *Gli abiti le pratiche i saperi*, Jaca Book, Milano 1996; M. Merleau-Ponty, *La prosa del mondo*, Editori Riuniti, Roma 1984.

⁹ G. Didi-Huberman, *La somiglianza per contatto. Archeologia, anacronismo e modernità dell'impronta*, Bollati Boringhieri, Torino 2009.

¹⁰ S. Giacomoni, A. Marcolli, *Designer italiani*, *cit.*, p. 133.

¹¹ Cfr. G. Celati, *Il corpo comico nello spazio*, «Il Verri», n. 3, novembre 1976, ora in «Riga», *Gianni Celati*, n. 28, a cura di M. Belpoliti e M. Sironi, Marcos y Marcos, Milano 2008, pp. 106-116.

¹² A. Branzi, *I fratelli Castiglioni*, in M. Vercelloni, A. e P.G. Castiglioni, fascicolo della collana «I maestri del design», *Il Sole 24 Ore Cultura*, Milano 2011, p. 5.

¹³ Cfr. A. D'Avossa, F. Picchi, *Enzo Mari. Il lavoro al centro*, Electa, Milano 1999. V. Gregotti vede nei Castiglioni una dedizione all'applicazione materiale, anche nella conferma «un solido contatto con le tipologie povere e tradizionali», nello scritto *Traviamenti interpretativi*, contenuto in P. Ferrari, *Achille Castiglioni*, *cit.*, pp. 9-14.

¹⁴ Il riferimento è a M. De Certeau, *L'invenzione del quotidiano* [1980], Edizioni Lavoro, Roma 2010.

¹⁵ M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione* [1945], Bompiani, Milano 2003, p.

¹⁶ G. Didi-Huberman, *La somiglianza*, *cit.*, p. 154; e A. Mendini, *Il circo ironia*, in *Alla Castiglioni*, catalogo della mostra, Cosmit, Milano 1996.

¹⁷ V. Gregotti, *Traviamenti interpretativi*, *cit.*, p. 14

3. Tattiche o strategie del senso

*Bisogna riuscire a guardare nelle cose,
non soltanto alle cose
F.L. Wright*

Coerenze

A questo punto si tratterebbe del fare e del saper fare, della perizia artigiana, della conoscenza profonda che appartiene al mestiere: cose tutte che riferiscono il design italiano, nella sua fase sorgiva e non ancora istituzionalizzata, a una cultura di costruttori artigiani e di Geppetti, il cui portato si legge con chiarezza, per esempio, nelle realizzazioni di maestri come Franco Albini.¹ Già qualche anno più tardi, con i Castiglioni c'è forse un gioco meno sapiente di artigiane fatiche, ma più divertito, più vicino alle logiche di un *bricolage* che invita a comprendere e a partecipare non proprio da spettatori, ma a rifare l'oggetto con la mente o la mano; un gioco che, attraverso il progetto, comunica una forma di affabilità ritrovata, tante volte riportandoci a un fondo di immagini comuni e condivise.

E anche la logica del comporre, la sua coerenza che intimamente struttura l'oggetto-progetto, si esplicita in maniera meno architettonica rispetto ad Albini, dove c'era sempre una tensione attiva, vibrante di forze e carichi e controventature.² Le logiche dei Castiglioni sono più semplici, di un'ingegneria ingegnosa ma alla mano. Spesso riposano sul gesto del mero accostare le componenti, del porle l'una accanto o l'una sopra l'altra, facendole aderire in virtù della reciprocità in cui sono prese, per la necessità che collega da sé sola i termini di una relazione. Per coerenza, si direbbe: se, come ricorda François Jullien nelle sue indagini sulla pittura e il pensiero cinese, *co-herere* è il modo di un'aderenza che prende secondo una logica interna – modo di una disposizione (e di una disponibilità, insieme) che succede per interna necessità o impellenza, e con il minimo sforzo.³

Ecco: basta mettere il piano sopra i cavalletti di legno, come si fa con i pannelli nei laboratori artigiani e negli studi di architettura, per fare il tavolo Leonardo – i cui cavalletti sono pensati proprio per questo assemblaggio “a secco”, con un appoggio gommato che evita il rischio dello scivolamento del piano. Basta porre le coppe di vetro di lampade come Taccia e Aoy sulla base d’appoggio – colonna o vaso di cristallo – per completarne il funzionamento; oppure appoggiare in cima alla struttura accogliente della Toio il faro d’automobile, rivolto al soffitto; o ancora, lasciare che il cavo della Parentesi si tenda per effetto del peso, come il filo a piombo dei costruttori, così che il dispositivo se ne stia sospeso e attivo per puro attrito... Ci si accorge che, pur nella diversità degli oggetti richiamati, l’aggregazione delle parti avviene sempre puramente – è il senso implicito di quel “basta”, di quel “lasciare” – per accostamento, giustapposizione, congiunzione fisicamente segnata dalla sola tangenza, dal peso proprio. Una simile logica di coerenze, che fa affidamento su contiguità, appoggio, naturale frizione tra le parti, informa e struttura l’oggetto-progetto dei Castiglioni. Lì sottilmente agisce, come tratto di rilievo che segnala criticamente, dentro il silenzio della cosa, le venature di un’intenzionalità, i modi di un pensiero concreto.

Ricorda Kenneth Frampton che la tettonica è l’arte della connessione, del giunto.⁴ *Tékton* infatti, prima che il “costruttore”, indica propriamente il ruolo connettivo: dice *quello* che tiene insieme le cose, che stabilisce relazioni, *quello* che (le) lega. Come a portare attenzione a quel pensiero che si addensa e deposita nei nodi; a indicare, del pensiero, il momento in cui si fa nesso, legame, giunzione tra le parti in gioco: allorché ponendole insieme, consentendone l’articolazione in una relazione di senso, un certo fare-pensare fa essere – fa “stare insieme” – le cose.

Si osserverà che nei progetti dei Castiglioni, nei modi concreti in cui i loro oggetti si dispongono internamente e “stanno insieme”, non si legge tanto la ricerca del giunto disegnato, la passione per l’articolazione ingegnosa e studiata che, per esempio, distingue i lavori di Enzo Mari.⁵ C’è però tante volte una mancanza che è altrettanto pregnante, un procedere come dissimulando la connessione progettata, il suo artificio *ad hoc*, per affermare semplicemente le ragioni del contatto, le logiche di un comporre affidato alla tangenza e al tocco tra le cose.

Il cavo elettrico può correre libero e manifestare le sue evoluzioni: quando occorra reggerlo o raccoglierlo sarà sufficiente la fascetta zigrinata suggerita per Parentesi e tante volte usata a vista dai Castiglioni, negli allestimenti; basteranno gli anelli della canna da pescatore, fissati in sequenza allo stelo di Toio con nastri adesivi per accompagnarlo, il filo, e poi dar di volta alle eccedenze intorno al pezzetto di metallo ripiegato, affrancato alla vite che stringe lo stelo per regolarlo in altezza.

Dove serve un legame che stringe, duraturo e saldo, i fratelli designer impiegano di regola senza pudori i giunti standard, da avvitare: a dado e farfalla (resta in mente, elegantissimo, il galletto di Mezzadro) o a ganasce (con la levetta di chiusura ripiegabile, in Sella) messi in piena evidenza, e consentendo anche al gusto del prelievo tale e quale, da contesti noti, facili da riportare all’esperienza comune.

Il tavolino basso chiamato Cacciavite (1966) è l’omaggio esplicito alla semplicità ed efficacia della giunzione avvitata: qui le semisfere tangenti i raccordi alloggiavano gli innesti filettati per le gambe, che figurano insieme il modo della giunzione (avvitata) e il

gesto adatto per il montaggio (l'avvitare, appunto), in un gioco tautologico, di affermazione ironica che fa coincidere funzione e finzione. Così, attraverso le vicende di un progetto che evolve nel tempo, delle gambe si conserva la sezione esagonale, mentre la simmetria del disegno in alzato si ripulisce via via, fino a riflettere la logica costruttiva dell'oggetto, fino a significarla iconicamente riproponendo fuori scala i tratti di un manico di utensile che, come in un ideale libretto di istruzioni, pare stia a suggerire all'utente-costruttore in proprio: "gira qui".

Un giunto sicuro può sfruttare la presenza della corona avvitata sulla virola, stretta intorno alla sorgente di luce, e così tenere unite una lastra obliqua di vetro molato e la base della lampada Snoopy. E qui però, di nuovo, il cappello riflettore, che chiude superiormente e scherma la vista, è semplicemente poggiato dall'alto nella giusta sede e posizione – esempio di componente collocato senza affrancature, affidato soltanto alla logica della contiguità e dello stare a misura.

Altre volte, è la congiunzione di profili estrusi e scocche che, nello scorrimento reciproco degli uni sulle altre, suggerisce una logica costruttiva semplice e stringente, di giunzione lineare, tale da strutturare il corpo tutto dell'oggetto sulla dinamica dell'estrusione. Così funziona nell'assemblaggio scorrevole il guscio colorato della lampada Gibigiana, carrozzeria leggera innestata sul blocco unitario che fa da base e da retro, e che supporta l'allineamento in verticale delle componenti elettroniche; così i manici a sezione di T delle figure di acetolieri sono infilati nelle svasature della base, per trattenere in una gabbietta preziosa le ampolline asimmetriche di cristallo, che restano prese, solidali al dispositivo, ma che è possibile liberare con pochi gesti per la pulizia delle parti.

Ripercorrendo il repertorio degli oggetti, si incontrano di continuo gli indici di un progettare attento ai modi giusti di assemblare le cose, a quella opportunità adatta che ha radice nel gusto del comporre, del collocare rispettivamente, del disporre, dell'appareggiare: nel senso proprio del costruire dispositivi o apparecchi, macchinismi di una complessità misurata, mai eccessiva, dove la stupefazione si produce piuttosto come concentrazione sul poco, sul minimo portato di un attrito. Di progetto in progetto si conferma l'intuizione che i giunti – i momenti o snodi del comporre – possono porsi con semplicità al funzionamento, al riconoscimento e all'uso, e che la funzione dello stare insieme delle componenti, di volta in volta, può essere affidata all'impiego specifico nel gioco delle parti. Quel modo dello "stare insieme", nei Castiglioni, è frutto di una ricerca che tende ad aggregare i pezzi secondo le regole della coerenza più elementare, cercando le vie della semplice aderenza, assecondando l'intima solidarietà che li fa coesistere, i pezzi, per dar luogo alla cosa. Fino al limite – che nei fratelli è forse il procedimento compositivo più proprio – del semplice accostarle, le parti, quando il giuntare agisce da sé per sola tangenza e appoggio, per virtù di mero attrito e peso, come nel semplice gravare di una parte sull'altra che fa da cerchio, orlo, corona...

Così è nella lampada Taccia, di cui pochi riconosceranno il modello nel pezzo meccanico d'un motore agricolo, studiato per garantirne il buon raffreddamento; molti lo status symbol, l'oggetto del successo raggiunto. Qui è palese come, passando per le scelte e le scoperte del cercare, sedimentando le proprie logiche interne, il progetto si concretizzi come viluppo di contenuti o "ai contenuti richiamo" (Fossati) mentre la

forma che va assumendo, via via, eccede l'esigenza tecnica, fa dell'oggetto qualcosa di più, che non si riduce a correttezza di soluzioni pratiche ma porge appigli per le letture plurali degli utenti, offendo loro come frantumi di specchio, dove ciascuno ritrova qualcosa dell'immagine di sé. Taccia è una lampada che i Castiglioni spiegano contro tutte le evidenze esteriori, figurative, in termini di vettori e di riflessi, di flussi di calore emessi dalla sorgente inclusa ed esigenze di aerazione. E che risolvono con collegamenti semplicissimi ma grandemente efficaci – ridotti a pura tangenza o appoggio: tra lo schermo diffusore in alluminio e l'ampolla di vetro della calotta osculante, tra questa e il colletto-capitello della base, su cui è possibile inclinarla per regolare l'incidenza della luce secondo un effetto di puro scorrimento, confidando nel peso proprio del cristallo e nelle geometrie della tangenza.

Lo stesso espediente si ritrova, ma rovesciato e sospeso alla leggerezza dello stelo, nella cupola della Arco, dove l'obbligata tangenza dei settori sferici organizza il gioco semplicissimo del paralume basculante e orientabile, per regolare il flusso luminoso e adattarlo alle diverse inclinazioni che l'allungare telescopico comporta, rispetto alla parte interna fissa, stabilmente affrancata al portalampada.

Al limite, quell'affidamento al peso proprio prende la forma del gravare in sé, su di sé solo, del sasso-ciottolo, e sulla terra, dei corpi: è il riposo di una forma conchiusa, come in Noce, o della massa pesante delle basi che garantisce sufficiente appoggio: alla massa di marmo di Carrara su cui s'infila lo stelo della Arco, al povero trasformatore a rocchetto e lamelle di piombo della Toio che, esposto agli sguardi nella sua nudità di componente elettrico, non sfigura.

Va detto: se questi oggetti-dispositivi hanno luogo, se funzionano, è perché qui il disegno-progetto conosce non solo la forma, ma sa il peso delle cose – ne conosce il gravare, la tangenza delle parti, gli accoppiamenti giudiziosi possibili per appoggi e vincoli, disposti naturalmente dal concavo della svasatura nella fisica relazione col reciproco convesso (è ancora il caso di Taccia), per esempio, o dalla sezione maggiore che in sé alloggia la minore e la minima (lo scorrimento telescopico dello stelo, nella Arco).

In virtù del minimo elastico adattamento che le consente la presa sulle sigarette, la molla del posacenere Spirale occupa bene la propria sede nella concavità della base e può lasciarla e riprenderla altrettanto agilmente; e nel progetto c'è la stessa immaginazione di una corrispondenza di profilo-sezione, del concavo e del convesso, che è la radice del cucchiaino per i vasetti della maionese Kraft. O, rovesciando ciò che prende e ciò che è preso, è ancora la reciprocità di rapporto che stringe l'anello elastico, in caucciù o elastomero, alla sede cava incisa alla base dei bicchieri Ovio, che fa da salvagocce e paraurti insieme; è lo stesso accorgimento che torna nella lampada Relemme e nelle più tarde Fucsia – che dice sia il colore sia il calice di fiore, rivolto in basso – la cui vocazione è di oscillare, affiancarsi, toccarsi l'un l'altra con la delicatezza consentita da quella semplicissima guarnizione d'idraulico, che ne protegge gli orli dal tintinnio e dagli ammacchi.

Se c'è somiglianza tra questi oggetti, è somiglianza che si rapprende prima di tutto a livello del funzionamento, del senso, di là delle specifiche destinazioni d'uso – è qualcosa che concerne un ricorrere sorprendente di coerenze, di sensibilità tattili,

concrete, sottilmente portate nelle cose: dove le regole che guidano il prodursi delle forme non sono indizi di estro passeggero o i ripetuti ammicchi dello stile: ma affioramenti, pieghe connesse a un livello profondo della ricerca, dichiarazioni silenziose e densissime del senso del progettare. (Forse le si può tradurre, o tentare di dire, in disegni di una semplicità e densità radicale, che perdono di dettaglio e misura ma colgono il senso – al modo di schemi o mappe mentali delle cose, tratti come di quando il pensiero fa mente locale e ridisegna la strada di casa, in una coincidenza singolare tra quello che fa e quello che intende, in pochi gesti in cui “quello che penso è quello che faccio”⁶).

E qui in particolare importa che quei modi dello “stare insieme” dell’oggetto-progetto – per effetto del costruire, del comporre – sono ragionamenti rappresi della costruzione e della forma: che sono tali da stringerle l’una all’altra, forma e costruzione, in una logica o coerenza che le prende insieme, inseparabilmente, e che le rende inseparabili. Non sono riducibili a giochi disegnativi o a soluzioni topiche di problemi: piuttosto, per via di ricorrenze, per la necessità che li orienta dall’interno, si direbbero tracce di saperi ed esperienze corporee, espedienti o attitudini concrete in cui si giocano le relazioni, gesti o posture che il disegno semmai decanta e accoglie poi, perché comunque partecipa e condivide la medesima radice nel corpo e nel gesto.

Sono ragionamenti elementari, muti, di una sintassi che affonda dentro il terreno concreto di un manipolare le cose – siano queste pezzi di oggetti, semilavorati, componenti disegnati apposta –: quando la forma scivola tra le dita, accarezzata a lungo, disposta così o così, rigirata nella posizione adatta per stare insieme con le altre parti e per disporsi nel modo giusto al contatto con loro. Per entrare con appropriatezza nella relazione che dà luogo all’oggetto, e insieme disporsi ai contatti plurali delle mani e dei corpi cui un progetto è rivolto.

Con la consueta sensibile attenzione, Attilio Marcolli notava della poltrona Sanluca in particolare la modellazione del bracciolo, che prende quel risvolto, quella particolare forma come se fosse stato lungamente plasmato dal tocco e dall’uso⁷ – come se il tocco del designer e dell’ignoto fruitore si unissero su quel dettaglio, continuando uno nell’altro, passando il testimone. Per il nostro discorso, non è un appunto da poco. Se non inficia gli argomenti di altri critici che riportano piuttosto la Sanluca alle suggestioni di un’estetica futurista, o alle più salde ragioni del progetto come montaggio di parti adatte per una costruzione seriale, diversa dai procedimenti di realizzazione dell’imbottito in uso, tuttavia riporta potentemente al cuore della questione. Perché implica precisamente la relazione con le cose, la chiama, prendendo dentro la piega di un risvolto in cui è deposta la forma-esperienza di un’aderenza, di un contatto col corpo. E proprio in questo contatto delle cose – di cosa con cosa, della cosa con l’umano (progettista o fruitore) – sta il terreno dove il progetto si radica: dove l’“oggetto del progettare” e il “progetto dell’oggetto” rivolto all’altro si specchiano, per ritrovarsi.

Al fondo del progettare non è questo attivo incontro che ha luogo “nella nostra attività immersa nel mondo, che costituisce come tale un sapere ‘tecnico-pratico’” e implica, continua Jullien, “un sapere altro rispetto a quello teorico, e non distaccato dall’impiego delle cose”?⁸ Non è ancora quella *Zuhandenheit* che, sulla scorta di

Heidegger, dice la vocazione delle cose a un'utilizzabilità, a un giusto impiego aderente, adatto: che delle cose è il lato "alla mano"?⁹

Con le mani

Prendo in mano una cosa: questo singolo gesto, infinitamente ripetuto da mani innumerevoli con innumeri oggetti, è l'inizio dell'utensile e l'inaugurazione del manipolare come forma del fare-costruire-immaginare le cose; come forma di una comprensione che, mentre attiva la facoltà del comporre, radica a un mondo ogni progettare. Per questo non si insisterà mai abbastanza sull'importanza dei gesti, e sulla passione che attraverso il tocco della mano forma il modello, o plastico dell'oggetto-progetto, con continui aggiustamenti e prove, nell'accesso diretto a quella dimensione non virtuale del vissuto che si riempie di virtualità, di potenzialità indotte proprio dall'atto del manipolare, del gestire. Allora il confronto diretto – il più diretto possibile – con le cose, avviene senza la mediazione distanziante del disegnare, che già introduce il distacco della costruzione intellettuale dello spazio, l'artificio linguistico della rappresentazione secondo il punto di vista – termine assolutamente ottico, appunto – di un dio che delle cose non conosce il peso.

Tra le immagini che riproducono i lavori dei Castiglioni si reperisce la strana fotografia che ritrae la spatolina per maionese, sopra lo sfondo di un foglio da disegno (Sleek, 1962). Strana perché nell'innocenza, nell'immediatezza dell'incontro, pare allestita come controcanto sottile al duchampiano *With my tongue in my cheek*: per via dell'accoppiamento diretto tra il profilo disegnato del barattolo Kraft e l'oggetto che ne continua il tracciato in un rilievo minimo; per quella dialettica irrisolvibile del calco e della modellazione che segue l'impronta, e per la relazione col segno tracciato sulla carta. O forse, l'inquietudine sottile della fotografia di Ballo, viene dal fatto che anche l'oggetto che presenta ha a che fare con la lingua e la bocca, con la guancia dalla parte interna, con una guancia-lingua (*tongue, cheek*) attraverso il gesto goloso del toccare. Senza dubbio è il ritratto di un oggetto minore, un oggetto-gadget, che però veniva sempre mostrato e raccontato con divertito entusiasmo da Achille, e che qui doppiamente interessa: perché è un cucchiaino-spatola che nasce come trasferimento di una gestualità ghiotta e pastosa – di pulizia e di scavo dentro il contenitore – nella forma che è lì fissata come disegno, silhouette, tracciamento di un profilo (inteso proprio come "sezione", secondo l'antica teoria del disegno). E perché l'oggetto è progettato e risolto come contro-forma, che presuppone la cavità del barattolo, la studia, ne rifà alla rovescia il movimento generativo della geometria di rotazione, per isolarne in una aderenza o tangenza estrema il profilo-sezione – e su quelle linee e raccordi imposta, come calco, i profili contrari nella logica del concavo-convesso, del pieno-vuoto.¹⁰

E poi interessa, l'immagine, anche perché racconta un modo di aderenza possibile tra modello o oggetto modellato, concretamente fatto materia, e la tecnica ripulita del disegno che ne descrive e esplica il senso, dispiegandolo in piano. In questo rapporto stretto tra modalità del presentare e del rappresentare, a due o tre dimensioni, rimanda alla didattica degli allestimenti che i Castiglioni curarono, per la sezione degli apparecchi di illuminazione alla IX Triennale (1951) e per quella del design italiano, alla X (1954). Dove l'esposizione dell'oggetto prodotto cercava sempre l'appoggio e il completamento

nei disegni in scala al vero, capaci di descrivere tecnicamente il pensiero della cosa: dove l'occasione della mostra chiedeva allo spettatore di farsi un po' architetto, un po' designer o tecnico anche lui, di provarsi a prender su almeno un poco quel linguaggio di linee nere a spessori graduati, che è il codice condiviso negli ambienti del fare, e di cui comunque poteva cercare condividere di il sapore, come fosse invitato a farne parte.

Nei Castiglioni il modello viene prima del disegno, che è inteso come verifica, appoggio, riscontro – l'hanno ammesso tante volte. Perché il plastico dà accesso a un modo di pensare che cresce nel confronto diretto con le cose e i materiali, che aderisce alle cose per dare loro la giusta forma: consente un pensiero che si fa cosa con moto di stupore e procede per piccoli scarti laterali, mentre la percezione si rovescia in scoperta al balenare di una soluzione inattesa. E nel modello il pensare può procedere quasi senza misurare: perché è già a misura, già al vero – se nel modello (e nel prototipo, poi) può darsi la verifica diretta della relazione col corpo utente, che rinnova il gioco con l'oggetto, per capirlo, per vedere come funziona e se funziona davvero. Lì si dà intero il gusto di praticare le cose: di muovere gesti a far segno, a far mossa di usarle in certo modo – rappresentarsi nell'atto di lavarsi le mani, toccare la forma dell'oggetto e accarezzarne le pieghe, e insistere su ciò che ne fa una forma utile, che va...

Il breve film girato da Marcello Piccardo nello studio di Piazza Castello, senza parole ma col sottofondo di rumori d'officina, racconta il gusto di praticare le cose.¹¹ Film fatto di inquadrature brevi, prese come di sfuggita, in cui gli oggetti e i modelli compaiono come supporto ai loro gesti, elegge protagonista l'atto del manipolare: perché alla bottega dei Castiglioni è tutto un continuo toccare, sfiorare, mostrare, porgere, rigirare tra le mani, passarsi le cose di mano in mano. E questo manipolare appare come un piacere sensibile, contagioso, per il materiale che cede alla lavorazione e al tocco nel fare del designer; tale che chiama direttamente la pratica del modello e la predilezione dichiarata per il legno o i materiali del laboratorio artigiano di un tempo, per la scagliola anche, che pure è lunga a apprendersi. Per le plastiche meno, o niente del tutto: almeno così Achille si spiegava, in un colloquio insieme con Giulio Castelli, fondatore di Kartell, l'insuccesso dei tre esperimenti di lampade sviluppati nel 1959, che a fatica si confrontavano con le esigenze produttive di un'azienda rivolta allo stampaggio seriale delle scocche in materia plastica monoblocco.¹² Mentre i fratelli Castiglioni cercavano anche allora le vie laterali, sfuggivano alla intenzionalità del tema – con l'eccezione della Kd6, che viene dall'allestimento per la Camera di Commercio milanese, ed è in sostanza una Relemme rifatta ma incerta – perseguendo piuttosto le logiche polimateriche dell'aggregazione di componenti differenziate (Kd7), o della disposizione naturale delle parti, per mera gravità, secondo una configurazione geometrica obbligata (la munariana Kd51/R, nota "Teli", che riprende l'intuizione del contatto diretto tra il tubo al neon e il tessuto sintetico che lo schermo e lo porta, dall'allestimento della sala dell'imballaggio, alla Fiera milanese, 1956).

Figli di uno scultore abile, cresciuti a contatto col mestiere – il primo studio professionale era ritagliato accanto a quello del padre Giannino – i fratelli Castiglioni non praticano tuttavia il progetto come modellazione scultorea di volumi plasticamente formati, plasmati dall'esterno, come sacche o masse internamente indistinte. Anzi, come

se l'idea di disegno formale ed estrinseco, affine allo *styling*, li disturbi e metta in crisi, cercano la presa salda dei vincoli costruttivi, delle parti tecniche, dei giochi concreti del tocco e dell'uso. Quando il tema li porta a confrontarsi con l'oggetto tecnico, schematicamente suddiviso tra organi interni e carrozzeria, lavorano a un tempo dentro e fuori l'oggetto, alla ricerca di una corrispondenza necessaria tra involucro e disposizione delle componenti funzionali, da riordinare e ripensare nella collocazione reciproca e in relazione diretta con gli usi possibili dell'oggetto nell'insieme. Se non condividono il magistero di Zanuso e Sapper alle prese con le viscere dei televisori Brionvega, i Castiglioni mettono, nel riordinare e riconfigurare la complessità dell'oggetto tecnico, una tensione che però guarda soprattutto alle possibilità di utilizzo concretamente giocate nei gesti e nelle disposizioni in uno spazio esterno, vissuto, implicato sempre nel progetto. Questo si legge già con la precoce radio Phonola, di Pier Giacomo e Caccia Dominioni (1939), un progetto agile da tavolo e da muro, pensato quando ancora l'apparecchio radiofonico scontava il dover essere mobile ingombrante e legnoso, da salotto buono; una forma in celluloidi che anticipa la capacità di Mario Bellini, di inglobare nella fluidità della scocca il componente tecnico principale, intorno la cui emergenza si organizzano i circuiti elettronici e le parti compatte. È la ricerca di quel "progetto integrato" o "integrale", di cui parlava Paolo Ferrari riferendo i metodi di Achille¹³, e che tocca un momento felice nella più tarda aspirapolvere Spalter (1956) – ossia apparecchio Spalla-Terra, offerto alla casalinga privo di ruote, ma con cinghie in cuoio, da borsa o zaino a tracolla, e con pattini in metallo – soluzione che per intero riportava l'attenzione dalla cosa in sé a un più vasto intorno usabile, dove si iscrivono le pratiche dei gesti e dei modi d'uso anche inediti: del trascinare, dell'indossare l'oggetto.

Nella diffidenza per una forma plasmata soltanto dall'esterno, sta probabilmente il motivo profondo del limitato confronto dei Castiglioni con il tema dell'imbottito, mai del tutto risolto. Tema che i fratelli (il solo Achille, dopo la morte di Pier Giacomo, 1969) accostano riportando l'oggetto poltrona a una scomposizione per parti localmente tangenti il corpo, differenziate per forma o durezze, fino a ridurre le sedute ad aggregati di parti esibite come differenti, a *insecta* le cui singole componenti apportano funzioni nelle collocazioni specifiche, e ribadiscono le logiche costruttive, di montaggio. La Sanluca prodotta da Gavina è in questo senso il capolavoro di un progettare per l'assemblaggio di scocche, già imbottite e rivestite, che sono forme parziali e replicate; per l'intenzione di ridurre e ripensare le usuali procedure artigiane a un lavoro di prefabbricazione di parti da mettere insieme con la semplicità dell'avvitare, o dell'infilare a secco. Così succede che, anche nell'imbottito, l'atto del manipolare non si avvicina al plasmare libero, felicemente plastico e scultoreo, ma ancora riafferma il gusto della composizione, la passione di una costruzione per montaggio, direttamente risolta nel corpo del modello.

Se i gesti del dar forma alle cose chiamano quelli del modellare per manipolazione e implicano il toccare con mano, pure nei Castiglioni non si rivolgono tanto alla massa morbida e indistinta della materia: ma alla duttilità del filo metallico, all'atto del ripiegarlo in curve, spigolosità, volute che disegnano forme complesse nello spazio, un po' come fanno le armature dentro la carne della scultura in creta. Allora il progettare cerca le forme in questo particolare plasmare, accompagna il filo approssimando un

disegno “dal vero” che materializza la linea liberata nello spazio, e fa essere insieme linea e spazio – l’uno il continuo dell’altra, l’una tracciante l’altro secondo percorsi impreveduti – producendo ben al di là delle possibilità dei tracciati geometrici studiati sulla carta a priori, le forme più stupefacenti: come il trespolo raccordato della Toio; come la formaggera – calibratissima nella lunghezza e negli equilibri della maniglia, all’atto della presa – del servizio da tavola in filo d’acciaio curvato, Phil.¹⁴

I Castiglioni sono maestri in questo gioco della linea-fil di ferro che curva e piega, del tondino o tubino metallico che abbraccia lo spazio degli oggetti, come facendo il calco del componente inscritto o della mano volta al gesto dell’interazione con la cosa, nell’uso: gioco che accenna volumi d’aria trasparentissimi e complessi, e implica una spazialità degli oggetti che è più ampia della massa in sé e che prende dentro un di più di spazio senza costringerlo fisicamente in una qualche chiusura.

La nudità del tubo di Parentesi era già esemplarmente esibita in Tubino, del 1949, dove il corpo asseconda la linearità della sorgente luminosa – una nuova lampadina a neon allungata – prescelta come occasione di progetto: dove la modellazione di un tubino cavo, piegato a percorrere serpeggiando i lati di un tetraedro, costringe il filo elettrico a farsi luce, accompagnandolo fino alla sporgenza in aggetto delle due metà della testa-paralume, assemblate all’estremità alta intorno all’asse luminoso che fa da cerniera e riconferma la continuità lineare su cui tutto si imposta e si tiene. Ma alla stessa abilità del dare forma va riportata la piccola famiglia di lampade a involucro Gatto (grande e piccolo) Viscontea e Taraxacum 60 che, concepite perché la pelle del getto di Cocoon spruzzato e rappreso faccia da paralume, sono – a nudo, prima dell’accoppiamento col polimero membranoso – strutture di fili metallici sottili, immaginazioni di corpi in *wireframe* che segretamente riaffermano la predilezione dei fratelli per il lavoro con le anse del tondino.

Una simile intenzione a riprendere e plasmare la linea-filo, la linea-materia, riemerge frequente: nella serie dei Servi, nelle sedute, nelle proposte di sgabelli (Spluga) o di sedie e tavoli per le scuole (1960, con Caccia Dominioni per Palini, premiate col Compasso d’oro), senza per questo rinvigorire l’ideologia del tubo di metallo cromato, anzi spesso negandola con l’uso del colore. E negli arredi che si riscoprono partecipi di queste forme di modellazione si riconosce, propria del lavoro dei Castiglioni, la combinazione di tondini o tubi metallici con la duttilità delle piattine, a richiamare le soluzioni costruttive e le invenzioni dei mobili meno stabili di tutti: gli arredi da giardino, i sedili da mare. Dove l’oggetto si fa propriamente “mobile”, intrinsecamente variabile, si afferma la divertita passione per il progetto a trabocchetto che dà vita all’arredo pieghevole, la cui ricercata mobilità può proporlo all’uso (in interni o esterni) come aperto o chiuso, o adattabile negli stadi intermedi degli intervalli e gradazioni del movimento. Dove la manipolazione astuta, che riesce in gioco di prestigio, consente la giusta rotazione e il ripiego dell’oggetto: da Cumano alla sedia Imperiale, da Rosacamuna ad Allunaggio, alla panchina riponibile da giardino Camilla (1984); fino al progetto funzionale di letto per ospedale, attrezzabile e reclinabile doppiamente, o al virtuosismo del tavolo-scaffale Scalandrino (1994), che inverte orizzontale e verticale grazie ai parallelogrammi delle giunzioni lineari che connettono le cinque porzioni del piano. Il gioco delle pieghevolzze riafferma non tanto la centralità del giunto tra elementi lineari – tornano ancora i rivetti, i giunti standard – ma la passione per un uso

manipolatorio dell'oggetto che implica non solo lo stato attivo, o quello dell'attesa ripiegata, ma lo studio che coglie il passaggio dall'uno all'altro stato, che porta a scomporre la forma secondo le regole del meccanismo, nei macchinismi basilari delle leve, nei concreti spessori degli ingombri. E poi diventa, anche per l'utente, la sfida di riscoprirne ogni volta il funzionamento, da verificare nel semplice stupore che la cosa funziona e che si offre con minimo sforzo alla pratica disposizione nello spazio, al ripostiglio, al muro, per risolversi infine nella neutra abitudine dell'usabile che non fa problema.

Versare la luce

Forse anche rispetto alla luce, nel modo d'intenderla e trattarla, e lavorarci dentro o intorno, ciò che prevale nei Castiglioni è una sorta di atto manipolatorio, una passione concreta per quel sentire che, nei gesti del fare-progettare, raduna i sensi ed è già pensiero – ma un pensiero sito, innestato nel mondo. Certo, c'è una fascinazione visiva e intellettuale che nutre il continuo confronto dei Castiglioni col tema dell'apparecchio d'illuminazione – Gregotti la riferisce allo stupore primonovecentesco e futurista per la *ville lumière* che si accende e che sale, ma si potrebbe rileggerla riportandola alla festa delle luci, che tanti loro allestimenti avvicinano alle luminarie del Natale e delle feste paesane, di una provincia che era anche la città, ora perduta (e sarebbe allora un futurismo non boccioniano, alla Carrà, un Novecento alla Casorati: di tiri a segno e baracconi da fiera).¹⁵

Forse più in là, e più a fondo anche, c'è nei Castiglioni il gioco di un'insistenza sulla luce-materia, che ce la fa sentire come fluidità liquida – Taccia è una lampada dove la luce galleggia, presa in una boccia d'acquario – o come densità da versare – e non per caso, lo stesso meccanismo del versare, lo stesso gesto è implicato nei modelli per la Gibigiana e nei due contenitori per olio e aceto coevi, che presentano un'intuizione comune della forma possibile, adatta a un contenuto liquido come alla liquidità di un versare riflesso... In ogni caso luce da manipolare, studiando dal vivo i modi sperimentabili del riflettere, del rimandare, del diffondere, variando o combinando i flussi e le sorgenti, che spesso si attivano nella medesima lampada come congiunti o alterni stati: come succede in *Black and White* e *Veella*, che nel volume cavo della precedente *Splugen Brau* introducono, nascosta alla vista, una seconda fonte (lampadina o circolina), con la possibilità di attivare o meno le modalità del riflettere o del concentrare la luce.

Anche quando è soltanto "qui", la luce, apparentemente ridotta alla nuda forma della sorgente – in oggetti come *Lampadina*, *Bulbo*, *Ventosa* – diventa singolarmente giocosa e mobile, al limite si fa portatile o vestibile. Oppure si richiama al gesto del porgere allungando la mano: quando l'apparecchio d'illuminazione, nella diversità delle dimensioni e delle funzioni specifiche, è comunque tutto teso a portare la fonte là dove è più giusto, sporgendola fin dove è più efficace – a far sì che piova sul tavolo come da lampadario appeso, varcando lo spazio di mezzo, calata in centro da un punto di lato (*Arco*: che è lampione da esterno riportato in interni, lampada da soffitto ricondotta al pavimento); a fare in modo di allontanarla il più possibile dalla base disposta per l'uso a tavolino, così che non resti d'impaccio allo sguardo (*Ipotenusa*, che risolve con un innesto a jack bipolare tanto il montaggio delle parti quanto la trasmissione della

corrente continua, dal trasformatore all'alogena in cima).

Paolo Fossati aveva notato acutamente il rovesciamento prezioso che porta i Castiglioni a “privilegiare la luce sulla lampada”, cioè a insistere sulle qualità della luce prodotta, prima che sulle forme dell'oggetto che la emana: quella “rinnovabilità, mutabilità, adeguazione allo spazio d'uso che sono proprie della luce” scriveva nel 1972 “la lampada tende a costringere e schematizzare”¹⁶. Fatto sta che nei Castiglioni la lampada va precisamente in direzione di quelle qualità “proprie della luce”, di quelle facendosi veicolo e funzione. E ciò comporta un progettare che non chiude sulle soluzioni formali, sull'oggetto singolo, in sé preso, ma che si apre a comprendere il mondo intorno, la sfera allargata dell'uso e quell'insieme delle proiezioni che vanno al di là delle sole forme presenti: sia in senso tangibile – e cioè negli effetti delle soluzioni illuminotecniche, nell'interazione con le posizioni relative, nel dialogo con lo spazio – sia nella deriva delle memorie e delle storie narrate dalle cose, che nelle forme restano leggibili, dandosi a conoscere o riconoscere, e che sono le luci e le care ombre che agli oggetti apportano una seconda vita, di uno spessore animato e sottile.

Allora l'oggetto lampada non si esaurisce nella contemplazione della forma, a luce spenta, ma è preso in una “attesa vicendevole tra oggetto e fruitore”: oggetto che, per eccellenza, attende l'incontro e l'attivazione da parte dell'utente, così come, viceversa, è disposto in attesa, pronto ad attivare nel contatto col fruitore a venire un repertorio di gesti, e a riattivare insieme una dimensione di cultura.

Le soluzioni illuminotecniche dei Castiglioni – le accortezze degli espedienti messi in atto per trattare la luce, lungamente curate, sperimentate, studiate a conferire qualità e vita allo spazio di quell'incontro che è la fruizione – recano infine l'idea di uno spostamento sottile: dall'oggetto all'ambiente, come luogo attivo, dotato di una “logica *impressa* da chi lo abita e lo frequenta”¹⁷. Come se il luogo nascesse da questi calchi, o *impressioni*, non statico, né già dato da una topografia stabilita a priori. Come se, anche, il “qui” dell'oggetto progettato per far luce, con attenzione alla sua fase accesa e alle fasi plurali delle interferenze continue con l'intorno, via via si facesse più sfaldato e incerto: mai centrato in maniera ovvia e già risolta, proprio perché il progetto “sa” qualcosa delle qualità di uno spazio, o ambiente; perché rimette in forse il proprio posto, in risposta a una vocazione latamente ambientale.

Com-portare

L'attitudine costruttiva per il comporre, la passione per il concreto rapporto che si gioca nella manipolazione dell'oggetto-progetto, nei Castiglioni non si risolvono nel gioco astratto delle forme: piuttosto dispongono all'incontro con le cose e con chi usa le cose. Come se la curiosità del designer per le cose le assumesse intere, e cioè mai isolandole su uno sfondo ideale, ma vive, radicate nelle abitudini e nei comportamenti dell'uso. E come se l'amore per le umane cose pretendesse sempre lo studio curioso delle pratiche che le segnano e ne recano traccia, nel contatto stretto con l'oggetto comune, dentro le increspature dei gesti che questo sollecita o comporta.¹⁸

Dove il comportamento è in primo luogo quello delle cose, che prendono spazio e forma, e che ricollocate diventano parti di altre cose, altri spazi e forme. E dove è anche, insieme, il comportamento di chi le incontra e usa, quelle cose, non secondo la codifica

di un manuale d'istruzioni, ma secondo l'aperto ventaglio delle possibilità inscritte nei gesti del corpo e delle abitudini assunte, ormai prese nelle fibre del corpo-gesto. Così il progetto può essere una conferma degli usi, oppure proporre uno scarto, alterare localmente la maglia dell'abituale per incontrare le pratiche non riconosciute dai repertori ufficiali delle merci prodotte e vendute, o per proporre usi non condivisi, per esempio traducendoli da un contesto diverso, da culture e prossemiche altre.

Un sedile come Sella ha ragione di là della trovata – o dell'oggetto trovato e reimpiagato – se lo si porta alla radice d'uso, a quelle posture instabili mezzo in piedi che tutti conosciamo obliquamente, in segmenti residui di tempo: pose di chi si appoggi al corrimano del metrò, alla spalliera della sedia, al muro, in attesa – tutto un ordine (o disordine) di atteggiamenti corporei non previsti dalla partizione categoriale degli arredi standard e delle misure prefisse. Sella è più alta di una sedia da cucina, eppure non è uno sgabello da affiancare al bancone da bar: è un oggetto che offre supporto instabile, oggetto ibrido, variabile anche nella misura – regolabile a misura del corpo e del momento, e anche capace di cambiare con la postura, il portamento, il corporeo variare del fruitore: lo seguirà come un docile animaletto, dotato della determinazione a non cadere, a tendere pervicacemente alla verticale, nelle animate conversazioni al telefono a parete, offrendosi come gamba di bastone nelle situazioni di un'attesa dove non basta stare su due piedi.

Primate (1970) è l'altra seduta che casca fuori dagli schemi delle forme e degli utilizzi rodati, ben più del Mezzadro, di cui riprende lo schema strutturale al di là delle differenze di forma – base e sedile raccordati da un tratto curvo metallico, relativamente ammortizzato, qui lasciano da parte la leggerezza visiva dello sgabello elastico e senza colonna centrale, per prendere una consistenza figurativa diversissima, massiccia, di poltrona in cuoio o sedile di automobile borghese. Primate – nome che sa di vescovile e di scimmiesco insieme – porge il cuscino e il sediolino imbottiti come figure da scoprire nell'accostare corporeo, nel contatto che traduce gli indizi visivi in schemi direttamente assunti sulla pelle, vissuti di persona come attitudini posturali. Viene in mente la curiosità di Munari che ha fotografato sé stesso intento a cercare la posizione più comoda per la lettura, e ci ha dato un repertorio divertito e riflessivo degli usi sbagliati, che però sono innegabilmente i nostri:¹⁹ i gesti del corpo più aderenti al momento, i più adatti per seguire il tracciato delle pagine in cui ci siamo avventurati leggendo, anche se l'ortopedico non sarà d'accordo.

Dopo si scoprirà il modo giusto, quello che fa di Primate una seduta corretta, che su modello delle posture orientali o scandinave consente di scaricare sulle ginocchia il peso delle vertebre e di tener dritta la schiena senza bisogno di schienale – come le Stokke disegnate da Peter Opsvik negli anni Novanta. Ma nella varietà delle reazioni rispetto alla stranezza dell'oggetto resta, singolarmente virulenta, quella di chi lo denunciò sulle pagine di un settimanale come incomprensibile, questo “strumento per esercizi erotici”, proiettandogli sopra l'ombra delle cose che non è lecito fare.²⁰

Pensare gli usi delle cose era per i Castiglioni il modo di un attivo esercizio della curiosità per i propri simili, una forma di etnografia – di entomologia, al limite – che abbraccia l'umano non nelle grandi idealità ma lo prende dentro nel dato corporeo, nella pratica agevole, in un rapporto fluente di comunicazione che delle volte aspira alla

trasparenza, alla naturalezza di un uso senza frizioni – ecco, l’uso delle cose che non si notano nemmeno, che “vanno” nella misura in cui non si fanno notare: la cintura che non stringe, le scarpe né larghe né strette.

Questo pertiene all’oggetto del design: meno ciò che si dà a vedere, a tutti i costi in primo piano, quanto ciò che fa da cornice, che allestisce in negativo uno spazio, come sottraendosi. Come l’interruttore di cui Achille andava fiero, perché discreto, senza nome né firma, presente soltanto al momento giusto, con il sommesso clic che corrisponde alla luce o al buio. Un oggetto da sentire con la mano e l’orecchio, la cui ricezione avviene nella distrazione, come diceva Benjamin pensando le cose dell’epoca del cinema; come le cose che, dice Jullien, “vanno da sé”, assorbite quasi interamente nell’attività, nell’uso che funziona, inavvertito: che non va male e perciò si trascura.

Ciò che lo sguardo annoiato satura di disgusto, qui diventa una forma di vicinanza e compagnia, con chi a distanza di tempo e di luogo userà quella cosa, ne condividerà il senso traendone frutto (la cui radice è comune all’ignoto *fruitore*, da *fruo*). Allora le astuzie della curiosità sono forme argute in cui si esercita una cura per l’altro, per i bisogni dell’altro. Anche in piccole cose del vivere, al livello di un’elementarità non ideale, ma molto pratica e sofferta, densissima di umano. Contro le logiche perbene, lascia pure che le porte i camerieri le aprano coi piedi, avendo le mani impegnate; risolve a monte il problema del segnalare ingresso e uscita, con la collocazione giusta delle maniglie sulla porta, sull’anta appropriata – insegnava Achille.²¹ E nei bagni, sempre due rotoli di carta, perché non venga a mancare...

Di nuovo: comportamenti, comportare... Il che comprende una sorta di animazione dell’oggetto, intesa come insito suo com-portamento – il “portamento” del com-porre, il frutto del com-portare. Ciò comporta, in senso forte, un fitto repertorio di gesti o attitudini che sono virtù inscritte nell’oggetto-progetto: come l’oscillazione possibile, la gracilità dello stelo che vibra al tocco, che disfa l’idea di una stabilità monumentale delle cose perché le rende sensibili, mobili, più vicine ad antenne d’insetto, o steli vegetali. Allora i progetti delle lampade esibiscono le strutture sottili delle canne da pesca, porgono i dondoli degli steli esili e incurvati con il carico della calotta illuminante alla fine, ammettono l’oscillazione dei cavi elettrici non nascosti ma lasciati penzolare, o dei cavetti d’acciaio tesi tra il gancio a soffitto e il peso che sfiora il pavimento; le lampade stanno sospese con il gusto dell’oscillazione al soffio d’aria e al toccare il contrappeso del saliscendi; la spina portante delle sedute (balestra o asta) cede al peso corporeo e alle mosse dell’abitante... Così gli oggetti di tutti i giorni, che siamo soliti concepire come statici, sullo sfondo delle cose morte, possono muoversi e vivere appena l’umano li sfiora, di vibrazioni leggere, oscillazioni, piccoli travagli come di passeggeri in viaggio per le strade.

Al limite la ricerca dei Castiglioni insiste su questa forma di garbata animazione, la coltiva come una reazione voluta, che ha luogo nella scintilla tra il gesto, la pratica dell’utilizzo e il peso proprio del componente articolato, incernierato, disposto *ad hoc* nell’oggetto: esemplare, in Achille, la coppia dei contenitori d’olio e aceto per Alessi, le cui orecchie sono piccoli pesi a bilanciere che regolano l’apertura del piano inclinabile del tappo, con la sorpresa di una reazione positiva della cosa all’atto comune del versare. Dove la cosa risponde al gesto, gli corrisponde con lo stesso pesato riguardo. E in

qualche modo, chiede di essere usata, messa in tavola, come se sempre la forma pur elegante non bastasse a se stessa, ma chiamasse l'incontro con l'uso che ne è la linfa e forza attiva: uso implicato già nei gesti del progettare, già chiamato dalla passione del designer a incarnarsi, ad anticiparsi nelle cose...

(Oggetti animati, dunque, e animanti un intorno. Oggetti intelligenti anche... Anche se è vero che gli oggetti dei Castiglioni appartengono a un'età anteriore a quella del microchip: che negli apparecchi del radioamatore Livio, nell'oggetto elettronico autocostruito si specchia ancora il gusto per un fare quasi meccanico. Nel breve scritto di Achille, *Ricordo di Livio*, è forte la sensazione che vi sia stato quasi un passaggio naturale, dalla condizione del gioco insieme, tra fratelli, al lavoro di designer che, ancora aurorale, non aveva istituzioni e definizioni accademiche. Dove si parla di una sorta di tecnica artigiana, qualcosa che non è proprio al livello elementare, ma che nondimeno è possibile capire, ricondurre alla pratica, fare con le proprie mani: portare avanti come prototipo funzionante con relativa autonomia, e competenza ingegnosa che non comporta l'alta ingegneria. E nei Castiglioni è vero che, per ragioni storiche e di storia della tecnologia anche, ma non solo, non del tutto, l'intelligenza dell'oggetto non è garantita da una tecnologia alta, e piuttosto insiste sul nesso affabile delle componenti, sulla coerenza di senso che passa con leggerezza, che si trasmette per contagio attraverso il loro *contingere*, il loro toccare. La loro intelligenza rimane inscritta su un piano di interazione elementare, di estetica rifrazione, di cosalità percepibile in cui si raccoglie "un'intelligenza da succhiare" che si rivela e comunica all'attenzione, e nel contatto aperto dell'uso).

Anche Noce (1972), la lampada a guscio che in sé stessa riposa, come una tartaruga – la lampada delle officine e dei cantieri, o l'animale raccolto nel carapace – è studiata come un oggetto disposto per l'interazione: da prendere a calci senza troppi riguardi e da spostare con i piedi. Sarà sempre l'idea di un rapporto diretto con l'oggetto, che è pensato per quella manipolazione (di mani o piedi o corpo intero) e nella piena disponibilità ad accogliere o suscitare il gesto, a lasciar fare, lasciar toccare. Anzi: "si prega di toccare" – contro ogni idea di contemplazione da museo, l'appello di Duchamp, che conserva il suo richiamo di eros, è la preghiera di questi oggetti in attesa di un uso attuale. E qui l'uso, come pratica aperta dall'incontro delle cose col progettista o col fruitore è sempre qualcosa di più e di diverso, rispetto al dettame di una funzionalità basica, basilare: anche se l'oggetto resta aderente alla vocazione dell'utile, non la trascende per imporre un sistema di valori esterno alle cose. Dove è proprio del design – della sua necessaria dimensione estetica, sensibile, che ci consegna al piano elementare delle forme, dei pesi, delle percezioni di cose – questo accennare e comunicare un senso che non si allontana, non esclude né supera le cose in cui si incorpora e porge; né si appiattisce sulla noia delle cose.

Come un richiamo a una sorta di immanenza dell'immaginare, un'adesione al nostro intorno di cose che riattiva una disposizione ad abitarlo, a dargli forma e riconoscervi un senso che, opaco, duro, funziona senza parole, come pensiero muto di una coerenza che porta. E di lì, offrendosi alle pratiche occasioni dell'uso, dal fondo del nostro terreno comune, propaga per contagio semi di abitabilità possibili, localmente

dispersi nello spazio – gli oggetti-progetti come noccioli fecondi, a cui l’abitare si appoggia, si appiglia.

Immanere

Se l’oggetto-progetto è deposito di abitudini, se si lascia intendere come calco dei comportamenti, riflesso o pozzo di memorie d’esperienza – anche l’oggetto che si supporrebbe senza luogo, senza memoria, puro prodotto dell’uniformità della serie – allora la questione di un abitare possibile passa anche (o passa proprio) di qui, come del resto attraversa ogni uso del linguaggio e permea ogni scrittura, ogni uso del mondo. Allora il progetto è sempre meno quel piano astratto che anticipa l’accadere, lo stabilirsi di una forma ideale su cui uniformare la serie della produzione, se nei gesti del designer si legge qualcosa di diverso dalla funzionalità astratta di uno strumento per l’economia globale, e di più vicino invece al nostro modo di stare insieme, noi e le cose.

Dunque, ancora l’ovvio orizzonte delle cose. Ma da pensare non più come dati oggettivi, “oggetti” nel senso dell’intenzione conoscitiva che per “modelli”, astruendo le regole, finisce sempre per anticiparle, le cose. Se il “modello” a cui il design ci riporta ha, piuttosto, il ruolo di un’instancabile apertura operativa, di un incontro con la cosa che c’è, e con quella che viene: se è sempre di nuovo un’apertura al farsi di un pensiero, tracciato vivo di un fare-pensare che passa per i gesti delle mani. Nell’accesso al conoscere, cui ci introduce la pratica del progettare, non vale uno spazio preordinato su cui esercitare un sapere: lì è in gioco piuttosto un sentire-pensare-immaginare lo spazio che non si lascia ridurre alle sicurezze del disegno strumentale. L’insistenza dei Castiglioni sul modello come strumento privilegiato del design, la loro cura per gli usi e i comportamenti, sollecitano una conoscenza implicata nel mondo, non contemplativa o solamente visiva: intrisa di mondo, immersa nell’immanenza che ci attraversa e ci guida. Che, nel design, fa avvertire attive non le certezze del pensiero calcolante ma – dietro il calcolo e il profitto inteso dal “pro-getto”, dietro l’uso degli strumenti descrittivi o la oggettività di scrizione dell’esecutivo – una linfa feconda, che non lo separa dalla facoltà umana di far segni nel mondo: di significarlo, scriverlo, abitarlo.

E qui si affaccia anche il sospetto che progettare non sia affatto dar bella forma all’oggetto di cui so già ogni cosa; ma piuttosto rispondere alla domanda delle cose, porre attenzione, innescare ancora la ricerca, differirne l’esito: i Castiglioni l’hanno affermato tante volte, che la ricerca che muove, la curiosità animante il progettare, è un gioco che potrebbe continuare e continuare, e che in ultimo deposita in forme, scelte, colori, giungendo a fine soltanto per necessità o per caso. Dove il design si pratica come processo che non segue uno schema già dato di procedure, esterne all’andatura che gli è propria, all’invenzione-incontro con le cose e gli usi del mondo; e non si fida di uno strumento astratto, anteriore a quell’incontro, perché riposa e trae tutto dalla capacità di riaprire indefinitamente, da capo – di ritessere e sciogliere i nodi dell’esperienza in un gioco potenzialmente infinito.²²

In più occasioni i Castiglioni hanno parlato dei *comportamenti* progettuali del designer, cercando di dire la pratica del progetto con una parola inconsueta, la cui sbavatura di stranezza insinua che il progetto non è propriamente metodo – una “via breve” per raggiungere lo scopo – ma che è qualcosa di più tortuoso e duro, che trascina

dentro una gestualità, un portamento, un cammino secondo andature.²³ Progettare è un comportamento, un atteggiamento che si dà a riconoscere per via di certi tratti familiari: atteggiamento “da architetto”, diceva Cicci Castiglioni, come a indicare un modo di prendere e pensare le cose con una disposizione quasi umorale – con l’inclinazione o il vizio del designer – che non ha niente a che vedere con una rassicurante procedura. Perché si sa fallibile, incerto; ma avventuroso, aperto alla scoperta che viene.

Il “metodo Castiglioni”, se esiste, è solo un *modo* di guardare le cose. Non ha senso seguirlo per rifarne le maniere. Ha senso studiarne i gesti, interrogarsi sui modi di una pratica – il progettare – dove nessun metodo esaurisce in anticipo la durezza delle cose e la necessità del tocco, del guardare, del praticare curioso incorpora i possibili, ogni volta di nuovo. È questo progettare, non il progetto d’impero, che interessa qui come via possibile: il progetto non come ideale astratto, ma come figurazione possibile *nelle cose*, come ordine perseguito, strutturato, cercato a lungo *dentro* il mondo, in uno spazio immaginativo che non è la virtualità di Cartesio, ma sa di colle e di carte.

“Così”: commento sotteso alla presentazione del progetto, sillabe a cui la soluzione si affida per mostrare la propria forza, il proprio senso. Così, significa: “così potrebbe essere”; mostra, nella deissi della cosa progettata e presente, la forza e i dubbi dell’ipotesi che finge.

Pensare allora più a fondo, nel cuore del progetto, dentro la coerenza che lo tiene insieme, il nodo di quel pensiero che si porge come progetto-oggetto: sin nelle fibre delle ragioni di forma, di colore, di materiale, sin nei fili che riannoda come risposta o proposta agli usi del mondo, non come astratta gerarchia di azioni o bisogni che una strategia degli obiettivi risolve sempre a monte della forma, del materiale, del colore: progetto come accoglienza della cosa, come capacità di fare le cose, e costruirle come gusci o calchi di comportamenti, con tutta la ricchezza dell’esperienza che traccia i suoi sentieri. Con tutta la fragilità del sapere che “si sa”, anche: perché “più passa il tempo e più diventa difficile progettare”, e la pratica rischia di garantirsi a priori – diviene la “furbizia” di cui Achille parlava sospettoso, cui non corrisponde l’astuzia positiva della *métis*, ma la soluzione dell’idea fissa e perciò inadeguata ai contesti. Sembrerà un paradosso ma, come il saggio, anche il designer è “senza idee”: non attaccato alle cose, pur nel suo amore per le cose, capace di restare aperto e disponibile a un’invenzione continua, che prima che sull’originalità o il genio fa perno sulla capacità di accoglienza, sull’ampiezza di quella apertura.²⁴

Non altro è l’orizzonte dei gesti cui il design attinge: quello da cui il progettare trae, e quello che riscrive, incessantemente, nel suo andare avanti correggere smontare le cose, accarezzarle, farle stare insieme, vedere come, e piegarle perché stiano così, scovando nelle cose il tessuto che attraverso di loro si comunica e passa. Con sotto la segreta fiducia che, in qualche in modo, ci sia una risposta nelle cose, un parlar sottile, un certo rumorino di pinocchiesca memoria nella ricerca del designer.

Vuol dire che, al di fuori di ogni astratta separazione di compiti, si affaccia un’idea intera del fare-progettare, come forma di un pensiero attento al mondo che riapre una

strada verso un abitare possibile: che può incontrarlo, il mondo, immaginarlo di nuovo, come nell'affabilità di un discorso in dialetto, o come nell'intesa di gesti e sguardi nel bel gioco del progettare insieme.

Ecco: immaginare il mondo come può essere, e prima ancora immaginarlo com'è, dentro i gesti che ne riscrivono la testura. Immaginare com'è, in una strana aderenza con le cose, che semplicemente funziona. E nel far questo, estenderne la possibilità e il senso, senza fughe dal qui che abitiamo. Allora il progetto si radica nel così delle cose, nel loro darsi sensibile, nel loro continuarsi dentro le pratiche dell'abitare: è anch'esso una pratica, o meglio uno stratificarsi molteplice di pratiche che riapre le vie nell'immanenza del mondo. Perché possiamo disporci a calcarne la scena, di persona.

¹ Il riferimento sotteso è al discorso di M. Brusatin in *Arte come design. Storia di due storie*, Einaudi, Torino 2007.

² S. Annichiarico sviluppa il parallelo tra F. Albini e I. Calvino, all'insegna della Leggerezza, nel suo scritto contenuto in *Zero Gravity: F. Albini, costruire la modernità*, a cura di F. Bucci e F. Irace, Electa/Triennale di Milano, 2006, pp.

³ F. Jullien, *Trattato dell'efficacia*, Einaudi, Torino 1999; *Pensare l'efficacia in Cina e in Occidente*, Laterza, Roma-Bari 2006; et al.

⁴ K. Frampton, *Tettonica e architettura. Poetica della forma architettonica nel XIX e XX secolo*, a cura di M. De Benedetti, Skira, Milano 2008.

⁵ A. D'Avossa, F. Picchi, *Enzo Mari. Il lavoro al centro*, Electa, Milano 1999. E in particolare per l'attenzione al giunto in Mari, P. Fossati, *Il design in Italia*, pp. 141-146, più le annotazioni alle tavole fuori testo.

⁶ C. Sini, *Archivio Spinoza. La verità e la vita*, Edizioni Ghibli, Milano 2005.

⁷ Cfr. di A. Marcolli il saggio sui Castiglioni, nel già citato volume curato con S. Giacomoni. I critici di cui si parla subito dopo sono G. Gregotti, *Traviamenti interpretativi* (in P. Ferrari, A.C., Electa, Milano 1984) e P. Fossati, nelle didascalie lunghe che commentano le immagini del suo *Design in Italia*, Einaudi, Torino 1972.

⁸ F. Jullien, *La grande immagine non ha forma. Pittura e filosofia tra Cina antica ed Europa contemporanea*, Angelo Colla Editore, Costabissara (Vicenza) 2004, p. 118-119, in riferimento a "quello che Heidegger chiama "visione ambientale preveggenze", *Umsicht*, come modo di intendere l'"utilizzabilità" che guida la "manutenzione", *Hantieren*".

⁹ I passaggi di *Sein und Zeit* e la rilettura in F. Jullien, *La grande immagine...*, cit. In particolare: "Lo sguardo che si limita ad osservare le cose nel loro "aspetto" apparente, non può scoprire l'utilizzabile [...] Il commercio che usa e manipola non è però cieco, perché ha un suo modo di vedere che guida la manipolazione, conferendole la sua specifica adeguatezza alle cose" (M. Heidegger, *Essere e tempo*, Longanesi, Milano 1976, par. 15).

¹⁰ Qui faccio impliciti riferimenti alla *Storia delle linee* (Einaudi, Torino 1993) di M. Brusatin, e alla sua voce *Disegno* per l'Enciclopedia Einaudi. Altro confronto implicato è quello con il lavoro sull'impronta di G. Didi-Huberman, *La somiglianza per contatto. Archeologia, anacronismo e modernità dell'impronta*, Bollati Boringhieri, Torino 2009.

¹¹ *I fratelli Castiglioni*, regia di Andrea e Marcello Piccardo - Promovideo, Pisa - Studio di Monte Olimpino 1967.

¹² Giulio Castelli a colloquio con A.C., in G. Castelli, P. Antonelli, F. Picchi (a cura di), *La fabbrica del design. Conversazioni con i protagonisti del design italiano*, Skira, Milano 2007.

¹³ Nel catalogo della retrospettiva del 1984, a cura di P. Ferrari, *cit.*

¹⁴ Cfr. le annotazioni di V. Gregotti, su Castiglioni padre: *Traviamenti...*, *cit.*

¹⁵ V. Gregotti. Ma anche, sottilmente, qualche riferimento a P. Fossati, *Storie di figure e di immagini. Da Boccioni a Licini*, Einaudi, Torino 1995.

¹⁶ P. Fossati, *Il design in Italia*, *cit.*, p. 126.

¹⁷ P. Fossati, *cit.*, p. 127. Corsivo aggiunto.

¹⁸ Per l'insistenza di Achille sugli "oggetti come strutture di relazione determinanti delle qualità dei comportamenti"; e per importanza di "osservare continuamente, in modo critico, i comportamenti delle persone", in particolare *Progetto e ricerca*, minuta del 1989, trascritta in Polano, *cit.*, pp. 457-458.

¹⁹ Di e su Munari, in particolare: P. Fossati (a cura di), *Codice ovvio. Bruno Munari*, Einaudi, Torino 1971.

²⁰ I riferimenti e i materiali sono reperibili in Polano, *cit.*, pp. 270-271.

²¹ G. Cavaglià, "di" Achille Castiglioni, *cit.*, p. 46, che riferisce le "regole di Achille" sull'attenzione per i "particolari".

²² (Questo chiama un'indagine e rilettura critica che non può accontentarsi di partire da dati di fatto, ma che muove incontro a un lavoro in buona parte sommerso – che dagli oggetti, senza trascurarli, anzi andando al cuore degli oggetti, risalga al farsi del progetto, al suo prodursi come tensione e rovello del senso...)

²³ "Penso che la cosa più importante sia osservare continuamente, in modo critico, i comportamenti delle persone. In ogni atto progettuale bisogna poter riconoscere: una piccola intelligente sperimentazione; una corretta considerazione dei comportamenti individuali, che continuamente mutano, ma egualmente si ripetono; bisogna riconoscere anche amore e rispetto per tutte le scelte, per le azioni degli altri, giuste o sbagliate che ci appaiano, senza voler ad ogni costo tutto inquadrare, tutto catalogare, tutto giudicare con il metro della "tendenza", del "tipo", del "premio", del "successo". Vorrei che ogni [mio] disegno oggi risultasse come progettato da persone differenti, perché la strada del progetto è sempre diversa, caso per caso; possibilmente, senza preconcetti di forma. Non esiste un modello unitario di design, ma deve esistere la forte volontà di produrre progetto". In *Progetto e ricerca*, *cit.*

L'affermazione del metodo contrapposto allo stile (ripresa in S. Polano, D. Dardi ecc.), è stata assunta un po' troppo leggermente come valida, dalle parole del designer, ma andrà rivista e riarticolata, in relazione alle tracce del pensiero progettante dei Castiglioni: dove si vede che il progetto è altra cosa rispetto a una "via breve", metodologicamente garantita.

²⁴ F. Jullien, *Il saggio è senza idee, o l'altro della filosofia*, Einaudi, Torino 2002; ma anche *Trattato dell'efficacia*, Einaudi, Torino 1999.

4. *In persona, in scena*

*...anche queste sono finzioni,
ma finzioni a cui è necessario credere.*
G. Celati

In veste di designer

Tra le pagine del catalogo per un Museo del design italiano secondo Alessandro Mendini, allestito per l'anno 2010, si trova un vestito a colori dal taglio bizzarro: l'abito da designer di Achille Castiglioni. Come quello di un Arlecchino futurista, deperiano, è fatto di ritagli e sfridi ricuciti: una giacca lunga da lavoro che deroga la serietà ingessata del professionista e che però sta a istituire un preciso rituale, perché indossata introduce al tempo scenico nel quale le figure dei designer abitano il proprio spazio privilegiato, calcando il palco della bottega-laboratorio. Vero è che l'abito, così disteso, non fa il monaco; ma è quanto di più rispondente alla questione che nella mostra aleggiava in sospeso: "quali cose siamo". Ed è il contrappunto più adatto alle fotografie in bianco e nero che mostrano Achille vestito di oggetti, con le falde della casacca aperte come fossero tele di sipario, al modo dei contrabbandieri recitati da Totò, o dei prestigiatori divertiti. Così il designer, posando volentieri, affermava sé stesso giocoliere, spirito ironico di un'ironia bonaria e sapiente, che si riflette e si propaga, pur restando stranamente sospesa al tempo di un'infanzia senza età. L'infanzia che ancora traspare nel gruzzolo di gesti ripresi dal curioso Marcello Piccardo il quale, andato a sbirciare il segreto dello studio di Piazza Castello, a cogliere le macchinazioni del retroscena, ha scoperto un posto dove due seri personaggi in giacca e cravatta, secondo la consuetudine del lavoro e dell'epoca, continuavano intenti i loro bei giochi, fumando moltissimo.¹

Le tarde apparizioni televisive di Achille sono pervase da quella stessa frenesia del gioco e del riso, che salvano dalla timidezza; e lo stesso vale per le registrazioni della conferenza di Aspen (1989), dove i progetti si comunicavano al pubblico, prima ancora che nella traduzione in inglese, attraverso la vivacità dei gesti del vecchio designer-attore

italiano, che parlottava a strappi, ma con gli oggetti sapeva imbastire continue mosse, e incidenti curiosi da comico sapiente, producendo una simpatia attiva che prende subito il pubblico e pervade il luogo dello spettacolo. Non poi così diverso dal teatro del progettare.²

È prerogativa dei progettisti abitare per primi lo spazio del progetto: prima ancora che quello spazio diventi il luogo che il progetto prefigura e dispone, prima che il progetto sorga davvero, facendosi costruzione nello spazio di fuori. Come a dire che, quando il progetto sorge, il suo seme sta nei paraggi corpo – forse è il corpo che, nel progetto, si “getta avanti” col pensiero –: quando l’oggetto si produce, come fantasmagoria o costruzione provvisoria, nella pratica del modellare diretto che vede sempre, a un tempo, il “qui” e il poco (o molto) “più oltre”; nell’immaginazione che si accende al contatto con le cose alla mano; nella sostituzione del materiale vero col materiale fittizio, ma disponibile e pronto a farsi sagomare: cartone e spilli per gli strati della poltrona Hilly; formaggio a fette, per l’edificio razionalista a blocco, cui si vorrebbe dare sapore.

Abitare per primi lo spazio del progetto: non è quello l’inizio del progettare? Capire se vale la pena rifarlo quello spazio, quell’oggetto, e se vi è qualcosa – al punto dove ci troviamo – che fa intravedere le possibilità di un intervento attivo, un qualche segno che porta verso altre funzioni e preannuncia usi a venire. Bisognerebbe tornare sulla presenza attiva del corpo nel luogo del progetto, in una maniera che differisce dallo studio misurato degli ergonomi: vedere innanzi tutto questo luogo abitato dalla presenza corporea del designer, come un teatro dei gesti, dove la messa in scena dell’abitare possibile anticipa l’oggetto e lo spazio, dispone al farsi delle forme, alla dislocazione dei pezzi e delle parti, ed è l’inizio di un progettante pensare-immaginare.

Abitare l’oggetto-progetto di persona – dove “persona” indica la corporeità del sé che occupa lo spazio, che si fa spazio con l’uso del corpo – è la vocazione implicita del designer. Ed eccolo, infatti, l’Achille vecchietto che salta da tutte le parti: esplora, mostra, gioca sempre infilandosi tra gli scaffali rotanti di Joy, suscitando virtualità di spazi intorno e dentro alle cose, negli atti di una felice interazione con gli oggetti che ha progettato, e che ha dunque già una volta almeno abitato e prodotto.

Ma in “persona” andrà sempre letta, insieme alla presenza del corpo proprio (la mia “persona”), la maschera del personaggio teatrale (è il doppio senso dell’etimo latino): la marionetta che posa senza fili per una sequenza infinita di mosse. Così le tante figurine di un Achille riprodotto in bianco e nero si affacciano sulla locandina della mostra a Barcellona (1995) e sulle copertine di catalogo e riviste coeve; sono le stesse personcine che, ritagliate e in scala, tornano nei plastici di allestimenti degli anni Novanta, ad abitare in figura lo spazio che verrà.³

Questo almeno seguendo i Castiglioni, negli indizi e sparse tracce del loro modo di fare. Ma forse il designer è sempre, in misura variabile, ma imprescindibilmente, quel regista-attore che anticipa, prendendole su di sé e inscenandole davvero, le avventure dell’incontro tra l’oggetto che va producendo e l’ignoto fruitore a cui lo destina – prima di consegnarlo, il progetto prodotto, al flusso anonimo delle merci, tra cui farà la sua strada.

E forse l'oggetto, in quell'incontro, rigioca sempre la sua funzione come ruolo, nel senso proprio del teatro: quando accetta di fare da servo di scena, per esempio, capace di supportare le bizze delle attività umane, modestamente, riportandosi a lato dei fulcri dell'azione. Come, dei Castiglioni, la serie dei Servi: ometti smilzi e neri, che passano quasi inavvertiti nel gioco del loro umile servire, tali da confondersi con lo sfondo grigio delle cose o da porgersi sottotono, nell'atmosfera ricca della birreria milanese da cui sono stati cavati e diffusi. Sanno offrirsi quel tanto che serve, leggeri caratteri non troppo materializzati, nel dialogo di una funzione riservata, ad allestire di niente lo spazio per chi fuma, a colorarsi di ombrelli senza troppo apparire: comunque, sempre sottraendo sé stessi per dar rilievo ai gesti e alle cose intorno, come in certi spettacoli di Peter Brook dove sulla scena non c'è altro che questo, insieme alla bravura degli attori.

Altre volte no, sono oggetti che chiamano a sé con evidenza, che diventano attori essi stessi; non si limitano alla comparsa, ma affermano positivamente la propria parte nel teatro del vivere. Senza prevaricare. Senza timidezze, nemmeno.

Care figure

E qui si apre il capitolo delle cose-animaletti, delle cose compagne che sono più che oggetti, personaggi: spiritelli o presenze; maschere o caratteri appunto di una scena incoerente, eteroclita, non preordinata per categoriche scelte – la scena del vivere in cui diversi attori e comparse recitano insieme, in relazione reciproca, la propria parte più o meno silenziosa.

Il lavoro dei Castiglioni ha sortito spesso oggetti-personaggio dalle fattezze ironiche e familiari, anche nella più scarna figurazione. Ha prodotto progetti di cose in cui agisce un'intenzione che si può dire figurativa, e che però non procede determinando le forme a priori: dove piuttosto la figura vien fuori da un ragionamento esteso, ed è inseparabile dalle altre dimensioni o componenti del progetto. I Castiglioni l'hanno indicata talvolta esplicitamente come parte del ragionamento complesso che il design riannoda, al pari dell'utilità pratica o della riponibilità; al modo, anche, di quelle componenti sottili come il colore o la sensazione tattile, che pure possono diventare caratteristiche o "componenti fondamentali di progettazione". Ciò vale anche per questa virtualità particolare, dell'oggetto personaggio: che non si dichiara nella forma di una mimesi superficiale o della citazione diretta, ma ogni volta con quel tanto di trascrizione laterale, obliqua, e quel grano di riserbo che la rende anche più attiva, in quanto segretamente incorporata nelle funzioni, in equilibrio con la rete sottile dei gesti implicati e delle procedure anche costruttive (dal lato di chi usa, come dal lato di chi costruisce l'oggetto).

Se non ci si ferma al riscontro generico della presenza di una riconoscibile figurazione, ma se nell'oggetto si interroga e coglie l'interna propensione, l'intenzione o il senso di progetto, questi lavori dei Castiglioni dichiarano un funzionamento molto diverso rispetto alla pleora degli oggetti-personaggio le cui figure sfacciatamente pinocchiesche si affacciano alla produzione negli anni recenti, per saturare gli spazi di un mercato stanco, in cerca del sempre nuovo che tenga in vita una motivazione al consumo: da Stefano Giovannoni in poi. Ma bisogna fare qualche passo in più, seguendo i modi di questa figurazione sottile.

Tra le “sette ossessioni” del design italiano che, secondo Andrea Branzi e Silvana Annichiarico, sono i tratti che rispondono alla domanda sul “cos’è” o “cos’è stato”, s’incontra ben radicata e presente la vocazione a intendere l’oggetto come maschera, come figura di finzione che predispone lo spazio domestico come teatro dell’abitare. È ancora quella particolare vocazione dell’oggetto a essere se stesso e insieme la propria rappresentazione, a farsi a un tempo attore e personaggio in scena, secondo lo sdoppiamento che è proprio del teatro, che Paolo Fossati aveva indicato riflettendo sulle cose di Sottsass Jr, con un ragionamento che però andrebbe cautamente ma proficuamente esteso. Qui gli oggetti-progetti sono maschere per il soggetto; sono attori che dicono e vivono per me che li dispongo sulla scena e dietro (o dentro) di loro mi muovo e vivo: maschere per uno spettacolo che va di là di me, continuandosi negli incontri e nelle simpatie che suscitano, nelle virtualità emozionali e affettive che sanno attivare in uno spazio risonante, ricchissimo di segni e riverberi di segni.

Eccoli: Snoopy, Gibigiana, Bibip; ecco Grip e Albero e Eta Beta: tanti tra gli oggetti dei Castiglioni si porgono come cose affabili, accostabili in un rapporto nel quale la loro presenza o vicinanza rinnova una sorta di complicità e compagnia – qualcosa come una reciprocità, una speciale simpatia che unisce gli umani e le cose. Come se anche le cose della produzione industriale inscrivessero davvero un “che” di umano, che non ci si limita a dichiarare per principio, ma che sottilmente, sensibilmente è deposto in esse, attivo e riconoscibile, per esempio nei modi di un implicito antropomorfismo, che dall’interno ne informa e anima le figure. Questo, senza niente della freddezza di un riporto tale e quale, simil-vero, del corpo notomizzato (i vassoi surrealisti proposti da Alessi, con sezioni cadaveriche di mani *trompe-l’oeil* ⁴), ma con la virtù sintetica del tratto che può accennare con vivezza all’espressione di un viso, a un’attitudine del corpo – postura, portamento, figura nel senso di quel “che” di riconoscibile, che si coglie per primo di lontano ed è l’immagine della persona nota – quella che i vignettisti dal segno svelto riescono a mettere sulla carta e a offrire alla riconoscenza del nostro psicofisico apparato del vedere: per cui lo schema di una fisionomia non ha bisogno di ripetere l’oggettività anatomica, eppure riesce nel cogliere il nocciolo del gesto, la singolarità di un moto dell’animo, con pochissimi tratti al limite dell’astrazione. Come nei disegni parlanti dei bambini. O come in tratti di caricatura.⁵

L’impaginazione del radiofonografo RR126 Brionvega, nella disposizione delle funzioni e degli indici necessari sul pannello di controllo anteriore, ricalca il tracciato schematico di un volto – di un robot gentile, dispensatore di suoni – come sarebbe trascritto nei disegni infantili, o nelle variazioni delle faccine munariane: e cioè per segni dislocati, allineamenti, simmetrie che dal corpo centrale sollevato propagano la suggestione del personaggio animato, intrattenitore sonoro, in una struttura ad albero o ad ometto, che espande ai lati le casse per l’amplificazione.

I due contenitori per olio e aceto del 1980 hanno un portamento di anatre eleganti, cappelli piatti, e strane orecchie laterali; Snoopy è la lampada sbilenca dalla gran testanase; Bibip ha il profilo snello, eretto tra la base-piede e la testa-naso, che richiama il fortunato struzzo dei cartoon: senza che questi oggetti riproducano la figura animale o umana, tuttavia si radicano sensibilmente in un surplus di figurazione, si appigliano a un’immaginazione latamente zoomorfa – fitomorfa, più rare volte, o ibrida – che per esempio insiste sulla conformazione data agli appoggi: i larghi piedi della libreria

componibile Eta Beta (1979), suggeriti soltanto dalla piega e disposizione dei fazzoletti metallici; le zampe metalliche dei tavoli Solone (1982); la base in ferro di quell'oggetto-trabiccio detto Comodo (1989), che trasforma il cestino da cucito delle nonne, e basta a renderlo funzionale per altri scopi, dandogli insieme il portamento di un essere a parte, quasi grillo gotico, o personaggio dell'Alice disneyana.

Senza ricalcarli né rifarli, lampade come Snoopy o Bibip accennano ai personaggi di comics e cartoons – soltanto in virtù della piega che disegna quel naso che non è un naso, quel muso che non si impone, e tuttavia si dà a leggere per tale, nelle pieghe della somiglianza che si avverte “a fiuto”, dopo che la parte ha assolto perfettamente il proprio compito di funzionale diffusore di luce. Ed è come se, da dentro i profili delle cose d'uso, le care figure dei cartoni animati premessero per farsi riconoscere e ritrovare. Come se riuscissero a cedere in qualche modo – senza titubanza né sforzo – qualcosa di quella animazione, a ciò che è solamente uno strumento per far luce nella casa. Forse perché, semplicemente, abbiamo bisogno di quella animazione, come di quella luce, perché una casa lo diventi davvero.

Delle volte le forme dell'oggetto-attore diventano impellenti, parlanti, forme cogenti che l'utilità plasma, riconfigura, riappropria, senza però esserne implicata per principio né necessariamente. E certe fattezze sono così insistenti – caratteri forti, peculiarità o tratti – che tornano in progetti paralleli, come bussando alla porta del progettare da contesti affini o contigui, al di là delle differenze di funzione, e non per il riferimento comune a qualcosa di esterno che sia proposto come modello da imitare, ma quasi per interna pressione, esigenza o richiesta.

Come torsi, i modelli di lavoro della Gibigiana si allineano sullo scaffale dello studio, risolvendo in sequenza il travaglio di mettere in atto in una forma concreta il funzionamento di quell'espedito di gioco o specchietto per allodole su cui s'imbastisce il progetto – è un trucco, la “gibigiana”, che dice in milanese l'abbaglio fuggitivo, qui ripiegato e messo a portata di comodino, ammansito con l'accoppiamento della lampada alogena, nascosta, e del coperchietto riflettente, graduabile nell'inclinazione a mezzo della rotella ripresa dai compassi di precisione. Ma ripercorrendo le forme si legge il richiamo alle altre, degli acetolieri coevi, e il comune rinvio ai comignoli dei trattori, di dove viene il semplice meccanismo del coperchio in lamiera incernierato sullo sbuffo dello scappamento.

E poi, continuando a guardare, si rintraccia tutta una serie di minuti accorgimenti formali, che sono anche (ma non solo) accorgimenti d'uso risolti, che migrano nei progetti dei Castiglioni: segni leggeri ma riconoscibili, che un Giovanni Morelli avrebbe indicato come marche d'autore, al modo dei lobi delle orecchie o della forma delle unghie ritratte negli affreschi. Qualcosa c'è di vero, se si mette insieme l'abaco dei pomoli e delle testoline, che fanno capolino alla sommità dei Servi, di certe sedute, della fontanella Fontina (1990); se si guarda ai piedi tondi dell'Albero portavaso e a quelli dello sgabello Allunaggio; se si considerano gli svasamenti delle basi a terra, concave e circolari, o delle forme parenti riprese nelle cupolette di riflettori o diffusori: dal Servopluvio al Servo portacenere, in cui l'appoggio a terra si rovescia e si svasa; a Bibip, che ripropone in ceramica piena la stessa forma che nella Relemme è lamiera stampata, o che Velella riscrive in vetro, per alloggiare perfettamente nella sezione concava la

circolina dell'opzione luce diffusa.

Sono occasioni in cui una forma parla da sé, sotto tono, si ripresenta e ridice, al contempo dicendo qualcosa del progettista che si nasconde, si sottrae al bisogno di firma. O che, se si rivela, lo fa soltanto dietro o dentro una messa in scena, in figura clown o *fool*, sempre fingendo le figure del suo apparire-sparire: come il soggetto che si affida al sollievo d'essere finalmente silenzioso; come l'oggetto reso al gioco esterno degli infiniti usi comuni, che vanno avanti sul teatro del mondo. Dove il soggetto designer è sempre in bilico tra l'affermarsi e lo sparire. Dove l'oggetto resta sospeso, indecidibilmente, tra l'amore per le cose anonime che abitavano lo studio bottega, e la passione di chiamare il progetto con l'appropriatezza o l'opportunità del nome adatto, che ne rivela gli strati di senso e implica la partecipazione o la complicità dell'altro cui si destina. Come in Duchamp, anche nei Castiglioni i nomi delle opere istillano la retorica dell'ironia e le sottigliezze dei suoi riverberi, a partire dalla interna logica che dispone e spiega quegli oggetti (Tric, Babela...); oppure ancora, facendo ricorso a un vocabolario più proprio – un vero lessico dei Castiglioni, con sullo sfondo i paesaggi della Lombardia lariana, i luoghi della famiglia, i nomi dei cari vicini, che parlano nel progetto una lingua d'affezione e di gioco sottile (milanese, inglese maccheronico, toponimi, onomatopoeie, ipocorismi), una lingua materna per dire meglio o per animare le cose: da Irma (Castiglioni) a Aoy (la moglie di Max Huber), da Rosacamuna a Lierna (sul lago di Como), da Castiglia, da Gibigiana a Basello e Basellone...⁶

Oggetti d'affezione

Strano che, nato per accorpamenti, assemblaggi, montaggi di parti già in precedenza dotate di senso, già di per sé intessute in mondi di racconti, l'oggetto-progetto diventi qualcosa d'altro e di diverso, che finisce per porgersi alla considerazione dell'utente quasi come un personaggio vivo. Ci si potrebbe chiedere: che cosa comporta? Oppure: che cosa induce di nuovo e di rilievo, questo recupero immaginoso di una specie sottile di figurazione, rispetto alla modernista astrazione della forma, che la vorrebbe imporre depurata dal passaggio stretto per la geometrica cancellazione dei segni estranei, come forma desiderabile ma differita – la forma assoluta d'un oggetto polito, impenetrabile e conchiuso?

Forse, qualcosa come un'affettività o un'attitudine d'uso che – infrasottilmente, si direbbe – può riattivare una usabilità grata, un non sprezzante confronto che in maniera leggera, localmente, provoca piccole scosse e spostamenti rispetto all'indifferenza della produzione e del consumo seriale. Così che l'oggetto è sì l'esemplare di una serie – e lo resta per ragioni legate al tempo storico, alle economie del suo proprio orizzonte epocale – e tuttavia si comporta come non indifferente: personaggio che chiede attenzioni, senza pretese di essere il solo sulla scena. In risposta all'inquietudine di Dorfles per quell'uso irriguardoso che tratta le cose come materia inerte o meri supporti di una funzione; e che quella funzione estorce attraverso un fare violento, escludendo dalle cose-oggetti qualunque sapore di umano – eccoci al cospetto di un oggetto che è qui e che mi parla, mi si rivolge “di persona”, senza per questo trasformarsi in falso idolo o feticcio, ma senza nemmeno stingere nell'indifferenza dell'inanimato.⁷

Forse è di qui che procede, innervando abitudini nuove e come per contagio, una diversa considerazione delle cose – del loro vivere una *vita di cose*, in compagnia di noi

umani. Di qui, cioè dal momento che un oggetto ci ri-guarda, che con noi ha qualcosa a che fare, per via di una sorta di interna animazione del tutto laica, che include un'intelligenza e chiama un'ironia senza sarcasmi, portando con sé un buon messaggio privo di parole che tuttavia lo in-forma, l'oggetto, e solo in questo si comunica e passa, prendendoci dentro in una relazione che i Castiglioni indicavano nel modo di una "reciproca curiosità". Da che l'oggetto ci riguarda, e cioè stranamente ci rivolge uno sguardo curioso e restituito, che dice insieme un'animazione interna e un'intesa nel rapporto: che accenna a una sorta di inatteso ritorno dell'aura dopo il declino annunciato da Benjamin e riconsiderato con pertinenza da Didi-Huberman.⁸

Se le cose sono cariche d'umano, segnate dalla fatica del fare e dalle sue gioie, allora questa attenzione per l'oggetto vivo, animato, è anche una sottile rivolta contro la dissipazione – la rapida consumazione del senso, l'obsolescenza programmata e programmata – un diniego dello spreco che passa per un'attenzione attiva a cogliere il senso, il discorso, o "contenuto" che però non si lascia disgiungere dalla concretezza della forma, dalla sua effettiva dimensione e peso, o dal sensibile spessore in cui l'oggetto si raccoglie e agisce. E che nell'oggetto cerca l'appiglio su cui un'affettività abbia possibile presa, riaprendo il terreno per un radicamento o un abitare diverso.⁹

Non sarà più l'antica riconoscenza, la stessa antica cura che l'artigiano poneva per i propri strumenti, ad affacciarsi sulla soglia della nuova frugalità che succede all'euforia dell'usa e getta. Eppure, qualcosa tocca, e (ci) cambia, se l'oggetto iscrive un carattere, una personalità, che ha poco o niente a che fare con la personalizzazione del prodotto proposta dal marketing, perché non concerne le preferenze del consumatore in apparenza libero di scegliere, ma più radicalmente le possibilità di una risposta emozionale *alla e con* la cosa – possibilità di una simpatia o antipatia più profonda e perturbante, rispetto al semplice "mi piace" o meno.

Fatto sta, che a questi oggetti si corrisponde come all'incontro con qualcuno. E che in effetti sollecita una reazione, una risposta umana, questo oggetto-personaggio che ci si porge come "di persona".

Qui il punto sembra sia quello di un riconoscimento, nella forma dell'oggetto, di tratti familiari che in qualche modo il progetto accoglie: che nel corso del suo farsi prende dentro con intenzionalità dichiarata ma con piglio leggero, né insistente né troppo rimarcato, e che poi sa rendere al fruitore nella chiarezza di una comunicazione suggerita, indiretta, che però pienamente funziona. Una comunicazione che non si rifà alle certezze di una scienza, ma è interamente affidata alla pratica attiva del progettare: quella a cui Achille si richiama fiducioso, quando affidava al semplice foro sul piano d'un tavolino pieghevole il suggerimento di appendere l'oggetto, senza bisogno di spiegare altrimenti ma sapendo di essere inteso. Perché l'informazione sull'utilizzo è tutta risolta nell'oggetto progettato, che si lascia intendere da sé, si porge con limpidezza all'uso – in senso allargato a comprendere il risvolto non meramente funzionale o pratico, ma il lato affettivo, emozionale, che il design accosta con la stessa fiducia...

E d'altra parte, cos'è che quelle fattezze ce le rende familiari – presenze note, come già conosciute, di una scena familiare, in un teatro del vivere? Oggetti maschere, come caricature, o ritratti di che cosa? Questione, ancora, di riconoscimento (come, su un piano diverso, c'è riconoscimento di giuste, opportune forme: di componenti o oggetti

parziali che saranno integrabili in altro contesto oggettuale o ambientale spiccando un salto d'immaginazione). Dove quel riconoscimento o riconoscenza possibile, che dà il tono al rapporto con le cose, dà modo di ricollocare il progetto su un terreno di familiarità, di amicizia si direbbe, così da deporlo e farlo crescere sopra il terreno comune del luogo in cui ci ritroviamo. Anche se l'oggetto non ripete il già noto, non produce né perpetua un adeguamento passivo ma, a partire da un'umana adesione alle pratiche dell'abitare, del significare minutamente lo spazio quotidiano, rinnova una disposizione affettiva e d'uso, riapre i comportamenti e i repertori di segni che sembravano aver assunto una piega imm modificabile, nell'ovvio del ripetersi ormai inavvertito, sempre uguale a se stesso, sempre già risolto.

Di segni di cose

Figurazioni, echi di cose animate e di segni ricchi, deposti nella cultura condivisa, sono comunque modi di aprire insieme l'oggetto e lo spazio. Sono strategie sottili che, alla lettera, *ri-significano* le cose, le quali si fanno riconoscere come presenze mai impersonali o astratte, senza ossequio per quella forma depurata che l'ideologia del nuovo ci porge oggi come intangibile, esposta alla venerazione del solo sguardo, anche quando è fatta per essere "touch" – assoluta e cioè isolata nella forma ideale: l'iPad è l'emblema di questa forma finita, nella sigillata lavorazione delle parti che invece restano, là, negli oggetti dei Castiglioni, sempre percepibili, comprensibili nella relazione reciproca del vivo montaggio di cose-segni, che si fanno vive, animate, sin dalle prime prove nell'ambito del design dell'oggetto.

Già in Tubino, che era una sfida tecnica, una lampada fatta di pochissimo, affermazione coerentissima nella ricerca della plasticità che intreccia efficacia e sintesi – e che, insieme, rimane un curioso serpente da tavolo che si fa avvertire come carattere, come personaggio teso, nervoso, qui ammansito per incanto: presenza attiva nel paesaggio della scrivania, questa lampada-cosa che è insieme abbastanza trasparente da non imporsi al guardare ma che afferma anche, nella virtù del dimensione corretta, la propria giusta parte.

E non è lo stesso, quando il progetto ripesca nel *bric-à-brac* delle tecniche, o quando più raccoglie il portato dei linguaggi, il repertorio pop dei fumetti o dello sport, senza citarne alla lettera le forme o i segni come avrebbe fatto il Liechtenstein pittore – al più riprendendone alcuni con sobrietà e ironia leggera? Quando, quasi riflettendo le attenzioni di Dorflès, il design trae dal lessico figurativo di una fantascienza che è diventata immaginario condiviso: si ricorda Allunaggio, verde sgabello da giardino che poggia come ragno o sonda spaziale su tre gambe lunghissime e piedi tondi di nylon bianco; e prima ancora il Luminator dalle gambette sottili e dalla grossa testa, come alieno che affabilmente si dispone ad abitare con noi la "casa d'oggi".

Con la stessa leggerezza, il progetto attinge alle forme alte dell'arte, in una disposizione anche qui non imitativa, ma più sottile: Brera, omaggio ridente alla pala di Piero, che nello spazio domestico introduce il motivo alchemico dell'uovo, e a quel motivo si conforma, riconfigurando il lampadario centrale per suggerire un intorno pregiato dentro l'abitazione popolare, uno spazio centrato e figurabile, in virtù di una modellazione e un dimensionamento sapienti.

Nelle figurazioni inscritte in questi oggetti d'uso, non dichiaratamente iconiche, non citazionali, si danno a leggere gli indici di una disposizione affettiva nei confronti della cosa del progetto, le spie di una riattivazione del rapporto su quel piano d'umanità che Achille aveva bene in mente nel suo corso d'interni, quando affidava al design dell'oggetto il compito di riattivare "strutture di relazione determinanti la qualità dei comportamenti", così da riaprire lo spazio intorno e riconfigurarlo, il luogo, a partire dal cuore delle cose: con l'accortezza di cominciare dalle cose per innescare "relazioni di affetto"¹⁰. Dove non c'era alcun ingenuo richiamo alla radicatezza immediata nel luogo geografico, topografico, e però si poneva chiarissimo, alla radice del progettare, il richiamo al senso di uno spazio "interno" e insieme "interiore", che diventa il luogo dell'abitare possibile soltanto perché è disposto dal progetto come scena innescata, come teatro del vivere e che al vivere si porge e riapre sempre.

Dove gli oggetti non sono soltanto supporti neutri di una funzionalità, e dove invece la forma afferma la funzione senza per questo seguirla alla cieca: l'assolve appieno, ma insieme ne ripensa i presupposti, allargando il campo di quella basica concezione dell'utilizzabile che è stata il miraggio del moderno e il fantasma cui, dopo, occorreva dar contro per forza di antitesi e reazioni piccate.

Invece nelle pratiche qualità dell'uso, nel pensiero di una funzione finalmente indivisa, è già da sempre iscritta – pienamente, e cioè intera, profonda, nella sua superficialità di apparenza – la *finzione* di questi oggetti compagni, le cui figure di attori, di personaggi recitanti a soggetto, si porgono veramente a quell'altro soggetto per cui sono prodotti – lo toccano davvero, dentro le pratiche ordinarie che non si riesce proprio a separare dal mondo delle sensazioni, delle estetiche percezioni, delle memorie di infiniti racconti veri e falsi insieme. Perché è facendo proprio quella luce – conferendo allo spazio quella specifica qualità che si dà solo così, solo grazie alla presenza di quella cosa – che l'oggetto si lega al tessuto sfilacciato dell'esperienza fino a intrecciarsi e confondersi, infine, con quella materia instabile e sfuggente (perché viva). Per allestire più sapidamente la scena dell'abitare. Per fingere – nel senso proprio del plasmare, del costruire attivo, del dar sostanza a mezzo del racconto, anche – questo luogo che tocca sempre di nuovo inventare.

Nelle apparenze

Certo: per converso, ci saranno oggetti antipatici, la cui presenza e figura, o portamento, bastano a generare un rifiuto, un risentimento che scosta e devia, come succede negli incontri umani. Varrà anche questo come conferma che un carattere vi è iscritto, che un certo umore informa la cosa, non così greve e inanimata, non così indifferente o soltanto supina al compito che le si impone.

Primate per esempio, come la Sanluca – che con figurazione opposta lavora sullo stesso versante di sperimentazione, a riconsiderare le posture del corpo e i modi del produrre – irrita, spaesa il pubblico: la sconvenienza apparente dell'uno è il corrispettivo dell'accettazione dell'altra da parte della "sciora" borghese. Sono oggetti che irritano il razionalista, che sembrano derogare alle ferree logiche della funzione, per aprirsi a sondare altri territori, più estesi e non garantiti, più rischiosi forse, ma necessari.

Sanluca, come le posate Dry, come i servizi da tavola e le serie di bicchieri, sono progetti difficili, che sfuggono alla categorizzazione pacifica e rientrano meno volentieri

di altri nell'immagine razionale di un presunto "metodo (o stile?) Castiglioni": perché in essi il meccanismo costruttivo è meno esibito, meno presente a delineare le logiche del disegno, e perché qui è proprio un'esigenza di figurazione che urge e reclama un modellato diverso, una carne, dei segni peculiari. Sono progetti più difficili questi (da leggersi, da farsi, forse), perché qui più direttamente la necessità di dare forma alle cose si confronta con il nodo delle apparenze formali e segniche; perché in essi il portato della figurazione deve attraversare lo spessore del tempo, rincontrare la storia degli oggetti o la storia dell'arte anche recente. E perché in questi lavori la soluzione progettuale continua a trarre, indifferentemente, da quei repertori aperti che sono le forme dell'arte e delle cose – senza che esista tra le une e le altre alcuna divisione di valori, o priorità cosciente nel richiamo – mentre il design si conferma come ricerca che liberamente attinge a ciò che serve, ciò che è utile e produce senso qui e ora, nel plastico riuso e riadattamento di segni-cose, dentro la presente necessità del progetto.

La Sanluca, che i Castiglioni raccontano come interna riscrittura di "una poltrona Frau che avevamo in studio", quasi che proprio quella avesse funzionato da prima bozza, fin nel riferimento dimensionale e direttamente vissuto sul corpo, o fosse il bozzolo da cui sviluppa una forma ricca di echi un po' spuri, sempre un po' fuori registro: di poltrona con cui "freghiamo la signora" in cerca del neoliberty da salotto, perché maliziosamente sa recitare bene la parte dell'antico, mentre, per altro verso, è oggetto che mette insieme la nudità delle soluzioni costruttive con la plasticità segnica di "forme uniche nella continuità dello spazio".¹¹ Di una poltrona-personaggio aveva esplicitamente parlato Paolo Portoghesi, recensendo il progetto – ma forse bisognerà intenderle, quella recita e quella "parte" ben recitate, secondo le indicazioni di Achille il quale, interrogandosi una volta sull'eticità del design, le avrebbe ricondotte nell'ottica di un riscatto del progetto, alla radice di un'operazione che se chiama le cose a recitare sulla scena del vivere, lo fa per affermare una vocazione alla cultura, e non per tradirla o perderla in "s sofisticate mediazioni tra domanda e offerta di mercato".¹² Come a dire che il compito del designer non sta nel lusingare l'acquirente ritroso, rilavorando esteriormente le forme per compiacerlo e sedurlo; ma che se l'effetto dell'acquisto da parte di chi "compra il nuovo pensando all'antico" è previsto, lo è come positiva ricaduta di una progettazione che tuttavia non si limita al lavoro formale. Progettazione – il design – che fa concorrere nel gioco delle cose le apparenze e i segni: ne tiene conto e ne ha cura; anzi, li accoglie e reimpiega, conciliandoli con intenzioni sempre stratificate, più ricche e più complesse.

"Quando scegliamo una forma che può apparire legata a significati tradizionali" scrivevano i fratelli Castiglioni nel 1965, "in realtà le attribuiamo requisiti che con quei significati non hanno niente a che fare": lo facciamo, dicevano, con l'intento di sollecitare una "conoscenza dell'oggetto al di là delle sue apparenze formali".¹³ Sono passi importanti, dove con Paolo Fossati possiamo leggere un "richiamo ai contenuti" consapevole e maturo, con in più l'avvertenza che quei contenuti non si separano – né lo potrebbero –s dalla concretezza delle forme e dei segni, che sono i modi del sensibile apparire, i soli modi in cui l'oggetto-progetto può darsi.

C'è, va detto, un certo disagio della cultura, che la parola apparenza rivela nel suo ricorso come attrito o inciampo; come un fastidio sottile che affiora con una nozione che

significa – ancora, a distanza di anni, e non meraviglia in chi si è formato e ha vissuto in una cultura idealistica, crociana – qualcosa che inganna sempre e sa d'impostura. Come è del teatro, o della maschera o finzione, e del colore che al contempo nasconde e rivela. Ma del design è anche questa contraddizione, o questo equilibrio sempre da ricercare: tra le apparenze delle cose e una sostanza che c'è solo mediante o, meglio, solo in quelle, e che non si dà altrimenti né a priori; questo funambolismo sapiente, da *jongleur*, tra un'intenzione di progetto e le insistenze concrete del cercare, che non procedono per generalità astratte ma prendono dentro una ricchezza sporca di segni e di cose.

Non è questo che intendono i due fratelli architetti, quando ricorrono alla formula quasi ossimorica dell'"espressività razionale", per fare il punto del lavoro svolto insieme, ricercandone tenacemente le ragioni e il senso? Non è ancora questo equilibrio che tentano di dire, dopo averlo cercato nel pratico confronto con le cose, dal di dentro delle operazioni del design che sono per loro il vero, giusto osservatorio (e il solo)?

È da quel luogo attivo del lavoro, dove i progetti delle cose si fanno e dove si prendono le scelte sulla forma e sul senso – insieme – che i Castiglioni scrutano con lucidità anche i pericoli cui il design espone. Come la strana tendenza degli oggetti d'oggi "a uniformarsi" sull'"immagine del cosiddetto oggetto di design", secondo l'idea corrente della produzione e del mercato. Ed è singolare che questa critica all'appiattimento sull'estetica dell'oggetto "di design" muova proprio da dentro il campo del disegno per l'industria, escludendo da subito la ricerca di qualche via di fuga: perché, da parte dei due designer, non si trattava di demonizzare un modo della produzione, ma di opporsi criticamente allo svuotamento del senso, alla separazione della forma dalla complessità che ne è radice, alla riduzione puramente formale o esteriore dei prodotti di cui l'ironico Achille avrebbe osservato: "si sente proprio la mancanza". Così, al fondo di un'ideologia svuotata, i Castiglioni avvertivano il rischio della dissociazione che separa la giusta aspettativa per l'oggetto progettato, studiato, disegnato, dalle risposte non sostanziali che offre una progettazione intesa "come immagine e non come sostanza". Risposte di comodo, che restano puramente formali ed esterne, appiattite sulle pretese di un gusto diffuso e insipido, dove l'istanza qualitativa e significativa, che è la radice del progetto, in senso forte, si perde nell'uniforme della produzione.¹⁴

Dalla lettura dei lavori dei Castiglioni emerge, al contrario, una continua apertura dell'operazione del progettare, che direttamente sollecita la responsabilità di un designer, chiamato a dar forma all'oggetto attraversando e riattraversando senza paure il repertorio dei segni depositi nelle cose – senza escluderli ideologicamente, né trascurarli a priori, ma accettandone invece la presenza che è già là ricca, diffusa nel mondo, e riportandosi alla loro pluralità, che è anche quella una biodiversità da salvare. Nella consapevolezza che il disegno e la qualità della cosa del progetto restano affidati a un linguaggio di forme e segni; che la sua sostanza di cosa progettata, alla fine, è fatta soltanto di quelle linee che si producono in profili, apparenze, figure recitanti, nella continuità di una storia di segni – una "storia delle linee", una "vita delle forme" – che si produce e riscrive sempre di nuovo, e che informa persino i gesti che crediamo i nostri (mentre è più vero che, anche in questo, siamo i "soggetti" di una soggezione: siamo cioè abitati dalle cose, in tutti i modi dell'essere "soggetti a")¹⁵.

Nei Castiglioni, lo si può osservare nitidamente studiando i disegni di posate, dove

il progetto insiste da presso sul gesto del segnare, sul profilare e dare forma nel tracciato perimetrale, più che sulle effettive possibilità dell'aggregare, del comporre le parti: dove il tema quasi impone che il designer si faccia tipografo, o meglio disegnatore di "caratteri", nel doppio senso dei "tipi", alla ricerca della curvatura opportuna, ripiegando sulle risorse dello studio del minimo andamento della linea, del dimensionamento corretto, del controllo del segno sopra il tracciato di un "glifo" già stabilito e fissato dal tempo. Anche se poi nelle forme della serie Secco, l'innesto sottile del manico con la parte a contatto col cibo – coppa o piatto dei rebbi – è sottile, a figurare attraverso il solo andamento e qualità del segno, un innesto, un residuo del pensiero atto a costruire-comporre, anche nell'oggetto tratto per trafilatura e stampaggio da un unico pezzo di metallo.

In Secco e in Dolce (1959) il "nuovo disegno di posate" guarda ai sedimenti di una tradizione che è da mettere insieme, da costruire a partire "da uno studio approfondito, andando a vedere vecchie posate e guardando la storia e la letteratura che riguardava questi utensili domestici".¹⁶ Sono progetti che non seguono il formalismo della funzione razionalista, ma che "s'ispirano alla linea dettata dalla funzione tradizionale delle posate italiane". E tuttavia, non vanno nel senso della nostalgia o dell'accademismo – inteso come culto del classico – ma rispondono a una capacità singolare, di mettere a tacere anche le pretese del funzionalismo, che sotto la lente della analisi funzionale amplifica le modeste necessità implicate nell'afferrare una forchetta o un coltello, che basta tenere appena, impugnando con garbo. Nelle giustificazioni della funzione perseguita a tutti i costi, i Castiglioni vedevano con sguardo disilluso e chiarissimo l'insidia dello stile – perché c'è uno stile anche nei dirsi moderni, e dalla parte di quel mondo di forme esclusive che la razionalità reclama a sé, non sempre a ragione veduta. Come d'altronde c'è dello "stile", ancora in senso deterioro, nell'intenzione di affermare per forza la propria presenza di autore, attraverso un disegno originale, con l'intenzione di "lasciare il segno" sull'oggetto o attraverso l'oggetto.

Le posate dei Castiglioni, con quelle di Albin, presenti al concorso Reed & Burton, sono tra le meno caratterizzate da una volontà insistita per la plasticità o stranezza delle forme, quasi che i designer non si peritassero di dover dare per l'occasione una risposta al tema con soluzioni assolutamente nuove. Piuttosto, come se l'intento del progetto non portasse in primo piano l'asserzione evidente dell'originalità dell'autore, quelle forme risalgono all'origine: cioè al denso farsi e svolgersi delle matrici formali depositate nel tempo, recuperando i gesti e i segni già presenti, implicitamente condivisi e memori, anche se solo sparsamente attivi e fuori dalla consapevolezza degli utenti – ma è propria del gesto usuale questa pratica irriflessa – dentro una scena che quasi non si vede.

Qui la ricerca che muove il progetto è continuazione e invenzione di una tradizione: quando riprende il gesto di impugnare la matita, cilindro schiacciato o sezione esagonale, e da quello cava il paragone d'uso per definire la forma-dimensione giusta, adatta per prendere lo stelo con tre dita; o quando dalla ritualità dei rapporti tra l'utensile, il corpo-bocca e il cibo, dalle relazioni con la quantità e la consistenza dell'alimento fatto boccone, che distingue una cultura del mangiare, trae i dettagli dei rebbi lunghi per gli spaghetti, della forma ampia del cucchiaino da minestre. E il cucchiaino da caffè: diverso, senza il gioco dell'impugnatura a matita, perché va usato come paletta per mescolare e non serve impugnarlo davvero.

I successivi Bavero, Ovio sono servizi da tavola o di bicchieri che introducono un segno caratterizzante forte – il colletto, la guarnizione gommata – di distinzione e funzione ricercata ed aggiunta; eppure dietro la serie delle forme c'è la sapienza del sommelier interpellato apposta, c'è ancora attenzione per la cultura culinaria che assegna al piatto, per dimensioni e opportunità d'uso, un menù particolare, che contempla di preferenza la minestra, o la zuppa. Nelle semplici cose disposte sulla tavola depositano i racconti di una tradizione, i modi dell'apparecchiare e di usare le stoviglie nella convivialità del pasto, e si continua la serie dei gesti con cui fruire del cibo – un certo cibo e non altro, secondo gli usi lombardi e italiani.

I rituali del pranzo sono già per se stessi racconti – l'avevano colto Pellegrino Artusi, e Carlo Emilio Gadda, poi – che si rinnovano e continuano a prodursi nelle cose più umili. Ma quello che più importa qui, è che ritorni al cuore del design la “continua certezza che anche l'oggetto più umile abbia una sua storia da raccontare, non un'apparenza formale, ma una sua qualità formale”. E che dunque bisogna comprendere nell'oggetto-progetto anche la dimensione della memoria, anche la delicatezza dell'innesto con un repertorio d'immagini e un fondo di affezione e di ricordi fatti immagini e segni – apparenze ancora. Il che sembrerebbe implicare tutto l'opposto di una vocazione spettacolare dell'oggetto che possa aprire alla scoperta, alla sorpresa, alla meraviglia. Ma la memoria è sempre, nel progetto, una qualità che legge e scopre, che scava al fondo delle anime per un animale bisogno di casa: è memoria di segni, e delle tracce di un gesti-forme che a volte pervadono un ambiente intero: quando è tutto un luogo che ci si sente addosso, come un vestito che preme e fa calore. Così il chiosco per la birreria Splügen alla Fiera milanese (1959, riproposti nel 1992 a EuroLuce), e la poco più tarda birreria in Corso Europa, dove il progetto costruisce ambienti saporosi di viaggio, scenari allestiti per il teatro dei “bauscia” (in senso buono). Lì la memoria che sottilmente permea le forme agisce in maniera molto diversa dall'archetipica visione che sarà postmoderna, di una forma semplice e geometrizzata, a colori pastello: perché è memoria che finemente si radica nelle cose, dentro i profili dei separé che fanno dire ai critici: “neoliberty!”, nelle condotte a vista per l'aria condizionata e per il suono suono, nei clipei ceramici col numero smaltato o nel colore caldo del legno di ciliegio.

Finzioni

Quello dei Castiglioni non era ancora il tempo degli oggetti intelligenti – contenenti cioè un surplus di informazione grazie alla parte sottile che vi giocano neuronali impulsi binari – e tuttavia i loro lavori continuano a indicarci intelligenze di cose: cose cioè come capacità, capienze; come depositi di letture stratificate, di ricordi e pensieri rappresi. Cose che fanno di intelligenze da assaporare lentamente o da capire al volo, che stanno deposte nelle loro forme sensibili e restano lì, intelligibili, comprensibili a noi, viventi nelle nostre interpretanti insistenze, già nel gestire del corpo che è tocco, uso, e non soltanto distanza del vedere.

Nei progetti dei fratelli Castiglioni, non c'è l'estetismo di comodo, né il culto per un'astratta funzionalità, ma una passione per l'umano uso che nutre la radice del progettare. E insieme, sempre, la passione per la finzione: che nel designer è disposizione ad attingere e reinterpretare i succhi dell'immaginario condiviso, a ritornare senza sosta sul nostro “luogo comune” – il terreno dei linguaggi, dei segni –

per rigiocare con infantile innocenza, e con scaltrezza di guitto consumato, l'intero repertorio dei trucchi di teatro. È in particolare negli allestimenti – e di lì in poi, con riverberi infiniti, nelle soluzioni proposte per il progetto delle cose – che il design ritorna all'antica "arte della meraviglia" che ci tocca e scuote, riattivando i sensi tutti del corpo e del pensiero. È lì che il designer, un po' regista e un po' mago, evoca il *deus ex machina* per allestire uno spettacolo di mille finzioni suscitate ad arte, sperimentando gli artifici del rappresentare. A lui compete il repertorio intero dei trucchi barocchi e bambini insieme, atti a sdoppiare alterare sospendere le percezioni correnti dello spazio nel gioco catottrico delle dimensioni orientate o nulle (padiglione Montecatini, 1967), a mezzo di specchi, o nei giochi della luce: in volte punteggiate di lampade sospese, luminarie di festa paesana (gli allestimenti per Flos e per BTicino); in riproduzioni di silhouette o proiezioni vaporose di ombre cinesi, presenze di figure qui, o appena dietro il vetro opaco (le tante prove i padiglioni Rai, o per Eni, 1955); nel movimento della grafica a colori e suoni (grazie all'aiuto costante di Carboni, Huber, Iliprandi, Tovaglia, e delle volte di Livio Castiglioni) o nei silenzi ovattati che annullano la misura dei camminamenti e la traducono in tempo di percorrenza da una stanza all'altra (raccontando "la storia di una goccia di petrolio", al padiglione Montecatini, 1964). In quegli spazi allestiti per l'esposizione, che sono i veri laboratori del progettare come ricerca e invenzione infinita, lo spettatore diventa attore o primo interprete (Fossati) intorno cui si organizza un racconto-oggetto, il racconto-ambiente: soggetto preso, implicato ed esposto agli effetti di quella operazione di spaesare, straniare ogni volta, per ritornare a vedere e imparare di nuovo. Dove la funzione sollecitante dell'ironia chiede una risposta e riapre un dialogo possibile con chi le cose le usa, e non va confusa con il sarcasmo che annichilisce e allontana – di qui noi esperti, designer tecnici o artisti; di là chi resta fuori dalle roccaforti della scienza e dell'arte.

E tante volte è precisamente in gioco la finzione dell'oggetto, che si presenta e s'interroga secondo la sua rappresentazione: nelle mostre, è il ricorso alla pratica dell'ingrandimento, del fuori scala, che è l'espedito spettacolare antico, del gioco meraviglioso per l'occhio catturato nel mondo di Alice o nella bocca di Pantagruel (il grande apparecchio radio per le mostre in Triennale dei tardi anni Quaranta; i parassiti che un decennio più tardi abitavano gli stand Montecatini; i pennini che risolvevano comunicazione e impianto luci dalle vetrate del padiglione Rai, per Telescuola, 1959; le enormi cuffie-espositori itineranti per i sessant'anni della Rai, 1985); oppure è la modalità del vedere dall'alto, in una "pianta" allestita al vero, le soluzioni degli interni proposti, o la scoperta del riguardare le strade della solita Milano, dentro un grande plastico urbano accessibile anche di sotto in su, sbirciando curiosi da quota periscopio (la sezione "La casa e la scuola", alla XII Triennale, 1960).

Ma può bastare il semplice ridisegno alla stessa scala, al vero. Basta riscrivere l'oggetto tale e quale, o trascrivere l'oggetto in altro oggetto, trasferirlo in figura o schema, per riattivare la percezione delle cose: un progetto come Grip (1985) è esemplare di questo prendere a prestito, in un progetto che mima lo schema di un oggetto altro – un microfono da palco – e si produce come strana lampada da lettura, che recita la parte di qualcosa che non è ma a cui riferisce con immediatezza, mentre ripete nel prodotto finito il gioco del fingere già da sempre attivo nelle pratiche del design – nelle pratiche di costruire il modello, nel disegnare anche: gioco di un

linguaggio che mette iconicamente in scena le cose, le significa e implica attraverso un trasferimento e una codifica di segni.

Dunque l'oggetto si gioca, si rigioca nella messa in scena; nella presentazione o nella replica, nell'accumulo che è dialogo e moltiplicazione: come quando (1996) Achille rimette insieme gli oggetti di produzione Cappellini in un allestimento in cui la rilettura critica dei progetti altrui si fa modo di invenzione, che comunica e rende perspicui i sensi delle cose mettendo in atto le risorse della finzione e i mezzi del rappresentare: se "di un mobile è importante la maniglia" allora "l'abbiamo fatta grande"; se serve un tappeto che non possiamo metterci davvero, "l'abbiamo dipinto"¹⁷.

Il principio è ripreso dalla messa in scena della grande mostra iniziata al museo delle arti viennese (1984-1986), dove gli oggetti dei Castiglioni, "visti da Castiglioni", erano presentati e rigiocati in una presentazione lussureggiante e immaginosa, che è ritrovamento e continuo rinnovo del circolo interpretativo: progetto espositivo capace di fare dell'oggetto la rappresentazione di se stesso, perché un senso affiori nell'incontro, nella schiusura del rapporto, dentro quel modo del meraviglioso in cui lo stupore riattiva il vedere e il pensare: quando le cose esposte sottovetro, in teche a forma di gabbiette o di accennati tram urbani, in aggregazioni che sono acrobazie, giostre e giochi di carte, prendono un'altra vita felice sulla scena, presentandosi e rap-presentandosi a un tempo – come osservava Fossati di un altro designer, Sottsass, che assimilava lo spazio del vivere alla scena teatrale.

Fuori dalle mostre, il teatro degli oggetti secondo i Castiglioni è meno evidentemente un fenomeno da baraccone: non riferibile al repertorio pop – anche se in certi casi lo sfiora *ante litteram*, in tempi non sospetti, e se del resto il *ready-made* include a suo modo la citazione pop, la speculazione sul rappresentare, la citazione della cosa o della parte presa per intero... Ma più radicalmente, in modo anche più sottile e pervasivo, coi Castiglioni la scena finisce per essere il teatro del mondo: quello che viviamo stando insieme, nella pratica disposizione a usare le cose, a tracciare di senso, finissimamente e senza accorgercene, i percorsi del nostro quotidiano abitare. Con l'avvertenza che nel confronto tra lo spettacolo modesto, sottotono, dell'iniziale soggiorno in mostra a villa Olmo, Como, e la mostra tarda di Vienna, pirotecnica e festosa, non è da leggersi il passaggio da una sommessa verità delle cose al trionfo scettico della finzione da palcoscenico: ma che è proprio il medesimo gioco che si continua a distanza di tempo, la stessa commedia del vivere che va avanti, e si riaccende secondo le occasioni del progetto, proseguendo senza fine il racconto delle cose.

Questa, di un racconto che l'oggetto iscrive e porta – di là delle lusinghe della letterarietà, della citazione di simbolismi o classicità defunte, di là anche dal disprezzo per una utilità o funzione – è poi di nuovo l'idea dei Castiglioni, che in ogni oggetto progettato risiede una "piccola intelligenza da succhiare". Che in ogni oggetto ci sia, riconoscibile, una storia o un racconto possibile: e anche il sapore di quella storia, forse, come una "voce" che la reca con il suo tono, il suo "rumore sottile"¹⁸.

Sono modi per indicare una dignità degli oggetti, da riscoprire alla fine come narrazioni mute: per riconoscere – con affetto, con riconoscenza – un senso che passa nell'umiltà della cosa comune, sapida di un'umanità segretamente attiva, depositaria di un'esperienza affidata a ciò che, prodotto umano, è come noi esposto alla consunzione e

alla morte. Anche per le cose, infatti, come per l'umanità di Benjamin che si riflette nelle figure del giusto e del narratore, vale l'assunto che "nessuno è così povero da non aver niente da raccontare"¹⁹. E ciò schiude la possibilità di intravedere proprio nelle cose, per tracce, per frammenti di conoscenza, i depositi e i modi residui di un abitare sparso ma fecondo: un abitare che si dà a partire dalle cose, là dove ritrova la molteplicità di racconti, intelligenze, esperienze umane – in ogni oggetto che è fatto di altre cose e segni; in ogni spazio che è abitato stratificando i racconti, che lo significano e riscrivono ancora e ancora, senza mai mettere l'ultima parola. Nella consapevolezza che ogni parola (cosa) è importante, anche quando è detta sommessamente, sussurrata da oggetti sapienti quanto muti e, già per questo investita di una eticità nuova, anche nella serialità, anche nell'economia del poco prezzo.

E qui c'è forse un passaggio che porta verso il luogo di un'esperienza riattivata e possibile, che nel narrare silenzioso degli oggetti-progetti ricuce ciò che pareva essere ormai soltanto disperso e negato: qualcosa che si può dire come esperienza dell'abitare e che ci tocca, come esperienza primaria dell'essere al mondo, qui e ora, in compagnia delle cose e dei loro racconti, avvertiti alla fine come "elementi di un patrimonio che non può andare disperso, e che è del design connettere in una qualche presenza" (Fossati).

Forse al cuore di queste interrogazioni sul design è un ascolto che cerca e sonda un tipo di pensiero – quello che ausculta il progettare e lo sospetta nascondere qualcosa di più di una strategia o di un programma dove la volatilità della fantasia incontra la rigidità della ragione pura: qualcosa invece come il "luogo" per un pensare in cui si stringe l'intreccio tra senso e apparire delle cose.

Come se l'ansia di astrazione e il suo rovescio, la perdita nel sentire brutto – queste ideologie della separatezza – fossero infine messe un poco a tacere, e tra mano e testa, tra fare e pensare su rinsaldasse un'alleanza antica e nuovissima, nesso già sempre presente *in germine* alla radice di ogni immaginare. Abitare non è altra cosa: ci si arriva solo così. Quando il nodo che salda pensare-sentire-immaginare si rinnova e si stringe, si fa rinascimento di forme e gesti di là delle separazioni categoriche tra arte o artigianato, progetto forte o *bricolage*, tecnica o natura – non perché le trascuri e indistingua, ma perché il designer le percorre tutte con la naturalezza zen del maestro dello scrivere-dipingere orientale (Jullien) o con cortegiana sprezzatura (Brusatin), e cioè con quella felicità-facilità del fare che toglie loro rigidità, toglie peso, come una buona linfa che scorra dall'interno.

Allora progettare è anche una forma di guarigione dalla rappresa astrattezza dei pensieri, e il design indica il luogo dove si integra la separatezza del pensare, dove batte il cuore dell'esperienza e chiede d'essere risolta, composta, come equilibrio o integrazione di sfere altrimenti sparse, inconciliate: dell'ideazione e della tecnica, della forma e del saper fare...

E ancora, seguendo gli itinerari dei Castiglioni, non è più così vero che "tutto va bene"; che basta fare per fare, moltiplicare le presenze o le occasioni di far segno: se un lavoro sull'immagine è possibile e vale soltanto fuori dalla facilità, dallo spreco, dal cavalcar l'onda della notorietà e della moda. Se, come nella letteratura, la pratica

dell'immagine è una finzione del linguaggio che implica la rinuncia a un'idea assoluta del vero, e insieme comporta una dedizione difficile, una gratuità e estrema del darsi. Quella finzione che permette di giocare *davvero* con le apparenze non un è affatto il facile mentire, ma la passione per i segni che ricerca in essi senza posa, la dannazione del cercare sempre, che ci si è scelti, la cura mai stanca per l'uso del linguaggio, l'attenzione intensa per tutto ciò che fa e sa d'umano. Così quando Giorgio Manganelli, scrittore, diceva la "menzogna" che è l'orizzonte di ogni fare con le parole, diceva l'assoluta dedizione all'artificialità del linguaggio e la passione totale per le maschere della scrittura – senza mezze misure, opportunismi, comodità (il negativo ha una sua forza corrosiva e produttiva, ma va preso intero, non adacquato: e solo allora rivela, e porta)²⁰.

E alla fine è proprio qui il nodo, bisogna fermarsi a considerarlo – cercare di interrogare di nuovo ciò che nella coscienza di artisti e poeti era chiaro di una chiarezza insieme elementare e accecante: il nodo che può apparire contraddittorio, paradossale, di un fare per immagini interamente consegnato alla propria inautenticità, al proprio lavoro di finzione – eppure non confondibile con un'astuzia di comodo, né inteso a cogliere o affermare qualche verità totalizzante e assoluta.

Anche coi Castiglioni vi si arriva. Anche qui, il nodo del lavoro al cuore delle immagini chiama un sentire etico, la necessità di usare bene il falso cui ci consegna la dimensione del linguaggio²¹. Chiama al sapere che le opposizioni rigide, le distinzioni tra design e redesign, tra funzione e forma, le belle categorie ordinate dei teorici semplici non hanno ragione d'essere, ma si rigiocano e disfano di continuo dentro un campo di atteggiamenti possibili, praticabili tutti, nelle scelte del fare progetto e mai anteriormente a queste. Per questo il "metodo Castiglioni" non esiste, come procedura da seguire: è una forma di impegno attivo, appassionato sempre, a cercare e immaginare gli usi del mondo, estendendo curiosità e dubbi su tutto, ben al di là di una formula o del dogmatismo di stile. Per questo Achille accennava ai rischi della furbizia, del saper fare che si sa: quando il portato di un'esperienza matura perde di presa e di radicalità nel guardare; anche se d'altro canto sa le tutte le furbizie, le produttive astuzie dei giochi di specchi, delle ombre, dell'itinerario che si suggerisce perfettamente anche soltanto smussando un angolo e senza segnalazioni (negozio Omega a piazza del Duomo, Milano, 1968), perché incide direttamente sugli usi e pratiche dello spazio, e tocca la radice dei nostri modi di essere al mondo.

"Furbizia" poi dice bene l'arte consumata dell'attore, la dimestichezza che produce l'effetto facile, insincero. Ma come dire l'intensità, la sincerità dell'effetto che si consegue – qualcosa che riposa e trae interamente la sua forza dall'accettazione della propria improprietà, dall'assunzione intera della falsità, della finzione. Come dirla la *verità* dell'attore: di quando la recita produce per davvero, di quando il falso tocca nel segno della verità? "Più si va avanti e più diventa difficile progettare", diceva Achille. Non la certezza di risultati raggiunti, ma l'assunzione della propria improprietà e inadeguatezza è l'unico appiglio. Allora è sincero, o insincero il designer?

E poi avvertiva: "non bisogna metterla giù così dura, con questo design", perché "il design è sempre esistito"²². Se c'è uno spessore etico del progettare, esso si esercita senza dichiarazioni, attraverso la consapevolezza mai sazia d'interrogarsi, attraverso le insistenze del cercare. Là dove riemerge il nodo etica-estetica, che in Mari si gioca più direttamente sul piano politico e di programma, nei Castiglioni si affaccia senza quasi

dichiarazioni, a dirci che l'eticità del fare passa non tanto per i grandi gesti programmatici, ma nel concreto confronto con i gesti del progettare. Passa per i modi di usare i componenti, nella coerenza di un insieme di forme dove tutto alla fine si tiene, nell'attitudine continua di interrogarsi e scegliere e ascoltare l'eco che viene dai segni delle cose, che sono depositi di gesti e modi d'uso, con il sospetto che le cose ci abitano, e che alla fine sono gli usi e le pratiche che ci rendono i soggetti che siamo – mai finiti in anticipo, mai dati identici una volta per tutte.

Ma è bello che questo “impegno” attivo non abbia termine nella rigidità del rigore, che si produca invece, fiorendo, nella festa delle cose: nell'interpretazione giocosa dell'oggetto che, per le magie del vecchio Achille, espone se stesso nel gioco con gli altri suoi simili oggetti e che accetta di mettersi in un'esposizione, per suggerire di nuovo il proprio senso, rinnovato, riacceso, senza più bisogno di monumenti, ma nella leggerezza di un giocare infinito. Nel proseguire lieve di una commedia che inscena sul palcoscenico del vivere: forse soltanto per darci sollievo – direbbero, in comune accordo, Branzi e Celati – perché diventi per noi più sopportabile, se non del tutto felice.

¹ L'abito, disegnato (e colorato) con Max Huber, è riprodotto a p. 118 del volume a cura di S. Annichiarico, A. Mendini, *Quali cose siamo. Triennale Design Museum*, Electa/Triennale di Milano, aprile 2010. Il film di M. Piccardo è il già citato *I fratelli Castiglioni*, Promovideo, Pisa - Studio di Monte Olimpino 1967.

² Intervista con U. Gregoriotti contenuta nell'episodio n. 21, *Dallo stile al progetto. A e P.G. Castiglioni*, della serie tv *Lezioni di Design*, a cura di A. Del Gatto, S. Casciani, A. Priori prodotto da Rai Educational nel 2008. Le registrazioni di Aspen sono visionabili online, sul sito di Flos.

³ Cfr. la mostra *Alla Castiglioni*, e la più recente copertina dedicata da Abitare in memoria di Achille “Presidente della Repubblica del design”, n. 424, gennaio 2003.

⁴ Il riferimento è agli oggetti proposti da Stanley Tigerman, per l'edizione originaria di *Tea & coffee piazza: 11 tea and coffee sets*, catalogo a cura di A. Mendini e P. Scarzella, per Alessi, Shakespeare & Co., Roma 1983.

⁵ Da Leonardo da Vinci in poi. Dai bambini a Semir Zeki, *La visione dall'interno. Arte e cervello*, Bollati Boringhieri, Torino 2007, dove si apprende che il nostro apparato neuropsicologico percepisce e decodifica in successione colore, movimento, forma.

⁶ Sul nesso da riprendere tra i Castiglioni e il munariano Compasso d'oro ad ignoti, cfr. A. Bassi, *Design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incognito*, Electa, Milano 2007, pp. 40-53 in particolare.

⁷ G. Dorflès, *Nuovi riti, nuovi miti*, Skira, Milano 2003 (nuova edizione), in particolare i paragrafi sul *Rapporto uomo-macchina*, l'ergonomia e la *jongleurie*.

⁸ Questione di *ri-guardi*, o di sguardi restituiti, come nota bene G. Didi Huberman, sul filo di Benjamin nelle riflessioni su *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Sull'aura, ricordo la designazione data dal filosofo tedesco: “apparizione di una lontananza, per quanto questa possa essere vicina” – dove la lontananza non è più quella della divinità e la vicinanza non coincide con l'esser disposto a portata di mano. Lontananza è la condizione dell'altro, cui si riconosce l'irriducibile e viva alterità; la vicinanza, la compagnia di quell'altro che mi dà il conforto e mi completa.

⁹ Cfr. in particolare gli scritti di A.C. riportati nell'antologia del volume di S. Polano, *cit.*, con i titoli: *Progetto e produzione* (1980), pp. 450-452 e *Comportamenti progettuali* (1983), pp. 455-456, che vertono sui temi dell'eticità del progettare.

-
- ¹⁰ A.C., *Poetiche del design* (1983), in S. Polano, *cit.*, pp. 452-454.
- ¹¹ Le parole di P.G. e A.C. sulla poltrona Sanluca, riferite in S. Polano, *cit.*, p. 174.
- ¹² Intervista con A.C., *Il problema etico della progettazione, Che cosa ne pensa un designer*, in «Paese Sera», 23 maggio 1974. Ora in S. Polano, *cit.*, p. 450.
- ¹³ Il richiamo al necessario “gioco di apparenze” quando si intende “caricare gli oggetti di una espressività razionale” è fatto dai Castiglioni rispondendo alle domande di «Edilizia Moderna», nel 1965 (articolo citato). Altri elementi per la discussione (“non apparenza, ma qualità” per “una più intrinseca, più ‘contenutistica’ considerazione”) in P. Fossati, *Design in Italia, cit.*, pp. 122-123.
- ¹⁴ Dallo scritto *Comportamenti progettuali*, in Polano, *cit.*, p. 456. Tengo conto della distinzione proposta da F. Jullien quando afferma che “l’universale è carattere della conoscenza, l’uniforme caratteristica della produzione”, nella prefazione a *L’ombra del male. Il negativo e la ricerca di senso nella filosofia europea e nel mondo cinese*, Angelo Colla Editore, Costabissara (Vicenza) 2005.
- ¹⁵ Con eco voluta ai lavori di H. Focillon e M. Brusatin, passando per C. Sini, *Archivio Spinoza. La verità e la vita*, Edizioni Ghibli, Milano 2005.
- ¹⁶ Cfr. S. Polano, *cit.*, p. 155.
- ¹⁷ A.C. racconta la mostra “Cappellini: identità, analogie, contraddizioni viste da Castiglioni”, in Polano, *cit.*, pp. 420-421.
- ¹⁸ Riferisco le note parole di A.C. e rimando l’eco di G. Manganelli, che da scrittore ascolta e ridice il “rumore sottile della prosa” in un volume così intitolato, edito da Adelphi nel 1990.
- ¹⁹ W. Benjamin, *Il narratore. Considerazioni sull’opera di N. Leskov*, in *Angelus novus. Saggi e frammenti*, pp. 247-274, che insieme a *L’opera d’arte...*, è l’altro saggio chiave del filosofo tedesco attraverso cui pensare il design.
- ²⁰ G. Manganelli, *La letteratura come menzogna* [1967], Adelphi, Milano 1985.
- ²¹ Le pagine di G. Agamben su questo argomento, in *La comunità che viene*, Einaudi, Torino 1990.
- ²² *Design Interviews. A. Castiglioni*, a cura di F. Appiani e A. Pitscheider, “Museo Alessi” - Corraini, Mantova 2008; e la già citata intervista di S. Giacomoni con A.C. (1988).

*...Marlow's inconclusive experiences...
J. Conrad*

settembre 2012

Queste pagine, che vengono al termine della ricerca, sono parziali punti di approdo: temporanei raggiungimenti, piuttosto che risultati sicuri esposti alla fine del percorso. Le chiamerei “sconclusioni”, nel senso che a un bilancio a freddo, a uno sguardo panoramico sul già fatto, hanno almeno il pregio di rimettere inquietudine nel viluppo dei pensieri e di offrirsi alla praticabilità di percorsi di ricerca ulteriori.

L'itinerario condotto finora ha quanto meno il valore di un'esperienza di ricerca – esperienza di scrittura e disegno, di riscrittura e ridisegno – il cui senso non si lascia cavare semplicemente come interno nocciolo. Al contrario, andrà inteso conradianamente, come scorza che dall'esterno avviluppa e incorpora gli oggetti d'osservazione, cui insistentemente un pensiero critico si è applicato e rivolto. Rileggendo adesso le tappe dell'itinerario, rilevo almeno questi nessi chiave – queste bucce o strati attraverso cui invito a passare.

1) Design e luogo, design e abitare: che ci fosse qualcosa come un nesso qui prefigurabile, intuibile anche oscuramente, era il punto di partenza della presente ricerca. Si partiva dalla consapevolezza che i luoghi non sono più luoghi, e che la perdita è definitiva; dall'accettazione della condizione che le cose si sono fatte globali, senza radici, e non ha senso vagheggiare ritorni alla dimensione falsamente idillica dell'appartenenza – ma che nemmeno è utile sbarazzarsi della domanda stessa, affermando che luogo e design hanno poco o niente a che fare.

Certo, sondando il problema del *luogo del design*, occorre cercare non l'immediato radicamento dell'oggetto in un contesto locale o localistico: bensì volgere

l'attenzione al nesso che, attraverso le cose, raduna e ri-lega le pratiche del progetto e quelle che delimitano il vasto intreccio dell'abitare, visto sullo sfondo delle condizioni proprie dell'epoca dell'immagine del mondo – la nostra – in cui il design gioca pienamente la sua parte.

Di *questo rapporto*, attraverso la considerazione critica dei progetti di Achille e P.G. Castiglioni si sono viste le articolazioni possibili: fin dentro i modi dello “stare insieme” dell’oggetto-progetto, fin nell’atteggiamento del dar forma alla cosa come manipolazione, o come incontro, in-venzione (ritrovamento), viluppo di cose. Se le cose dei Castiglioni non recano l'impronta della mano, pure danno appiglio a un pensiero, non dimentico del suo fondo sensibile e terrestre; non sono propriamente oggetti “di qualche parte”, ma hanno sapore, odore di “madia che sa di pane” (M. Provinciali). E forse possono parlarci di una forma di cura attenta, che attraverso il progettare riapre un abitare possibile – ma a partire dal dentro delle cose, dal linguaggio condiviso che struttura i racconti dei luoghi.

2) Riconoscere nel design uno dei modi in cui si esercita la facoltà umana di *significare il mondo*, di rinnovarne le trame, di estenderne la prosa, riscriverne i rapporti. Attraverso gli esempi dei Castiglioni abbiamo visto come le pratiche del progetto riaprono la nozione del *così* delle cose, e insieme la questione del *come*, in modo non ideologico o preconconcetto. Progettare è, ogni volta, pensare il *come* attraverso il *così* – questa l'indicazione che viene dagli itinerari di ricerca. Vuol dire che il design nel suo concreto farsi, negli atti di cui il progettare vive, non transcende per figurare utopie: non è un'astratta programmazione, ma una ricerca insistita di vie che aderiscono alle virtualità inscritte nell'immanenza del mondo, per riattivare ogni volta dal fondo dell'ovvietà repertori di immagini, riserve di senso... Per questo, la ricerca del designer non garantisce il prodotto come risultato di una procedura prestabilita. Piuttosto, in un paradosso da pensare bene, schiva l'esito – insieme lo anticipa e prosegue – portandosi avanti dall'uno all'altro progetto, dall'uno all'altro spazio allestito come continuo trasferimento, come processo virtualmente infinito.

3) Nelle sue lucide indagini lungo mezzo secolo Gillo Dorfles richiama a una consapevolezza critica sempre più necessaria per inoltrarsi, conservando un grano di libertà, nel groviglio d'immagini che è il nostro mondo. E questo ci obbliga a riconsiderare, nella ricerca del luogo del design – nei modi del suo “aver luogo” e ruolo – il nesso di *estetica ed etica* che si profila con urgenza, all'orizzonte di ogni fare. Progettare non è un fare per fare, ma, più radicalmente, una forma di responsabilità che ci tocca e ci riguarda, dal momento in cui facciamo le cose. Lontani dalle aperte dichiarazioni ideologiche, nella umiltà e felicità del fare, i Castiglioni insegnano qualcosa di simile, maturando il dubbio che “più si va avanti e più diventa difficile progettare”, e che perciò occorre rinunciare alle certezze acquisite, per ricominciare ogni volta da capo. Insegnano che il progetto non si riduce a un servizio alla produzione e al consumo, ma lo si vive come un'avventura, un'implicazione nelle cose, un gioco in cui le cose sono cenni rivolti all'altro, come parole di un dialogo che si continua di là di noi e che, rinnovandola, continua la trama dei linguaggi condivisi.

Ma tutto ciò con gentilezza di tocco. Con garbo e ironia. Leggermente.

4) Dal lavoro dei Castiglioni viene l'indicazione di un design aderente alle cose, che non passa per le ricette definitorie del metodo risolutore, ma che nel corpo a corpo con le cose scardina sia il mito funzionalista sia l'euforia della confusione, dello smarrimento in un'epoca dove ogni forma gratuita sembra possa andare.

Eppure è sempre l'orizzonte dei linguaggi, delle immagini, delle *apparenze del mondo* che dispone il luogo del design: è qui che il progetto insiste, qui ci riporta. Ogni progettare maturo è consapevolmente implicato in questo gioco delle apparenze, e all'apparire necessariamente si affida – non c'è concetto senza forma, non c'è cosa che non sia pensiero –: senza esaurirsi sulla frontiera disanimata degli oggetti, senza ridurci a pure esterità, gusci vuoti.

In quanto "ottava arte", e come le arti sorelle, il design riapre la dimensione del senso che è sensibile, che si offre attraverso il sentire. La dimensione dove il sapere è sapore – quella che chiamiamo "estetica" – e che è indispensabile perché ci sia abitare.

Nella sintassi delle forme, dei materiali e colori che fanno l'oggetto, l'abitare s'innerva, trova supporto e appiglio: nel loro disporsi adatto al corpo – a volte calco del corpo – o nel loro sottrarsi per lasciar spazio a una percezione allargata, ambientale, per conferire luce e qualità alla luce... A questo livello elementare la logica dell'oggetto-progetto si offre nella coerenza muta delle cose sensibili, per propagarsi intorno nel groviglio dei gesti, atti, risposte che la cosa prende dentro e implica e induce.

5) Etica-estetica: l'antico nodo si ripropone al pensiero e chiama un'interrogazione sul "*buon uso*" della rappresentazione. Anche la pratica del design, come quella teatrale, allestisce spettacoli per i sensi: anche per il progettare si ripropone la questione chiave, di riconoscere e accettare il limite dei linguaggi, d'esser capace di accogliere e usare bene il "falso" che è proprio di ogni dire e che schiude la sola sincerità possibile. (Agamben, Celati).

A partire di qui, gli oggetti-progetti si lasciano pensare come racconti o piccole storie mute, cose come "finzioni a cui credere" su cui l'esperienza può aver presa. Saranno cose dotate di figurazione, capaci di presenza e compagnia – non forme assolute, intangibili oggetti di un desiderio infinito. Cose animate piuttosto, o cari personaggi per un vero teatro del mondo.

6) Anche la ricerca al cuore del design, la via che vi si apre con le insistenze nel pensiero critico: anche questa andrà considerata e messa in conto. Perché il cercare è esso stesso una funzione (e una finzione) di linguaggio: è dire, e mette in conto il suo dire. (Sini) Perciò importa, alla fine, il modo con cui si costruiscono gli strumenti stessi del cercare, la messa a punto di un *dispositivo critico* per comprendere, per non trascurare. Importano i passi del percorso, i modi concreti con cui tentare la lettura e ripercorrere i progetti non contemplandoli, ma rifacendone il pensiero. Questo fa parte dell'esperienza della ricerca: non come ineffabile esperienza vissuta del singolo, ma come traccia del tempo speso, maturazione del punto di vista, attivo esercizio dell'ascolto e dello sguardo, occasione d'incontro. Per cui anche le cose che sembra non si siano mosse di lì, dal punto dove stavano tre anni or sono, anche quelle sono rovesciate e diverse, ripercorse dal di dentro.

7) Nella dissipazione e nell'attrito che ogni movimento di ricerca produce, ci sono ricadute. Qui avanzo la proposta per allestire in Alghero un *laboratorio del riuso*, che sia apertura di progettualità possibili, concretamente giocate su un territorio. Riapertura anche didattica, dove la ricerca non è più soltanto letteraria o critica, ma trova modo di rimisurarsi con le condizioni del progettare attuali e sorgive. Anche in questo luogo a venire si parlerà di cose e di abitare, traendo partito dalla fiducia che certo design induce con la lettura dei modi d'uso, con la ricerca di una dimensione d'umana intelligenza dentro il consistere delle cose. Traendo partito dall'indicazione della necessità etica ed estetica di conferire durata e durevolezza alle cose, come dall'idea che tra "lettura" e "scrittura" dell'oggetto-progetto, tra ripensamento critico e (re)design del già dato non c'è che una differenza di grado, senza rotture del continuum.

Non per rifare un design "à la Castiglioni", ma per provare a recepire alcune linee portanti della ricerca condotta attraverso i loro lavori e, confrontandosi progettualmente con l'esterno, con il paesaggio degli umani scarti, riattivare quelle "strutture di relazione" che le cose dispongono all'umano.

È ancora Benjamin che si incontra, alla fine, me ne accorgo. Ancora la figura del suo narratore, che presiede al progetto come racconto, alla custodia e offerta degli oggetti-progetti intesi come storie, o "piccole intelligenze da succhiare". È ancora la sua lettura dell'epoca nostra dell'immagine infinitamente riproducibile, dove il design trova il proprio territorio originario, il proprio luogo senza luoghi.

Quello da cui si parte è anche il luogo a cui la ricerca ci restituisce alla fine. Forse era ovvio, ma bisognava fare il giro, per riaprire il pensiero sul design, per cercarne il senso residuo sotto le scorze lucenti delle mode. Per vedere se dentro il design c'è qualche spazio per riaprire le condizioni dell'abitare, nel dialogo mai conclusivo con le pratiche comuni dove si continua la ri-scrittura del mondo, dove si estende il linguaggio delle cose e ancora si rifà il nodo di qualcosa che passa e che ci forma – qualcosa che è insieme interno-esterno, è insieme "mondo" e "noi umani".

Forse davvero non c'è meta nell'itinerario di questa ricerca, ed è giusto così: non ci sono tesori da trovare alla fine. C'è un gruzzolo di gesti, cose e modi da riaprire ogni volta pazientemente, con la curiosità e l'affezione che schiudono piccole vie devianti, erranze ricche della scoperta che tenta le vie verso un diverso possibile abitare.

*Apparati .
Bibliografie ragionate*

Bibliografia aggiornata e ragionata

Fare ricerca è sempre muoversi tra le carte d'altri, cercare la compagnia giusta per pensare, fra le tracce scritte di chi è già passato da queste parti e può guidarci verso qualcosa di ancora non chiaro. Questi che seguono sono i testi che fanno la ricerca, che riconosco come debiti nella forma canonica della bibliografia, introducendo però un'articolazione commentata e critica, almeno nell'intento. I raggruppamenti sono sempre provvisori, sempre allo stato di bozza, ma le collocazioni non sono casuali: frutto di scelte consapevoli, o comunque decisi dall'uso, aggregati per frequentazione o per comodità, questi testi compongono sedimenti plurimi, mai separabili per davvero – come i ritagli e i piombi che affollavano i tavoli dei tipografi o come gli strumenti in uso, caoticamente ordinati (o ordinatamente caotici), sul banco dell'artigiano.

Il campo teorico, il terreno iniziale

Sono i riferimenti che innervano le domande chiave su cui si imposta la ricerca: di qui vengono le premesse, le ragioni del punto di vista assunto, i materiali per la fabbricazione delle lenti teoriche che uso. Anche se l'artefice di quelle lenti resta il solo responsabile del loro impiego, sa che a quei materiali deve moltissimo.

Martin Heidegger

- Sentieri interrotti* [1950], trad. it. P. Chiodi, La Nuova Italia, Scandicci (Firenze) 1968
In cammino verso il linguaggio [1959], a cura di A. Caracciolo, Mursia, Milano 1973
Saggi e discorsi [1954], a cura di G. Vattimo, Mursia, Milano 1979
Che cosa significa pensare? [1954], trad. it. U. Ugazio e G. Vattimo, SugarCo, Milano 1988
L'abbandono [1959], trad. it. A. Fabris, Il melangolo, Genova 1989
Essere e tempo [1927], nuova ed. a cura di F. Volpi sulla versione di P. Chiodi, Longanesi, Milano 2005

François Jullien

- La grande immagine non ha forma. Pittura e filosofia tra Cina antica ed Europa contemporanea* [2003], trad. it. M. Ghilardi, Angelo Colla Editore, Costabissara (Vicenza) 2004
Figure dell'immanenza. Una lettura filosofica del I Ching [1993], trad. it. E. Confaloni, Laterza, Roma-Bari 2005
Nutrire la vita. Senza aspirare alla felicità, trad. it. M. Porro, Raffaello Cortina Editore, Milano 2006
Pensare l'efficacia in Cina e in Occidente, trad. it. M. Guareschi, Laterza, Roma-Bari 2006
L'ombra del male. Il negativo e la ricerca di senso nella filosofia europea e nel mondo cinese, trad. it. M. Ghilardi, Angelo Colla Editore, Costabissara (Vicenza) 2005
Parlare senza parole. Logos e Tao [2006], trad. it. A. De Michele, B. Piccioli Fioroni, Laterza, Roma-Bari 2008
Pensare con la Cina, trad. it. M. Ghilardi, Mimesis, Milano 2007
Elogio dell'insapore. A partire dal pensiero e dall'estetica cinese, trad. it. F. Marsciani, Raffaello Cortina Editore, Milano 1999
Trattato dell'efficacia [1997], trad. it. M. Porro, Einaudi, Torino 1999

Il tempo. Elementi per una filosofia del vivere, trad. it. M. Guareschi, Luca Sossella Editore, Roma 2002

Il nudo impossibile, trad. it. M. Tommasi, Luca Sossella Editore, Roma 2002

Strategie del senso in Cina e in Grecia, trad. it. M. Porro, Meltemi, Roma 2004

Il saggio è senza idee, o l'altro della filosofia [1998], trad. it. M. Porro, Einaudi, Torino 2002

Le trasformazioni silenziose, trad. it. M. Porro, Raffaello Cortina Editore, Milano 2010

Maurice Merleau-Ponty

La prosa del mondo [1969], a cura di C. Sini, Editori Riuniti, Roma 1984

Fenomenologia della percezione [1945], trad. it. A. Bonomi, Bompiani, Milano 2003

L'occhio e lo spirito [1964], trad. it. A. Sordini, SE, Milano 1989

Il visibile e l'invisibile [1964], a cura di M. Carbone, trad. it. A. Bonomi, Bompiani, Milano 2007

Senso e non senso [1948], trad. it. P. Caruso, Il Saggiatore, Milano 2009

Jean-Luc Nancy

Un pensiero finito [1990], trad. it. L. Bonesio, Marcos y Marcos, Milano 1993

Essere singolare plurale [1996], trad. it. D. Tarizzo, Einaudi, Torino 2001

Tre saggi sull'immagine, trad. it. Moscati, Cronopio, Napoli 2002

All'ascolto, trad. it. E. Lisciani Petrini, Raffaello Cortina Editore, Milano 2004

Kiarostami. L'evidenza del film [2001], a cura di A. Cariolato, Donzelli, Roma 2004

Georges Didi-Huberman

La somiglianza per contatto. Archeologia, anacronismo e modernità dell'impronta [2008], trad. it. C. Tartarini, Bollati Boringhieri, Torino 2009

Storia dell'arte e anacronismo delle immagini [1996], trad. it. S. Chiodi, Bollati Boringhieri, Torino 2007

La conoscenza accidentale. Apparizione e sparizione delle immagini [1998], trad. it. C. Tartarini, Bollati Boringhieri, Torino 2011

L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte [2002], trad. it. A. Serra, Bollati Boringhieri, Torino 2006

Immagini malgrado tutto [2004], trad. it. D. Tarizzo, Raffaello Cortina Editore, Milano 2005

L'immagine aperta. Motivi dell'incarnazione nelle arti visive [2007], trad. it. M. Grazioli, Bruno Mondadori, Milano 2008

Come le lucciole. Una politica della sopravvivenza [2009], trad. it. C. Tartarini, Bollati Boringhieri, Torino 2011

L'invenzione dell'isteria. Charcot e l'iconografia fotografica della Salpêtrière [1982], cura di R. Panattoni e G. Solla, trad. E. Manfredotti, Marietti, Genova 2008

Georges Didi-Huberman. *Un'etica delle immagini*, «Aut Aut», n. 348, ottobre-dicembre 2010. A cura di R. Kirchmayr e L. Odello. Testi di: G. Didi-Huberman, L. Odello, R. Kirchmayr, P. Montani, A. Pinotti, A. Somaini, L. Schwarte, E. Alloa, D. Stimilli, S. Weigel, P. Barone.

Ludwig Wittgenstein, *Pensieri diversi* [1977], trad. it. M. Ranchetti, Adelphi, Milano 1980

Michail Bachtin, *L'autore e l'eroe* [1979], trad. it. C. Strada Janovic, Einaudi, Torino 1988

Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques* [1989], Aubier, Paris 2008

Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano* [1980], trad. it. M. Baccianini, prefazione di M. Maffessoli, Edizioni Lavoro, Roma 2010

Un secondo gruppo di riferimenti teorici e critici imprescindibili per interrogare il rapporto con le immagini, con le tracce-sintomi-emergenze; per pensare la pratica dello "scrivere intorno" all'oggetto (testuale, storico, artistico, di design...) che è poi la scrittura critica, autoriflessiva, sempre esposta a un di fuori che la precede e la guida.

Carlo Sini

Pensare il progetto, Tranchida, Milano 1992
L'incanto del ritmo, Tranchida, Milano 1991
Immagini di verità. Dal segno al simbolo, Spirali, Milano 1985
Archivio Spinoza. La verità e la vita, Edizioni Ghibli, Milano 2005
Da parte a parte. Apologia del relativo, Edizioni ETS, Pisa 2008
Gli abiti le pratiche i saperi, Jaca Book, Milano 1996
Etica della scrittura, Mimesis, Milano 2009

Carlo Sini e Rossella Fabbrichesi Leo, *Variazioni sul foglio-mondo. Peirce, Wittgenstein, la scrittura*, Hestia, Como 1993

Giorgio Agamben

Stanze. La parola e il fantasma nella cultura occidentale, Einaudi, Torino 1977
Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia, Einaudi, Torino 1978
La comunità che viene, Einaudi, Torino 1990
Che cos'è un dispositivo, Nottetempo, Roma 2006

Carlo Ginzburg

Storia notturna. Una decifrazione del sabba, Einaudi, Torino 1989
Il formaggio e i vermi. Il cosmo di un mugnaio del '500, Einaudi, Torino 1979
Miti, emblemi, spie. Morfologia e storia, Einaudi, Torino 1986

Michel Foucault

L'archeologia del sapere [1969], trad. it. G. Bogliolo, Rizzoli, Milano 1971
Le parole e le cose: un'archeologia delle scienze umane [1966], trad. it. E. Panaitescu, Rizzoli, Milano 1967
Utopie. Eterotopie [1966], trad. it. A. Moscati, Cronopio, Napoli 2006

Christian Norberg-Schulz

Esistenza, spazio, architettura [1971], trad. it. A. M. De Dominicis, Officina Edizioni, Roma 1977
Genius loci. Paesaggio, ambiente, architettura, trad. it. A. M. Norberg-Schulz, Electa, Milano 1979
L'abitare: l'insediamento, lo spazio urbano, la casa, Electa, Milano 1984

John Berger

Del guardare [1980], trad. it. S. Lalia, Sestante, Ripatransone 1995
Questione di sguardi [1972], trad. it. M. Nadotti, Il Saggiatore, Milano 1998
Abbi cara ogni cosa. Scritti politici, Internazionale - Fusi orari, Milano 2007
Sul disegnare, Libri Scheiwiller-Federico Motta, Milano 2007
Sacche di resistenza, Giano Editore, trad. it. M. Rullo, Milano 2003
Presentarsi all'appuntamento. Narrare le immagini, trad. it. M. Nadotti, Libri Scheiwiller-Federico Motta, Milano 2010

Per una lettura plurale della crisi del moderno, dell'ideologia del progresso, e per pensare quali possibilità si prospettano nel tempo del tramonto dei luoghi (ma senza nostalgia, o senza fermarsi ad essa).

Serge Latouche

La megamacchina. Ragione tecnoscientifica, ragione economica e mito del progresso, trad. it. A. Salsano, Bollati Boringhieri, Torino 1995

L'occidentalizzazione del mondo. Saggio sul significato, la portata e i limiti dell'uniformazione planetaria, trad. it. A. Salsano, Bollati Boringhieri, Torino 1992

Il pianeta dei naufraghi, trad. it. A. Salsano, Bollati Boringhieri, Torino 1993

Come sopravvivere allo sviluppo. Dalla decolonizzazione dell'immaginario economico alla costruzione di una società alternativa, trad. it. F. Grillenzoni, Bollati Boringhieri, Torino 2005

Kirkpatrick Sale, *Le regioni della natura. La proposta bioregionalista*, trad. it. T. Spazzali, Eleuthera, Milano 1992

Marc Augé

Un etnologo nel metrò [1986], trad. it. F. Lomax, Eléuthera, Milano 1992

Nonluoghi. Per un'antropologia della surmodernità [1992], trad. it. D. Rolland, Eléuthera, Milano 1993

Disneyland e altri nonluoghi, trad. it. A. Salsano, Bollati Boringhieri, Torino 1999

Rovine e macerie. Il senso del tempo, trad. it. A. Serafini, Bollati Boringhieri, Torino 2004

Paul Valéry, *La crisi del pensiero e altri saggi quasi politici*, a cura di S. Agosti, Il Mulino, Bologna 1994

Gaston Bachelard, *La poetica dello spazio*, a cura di M. Giovannini, trad. it. E. Catalano, Edizioni Dedalo, Bari 1975

Gianni Vattimo, *La fine della modernità*, Garzanti, Milano 1989

Remo Bodei, *La vita delle cose*, Laterza, Roma-Bari 2009

Paul Virilio

Estetica della sparizione, a cura di G. Montagano, trad. it. G. Principe, Liguori, Napoli 1992

Lo spazio critico, trad. it. M.G. Porcelli, Dedalo, Bari 1995

Guerra e cinema: logistica della percezione, trad. it. D. Buzzolan, Lindau, Torino 1996

Caterina Resta, *Il luogo e le vie. Geografie del pensiero in Martin Heidegger*, FrancoAngeli, Milano 1996

Luisa Bonesio

Lo stile della filosofia. Estetica e scrittura da Nietzsche a Blanchot, Franco Angeli, Milano 1983

La ragione estetica, Guerini & Associati, Milano 1990

La terra invisibile, Marcos y Marcos, Milano 1993

Geofilosofia del paesaggio, Mimesis, Milano 1997

Luisa Bonesio, Grazia Marchianò, Elio Matassi, Caterina Resta, *Terra Natura Storia. Scritti filosofici*, Rubbettino, Soveria Mannelli (Catanzaro) 1996

Lidia Decandia

Anime di luoghi, Franco Angeli, Milano 2004

Dell'identità. Saggio sui luoghi: per una critica della razionalità urbanistica, Rubbettino, Soveria Mannelli (Catanzaro) 2000

Polifonie urbane. Oltre i confini della visione prospettica, Meltemi, Roma 2008

Guido Viale, *La civiltà del riuso*, Laterza, Roma-Bari 2010

Richard Sennett, *L'uomo artigiano*, trad. it. A. Bottini, Feltrinelli, Milano 2008

Stefano Micelli, *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*, Marsilio, Venezia 2011

Riferimenti presenti quasi per contiguità, per coincidenza, per elaborazione diretta e contatto con gli autori, in modo che la lettera scritta si confonde un po', per me, con la parola parlata e viva.

Marco Belpoliti

L'occhio di Calvino, Einaudi, Torino 1996.

Crolli, Einaudi, Torino 2005

Doppio zero. Una mappa portatile della contemporaneità, Einaudi, Torino 2003

Manlio Brusatin

Disegno/progetto, in *Enciclopedia Einaudi*, Torino 1978, pp. 1098-1152

Storia dei colori, Einaudi, Torino 1983

Arte della meraviglia, Einaudi, Torino 1986

Storia delle immagini, Einaudi, Torino 1989

Storia delle linee, Einaudi, Torino 1993

Lezioni sui colori, Cluva, Venezia 1996

Arte dell'oblio, Einaudi, Torino 2000

Colore senza nome, Marsilio, Venezia 2006

Arte come design. Storia di due storie, Einaudi, Torino 2007

Sfumature del verde. Storia di un colore, Marsilio, Venezia (in corso di pubblicazione)

Marco Sironi

Geografie del narrare. Insistenze sui luoghi di Luigi Ghirri e Gianni Celati, Diabasis, Reggio Emilia 2004

Gianni Celati, «Riga» n. 28, a cura di M. Belpoliti e M. Sironi, Marcos y Marcos, Milano 2008

Il fotografo e il narratore, in *Italia Due*, «Riga», a cura di M. Belpoliti e E. Grazioli, Marcos y Marcos, Milano 2000, pp. 328-354

Di immagini e parole, in *Racconti dal paesaggio. 1984-2004 A vent'anni da "Viaggio in Italia"*, a cura di Roberta Valtorta, Lupetti, Milano 2004, pp. 87-101

Appunti sul reale immaginare, in *Gianni Celati*, «Riga», cit., pp. 310-319

La pelle dell'iPad, in «Doppiozero», <http://www.doppiozero.com>

Marco Sironi, Paolo Deganello, *Insegnare il design. Tre anni di bottega algherese*, (in preparazione).

Scritture e immagini che guidano i pensieri: non direttamente riferibili alla ricerca, esse sono presenti in più d'un luogo di questi appunti, li attraversano con rumore sottile.

Luigi Ghirri, *Niente di antico sotto il sole. Scritti e immagini per un'autobiografia*, a cura di P. Costantini e G. Chiaramonte, Sei, Torino 1998

Gianni Celati

Finzioni occidentali, Einaudi, Torino 1975

Il corpo comico nello spazio, in «Il Verrì», n. 3, novembre 1976.

Paul Cézanne, *Lettere*, a cura di E. Pontiggia, SE, Milano 1985

Marcel Duchamp, «Riga» n. 5, a cura di E. Grazioli, Marcos y Marcos, Milano 1993

Rainer Maria Rilke

Lettere da Muzot (1921-1926), trad. it. M. Doriguzzi e L. Traverso, Cederna, Milano 1947

Elegie duinesi, trad. it. E. e I. De Portu, Einaudi, Torino 1978

I sonetti ad Orfeo, trad. it. F. Rella, Feltrinelli, Milano 1991

Gian Carlo Roscioni, *La disarmonia prestabilita. Studi su Gadda*, Einaudi, Torino 1995

Giorgio Manganelli

La letteratura come menzogna [1967], Adelphi, Milano 1985

Il rumore sottile della prosa, Adelphi, Milano 1990

Anna Maria Ortese, *Corpo Celeste*, Adelphi, Milano 1997

Thomas Bernhard, *Correzione* [1975], Einaudi, Torino 1998

Georges Perec

Tentativo di esaurire un luogo parigino [1975], trad. it. E. Romano, Baskerville, Bologna 1982

Specie di spazi [1974], trad. it. R. Delbono, Bollati Boringhieri, Torino 1989

Sono nato [1990], trad. it. R. Delbono, Bollati Boringhieri, Torino 1992

Progetto di descrizione di 12 luoghi parigini, in «Riga», *Georges Perec*, a cura di A. Borsari, 4, Marcos y Marcos, Milano 1993

L'infraordinario [1989], trad. it. R. Delbono, Bollati Boringhieri, Torino 1994

Charles Sanders Peirce, *Opere*, a cura di M. Bonfantini, Bompiani, Milano 2000

Wim Wenders

L'atto di vedere / The Act of Seeing, trad. it. R. Menin e C. Durastanti, Ubulibri, Milano 1992

Una volta, trad. it. O. Zaggia e E. Romano, Socrates, Roma 1993

Per pensare l'ottava arte

*Dalla collocazione del design nel novero delle arti di massa – la sua iscrizione nel dominio dei media – al rapporto di stretta congiunzione con le arti che aprono la modernità: pensare il design non è possibile senza riflettere insieme su cinema e fotografia. E sui cambiamenti che portano e hanno portato nella nozione stessa di “arte”.
(Ma esiste, poi, quella nozione, come fissità, come certezza di riferimento?)*

Walter Benjamin

L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa [1955], trad. it. E. Filippini, Einaudi, Torino 1991
Angelus novus. Saggi e frammenti [1955], a cura di R. Solmi, Einaudi, Torino 1962.
Il dramma barocco tedesco [1963], trad. it. E. Filippini, Einaudi, Torino 1971.
Strada a senso unico. Nuova edizione accresciuta, a cura di G. Schiavoni, Einaudi, Torino 2006
Sul concetto di storia, trad. it. G. Bonola e M. Ranchetti, Einaudi, Torino 1997
I “passages” di Parigi, a cura di R. Tiedemann, ed. it. di E. Ganni, Einaudi, Torino 2002

Paolo Fossati

Il design in Italia, Einaudi, Torino 1972
Storie di figure e di immagini. Da Boccioni a Licini, Einaudi, Torino 1995
Autoritratti, specchi, palestre. Figure nella pittura italiana del Novecento, Bruno Mondadori, Milano 1998

Gillo Dorfles

Natura e artificio, Skira, Milano 2003
Simbolo comunicazione consumo, Einaudi, Torino 1962
Nuovi riti, nuovi miti, Skira, Milano 2003
Le oscillazioni del gusto. L'arte d'oggi tra tecnocrazia e consumismo, Einaudi, Torino 1970
Discorso tecnico delle arti, Marinotti, Milano 2003
Introduzione al disegno industriale. Linguaggio e storia della produzione di serie, Einaudi, Torino 2001
Fatti e fattoidi. Gli pseudo eventi nell'arte e nella società, a cura di M. Carboni, Castelvechchi, Roma 2009
Design: percorsi e trascorsi. Cinquant'anni di riflessioni sul progetto contemporaneo, Lupetti, Milano 2010

Fulvio Carmagnola

Design. La fabbrica del desiderio, Lupetti, Milano 2004
Abbagliati e confusi. Una discussione sull'etica delle immagini, Marinotti, Milano 2010
La visibilità. Per un'estetica dei fenomeni complessi, Guerini e Associati, Milano 1989
Luoghi della qualità. Estetica e tecnologia nel postindustriale, Domus Academy, Milano 1991
Il desiderio non è una cosa semplice. Figure di ágalma, Mimesis, Milano 2008
Il consumo delle immagini. Estetica e beni simbolici nella fiction economy, Bruno Mondadori, Milano 2006

Fulvio Carmagnola, Mauro Ferraresi, *Merci di culto. Ipermerce e società mediale*, Castelvechchi, Roma 1999

Aa Vv, *La memoria e il futuro. I Congresso Internazionale dell'Industrial Design, Triennale di Milano, 1954*, Skira, Milano 2001. Interventi di L. Anceschi, G.C. Argan, M. Bill, G. De Angeli, G. Dorfles, A. Fabbri, L. Fontana, A. Jorn, M. Labò, P. Lejeune, T. Maldonado, G. Martinoli, A. Morello, E. Paci, A. Pizzorno, M. Provinciali, P. Reilly, E.N. Rogers, A. Rosselli, W.D. Teague, J. Viénot, V. Viganò, K. Wachsman.

Filiberto Menna, *La regola e il caso. Architettura e società*, Ennesse Editrice, Roma 1970

Ernesto Nathan Rogers

Editoriali di architettura, Einaudi, Torino 1963

L'esperienza dell'architettura, Einaudi, Torino 1958

Vilém Flusser

Filosofia del design, Bruno Mondadori, Milano 2003

La cultura dei media, Bruno Mondadori, Milano 2004

Per una filosofia della fotografia, Bruno Mondadori, Milano 2006

Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo, Fazi, Roma 2009

Gilles Deleuze

Cinema 1. L'immagine movimento [1983], trad. it. J-P. Manganaro, Ubulibri, Milano 2010

Cinema 2. L'immagine tempo [1985], trad. it. L. Rampello, Ubulibri, Milano 2010

Logica del senso [1969], trad. it. M. de Stefanis, Feltrinelli, Milano 1975

Claudio Marra

Fotografia e pittura nel Novecento. Una storia "senza combattimento", Bruno Mondadori, Milano 1999

L'immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale, Bruno Mondadori, Milano 2006

Giulio Carlo Argan, *Progetto e oggetto*, Medusa, Milano 2003

Susan Sontag

Contro l'interpretazione [1961-66], trad. it. E. Capriolo, Mondadori, Milano 1967

Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società [1973-77], trad. it. E. Capriolo, Einaudi, Torino 1978

Rosalind Krauss, *Teoria e storia della fotografia* [1990], a cura di E. Grazioli, Bruno Mondadori, Milano 1996

Roland Barthes

La camera chiara. Nota sulla fotografia, trad. it. R. Guidieri, Einaudi, Torino 1980

L'impero dei segni, Einaudi, Torino 1985

L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III [1982], trad. it. C. Benincasa, G. Bottiroli, G. P. Caprettini, D. De Agostini, G. Mariotti, Einaudi, Torino 1985

Edward T. Hall

La dimensione nascosta, trad. it. M. Bonfantini, Bompiani, Milano 1968

Il linguaggio silenzioso, trad. it. G. Celati, Bompiani, Milano, 1969

Erwin Goffman, *La vita quotidiana come rappresentazione* [1956], trad. it. M. Ciacci, Il Mulino, Bologna 1989

Jean Baudrillard, *Il sistema degli oggetti* [1968], trad. it. S. Esposito, Bompiani, Milano 1972

James S. Ackerman, *Architettura e disegno. La rappresentazione da Vitruvio a Gehry*, Mondadori Electa, Milano 2003

Kenneth Frampton, *Tettonica e architettura. Poetica della forma architettonica nel XIX e XX secolo*, a cura di M. De Benedetti, Skira, Milano 2008

Claude Lévi-Strauss [1962], *Il pensiero selvaggio*, trad. it. P. Caruso, il Saggiatore, Milano 2010

Semir Zeki, *La visione dall'interno. Arte e cervello*, Bollati Boringhieri, Torino 2007

Per le pratiche e le teorie del design

Libri come depositi dei diversi modi di guardare, di pensare e praticare questa disciplina che chiamiamo design. Spesso sono sedimenti di esperienze, che decantano anni di lavoro.

O sono modi di accostare il design con uno sguardo non convenzionale, aprendone cioè le virtualità e le strade nuove.

Paul Klee, *Teoria della forma e della figurazione*, 2 voll., Feltrinelli, Milano 1979

Bruno Munari

Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, Laterza, Roma-Bari 1981

Design e comunicazione visiva. Contributo a una metodologia didattica, Laterza, Roma-Bari 1972

Arte come mestiere, Laterza, Roma-Bari 1989

Artista e designer, Laterza, Roma-Bari 1978

Fantasia. Invenzione creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive, Laterza, Roma-Bari 1977

Tomás Maldonado

Disegno industriale: un riesame, Feltrinelli, Milano 1991

La speranza progettuale, Einaudi, Torino 1971

Gui Bonsiepe, *Teoria e pratica del disegno industriale*, Feltrinelli, Milano 1993

Enzo Mari

Progetto e passione, Bollati Boringhieri, Torino 2000

La valigia senza manico. Tra arte, artigianato, design e karaoke, Bollati Boringhieri, Torino 2004

Lezioni di disegno. Storie di risme di carta, draghi e struzzi in cattedra, Rizzoli, Milano 2008

25 modi per piantare un chiodo, Mondadori, Milano 2011

Stefano Follesa, *Pane e progetto. Il mestiere di designer*, Franco Angeli, Milano 2009

Ezio Manzini, *La materia dell'invenzione. Materiali e progetto*, con il contributo di P. Cau, L. Fiore, G. Gianotti, A. Meda, D. Santachiara, Arcadia, Milano 1986

Vladimir Archipov, *Design del popolo*, trad. it. A. Arduini e G. Guerzoni, Isbn Edizioni, Milano 2007

Bernhard E. Bürdek, *Design. Storia, teoria e pratica del design del prodotto*, a cura di R. Rodriguez, Gangemi - Isia, Roma 2008

Per Mollerup, *Collapsibles. A Design Album of Space-Saving Objects*, Thames & Hudson, London 2001

Patrizia Mello, *Design contemporaneo. Mutazioni oggetti ambienti architetture*, Electa, Milano 2008

Deyan Sudjic, *Il linguaggio delle cose*, trad. it. S. Velotti, Laterza, Roma-Bari 2009

Piero Polato, *Il modello nel design. La bottega di Giovanni Sacchi* (con intervista ad AC, pp. 51-60), Hoepli, Milano 1991

Aldo Bottoli, Giulio Bertagna, *Perception Design. Contributi al progetto percettivo e concetti di scienza del colore*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna (RN) 2009

Recession Design, *Design fai da te. Idee contro la crisi*, prefazione di E. Mari, Rizzoli, Milano 2011

Sui/dei Castiglioni

Una bibliografia estesa degli scritti dei Castiglioni e dei testi critici sul loro lavoro si trova nel volume a cura di Sergio Polano, Achille Castiglioni. 1918-2002, Electa, Milano 2006, che presenta anche il regesto delle opere e un'utile antologia di testi.

Riferimenti puntuali ad articoli, prefazioni ecc. si trovano citati nelle note del presente lavoro.

Ricordo comunque, oltre alla monografia di Polano:

Paolo Ferrari, *Achille Castiglioni*, Electa, Milano 1984

AaVv, *Alla Castiglioni*, catalogo della mostra tenuta a Milano nel 1996 (e già a Barcellona 1995), Cosmit, Milano 1996

Gianfranco Cavaglia, *"di" Achille Castiglioni*, Corraini, Verona 2006

Domitilla Dardi, *Achille Castiglioni*, Testo & Immagine, Torino 2001

Piero Castiglioni, Chiara Baldacci, Giuseppe Biondo, *LUX. Italia 1930-1990. L'architettura della luce*, Berenice, Milano 1991

Virgilio Vercelloni, *L'avventura del design: Gavina*, Jaca Book, Milano 1992

Paola Antonelli, Steve Guarnaccia, *Achille Castiglioni*, Edizioni Corraini, Mantova 2000

Maestri del design. Castiglioni, Magistretti, Mangiarotti, Mendini, Sottsass, conversazioni a cura di D. Duva, M. Invitti, E. Milia, M. Pirola, Bruno Mondadori, Milano 2005

Matteo Vercelloni, *Achille e Pier Giacomo Castiglioni*, fascicolo della collana "I maestri del design" diretta da A. Branzi, Il Sole 24 Ore Cultura, Milano 2011

Silvia Giacomoni, Attilio Marcolli, *Designer italiani*, Idealibri, Milano 1988.

Paolo Ferrari, *Architettura d'interni per esporre. Progetti di Achille Castiglioni*, in Aa.Vv., *Progettare mostre. Dieci lezioni di allestimento*, Lybra Immagine, Milano 1991

I fratelli Castiglioni, film, regia di Andrea e Marcello Piccardo - Promovideo, Pisa - Studio di Monte Olimpino 1967

Design Interviews. Achille Castiglioni, a cura di Francesca Appiani e Anna Pitscheider, "Museo Alessi" - Corraini, Mantova 2008

Dallo stile al progetto. Achille e Pier Giacomo Castiglioni, "Lezioni di Design", serie tv a cura di Anna Del Gatto, Stefano Casciani, Aldo Priori, condotta da Ugo Gregoriotti, n. 21. Rai Educational 2008. Sito internet: <http://www.educational.rai.it/lezionididesign>

Achille Castiglioni. International Design Conference of Aspen, registrazioni della conferenza, 1989, ora disponibili sul sito di Flos: <http://www.flos.it>

Per un quadro (incompleto) del design in Italia

Oltre ai testi già presentati, sono importanti i cataloghi delle mostre, occasioni chiave per lo sviluppo e la presa di consapevolezza della disciplina. Spesso ospitano letture storico-analitiche e repertori d'immagini. Indico qui, inoltre, i profili storici (più o meno partecipati, più o meno biografici) dedicati ai percorsi del design italiano.

Emilio Ambasz (a cura di), *Italy: the New Domestic Landscape*, catalogo della mostra, New York, MoMA, Centro Di, Firenze 1972

Manolo De Giorgi (a cura di), *45/63 Un museo del disegno industriale in Italia*, catalogo della mostra, Editrice Abitare Segesta, Milano 1995

Andrea Branzi (a cura di), *Il design italiano 1964-2000*, Electa, Milano 2008

Andrea Branzi

La casa calda. Esperienze del Nuovo Design Italiano, Idea Books, Milano 1984

Introduzione al design italiano. Una modernità incompleta, Baldini & Castoldi, Milano 1999

Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo, Skira, Milano 2006

Andrea Branzi, Silvana Annichiarico, Mario Piazza, *The New Italian Design. Il paesaggio mobile del nuovo design italiano*, Grafiche Milani, Segrate 2007

Enzo Frateili, *Continuità e trasformazione. Una storia del design italiano, 1928-1988*, Alberto Greco Editore, Milano 1989

Matteo Vercelloni, *Breve storia del design italiano*, Carocci, Roma 2008

Anty Pansera

Il design del mobile italiano dal 1946 ad oggi, Laterza, Roma-Bari 1990

Storia del disegno industriale italiano, Laterza, Roma-Bari 1993

Neoliberty e dintorni, a cura di Giacomo Poli, Ornella Selvafolta, Quaderni del Salone del mobile, 4, Milano 1989

Alberto Bassi

Design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incognito, Electa, Milano 2007

La luce italiana. Design delle lampade 1945-2000, Electa, Milano 2003

Piero Castiglioni, Chiara Baldacci, Giuseppe Biondo, *Lux. Italia 1930-1990. L'architettura della luce*, Berenice, Milano 1991

Che cosa è il design italiano? Le sette ossessioni del design italiano, a cura di Silvana Annichiarico e Andrea Branzi, La Triennale di Milano - Electa, Milano 2008

Giampiero Bosoni, Francesca Picchi, Marco Strina, Nicola Zanardi, *Brevetti del design italiano 1946-1965*, Electa, Milano 2000

Renato De Fusco, *Made in Italy. Storia del design italiano*, Laterza, Roma-Bari 2010

Georges Teyssot (a cura di), *Il progetto domestico. La casa dell'uomo: archetipi e prototipi*, XVII Triennale di Milano, Electa, Milano 1986

Sui designers in particolare

Zero Gravity: Albini, costruire la modernità, a cura di Federico Bucci e Fulvio Irace, Electa - Triennale, Milano 2006

Paolo Fossati (a cura di), *Codice ovvio. Bruno Munari*, Einaudi, Torino 1971

Antonio D'Avossa, Francesca Picchi, *Enzo Mari. Il lavoro al centro*, Electa, Milano 1999

Enzo Mari, Giovanni Castagnoli, Enrico Regazzoni, *Enzo Mari. Arte del design*, Federico Motta Editore, Milano 2008

Arturo C. Quintavalle, *Roberto Sambonet. Design*, Motta, Milano 1993

Renato Gargiani, *Archizoom Associati. 1966-1974 : dall'onda pop alla superficie neutra*, Electa, Milano 2007

Renato Gargiani, Beatrice Lampariello, *Superstudio*, Laterza, Roma-Bari 2010

Maria Milano, *Paolo Deganello. Le ragioni del mio progetto radicale*, Edizioni Esad, Matosinhos 2009

Anche gli oggetti hanno un'anima. Paolo Deganello. Opere 1964- 2002, catalogo della mostra a cura di Roberto Rizzi e Alberto Colzani, Galleria del Design e dell'Arredamento di Cantù, Milano 2002

The Living Form - Paolo Deganello from 1973 till today, catalogo della mostra presso la Binnen Gallery, Amsterdam 1988

Altre storie, atlanti, repertori

Aa Vv, *Storia del disegno industriale. 1750-1850: l'età della rivoluzione industriale*, Electa, Milano 1991

Aa Vv, *Storia del disegno industriale. 1851-1918: il grande emporio del mondo*, Electa, Milano 1991

Aa Vv, *Storia del disegno industriale. 1919-1990: il dominio del consumo*, Electa, Milano 1991

Vittorio Gregotti, *Il disegno del prodotto industriale. Italia 1860-1980*, Electa, Milano 1982

Renato De Fusco, *Storia del design*, Laterza, Roma-Bari 2010

Maurizio Vitta, *Il progetto della bellezza. Il design tra arte e tecnica 1851-2001*, Einaudi, Torino 2001

Valerio Sacchetti, *Il design in tasca*, Editrice Compositori, Bologna 2010

Giuliana Gramigna, *Le fabbriche del design. I produttori dell'arredamento domestico in Italia 1950-2000*, Allemandi, Roma 2007

Anty Pansera (a cura di), *L'anima dell'industria. Un secolo di disegno industriale nel Milanese*, Skira, Milano 1996

Aa Vv, *Mobili italiani 1961-1991. Le varie età dei linguaggi*, Cosmit, Milano 1991

Decio Carugati, *Castelli. Progetto e cultura del progetto*, Electa, Milano 2000

Omar Calabrese, Manolo De Giorgi, Paolo Ferrari, *Elettricità. Storia, significato e disegno di un prodotto industriale*, B-Ticino, Milano 1988

Raffaella Poletti, *Zanotta. Design per passione*, Electa, Milano 2004

Design in 1000 oggetti - Phaidon Design Classics, La biblioteca di Repubblica-l'Espresso, Roma 2008

Giulio Castelli, Paola Antonelli, Francesca Picchi (a cura di), *La fabbrica del design. Conversazioni con i protagonisti del design italiano*, Skira, Milano 2007

(continua)

Archivi consultati e mostre

Studio Museo Achille Castiglioni, piazza Castello, <http://www.triennale.designmuseum.it/castiglioni.php>

Museo Virtuale Pier Giacomo Castiglioni, a cura dell'Istituto Superiore di Architettura d'Interni "Pier Giacomo Castiglioni", Vicenza-Schio, <http://www.isai.it/cont/index.php?page=pier-giacomo-castiglioni>

Presso la sede della Triennale di Milano:

Collezione Permanente del Design Italiano

Collezione Alessandro Pedretti

Collezione Giovanni Sacchi

Biblioteca del Progetto

Civica Biblioteca del Mobile e dell'Arredamento, Lissone

Studio di Monte Olimpino (Como), film e altro: <http://nuke.monteolimpino.it>

Effetto Castiglioni. Modelli inediti, esperimenti e segreti, a cura di Didi Gnocchi, Galleria De Padova, Milano, aprile 2010

Quali cose siamo, a cura di Silvana Annichiarico e Alessandro Mendini, Triennale di Milano, aprile 2010

Le fabbriche dei sogni. Uomini, idee, imprese e paradossi delle fabbriche del design italiano, a cura di Alberto Alessi, Triennale di Milano, aprile 2011

*Allegato .
Per un laboratorio del riuso*

*Per un laboratorio permanente del riuso
da stabilirsi in Alghero,
nei modi e tempi che si riterranno propizi*

Che cosa?

Riprendo con questa proposta un'ipotesi fatta col prof. Paolo Deganello, verso la fine del nostro percorso triennale al corso di Prodotto, Design, in Alghero. L'idea era quella di istituire un laboratorio progettuale permanente dedicato alla riprogettazione dello scarto, per un riuso sostenibile e gratificante: idea di ridare dignità allo scarto, attraverso il progetto, contribuendo a ridurre la mole dei rifiuti e conferendo una qualità nuova, sapiente ed esteticamente appagante, a ciò che altrimenti è condannato a una cancellazione dispendiosa ed idiota.

L'ipotesi nasceva dal desiderio di accompagnare un gruppo di laureati triennali, volontari, nella costruzione di un'opportunità lavorativa concreta, che fosse certamente utile a ciascuno di loro, ma anche coinvolgesse il tessuto di una società civile attenta.

Sotto il profilo didattico, un laboratorio o workshop permanente, aperto anche agli studenti architetti, ma soprattutto animato da chi ha già concluso il percorso formativo in Design, darebbe modo di non disperdere le competenze progettuali maturate nel corso degli anni: sarebbe un'opportunità unica per non sprecarle e, anzi, farle crescere e metterle alla prova, entro un contesto relativamente protetto, rispetto alle durezze del mercato e della professione.

Ci siamo accorti che in questi anni l'esperienza del corso di laurea in Design ha incontrato attitudini, disposizioni e risorse inscritte nel patrimonio umano di un territorio: risorse implicite, che sorprendentemente chiedevano di essere riscoperte e coltivate, nel lavoro insistito e fiducioso del laboratorio di progetto, dentro l'alveo offerto da un percorso formativo che era sembrato opportuno, e che continua a essere necessario.

*Poi ci sono precedenti incoraggianti, come l'esperienza del Laboratorio del riuso al comune di Capannori (Lucca), nata dall'insegnamento di Deganello e dall'impegno degli studenti dell'Isia... **

Chi? Perché?

Il laboratorio del riuso è fatto di giovani designer, che coordinano insieme l'attività singola e di gruppo, e portano avanti la gestione dell'impresa in una forma ancora da immaginare, tra la cooperativa e lo studio professionale. E' un luogo per far quagliare le energie che ci sono e che precedono gli sconforti della disoccupazione e del mancato ascolto: energie di designer a venire, di progettisti o progettatori, come diceva Bruno Munari, senza il crisma della professione professata, ma con la stoffa giusta – con la curiosità e la passione di un progettare integrale, e con il piglio dei prestigiatori che trasformano in oro lo strame.

Speriamo non diventi mai il posto da dove difendere privilegi, o incaponirsi nel ricriminare distinzioni gerarchiche, sul ruolo e il merito del design: il desiderio è che l'esperienza del progetto vi si viva come pratica e pensiero, come modo di cogliere e restituire senso alle cose e alle relazioni dell'umano.

Ecco, nella trafila bricolage-artigianato-design scoviamo prima di tutto il senso del fare le cose: allora le attitudini artigiane, implicite nel saper fare di oggi e di ieri; l'anatomia paziente dell'oggetto

malato; la praticaccia di ricostruire per l'uso, in forma di prototipo funzionante, avendo come orizzonte la piccola serie ma senza l'abbaglio e la lusinga del lusso... tutto ciò starà di nuovo insieme nel fare-pensare che il progettare dischiude.

Si raccolgano per le strade o nelle soffitte le carcasse di mobili in abbandono, con il gusto di riconoscere valore a qualcosa che spontaneamente si offre, in città come in campagna. Si giochi a leggerli, quegli oggetti, nelle loro logiche costruttive, nelle pieghe del tempo e dell'uso loro. Si arrivi a immaginarli diversi, a figurarsi una trasformazione concreta, da testare col corpo e da offrire a una ricezione attuale.

La riprogettazione dello scarto per un riuso nuovo e qualificato non professa una "pratica senza scienza", se dà modo di sviluppare – nel quotidiano corpo a corpo con le cose sofferenti eppure cariche di storie, nel confronto con il difetto della maglia debole del prodotto singolo, come del sistema produttivo nel suo insieme – la complessità di un pensiero progettuale. E la valenza critica di quel pensare.

Come?

Il tema che ci sta a cuore è il recupero di oggetti destinati alla distruzione e allo smaltimento (discarica o riciclo), secondo che il caso e l'occasione vorrà, ma anche secondo le propensioni di chi partecipa al laboratorio, di chi gestisce e condivide l'iniziativa.

Dunque daremo asilo e aiuto, secondo le necessità, caso singolo per singolo caso, alle seguenti classi di cose:

- *L'oggetto povero, senza nomi, di tradizione artigiana, che si ritrova ora fuori tempo, o fuori luogo, e che pure è ricchissimo di sapere progettuale;*
- *L'oggetto industriale, di design, che manifesti sintomi di usura e decadimento corporale, o che buttato via si ripresenti non come oggetto di culto (modernariato) ma come occasione di riflessione progettuale attuale, attraverso interventi rispettosi o radicali, cambiamenti tecnici, aggiornamento della componentistica ecc.;*
- *L'oggetto prodotto da un'industria senza qualità – oggetto spregevole e spregiato per ideazione, realizzazione o materiali. (L'obiettivo che si persegue non è il restauro d'alto artigianato, ma quello di ridare dignità, di conferire una qualità nuova, sapiente ed esteticamente appagante a ciò che altrimenti è soltanto un errore da cancellare).*
- *Il rifiuto tecnologico, lo scarto dell'obsolescenza indotta dall'affastellarsi del sempre nuovo sopra il cumulo del sempre già vecchio, del sempre più fuori moda. (Come aggiornarli questi oggetti? Ci bastano le competenze di designer, ma occorre cercare il dialogo coi tecnici aperti alla scoperta, immuni dalla mitologia dell'ultimo update).*
- *Il materiale potenzialmente buono e utile ancora, di cui si prevede il riciclo e il reimpiego: dal tessuto del vestito usato, al legname, al semilavorato di metallo, alla componentistica seriale. Sarebbe un modo economico di attingere materiali impiegabili nella costruzione e nell'autoproduzione dei progetti.*

E a tutto quello che solleciterà interesse, attenzione, idee.

Dove?

Servono spazi – non grandissimi, almeno per l'avvio del progetto: spazi però salubri, adatti allo stoccaggio e al lavoro. Servono tavoli, per disegnare e costruire i modelli e abbozzare le idee. Poi, macchine da hobbisti, non da falegnami di professione, e un repertorio di attrezzi da bricolage: per questo avevamo chiesto un appoggio al laboratorio dei modelli, senza però gravare sulle sue

risorse e senza pesare invadenti sulle sue attrezzature, ma avvalendoci anche della competenza dei tecnici che ne fanno parte. In alternativa, il laboratorio può affittare spazio, competenze e macchinari da artigiani e autocostruttori già presenti sul territorio.

Servirebbero risorse economiche, non molte, perché molto si può incominciare facendo da sé, e comunque si prevede di autofinanziare almeno parzialmente l'attività del centro.

Però sarebbe bello che chi collabora ricevesse un contributo orario, forse cavato dai fondi per combattere la disoccupazione o per sviluppare l'imprenditoria e l'artigianato nell'isola. E' possibile?

Va considerato positivamente che l'attività del laboratorio consentirebbe all'amministrazione pubblica il risparmio dei costi di ritiro e di smaltimento degli oggetti di scarto, che vengono rimessi in circolo e non più destinati alla discarica. Inoltre, con i proprietari degli oggetti da smaltire, sarebbe possibile concordare i modi del recupero, della manutenzione o della rivitalizzazione attraverso il progetto: anche qui c'è una concreta possibilità di autofinanziamento.

Forse, da punto di vista legale, la forma giusta è quella di associazione no profit o di cooperativa che può vendere autonomamente gli oggetti recuperati, o anche estendere la propria attività alla autoproduzione di oggetti-progetti dei soci. Allora il laboratorio deve dotarsi di una vetrina sulla città, e periodicamente organizzare in piazza o in un mercato popolare l'esposizione e la vendita dei prodotti recuperati o realizzati.

Occorre pensare a una campagna di pubblica segnalazione del progetto, che solleciti la partecipazione e il contributo dei cittadini: chi porta i propri scarti, chi si fa volontario della raccolta, chi acquista i nuovi oggetti preferendoli al design d'importazione o alle occasioni Ikea. Ma come? Pubblicità istituzionale o comunicazione sottile, viralmente diffusa? Uso dei media e social network, certamente. Ma anche allargamento della comunicazione dal virtuale al reale, per capillarità e presenza.

Per questo cerchiamo l'alleanza non servile con le istituzioni – con l'Università da cui si viene, e che resta riferimento imprescindibile, obbligato (anche nel senso della riconoscenza); con l'Amministrazione cittadina, cui compete la politica di gestione del rifiuto e la programmazione di un vivere sostenibile; con tutte le forme attente e disponibili di aggregazione della società civile.

Per noi poi, neanche a dirlo, il progetto ha valore di esperienza, di ricerca, di esplorazione di metodi mai fissati. Sarà dunque utile documentare i passi fatti, gli oggetti prodotti, le riuscite e gli intoppi, così che guardandosi indietro emerga una positiva sollecitazione a pensare, e a rivedere costantemente il senso del laboratorio nel suo insieme, per correggerne il tiro. Senza astrattezze d'accademia, ma anche senza facilonerie.

Quando?

Questa domanda è in sospenso, dipende non da noi soltanto. Ma al più presto, da settembre se si riesce.

** Note bibliografiche e fonti da consultare*

http://www.corriere.it/cronache/11_luglio_13/gasperetti-mobili-riuso_69b5ad58-ad55-11e0-83b2-951b61194bdf.shtml

<http://www.designerblog.it/post/11192/paolo-deganello-il-suo-design-radical-ed-ecologico-spiegato-alla-rivista-esperimenta>

<http://vimeo.com/40834503> (Dal servizio della trasmissione "Report" condotta da Milena Gabanelli andata in onda su Rai 3 domenica 22 aprile 2012, "Smarcamenti in campo")

Camilla Piccinini, Alessandro Russo, LaMiNonna. Tesi di laurea specialistica, relatore prof. arch. Paolo Deganello, Corso di Product Design, a.a. 2010-2011

Camilla Piccinini, La progettazione di Centri per la Riparazione ed il Riuso, slide del Team Operativo "Rifiuti Zero", Capannori (Lu), maggio 2011

Gianluca Carmonsino, La biblioteca delle cose, in «Carta», n.36, 2010

Alessio Ciacci, Capannori il Comune "verso Rifiuti Zero", documento del Comune di Capannori - Assessorato all'Ambiente, 2011

Paul Connet, Patrizia Lo Sciuto e Rossano Ercolini, Rifiuti Zero una rivoluzione in corso, edizione Dissensi, 2012.

Pietro Luppi, Tutto da rifare. Manuale pratico di riuso, riciclo, riparazione e baratto, Terre di Mezzo, Milano 2009.

Roberto Cavallo, Meno 100 chili - ricette per la dieta della vostra pattumiera, Edizioni Ambiente, Milano 2011

Occhio del Riciclone e Centro di Ricerca Economica e Sociale (a cura di), La seconda vita delle cose. Il riutilizzo, una nuova frontiera per la gestione dei rifiuti, Edizioni Ambiente, Milano 2009.

Guido Viale, Un mondo usa e getta. La civiltà dei rifiuti e i rifiuti della civiltà, Feltrinelli, Milano 2000.

Guido Viale, La civiltà del riuso, Laterza, Bari 2010.