

**Storia della cultura materiale, *design histories*,
progetto “senza aggettivi”**

Alberto Bassi



Storia della cultura materiale

Per lo storico non esistono cose banali – ha sostenuto lo storico e critico dell'architettura Siegfried Giedion – non può permettersi di vedere gli oggetti con gli occhi di chi li usa quotidianamente, bensì deve usare quelli dell'inventore, come se li vedessero in quel momento per la prima volta. Egli deve avere gli occhi nuovi del contemporaneo, al quale gli oggetti sembrano meravigliosi o terrificanti. Contemporaneamente deve precisare la loro mutua posizione nel tempo e con ciò il loro significato.¹

In questa direzione, lo storico dell'arte George Kubler ha elaborato un modello convincente per l'indagine delle molteplici “forme del tempo”, compresi dunque la cultura materiale e il design: “Il compito particolare dello storico è la scoperta delle molteplici forme del tempo... la ricostruzione di eventi iniziali attraverso l'interpretazione dei segnali è il prodotto principale della ricerca storica... Ogni opera d'arte importante può essere considerata come un avvenimento storico e allo stesso tempo come la soluzione faticosamente raggiunta di un certo problema”². Kubler propone una:

“storia delle cose” che intende riunire idee e cose sotto la rubrica di “forma visive”, includendo in questo termine sia i manufatti che le opere d'arte, le repliche e gli esemplari unici, gli arnesi e le espressioni: in breve, tutte le materie lavorate dalla mano dell'uomo sotto la guida di idee collegate e sviluppate in sequenza temporale.³

Al suo interno si collocano sequenze di opere d'arte e/o manufatti, intese come soluzioni collegate a un problema che muovono dall'oggetto primo innovativo e si articolano poi in una serie. La frattura generata dall'oggetto primo dentro la serie, tale da determinare l'inizio della sequenza, è collegata all'innovazione: “nella nostra terminologia ogni invenzione è una nuova posizione nella serie... Il processo di

invenzione si svolge perciò in due fasi distinte: la scoperta delle nuove posizioni seguita dalla loro amalgamazione con il patrimonio di conoscenze già esistente”⁴.

Questa impostazione, ricorda lo storico dell’arte Giovanni Previtali, configura dal punto di vista storiografico un “radicale cambiamento del punto di vista dal soggetto umano all’oggetto, dal creatore al manufatto”⁵.

La modifica del punto di vista apre modalità di ricerca innovative e utili anche della storia del design. L’allargamento di campo, assieme alla necessità di strumenti critici per la messa fuoco del concetto di innovazione, all’identificazione degli artefatti primi e delle repliche nella costruzione delle sequenze formali, chiede di ripensare metodi e impostazioni storico-critiche, oltre che di adottare un approccio libero da pregiudizi.

Dagli utensili agli artefatti progettati

La storia del design può essere collocata dunque dentro il più vasto ambito della cultura materiale, cioè delle manifestazioni dell’agire umano, in cui un aspetto tecnico ed empirico è unito a uno artistico-creativo-progettuale. Dove la componente fabbrile, del fare concreto, è collegata a quella intellettuale, che fornisce significato e valore *latu sensu* agli artefatti.

Specifica Giorgio De Michelis nel libro *Aperto, molteplice, continuo*:

La parola *artefatto* significa ‘fatto con arte, fatto ad arte’, dove arte significa ‘attività umana regolata da accorgimenti tecnici e fondata sullo studio e sull’esperienza’ e solo successivamente ‘attività da cui nascono prodotti culturali che sono oggetto di giudizi di valore, reazioni di gusto o simili’.

Prosegue a proposito della relazione fra artefatto e progetto:

Un artefatto è sempre disegnato, progettato, in quanto gli accorgimenti tecnici che regolano la sua realizzazione e lo studio e l’esperienza su cui quest’ultima si fonda rendono possibile anticiparne le caratteristiche prima che essa sia addirittura avviata. Ed è proprio a questo che fa riferimento la parola *progettare*. Essa, che compare in italiano dopo che già *projeter* era usato in Francia, ha



Oggetti comuni raccolti da Achille e Pier Giacomo Castiglioni

il significato di ‘ideare qualche cosa e proporre il modo di attuarla’ e deriva dal latino *projectare*, a sua volta derivato da *pro* ‘avanti’ e da *iācere* ‘gettare’, per cui il suo significato di ‘gettare avanti’, ‘anticipare’.⁶

L’uomo ha sempre prodotto attrezzi o utensili. Servono a risolvere problemi pratici e concreti; nel corso del tempo si sono consolidati nelle loro forme e funzionalità. Nel contempo ha realizzato anche oggetti cui venivano attribuiti ulteriori e più articolati significati e valori, come ad esempio un capo d’abbigliamento, un gioiello, un paramento sacro, un’arma nel caso di civiltà guerriera, oltre a quel particolare tipo di artefatti che sono le scritture.

Il confine fra utensile, oggetto d’uso, fino all’opera d’arte è di natura qualitativa, in relazione innanzitutto alla coscienza intellettuale del proprio ruolo di autore-creatore; la distinzione è poi legata ai materiali, alle modalità della fattura, alla concezione e configurazione della forma e della sua decorazione.

In epoche storiche differenti, coloro che erano abili nella realizzazione degli artefatti – come gli artigiani o gli artisti che si cimentavano con le cosiddette arti applicate e decorative – hanno talvolta assunto ruolo sociale elevato e per le loro attività dimensioni produttive importanti, in termini quantitativi, organizzativi ed economici.

Con la rivoluzione industriale, che determina il passaggio “dalla civiltà degli utensili alla civiltà delle macchine”, si delinea la figura specifica del designer. Avviene cioè un significativo cambiamento relativo ai modi realizzativi che, fra le altre cose, all’interno del complessivo sistema di fabbrica, separa chi disegna/progetta da chi organizza, gestisce, produce e vende. Si può parlare di design proprio da quando si riconosce un’attività intellettuale e di progetto separata dai processi produttivi. Nel tempo, questo porta a identificare e formare un ruolo specifico, quello di chi appunto progetta per la produzione industriale. Allo stesso tempo, altre figure non aderenti a tale profilo possono trovare differenti spazi di collocazione intellettuale e pratica, mantenendo la dimensione artigianale oppure operando, ad esempio, nelle arti applicate e decorative.

Il design è perciò collegato al sistema di ideazione, esecuzione, comunicazione, distribuzione, consumo dell’età industriale; in maniera consapevole, più o meno convinta oppure polemica, evolve e convive

con le trasformazioni dell'era tardo-industriale, post-industriale, neo-industriale, per utilizzare etichette che hanno identificato le tappe dello sviluppo nel corso del Novecento.

Design histories

La storia del design si occupa specificamente del pensiero progettuale⁷, il percorso cioè che conduce a formulare un artefatto estetico, esito di un'idea funzionale, tecnica, tipologica, formale o d'altra natura – a diverso titolo collegata a una necessità, a una committenza o al mercato – e a predisporre i caratteri in relazione a possibilità ed economie di produzione distribuzione e comunicazione.

Non tutti gli oggetti hanno analoga rilevanza dal punto di vista del design, per qualità, metodo e significato. Compito di cronaca, storia e critica (a differenti livelli di competenza e responsabilità) è di fornire appropriati strumenti al fine di contribuire alla comprensione del passato, alla gestione più adeguata possibile del presente e a orientare verso ipotesi di futuro: “il vero design – per lo storico dell'architettura e del design Giovanni Klaus Koenig – è tale solo quando agiscono forti interazioni fra scoperta scientifica, applicazione tecnologica, buon disegno e effetto sociale positivo”⁸. In questo caso allora gli oggetti appaiono come il risultato de “la necessità, e si vorrebbe dire il destino – ha sostenuto Renzo Zorzi –, di una interazione dell'intelligenza e progettualità industriale, cioè dell'industria in quanto tale, con il generale pensiero dell'epoca, in particolare con le idee, le sperimentazioni, le ricerche, il linguaggio che in campo scientifico e artistico, letterario e ideologico, tecnico e speculativo, la cultura più avanzata elabora ed esprime nel suo incessante bisogno di spingere più avanti le frontiere dell'umano, della conoscenza, razionale e intuitiva, delle capacità imaginative, della vocazione plasmatrice della specie uomo”⁹.

Un concetto questo che spinge a guardare il contesto, all'interno del quale si pone anche l'autore. Ciò significa che, mantenendo come chiave di lettura privilegiata quella del progetto, la sua “storia” diviene pienamente intelligibile solo in relazione ad altre vicende: dell'economia, della società, della tecnologia, dell'impresa, della cultura, dell'arte e così via.

Il design e il lavoro dei designer presentano elementi diversi in relazione al settore produttivo, alle caratteristiche organizzative ed economico-finanziarie, al posizionamento rispetto ai concorrenti e così



Oggetti comuni raccolti da Franco Clivio

via. Esistono molti tipi di produttori, dal punto di vista dimensionale e delle competenze tecnico-realizzative, di attitudine e sensibilità a ricerca e design, oltre che della qualità di imprenditori e management. Progettare per l'industria è altra cosa che per la produzione artigianale; di frequente però differenti sistemi realizzativi sono fra loro complementari e inoltre sempre nuove modalità esecutive nascono e si sviluppano. Alla luce di un approccio complessivo, il prodotto deve essere pensato per arrivare al mercato delle merci (attraverso operazioni di comunicazione, distribuzione, promozione ecc.) ma anche in relazione alla necessità di fornire servizi (di gestione, controllo o manutenzione, ad esempio) fino allo smaltimento a fine ciclo di vita. Da ciò appare evidente che il mestiere del designer si svolge non lungo percorsi solitari, bensì all'interno di articolati gruppi di lavoro, che uniscono differenti competenze, ruoli e responsabilità. Si confronta con imprenditori, ingegneri, uomini di marketing e comunicazione, esperti di tecnologie, di sistemi produttivi, di materiali e così via. Le vicende degli artefatti di design necessitano dunque di una metodologia di indagine e lettura in termini di processo globale e condiviso, che muove dall'azione ideativa e progettuale per collocarsi all'interno di diversi contesti e sistemi (geografici, culturali, tecnologici, di mercato), che determinano una pluralità di teorie e prassi. Serve allora un approccio multidisciplinare, attento alle competenze – e di conseguenza storie – che interagiscono nel processo progettuale globale, nei diversi contesti e sistemi sociali, economici, culturali, estetici, tecnologici o comunicativi. In tal modo si delinea la necessità di una storia multilineare; non unicamente rassegna di protagonisti, ma indagine con molti parametri di fatti, circostanze, pensieri, casi studio.

Sempre fondative le parole di Enrico Castelnuovo:

fare storia del design significa fare molte storie. Storia dell'economia, dell'industria, del lavoro, del commercio, dell'ergonomia, delle tecniche, della tecnologia, della società, dei comportamenti, dell'istruzione, della cultura artistica e scientifica, tecnica e visiva, dei modi e delle abitudini percettive, storia dell'arte, dell'architettura, e si potrebbe continuare, tanto le diverse storie, come fili di una corda, possono intersecarsi, intrecciarsi e sovrapporsi nel loro svolgersi.

E prosegue,

la storia del design rimette in discussione le varie sfere, delle varie serie e non può essere che un'impresa inter (o almeno) pluridisciplinare, nel senso che essa non risulta da una giustapposizione di tante storie, ma da un incontro fra di esse, e proprio i luoghi dove queste vicende si toccano e interagiscono costituiscono i nodi più interessanti, più sintomatici.¹⁰

In questa prospettiva è essenziale allora parlare di *design histories*, cioè in sostanza di “storie dei design”, proprio perché sono appunto differenti i possibili punti di vista metodologici ma anche i modi di intendere e praticare i “diversi” design. Una metodologia e una definizione di campo impegnativi ma obbligati per ricollocare la storia del design – anche nella sua dimensione necessaria di progetto critico – nel contesto della ricerca scientifica, della cultura del progetto e dei meccanismi vitali dell’economia.

Diviene a questo punto necessaria l’adozione di specifici criteri e punti di vista storico-critici che orientino le direzioni di studio e – in modo obbligato in relazione alla vastità del campo e alla complessità dei possibili approcci interdisciplinari – si muovano perlopiù secondo logiche “lateral” e intenzionalmente parziali seppur significative. Ad esempio, in relazione allo specifico fare disciplinare (visual, product, car, multimedia, exhibit ecc.) o ai differenti contesti produttivi e di mercato, oppure ancora alle variabili modalità dello sviluppo progettuale. Uno spazio fenomenologico ampio da affrontare però con strumenti peculiari della ricerca storica, a cominciare dalle fonti. Con un approccio multidisciplinare, attento alle diverse competenze, e di conseguenza storie, che interagiscono nello sviluppo del design inteso come processo progettuale globale, condiviso fra numerosi “autori” – designer, imprenditori, tecnici, manager, fruitori –, condizionato ed operante nei differenti contesti e sistemi: sociali, economici, culturali, estetici, tecnologici o comunicativi.

Sosteneva ormai alcuni decenni orsono lo storico Cesare De Seta parlando in generale della necessità di approccio storico-critico negli studi di ambito artistico, espressivo e progettuale:

Esigenza prioritaria della critica d’arte contemporanea è quella di

risalire alle fonti, di misurarsi con le testimonianze e i documenti che ad essa si riferiscono: assumere un habitus filologico per larga parte ancora sdrucito per non dire straccione. È questa una prima garanzia per scrollarsi di dosso una struttura di teorizzazioni e di disegni generalizzanti, più che generali, che hanno coperto di una spessa coltre le vicende dell'arte e dell'architettura italiana della prima metà del Novecento.¹¹

Oggetti anonimi e design “senza aggettivi”

All'interno di questo tipo di analisi e di metodologia di storia del design, si colloca l'attenzione alla particolare tipologia di artefatti costituita dagli “oggetti comuni”, più nello specifico quelli che possiamo definire *no-name*, nel senso che non sono identificabili e riconoscibili in relazione al nome del loro designer o dell'azienda che li produce. Nel 2007 il volume *Design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incognito*¹² ha costituito una prima indagine e sistematizzazione storica e di esempi progettuali dedicata ad artefatti di buon progetto, successo e durata nel tempo, cui hanno contribuito molte competenze in un processo complessivo di disegno, sviluppo e realizzazione. In tutti è presente quella che con esatta sintesi – ragionando più in generale della metodologia progettuale di Achille e Pier Giacomo Castiglioni – Sergio Polano ha indicato (riprendendo Ray e Charles Eames) come *the Uncommon Beauty of the Common Things*, “per l'intelligenza che nel tempo si è coagulata nelle ‘cose comuni’, per la logica razionalità senza ridondanze né sprechi del ‘design anonimo’, per il sapere asciutto che si esprime nelle soluzioni migliori del repertorio degli utensili, degli strumenti, degli oggetti d'uso comune”¹³. La maggior parte degli oggetti, perlopiù di grande diffusione, che quotidianamente usiamo è anonima dal punto di vista del progetto. Questo non significa che siano senza “autore”; semplicemente non ci è noto, perché non è parso rilevante farlo conoscere o per altri motivi diversi. “Ogni progetto ha un autore, ma a volte non è conosciuto – scriveva ‘Domus’ – gli oggetti non sono nati per generazione spontanea, tutto ciò che non è natura è stato ideato da qualcuno. Pertanto, la definizione ‘anonimo’ applicata al design di oggetti, non presuppone l'assenza del progettista, ma semplicemente la non conoscenza volontaria o involontaria della sua identità”¹⁴.

Per chi si occupa di storia del progetto rappresentano un interessante

terreno di indagine per comprendere, oltre alle singole vicende, parecchi degli elementi che – in tempi e luoghi differenti – sono stati alla base della costruzione di una cultura del progetto, della produzione e del consumo. Perché, fra le altre cose, la longevità che ha fatto di molti di loro autentici *evergreen*, configura una buona sfida alla comprensione, di come nascono oggetti destinati a durare nel tempo; qualcuno ha detto *cult*, oppure *icons objects*. Alcuni rimandano ai modi della cultura tecnica perché sono frutto di un'innovazione, magari coperta da brevetto; altri sono il risultato di sedimentazione e piccole migliorie esito di una lunga tradizione produttiva (perlopiù artigianale o di artigianato meccanizzato) che genera un oggetto “definitivo”; altri configurano nuove tipologie di prodotto in risposta a inediti bisogni e necessità.

Il loro processo di valorizzazione non è passato primariamente attraverso l'esibizione della paternità progettuale e produttiva, insomma della firma del designer o del *brand* (che in particolare negli ultimi decenni è stata presentata come una delle modalità privilegiate per la valorizzazione delle merci), bensì attraverso l'identificazione di un percorso articolato e interdisciplinare di progetto, dentro contesti e sistemi complessivi.

L'oggetto anonimo si colloca in un territorio di confine, che è difficile circoscrivere sempre in modo univoco e puntuale. Innanzitutto in relazione al proprio status: è in sostanza una sorta di oggetto-utensile: fa quello che deve fare, risponde strettamente alla funzione per cui è stato concepito. *Borderline* per quanto concerne le modalità progettuali: in alcuni casi sorta di progetto collettivo transtemporale, frutto di piccoli contributi forniti da più autori confluiti in prodotti differenti in arco di tempo spesso molto lungo; in altre situazioni opera tutta interna al contesto di un'impresa addirittura di un intero distretto produttivo; o ancora infine ideazione autoriale. Nel complesso pare di poter affermare che la sua elaborazione progettuale, ed eventuale sviluppo, è nella maggioranza dei casi risultato di un percorso deduttivo più che inventivo, non il “fulmine” dell'ideazione quanto piuttosto piccoli passi in un processo che definisce una forma derivandola da specifiche necessità.

Forse anche per questo, presentano una sostanziale “unitarietà”, un appropriato controllo dell'interezza degli elementi costitutivi e determinanti. Al medesimo tempo, infine, comunicano facilità e naturalezza.

za, il senso di un approdo adeguato e alla fine, solo apparentemente, non troppo difficoltoso.

Il loro silenzioso successo testimonia che il valore del progetto alla fine è collegato alla qualità complessiva intrinseca, spesso non esibita e “vanitosa”, alla capacità di essere presenza discreta ed efficace, oltre che di efficacia sociale e, ancora, di contenere e comunicare in modo immediato la propria componente innovativa.

Come sosteneva l’architetto Gio Ponti, si tratta di un “design senza aggettivi”¹⁵.

1. S. Giedion, *L'era della meccanizzazione*, Feltrinelli, Milano 1967, pp. 11-12; ed. or. *Mechanization Takes Command*, Oxford University Press, London 1948.
2. G. Kubler, *La forma del tempo. Considerazioni sulla storia delle cose*, Einaudi, Torino 1976, p. 20, p. 30, p. 43; ed. or. *The shapes of time. Remarks on the History of Things*, Yale University Press, New Haven 1972.
3. G. Kubler, *op.cit.*, p. 17.
4. Ivi, p. 79.
5. G. Previtali, *Introduzione*, in G. Kubler, *op.cit.*, p. XII.
6. G. De Michelis, *Aperto molteplici continuo*, Dunod, Milano 1998, pp. 2-3.
7. "Il rapporto fra la storia nel suo farsi e la storiografia è un continuo divaricarsi ed unirsi con una sorta di movimento a forbice il cui perno, il punto in comune è il pensiero: nel caso del design il pensiero progettuale." R. De Fusco, *Design: la forbice di storia e storiografia*, in "Op.cit.", n. 82, 1991, p. 35.
8. G. K. Koenig, *Design: rivoluzione, evoluzione o involuzione?*, in "Ottagono", n. 68, 1983, p. 24.
9. R. Zorzi, *Civiltà delle macchine, civiltà delle forme*, in AA.VV., *Civiltà*

delle macchine. Tecnologie, prodotti, progetti dell'industria meccanica italiana dalla ricostruzione all'Europa, Fabbri, Milano 1990, p. 149.

10. E. Castelnuovo, *Per una storia del design*, in E. Castelnuovo (a cura di), *Storia del disegno industriale. 1750-1850 L'età della rivoluzione industriale*, vol. I, Electa, Milano 1989, p. 8. Sulla storiografia del design si rimanda, fra gli altri, a E. Castelnuovo, J. Gubler, D. Matteoni, *L'oggetto misterioso*, in E. Castelnuovo (a cura di), *Storia del disegno industriale. 1919-1990 Il dominio del design*, vol. III, Electa, Milano 1991; AA.VV., *Design: storia e storiografia*, Progetto Leonardo, Bologna 1995; K. Fallan, *Design history. Understanding theory and method*, Berg, Oxford-New York 2010; A. Bassi, *Nuovi approcci alla storia del design*, in "Il design e la sua storia", atti del convegno AIS/Design, Milano, 1-2 dicembre 2011, Lupetti, Milano 2013, pp. 75-82.
11. C. De Seta, *Cultura e architettura in Italia fra le due guerre: continuità e discontinuità*, in S. Danesi, L. Patetta, *Il razionalismo e l'architettura in Italia durante il fascismo*, Electa, La Biennale, Venezia 1976, p. 7.
12. A. Bassi, *Il design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incognito*, Electa, Milano 2007. Sul tema, vedi fra gli altri, P. Antonelli, *Humble masterpieces. 100 Everyday Marvels of Design*, Thames & Hudson, London 2006; N. Fukasawa, J. Morrison (edited by), *Super Normal: Sensations of the Ordinary*, Lars Müller Publishers, Zürich 2007; "DIID disegno industriale", n. 55, 2012; F. Clivio, *Hidden Forms. Vedere e capire le cose*, Skira,

Milano 2014.

13. S. Polano, *Achille Castiglioni, tutte le opere 1938-2000*, Electa, Milano 2001, p. 10.

14. Dichiarando comunque programmaticamente che “gli anonimi non esistono” (Anonimo, *Il design anonimo non esiste*, in “Domus”, n. 811, gennaio-febbraio 1999, p. 70).

15. G. Ponti, *Senza aggettivi*, in “Domus”, n. 268, 1952, p. 1.