DOPPIOZERO

Big Book of Design: 25 maestri 98 icone

Maria Luisa Ghianda

5 Febbraio 2021

Andrea Branzi, architetto e designer, nonché storico e teorico di questa disciplina, e Mario Piazza, architetto e graphic designer, due maestri nel loro campo, si sono uniti, con il contributo di altri studiosi, per dare vita a un libro dal titolo *Big book of Design* che, oltre a rappresentare un valido contributo alla conoscenza della materia di cui tratta, è esso stesso un pezzo di good design.

"Il design non rinuncia alla possibilità di riformare esteticamente il mondo", recita il frontespizio del volume (edito da 24 Ore Cultura, pp. 462; € 79.00) e scorrendone le pagine, ci si rende conto che ciascuna di esse invera appieno l'assioma, sia nei contenuti che nella forma.

Il rigore lirico che governa l'impaginato è la cifra della poetica di Mario Piazza con cui egli sa interpretare e trasmettere con la consueta efficacia visiva i temi trattati. E così, per il fondo delle pagine di alcune sezioni, in luogo del bianco, opta per un verde-ottanio, quale omaggio, mi par di cogliere, alla stagione radical di Branzi che aveva fatto del colore brillante ed estroso uno dei propri punti di forza, in contrasto con la monocromia razionalista, a cui quel movimento artistico si contrapponeva.

Sul più tradizionale fondo bianco, ma non per questo graficamente scontate, sono invece realizzate tutte le altre pagine del libro, dove a fare la differenza sono gli equilibri compositivi, soprattutto quelli delle immagini, giocati su audaci variazioni di scala e sul 'galleggiamento' delle forme, ovvero sulla loro quasi astratta sospensione nel rettangolo del foglio.

Nei testi, Piazza impiega tre caratteri diversi: per i titoli, che vuole giganteschi, sceglie lo *Schmalfette CP by CounterPoint Type Studio*, un sans serif piuttosto possente; per i testi storico-biografici dei designer opta invece per un classico *Linotype Devanagari Regular by Monotype*, mentre affida la parte scritta delle

schede dedicate alle icone del design ad un carattere un po' retro, e per questo attualissimo, simile a quelli delle vecchie macchine da scrivere (piace pensare che possa magari essere proprio quello della mitica *Valentine* di Ettore Sottsass per la Olivetti).

Anche il formato del volume è piuttosto inconsueto, e la sua misura di cm 22,9 x 30,5 finisce per imparentarlo più ai fogli da disegno che non ai formati UNI, sottolineando anche con questa scelta l'affinità del contenitore con il suo contenuto.



Alcune pagine del Big Book of Design, in alto: Paimio (1929 – 1933) di Alvar Aalto per Artek; Longue Chair (1957) di Charles e Ray Eames per Herman Miller (Vitra). In basso: Grasshopper (1943 – 1946) di Eero Saarinen per Knoll; Arredi per uffici Montecatini (1935 – 1938) di Gio Ponti per Parma Antonio & Figli.

C'è da dire che il *Big book of Design* è un libro piuttosto complesso da definire, in quanto è al tempo stesso saggio, manuale, atlante, agile raccolta di schede di quasi un centinaio di oggetti iconici, ma anche antologia di racconti autografi dei 25 maestri di cui ha scelto di occuparsi, comunicati attraverso interviste o dichiarazioni di poetica. Questa sua polivalenza ne declina quindi la destinazione tanto agli addetti ai lavori, quanto agli studenti di design, così come ai semplici curiosi e agli appassionati della disciplina. La sua raffinata eleganza grafica, poi, fa di esso un oggetto da collezione.

La prima parte del volume si apre con un saggio introduttivo a firma di Andrea Branzi anch'esso intitolato *Big book of design*, cui fa seguito un suo articolato scritto dedicato a ciascuno dei 25 designer di cui tratta, tutti collocabili in un arco temporale che dagli Anni Venti giunge fino ai nostri giorni, dei quali egli traccia la storia professione nel capitolo intitolato, appunto, *25 Storie di Design*. Nelle pagine successive, gli stessi maestri sono ulteriormente indagati con il contributo di altri noti studiosi della disciplina e precisamente: *Mies van der Rohe* da Elisa Cattaneo*, Gio Ponti* da Fulvio Irace, *Alvar Aalto* da Francesca La Rocca, *Franco Albini* da Giampiero Bosoni, *Charles e Ray Eames* da Domitilla Dardi*, Bruno Munari* da Andrea Branzi, *Eero Saarinen* da Domitilla Dardi, *Achille e Pier Giacomo Castiglioni* da Matteo Vercelloni, *Marco Zanuso* da François Burkhardt*, Ettore Sottsass* da Patrizia Ranzo, *Vico Magistretti* da Maria Teresa Feraboli*, Gae Aulenti* da Francesca Balena Arista, *Joe Colombo* da Vittorio Fagone e Ignazia Favata, *Alessandro Mendini* da Leyla Ciagà, *Enzo Mari* da Manolo de Giorgi*, Shiro Kuramata*, *Mario Bellini* da Enrico Morteo*, Andrea Branzi* da Patrizia Ranzo, *Philip Starck* da Cristina Morozzi, *Antonio Citterio* da Maria Vittoria Capitanucci, *Ron Arad* da Christian Galli, *Michele De Lucchi* da Alessandro Biamonti, *Stefano Giovannino* da Francesca Balena, *Tom Dixon* da Davide Colaci e Angela Rui, *Jasper Morrison* da Gabriele Neri.



Alcune pagine del Big Book of Design, in alto: foto ritratti di Mies van der Rohe e di Franco Albini; Poltrona di Proust (1976) di Alessandro Mendini. In basso: sedia Ghost (1999) di Philippe Starck per Kartell; Lampada da tavolo Atollo (1977) di Vico Magistretti per O-Luce.

A firma di questi stessi autori sono poi le redazioni delle schede di uno o più oggetti progettati da ciascuno dei designer, inseriti nel novero dei selezionati in quanto divenuti iconici. E allora, ecco la *Valentine* di cui si è detto, e la poltrona *Proust* di Alessandro Mendini; la *Tube Chair* di Joe Colombo, e la sedia *Ghost* di Philippe Starck; la lampada *Atollo* di Vico Magistretti, e la poltrona *Sanluca* di Achille e Pier Giacomo Castiglioni; poi ancora la *Glo Ball* di Jasper Morrison, accanto alla *Paimio* di Alvar Aalto, alla *Longue Chair* di Charles e Ray Eames e alla *Grasshopper* di Eero Saarinen, per non parlare degli *Arredi per uffici Montecatini* di Gio Ponti, così, tanto per citare soltanto qualcuno dei 98 oggetti presentati dal *Big Book of Design*, molti dei quali abitano le nostre case.



Alcune pagine del Big Book of Design, in alto: Tube Chair (1969 – 1976) di Joe Colombo per Cappellini; macchina da scrivere Valentine (1969) di Ettore Sottsass per Olivetti. In basso: poltrona Sanluca (1960) di Achille e Pier Giacomo Castiglioni per Gavina (poi Koll 1969; Bernini 1990; Poltrona Frau 2004); Glo Ball (1999) di Jasper Morrison per Flos.

A una ventina dei designer indagati dal libro, nel 2011, *24 Ore Cultura* e *Il Sole 24 Ore* avevano già dedicato delle monografie, facenti parte della collana *I maestri del design*, diretta sempre da Andrea Branzi. Si trattava, allora, della prima collana organicamente dedicata alle grandi firme del design moderno e contemporaneo. Ora quel materiale, con l'aggiunta di altri cinque protagonisti, viene riproposto in questo volume, impreziosito da un ricco corredo iconografico e dai repertori di cui si è detto.

Andrea Branzi esordisce con una sua personale definizione di design, in cui sostiene che esso consista in "un'attività che cerca di interpretare l'estetica per le sue possibilità tecnologiche, e la tecnologia per le sue possibilità estetiche. Si tratta di una professione ibrida, che incrocia competenze e conoscenze diverse, sempre sul confine scivoloso che separa territori così differenti. Come avrebbe

detto il filosofo Friedrich Nietzsche: 'per fare il designer Bisogna saper danzare nella battaglia' , cioè muoversi con grazia in un terreno pieno di pericoli." ecco perché il designer" deve saper usare sia l'arte che la tecnica", soggiunge.

Seguono poi righe in cui il maestro fiorentino traccia una breve storia della nascita di questa nuova disciplina, soprattutto in territorio italiano, riconoscendone la culla e la nursery nella Milano dagli anni trenta agli anni cinquanta, con i suoi industriali illuminati e i suoi progettisti intelligenti in qualità di levatrici e di tutori e con le riviste di settore e le Triennali a farle da cassa di risonanza.

Su scala europea, la nascita del design precede invece quella italiana di qualche decennio, grazie a una borghesia che là era più all'avanguardia e a un sistema produttivo industriale maggiormente pionieristico.

Diversa è invece la situazione negli Stati Uniti d'America. Così Branzi: "la differenza fondamentale tra la cultura del progetto europea e quella americana è il risultato di due posizioni antropologicamente diverse e contrapposte. Mentre l'Europa afferma la continua diversità del pensiero critico, gli Stati Uniti affermano l'adesione a una visione democratica e felice dei grandi mercati di massa e del pensiero estensivo dell'economia mondiale.

Le ombre critiche dei grandi riformisti europei sono, al contrario, specchio di una felicità del vivere, del giocare, del condividere il trionfo del benessere."

Anche in questa definizione pare di riconosce in Branzi quello spirito edonistico animato da una continua ricerca sulle potenzialità dell'atto progettuale che aveva caratterizzato la stagione radical dei suoi esordi, al cui dettato egli è sempre rimasto fedele, al di là dello scorrere del tempo e del mutare del suo pensiero poetico.

D'altra parte egli sembra portare sempre nel cuore quella sua esperienza giovanile, al punto da indurlo ad affermare, in una recente intervista, alla giornalista che gli chiedeva:

"Tre Compassi d’Oro più uno alla carriera, una laurea *onoris causa* alla Sapienza, più recentemente il premio Royal Swedish Academies of Fine Arts, Music and Sciences. Sono molti i riconoscimenti che ha ricevuto, ma quale le ha dato

maggiore emozione? Cosa ricorda con maggiore soddisfazione?"
"Il progetto della mia tesi di laurea in radical design, intitolato *Solid Rock*."

Nel capitolo del libro "*Il racconto dei protagonisti. Interviste, scritti e pensieri*", è riportata una lunga conversazione di Andrea Branzi con Patrizia Ranzo e Angela Rui che chiarisce ulteriormente il pensiero del maestro sul design. Eccone alcuni stralci:

PR: "*Nella mostra che ha inaugurato il Design Museum della Triennale di Milano, lei ha individuato le sette ossessioni che connotano e differenziano culturalmente le geografie teoriche e progettuali del design italiano. Può provare a delineare le caratteristiche generali che descrivono questa enclave culturale così particolare?*"

AB: "In Italia la modernità è nata in ritardo e in maniera meno traumatica che altrove. Sono stati gli artisti prima delle industrie a stimolare una rivoluzione culturale che stentava a realizzarsi.

Tutto questo ha fatto sì che in Italia, a differenza di altri paesi, l'industrializzazione non abbia mai reciso del tutto legami antropologici con antiche abitudini culturali, sindromi latenti che accompagnano ancora il nostro modo di fare design: l'animismo, che attribuisce 'un'anima' alle cose; il teatro come luogo che rappresenta la vita vera e produce i nostri oggetti, in parte arredo e in parte 'oggetti di scena' (da Gio Ponti a Mendini); il mito della 'semplicità' (e non del razionalismo) che interessa il design (Mari); ma anche la letteratura (Pasolini) e il cinema (Olmi); una borghesia inquieta, con un inconfessato senso di colpa, oscuro e ossessivo (come in Albini, Muzio, Antonioni, Moravia...).

In altre parole, ho sempre cercato di dimostrare, anche nei miei libri, che per capire il design italiano occorre conoscere l'Italia; e viceversa per capire l'Italia bisogna conoscere il suo design."

[...]

PR: "*Tutti gli oggetti che lei ha progettato appartengono a orizzonti teorici specifici, frutto della sua ricerca. In questo senso superano il concetto aziendalista di prodotto, per approdare felicemente a un territorio fortemente vitale, legato alla vita dell'uomo. È questo il concetto di estetica che esprimo nei suoi lavori?*"

AB: "Non ho un concetto di estetica, un linguaggio o un codice di riferimento ma l'idea che l'universo del progetto non coincida con le pratiche costruttive, quanto piuttosto con un pensiero complesso, dove anche l'industria è presente, ma non è centrale. Penso che oggi il design debba superare i suoi limiti di semplice pratica professionale per diventare 'cultura', affrontando i grandi temi antropologici come la vita, la morte, la storia, l'amore, il destino. La cultura del progetto (design e architettura) ha attraversato il ventesimo secolo, segnato da due guerre mondiali, stermini di massa, grandi dittature, crollo della politica, crisi della modernità, senza che niente di queste immani tragedie interrompesse la sua autoreferenzialità e la sua costante ipotesi di un 'lieto fine'. [...] Recentemente ho avuto il crescente presentimento che quel 'lieto fine' che il design ha garantito per un secolo oggi non ha più ragione di essere; che l'autoreferenzialità dei suoi codici è giunta a saturazione; che quell''intervallo della storia' nel quale sembrava di vivere da dopo la caduta del muro di Berlino (nonostante le Twin Towers) è finito.

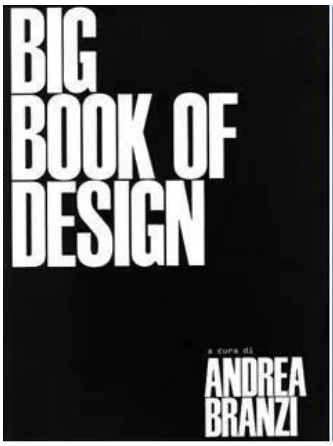
Purtroppo questo presentimento (artistico non politico) si è dimostrato esatto e dal marzo 2011 effettivamente il mondo si è ribaltato dal punto di vista geologico (Giappone) e sociale (Paesi Arabi) e tempi duri attendono anche l'Europa, oggi più grande e più debole.

Occorre allora che il design trovi una sua nuova drammaturgia più reale e meno edonistica.

Forse più forte e più bella."

E per continuare a conoscere e a capire il mondo del design, il pensiero dei suoi protagonisti, le dinamiche che vi sono sottese, per apprendere la sua storia e le sue potenzialità future non occorre che proseguire nella lettura di questo bellissimo libro che ne racchiude e ne svela molti segreti.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO


BIG
BOOK OF
DESIGN
a cura di
ANDREA
BRANZI


Il design
non rinuncia
alla possibilità
di riformare
esteticamente
il mondo.
La conferma
di 25 maestri.
BIG BOOK OF DESIGN
a cura di
ANDREA BRANZI


LM MR BM VM AM RA
GP ESa GA MB MDL
AA APG C JC AB SG
FA MZ EM PS TD
C R E ESo SK AC JM


BIG
BOOK
OF
DESIGN
Il design
non rinuncia
alla possibilità
di riformare
esteticamente
il mondo.
La conferma
di 25 maestri.
a cura di
ANDREA
BRANZI