

Lo zoo degli oggetti

Note in margine alla mostra "Il design italiano 1964-1990" della Triennale di Milano

Questa ennesima Triennale milanese si chiude ospitando all'interno del palazzo al Parco di Muzio, fra le altre cose, le "Cose" per eccellenza degli ultimi decenni di creatività italiana, gli oggetti di Design. Per il pubblico consumo e il comune godimento sono esposti, su un lungo basamento bianco, in una atmosfera da sala d'attesa psicanalitica, gli archetipi formali dell'altro ieri nostrano, le flebili figure che hanno popolato in massa l'immaginario delle riviste patinate degli ultimi anni. E questa atmosfera asettica e mummificata non è casuale. La mostra "Il design italiano 1964-1990" curata da Andrea Branzi prende infatti le mosse dalle voci sempre più frequenti di una prossima inaugurazione di un museo del design italiano, un parco nazionale per la salvaguardia e la protezione degli ultimi sopravvissuti di una specie autoctona in via d'estinzione. Tre serie di riflessioni permettono di avanzare alcuni dubbi sulla validità di una tale proposta museificante.

Innanzitutto il riconoscimento della specificità intrinseca del design italiano. Pensando alla produzione progettuale degli ultimi 30 anni risulta chiaro come un museo del design italiano sia una contraddizione in termini: pur nel suo distacco da catalogo di grande magazzino, anche la stessa mostra milanese evidenzia chiaramente come di Design Italiano si possa parlare solo a partire dagli anni '60 quando appare una generazione di oggetti che presentano un genuino ma progettato riflesso "pop" nel loro essere, al di là di ogni passiva influenza di acculturazioni straniere. Il design italiano è formalizzazione per il fare, per il toccare, per il giocare, non solo e solo poco per il vedere. È pop-olare perché sostanzialmente povero, non legato ad alta tecnologia apparente, ma comportante una fortissima complicità motoria da parte del fruitore. Esempio è a questo riguardo l'opera di 4 progettisti estremisti: Achille Castiglioni con la sua opera di decontestualizzazione funzionale, Joe Colombo e le sue provocazioni dadaiste, Bruno Munari nella sua fiducia futurista per il movimento umano ed Enzo Mari che trasforma il minimalismo anglosassone in densità di sottintesi. Tutti e quattro questi casi esemplari di designer illustrano chiaramente come il design italiano non sia semplicemente un fare forme compiaciute ma un presentare idee per l'agire quotidiano. Gli oggetti diventano così progetti di ironia sulla vita di ogni giorno, e in quanto tali non possono funzionare in un museo, luogo della omologazione asettica. In un luogo del genere essi divengono inutili, formali, invisibili.

In secondo luogo, ciò che dovrebbe tenere lontani gli oggetti di design dal museo è il loro essere antitetici al concetto di durata e di temporalità continua. Gli oggetti firmati "made in Italy" hanno uno speciale rapporto con il tempo: esso è, adesso, senza un prima o un dopo. Il tempo non è parte integrante del progetto del prodotto, e perciò l'invecchiamento del materiale è motivo affascinante e conturbante per un prodotto che si vuole presentare con una doppia faccia: risposta ad una funzione e creazione di una concretizzazione. Non è un caso che le fotografie d'epoca o quelle dei cataloghi commerciali nella loro essenzialità siano più fedeli del prodotto originale che può essere esposto fisicamente in un museo: in esse non è presente la contraddizione tipica delle sale espositive fra tensione tattile e intoccabilità convenzionale.

Questo fatto porta al terzo degli argomenti a sfavore di una museificazione degli oggetti: un museo blocca il tatto, mummifica la funzione, atrofizza la vista. Il design non toccabile è un ossimoro, un assurdo: è ergonomia per la polvere. La mostra della Triennale milanese rende bene questo senso di zoo degli oggetti che un museo inequivocabilmente diventa. Esposto nelle sale con tanto di targhetta con autore, titolo, anno e tecnica, l'oggetto di design è "fuori luogo", fuori dal suo mondo come gli animali esotici nello zoo. La cultura materiale di cui il design "aulico" è l'ultimo sofisticato erede si intristisce nell'atto della vista, reclama il suo essere in primo luogo quotidianità intelligente e utile.

In chiusura a queste brevi note polemiche è forse possibile rovesciare la lente d'osservazione e domandarsi: non è che il bisogno di museificare gli oggetti cult sia il tentativo di preservarli in un interno protetto affinché non si sporchino e imbastardiscano nel contatto spurio con ciò che oggi c'è in giro? Museificare è sempre un fare passivo che interviene alla fine di un ciclo: si espone ciò che non è più attuale, contingente; ciò che ormai è storicizzato e innocuo.