



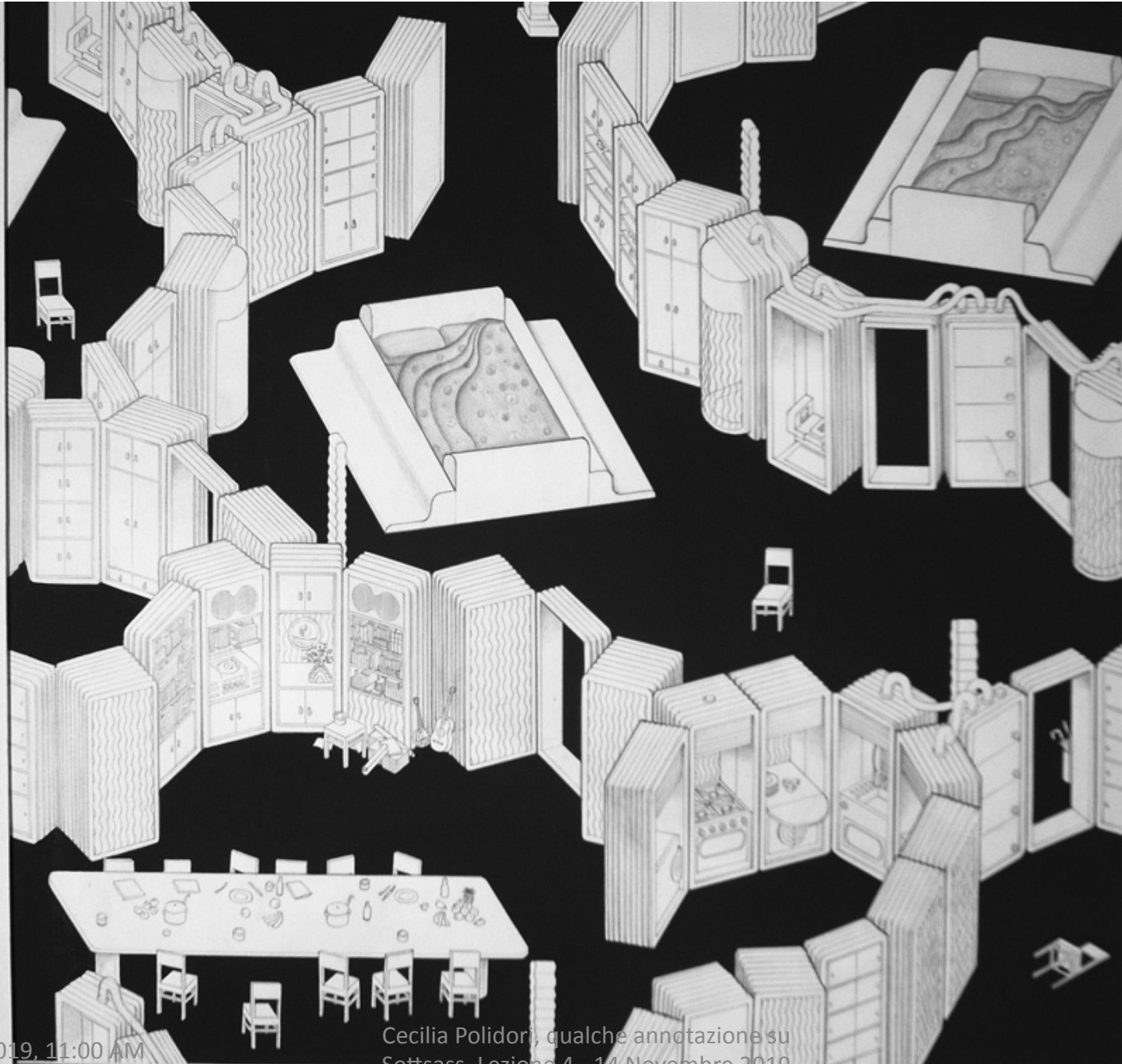
Lo sbarco sulla luna del '69 aprirà nuovi scenari che metteranno a disposizione di Superstudio un universo di immagini, di luoghi ancora più desertici di quelli scelti dalla Land Art, privi di ogni traccia umana, ideali rifugi di un architettura visionaria sempre più lontana dalle frustrazioni dell'architettura terrestre.

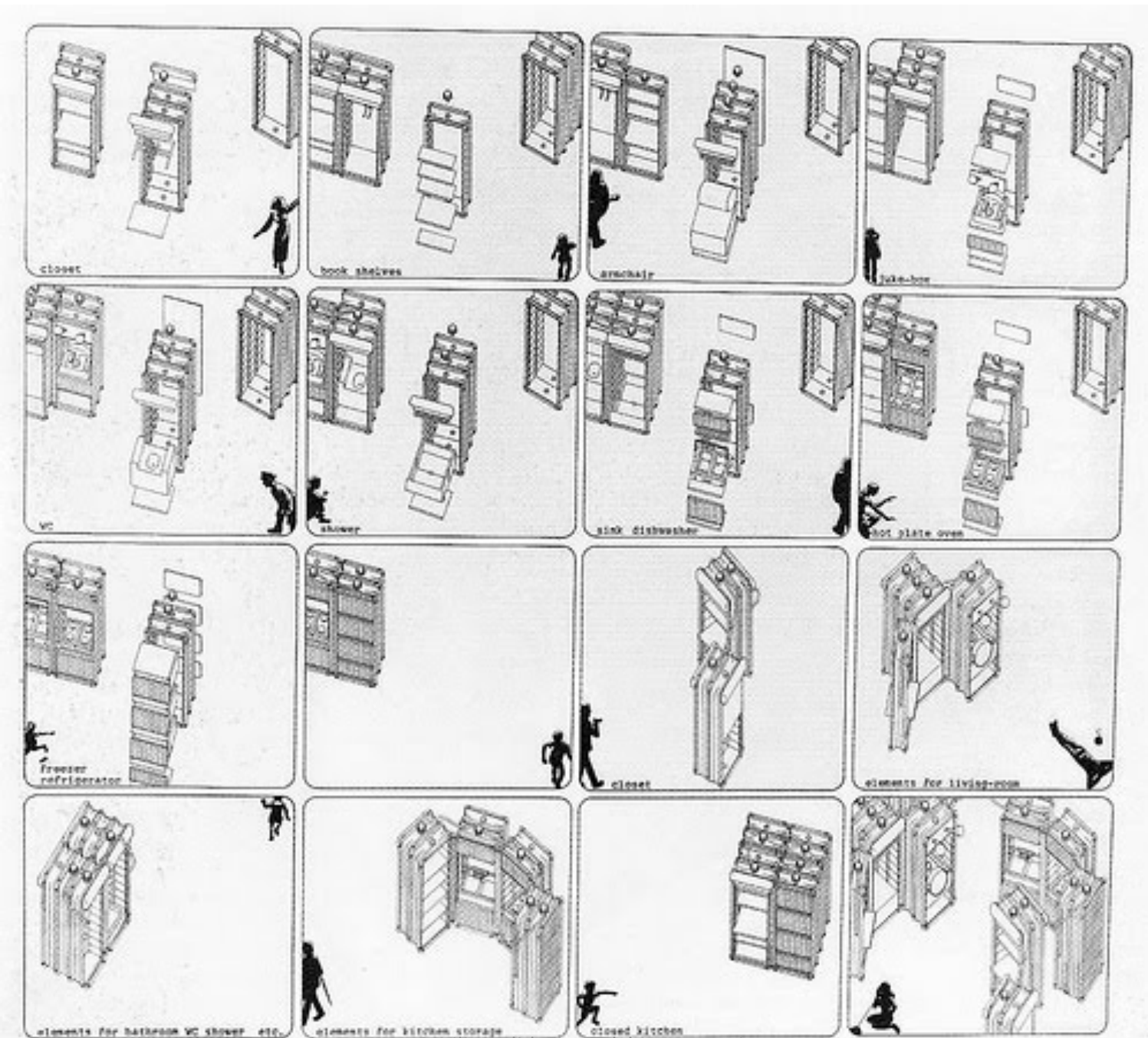
Nei fotomontaggi verrà rappresentata un'architettura interplanetaria fatta di un universo pianificato, dove una fantastica tecnologia consentirà di avvicinare la luna e la terra collegandole con un'autostrada capace di generare un campo magnetico di attrazione degli asteroidi

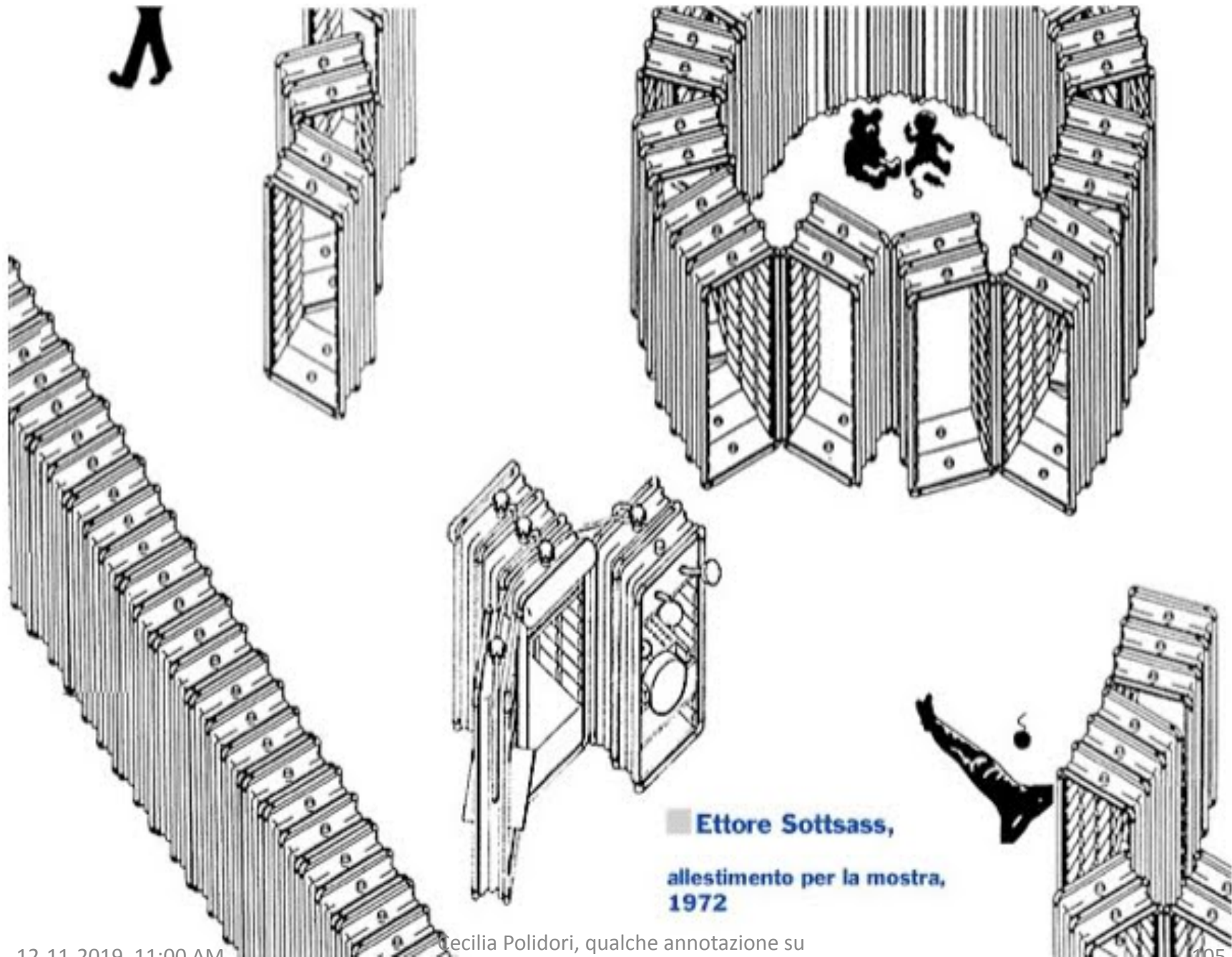


12-11-2019, 11:00 AM

Cecilia Polidori, qualche annotazione su Sottsass, Lezione 4 - 14 Novembre 2019







**Ettore Sottsass,**  
allestimento per la mostra,  
1972



Ettore Sottsass,  
allestimento per la mostra,  
1972



Cecilia Polidori, qualche annotazione su  
Sottsass, Lezione 4 - 14 Novembre 2019



## **Meubles Containers, 1972**

### **Mobilier Toilette et Douche**

Fabricants Boffi, Kartell, Tecno (Italie) et Ideal-Standard (France)

Structure en polychlorure de vinyle et résine polyester armée de fibre de verre. Céramique et miroir en Plexiglas. 228 x 110 x 99 cm

Miroir : 196 x 86cm

Réalisés pour l'exposition *Italy: The New Domestic Landscape* au MoMA, New York, 1972

Prototypes

Afin de rompre avec les schémas traditionnels, Sottsass conçoit des « **profils d'habitat** », sortes de containers uniformes. Ni coûteux, ni attrayants, ces éléments en plastique sont combinables, connectés entre eux et montés sur roulettes. Ouverts ou fermés, ils s'adaptent aux usages et aux fonctions en évoluant dans l'espace au gré des

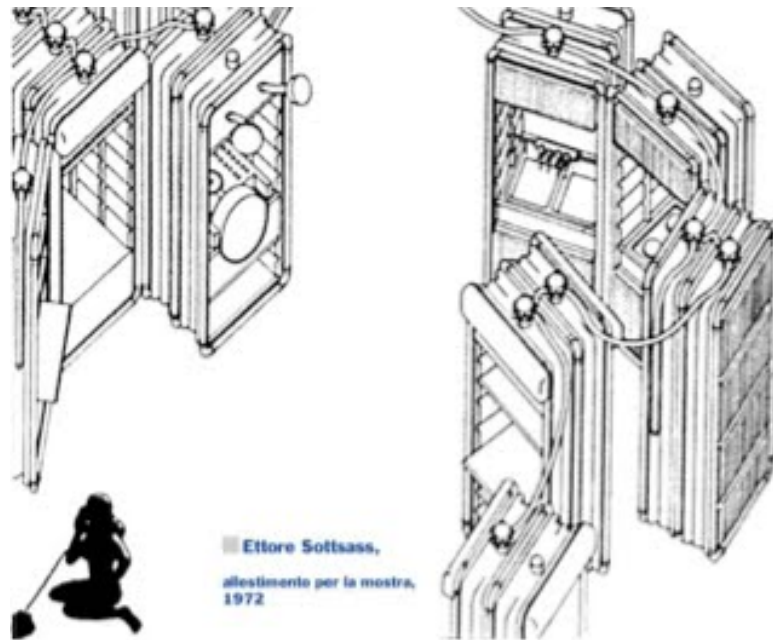
besoins. Ils témoignent de la volonté de faire et défaire son « habitat » comme on s'habille. Ils doivent avant tout être perçus comme des objets capables de générer **une nouvelle façon d'habiter par un principe d'élément modulaire.**



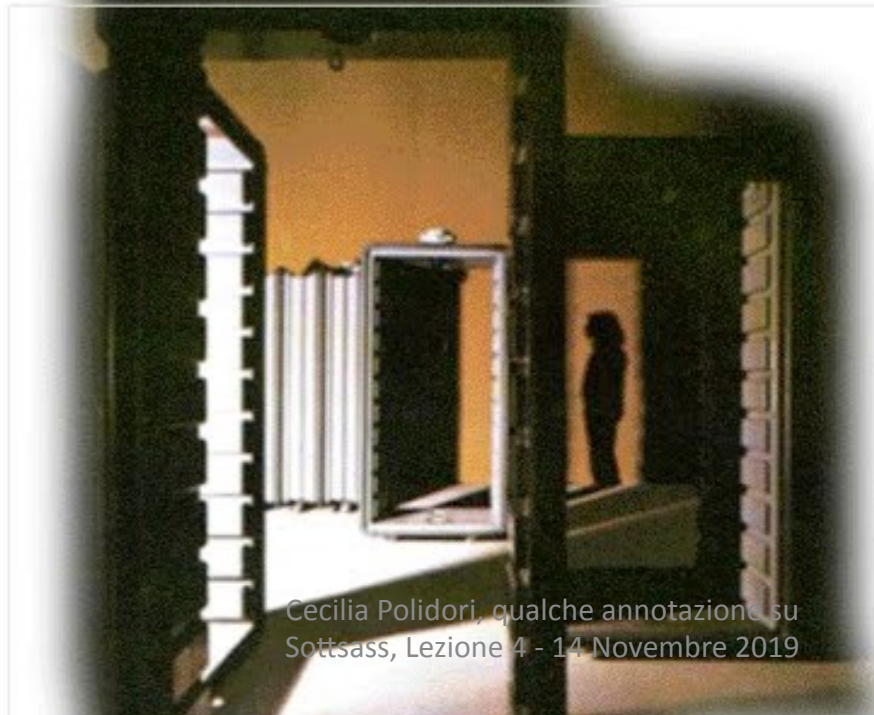
12-11-2019, 11:00 AM

Cecilia Polidori, qualche annotazione su  
Sottsass, Lezione 4 - 14 Novembre 2019

108



Ettore Sottsass,  
allestimento per la mostra,  
1972

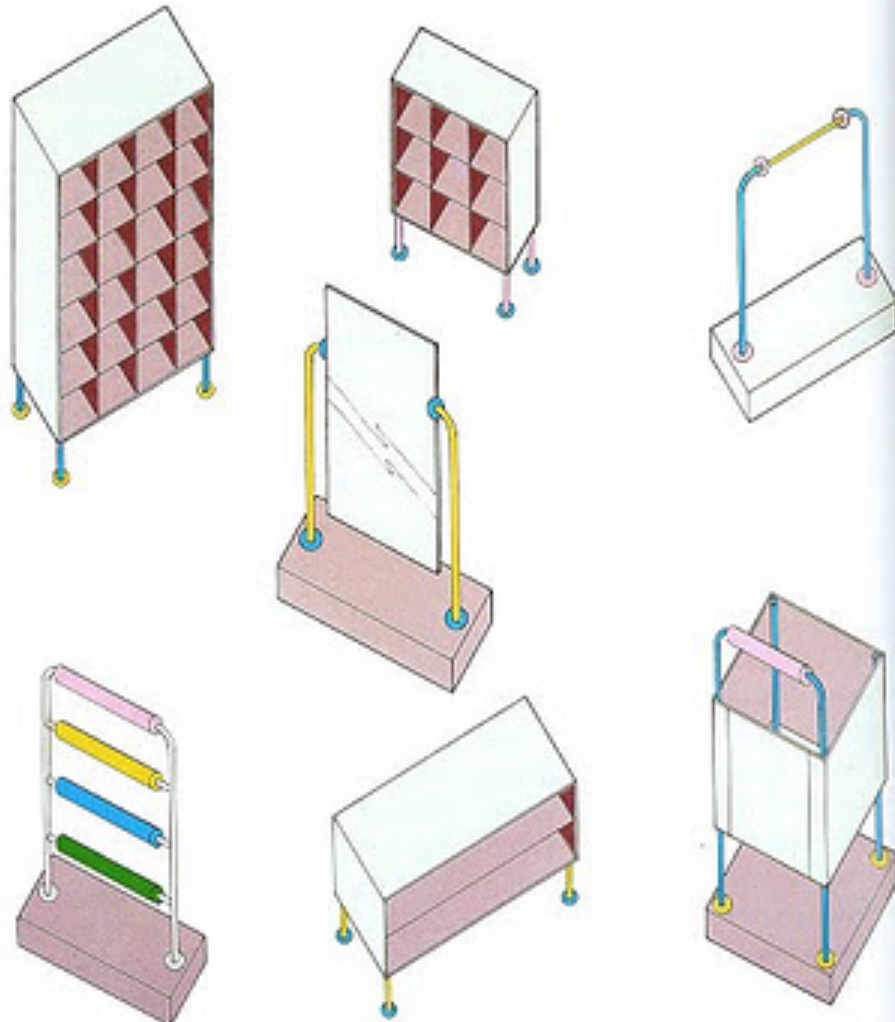




**Negozi Fiorucci, 1980-83**

progetto: Ettore Sottsass, Michele De Lucchi, Aldo Cibic,  
collaboratrice: Anja Bianchetti

Nel primi anni Ottanta Fiorucci ha richiesto a Sottsass Associati il progetto per il rinnovo dell'immagine dei propri negozi. Sono stati applicati al progetto elementi linguistici in parte sviluppati nel lavoro per Alchymia, che saranno successivamente sviluppati in Memphis.





giocare. Siete stati capaci di pensarne di sublimi e ironici. Utili e scomodi. Venduti in migliaia di copie o solo disegnati. E conoscete bene anche il mondo che produce, realizza gli oggetti dell'industrial design. Una moltitudine di aziende, dinastie locali e scambi internazionali, macchine a controllo numerico e manodopera in Cina o in India. Un mondo molecolare che oggi sembra in difficoltà, in un mercato che è invaso da copie a basso costo e da utensili "in stile". E che tuttavia continua ad attirare capitali e finanziamenti da tutto il mondo, portatori di regole e principi nuovi; a volte dinamici, a volte dirimpenti, distruttivi. Cosa sta succedendo? Cosa accadrà a quella piccola porzione di oggetti disegnati che in questi anni ci ha accompagnato: ammiccanti, geniali, seducenti? Che utilità sociale ha oggi il vostro lavoro? E cosa ne sarà delle migliaia di studenti che in tutto il mondo cercano di seguire il vostro esempio? Insomma: c'è ancora un destino – a Milano, in Italia e nel mondo – per quella strana sfera di cose, macchine e simboli che abbiamo chiamato "Industrial design"? Fateci capire, per favore.

how to play with them. You dream them up, sublime and ironic, useful and awkward. Simply sketched or sold by the thousand they have the potential to be icons of our daily existence. You are also very familiar with the world of industrial design production. A multitude of companies, local dynasties and international trade; CNC machinery and Chinese or Indian labour. A molecular world that today seems to be in difficulty in a marketplace flooded by cheap copies and 'period' production, but nevertheless it continues to attract investment from all around the world, bringing new rules and principles, at times invigorating, at times crushing and destructive. What is happening? What lies in store for that small cluster of design objects that has accompanied us over the years, enticing us with their genius and charm? What social utility does your work have these days? And what will become of the legions of students that try to follow in your footsteps? In short: Is there still a future (in Milan, in Italy, and in the world) for that strange realm of things, of machines and of symbols we call Industrial Design? Please help us to understand.



12/11-2019, 11:00 AM

Cecilia Polidori, qualche annotazione su  
Sottsass, Lezione 4 - 14 Novembre 2019

112

domus il settore dell'industrial design è in crisi, eppure mai come oggi sembra attrarre grandi gruppi finanziari industriali - come le grandi aziende della moda - che comprano, accaprono, chiamano nuovi amministratori. Cosa sta succedendo?

**Vito Magistretti** È uno sfascio totale. Oggi non esiste nulla di paragonabile a quello che è successo in Italia dalla metà degli anni Cinquanta in avanti. L'Italian design è nato per la produzione di qualità. I mobili come Cesare Cassina ci chiedevano idee: uniche, nuove, strepitose...

**Ettore Sottsass** Quel periodo felice di cui



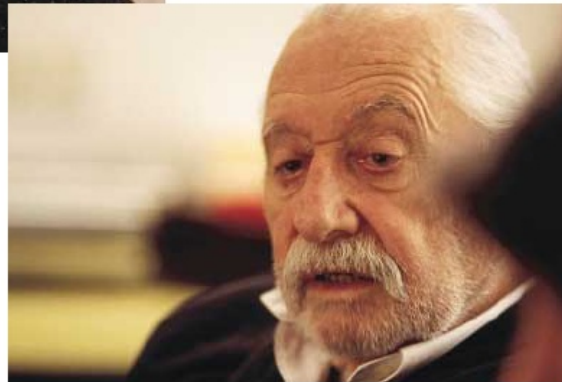
parla Magistretti non aveva designer ma architetti, architetti intellettuali come Franco Albini e lo stesso Magistretti - io allora ero piccolo (ride)... Ma eravamo tutti architetti. Oggi ci sono le scuole di design, che non offrono più la preparazione vasta e articolata di cui noi disponevamo. Ma anche i produttori erano diversi: erano giovani industriali - quasi tutti antifascisti, entrati nell'industria dei padri appena finita la guerra - che speravano che l'Italia potesse dire qualcosa di nuovo, socialmente ed eticamente. Hanno seguito con grande passione etica, ma non erano veri industriali; erano artigiani meccanizzati.

**Enzo Mari** Industriali che non conoscevano l'orrore della produzione industriale e rischiavano ingenuamente in attrezzature. Qualche volta andava bene, spesso fallivano. Non dobbiamo dimenticare che il design italiano è stato fatto da quel 5 per cento di appassionati che - di fronte ad una Milano e a un Paese distrutti dalla guerra - sognavano di costruire un mondo nuovo. Nella mia esperienza di cinquant'anni di professione e 2.000 progetti, ho visto che ogni volta che un imprenditore muore, l'azienda fallisce. Insomma, il design è entrato in crisi quando è diventato una macchina per i furbetti della pianura padana... Il sogno che il design possa diventare un prodotto industriale continua a rimanere

un sogno... ma quando è possibile va comunque perseguito.

**ES** C'è una sorta di destino antropologico nella cosiddetta "cultura industriale". Dal momento in cui hai una macchina che produce molti prodotti, per vendere devi saper gestire altre sfere oltre alla produzione: la seduzione, la pubblicità e il mercato. L'ingresso delle finanziarie nel mondo del design è un cataclisma...

**Andrea Branzi** Succede quello che è già accaduto nella moda. I gruppi finanziari sono entrati nel settore con lo stesso criterio con cui una volta si entrava nelle industrie di tondini: si investe tanto per ricavarne tanto... Ma le



aziende dell'industrial design sono organismi delicati, strutture improvvise, fragili, e quando li fai saltare di dimensione o di assetto, rischiano di crollare. Le industrie dell'arredamento ruotano intorno al loro proprietario, spesso anche fondatore. Se lo esautorano, rischi di svuotare la realtà imprenditoriale e che hai comprato.

**Alessandro Mendini** Davvero non mi interessa il paragone nostalgico tra i guai dell'oggi ed un passato felice e

perduto. Io sono nato nel "contro-design", non in quel "bel design", che negli anni Sessanta ha vissuto un momento negativo di iper-consumismo e che infatti ha poi prodotto la reazione del contro-design. Oggi c'è una situazione dove l'economia e il tecnicismo si mangiano tutto. I problemi del design per me non sono il fatto che Charme (la finanziaria che possiede in parte, tra l'altro, Poltrona Frau, e che fa riferimento a Luca Cordero di Montezemolo) compri o meno Cappellini, ma che ormai quasi tutti i prodotti che si capita di disegnare siano fatti in Cina. Il baricentro si è spostato là. La Cina è oggi il vero luogo della produzione, e quindi del design e della tecnologia. E così è basta: non ha senso piangerci sopra... Sarebbe magari auspicabile una nuova stagione di radicalismo...

**ES** Sono pazzeschi i cinesi. Abbiamo mandato un disegno di posate con un prototipo e nel giro di due giorni avevano indietro le posate in acciaio inossidabile, perfette. Non è la tecnologia che permette questa velocità: sono la voglia, l'entusiasmo, il fanatismo e la voglia di rivincita. Quando cade un regime autoritario o finisce una guerra, c'è sempre una grande speranza esistenziale, perché è finiti il pericolo, è finita la paura. È successo in Italia, in Spagna dopo la caduta di Franco, e adesso in Cina, dove sperano di poter ridisegnare tutto quanto in fretta. Al fondo del design c'è sempre un mood generale. È un'intera società a volere qualche cosa di nuovo.

**EM** V disegno un diagramma che parte del presupposto che l'industrial design sia improvvisabile, fragili, e quando li fai saltare di dimensione o di assetto, rischiano di crollare. Le industrie dell'arredamento ruotano intorno al loro proprietario, spesso anche fondatore. Se lo esautorano, rischi di svuotare la realtà imprenditoriale e che hai comprato.

**AB** Il tuo punto di vista della qualità è estremamente limitato.

**EM** No. Per me l'unica cosa che conta è la qualità, e non parlo di qualità

edonistica. Dunque, dobbiamo distinguere due tipi di qualità: quella di chi produce (a destra del diagramma) e quella di chi acquista (a sinistra). Tra le due traccio una linea di divisione verticale e quindi attribuisco dei voti da 1 (qualità bassa) a 10 (massima). Preciso che mi riferisco all'Italia e a un bacino

nello schema di Mari si porrebbe nei livelli più alti. In Givetti si discutevano non tanto le vendite quanto le culture della produzione. Ma le condizioni della produzione sono diventate, col tempo, sempre più feroci. Però io credo che la corrispondenza tra i livelli (di produzione e uso), che Mari ha ipotizzato nel



di circa 40 milioni di persone. Se assegno (inventando i numeri) una quantità a ciascun livello di qualità della produzione di industrial design scopro che: la qualità 10 (quella di Brunelleschi e Michelangelo) è oggi pari a zero, la qualità 9 può riguardare un solo produttore. La qualità 8 è riconducibile a 7 produttori, la qualità 7 a 22, la qualità 6 a 58, la qualità 5 a 99, la qualità 4 a 198, la qualità 3 a 2.70, la 2 a 39.000. Infine, al livello 10 sono 19.251 produttori.

domus E la qualità di chi compra?

**EM** E una qualità riferita a 40 milioni di persone. Al livello 10 troviamo un signore che ha letto Platone, Adamo Smith, Carlo Marx, ascolta Monteverdi. La qualità 10 in tutta Italia è propria di 22 persone. La qualità 9 si può riconoscere a 87 persone, la qualità 8 a 280, la 7 a 700, la 6 a 2.300, la 5 a 15.000, la 4 a 29.312, la 3 a 153.000 e più, la 2 a 930.000. Al livello 10 sono 38 milioni di utilizzatori. La cosa impressionante di questo diagramma è che non si registrano mai relazioni incoerenti. Perché la produzione di qualità non ha mercato, chi mai produrrebbe un oggetto di qualità eccelsa se i suoi ipotetici compratori sono solo 22? In altro canto chi sta al livello 1 della produzione produce per tutti; ma questo non è design, è la fuffa che si trova in giro.

**ES** Io ho lavorato con Givetti, un'azienda che

impiegati di Messina, che cercavano qualcosa di irraggiungibile, uno status... A conferma che gli stili psichici contano molto, a volte più delle leggi della finanza.

domus Memphis è stata un affare?

**ES** Io ho una teoria che mi ha seguito nella vita: se tu ti disinteressi del denaro lui si ingelosisce e ti corre dietro. Io non credo che Picasso abbia cominciato a pensare come vendere i suoi quadri. Quando provo a disegnare cose da vendere, va sempre a finire male. Se invece penso che un'opera vada fatta in un certo modo e la disegno così, allora si vende.

**AB** La verità è che il design non è mai stato per davvero industriale. È un mondo che produce una sorta di semiosfera. Montezemolo crede di comprare con Cappellini una fabbrica, invece si trova in mano una griffe, carta intestata, negozi, degli art director, immagini, icone... Comprare seduzione.

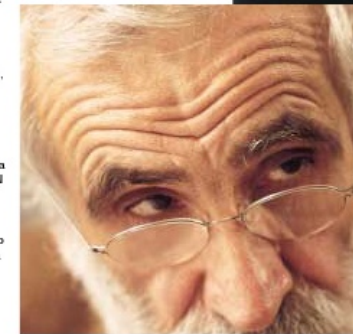
**AM** Sì, ma l'acquisto di Cappellini da parte di



Poltrona Frau (e quindi di Charme) va visto con attenzione, perché Cappellini non è certo un'industria. È un interessante fenomeno sperimentale, che spesso ha reso vacui gli oggetti. I suoi prodotti sono privi di motivazione sociale: propongono una sorta di circolo di forme belle come la cipria ma vuote, che imitano lo stilismo della moda ma non ne hanno la forza sostanziale e strutturale...

**ES** Ma questo è il grande rischio della nostra professione, perché noi non conosciamo il cliente: è solo una nebbia che viene esaminata dai professori del marketing, che si affidano alle statistiche (adesso va il blu, le donne si vogliono vestire di chiaro ecc.). La vita del cliente non c'è; è lontana, inaccessibile, lo cerco di frequentare il più possibile i miei clienti, ci vado a cena, di chiacchiere. Alla fine so cosa progettare, senza che loro me lo dicano.

**EM** Il design era nato per produrre degli oggetti che non fossero alla moda, che durassero nel tempo. La moda è invece un



suo diagramma, sia sbagliata. Quando abbiamo fatto Memphis - che in quanto a qualità (almeno nelle nostre pretese) era in fondo al diagramma - i nostri mobili non erano comprati dalla borghesia milanese, ma dagli

parla Magistretti non aveva designer ma architetti, architetti intellettualizzati come Franco Albini e lo stesso Magistretti – io allora ero piccolo (ride).... **Ma eravamo tutti architetti.** Oggi ci sono le scuole di design, che non offrono più la preparazione vasta e articolata di cui noi disponevamo. Ma anche i produttori erano diversi; erano giovani industriali – quasi tutti antifascisti, entrati nell'industria dei padri appena finita la guerra – che speravano che l'Italia potesse dire qualcosa di nuovo, socialmente ed eticamente. Ci hanno seguito con grande passione etica, **ma non erano veri industriali; erano artigiani meccanizzati.**

erano artigiani meccanizzati.

**Enzo Mari** Industriali che non conoscevano l'orrore della produzione industriale e rischiavano ingenuamente in attrezzature. Qualche volta andava bene, spesso fallivano. Non dobbiamo dimenticare che il design italiano è stato fatto da quel 51 per cento di appassionati che – di fronte ad una Milano e a un Paese distrutti dalla guerra – sognavano di costruire un mondo nuovo. Nella mia esperienza di cinquant'anni di professione e 2.000 progetti, ho visto che ogni volta che un imprenditore muore, l'azienda fallisce. Insomma, il design è entrato in crisi quando è diventato una macchina per i furbetti della pianura padana...

**Il sogno che il design possa diventare un prodotto industriale continua a rimanere**



**aziende dell'industria sono organismi improvvisati, fragili, di piccola dimensione o di assai piccola dimensione. Le industrie dell'arreda sono loro proprietario, spesso esautorati, rischi di svista imprenditoriale che**

**Alessandro Mendini**  
Davvero non mi intendo tra i guai dell'oggi e



12-11-2019, 11:00 AM

Cecilia Polidori, qualche annotazione su  
Sotssass, Lezione 4 - 14 Novembre 2019

116

**ES** Sono pazzeschi i cinesi. Abbiamo mandato un disegno di posate con un prototipo e nel giro di due giorni avevamo indietro le posate in acciaio inossidabile, perfette. Non è la tecnologia che permette questa velocità: sono la voglia, l'entusiasmo, il fanatismo e la voglia di rivincita. Quando cade un regime autoritario o finisce una guerra, c'è sempre una grande speranza esistenziale, perché è finito il pericolo, è finita la paura. È successo in Italia, in Spagna dopo la caduta di Franco, e adesso in Cina, dove sperano di poter ridisegnare tutto quanto in fretta. **Al fondo del design c'è sempre un mood generale. È un'intera società a volere qualche cosa di nuovo.**



di circa 40 milioni di persone. Se assegno (inventando i numeri) una quantità a ciascun livello di qualità della produzione di industrial design scopro che: **la qualità 10 (quella di Brunelleschi e Michelangelo) è oggi pari a zero**, la qualità 9 può riguardare un solo produttore.

La qualità 8 è riconducibile a 7 produttori, la qualità 7 a 22, la qualità 6 a 58, la qualità 5 a 99, la qualità 4 a 198, la qualità 3 a 2.170, la 2 a 39.000. Infine, al livello 1 ci sono 159.231 produttori.

**domus** *E la qualità di chi compra?*

**EM** È una qualità riferita a 40 milioni di persone. Al livello 10 troviamo un signore che ha letto Platone, Adamo Smith, Carlo Marx, ascolta Monteverdi. La qualità 10 in tutta Italia è propria di 22 persone. La qualità 9 si può riconoscere a 87 persone, la qualità 8 a 290, la 7 a 700, la 6 a 2.320, la 5 a 15.000, la 4 a 29.312, la 3 a 153.000 e più, la 2 a 930.000. Al livello 1 ci sono 38 milioni di utilizzatori. La cosa impressionante di questo diagramma è che non si registrano mai relazioni incrociate. Perché la produzione di qualità non ha mercato: **chi mai produrrebbe un oggetto di qualità eccelsa se i suoi ipotetici compratori sono solo 22?** O, a un altro canto, chi sta al livello 1 della produzione produce per tutti;



il, qualche posto 2019 su  
ner 4 14 Novembre 2019

117  
suo diagramma, sia sbai  
abbiamo fatto Me



meccanismo fondamentale della merce, che se non si cambia di continuo, non si vende. Il design è stato costretto in questi ultimi anni a diventare moda, perché ha prodotto un'eccessiva quantità di seggiole, lampade... Tutto è già stato fatto...

**AB** Il problema del design è piuttosto che non produce abbastanza visioni, non ha strategie comprensive, invenzioni. Ecco il malinteso: sembra che il design industriale sia effettivamente una macchina con delle logiche dure, rigide, mentre in verità produce una sorta di sonorità ambientale, di sottofondo immateriale - si pensi a quello che succede a Milano durante il Salone del Mobile.

**Rans Ulrich Öbrist** In questo stesso momento, migliaia di direttori di centri di ricerca francesi si stanno dimettendo dai loro incarichi. La situazione in Europa è drammatica, i ricercatori scappano negli Stati Uniti o in Asia. È un proposito di crisi delle istituzioni di produzione della conoscenza sarebbe interessante parlare di Olivetti, dove l'idea di György Kepes di superare i timori di mettere insieme conoscenze diverse fu realizzata all'interno di un'industria.

**ES** Olivetti non era solo un luogo di conoscenza. Realizzava istituzioni per la conoscenza: gli asili nido, le scuole dei bambini, la biblioteca, l'ospedale vicino alle case.



**EM** L'unica speranza per cambiare la parte centrale del mio diagramma sarebbe proprio la scuola, se la scuola aspirasse alla qualità vera. Ma oggi non è così.

**domus** Ma non è un po' qualunque dire che la scuola non insegna nulla?

**EM** Qualunque sia? Se parliamo di qualità... si può proprio dire che la scuola di design non la insegna. Parlo dopo averlo verificato concretamente in cento volte...

**AB** Ma potresti sempre sbagliare.

**EM** Certo posso sbagliare. È tutto relativo.

**ES** Se sappiamo che tutto è relativo diventiamo di una modesta pazzesca. Ma tu non credi che tutto sia relativo, piuttosto credi di uscire dalla relatività e ti arrabbi.

**EM** Io mi arrabbio perché sono appassionato, come voi del resto, perché amo profondamente il mio lavoro.

**AM** Anche io sono appassionato, ma gioco e non mi arrabbio. Pur facendo dei giochi seri, col fuoco.

**HVO** Quali sono oggi i luoghi di produzione del sapere a Milano?

**AM** Non sono tanto le scuole, ma alcuni studi professionali, o alcune riviste... Ettore, anche



potesse fare poesia anche con il laminato, non solo con il noce.

**HVO** Chi sono oggi i giovani designer più promettenti?

**EM** Non ricordo alcun giovane progettista italiano emerso negli ultimi quindici anni. Li importiamo dalla Francia, dalla Spagna, dalla Germania, dal Brasile. Ho fatto un calcolo empirico. In Europa i giovani trentaduenenni appena diplomati in design sono circa tre milioni. In Lituania ci sono sei scuole di design, in Liechtenstein due, l'Andorra ne ha due. Io penso che la qualità sia un bene molto raro e che uno su mille ha il sangue rosso della qualità (anche se il vero rapporto sarebbe di 1 su 10.000): su un campione di tre milioni, sarebbero quindi 3.000. Invece, non ne emerge nemmeno uno. Ecco il degrado della scuola! Un tempo il design italiano era fatto da umanisti e non da tecnici. Il design muore quando si pretende che diventi una scuola tecnica.

**VM** Io insegno da 20-22 anni al Royal College of Arts di Londra e ricordo al massimo cinque o sei designer di qualità, tra i quali Jasper Morrison e Konstantin Grcic. Alcuni sono andati a cercarli in seguito a scuola, perché mi avevano colpito. Tra questi Kazuhiko Tomita, un giapponese, che ho anche ospitato nel mio studio a Milano. Progettava un piano forte con la tastiera verticale... Ricordo poi

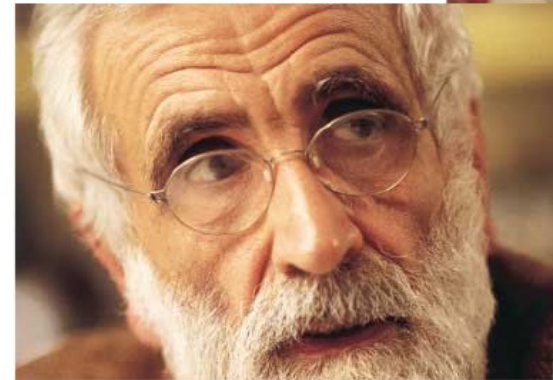
l'industrializzazione, ma piuttosto l'inarridimento di certe strutture che dovrebbero stimolare riflessioni più vaste: la cultura del progetto è sempre stata una branca - anche se autonoma, non integrata - della cultura di sinistra. Ed è questa cultura che oggi è in profonda crisi...

**ES** Quando disegno non cerco di salvare il mondo, cerco di salvare me stesso. Faccio il mio disegno, lo metto sul tavolo e poi quello che succede, succede. Non sono un rivoluzionario né un missionario. Memphis mi è venuta in mente quando andavo in una latteria alla mattina, dove due vecchi vendevano biscotti e latte. Tutto era fatto di laminato ed era così pieno di innocenza e di grazia che ho pensato di

una ragazza irlandese e un australiano con uno strano senso della scultura.

**ES** La domanda è sbrigativa, perché implica che il designer sia un personaggio eccezionale, un artista, un pittore... Ma nell'industrial design non c'è oggi questa situazione. Al punto che, per fare un esempio, in Sony c'è una scuola interna di design dove si impara solo a disegnare, a volte il più minuto dei componenti. Il progettista industriale non deve avere per forza una personalità eccezionale...

**AB** Evero. La scuola non ha mai avuto la funzione di formare i protagonisti del design, ma piuttosto i quadri intermedi. In vent'anni di Domus Academy ricordo pochissime figure eccezionali, ma potrei fare un elenco di tanti bravi giovani designer. Tuttavia, uno dei fenomeni rilevanti oggi è la crescita del numero di progettisti di qualità non legato alle scuole, ma ad altri meccanismi. Al Salone del Mobile, si possono vedere tantissimi progetti di qualità, molti dei quali probabilmente non entreranno mai nel mercato, e forse non se lo propongono neppure come obiettivo. Ma oggi c'è una vera e propria massa di progettisti: una società



progettante...

**AM** Quello che accade in tutte le scuole, anche in quelle dei geometri e degli ingegneri. I diplomati e i laureati bravi e responsabili sono tanti, ma di eccellenti ingegneri ne nasce uno ogni tanto. Io ho studiato in una Università che era un disastro totale, molto peggio di quella odierna. Ma quando io frequentavo quella scuola, al suo esterno esisteva una attività sociale e politica che offriva dei contenuti importanti: con filiti, suggestioni, idee. Uscivi dalle aule e avevi di che ragionare. Una situazione che ti spingeva all'autodidattismo. Adesso c'è troppa complessità e gli studenti possono giocare solo di formalismo. Il design è vuoto e vacuo. C'è una qualità alta, ma spesso solo pseudo-scolara.

**EM** Quando Branzi parla di una scuola che

prepara quadri per l'industria si contraddice. I ragazzi di oggi non sanno che cosa sono le vite, non sanno niente, non sanno nemmeno respirare.

**AB** Infatti quella sarebbe una scuola per metalmeccanici...

**ES** Gli studenti non sanno spesso cosa fare. Sono davanti a un computer aspettando che dallo schermo arrivi qualche cosa... Avevo un collaboratore inglese. Un giovanotto, mi sembrava bravo. Un giorno chiacchierando ho fatto il nome di Dioniso. Lui mi ha guardato e ha chiesto: "Cos'è Dioniso?".

una foglia di banana, per vestiti hanno un quadrato di tela, si siedono per terra quindi non hanno tavoli o sedie. L'unico oggetto che tutti hanno è una diotola per i liquidi, che assume nella loro vita un vero, alto, senso di sacralità. Perché è tutto quello che posseggono per sopravvivere.

Un designer dovrebbe sapere che gli oggetti possono diventare lo strumento di un rito esistenziale, e non solo cose che si guardano e si usano, magari distrattamente. Bere acqua in un bicchiere di carta oleata sull'autostrada e berla in un bicchiere di cristallo sono gesti diversi. Nel primo caso, mentre bevi, quasi dimentichi di



esistere; nel secondo caso - per il peso, per la fragilità, per la trasparenza, per il non-sapore - sai di avere in mano uno strumento che ti porta a riflettere su quello che in quel momento stai vivendo. Cogli queste differenze e ti poni questi problemi solo se conosci bene la vita, le vite, le storie antiche, i fantasmi del passato e quelli del futuro...

**domus** È questa l'industrial design?

**ES** No, questo non è industrial design: è design.



**GI** ho detto: 'Senti, se non sai chi è Dioniso, esci da questa porta...'

**domus** Davvero Dioniso è così importante?

**ES** Se un designer inglese non sa che tipo di divinità era Dioniso - feroce, felice, ubriaca, sessualmente attiva - non sa che cosa disegna. Dioniso rappresenta il Mediterraneo, che è già in sé un catalogo esistenziale: profumi, colori, vegetazione speciale, antichi fantasmi... Quando disegno penso a questo mondo, perché è nella mia testa. Naturalmente non tutti devono sapere che cosa è il Mediterraneo, la stessa attenzione può riguardare altri luoghi, ad esempio l'India, dove le persone non hanno niente: mangiano con le mani, mettono il cibo su

L'idea Una sera d'inverno, a Milano, in biblioteca di design.  
Si invita il grande maestro del design italiano.

Il luogo Un ristorante, meglio una sede privata, forse è preferibile una casa... La casa del direttore di Demus.

L'organizzazione Una serie di incontri per individuare particolari applicazioni (attività, attività, ideologie, tecniche, scegliere il momento...)

10 marzo 2004, ore 20,30 La tavola è apparecchiata, imbandita con minicocktail, i tavoli sono in un'aula strategica, le lampade accese... Chi invitati arrivano alla vigilia. Bianchi di vino, si susseguono le chiacchiere e i bicchieri vengono riempiti. In attesa di ingegnere d'altissimo. Come tutti.

Il ritrovo Nella stanza pre-traduzione del direttore. Siamo a bere e a chiacchiere. Una parola di più o di meno può essere fatale. Due "maestri" di design con un grande patrimonio di esperienza. Chi invita si ferma a un tavolo. Piacere, si racconta un aneddoto. "Non mi sono mai divertito a fare cose così belle...". "Quando? Non è mai...". Un'ora, ma non troppo, non brucia il tempo. Chi è il cuneo. Il tavolo è pronto... Una parola di più o di meno può essere fatale. Tutti hanno la percezione che il ritrovo sarà fantastico.

A tavola Il direttore chiede il cibo (perché la tavola è il punto di partenza di tutto il design). "Se siamo in D, la non posso mangiare". Si trova un altro commensale e subito il problema cambia di natura.

Parole Una serie di frasi di stile e di design. "Cosa ne pensate dell'ultima Demus?". "Mi piace molto l'ultima". "Cosa ne pensate?". "È molto complicato".

"Non capisco il design". "È tutto, ma il mio non è così facile". "La passione è un po' di trappola". "La passione è un po' di trappola". "La passione è un po' di trappola". "La passione è un po' di trappola".

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.

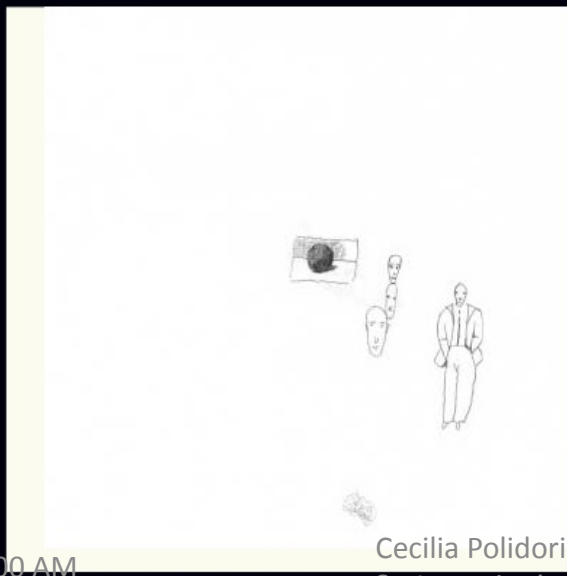
Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere. Il design è un mestiere.



Il cartoncino segnato con gli schizzi di Enzo Mari / Enzo Mari's cardboard place-mat



I disegni di Ettore Sottsass durante la cena / Ettore Sottsass's drawings made during the dinner



Cecilia Polidori, qualche annotazione su Sottsass, Lezione 4 - 14 Novembre 2019



The idea On a winter evening in Milan, in a library of design.

The guest The great master of Italian design.

The place A restaurant, better a private room, or preferably somebody's house...

The organization A week to pick and be particular and speculate, work out technical details, choose the menu...

10 March 2004, 8.30 pm The table is laid, the napkins carefully placed, the wine glasses filled and the glasses filled with wine.

The guests In the meantime, the host and the chef chat to get over any minor embarrassments and to pass the time while waiting. Everybody is here.

The party At the dinner table, some laughing, some talking, it will be a night of design. The only level and the level of the table. The other three form separate groups, laughing and talking each other in the kitchen.

What do you think of the new Demus? "I think it's great". "Paragraph graphic". "It has guts". "I don't understand the hierarchy". "It's a bit of a joke, but you can hardly read the text, the type is too small...".

The passion is a trap. The passion is a trap. The passion is a trap. The passion is a trap.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

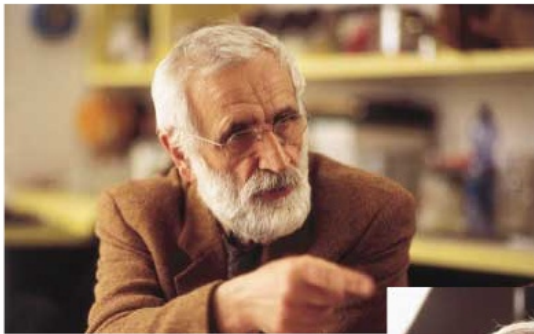
Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.

Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession. Design is a profession.



**AB** What is happening now is like what happened to fashion. Financial groups entered the business with the same attitude with which one used to enter the iron rod business; you invest so much in order for profit to be so much. But industrial design companies are delicate organisms, improvised and fragile structures, and when you upset their dimensions or their working order, they risk collapsing. Furniture factories revolve around their owner, who is often also the founder. If you deprive him of authority, you risk emptying the entrepreneurial undertaking you just bought.

**AM** I am really uninterested by the nostalgic comparison between today's problems and



## In the World of Objects

**domus** The industrial design field is in trouble, but it seems to be attracting larger financial and industrial groups (like the big fashion houses) than ever before. They are buying, incorporating and calling in new CEOs. What is this all about?

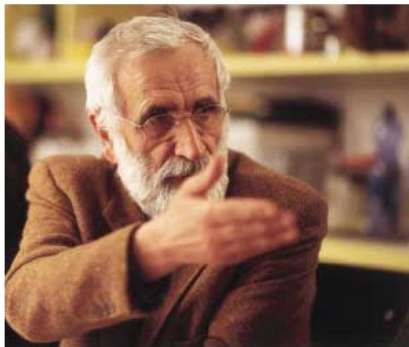
**VM** It's a complete breakdown. Today there is nothing that compares with what happened in Italy from the mid-1950s onward. What we call Italian design came forth from quality production. Furniture manufacturers like Cesare Cassina started asking us for ideas that were unique, new, striking.

**ES** The happy period that Magistretti is talking about had no designers, but architects. They were intellectualized architects like Franco Albini and Magistretti here. As for myself, I was little then... (laughs) But all of us were architects. Now there are design schools that do not offer the vast and articulate preparation that we had at our disposal. And manufacturers were different too. They were young industrialists, almost all of them anti-fascists that had entered their fathers' businesses right after the war. They hoped that Italy could come up with something new, both socially and ethically. They followed us with great ethical passion, but they were not real industrialists. They were mechanized artisans.

**EM** They were industrialists who were not familiar with the horrors of industrial production and naively took risks in equipping their factories. Sometimes all went well, often they went bankrupt. We must not forget that for 3% of Italian design was made up of aficionados who dreamt of building a new world in the face of a city (Milan) and a country shattered by war. In my experience of 50 years in the profession and 2000 projects, when the entrepreneur dies, his company goes down the tubes. In a word, design fell ill when it became a machine for the parvenus of the Manara Padana. The dream that design may become an industrial product continues to remain but

a dream. But when possible, it should definitely be pursued.

**ES** There is a kind of anthropological destiny in the so-called "industrial culture". As soon as you have a machine that produces many products, you need to be able to master other domains besides production, meaning: seduction, advertising and the marketplace. Financial groups entering the design world represent a cataclysm.



yesterday's slot happiness. I was born in the "counter-design" period, not in the "beautiful design" period which experienced a dip in the '60s because of hyper-consumerism, and which then went on to produce the reaction of counter-design. Today there is a situation where the economy and the technical focus eat everything up. For me, the trouble in design is not the fact that Charms (the financial group that owns partially Poltronara Rau, among others, and reports to Luca Cordero di Montezemolo) is or is not buying out

Cappellini, but that almost all the products we happen to design are made in China. The epicenter has moved there. Today, China is the real location of production, and thus of design and technology. That's the way things are, and there's no sense crying about it. It just might be desirable to commence a new season of radicalism...

**ES** The Chinese are incredible. We sent over a silverware design and a prototype, and two days later we received the full service back, all perfect, in stainless steel. It's not technology that is behind this speed, it's will, it's enthusiasm, it's fanaticism and the need for revenge. When a dictatorship falls or a war ends, there is a swelling up of great existential hope, because the danger has passed, the fear has abated. It happened in Italy, in Spain after Franco fell, and now in China, where they hope to redesign everything in a hurry. At the heart of design one can always find a general mood. It is a whole society wanting something new.

**EM** I'll draw you a diagram that starts with the presupposition that Industrial Design is quality. As we know, quality is a relative definition that can only be defined by comparison: a horse that runs faster than another horse, etc.

**AB** Your view of quality is extremely limited.

**EM** No. To me, the only thing that matters is quality, and I'm not talking about hedonistic quality. So, we have to distinguish two types of quality: quality of the manufacturers (on the right) and quality of the persons buying (on the left). Between the two, I'll draw a vertical line, dividing them. Then I'll list numbers of points for quality, from 1 (the quality) to 10 (the maximum). I am talking about Italy and a base of roughly 40 million users. If, by inventing the numbers, I assign a quantity of users to each level of quality in industrial design production, we see that a 10 value in quality (represented by Brunelleschi and Michelangelo) is equal to zero today, so a 9 is attributed to one single manufacturer. Quality level 8 can be recognized in 7 manufacturers, quality level 7 has 22, quality 6 has 58, quality 5 has 99, quality 4 has 198, quality 3 has 210, quality 2 has 39,000, and at level 1 there are 19,231 manufacturers of industrial design.

**domus** And what about the quality of the people buying?

**EM** The quality refers to 40 million people. At level 10 there are persons who have read Plato, Adam Smith, Karl Marx, and listen to Monteverdi. Quality 10 in Italy can be found in 22 persons. Quality 9 can be attributed to 87 persons, level 8 to 290, 7 to 700, 6 to 2,300, 5 to 15,000, 4 to 29,312, 3 to 83,000 and more, level 2 to 930,000. At level 1 there are 38 million persons buying. The shocking thing about this diagram is that there are no crossed scale values, because there is no market for quality production. Who would ever produce an object of excellent quality if its hypothetical buyers were only 32? On the other side, who is at level 1 production produces for everyone. But that's not design, that's the junk you see everywhere out there.

**ES** I used to work with Olivetti, a manufacturer that would be attributed to one of the highest quality levels in Mari's diagram. At Olivetti, there was not so much discussion about sales as there was about production cultures. But production conditions have become quite ferocious over time.

But I think that the correspondence between the levels of production and use that Mari describes in his diagram is wrong. When we did Memphis, we aspired for it to be a high quality level. But the furniture was not bought by the Milanese bourgeoisie. It was bought by 9- to-5 workers in Messina looking for something unobtainable, a status... And that confirms the fact that psychological factors are very important, sometimes more than financial factors.

**domus** Was Memphis good business?

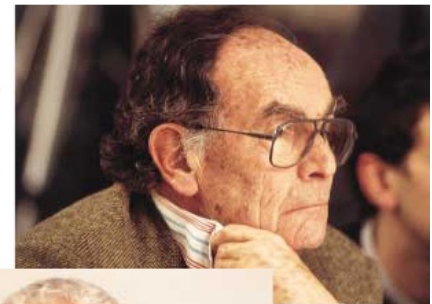
**ES** I have a theory that has followed me throughout my life: If you are uninterested in money, it gets jealous and runs after you. I do not think that Rosso so much as started to think about how to sell his paintings. When I try to design things for selling, they always fail. But I think that an oil cruet should be made in a certain way, and then I design it, it sells.

**AB** The truth is that design has never really been industrial. It is a field that produces spheres

are without social motivation; they propose a kind of club for beautiful forms like face powder, but empty, imitating styles in fashion but devoid of substance and structural strength of their own.

**ES** But that's the great risk of our profession, because we do not know who the customers are. They are just a blur that is examined by marketing professors who go along with the statistics (blue is "in", women want to wear light colors now, etc.). The customer's life isn't there; it's far away, inaccessible. I try to visit with my clients as much as I can - I dine with them. I chat with them. In the end, I know what to design without them telling me.

**EM** Design was born not to produce fashionable items, but durable ones. Fashion is a fundamental mechanism for merchandise, however, if it's not continually changed, it doesn't sell. Design has been forced in recent years to become



of signs. Montezemolo thinks he's buying the Cappellini factory, but he's really going to have a brand name, with designed letterheads, stores, art directors, images, icons... He's buying seduction.

**AB** Yes, but Charms's buyout of Cappellini must be looked at with circumspection, because Cappellini is certainly not a factory. It is an interesting experimental phenomenon that has often rendered its objects vacuous. Its products

fashion, because it produced such an excess of chairs and lamps. Everything has already been made...

**AB** Design's problem is that it doesn't produce enough visions, it has no overall strategies or inventions. That's where the misunderstanding resides: it seems as if industrial design is effectively a machine with hard, rigid logic, when in fact it produces a kind of ambient



sonority, an immaterial background. Just think of what happens to Milan during the Furniture Fair.

**HUO** At this very moment, thousands of directors of French research centers are resigning. The situation in Europe is dramatic - researchers are running away to the United States and Asia. And speaking of the crisis in institutions that produce knowledge, it would be interesting to talk about Olivetti, where Ettore Sottsass' idea to overcome our fear of using different kinds of knowledge, was realized inside a manufacturing company.

**ES** Olivetti was not just a place of knowledge. It made institutions for knowledge: nursery schools, children's schools, a library, and a hospital close to the homes.

**EM** The only hope for changing the central part of my diagram is precisely the school, if that school would aspire to true quality. But that's not the case right now.

**domus** Isn't it a bit simplistic to say that the schools are not teaching anything?

**EM** Simplistic? Me? If we're talking about quality, I must say that design schools don't teach it. I speak from the experience of having verified this in practice a hundred times over...

**AB** But you could still be wrong.



12-11-2019, 11:00 AM

laboratories like Memphis and Achimia were born in Italy. They were initiated by outside commissions from any particular manufacturers. The idea was that design needed to contain research, experimentation. Today's problem is not industrialization, but the drying up of certain structures that are needed to stimulate thought in a broad way. Design culture always had an oxygen exchange with leftist culture, although it was autonomous and un-integrated. And that's a culture that shaving profound difficulties today.

**ES** When I make my drawings, I'm not trying to save the world; I'm trying to save myself. I make my little drawing, I put it on the table, and whatever happens, happens. I am no revolutionary, nor am I a missionary. Memphis came up in me when I went to go get milk one morning in a shop where an elderly couple sold biscuits and milk. The whole place was made of laminate, and it was so full of innocence and grace, that it crossed my mind that poetry could be written with laminate too, not just with walnut.

**HUO** Who are the most promising designers of today?

**EM** I do not remember a single young Italian designer that has emerged in the past fifteen years. We import them from France, Spain, Germany and Brazil. I made an empirical calculation. In Europe, there are roughly 3 million 35-year-old design graduates. In Lithuania, there are 6 design schools, in Liechtenstein there are 2, and Andorra has 2. I think that quality is a rare gift and only one in a thousand has the red blood of quality (even if the real ratio is probably more like 1 in 10,000).



That means 3000 in our sample of 3 million graduates. But not even one emerges! That's what I mean with degradation of the schools! Before, Italian design was represented by humanists and not technical engineers. Design dies off when people start thinking it's a technical skill.

**EM** I have been teaching for 20 or 22 years at the Royal College of Art in London, and I remember 5 or 6 quality

designers at the most, among them Jasper Morrison and Konstantin Grcic. Some of them I looked up after their years at school, because they had impressed me. One was Kazuhiko Torita, a Japanese man who stayed in my Milan studio for a while. He was designing a piano with a vertical keyboard. I also remember

much complexity and the students are only able to play with formalism. Design is empty and vacuous. There is high quality, but often of a pseudo-sculptural type.

**EM** When Ettore was talking about preparing people for the industry, he was contradicting



a young Irish woman, and an Australian with a strange sense for sculpture.

**ES** The question is misleading, because it implies that a designer is an exceptional person, an artist, a painter. But that's just not the situation nowadays. So much so that at Sony, to illustrate this with an example, there is an internal design school where people learn only how to draw, sometimes even the smallest of components. The industrial designer does not necessarily have to have an exceptional personality.

**AB** That's true. Schools have never had the function of shaping the protagonists of design, but more the intermediate figures. In 20 years at the Domus Academy I can remember very few exceptional talents, but I could compile a list of those who are capable young designers. However, one of the relevant phenomena of today is the increment of the number of quality designers that are not linked to any school, but to different mechanisms. At the Furniture Fair, there is an enormous amount of quality projects, but many will probably never enter the marketplace, and maybe that isn't even their aim. But now there are masses of designers, there's a whole designing society...

**AM** That's what happens in all schools, even the ones for surveyors and engineers. There are many competent and responsible degree-holders, but excellent engineers are few and far between. I studied at a disastrous university, much worse than anything today. But when I went to that school, there were extracurricular social and political activities that offered important experience: conflict, suggestion, ideas. When you walked out of the lecture hall you had something to think about. It was a situation that pushed you to become an autodidact. Now there is too

If a British designer does not know what type of divinity Dionysos was - ferocious, happy, drunk, sexually active - he cannot know what he's designing. Dionysos represents the Mediterranean, which is already in itself an existential catalogue of smells, colors, special vegetation, and even ghosts... When I design I think of that world, because it's in my head. Naturally, not everyone needs to know what the Mediterranean is; one could have the same attention for other places, for example India, where people have nothing: they eat with their hands, they put food on a banana leaf, for clothes they have a square of



cloth, they sit on the ground, so they don't have tables and chairs. The only object everyone has is a bowl for liquids, and that bowl takes on a true, high sense of sacredness in their lives. Because it's all they have to survive. A designer needs to know that objects can become instruments for existential

himself. Youngsters these days don't know what a screw is, they don't know anything, they don't even know how to breathe.

**AB** That's right - that would be a school for metalworkers...

**ES** Students often don't know what to do. They sit in front of a computer waiting for the screen to make something happen. I once had a British collaborator. He was young, he seemed bright. One day, while chatting, I mentioned the name of Dionysos.

He looked at me and said, "What's that?" I told him: "Listen here, if you don't know who Dionysos is, out the door with you!"

**domus** Is Dionysos really so important?

rites, and not only things that are looked at and sometimes distractedly used. To drink water from a waxed paper cup on the highway and to drink it from a crystal goblet are different gestures. In the first case, you almost forget that you exist as you drink; in the second, for the goblet's weight, fragility, transparency and non-taste, you realize that you have in your hand an instrument that makes you reflect upon how you are living at that moment. You register these differences and you make an issue of these things only if you know life well: the lives, the ancient stories, the ghosts of the past and those of the future...

**domus** Is that what Industrial Design is?

**ES** No, that's not Industrial Design, it's Design.

Apr 11 / Apr 1 2004 domus 35

Cecilia Polidori, qualche annotazione su Sottsass, Lezione 4 - 14 Novembre 2019

121



12-11-2019, 11:00 AM

Cecilia Polidori, qualche annotazione su  
Sottsass, Lezione 4 - 14 Novembre 2019

122