

CONFINI E FRATTURE. IL DESIGN TRA MERCE E SACRO SECONDO BRANZI

Francesca La Rocca

ABSTRACT:

Una nuova fondazione del progetto che, dopo la crisi della Modernità, non propone certezze, ma individua un ruolo cruciale per il design contemporaneo è uno dei più interessanti temi del pensiero di Andrea Branzi, sviluppato in questo articolo. Il design, considerato tradizionalmente “figlio di un dio minore” rispetto all’architettura, è sempre stato connesso alla dimensione della vita quotidiana; oggi in particolare esso dimostra una sua ulteriore capacità: quella di entrare in contatto con temi profondi ed epocali della cultura del proprio tempo, pur vivendo nel mondo della merce e del mercato. L’idea di ottimizzazione del prodotto nell’età post-industriale è stata superata da una concezione pluralistica del progetto e della società, da una idea non più monolitica dell’industria e del consumatore, nonché dalla coscienza della forza che deriva dalle differenze tra le culture locali. Il magico, l’irrazionale, il rituale sono quindi oggi visti come parametri intrinseci e indispensabili nella relazione con gli oggetti, ma anche come temi che devono essere sviluppati nel design del prossimo futuro.

PAROLE CHIAVE: Design, Andrea Branzi, International Style, Età post-industriale, Design italiano

ABSTRACT:

A new foundation of project that doesn’t propose certainties after the crisis of Modernity, but highlights a crucial role for contemporary design is one of the most interesting issues of the thought of Andrea Branzi, elaborated in the article. Design, traditionally considered a minor art compared to architecture, has always been connected to the everyday dimension of life; especially nowadays it shows his further ability: the capacity to deal with the deeper epoch-making questions of the culture and, at the same time, with the market and with the goods.

The idea of product optimisation in our post-industrial age has been widely passed over by a pluralistic conception of the project and of society, by a non-monolithic idea of industry and consumers, by the acknowledgement of differences and local cultures seen as sources of strength. The magical, the irrational, the ritualistic, are all intrinsic, indispensable parameters inside the existential relationship to the objects, and, at the same time, issues that should be developed by the design of the near future.

KEYWORDS: Design, Andrea Branzi, International Style, Post-industrial age, Italian design

1. Figlio di un dio minore?

Che il design non sia riducibile alle banalizzazioni e ai luoghi comuni che gli hanno impedito in passato di sviluppare pienamente la propria identità è confermato oggi innanzitutto dalla realtà economica: la centralità dei settori design oriented nella cultura e nel sistema industriale dei paesi sviluppati e dalla “voglia di design” di quelli fortemente emergenti come l’India e la Cina; con riferimento a questo paese, basti pensare al numero esorbitante di università e scuole di design attivate negli ultimi dieci anni.

Dunque nessuno pensa più che design sia semplicemente tracciare linee sorprendenti, o al contrario sia mera ottimizzazione tecnica ed ergonomica o, peggio, l’aggiunta di una patina estetizzante ad un prodotto ingegneristico. Da semplice strumento della civiltà industriale, il design ha conquistato

gradualmente il proprio status di disciplina autonoma: affrancandosi dalla sua posizione di “figlio di un dio minore” rispetto all’architettura, si è proposto come disciplina chiave per la rifondazione del progetto. È più specificamente con l’avvento dell’età post-industriale, afferma Andrea Branzi, che tra architettura e design comincia a determinarsi una frattura evidente e quest’ultimo inizia a rivendicare la propria autonomia culturale.

Ma a partire da quando negli anni Sessanta fu messa in discussione da parte dei Movimenti Radical tutta l’ortodossia razionalista, anche per altri aspetti l’evoluzione del design può interpretarsi come una storia di *fratture*: cesure rispetto alla tradizionale posizione dei problemi, superamento di vecchi confini invalidati dall’evoluzione sociale e tecnologica.

Il design oggi si muove con agilità su diverse scale di intervento, si dimostra una cultura in grado di entrare in contatto con i fenomeni emergenti, un avamposto di prima linea nella percezione e interpretazione del nuovo. Se il design è legato inscindibilmente al mondo della razionalità industriale, pur conservando molti valori che derivano dalla sua matrice illuminista e positivista, lo vediamo oggi percorrere nuove strade ancora tutte da interpretare.

Il pensiero teorico di Andrea Branzi è in questo senso illuminante, individuando una serie di vie di uscita dai miti della modernità per prospettare possibili direzioni evolutive della cultura del design contemporaneo. Le sue interpretazioni ci aiutano a ricostruire degli snodi cruciali del passaggio dai paradigmi dell’età industriale al progetto post-industriale e a immaginare quindi il futuro del design. Ininterrottamente Branzi ha svolto e continua a svolgere una vera e propria riflessione ontologica sul design, dai tempi della sua militanza nei gruppi radical e con i primi interventi sulla rivista Casabella negli anni Settanta. Si tratta di un’analisi critica raffinatissima dal punto di vista teorico, ma nello stesso tempo basata su una osservazione sul campo di fenomeni ed eventi; una fotografia a più riprese degli scenari della media industria italiana, quella da sempre più vicina al design, nella quale cogliamo anche l’accelerazione impressa dall’evoluzione tecnologica tra la fine degli anni Ottanta e oggi. “Pomeriggi alla media industria” non è solo una raccolta di saggi che sancisce lo statuto del design post-industriale, ma anche un titolo che è un ologramma biografico: Branzi è autore di una multiforme produzione progettuale nell’ambito del design e dell’architettura, che gli è valsa tra l’altro tre “Compassi d’Oro”, di cui uno alla carriera nel 1987. [1]

Tra le sua più recente attività critica, particolare interesse rivestono le riflessioni elaborate in occasione della mostra “Independent. Design Secession”, curata in collaborazione con Michele De Lucchi nel 2011 e di cui parleremo più avanti. [2]

La capacità di Branzi di leggere il fenomeno design è dovuta non solo a questo doppio registro di critico e progettista, ma anche alla *lente grandangolare* attraverso cui osserva i fenomeni; poco interessato al design come mera questione tecnico-costruttiva, egli lo inquadra sempre in uno scenario di riferimento, che coinvolge questioni sociologiche, esistenziali o politiche in senso lato. Il suo campo visivo considera infatti l’industrial design un approccio di una più vasta problematica che riguarda il rapporto fondativo dell’uomo con gli oggetti, al di là di limiti temporali o di convenzionali recinti disciplinari. Ma accanto a questa lente dilatata che investe fattori epocali ed universali, Branzi dispone anche di uno *zoom*, un microscopio ideale che lo porta a vedere come fondamento di tutto l’ambiente contemporaneo gli oggetti e, di conseguenza, quale snodo decisivo di tutta la scala progettuale il design.

2. La frattura tra architettura e design

Affrancare il design dal suo ruolo di disciplina minore rispetto alla gerarchia tradizionale del sapere progettuale è una tensione costantemente presente negli scritti di Branzi: mentre urbanistica e architettura venivano considerate dal funzionalismo le rappresentanti a pieno titolo del ruolo civile del progetto, il design incarnava una scala meno importante, inadatta alla proposizione di una propria filosofia e prassi.

Branzi intuisce invece le potenzialità del design, che proprio nell'apparente scala trascurabile del mondo degli oggetti ha saputo trovare un varco verso la dimensione più profonda dell'abitare e un campo di sperimentazione più libero e praticabile.

Nello scenario del XX secolo le arti visive, la musica e la letteratura hanno avuto il coraggio di mettere in discussione i propri fondamenti e dunque rinnovarsi profondamente; la cultura progettuale – condizionata dall'esigenza della immediata *costruibilità* delle proprie idee – non è riuscita a fare altrettanto. Come osserva Branzi, a fronte di una letteratura illeggibile, di un'arte inguardabile e di una musica inascoltabile, come stadi necessari ad una rifondazione di queste arti oltre le strettoie del moderno, le discipline progettuali si sono per lo più chiuse nel proprio recinto disciplinare, perdendo il passo con le trasformazioni in atto nella società post-industriale.

Negli scritti “contro l'architettura” egli contesta quindi una corrente reazionaria, tuttora attiva, che concepisce la post-modernità come affermazione della *supremazia della forma* e dell'aspetto *compositivo* a difesa di una solidità monolitica delle discipline progettuali. La direzione alternativa a questa restaurazione è a suo parere un'idea processuale ed aperta del progetto, in cui è *il tempo* la dimensione cruciale, in cui i sistemi abitativi sono leggeri e reversibili, le reti telematiche l'elemento immateriale che struttura il territorio. [3]

In questo contesto è il design ad assumere un ruolo di primo piano: “Viviamo in un megasistema di elementi di arredo, dentro a un *lightscape* gigantesco, in un territorio cablato che collega infiniti terminali, come un interfaccia totalizzante, areato artificialmente, percorso da tunnel di informazioni e di segni che niente hanno in comune con l'architettura. Il design è l'unica disciplina che si sporca le mani con questo universo ibrido e compromesso, ma terribilmente reale. Esso lavora sugli oggetti e sulla merce, e quindi è al centro dei veri problemi di questa epoca”. [4]

Con lo slogan la “casa calda”, coniato negli anni Ottanta, Branzi invita a ripartire dalla scala degli oggetti domestici, dall'interno dell'abitazione, per una rifondazione del progetto disgiunta dall'involucro dell'architettura.[5] “Oggi progettare la casa dell'uomo vuol dire combinare insieme nomadismo, flussi ininterrotti d'informazioni, relazioni metropolitane e insieme il valore affettivo di un luogo, il silenzio e l'intimità. Vuol dire progettare oggetti capaci di creare con il proprio utente relazioni poetiche”. [6]

Non si tratta in alcun modo di un ripiegamento intimistico, piuttosto di constatare che nel momento in cui la cultura del design inverte idealmente dall'interno verso l'esterno la traiettoria del progetto, la distanza tra le discipline del design e dell'architettura inizia fatalmente a crescere fino a divenire incolmabile.

All'interno di una città invasa dalla dimensione della *merce*, il design assume un ruolo decisivo, come disciplina capace di agire ad una scala *microsociologica*, senza dimenticare tutta la semiosfera legata al prodotto, né la ricaduta più vasta delle proprie azioni. Ragionare sulla valenza culturale anche dei più banali prodotti d'uso, significa infatti affrontare, senza preconcetti e partendo dalla concretezza del reale, problematiche di vasta portata. L'oggetto rappresenta il nucleo da cui ripartire, anche laddove esso assume la semplice veste di merce e nonostante abbia nel frattempo perduto la *solidità* che lo caratterizzava nel XX secolo, divenendo evanescente come una “medusa nell'oceano”. [7]

Il riuso e la rifunzionalizzazione dell'esistente divengono centrali nella città post-moderna: il design dal suo canto appare in grado di utilizzare strumenti sofisticati e flessibili per agire sugli spazi interni, sul sistema della componentistica e dell'arredo, sui sottosistemi abitativi, sulla comunicazione visiva; controllare e dirigere tutti i processi, materiali e immateriali, che configurano *una ecologia dell'artificiale*. Portare avanti una *rivoluzione viscerale* significa per Branzi gestire questi sistemi *pulviscolari* che rendono vive le viscere della città. Così, mentre l'architettura rischia di ridursi né più né meno che a un guscio, talvolta inadeguato o ininfluenza sulla vita reale, il design conquista nuovi spazi di manovra.

Riaggiornando su basi contemporanee le idee del Situazionismo e le visioni di Cedric Price, per Branzi la città è oggi definibile come “un computer ogni 20 mq”. [8] Se Ernesto Nathan Rogers coniò nel 1952 il noto slogan “dal cucchiaino alla città”, è per evidenziare come il metodo progettuale dovesse essere unico a qualunque scala si lavorasse. Ma implicitamente il design – quale autore dei

“cucchiai” – veniva collocato alla base della gerarchia. Branzi invece capovolge questa metafora, affermando che la città è una “somma di cucchiaini”, un universo gestibile solo attraverso il controllo del mondo degli oggetti. [9]

3. Così lontano così vicino

Il grande problema dell'avvento del mondo industriale è stato da subito individuato nella *distanza* apparentemente incolmabile che veniva a determinarsi tra l'uomo e tutto il suo ambiente artificiale – dall'oggetto, all'architettura, alla città moderna – percepito come anonimo e spersonalizzante; esperienze come la Bauhaus o la scuola di Ulm sono state infatti interpretate come tentativi di stemperare questo senso di estraneità almeno per quanto riguarda gli oggetti, con strategie volta per volta diverse.

La scuola di Ulm è stata in realtà anche tacciata fino alla sua chiusura – non a caso avvenuta nel 1968 – di essere l'emblema della freddezza dell'International Style: i suoi segni puri, l'estrema essenzialità dei colori e delle forme la collocano in quella corrente di rimozione della realtà e rifugio in un mondo di segni senza passato e senza memoria che percorre tutta l'arte occidentale dopo gli orrori della Seconda guerra mondiale. Ma la scuola di Ulm ha tentato al contrario secondo Branzi soprattutto di difendere l'oggetto industriale dall'arroganza della tecnologia, avvicinandolo alle persone; nello stesso tempo essa fa riferimento ad un immaginario dalle connotazioni talmente astratte da sconfinare nel metafisico. [10]

Ma tutta l'interpretazione del design, se vogliamo, può declinarsi sul binomio della *lontananza* ed estraneità del mondo industriale, e della *vicinanza* invece dell'oggetto alla persona reale. Concentrandosi sulla scala a prima vista trascurabile dell'oggetto, il design infatti storicamente si è sempre occupato di relazioni ravvicinate tra gli oggetti e le persone. Interprete di una dimensione dell'abitare a prima vista ordinaria, ma in realtà profonda perché densa degli enigmi della vita privata, il design è riuscito ad affrontare questa sfida, e le contraddizioni che implica, con scientificità ed esattezza analitica.

La cultura del design, unica nel contesto delle discipline progettuali della Modernità, ha saputo conferire dignità di studio a prodotti banali, così come a tutti gli utensili e i gesti dell'uomo che li accompagnano; ha accettato anche di “sporcarsi” con la realtà del consumismo e affrontato il tema della merce e della sua semanticità, incontrando per qualche tempo un compagno di strada come la Pop-art. Il design è stato in grado di insediarsi nelle pieghe nascoste dell'abitare, sviluppando sul campo una sorta di microsociologia del quotidiano; da un lato il suo ruolo è stato quello di apportare chiarezza, razionalizzando ad esempio movimenti e funzioni da svolgere, dall'altro ha accettato e capito l'inevitabile condizione di *penombra* e segreto che la vita privata comporta.

Con due opposte strategie, secondo Branzi, il design italiano in particolare ha incrinato dall'interno la cultura tradizionale: da un lato introducendo le tecnologie più innovative e oggetti prima impensabili nei luoghi del privato, catapultati nelle case come frammenti di mondo industriale, rendendo quest'ultimo meno freddo e lontano; (pensiamo solo alla famosa lampada Toio del 1962 dei fratelli Castiglioni, realizzata con un faro di auto); dall'altro ha cominciato a proporre a partire dagli anni Sessanta un mondo di oggetti più “caldi”, in grado di stemperare l'anonimato del prodotto industriale. Qui gli esempi possono essere innumerevoli e ricordiamo solo oggetti emblematici quali la macchina da scrivere Olivetti Valentine di Ettore Sottsass del 1968; oppure per una ricognizione più vasta, la panoramica di oggetti del design italiano che appare in “La casa calda”, il libro-manifesto del Nuovo Design Italiano pubblicato da Branzi nel 1984.

4. Nuove frontiere tra design e artigianato

Branzi ha descritto, nel loro evolversi, i diversi campi di applicazione del design e le sue potenzialità sino all'avvento delle tecnologie produttive post-industriali. Se nel noto saggio del 1936 di Walter Benjamin (L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica) il modo dell'industria si

identificava con la replicabilità dell'oggetto in grande serie, oggi abbiamo uno scenario produttivo multiforme che rende talvolta obsoleta la frontiera tra le pratiche del design e quelle dell'artigianato. La distinzione tra prototipi e produzione in serie è divenuta spesso oggi irrilevante, poiché ogni oggetto può essere contemporaneamente un prototipo e uno degli elementi di una serie variata.

Inoltre, se estendiamo il discorso a tutto il processo di ideazione-produzione-distribuzione, possiamo dire che l'oggetto del design, una volta "abitante" per eccellenza della fabbrica, tende oggi ad evadere dalle sue mura. Infatti sia i luoghi che gli strumenti e gli attori del processo produttivo si sono gradualmente diversificati, sono cioè meno individuabili e più dispersi. Il progettista, la macchina, il consumatore non hanno più né un luogo deputato né un ruolo univoco o determinato a priori.

Il designer può essere semplice ideatore o assumere su di sé compiti di produzione e distribuzione, servendosi ad esempio di piccoli studi-laboratorio o reti collaborative; può sviluppare un contatto diretto attraverso la rete con un'utenza attiva, o addirittura co-progettante, può scegliere di delegare la fabbricazione ad una rete di micro-aziende locali. Si tratta del fenomeno degli studi che adottano le cosiddette strategie D2C, designer-to-consumer, in aumento costante negli USA e progressivamente in tutto il mondo. Con le nuove tecnologie di prototipazione rapida, con macchinari flessibili e riprogrammabili, perfino talvolta autocostruiti, con l'esplosione del fenomeno dei fab lab, quella che era la vecchia fabbrica è ora un sistema molto più destrutturato, che si può restringere o disperdere sul territorio: gli ordini dei clienti possono essere, ad esempio, evasi on demand, eliminando l'esigenza di stoccaggio.

La conseguenza di questi fenomeni è anche che oggi parlare di artigianato, o di fasi complementari di intervento artigianale sul prodotto, non è più sintomo di arretratezza, ma al contrario una modalità più competitiva di sperimentare, avvicinarsi all'utente, conquistare spazi culturali e di mercato. [11]

Sono anche queste trasformazioni che invitano ad assumere la terminologia. proposta da Branzi: "Meglio oggi una parola opaca che un termine in acciaio lucidato": la dizione di *industrial design* va definitivamente dismessa per parlare semplicemente di design. [12] Il design va visto oltre la sua prima identità di fenomeno della rivoluzione industriale e della tecnologia meccanica, in una prospettiva storica che considera il rapporto ininterrotto dell'uomo con gli oggetti e gli strumenti domestici in ogni epoca e che ci porta a comprendere scenari più ampi della spiritualità occidentale.

[13] E' nel mondo degli oggetti delle antiche Pompei ed Ercolano che abbiamo ad esempio, secondo Branzi, un riscontro riconoscibile di quella natura animista da sempre attribuita dall'uomo alle cose a lui più vicine, per cui l'oggetto è anche un "animale domestico"; visione di origine arcaica che si proietta però oggi sulle più avanzate e futuribili merceologie elettroniche. [14]

Possiamo così collegare idealmente un'antica lampada pompeiana ad un computer palmare, artefatti così lontani ma, su opposti versanti della linea del tempo, a noi vicini, in quanto ambedue rappresentanti di un mondo degli oggetti più amichevole, alternativo al vecchio e ostile mondo dell'industria meccanica descritto efficacemente da Charlie Chaplin in "Tempi moderni".

5. Una cultura senza confini?

Oggi osserviamo la capacità del design di costituire una cultura condivisa, un codice che, seppure per molti versi irriducibile ad un linguaggio univoco, accomuna di fatto gran parte del mondo. Nonostante il fallimento dell'International Style, l'eredità profonda del funzionalismo si è coniugata con le istanze della post-modernità e la cultura del design può svolgere quindi oggi per Branzi un ruolo strategico: il ruolo di un *liquido rivitalizzante*, capace di insinuarsi in tutta la società, negli interstizi e nei più reconditi ambiti lasciati sguarniti dalle culture ufficiali, apportando innovazione e qualità estetica. Una funzione *enzimatica*, laddove anche un micro-progetto può riuscire ad innescare processi positivi e cambiamenti sociali, (non dissimilmente da come nell'economia è dimostrata la funzione del micro-credito...).

"La straordinaria diffusione del design in ogni parte del mondo (escluso quello islamico), pur con tutte le difficoltà che oggi lo caratterizzano, sta diventando una sorta di sciame che attraversa i Paesi più industrializzati e quelli in via di sviluppo. Esso sembra corrispondere ad una "convenzione

estetica” non ben definita ma condivisa, nella quale si ricompongono le domande di innovazione di tutti i sistemi produttivi e delle società locali”. [15]

Il design ha travalicato con l’età post-industriale molti vecchi steccati disciplinari, che lo vedevano come sapere, teorico e tecnico, rivolto esclusivamente alla progettazione di oggetti, arredi o grafica. Le competenze del design contemporaneo configurano un territorio vasto, quanto dai confini mobili, per il continuo evolversi dei modelli di interazione con gli altri ambiti scientifici e culturali: marketing, sociologia, scienze cognitive e della comunicazione, nanomateriali, solo per dirne alcuni. È impossibile ormai affermare che nel design contemporaneo prevalgano gli artefatti tradizionali, laddove il design dei servizi, ad esempio, si rivela giorno dopo giorno una pratica risolutiva di molti problemi concreti, nonché una metodica sempre più strutturata. [16]

L’esplosione del virtuale, della società della comunicazione e della telematica ha concretamente aperto nuove strade per l’esercizio del design e indotto una trasformazione del suo statuto teorico. Possiamo dire che la linea che contorna l’oggetto di design è oggi quanto mai *labile*: gli strumenti e le strategie che afferiscono al settore del design si sono esponenzialmente moltiplicati, delineando un nuovo spazio della creatività al servizio della società e dell’individuo.

Rientrano in una realtà operativa che avanza a grandi passi – e poco ha a che vedere con l’“industrial design” del secolo scorso – settori come il design dei servizi, il design delle interfacce, il social design, il design alla scala territoriale, l’interaction design, il design dell’esperienza, il design strategico... “Il design di oggi (...) in mancanza di sistemi aggregativi più generali, sembra invadere tutta la realtà, materiale e immateriale, del mondo contemporaneo”. [17]

Arriviamo così ad un corollario del discorso: la transizione del design verso discipline che hanno come oggetto entità sfuggenti, ci pone un quesito di identità, racchiudibile in una domanda ingenua. Quanto può essere “grande” un oggetto di design? Nella gerarchia funzionalista il design era il settore progettuale che si occupava di oggetti “piccoli”. Oggi la domanda non può avere risposta quando consideriamo il volgersi della disciplina verso competenze che attengono per lo più alla progettazione di oggetti virtuali o di un’organizzazione (i citati design di servizi, social design ecc.)

Peraltro non possiamo apriori rinunciare ad aggiornare lo statuto del design. Ci viene in aiuto a proposito l’ontologia e in particolare Maurizio Ferraris quando, partendo dall’esperienza del nostro contatto quotidiano con le “cose” in senso lato, definisce un “mondo degli oggetti di taglia media”. Ferraris rileva come “l’arredo della nostra vita quotidiana” sia concretamente costituito da questa dimensione: oggetti a *taglia ecologica*, ossia *né atomi né galassie*, ma tavoli, servizi, siti web, mutui, laghi, codici fiscali, opere d’arte ecc... gli oggetti di cui è fatto il mondo concreto in cui ci imbattiamo ogni giorno. [18]

Dunque dei confini, seppure mobili, utili a definire il campo proprio design possiamo sempre trovarli e, soprattutto, dobbiamo essere disponibili a ricercarli.

6. Illuminismo, sacro e catastrofe

In quanto disciplina nata dal positivismo, il design porta in sé stesso un conflitto costitutivo, per il quale l’aspetto tecnico e l’aspetto emozionale continuano ad essere visti in termini di esclusione reciproca. Branzi è molto interessato ad analizzare civiltà diverse da quella occidentale, nelle quali invece la convivenza di realtà contraddittorie e livelli tecnologici diversi è possibile.

Innanzitutto la cultura giapponese, “L’Impero dei Segni” nella definizione di Roland Barthes, alla quale egli riconosce una religiosità tutta interna alle forme, che si esprime nel rito, nella grazie formale, nella compostezza, mentre per noi “la religione è mistero, scandalo, frattura dalla norma”. Branzi considera il sistema dei segni della cultura giapponese contemporanea come un filtro di straordinaria efficacia, poiché la tradizione è stata ampliata da un sistema formale nuovo, che però non contrasta con essa: “tutte le merceologie, le informazioni, i colori, le textures prodotte dall’industrializzazione sono in qualche maniera riportate sempre dentro a un sistema di identità Orientale”. [19] La leggibilità delle forme, i colori perfettamente calibrati, l’attenzione quasi

ossessiva al particolare, la pulizia delle linee, propri dell'approccio giapponese all'immagine, non sono venuti meno con l'avvento dell'età industriale. Il Giappone quindi da un lato ha saputo attingere senza pregiudizi a tutta la cultura visiva e tecnica del mondo, dall'altro è riuscito a rigenerarla all'interno di un proprio codice saldamente legato alla tradizione.

Nella realtà dell'India contemporanea Branzi riconosce un'altra possibilità di sincretismo culturale in grado di coniugare temporalità e modi di vivere inconciliabili invece nella civiltà occidentale: le città indiane così multiformi e aperte all'alterità, appaiono percorse da una corrente ininterrotta di flussi vitali, nella quale riescono a coesistere sacro e profano, regno animale e umano, prodotti hi-tech e della tradizione, strumenti funzionali e oggetti legati ad antichi riti.

Nella civiltà occidentale a partire dal XVIII secolo e con l'affermarsi dell'Illuminismo si è progressivamente interrotta l'alleanza tra arte e sacro, determinando una frattura profonda, cosicché "come tutte le altre religioni, la religione cristiana si è allontanata criticamente dalla modernità e l'arte ha intrapreso un lungo cammino di ricerca di una propria totale autonomia rispetto alle religioni rivelate e al sacro".

Da questa constatazione Branzi parte per evidenziare come negli ultimi tempi si stia affermando una tendenza nell'arte che mira invece a ristabilire dei rapporti con il tema del sacro, ma attraverso una prospettiva inversa alla tradizione occidentale. Un'arte che si propone "non più come strumento illustrativo di temi devozionali, ma interpretando *se stessa* come una nuova religione rivelata". Artisti come Andrés Serrano, Jenny Saville, Damien Hirst, Robert Mapplethorpe, Vik Muniz o Cindy Sherman sono i rappresentanti di un'arte spietata, che vede, il dolore come parte intrinseca della natura umana, la perversione come espressione della sua creatività; essi rispecchiano nelle loro opere "una religione portatrice di una sacralità senza simboli, senza speranze metafisiche, dove l'etica biologica sostituisce l'estetica, e il sacro nasce dalla progressione della morte". [20]

Questa linea propria dell'arte non può certo trasporsi al design, che può però riavvicinarsi a questioni universali della realtà umana, a temi esistenziali e storici espunti dal razionalismo ortodosso, senza per questo dover rinnegare la propria natura industriale. Nella mostra *Independent. Design Secession* è evidente la *matrice sovrastorica* dei contenuti che connettono le produzioni: i temi sono la cultura umana, la vita, la morte, la catastrofe, il sacro, rimasti sempre estranei alla cultura dell'industrial design.

È una mostra sperimentale, volutamente fuori dai canali normali delle pratiche professionali, che propone una riflessione radicale sui contenuti del lavoro del designer e rappresenta "una critica indiretta rispetto all'attuale linea strategica del design, che continua (come direbbero i critici letterari) a sviluppare una linea 'petrarchesca', sempre più sofisticata, auto-referenziale, formalista, senza avere la capacità di affrontare una dimensione più profonda, esplorativa, immersa nella storia, cioè più 'dantesca'". [21] Branzi è critico verso quella sorta di principio culturale del "lieto fine" sancito dal design internazionale.

Effettivamente, anche in reazione alle catastrofi delle due Grandi Guerre del Novecento, possiamo dire che la cultura del design ha preferito dapprima rifugiarsi in una dimensione depurata e asettica, quella della scienza e del bianco e nero di Ulm; mentre più tardi è stata spesso intenta a dipingere la realtà di "colori pastello" o delle tinte vivaci degli anni Settanta; dando luogo secondo questa scia ad un design fatto di codici decontaminati dall'irruzione della storia, ad un sistema degli oggetti apparentemente senza profondità drammaturgica, così come nel campo delle arti figurative l'astrattismo ha rappresentato secondo alcuni critici un'arte colpita da "amnesia" e la Pop-art un velo agli aspetti più tragici del consumismo. [22]

Anche l'interpretazione della natura presente nella mostra *Independent. Design Secession* non rispecchia mai uno scenario idilliaco, bensì quello di una forza generatrice colta nei suoi aspetti più crudi e immediati, che fa da specchio alle problematiche esistenziali dell'uomo. Come usciti da un girone dantesco, commenta Silvana Annicchiarico, "alcuni degli oggetti esposti si connettono con i filoni più radicali – spesso sotterranei talora davvero maledetti – della cultura occidentale, in una sfida che li invita a farsi in qualche modo portatori di pensiero". [23]

Ed è questa in realtà la vera sfida non solo della mostra, ma di tutto il design contemporaneo, nella sua varietà, spesso densa di contraddizioni. Al di là dei confini mobili che caratterizzano la sua identità, al di là delle fratture con la tradizione che ogni giorno la tecnologia determina – o invece ricuce per vie solo pochi decenni fa imperscrutabili – oltre la “banalità della merce” o, all’inverso, temi altisonanti, il design è una cultura che trova il suo vero senso nel *pensiero che è sotteso agli oggetti*. Un pensiero che può essere nello stesso tempo agile e leggero, e con questo spirito dedicarsi alla progettazione di un’urna funeraria bio-compatibile, quanto attento ai massimi sistemi filosofici e concentrarsi sulla decorazione di un pettine. L’importante sono le costellazioni di senso che è possibile ricostruire o immaginare attraverso gli oggetti.

Gli oggetti come “pensiero dell’Universo”, direbbe Branzi. [24]

Note

[1]

Cfr. BRANZI, A. - Pomeriggi alla media industria. Design e Seconda Modernità. Milano: Idea Books, 1988

[2]

“Independent. Design Secession”, è una mostra curata da A. Branzi e M. De Lucchi, tenutasi presso il Triennale Design Museum-Bovisa di Milano nell’aprile 2011. Cfr. l’omonima pubblicazione.

[3] Cfr. gli scritti raccolti nella capitolo “Contro l’architettura”, in BRANZI A., LA ROCCA F. (a cura di) Scritti Presocratici. Andrea Branzi. Visioni del progetto di design 1972-2009. Milano: FrancoAngeli 2010.

[4]

BRANZI, A. - Sette tesi per il design - in “Interni”, n. 383, settembre 1988.

[5]

Cfr. BRANZI, A. - La Casa Calda, Esperienze del Nuovo Design Italiano. Milano: Idea Books, 1984.

[6]

BRANZI, A. - La cultura dell’abitare. in “Interni Annual Casa”, 1991.

[7] Cfr. BRANZI A. - Il declino degli oggetti, postfazione a F. La Rocca. Il tempo opaco degli oggetti. Forme evolutive del design contemporaneo. Milano: FrancoAngeli, 2006, p. 157. “Nella *metropoli generica (e genetica)* declinano (...) gli organismi specializzati, le vecchie tipologie funzionali, ed emerge un sistema indefinito di opportunità, di disponibilità, di luoghi non ben definiti dal punto di vista produttivo, dove gli oggetti sono come meduse nell’Oceano, che fluttuano trasparenti e opache, in parte animali e in parte vegetali, trasportate da correnti invisibili; aprendo anche una nuova dimensione poetica e spirituale nell’ambiente.”

[8]

BRANZI, A. - La città è un computer ogni 20 mq, 2007, in BRANZI A., LA ROCCA F. (a cura di) Scritti Presocratici. Andrea Branzi. Visioni del progetto di design 1972-2009, op.cit. Pubblicato parzialmente in Interni, n° 571, mag. 2007, con il titolo “La scrittura d’architettura”.

[9]

Cfr. BRANZI, A. - Dal cucchiaino alla città trenta anni dopo, in “Modo” n. 63, ottobre 1983.

[10]

Cfr. BRANZI, A. - Quei monaci sulla collina, in: Pomeriggi alla media industria. Design e Seconda Modernità, op. cit.

[11]

Su queste tematiche cfr: OLIVARES, JONATHAN - Generazione D2C; IACCHETTI, GIULIO – Un interno italiano, in “Domus” n. 964, Dicembre 2012.

[12]

Cfr. BRANZI, A.- Industrial design, o no?, in “Interni” n° 558, gennaio-febbraio 2006.

[13]

Cfr. BRANZI, A., (a cura di) - Capire il design. Giunti: Firenze 2007. In questo testo Branzi ricostruisce un'originale storia del design che va oltre la storiografia specifica dell'industrial design, considerando nel percorso delineato anche oggetti di epoche pre-moderne e antiche, nonché di passate culture non occidentali.

[14]

Cfr. BRANZI, A. - La strategia dell'apparecchiatore, in: Pomeriggi alla media industria. Design e Seconda Modernità, op. cit.; Designing emotions. Introduzione a: L. Molinari, a cura di, 100 Binda. Celebrating 100 Years of Design Emotion. Milano: Skira, 2007.

[15]

BRANZI, A. - I colori instabili dell'incertezza, in “Interni” n. 578, gennaio-febbraio 2008.

[16]

Cfr. MERONI, ANNA e SANGIORGI DANIELA, Design for services, Gover, 2011.

[17]

BRANZI, A. - I colori instabili dell'incertezza, op.cit.

[18]

Cfr. FERRARIS, MAURIZIO - Documentalità. Perché è necessario lasciare tracce, Laterza: Bari 2009. Cfr. anche la recensione: BARICCO, ALESSANDRO - Filosofia degli oggetti sociali, in “La Repubblica”, 20 aprile 2010.

[19]

BRANZI, A. - Una ecologia dell'artificiale, in Pomeriggi alla media industria. Design e Seconda Modernità, op. cit.

[20]

BRANZI, A. - L'arte come religione rivelata, in “Interni”, n. 579, marzo 2008.

[21]

BRANZI A. - Intervista contenuta in: CAGGIANO, STEFANO - Oggetti di confine, in “Interni” n. 612 , giugno 2011.

[22]

Sul rapporto dell'arte e delle avanguardie con i regimi totalitari del XX secolo e i disastri conseguiti alle due guerre mondiali Cfr. CLAIR, JEAN - La responsabilità dell'artista. Le avanguardie tra terrore e ragione. Milano: Abscondita, 2011.

[23]

ANNICCHIARICO, SILVANA - Introduzione del catalogo "Independent. Design Secession".
Milano: Ed. La Triennale di Milano-Design Museum, 2011.

[24]

BRANZI, A. - Gli oggetti come pensiero dell'Universo, in "Modo" n. 94, novembre 1986.