

# INTERNI

THE MAGAZINE OF INTERIORS  
AND CONTEMPORARY DESIGN

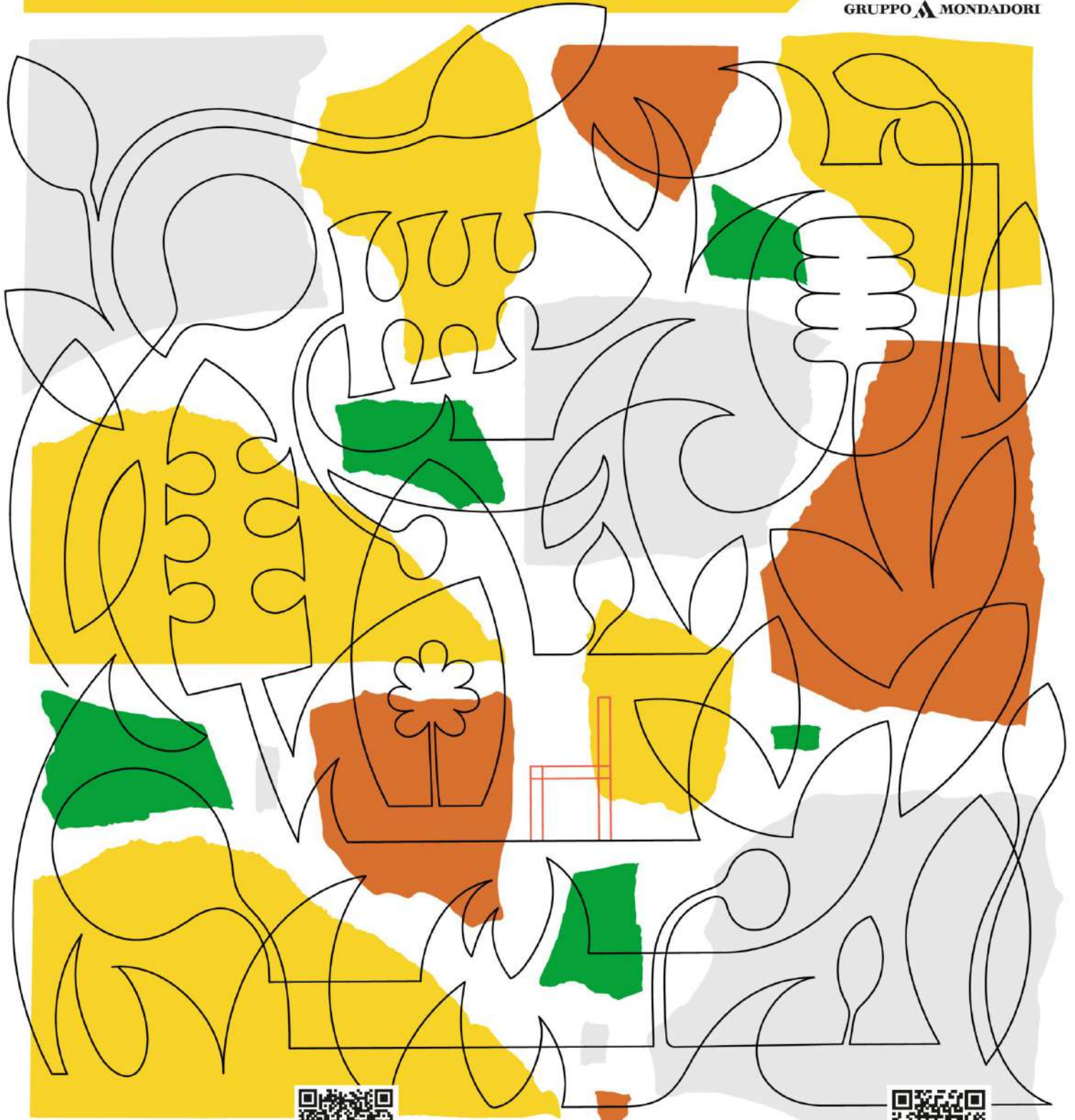
N°10 OTTOBRE  
OCTOBER 2023

MENSILE ITALIA / MONTHLY ITALY € 10  
DISTRIBUTION 22 SETTEMBRE/SEPTEMBER 2023

AT € 19,50 - BE € 18,50 - CH CHF 19,80  
DE € 23,50 - DK kr 165 - E € 17 - F € 18 - MC  
Côte D'Azur € 18,10 PT € 17 - US \$ 30

Poste Italiane SpA - Sped. in A.P.D.L. 353/03  
art.1, comma1, DCB Verona

GRUPPO  MONDADORI



THE ADAPTIVE IMPERATIVE



# L'EDUCAZIONE ESTETICA

Capire la **sostenibilità** vuol dire capire le **nuove grammatiche** della bellezza, a partire da un processo di **apprendimento** di specifici **codici materiali e formali** in cui il design gioca un ruolo fondamentale

di Stefano Caggiano



*Lo sgabello Plopp di Oskar Zieta è interamente riciclabile perché realizzato con un solo materiale. Il file in 2D dell'oggetto risulta inoltre particolarmente leggero rispetto al corrispondente file 3D, in modo da ridurre il costo energetico per lo stoccaggio nei data center.*



Quando, negli anni Ottanta, Ettore Sottsass sceglieva di usare il laminato Abet per realizzare oggetti "di design", dando vita a pezzi iconici del movimento postmoderno come Casablanca e Carlton, quello che stava facendo non era solo un'operazione creativa, ma anche 'educativa'. Integrando un materiale fino a quel momento percepito come 'povero', sia qualitativamente che semanticamente, in oggetti dall'alto valore estetico, otteneva infatti un risultato che andava oltre l'applicazione specifica dei laminati, modificando la stessa concezione di materiali fino ad allora 'muti' e a cui da quel momento veniva data la parola.

In generale, il filone educativo ha sempre avuto un ruolo importante nella tradizione del design italiano, non solo nella creazione di nuovi linguaggi - è il caso di Sottsass - ma anche nella visione etica, come dimostra la storia di Enzo Mari. Nella sua "Proposta per un'autoprogettazione" degli anni Settanta, il designer si prefiggeva di educare l'utente a una diversa concezione della bellezza di un prodotto, una concezione più austera ed essenziale rispetto ai fasti polimerici del decennio precedente e che dava priorità al contenuto morale del progetto. Sviluppando nell'utente la capacità di capire, e quindi di apprezzare, la bellezza intrinseca della struttura di un oggetto ripulita da ogni 'sovrastruttura' (ideologica), si intendeva così favorire la diffusione di stili di vita meno consumistici.



Per valutare adeguatamente il senso di questi approcci 'educativi' occorre muovere da una premessa fondamentale, ovvero che, in un contesto di libero mercato, non si possono costringere le persone ad utilizzare prodotti ritenuti più 'corretti', che rispondono cioè meno ai desideri del singolo cliente e di più alle necessità effettive del corpo sociale. Così, per esempio, alla Scuola di Ulm (a cavallo tra gli anni Quaranta e Cinquanta) si pensava che il prodotto industriale realizzato con criteri razionali avrebbe diffuso quella stessa razionalità all'intera società, grazie alla produzione di massa, ciò che, dopo il caos distruttivo delle guerre mondiali, era ritenuto essere un valore centrale per la ricostruzione, materiale e immateriale, dell'Europa postbellica.

Dall'alto in senso orario.  
La lampada Nest di Paolo Ulian per **Bufalini** è realizzata in marmo bianco di Carrara ricavando tutti gli anelli necessari da un'unica lastra piana, dimezzando così la quantità di materia lavorata e i costi di produzione. Foto Ruy Teixeira - Mosca Partners. La collezione Radical Game di Josefina Muñoz e **Pietre Trovanti** esplora l'eleganza della pietra marginale e la trasforma in una collezione home décor. Pietre Trovanti si trova in Ossola, Piemonte, tra i bacini geologici più importanti d'Italia. I vasi Pulp dell'olandese Teun Zwets sono modellati da argilla e spazzatura, in linea con l'empirismo 'alchimistico' tipico della Design Academy di Eindhoven.



La seduta OTO disegnata da Alessandro Stabile e Martinelli Venezia segna l'esordio del brand **One To One**, che punta ad attivare stili di vita sostenibili attraverso un prodotto in plastica riciclata realizzato con un unico stampo.

Si stima che, a livello globale, circa il 79% dei rifiuti di plastica non sia riciclabile. Muovendo da questo presupposto Tobia Zambotti ha realizzato la collezione Fan modificando la destinazione d'uso di 300 vecchi seggiolini dello stadio nazionale di calcio islandese. Foto Patrik Ontkovic.



Oggi, in un'epoca che abbonda di 'post' (post-capitalista, post-industriale, post-postmoderna), l'urgenza di rispondere al grande tema della sostenibilità ripropone con forza la necessità di una funzione educativa del design. Ferma restando, ancora, la libertà di espressione del singolo anche attraverso le scelte di consumo (strumento chiave per la costruzione della propria identità nella società di libero mercato), risulta infatti strategico favorire la libera adozione di stili di vita più responsabili, ciò che può essere fatto solo attraverso un generale processo di educazione dell'utente a una libertà responsabile. Visti in questa prospettiva, progetti come Chippensteel 0.5 e Plopp di Oskar Zieta, sedute in metallo interamente riciclabili perché realizzati con un solo materiale, acquistano pienamente senso. Leggeri sia nella dimensione reale che in quella virtuale (i file di questi oggetti sono dei leggeri 2D, a fronte dei rispettivi file 3D che peserebbero molto più e quindi produrrebbero più CO<sub>2</sub> per il raffreddamento nei data center) questi oggetti mostrano come l'equazione della bellezza non sia mai assoluta ma sempre definita da fattori antropologici contingenti. Si muove in tale direzione anche il progetto della lampada Nest di

Paolo Ulian per Bufalini, realizzata in marmo bianco di Carrara attraverso una serie di tagli concentrici a una lastra piana che viene sfruttata nella quasi totalità, dimezzando così la quantità di materiale lavorato e ottenendo il paradosso estetico di un oggetto in marmo dall'aspetto etereo.

Ancora più 'radicale', nel vero senso della parola, l'approccio utilizzato da Josefina Muñoz e Pietre Trovanti nella collezione Radical Game, serie di tavolini realizzati con "pietra marginale, irregolare", accolta nel linguaggio di prodotto così com'è. Mentre si spingono ancora più avanti sul confine tra progetto e non-progetto i vasi Pulp dell'olandese Teun Zwets, modellati miscelando argilla e spazzatura, sulla scorta dei processi 'alchimistici' caratteristici della Design Academy di Eindhoven.

Il vero significato di questi oggetti ha infatti a che fare solo a un primo livello con le loro qualità oggettive, ma a un livello più ampio il loro valore si misura con la capacità di incunarsi nella congiuntura antropologica per contribuire a cambiamenti di lunga portata. Così, la seduta Peel di Lauryn Menard e Baillie Mishler di Prowl Studio, realizzata con un biopolimero compostabile