



laboratorio dell'immaginario

issn 1826-6118

rivista elettronica

http://cav.unibg.it/elephant_castle

LINEE DELLA MODA E STILE DELLE ARTI

a cura di Elisabetta De Toni

giugno 2017

CAV - Centro Arti Visive
Università degli Studi di Bergamo

MARCO BELPOLITI

Cinque designer, una sola storia¹

Non si può capire il design italiano, ma anche la grafica, e persino la moda, se non si vedono i nessi che legano l'arte al paesaggio e alla cultura materiale del nostro paese. Sono fili strettamente intrecciati per cui negli ultimi due secoli costume e società, letteratura e arte, produzione materiale e produzione intellettuale, sono state fortemente intrecciate. Questo è vero per molti paesi del mondo, quelli che possiedono antiche civiltà (ad esempio il Giappone), e mostrano una forte continuità tra il passato e il presente. Il filo che lega l'arte classica a quella Rinascimentale non si è mai interrotto, ed è continuato fino ai giorni nostri sotto forma di riprese e ripensamenti. Perciò le note che seguono, in cui provo a raccontare alcune delle figure eminenti del design italiano del Secondo dopoguerra, comprendono continui rinvii tra design e arte, tra design e letteratura, tra design e moda. Ho scelto i designer che mi paiono tra i più interessanti, in modo da fornire un panorama dello stato di quella disciplina (o materia o tecnica) dal 1950 al 1990. Manca una figura eminente a questa piccola rassegna, Bruno Munari. Ho dedicato a lui un ampio ritratto, che per ragioni di spazio non ho qui riprodotto, e non ho voluto riassumerlo. Nonostante sia una rassegna non completa, reputo esemplari gli esempi che propongo.

¹ I testi che compgono questo contributo sono apparsi in altra forma su giornali e riviste nei due decenni passati.

Ettore Sottsass, o dell'arte

Il 18 settembre 1981 Ettore Sottsass e Barbara Radice arrivano in taxi alla Design Gallery di Milano. Sono emozionati e anche un poco terrorizzati. S'inaugura nel pomeriggio la mostra di Memphis, il gruppo di designer fondato nel dicembre dell'anno precedente nel loro appartamento milanese, che comprende Martine Bedin, Aldo Cibic, Michele De Lucchi, Matteo Thun e Marco Zanini. Non credono ai loro occhi: oltre duemila persone occupano lo spazio dello showroom. Dentro ci sono: trentun mobili, tre orologi, dieci lampade, undici ceramiche. La folla dilaga per le strade attorno bloccando il traffico. Ettore e Barbara non capiscono cosa stia succedendo; pensano a un incidente. Nessun evento di design ha mai radunato tanta folla, e soprattutto nessuno sa dire come abbia fatto ad arrivare sin lì tutta quella gente. Sull'invito della mostra c'è un Tyrannosaurus Rex con la bocca spalancata, i denti bianchi ben in mostra e l'occhio vivo. Una promessa suggestiva, quasi una provocazione: Memphis come un dinosauro divorerà il design moderno? Quel giorno di settembre degli anni Ottanta rappresenta il punto culminante nella popolarità del padre e fondatore del neomovimento, Ettore Sottsass, classe 1917, nato a Innsbruck alla fine della Prima guerra mondiale, madre austriaca e padre trentino, un architetto di cui porterà il nome e cognome, con l'aggiunta dell'inconsueto: Jr. Memphis durerà solo cinque anni, poi Sottsass lascerà il gruppo nonostante il grande successo: oltre quattrocento articoli su quotidiani e riviste. Acclamato e perseguitato come una celebrità, fatto oggetto di un culto nel circolo mediatico, che proprio in quegli anni sta estendendo il proprio campo d'azione dallo spettacolo all'arte e al design, Sottsass deciderà nel 1985 di staccarsi da Memphis, decretando nel giro di poco tempo la fine ravvicinata dei favolosi anni Ottanta al loro primo giro di boa.

L'oggetto centrale dell'affollata esposizione, il suo totem, letteralmente, è una libreria: *Carlton* [Fig. 1]. Opera di Sottsass, composta di piani orizzontali e diagonali, coloratissima, ricorda un altare indigeno, su cui è assisa una struttura simile a un uomo di legno, brac-



Fig. 1
Ettore Sottsass, libreria *Carlton*, 1981, Memphis.

cia alzate e gambe aperte; la parte sottostante è costituita da piani inclinati a destra e sinistra, una cassetteria in basso che poggia su un parallelepipedo decorato in bianco e nero. *Carlton* diventerà il mobile tabù dell'intero movimento, anche se chiamarlo movimento non è proprio esatto, perché non ha avuto né lo avrà un manifesto di fondazione, né un programma esplicito, ma solo una campagna promozionale, una cartella stampa, un libro e alcune mostre in rapida successione, segnando l'irresistibile ascesa di quello che qualcuno definirà il postmoderno all'italiana. Il nome Memphis deriva dal titolo di una canzone che sta girando sul riproduttore di casa-Radice nel momento in cui nasce il gruppo: *Stuck inside of mobile with Memphis Blues again*, cantata da Bob Dylan. "Ok, chia-

mamola Memphis", propone Sottsass.

Si tratta dello stesso Bob Dylan che figura giovanissimo in una foto che il designer ha scattato nel 1965 a San Francisco: Ferlinghetti, Ginsberg, Dylan, Peter e Julian Orlovsky. Era l'epoca della sua frequentazione della Beat generation insieme alla prima moglie, Fernanda Pivano. In quel 1981, anno del trionfo, Sottsass ha sessantaquattro anni e una lunga carriera alle spalle, che l'ha portato dalla Torino degli anni Quaranta, dove ha collaborato con il padre nella progettazione di architetture sociali, alla Factory dell'Olivetti, tra computer, macchine per scrivere, calcolatrici e pubblicità, un percorso unico e originale che un libro di grande formato, *Sottsass* (Phaidon Electa), curato da Philippe Thomé, ricostruisce. Ma chi è stato Ettore Sottsass, che ruolo ha avuto nel design italiano e internazionale?

Nel saggio d'apertura, *Design: il cammino verso Memphis*, Francesca Picchi indica in Sottsass colui che ha rivendicato un ruolo intellettuale per il designer; una forma di libertà di muoversi dentro, intorno, fuori, la cultura industriale cui la sua opera, nonostante il suo deciso carattere artistico, resta indissolubilmente legata. Sottsass descrive un campo d'azione che partendo dall'architettura attraversa l'attività artistica e pittorica, quindi definisce il proprio rapporto privilegiato con l'industria leader negli anni Cinquanta, la mitica Olivetti.

Il culmine del suo percorso, identificabile in Memphis, prevede il ruolo autonomo del designer, che inventa un campo d'azione in cui la forma-funzione di eredità primo novecentesca lascia spazio alla nuova estetica sensoriale. Se lo si confronta con un designer come Dieter Rams, legato alla tedesca Braun, contemporaneo di Sottsass, si capisce immediatamente come l'attività dell'italiano sia volta a una forma di visionarietà, ad una poeticità e a un ruolo critico continuo. Forse bisognerebbe dire, scorrendo le pagine del libro a lui dedicato, che l'opera migliore di Ettore Sottsass sia stata Ettore Sottsass, la sua capacità di reinventarsi di continuo attraverso cambi di rotta, aggiustamenti tattici, inversioni di marcia, per diventare quello che probabilmente già era, ovvero un uomo deciso

a vivere con intensità la propria avventura.

Francesca Picchi scrive che il design "è la disciplina che s'interroga sul destino dell'uomo di fronte alla civilizzazione industriale", e si misura con questa forza innovativa, ma anche distruttrice, che è implicita in questo grande cambiamento. A suo modo, Sottsass è sempre stato un marginale, pur occupando un ruolo centrale in un punto importante di quella civilizzazione, un marginale che, anno dopo anno, ha operato uno spostamento dell'idea di design, riportandola alla sua radice prima, pre-industriale, artigiana, da un lato, e artistica, dall'altro, facendo così vivere il suo lavoro tra questi aspetti, ampliando quello spazio intermedio – *beetwin* – che è sempre esistito nel campo della progettazione. Sarà stata l'origine austriaca, l'amore per il Biedermeier, l'esperienza progettuale con il padre, gli anni torinesi al Politecnico e la frequentazione del pittore Luigi Spazzapan, il suo edonismo di fondo, la ricerca del bello, l'appartenere culturalmente all'esperienza degli anni Trenta, al post-fascismo e alla post-ideologia, l'amore per gli oggetti, per la carta, la malinconia di fondo che lo abita (i suoi ritratti fotografici sono davvero emblematici, come ha mostrato anche di recente il libro dello psicologo-fotografo Pino Varchetta, edito da Johan & Levi), il desiderio di felicità che emerge con forza da quel capolavoro letterario e autobiografico che è *Scritto di notte* (Adelphi). Ebbene per tutto questo, e per altro ancora, Ettore Sottsass è uno dei personaggi più interessanti del design italiano e internazionale, insieme agli altri due singolari autori: Bruno Munari e Enzo Mari. Un terzetto di personalità e orientamenti progettuali così differenti, eppure convergenti verso un'idea non-funzionalistica del design stesso.

Proviamo a descrivere il percorso di Sottsass come emerge dallo studio che gli è stato dedicato, attraverso le immagini uscite dal suo archivio e da quello di Barbara Radice, biografa oltre che compagna, complice e osservatrice distante dell'intero percorso di questo maestro dell'arte di pensare e fare. Si deve partire da quel primo trauma che è stata la scomparsa improvvisa del padre, dopo la collaborazione comune, nell'ottobre del 1953. Ma già nella

sua vita è entrata Fernanda Pivano, che Ettore ha sposato nel 1949. A questo punto è prima di tutto un architetto. Dipinge nello stile dell'epoca, tra Picasso e Arp, segue una forma d'Informale che ricorda la lezione astrattista. Espone anche, perché, come appare ben presto evidente, l'attività espositiva è perfetta per il suo carattere e per il suo talento. Sottsass disegna e dipinge sempre per sé, ma l'elemento comunicativo, al suo apice nell'esposizione, è decisivo. Comunica sempre, con gli schizzi e con le parole. Usa il doppio linguaggio, dato che l'attività di collaboratore di riviste, a partire da *Domus*, gli è consueta. Teorizza anche. Non è un maestro che insegna, come Achille Castiglioni, di cui sono usciti gli appunti delle lezioni (*La voce del maestro*, Corraini Editore). Piuttosto enuncia idee generali sul suo fare, o sul fare in generale, perché la sua vocazione novecentesca è quella dell'artista-teorico.

Una scrittura a tratti onirica e poetica, a tratti pratica e teorica, che ricorda quella di autori come Brancusi, che visita con la Pivano, ma anche le ossessioni di Alberto Giacometti raccolte nei suoi *Scritti*. La teoria di Sottsass è leggera, aerea, a tratti impalpabile, seducente come una nuvola; lo stato consueto della sua creatività è gassoso. Per contrastare questa volatilità del suo pensare, dire e fare, s'impadronisce della materia ceramica. La tratta però da pittore, in cui il colore prevale sulla forma, che seppur ben presente e connotante, è al servizio della sensorialità del fare. Ma eccolo alla Olivetti nel 1958, quando ha inizio la Divisione Elettronica, alle prese con *Elea*, il grande calcolatore elettronico che viene chiamato a vestire, a dargli una forma che si interfaccia con gli uomini che ci lavorano. Progetta un sistema modulare, lo trasforma in un mobile: ogni armadio, che custodisce la "macchina", è rivestito di pannelli di alluminio vagamente rispecchianti, ci ricorda Picchi, rimanendo una immagine diafana, appannata, a chi vi si specchia. Qui c'è già in nuce molto del suo lavoro successivo, per quanto si tratti di forme ancora contenute dentro un involucro decisamente industriale. Nel contempo con la pittura e la ceramica comincia a sperimentare il suo lavoro estetico, facendone un banco di prova delle future forme colorate e giocose, che denotano il suo lavoro:

un ambito questo dove la metafisica di Giorgio de Chirico, con il suo senso del mistero, si apparenta ai giocattoli dipinti dal fratello, Alberto Savinio, di cui Sottsass sembra il naturale continuatore nella terza dimensione, nello spazio della casa, del negozio, nell'architettura in generale, quale arte dello spazio.

Gli serviranno davvero molti anni per arrivare là, per raggiungere la pienezza di una espressione che mescola gioco, ovvero divertimento, e malinconia, ovvero rimpianto: futuro e passato. I suoi oggetti si caricheranno via via di una malia antifunzionalista, giocosa, eppure toccata da un senso del tragico, presenza quasi invisibile, ma tangibile, come una corda che suona tra altre prevalenti: il tempo che passa come motivo dominante. La presenza di Fernanda Pivano, su cui si sono soffermati in molti biografi e critici, lo mette in contatto con tre realtà decisive per definire la sua poetica: la poesia beat, il pop, l'India. In verità, Sottsass è già pop prima del pop. Lo è per via della sua origine viennese, per il suo amore per la decorazione, per il Barocco, ma anche per ciò che appartiene alla cultura popolare, che si tratti di una vecchia casa rurale o del biglietto del tram. È pop perché collezionista, come racconta in *Scritto di notte*, e lo è fin dall'infanzia; il suo rapporto privilegiato con le "cose" equivale in lui al rapporto con le "persone": anzi le "cose" sembrano interessarlo quasi più delle "persone".

Dal viaggiare in America con la Pivano, dalla creazione di *Pianeta Fresco*, la seconda rivista che produce, discendono molte cose che poi si vedranno funzionare al meglio tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli Ottanta. Un Sottsass da leggenda, immerso nel mondo beat, con Ginsberg e Kerouac, Dylan e Ferlinghetti. Arriva anche una malattia, che quasi lo distrugge, forse contratta in un viaggio in India, il primo viaggio di esplorazione del mondo-altro. Dalla nefrite si salva a Palo Alto, dove lo invia providamente Roberto Olivetti, personaggio straordinario, di cui bisognerà prima o poi scrivere una biografia, dato che è stato tante cose, tra cui il primo finanziatore di Adelphi. Nella Room East 128 dell'ospedale californiano dà vita alla prima delle tre riviste della sua vita di artista e designer: *Room East 128* (1962); cui seguono *Pianeta Fresco*



Fig. 2
Ettore Sottsass, macchina per scrivere *Valentina*, 1968, Olivetti.

(1967-68) e *Terrazzo* (anni Novanta).

La rivista come oggetto d'arte, ma anche come messaggio trasversale, atto privilegiato di progettazione su carta. Sottsass, com'è stato detto, è un perfetto fabbricatore di riviste. Accanto al proto-hippy c'è anche il designer di *Asteoide*, della macchina per scrivere *Valentina* [Fig. 2], e di *Poltronova* [Fig. 3]: designer e architetto di interni. A seguire la sua molteplice attività si corre il rischio di dispersione, se non fosse che Ettore Sottsass possiede una coerenza assoluta: il perno di tutto resta sempre lui, il suo segno inconfondibile, che s'identifica con la sua persona fisica. Un rapporto strettissimo in ogni momento, anche quando gli capita di esitare, di prendere una possibile tangente che lo può portare lontano da tutto, ma mai da lui stesso: la stella Polare di Ettore Sottsass è Ettore Sottsass. Sempre. L'ironia segna alla pari della malinconia la sua personalità di artista e artefice. Del resto, l'ironia ha bisogno della malinconia per non diventare sarcasmo, per mantenersi leggera, per restare gioco e rimbalzo continuo tra affermazione e smentita: affermare smentendo.

Deyan Sudijc nel suo scritto *L'architettura della memoria*, compre-

Fig. 3
Ettore Sottsass, lampada specchio *Ultrafragola*, 1970, Poltronova.



so nel volume, ha colto bene questa unitarietà nella varietà: "L'approccio di Sottsass è uguale in tutti i progetti: le case somigliano a liberi assemblaggi di elementi distinti, come lui stesso una volta afferma, sembrano piccole città, con edifici singoli raggruppati attorno alle piazze". Riguardo all'architettura Aldo Rossi, suo sodale in più di una occasione, ha sottolineato che il tratto comune a entrambi è la "distruzione di una architettura stabile, alla ricerca di un superiore livello di ricomposizione". Questo punto superiore, dice bene Rossi, è l'eros vitale, centro propulsore di tutta l'arte di Sottsass, compresa la scrittura. E qui appare curioso che proprio quest'aspirazione a un Eros vitale, connesso alla "malinconia dissolutoria" (definizione di Aldo Rossi), produca in entrambi gli architetti forme così poco erotiche, mentre è affidato al colore il ruolo vitale. Forse bisogna ricordare che le forme costruttive di Rossi e Sottsass rimandano a un mondo del gioco infantile, dove la costruzione è aggregazione, riuso, a partire da forme già date: una sorta di grande Lego, o meccano, in cui s'incanala e trionfa l'Eros bambino.

Molto ci sarebbe ancora da raccontare della ricca e intensa vita di

Sottsass, dai viaggi alla fondazione di Sottsass Associati, dalla decisione di recidere il rapporto con Olivetti all'attività di progettista di oggetti e forme per vari committenti, tra cui Alessi. Il libro contiene tutto questo, così che lo si sfoglia come un album, un raccoglitore, uno schedario, un racconto, dove vita e opere si mescolano in modo inestricabile, biografia e progetti sono tutt'uno. Ci sono i testi di Emily King e Francesco Zanot, in particolare quest'ultimo che avvia il discorso sulla fotografia di Sottsass, modo di vedere, rappresentare, esplorare, ricordare, scrivere, godere. Si potrebbe forse tentare di chiudere questa lettura del volume con due citazioni. La prima la fornisce Francesca Picchi, traendola dal designer stesso, che ci ricorda come la sua intenzione sia stata quella di "affiancare all'ideologia razionalista la presenza della cultura 'dei sensi', di una cultura del peso, del liscio e del rugoso, del silenzio e del rumore, delle temperature, delle asimmetrie e delle dissimmetrie, e altro". Pensiero che ricorda l'ispirazione dei racconti dei "cinque sensi" che a inizio degli anni Ottanta Italo Calvino sta scrivendo, e poi le stesse *Lezioni americane* (parallelo ancora da fare questo, tra il designer e lo scrittore, per definire uno dei campi di forza degli Ottanta). L'altra citazione è di Barbara Radice che ha scritto: "L'obiettivo a lungo termine di Sottsass non era quello di ridare forma al mondo secondo l'immagine del design, ma di riformulare il design secondo l'immagine del mondo". Altro pensiero che ci riporta ancora a Calvino, al suo signor Palomar, al fallimento del "sistema dei sistemi", che sono state le ideologie politiche e sociali della prima metà del XX secolo da Sottsass ben conosciute. Con il designer il mondo guarda il mondo, alla faccia del design e delle sue categorie. Morto senza eredi, ha scritto Andrea Branzi, Sottsass non lascia altra eredità che se stesso. Tante cose, idee, immagini, pensieri, suggestioni, ricordi. Moltissimo.

Vico Magistretti, o dell'artigianato

Diceva di non saper disegnare, di aver schizzato alcuni dei suoi oggetti più famosi su biglietti della metropolitana, come *Eclisse*, una

Fig. 4
Vico Magistretti, lampada *Eclisse*,
1966, Artemide.



Fig. 5
Vico Magistretti, lampada *Atollo*,
1977, Oluce.



lampada che aveva creato nel 1966 e che amava definire "lampada da ladri, una lanterna cieca" [Fig. 4]. Il disegno nasce, affermava, solo dopo aver parlato, dopo aver discusso in azienda con chi materialmente avrebbe poi costruito l'oggetto: tavolo o divano, sedia o lampada. Una volta ha anche detto di aver realizzato un progetto direttamente al telefono, parlando con uno dei suoi fidati interlocutori, operaio o capo-operaio di una fabbrichetta della Brianza, senza disegno, o meglio, scarabocchiando mentre parlava all'apparecchio su un foglietto qualsiasi di carta – anche se poi quello schizzo non l'ha buttato ma conservato. Se si guardano i disegni di *Atollo* [Fig. 5], la sua lampada più famosa, del 1977, si capisce che la

forma l'ha già trovata, ce l'ha in testa, mentre il problema è quello di mettere insieme la semisfera della copertura con la base cilindrica: deve trovare la “soluzione”, ed è la geometria stessa dell'oggetto a definire la forma finale.

Vico Magistretti, classe 1921, si era laureato in architettura al Politecnico di Milano nel 1945, poi era andato a lavorare con il padre, architetto anche lui. La prima formazione l'aveva ricevuta da Ernesto Nathan Rogers il progettista della Torre Velasca, del mitico studio B.B.P.R., che gli aveva fatto leggere Hemingway, ma anche Borges, raccontava, aperture culturali per lui decisive nella Milano post-bellica, un'epoca che, come aveva scritto un suo coetaneo, Italo Calvino, proprio negli anni in cui Magistretti iniziava a disegnare i pezzi che l'hanno reso famoso, il 1964, tutto sembrava possibile, anche ricominciare da zero. E da zero Magistretti, insieme ai fratelli Castiglioni, a Bruno Munari, a Ettore Sottsass, al più giovane Enzo Mari, ha creato il design italiano, qualcosa che prima non c'era o, se c'era, era ancora percepito come una continuità del passato, dell'Italia artigianale tutta tradizione e consuetudine. In quella stagione straordinaria, l'inizio degli anni Sessanta, i designer non esistevano ancora, c'erano solo dei quarantenni architetti semi-falliti, che avevano costruito poco e nulla, e che si muovevano ai margini del grande sistema industriale del nord, tutto concentrato in quel periodo in Piemonte, tra Fiat e Olivetti, oppure dedito all'industria pesante, come nella Milano della Falck.

Nel 1960, o poco dopo, Cesare Cassina, uomo perspicace e battagliero, va da Magistretti e gli chiede di poter riprodurre una sedia che lui ha disegnato per un Golf club che ha progettato a Carimate. Nasce la sedia omonima e da lì comincia una collaborazione unica al mondo tra i giovani aspiranti architetti milanesi e le industrie dell'hinterland, piccole industrie condotte da personaggi intraprendenti e lungimiranti. Magistretti andava da Cassina con i suoi foglietti, senza progetti esecutivi, senza disegni tecnici. Erano le macchine presenti in azienda, le capacità operative di operai e

Fig. 6
Vico Magistretti, sedia
Carimate, 1960, Cassina.



imprenditori a dettare la forma della “cosa” che aveva in testa. Questo modo molto pragmatico di progettare si combina in lui, come negli altri designer milanesi, con un concettualismo di fondo: il progetto è un concetto che nasce, o meglio, che prende forma solo nel contatto con la realtà produttiva. Dietro, almeno in Magistretti, c'era la memoria dell'Italia delle arti e dei mestieri, l'artigianato locale con le sue forme differenti, da Cantù a Varese, da Biella a Vicenza, da Savona a Siena. *Carimate* [Fig. 6] non è altro che una sedia da contadini, con la seduta di paglia, ridisegnata dalla mano abile di colui che ha visto, almeno in riproduzione, i lavori del Bauhaus e quelli delle avanguardie artistiche del Novecento: immaginazione più praticità. Così come *Eclisse*, composta di una lampada che sparisce dentro un ovale, è davvero il ricordo di una lampada da ladri, come sosteneva Magistretti. Dietro a lui, come ai fratelli Castiglioni, più ironici e giocosi, non c'è nessuna scuola superiore di design, nessun insegnamento specifico. Avevano imparato da soli, rubando idee dal passato, guardandosi intorno, immaginando forme e soluzioni inedite, ma mai macchinose, mai complesse, sempre al limite dell'assoluta e sconcertante semplicità, quella che



Fig. 7
Vico Magistretti, divano *Sindbad*, 1981, Cassina.

è propria delle opere riuscite.

Diceva Magistretti che l'importante è saper guardare alle cose quotidiane, agli oggetti comuni, ma anche alle consuetudini e alle pratiche, dalla tavola al letto, dall'officina all'ufficio. In una intervista ha affermato: un biglietto del tram piuttosto che un pedale da bicicletta, c'è sempre qualcosa dietro, basta non guardare la "cosa" con indifferenza, ma cercare di capire cosa c'è dietro. La curiosità infantile di Magistretti, che è autore anche di progetti architettonici, ville, case e municipi, è un'altra chiave di lettura del suo lavoro, che non è legato ad alcuna poetica specifica, a nessun Basic design o pratica progettuale prestabilita o predefinita. Uno dei progetti di cui parlava con maggior entusiasmo ai giovani che lo interrogavano circa il suo metodo di lavoro, si chiama *Sindbad* [Fig. 7], e consiste in un divano grezzo su cui è stata letteralmente gettata una coperta da cavallo, poi allacciata alla struttura con due bottoni; i colori erano quelli delle scuderie inglesi, paese dove Magistretti aveva anche insegnato per qualche tempo.

Curiosità ma anche intuizione, ecco il segreto. Far diventare diva-

no qualcosa che non lo era mai stato, diceva con orgoglio al riguardo. La tecnologia non è per Magistretti un mito; l'ha semplicemente usata, creando nel 1960 la prima sedia in questo materiale, che ha tuttavia atteso sette anni per entrare in produzione. Si fanno le cose con quello che si ha, era la sua regola d'oro e della sua generazione. Magistretti era perfettamente conscio dell'importanza del grande numero, della possibilità di riprodurre in grandi serie gli oggetti della vita quotidiana. Parlava, ad esempio, di un tale che passando davanti a un negozio di lampade è colpito da un modello esposto e dice: Ma va, che scemata, così semplice che avrei potuto farla io. Per questo, la compera, se la porta a casa e in quella casa, diceva Magistretti, entro anche io che ho disegnato la lampada. Di più: entro direttamente nella sua vita, molto più di quanto quel tale s'immagina. La sua è stata un'utopia concreta, vissuta più che progettata, giorno per giorno, oggetto dopo oggetto, attraverso i riconoscimenti e premi come il Compasso d'oro, vinto più volte. Sono sedie, lampade, poltrone, tavoli, sedute, disegnate per sessant'anni senza sosta con un buonumore e un ottimismo tutto lombardo, una forma di concretezza che, come ha insegnato Alessandro Manzoni, suo conterraneo, si unisce necessariamente all'ironia, anzi ne è il necessario contrappeso. Nessun oggetto, viene da pensare guardando i suoi – esposti nei musei di tutto il mondo e ancora in produzione – è mai assoluto, nessuno è indispensabile, ma tutti sono, dopo averli guardati, assolutamente necessari.

Joe Colombo, o del gioco

La vita di Joe Colombo è tutta racchiusa in un cerchio zen che termina là dove inizia, sebbene il segno d'avvio non coincida con la fine: un cerchio aperto. Cesare Colombo, detto Joe, nasce Milano il 30 luglio 1930 da una famiglia di piccoli industriali, e muore il 30 luglio 1971 per infarto. Il senso della sua fulminante esistenza di artista, designer e progettista si compendia nell'aggettivo che il grup-

po di giovanissimi pittori milanesi adottò nel 1951 per definire la propria opera: nucleare. Esplosione, dinamismo, velocità, ma anche fluidità, cioè tempo che si concentra nello spazio e ne fa la propria conchiglia, l'involucro. Due sono i movimenti contenuti nelle forme che Colombo progetta, sia oggetti sia luoghi: continuità spaziale e saturazione percettiva; ovvero, concentrazione e dilatazione: tutto in un punto, ma anche il punto che si espande sotto forma di linea curva avvolgendo lo spazio, aprendosi in molteplici direzioni senza negare mai il nucleo da cui si dipana.

L'arte di Joe possiede l'energia e insieme la forma tondeggiante del fungo atomico. Appartiene alla generazione che è stata bambina durante il secondo conflitto mondiale e che si è subito entusiasmata per la modernità incipiente del dopoguerra, che ha vissuto come una liberazione l'avvento dell'era spaziale, dei satelliti, dello Sputnik, che ha incubato l'allunaggio e intanto si è nutrita delle medesime fantasie segniche di *2001. Odissea nello spazio*, che ha visto in James Bond il prototipo dell'uomo nuovo: tecnologico, infantile, manierato, mondano. Come ricorda Mateo Kries nel testo del catalogo di una mostra milanese alla Triennale (*Joe Colombo. L'invenzione del futuro*, Skira), Colombo sarebbe stato perfetto per gli arredi, gli interni, gli oggetti di *Agente 007, licenza di uccidere* (1961). Come nei film tratti dai romanzi di Fleming, anche il mondo tecnologico di Colombo è un "mondo inscenato", in cui le forme tendono a produrre una realtà-giocattolo, tendenzialmente maschile, ironica e sempre molto *cool*. Il binomio entro cui Kries tende a racchiudere la figura di Joe – il soprannome è già di per sé un programma progettuale – è quello dell'ingegnere e del *dandy*, una lettura che rende ragione dell'opera e della persona di Colombo molto più di tante dotte disquisizioni sul design.

L'ingegner Colombo – aveva seguito corsi all'Accademia di Brera e insieme alla facoltà di architettura – è la parte razionale di Joe. Lì c'è il metodo di lavoro, che trae la propria ispirazione non dal mondo degli oggetti – si pensi alla collezione di oggetti trovati di

Achille Castiglioni – o dai viaggi – l'importanza che il viaggiare ha per Ettore Sottsass – o ancora dal disegno – il disegno come miniatura della mente di Alessandro Mendini – bensì dal campo delle scienze sociali e psicologiche, dalla fenomenologia dell'ambiente abitato dall'uomo. Joe è un lettore di riviste, predilige l'ergonomia e l'ecologia. Ha il pallino, come ogni adepto dell'età nucleare, dell'utopia. Non quella fantastica e politica, ma quella tecnologica e fantascientifica – si pensi ai disegni per la città nucleare del 1952. Parte sempre dall'individuo, dai suoi bisogni, e arriva alla città, all'architettura e all'urbanistica.

La sua non è un'utopia dura, ma molle, presuppone la scena dell'appartamento, non certo l'ideale del falansterio totalitario alla Le Corbusier. Si richiama a Wright, a forme organiche. Come raccontano le sue collaboratrici, Joe teneva i libri ammassati in una stanza, e leggeva avidamente i cataloghi di materiale tecnico. Questi sono i suoi fumetti. C'è in lui qualcosa di giocoso, di ludico, di infantile, sia nell'aspetto fisico sia negli oggetti che progetta a getto continuo. Mendini ha raccontato che negli anni Sessanta vide al polso di Joe, che già abitava nella celebre casa di via Argelati, il primo orologio di plastica, un Citizen nero. Era appena tornato dal Giappone. L'orologio da polso con quadrante sollevabile e orientabile è del 1970 e il disegno che illustra il progetto sembra un dettaglio di un fumetto. L'ingegnere-bambino è anche un perfetto disegnatore tecnico che smonta con gli occhi e con la linea ogni cosa di cui s'impadronisce, e nel medesimo tempo indica analiticamente dimensioni e forme. Per descrivere l'altro lato della personalità, il dandy, Kries descrive una celebre fotografia di Joe, quella che lo ritrae nel 1967 nell'appartamento di via Sismondi – le sue case sono i suoi show-room, in anticipo di dieci-quindici anni su tutti. Siede nella sua poltrona *Elda* – insieme tazza e uovo, guscio e cabina di relax psichico -, costruita con superfici di plastica e fibre di vetro, del 1963. Non si vede quasi. Dalla poltrona spunta una lunga e inverosimile pipa, un pezzo del naso e un po' di barba.

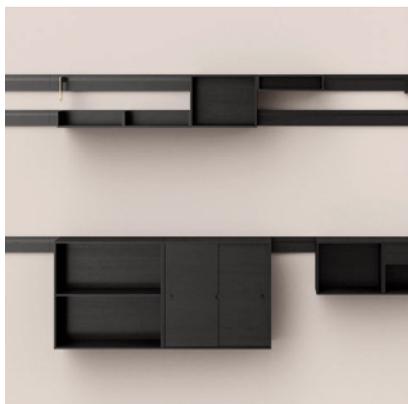


Fig. 8 (in alto a sinistra)
Joe Colombo, scaffale *Kilometro*, 1967, Bernini.

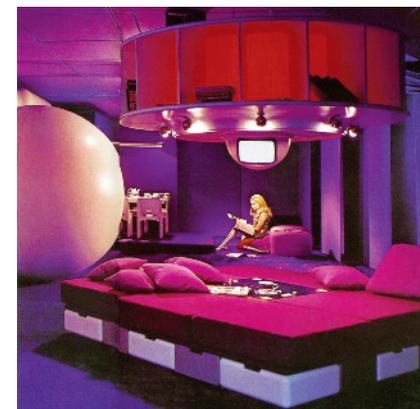
Fig. 9 (in alto a destra)
Joe Colombo, lampada *Spider*, 1965, Oluce.

Fig. 10 (sotto)
Joe Colombo, lampada *Acrilica*, 1962, Oluce.

Tiene le gambe appoggiate su una delle sue creature sintetiche e regge in mano una rivista giapponese su cui è raffigurato lui stesso seduto sulla medesima sedia. Tutto intorno il suo famoso *Kilometro* [Fig. 8], scaffale sospeso senza fine, e poi *Spider* [Fig. 9], *Superleggera*, *Universale*, 300.

L'autoreferenzialità, scrive Kries, è il marchio di fabbrica di un designer che è parco di superfici riflettenti, ma si specchia di continuo nello spazio che allestisce, spazio di un continuo psicodramma, analogo a quello di certo teatro della performance di quegli stessi anni (si pensi per esempio al teatro di Moreno), in cui il protagonista è l'io, un io che però non conosce ancora il dramma della scissione del decennio successivo, ma è allegro, volitivo, ottimista,

Fig. 11
Joe Colombo, interno sperimentale *Visiona I* alla fiera del mobile di Colonia, 1969.



tutto risolto in una forma di alienazione ben temperata, che è poi quella degli anni Sessanta, quella del maschilismo di James Bond, della futurologia psichica di Kubrick, ancora convinta di poter vivere in un mondo in cui l'alieno è una presenza lontana, e le cose appaiono come una proiezione positiva del nostro ego e non ciò che ci divora e ci supera in quel mondo orrido che la saga di *Alien* inscenerà di lì a poco per noi.

Con Joe Colombo inizia l'era elettronica, abitata dai sogni socio-cattolici di McLuhan, dove non si mettono in moto le macromacchine sognate dagli utopisti socialisti e comunisti, bensì le piccole macchine abitative, i chips, dove tutto è leggero e sospeso; è l'utopia che dovrà attendere l'inizio degli anni Novanta, i fratelli Bourrolle e Rem Koolhaas, per riprendere il suo cammino interrotto dal Sessantotto, dalla crisi petrolifera, dalla minaccia terroristica, dalla paura dell'esplosione nucleare. Joe Colombo con le sue lampade [Fig. 10], oggi ancora attuali, con i suoi allestimenti abitativi, invece invecchiati, da *Visiona I* [Fig. 11] e *Cabriolet Bed* a *Total Furnishig Unit*, è un profeta dell'immateriale, in anticipo su Lyotard e la sua mostra, ma è anche il perfetto analogo nel campo del disegno di Yves Kelin e Piero Manzoni, di un'arte concettuale che non rinuncia però al confronto con la materia, che ne cerca le tracce e rimane attaccata a una forma di ironia, seppure a volte sottilmente tragica. Colombo come designer non di oggetti bensì di

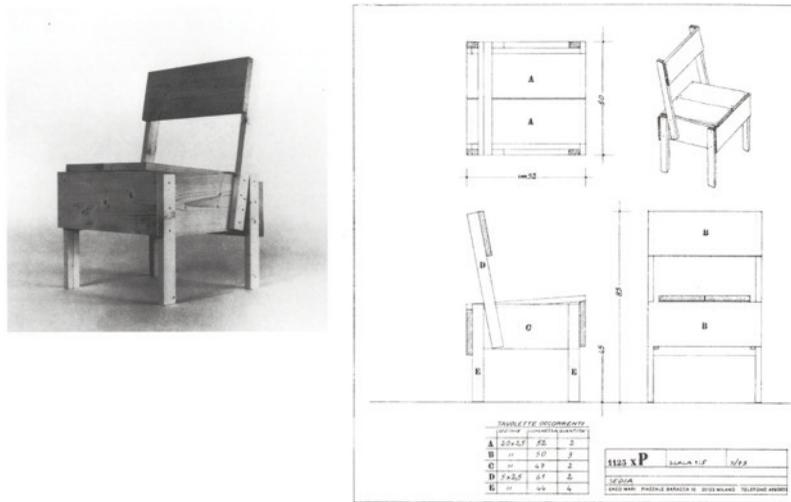


Fig. 12
Enzo Mari, *Proposta per un'autoprogettazione*, 1974, in *Autoprogettazione?*, Corraini, 2002.

media, progettista *tele-visivo*, ovvero che guarda lontano anche se il suo cerchio della sua vita si è chiuso in una perfetta imperfezione.

Enzo Mari, o dell'utopia

Nella lingua portoghese per indicare una persona confusa si dice: "una valigia senza manico". Così ha voluto intitolare il suo libro-intervista con Francesca Alfano Miglietti Enzo Mari. Dopo cinquant'anni di attività e duemila progetti realizzati e non realizzati – è nato nel 1932 – confessa di non sapere bene cos'è il design: "è una parola-valigia, nel senso che può contenere ogni opinione". Ma è davvero così? Nonostante la sua provocatoria affermazione Mari conosce perfettamente il senso del suo lavoro; anzi, ha una idea ben precisa di cosa significa sia mentalmente sia praticamente "progettare" [Fig. 12]. Lo ha spiegato in un libro che bisognerebbe adottare in ogni scuola di design, *Progetto e passione*, che questa intervista riprende e amplifica. Il fatto è che Mari, autore di oggetti

Fig. 13
Enzo Mari, vaso *Pago Pago*, 1968, Danese.



Fig. 14
Enzo Mari, vaso *Camicia*, 1961, Danese.



che usiamo tutti i giorni [Fig. 13-14], dalle sedie ai tavoli, dallo scolapasta ai contenitori per la tavola, è un designer inquieto che non smette da parecchi decenni di riflettere e teorizzare sul suo lavoro, come se progettare non gli bastasse. In effetti Mari appartiene a una generazione per cui il progetto coincide non tanto e non solo con la realizzazione di un oggetto, bensì con la propria vita: il progetto di se stessi. In questo senso Mari è un progettista-moralista, nel senso etimologico del termine: un indagatore del proprio e altrui costume. Il costume di cui ci parla è quello mentale, perché Mari, come spiega molto bene nel suo dialogo con Francesca Alfano Miglietti, ha un forte senso dell'astrazione che il suo mestiere comporta.

Nel capitolo più bello di *Progetto e passione*, intitolato *La metodologia naturale*, vere e proprie note sul metodo, spiega come progettare significa pensare e ripensare. Un pensiero che gira intorno a se stesso e si sviluppa come una spirale allargandosi fino a comprendere il proprio io e il mondo. Ma il design è anche uno che ri-

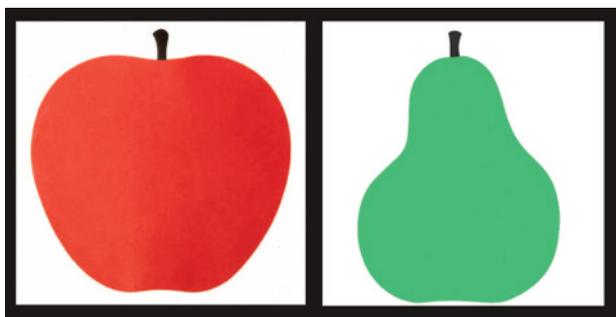


Fig. 15
Enzo Mari, *La mela e la pera*, 1963, serigrafia disegnata per Danese.



Fig. 16
Enzo Mari, *Il gioco delle favole*, 1965, gioco per bambini prodotto da Corraini.



Fig. 17
Enzo Mari, *Puzzle di sedici animali*, 1957, gioco per bambini prodotto da Danese.

solve problemi (il “progettista proprio”), perciò a un certo punto deve arrivare a una definizione della “cosa”. Mari è inquieto perché conosce fin troppo bene le contraddizioni del mestiere, non solo quelle pratiche – il confronto con il committente o con la società –, ma prima di tutto quelle mentali. Pensa che il progetto sia un fatto intellettuale, tuttavia diffida delle sole ragioni teoriche e mentali. È un materialista, perciò a un giovane collaboratore che gli

espone le propri ragioni teoriche, egli contrappone lo sguardo: “senza schemi precostituiti che, in quanto tali, tendono a distrarre da ciò che è concreto”. La concretezza come criterio, dunque? Non solo. Mari mette in discussione anche questo criterio. Così come è un pragmatico idealista (gli ideali contano, e come!) è anche un romantico illuminista. Pensa cioè che nel mestiere di design la fatica (la traspirazione) sia più importante dell’intuizione. Un fatto di razionalità? No, perché nel progetto l’elemento artistico, imprevedibile e non formalizzabile, è decisivo. Ma anche in questo caso non si può contare solo sull’invenzione. L’innovazione quando c’è il frutto del rinnovamento di un intero sistema di regole: il progettista risolve il problema evadendo dalle regole date e imponendone delle proprie. Questo significa che l’innovazione va praticata a vantaggio della tradizione? [Figg. 15-17]

Alla sua interlocutrice spiega che la scienza non può sostituire l’arte, che l’arte è necessaria, così come lo studio della sua storia e delle tecniche tradizionali. Ma l’arte non è tutto. Il design non è solo arte. A uno studente universitario che si presenta alla tesi di laurea con il rilievo accurato di dodici sedie scelte tra i capolavori del design, Mari chiede dove sia il suo progetto. Il laureando risponde: se sarò incaricato di disegnare una nuova sedia, dopo aver studiato le tecniche produttive e la destinazione di mercato, terrò conto dei percorsi progettuali dei maestri. Il professor Mari propone la votazione più alta. Tra tutte le definizioni che si possono dare di Mari quella di “design utopista” sembrerebbe la più appropriata, come sottolinea Alfano Miglietti; tuttavia l’utopia è davvero un “non luogo”, qualcosa di irraggiungibile, lo spazio che in Mari progettista esiste tra il pro-getto (“gettare per”) e le necessità pratiche: l’oggetto serve pur sempre a qualcosa. Serve, ma è anche bello. E allora quali sono i propri progetti che preferisce? Quelli meno belli, quelli meno entrati nel “consumo” culturale, quelli che fanno meno tendenza. Mari è un democratico elitario o un elitario democratico? Difficile dirlo.

Il suo avversario, quello vero, è il Karaoke, ovvero la citazione ripetuta a oltranza, per Mari vera forma del kitsch contemporaneo. Il



Fig. 18
Enzo Mari, vaso
Putrella, 1958, Da-
nese.

progetto, quello vero, risulta qualcosa di irraggiungibile (quello sì utopico), coincide forse con il fine stesso della vita: con la fine della vita? Forse non è un caso che richiesto di indicare il più bell'oggetto di design, Mari indichi all'interlocutrice una strana culla realizzata dagli Shakers, la setta religiosa americana oggi estinta. Lunga due metri, serve a cullare gli anziani che stanno per morire: l'assoluta semplicità nel momento del passaggio? "La catarsi del design", dice l'inquieto Mari: "ho paura di morire, mi sembra di dover ancora far tutto" [Fig. 18].

Clino T. Castelli, o della rotondità

Verso la metà degli anni Novanta gli oggetti hanno cominciato ad arrotondarsi. Forse i primi sono stati gli scooter, a partire dallo *Scarabeo* [Fig. 19] disegnato dall'Aprilia nel 1993 fino ad arrivare alla *Vespa* del 1999. O forse sono stati i contenitori dell'Alessi di Philips, o altri oggetti ancora. Tempo fa, o poco più, nelle stazioni italiane è apparso un nuovo apparecchio telefonico col marchio Albacom: un guscio di testuggine, solo un poco allungato (quando esistevano ancora i telefoni come oggetto). Ha qualcosa di amichevole, non possiede infatti le forme spigolose dei telefoni della Telecom o di quelli successivi di Infostrada. Anche la cornetta s'impugna con facilità e sembra ergonomica: leggera, facile da maneggiare, persino piacevole al contatto con l'orecchio. La tastiera, poi, sembra pensata per facilitare il movimento del dito indice. Lo

Fig. 19
Clino Trini Castelli,
scooter *Scarabeo*,
1993, Aprilia.



Fig. 20
Clino Trini Castelli,
computer *iMac*,
1998, Apple.



ha disegnato lo Studio Sowden nel 1998 ed è presto diventato un modello per il nuovo design. Così la *New Beetle*, il nuovo *Maggiolino*, su cui si è esercitato il centro di Design della Volkswagen alla Simi Valley nel 1998, che con la sua forma da giocattolo infantile e il colore affascina gli americani. Lo stesso effetto fa il computer *iMac*, opera di Jonathan Ive e del team Apple, guarda caso anche lui del 1998 [Fig. 20]. Qui l'effetto traslucido, unito al colore, sembra catturare l'interesse degli acquirenti, che non si sentono tanto attratti dal contenuto tecnologico del mezzo, quanto piuttosto dall'aspetto ludico dell'oggetto.

Senza che quasi nessuno se ne accorgesse, dal postmoderno citazionista e ironico siamo scivolati verso un nuovo design che, pur conservando alcune caratteristiche postmoderne, si esprime me-

dante un differente codice visivo. Lo teorizza Clino T. Castelli, design milanese, in *Transitive Design*. La sua idea è che l'industria ha riscoperto la memoria affettiva. *Transitive Design* viene dal verbo latino *transire*, andar oltre, passare al di là, e indica tutti quegli oggetti "che collegano il passato e il futuro senza alcuna intenzione nostalgica né ambizione proiettiva, ma sotto il segno della continuità nel mutamento". Questi oggetti sono paragonati a veri e propri "traghetti temporali", progettati restando saldamente ancorati alla sponda certa dei linguaggi estetici del passato recente, e insieme destinati "ad approdare a quelli sicuramente più incerti del futuro prossimo". Proviamo a fare un esempio: la Audi TT Coupé, disegnata come il *Maggiolino* in California, e presentata nel 1995 al salone di Francoforte. La sua estetica è decisamente modellata su quella delle automobili aerodinamiche degli anni precedenti la Seconda guerra mondiale, ma al tempo stesso è un oggetto del presente per il design complessivo e l'impiego dei materiali, a partire dall'alluminio. Mobilità insieme "l'affettività riflessiva" delle macchine del passato e la percezione di qualcosa di decisamente nuovo. Il punto centrale è in quella simmetria molto marcata tra il fronte e il retro, un aspetto morfologico del tutto assente nella produzione precedente. All'inizio quasi nessuno avrebbe scommesso sul successo di una macchina sportiva che negava il rapporto tra il volume del cofano, normalmente più ampio, e quello della coda. Dice Castelli che l'archetipo di questa macchina "transitiva" è rintracciabile nelle automobili della prima infanzia, "dove la differenza tra muovere il giocattolo in avanti o indietro è in effetti inesistente e l'oggetto diventa così bifrontale".

Non è solo questa automobile a incarnare questa "memoria del futuro". Persino l'interno del nuovo aeroporto Malpensa 2000, disegnato da Ettore Sottsass, Marco Zanini e Mike Ryan nel 1998, con le sue colonne ellittiche, i sedili dallo schienale arrotondato, gli elementi illuminanti del soffitto, lo stesso lettering delle scritte e dei cartelli indicatori, tende ad ovviare l'effetto di spaesamento di questo non-luogo senza tuttavia rinunciare alla grandiosità degli spazi e dei punti di scambio, dei link di passaggio e di transito. Per

il *Transitive design*, il rapporto col passato, scrive ancora Castelli, è stabilito attraverso una memoria di eventi abbastanza lontani nel tempo, tanto da "essere ricordati con affetto, ma non con affettuosità né con la viva nostalgia delle rivisitazioni di maniera". Gli oggetti sono perciò disinvolti, distaccati, privi di emulazioni, rispettosi della propria origine mnemonica, insomma per nulla ironici o scherzosi, ma neppure seri o seriosi.

La parola chiave di questa nuova sensibilità è *friendly*, che ormai si usa non solo per indicare un portachiavi, una bicicletta, un tubetto per il dentifricio o una lampada, ma anche una collana editoriale, un manuale per il computer, uno stile manageriale, e persino un tipo di approccio tra i differenti sessi o fasce di età. Tutto deve essere amichevole poiché all'inizio della "decade degli anni zero", bisogna conciliare, dicono gli esperti, due tendenze contraddittorie del presente: "il desiderio di proiezione, da un lato, e l'ansia del domani, dall'altro". Gli oggetti sono arrotondati per esorcizzare le incertezze del futuro e per garantirci la continuità col passato? Di certo, il nostro vero problema è quello del rapporto col tempo di cui siamo sempre più avari nella vita personale, e verso cui, per sopravvivere, bisogna assumere un atteggiamento di *understatement*. All'inizio degli anni Novanta, Krzysztof Pomian, lo storico ed epistemologo polacco emigrato in Francia cui dobbiamo alcune delle più belle voci dell'*Enciclopedia Einaudi*, poi raccolte in *L'ordine del tempo*, scriveva che il nostro atteggiamento rispetto al tempo si è modificato e che in tutti i paesi sviluppati l'idea di una rottura tra futuro e presente entusiasma solo piccoli gruppi, mentre la maggioranza è interessata al mantenimento di una continuità tra futuro, presente e passato, una continuità "indebolita da decenni di modernizzazione il cui ritmo e la cui profondità sono stati tali da produrre effetti davvero rivoluzionari proprio là dove il potere è rimasto in mano ai riformatori e ai conservatori". Se già il postmoderno sanciva la fine delle avanguardie, il *Transitive design* sembra mettere al centro il tema dell'"affettività" bandita dal purismo dei modernisti attraverso la standardizzazione delle forme, ma anche attaccata dallo stesso postmodernismo architettonico e

progettuale. Questo sembrerebbe proprio il momento del ritorno dell'emozione che, come si sa, si fonda sulla memoria, sul già vissuto, sul riconoscimento piuttosto che sulla novità. Forse per questo nelle sedie, nei divani, nelle motociclette, nelle borse da viaggio, nei computer prevalgono le forme morbide e smussate che sono state tipiche del design degli anni Quaranta, un decennio fino all'altro ieri ignorato nel nostro continuo recupero del passato. Quello che sembra tornare non è tuttavia il design organico degli anni Novanta, decennio ecologico che ci sta già alle spalle, bensì le forme del *Transitive* che si riferiscono a "artefatti evoluti", ovvero a icone e archetipi di natura culturale. Il mondo di riferimento non è quello della Natura, bensì quello della Cultura, o meglio, come scrive Castelli, quello dei *link* temporali, dove l'elemento affettivo è prevalente. Come a dire che nelle stesse proposte degli oggetti svedesi dell'Ikea, prevale non il "naturale" quanto piuttosto la memoria di un altro tempo e spazio. Altro esempio, il ritorno della plastica, materiale su cui era caduto un pesante interdetto nel passato anche meno recente.

Per Castelli tutto è all'insegna di oggetti traslucidi, in cui il colore non è una superficie che identifica l'oggetto stesso, ma ha lo stesso valore della forma, come evidenziano i contenitori di Enzo Mari per l'Alessi, quelli di Authentics o di Koziol. Ha affermato Castelli, riecheggiando delle ricerche di Narciso Silvestrini sul colore, che "la forma è una qualità del colore" e non il contrario. L'epoca che stiamo vivendo, ha sostenuto Andrea Branzi nel decennio passato, è sentita come un lungo periodo di transizione, una transizione che è diventata una "condizione permanente, una stagione storica stabile, uno statuto certo del nostro presente e del nostro futuro". L'impressione è che i nuovi teorici del design e dell'architettura, i progettisti degli oggetti di cui ci serviamo e delle architetture che abitiamo, ci stanno forse tutti dicendo una stessa cosa: l'uomo è ritornato protagonista negli anni Novanta; lo ha fatto emancipandosi dalle "intimidazioni della Storia", usando le nuove possibilità offerte dalle reti sociali, economiche e politiche, stabilendo un rapporto meno angosciato col futuro. Sarà davvero così? Di certo

Fig. 21
Clino Trini Castelli,
Tectonica Gold, 2013.



c'è da prendere atto che tutti questi progettisti – forse non dovremo più chiamarli così – non sono più stimolati da "cosa saremo" o da "cosa faremo", ma dal "chi siamo" e "dove siamo". Per crederci basta entrare in un negozio di arredamento o frequentare il prossimo Salone dell'Automobile. Tutto è sempre più *friendly*, cioè più rotondo [Fig. 21].

BIBLIOGRAFIA

- BRANZI A. (2008), *Introduzione al design italiano. Una modernità incompleta*, Baldini Castoldi Dalai, Milano.
- KRIES M. (2005), *Joe Colombo. L'invenzione del futuro*, catalogo della mostra (Milano, 16 settembre - 18 dicembre 2005), Skira, Milano.
- MARI E. (2001), *Progetto e passione*, Bollati e Boringhieri, Torino.
- MARI E. (2002), *Autoprogettazione?*, Corraini, Milano.
- MARI E. (2004), *La valigia senza manico. Arte, design e karaoke. Conversazione con Francesca Alfano Miglietti*, Bollati e Boringhieri, Torino.
- POMIAN K. (1992), *L'ordine del tempo*, Einaudi, Milano.
- SOTTASS E. (2010), *Scritto di notte*, Adelphi, Milano.
- THOMÉ P. (a cura di) (2014), *Sottsass*, Phaidon Electa, Milano.
- TRINI CASTELLI C. (1999), *Transitive Design. A Design Language for the Zeroes*, Mondadori Electa, Milano.
- VARCHETTA G. (2013), *Ettore Sottsass. Tornano sempre le primavere, no?*, Johan & Levi, Monza.