

DOPPIOZERO

Il design prima del design

[Dario Mangano](#)

6 Settembre 2019

Inclassificabile. È questo l'aggettivo che viene in mente dopo aver letto *Paleodesign* di Matteo Meschiari e Maurizio Corrado (Milieu, 189 pagine, €16,90). Quando invece si tenta di scriverne, ne viene fuori un altro: irriassumibile. Ed è qui che cominciano i guai, almeno per chi, come me, voglia fare proprio questo.

È un libro sul design primitivo mi chiederete? No, decisamente no. Casomai, marzullianamente parlando, sul primitivo del design. Parla di cose, questo è certo. Ma anche dire che “parla” non è esatto, visto che accompagna ognuna delle schede di cui è composto – una per ogni oggetto – con un disegno. Non una fotografia, un disegno: fatto che non solo lo differenzia dai soliti libri “di design” illustrati, ma fa sì che quei semplici tratti di matita proseguano e integrino il discorso fatto verbalmente, al punto che, qualche volta, si prende a seguire più quelli che questo. Un consiglio: provate a cercare in rete i riferimenti alle immagini che vengono ogni volta forniti. Spesso troverete delle fotografie che, oltre a darvi un’idea diversa dell’oggetto, vi costringeranno a riflettere proprio sul disegno in quanto forma di ragionamento. Se ne deduce che per fare un libro “multimediale” non c’è bisogno di creare un ebook, ma basta far venire voglia al proprio lettore di andare oltre i confini dell’oggetto che ha in mano. Il tutto in barba a quanti pensano che l’intertestualità riguardi solo le relazioni che intrattengono testi scritti e non, come in questo caso, quelli visivi.

Infine, va detto, è un libro pieno di spazi bianchi. Vuoti che, ancora una volta, non sono un ammiccamento al solito minimalismo che informa tanto design grafico, ma un invito al lettore a scrivere (c’è sempre la parola note prima dello spazio bianco) integrando il testo, e dunque, in un certo senso, a ridisegnarlo. Capito in che razza di guaio mi sono cacciato?

Oggetti dicevamo. D’istinto penseremmo che quelli presentati abbiano a che fare con il passato: pietre scheggiate, ciotole e statuine varie, ma no. Ci sono anche oggetti del genere, ma ce ne sono altri perfettamente contemporanei, mentre alcuni sono inventati, o almeno così pare, e altri sono opere d’arte. Insomma l’unica cosa che si può dire è che si parla di oggetti ma sulla natura di questi, sulla loro esistenza e sulla loro diffusione nulla o quasi si può concludere.

Questo perché ciò di cui si parla, in realtà, è la loro *cosità*, parola testé inventata che vorrebbe alludere al processo mentale, immaginativo ma anche pratico e progettuale da cui ogni oggetto deriva. Si parla di “paleoimmainario” come di quel modo di pensare gli oggetti che sarebbe proprio dell’uomo e influenzerebbe il suo modo di fare ma soprattutto di essere. Da qui una forte e giusta critica alla classica storiografia del design, che ha sempre associato questa parola alla Rivoluzione Industriale, e dunque alla produzione in serie e al consumo di massa, quando invece la capacità di progettare dell’uomo non sarebbe per nulla legata a quelle dinamiche ma, appunto, a una capacità immaginativa molto precedente. Sarebbe insomma perfettamente pensabile un design prima del design, e guardare al mondo cosiddetto primitivo ci dimostrerebbe quanto tutto questo abbia contribuito a fare di noi ciò che siamo. Non si tratta solo di dire che esiste un design inconsapevole, irriflesso, e dunque che il design sta anche dove non lo cerchiamo, ma che esso, in quanto attività, è profondamente legato alla natura umana.



Da qui un'altra idea importante: il design è molto spesso – molto più di quanto siamo disposti a riconoscere – redesign. Progettare è riprogettare, proiettando sugli oggetti dimensioni che non hanno soltanto a che fare con una funzionalità che diremmo pratica, ma con ciò che spesso chiamiamo simbolico. Cito: “Quando si progetta una nuova sedia, considerate le misure umane e risolta la funzione del sedersi, tutto il resto è moltiplicazione dell’immaginario”. Una frase che i soliti funzionalisti leggono: prima si risolve il problema vero e poi vengono le decorazioni. Ecco, questo libro serve a dire che le cose non stanno affatto così. Non c’è da un lato il reale e poi l’abbellimento, perché altrimenti, molto semplicemente, non potremmo spiegare l’ecosistema in cui viviamo, di cui evidentemente gli oggetti fanno a buon diritto parte.

Lo avrete capito, questo libro è uno strumento. Non tanto per apprendere qualcosa, ma per porsi delle domande e per guardare con occhi diversi quello che vediamo ogni giorno. Personalmente lo vedrei bene in mano a uno studente, specie se proprio di design. Non gli insegnerebbe come progettare, semmai cosa realizzare, intendendo con questo più che la scelta dell’oggetto con cui confrontarsi la pertinenza del progetto. Perché non ha importanza ciò che si disegna, che sia un’automobile o un divano, qualcosa di piccolo o di grande, di complesso o di semplice, ciò che conta sono i meccanismi che ne caratterizzano il funzionamento umano e sociale. La cosa che consiglierei allo studente, semmai, è di dotarsi di qualche strumento concettuale per affrontare questa lettura con il giusto spirito.

Per finire vorrei citare una frase di Claude Lévi-Strauss che, credo, riassume perfettamente il senso di un lavoro come quello che si fa in *Paleodesign*. In fondo, la recensione l’ha fatta lui, io mi sono limitato a introdurla:

“Forse un giorno scopriremo che è la stessa logica a funzionare nel pensiero mitico come nel pensiero scientifico, e che l'uomo ha sempre pensato altrettanto bene. Il progresso – ammesso che questo termine continuasse ed essere legittimamente applicabile – non avrebbe in tal caso come teatro la coscienza, bensì il mondo, in cui un'umanità dotata di facoltà costanti verrebbe a trovarsi, nel corso della sua lunga storia, continuamente alle prese con oggetti sempre nuovi.”

C. Lévi-Strauss, *Antropologia strutturale*

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)



Matteo Meschiari | Maurizio Corrado

PALEODESIGN

Sopravvivenza delle cose

