



Design etico: tra sogni, realtà e tensione utopizzante

pagina a fronte
Enzo Mari / *Allegoria della morte*,
modellino in scala / 1988

Vi parlerò di come sia possibile definire la scuola esistente. Di come la qualità delle piccole imprese costituisca il modello culturale di ogni produzione industriale. Così è stato da noi, ma anche per i paesi che hanno contribuito, in vari momenti della storia, alla prima ed alle successive rivoluzioni industriali.

Ma prima di fare ciò sono necessarie alcune premesse, premesse che dovrebbero essere ovvie per un moderno umanista, consapevole che la tecnica è indispensabile. Però sa anche che in alcun modo può costituire un valore in sé. La tecnica, anche nelle sue implicazioni metodologiche, è solo uno strumento. Analogo ad un cacciavite.

Inoltre i temi che qui mi ritroverò a trattare in modo necessariamente schematico, derivano da una ricerca sul campo verificata numerose volte più estesamente e sistematicamente nelle mie pubblicazioni.

Il fine di ogni progetto è definire la forma. Una forma è buona se è (nel senso che è rappresentativa in se stessa). Una forma è cattiva se *sembra* (è solo apparenza). Questo ovviamente vale anche per quella modalità pedagogica designata "insegnamento". Indipendentemente dall'energia e passione messe in atto da capaci insegnanti, non possiamo che constatare come, in ogni parte del mondo, gli esiti delle scuole di design siano molto deludenti. Assai deludenti relativamente alla qualità dei diplomati; e quei pochi che acquistano una dignitosa qualità, l'acquisterebbero anche in assenza degli insegnamenti ricevuti. Ritengo che ciò dipenda da profonde contraddizioni presenti nell'insegnamento stesso, proprio ad iniziare dalle origini, a tutt'oggi irrisolte. Non mi riferisco tanto all'idealismo utopizzante che ne sostanzia la base (almeno nelle scuole più ambiziose), ma il non rendersi conto che per poterlo realizzare (sia pure in forma allegorica) è indispensabile una parallela tensione utopizzante concernente l'insieme di quelle capacità psichiche, sensoriali e fisiche, alle quali si sono intensamente addestrati i grandi artisti della forma.

Ogni individuo possiede a livello potenziale queste capacità. Si tratta soltanto di risvegliarle ed addestrarle. Quando manca quest'addestramento, una metodologia basata su frammenti semplificati di cultura prevalentemente astratta produce impotenza oppure banalità.

Non so cosa sia il design. E ciò dopo cinquanta anni di ricerca, quasi duemila progetti: realizzati al solo scopo di capire in cosa consiste il design. E se questo lavoro contiene, in sé, la potenzialità realizzabile di contribuire alla trasformazione positiva dell'uomo e del suo ambiente. Dico questo allo scopo di far riflettere tutti coloro che sono convinti di sapere cos'è il design, ma anche per chi, pur essendo consapevole di non saperlo, opera come se lo sapesse. Nei casi più responsabili tale contraddizione è assunta consapevolmente quale compromesso realistico – necessario. Ma dopo oltre cinquanta anni, non riesco ad intravederne alcun esito valido o fondato.

Dunque l'insegnamento del design implica il coinvolgimento di tre orizzonti culturali: quello dell'espressione; quello delle scienze della natura; quello, più incerto, delle scienze umane. Ovvero tutto il sapere che circola nel mondo – nel suo divenire e nelle sue contraddizioni: contrasti fra le modalità espressive, scienze naturali ed umane. (È arcinota l'incomunicabilità fra chi produce ricerca scientifica e chi produce ricerca espressiva; così come la compresenza di ideologie, prescrizioni, patologie, fedi religiose, politiche, ed ignobili interessi renda problematica ogni discussione sui bisogni umani).

Tuttavia ognuno di questi saperi, più o meno reali, converge nelle scelte progettuali. Ed ogni interlocutore è convinto che il proprio sapere, l'unico che almeno approssimativamente conosce, sia determinante al fine di realizzare la forma di ogni progetto. Ne deriva che ognuno *sa cos'è il design*, poiché conferisce alla propria competenza un valore totalizzante, ma che invece corrisponde ad un solo frammentario aspetto: quello relativo al