

Campi contigui del sapere

l'innovazione del prodotto

Quale *design*?

*Il design, che per molti anni
abbiamo associato alla sola
istanza di produrre cose,
ha subito profonde
trasformazioni andando
a collocarsi “naturalmente”
in quella frattura che separa
le arti figurative
dall'architettura.*

Quella frattura, però, non è solo superficiale, cioè non è solo quel che è in quanto si vede ma ha scissioni profonde che risalgono al linguaggio e alle istanze fondative del fare design. Le lingue, peraltro, non aiutano a collocare esattamente il fare e il dire. In Italia, ad esempio, utilizziamo comunemente il termine design, adottandolo dalla lingua inglese, con una accezione tipicamente produttiva, perché la diretta e immediata traduzione del termine (disegno) non riesce a portare con sé le sfumature e i significati che la lingua inglese concentra in una stessa terminologia. Ha scritto Vilem Flusser che “in inglese la parola design è sia un sostantivo sia un verbo (e questo la dice lunga sulla natura della lingua inglese). Come sostantivo significa - fra l'altro - intenzione, piano, intento,

scopo, attentato, complotto, figura, struttura di base, e tutti questi significati (e altri) sono in stretta relazione con quelli di astuzia e insidia. Come verbo (to design) significa architettare qualcosa, simulare, ideare, abbozzare, organizzare, agire in modo strategico.” In funzione del contesto, dunque, il design assume significati differenti, e non sempre legati all'idea piena di fascino che noi ci facciamo del design, sia come modalità applicativa che come disciplina.

Anche in Francia, in cui solitamente si traduce in lingua ogni fonema estero, il termine design ha varcato il dire comune. Lì la differenza tra disegno e strategia, seppure in maniera figurata, sta tutto intorno ad un posizionamento della lettera E: dessin=disegno, dessein=strategia. Sembra anzi che questa intrusione, o estrusione, della lettera la dica lunga sull'esperimento letterario compiuto da Georges Perec sul dissolvimento della lettera E, nel romanzo La Disparition.





Quasi quattrocento pagine di senso compiuto, in francese, senza mai utilizzare la lettera E che, nella normale composizione del periodo, sottende alla formazione della maggior parte di sostantivi, verbi, congiunzioni, femminili, partecipi, eccetera. Non una operazione fine a se stessa. Innanzitutto una sfida alla lingua francese (in quanto sistema consolidato di segni) e, non ultimo, alla definizione di un linguaggio, sottraendo una parte sostanziale attraverso la quale quel tale linguaggio si è formato. In tal senso dessin sarebbe valso sia per disegno, in senso stretto, che (sostitutivo di dessin) per disegno (piano, strategia, progetto) in senso più esteso. Proprio a causa di questa sovrapposizione il termine design ha oltrepassato la frontiera mantenendo intatta la pelle fonetica, e la distinzione tra dessin e design è netta e inequivocabile.

“Le design est un processus de création et de conception de produits. Il n'est pas seulement une forme ou un style, il est aussi une démarche. Pour cette raison, il est difficile à cerner, peu aisé à manier, complexe à définir. Mieux comprendre le design, c'est interroger tout ce qui fait la valeur ajoutée d'un produit; c'est aussi se préoccuper de la valeur du geste créatif. Le design n'est donc pas juste une belle apparence qui rend un produit attrayant: il est le fruit d'une réflexion sur la relation entre la fonction et la forme de l'objet. En ce sens, il fait aussi partie intégrante du projet de création. Le design est forcément prospectif et il est une source d'inventions, de nouveautés, parce qu'il

est associé à la conception technique, matérielle, économique et commerciale des produits. Il est aussi associé à toutes les questions que se pose la société; il véhicule du sens, il est au centre des préoccupations de la production artisanale ou industrielle”.

Questa introduzione ad un recentissimo libro sul design in Francia ne individua alcuni caratteri nodali, così come inteso oggi da chi opera in questo settore, e scardina un dire comune sulla sola visione glamour del design affermando che “il design non è solo una bella apparenza che rende il prodotto attraente: è frutto, piuttosto, di una riflessione sulla relazione tra funzione e forma di un oggetto”. Questa riflessione, più dell'oggetto stesso, sembra indicare il valore aggiunto di ogni processo produttivo legato al design. Secondo De Fusco “il frutto di questa progettazione è un sistema di oggetti, che teoricamente valgono solo ad assolvere determinate funzioni e non hanno un'intenzione comunicativa”, per cui il design “non dovrebbe essere un vero e proprio linguaggio; la valenza comunicativa di una tale progettazione dovrebbe limitarsi alla dimensione

che intercorre tra il programma e la sua realizzazione, quel tanto cioè necessario affinché i messaggi progettuali vengano trasmessi ai tecnici deputati al funzionamento di macchinari. (...)”.

Tutto ciò, beninteso, vale a un livello rigorosamente teorico perché non è da escludere in questo processo, supposto tecnicamente ineccepibile, la presenza di qualche elemento di disturbo; come pure non è detto che, nonostante l'intenzione meramente tecnologica, quei prodotti finiti non possano in qualche modo essere utilizzati a fini di

comunicazione”. Il designer (pianificatore, progettista e stratega), accettando la consapevolezza di un processo che si avvale di disegni e modelli prefigurativi, ha per questo motivo un forte



Campi contigui del sapere



programma a cui ancora le sollecitazioni del progetto e nello stesso tempo sposta in avanti le modalità di applicazione di un metodo che non ha le caratteristiche di un linguaggio, mutuando quelli dell'arte e della produzione, ma a quello tende.

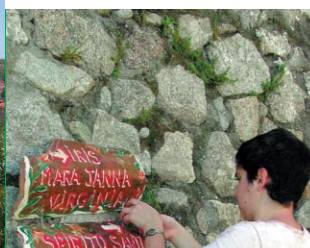
Addirittura, sarebbe più corretto, forse, parlare di progettista e non di designer "perché il designer - come dice Enzo Mari - oggi si porta dietro una serie di aberrazioni mercantili. A iniziare dagli anni settanta, la professione del designer è diventata di moda, e così si è sviluppata assumendo essa stessa le caratteristiche della merce. Il numero dei diplomati è diventato di gran lunga superiore a quello dei progettisti possibili, a fronte di una ricerca ossessiva di novità formali... Con il termine progettista mi piace indicare almeno la memoria di un comportamento eticamente corretto". Lo spostamento in avanti del prodotto riguarda, o dovrebbe riguardare, più la consapevolezza, l'applicazione e la diffusione di un metodo eticamente sostenibile che la



medesimo prodotto nel tempo. In tal senso il "progettista" può contribuire a rallentare il degrado dell'ambiente più delle industrie e degli ambientalisti: una volta che una certa modalità progettuale che modifica un processo produttivo penetra il mercato, i suoi benefici si allargano e i suoi effetti si moltiplicano. Le aziende possono spendere meno in materie prime e nella produzione, aumentando i profitti; i consumatori riescono ad acquistare prodotti più efficienti e di miglior qualità e le amministrazioni centrali, così, riducono le spese per l'applicazione delle normative vigenti. In tal modo si otterrà un generale miglioramento dell'ambiente e della qualità della vita. Ecco una strada, dunque, già ben praticata da chi ritiene che una strategia (design) applicata correttamente ad un progetto (design) possa modificare, e orientare, stili di vita e capacità organizzative. Da una parte si tenderà a operare una sottrazione di processi obsoleti che sono diventati, nel tempo, disvalori sia per chi produce che per chi acquista; dall'altra si opererà una moltiplicazione, e integrazione, di processi "altri" restituiti alla contemporaneità dalla lettura, verifica e trasformazione di pratiche tradizionali da tempo smarrite. La ormai vasta letteratura del progetto sostenibile va in questa direzione, a sua volta scatenando un processo che non è solo "della produzione" quanto, invece, di molte pratiche del vivere comune, tanto che esiste una sostenibilità "finanziaria" attraverso un modello di risparmio etico, e una sostenibilità urbana, stimolando

pratiche educative alla comprensione dei processi evolutivi delle città, almeno quanto una sostenibilità tecnologica e una politica. Così il "prodotto", in senso lato, sarà uno dei tasselli, e non l'ultimo, di una serie di criteri che investono tutte le fasi del processo di realizzazione, per restituire, e non creare ex novo, una dignità progettuale a fronte di un beneficio collettivo.

In questa idea di lavoro, ad esempio, si sono svolte sinora le attività legate al recupero delle culture locali ma anche, e proprio per questo, ad una intensa fase di progettualità di un "nuovo tradizionale" che un nucleo di persone ha praticato all'interno della comunità di un borgo calabrese. Da alcuni anni Riace ospita le attività promosse dall'associazione culturale Città Futura che, passo passo, ha adottato gli intenti (design) della sostenibilità per far convergere verso una serie di obiettivi possibili il rilancio produttivo del piccolo centro jonico. Ogni attività recuperata accoglie in sé, in certo modo, la maturità progettuale della tradizione ed apre alla sensibilità di un "possibile", ad un "aperto" heideggeriano, lasciando aperti gli spazi tra la produzione e la comunicazione. Sicché, si va dal recupero, concettuale e pratico, della lavorazione della fibra della ginestra per esitare un tessile orientato verso prodotti da telaio, all'inserimento di maestranza locale nella produzione di calzature artigianali; per passare alla produzione di un olio pregiato





con l'utilizzo della molitura a freddo con macine di pietra, alla confettura di frutta di stagione, alla coltivazione e conserva di spezie e ortaggi; e andare, nella logica dell'ospitalità diffusa, alla riabitabilità di case abbandonate da affittare a terzi e alla gestione di una ristorazione che rimette in gioco la cultura enogastronomica locale. Woz, laboratorio sperimentale di design svoltosi a Riace nella primavera scorsa, si è orientato verso un progetto borderline che non si sovrapponesse alle citate attività ma riuscisse a recuperare il senso strategico con interventi minimi, nelle logiche del recupero, del riciclaggio, del segno non invasivo, del gesto rivolto più all'utile che all'effimero. Nell'arco di 48 ore, e senza una vera fase preprogettuale, sono stati prodotti sia oggetti ad uso delle abitazioni

recuperate dall'associazione (diremmo, una produzione per interni) che segnali urbani a compendio o restituzione di una toponomastica, ovvero a rimando poetico. Riace, lo abbiamo detto, non

vive più soltanto per sé ma, grazie all'attività di ospitalità diffusa, accoglie, soprattutto nel periodo estivo, un turismo rivolto alla ricerca di luoghi in cui, di là dal marketing delle agrivacanze tout court, sia possibile confrontarsi con una realtà operativa e vivace. Un altro dato va sottolineato: chi viene ospitato a Riace è solito rispettare quel che trova nelle case che affitta e, tendenzialmente, ne mantiene lo status: sono abitazioni e non stanze. In queste abitazioni sono stati collocati gli oggetti prodotti in Woz. Il tempo, ovviamente, con buona pace dell'utile e dell'effimero, ha mantenuto in vita quegli oggetti, più o meno validi, che "autonomamente" hanno definito un loro campo d'azione. Per cui, alcuni sono rimasti, di là dalla volontà della loro permanenza, altri no; così come alcuni segnali urbani sono rimasti inalterati nella loro collocazione e altri, per via della posizione o dei sistemi di ancoraggio, sono andati perduti.

Accade normalmente nel quotidiano: perdiamo cose a cui teniamo particolarmente, e per questo rimaniamo ancorati a piccoli oggetti inutili che ancorano il nostro presente ad una memoria particolare, ad una persona, ad un avvenimento. La documentazione fotografica che accompagna queste pagine restituisce in parte il senso di un gioco adottato nel borgo di Riace, mentre è possibile ritrovarne il racconto esteso su

www.cenide.it alla sezione ebook, in cui le immagini rimandano all'intenso lavoro prodotto di chi vi ha partecipato seppur nell'esiguità di tempo dato. L'estensore del testo, responsabile del workshop di Riace, vuole ringraziare con questa riflessione sul senso del progetto (design) tutti quelli che, a partire dagli allievi designers, gli hanno consentito di comprendere meglio come orientarsi e comportarsi nel ruolo delle parti; e vuole invitare gli architetti professionisti a rimettere in gioco, sempre, le loro conoscenze ad uso delle giovani generazioni di allievi e di laureati, e nel rispetto delle loro identità e possibilità, evitando gli inutili e infruttuosi scontri generazionali.

Come ha detto Ettore Sottsass in una recente intervista: "Bisogna essere persone gentili, pazienti ed avere molta stima degli altri. (...) Naturalmente in qualunque gruppo bisogna pensare ad una forma di stato politico; ci sono tensioni, c'è quello che rompe, quell'altro che si mette a piangere; è un piccolo mondo in cui ognuno ha le proprie necessità, le proprie capacità; c'è qualcuno che è molto bravo a progettare, qualcuno che è più bravo a disegnare, qualcuno che lavora più in fretta. Sono molto contento quando vengo qui (nel mio studio) e vedo questi ragazzi, e anche quando c'è qualcuno che non funziona come dovrebbe non mi dispiace, così è la vita. Nel complesso, però, sento le voci giovani."

