

## PLASTICA OGGETTO DEL DESIDERIO. LA PLASTICA NEL DESIGN

---

Webinar piattaforma Zoom – 24 febbraio 2021

Che cosa unisce le parole contenute nel titolo di questa relazione? Quali sono i fili che legano termini come desiderio, design e plastica, di uso comune e molto diffuso, ma apparentemente distanti?

Ci aiuta come sempre l'etimologia che indaga l'origine e la profondità delle parole, la loro evoluzione nel tempo.

Desiderare significa, letteralmente, “avvertire la mancanza delle stelle” (*de sidus*); è una parola che indica il sentimento di insoddisfazione e di inquietudine che alimenta il nostro cammino e ci spinge ad andare avanti, a ricercare. Ci mancano le stelle e di conseguenza le cerchiamo.

È una parola che contiene la tendenza all'apertura, alla relazione con l'ignoto, alla sperimentazione. Simile alla parola bisogno (*bi-somnium*), anche se quest'ultima è più legata alla necessità di qualcosa di indispensabile e indifferibile: abbiamo bisogno di cibo per non morire di fame, desideriamo le stelle perché siamo esseri inquieti e alla ricerca. Desiderio implica l'accettazione del rischio del futuro: bisogno, al contrario, l'impellenza del presente.

La seconda parola è *design*. Nel mondo anglosassone viene utilizzata dove noi neolatini utilizziamo la parola progetto (*pro-jectus*, “gettare in avanti”). Quasi sempre è accompagnata da un'altra parola che ne delinea il contorno: si parla di *industrial design*, di *process design*, di *graphic design*... Nell'uso comune la parola *design* identifica prodotti di alta valenza estetica, distinti da quelli più correnti, meno sofisticati e quasi sempre meno costosi.

Aldilà degli aspetti puramente formali, il *design* di ogni oggetto fornisce, entro i diversi orizzonti aziendali, risposte integrate a molteplici questioni, il processo produttivo, il sistema distributivo, il marketing con cui il prodotto viene lanciato e messo sul mercato... la forma è soltanto la parte visibile di un percorso molto più ampio.

A differenza del desiderio che è tendenzialmente illimitato, il *design* si muove nella sfera del limite: il suo obiettivo è fornire soluzioni e risposte effettive. Il campo di azione del *design* è la realtà; quello del desiderio è il sogno.

La terza parola è plastica. Con le altre due condivide la vastità. Con questo unico termine nominiamo infatti un insieme enorme di materiali capaci di fornire prestazioni e segni espressivi non soltanto diversi, ma opposti tra di loro.

La parola plastica precede la nascita dei materiali che, attraverso l'evoluzione della chimica, hanno caratterizzato gli ultimi 150 anni e indica un'at-

titudine che è quella di dare forma, di plasmare, di modellare un materiale. “Plastica: arte che si occupa di formare figure”.

Allo stesso tempo usiamo la parola plasticità per indicare la capacità di adattamento. Con questo nome evochiamo l’attitudine a creare forme adattandosi alle diverse circostanze.

Roland Barthes nel libro *Miti d’oggi* inserisce la plastica tra i miti della modernità, dedicandole un capitolo composto da poche pagine di grande densità: il libro è scritto nel 1957 ma, rispetto al tema della plastica, non solo è sempre attuale, ma lo è ancora di più<sup>1</sup>. La plastica è una sostanza che Barthes definisce alchemica cioè, per qualche verso, magica. La sua magia è contenuta nella sua capacità di trasformarsi continuamente e di assecondare la brama di innovazione dell’uomo. Emergono forti i legami che cercavamo con la parola desiderio.

Cos’è quindi che decreta il successo travolgente della plastica nelle nostre vite? È la sua disponibilità a superare i limiti che gli altri materiali pongono. La sua trasformabilità, il suo essere materiale di frontiera, una frontiera che si sposta continuamente per ricollocarsi dove la vogliamo porre. Interprete duttile dei desideri, la plastica non è semplicemente un materiale da impiegare, diventa un modo di pensare e di immaginare...

Diventa nuove estetiche, un campo di immaginario tendenzialmente infinito: se nella modernità plastica è stata sinonimo di democratizzazione del design e di consumo di massa, nella postmodernità che stiamo vivendo consente di rispondere al meglio a uno dei *must* di questo periodo, la customizzazione. Plastica è il materiale perfetto della diversificazione.

Per capire cosa questo significhi, basta mettere a confronto due serbatoi per motocicletta (figg. 1a-b), uno in metallo e l’altro in plastica prodotto dalla Acerbis Italia<sup>2</sup>: è una rivoluzione formale. Attraverso le nuove tecnologie di modellazione con la plastica si possono ottenere forme impensabili con altri materiali: si spostano i limiti che condizionano le possibilità espressive.

La rivoluzione delle forme e dell’immaginario sdoganata dalla plastica ha inciso fortemente nel mondo dell’arredamento e dell’abitare al quale riferirò gli esempi successivi.

Il primo è la *Panton Chair*, disegnata da Verner Panton<sup>3</sup> nel 1960 e prodotta da Vitra<sup>4</sup> a partire dal 1967 (fig. 2). Si tratta della prima sedia stampata a iniezione in un blocco unico: è un’icona celeberrima del *design* moderno.

---

1 Editò per la prima volta nel 1957 col titolo *Mythologies*, come raccolta di articoli pubblicati da Barthes sul “France Observateur”, il libro *Miti d’Oggi* è poi stato ripubblicato in molte edizioni successive.

2 Acerbis Italia è un’azienda con sede ad Albino (Bg), fondata nel 1973 da Franco Acerbis. Produce componenti in plastica per motocicli, abbigliamento sportivo e accessori.

3 Verner Panton (1926-1998) è un *designer* danese che ha operato nel campo del design d’interni e nel *furniture design*. La sua opera è ben descritta nel portale: <https://www.verner-panton.com>.

4 Vitra è una storica azienda che dal 1950 produce mobili di design iconici della modernità. La sua sede è a Weil am Rhein in Germania, al confine con la vicina Basilea: <https://www.vitra.com>.



Fig. 1a. Serbatoio per motocicletta in metallo.



Fig.1b. Serbatoio per motocicletta in plastica (Acerbis Italia).



Fig. 2. Panton Chair-Verner Panton.

Come molti prodotti, dal momento dell'ideazione, attraversa negli anni un percorso di affinamento progressivo dei materiali e delle tecnologie produttive, finalizzato al miglioramento continuo delle prestazioni; la ricerca sulle declinazioni ed evoluzioni dei polimeri, è una componente fondamentale del design della plastica, sia per quanto riguarda le prestazioni tecniche che per quanto riguarda le estetiche.

Soltanto a partire dal 1999 *Panton Chair* verrà prodotta con la finitura attuale colorata in massa. Anche qui possiamo parlare di rivoluzione formale: si tratta di una struttura a sbalzo che asseconda le forme antropomorfe, con spessori molto sottili, geometrie sinuose e morbide, colori vivacissimi.

È significativo accostare la *Panton Chair*, la sua forma e le sue prestazioni, alla Poltrona 41 (fig. 3) disegnata nel 1930 da Aino e Alvaar Alto per il sanatorio di Paimio e prodotta da Artek<sup>5</sup>: è questa probabilmente, la seduta più raffinata realizzata in legno compensato e multistrato curvato a vapore, una tecnologia nella quale i finlandesi sono maestri assoluti e che è in grado di portare l'espressività di un materiale come il legno verso traguardi di leggerezza e sinuosità estremi. Spessori sottilissimi, curve e piegature. Forme morbide che rendono la poltrona molto comoda. Tutte caratteristiche che la plastica renderà molto semplici ed economiche.

A partire dagli anni Cinquanta si intensifica la ricerca di sedie impilabili, capaci di rispondere ai bisogni di organizzazione dei nuovi alloggi del ceto medio, in un'idea di design democratico spinta dall'obiettivo principale di diffondere qualità a basso costo nelle case di tutti.

È del 1948 il prototipo disegnato da Ray e Charles Eames di quella che sarebbe diventata nei decenni a seguire 'la sedia più copiata del mondo', la *Fiberglass Chair*.

Il prototipo con scocca in metallo venne presentato al concorso promosso dal *New York Museum of Modern Art* per il *Low-Cost Furniture Design*, ma già dal 1950 venne sperimentata la scocca in resina poliesteri rinforzata con fibra di vetro più idonea del metallo a garantire le caratteristiche di leggerezza ed economicità ricercate (fig. 4). Si tratta di una scocca unica, plasmata sulle caratteristiche anatomiche, accogliente e facilmente spostabile, disponibile anche nella versione con braccioli, corredata da diverse tipologie di gambe di sostegno. Il suo successo fu travolgente. Dal 1988 viene prodotta da Vitra in poliesteri.

Quello che emerge fortemente nei decenni del dopoguerra e che rappresenta lo sfondo entro il quale collocare la nascita dei nuovi prodotti e la ricerca dei nuovi materiali è l'affermazione di nuovi stili di vita: non solo quindi nuove sedie, ma nuovi modi di sedersi in un periodo di grande fermento sociale e di intensa e fertile sperimentazione. Alcuni oggetti ci raccontano di questo clima con grande intensità: designers come Verner Panton lavorano entro un campo dell'estetica e dell'immaginario che si allarga senza limi-

---

5 Artek è una ditta di mobili finlandese con sede a Helsinki. Venne fondata nel 1935 da Alvar Aalto insieme alla moglie Aino, con l'obiettivo, annunciato dallo stesso nome, di fondere arte e tecnologia. A tutt'oggi produce mobili e oggetti per l'arredo caratterizzati dalla chiarezza e funzionalità del design scandinavo: <https://www.artek.fi>.



Fig. 3. Poltrona 41 – Aina e Alvar Aalto.



Fig. 4. Fiberglass Chair – Ray e Charles Eames.

ti. Sue sono due sedute emblematiche degli anni Sessanta, la *Flying Chair* (1964) e la *Living Tower* (1968)<sup>6</sup> (figg. 5-6).

Le nuove estetiche sono ibride: si assottigliano sempre più i confini tra scultura e oggetto d'uso e di arredo.

“Lo scopo principale del mio lavoro è quello di provocare e indurre le persone ad utilizzare la loro immaginazione e rendere più eccitante l'ambiente in cui vivono”; sedersi nel design di Verner Panton è un'azione teatrale, da interpretare con creatività, polverizzando modelli e abitudini che hanno riattualizzato questo gesto nella casa borghese.

Il nuovo immaginario che investe il settore del *furniture design* a partire dagli anni Sessanta non riguarda soltanto i singoli oggetti, ma si estende al mondo complessivo dell'abitare: si fa strada il concetto del *Living Landscape* e del *Total Environment*. Di nuovo, gli allestimenti e gli ambienti ideati da Verner Panton rendono conto in maniera esemplare di un approccio che si proponeva di ridisegnare tutto, dallo spazio coloratissimo, ai particolari più minuti all'illuminazione<sup>7</sup> (fig. 7).

La *Ball Chair* (fig. 8), disegnata da Eero Aarnio nel 1968, con la sua scocca in fibra di vetro portata dal basamento metallico, è un altro celebre esempio di questi anni in direzione opposta: da una parte sedersi è sinonimo di socievolezza, di informalità conviviale, dall'altra un guscio isola e consente un confortevole spazio di isolamento individuale<sup>8</sup>.

E a proposito di nuovi stili di vita e di rivoluzione estetica non si può non citare un pezzo eclatante del made in Italy e cioè la poltrona *Sacco* (fig. 9) frutto della creatività dei designer Gatti, Paolini, Teodoro, prodotta da Zanotta<sup>9</sup> e a tutt'oggi in produzione: un'imbottitura di palline di polistirolo contenuta in un involucro sul quale può riversarsi la fantasia di diversi tipi di rivestimento, che assume la forma dei corpi che la usano.

Se il *Sacco* di Zanotta è il massimo dell'informalità, la poltrona *Proust* (fig. 10) è l'iperformalità ironica. Disegnata nel 1978 da Alessandro Mendini con l'artista Franco Migliaccio, non nasce per essere in plastica, ma annuncia le caratteristiche del radical design e della postmodernità che saranno alla base della grande diffusione di questo materiale a partire dagli anni Ottanta.

---

6 La *Flying Chair* venne disegnata da Verner Panton per la fiera del Mobile di Colonia del 1964: non venne mai prodotta in serie, ma alcuni prototipi furono poi realizzati per altre esposizioni. Recentemente è stata rimessa in produzione dalla ditta danese Verpan. La *Living Tower*, presentata alla Fiera del mobile di Colonia nel 1970, è attualmente prodotta da Vitra.

7 Tra i più significativi progetti di *Total environment* di Verner Panton ricordo: (1) Le esposizioni *Visiona 0* (1968) e *Visiona 2* (1970) per Bayer a Colonia (Germania); (2) Gli uffici della casa editrice *Spiegel* e la celebre *Spiegelkantine* ad Amburgo (Germania) del 1969; (3) Il *Varna Restaurant* di Arhus (Danimarca) del 1971.

8 La sedia *Ball Chair* è stata progettata dal designer finlandese Eero Aarnio nel 1963 ed è stata presentata al Salone Internazionale del Mobile di Colonia nel 1966. Attualmente viene commercializzata da Eero Aarnio Originals.

9 <https://www.zanotta.it>.



Fig. 5. Flying Chair – Verner Panton.



Fig. 6. Living Tower – Verner Panton.



Fig. 7. Spiegel Kantine Amburgo – Verner Panton.



Fig. 8. Ball Chair – Eero Arnio.



Fig. 9. Poltrona Sacco-Gatti, Paolini, Teodoro.



Fig. 10. Poltrona Proust  
– Alessandro Mendini.



*Proust* è un oggetto numerato in tirature limitatissime, prodotto di design, ma anche di arte in cui ogni pezzo è in qualche modo unico grazie all'intervento manuale di dipintura del rivestimento (che riprende il tema di un prato puntinista di Paul Signac), o agli intagli del legno dello schienale realizzati artigianalmente.

La forma è quella di una poltrona “finto rococò”, che diventa così “autenticamente falsa”, in un gioco in cui le grammatiche e i segni della storia vengono assunti come citazioni da riattualizzare entro l'eterno presente della contemporaneità e al cinismo del mercato.

Le categorie e i criteri si sovrappongono e si confondono: pittura e scultura, immagine e sostanza, industria e artigianato, identità e marketing.

Dal 1993 Cappellini<sup>10</sup> commercializza la *Proust Geometrica*, una riedizione con un nuovo disegno del rivestimento in tessuto: dal 2011 la poltrona viene anche prodotta da Magis<sup>11</sup> totalmente in plastica. Rimane così l'icona, ma cambia completamente il materiale e con lui il senso generale del prodotto e il target dei possibili acquirenti.

La Poltrona prodotta da Gufam nella serie *Sculptural Icons*<sup>12</sup> su disegno di Alessandro Mendini (2014) è un trono in “finto marmo vero” che pesa 50 chili ed è realizzata in poliuretano rifinito e decorato a mano con una speciale vernice, il Guflac (fig. 11). Mostra con grande evidenza un'altra caratteristica fondamentale della plastica e cioè quella di essere un materiale proteiforme, disponibile ad assumere le più svariate sembianze: un Avatar che si reincarna in identità multiple.



Fig. 11. *Sculptural Icons* – Alessandro Mendini.

---

<sup>10</sup> <https://www.cappellini.com>.

<sup>11</sup> <https://www.magisdesign.com>.

<sup>12</sup> <https://www.gufam.it>.

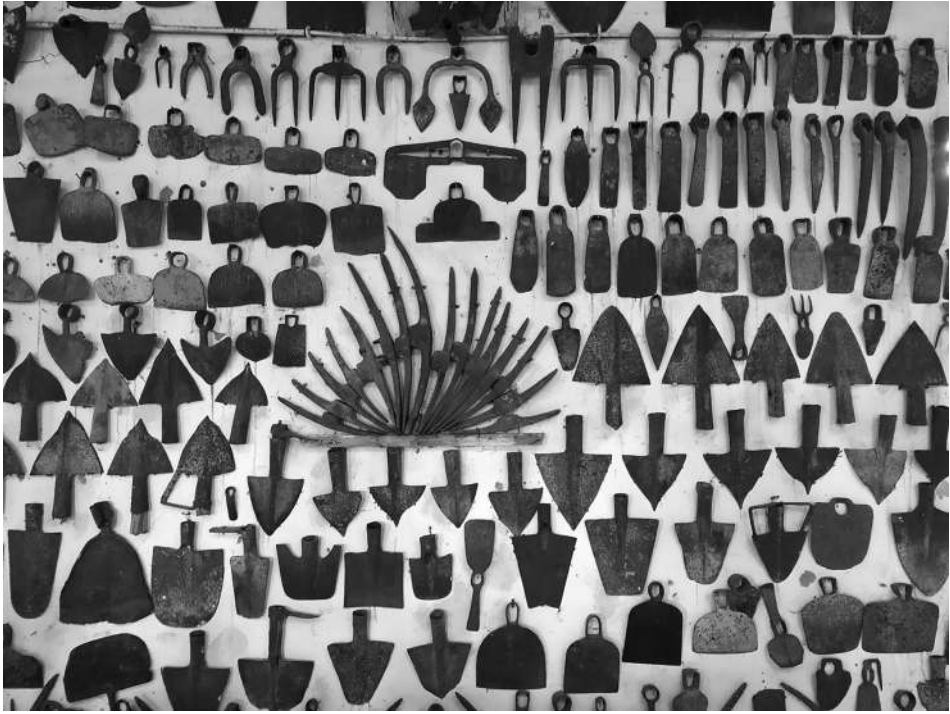


Fig. 12-13. Museo Ettore Guatelli  
Ozzano Taro.

Quella del “tale e quale”, cioè della plastica che imita altri materiali senza dividerne i limiti e i costi, è un’enorme famiglia di produzioni nei più svariati settori del design legato al mondo dell’abitare. Finto marmo, finta pelle, finto legno, finto metallo, ecc. sono entrati prepotentemente nei serramenti, nei pavimenti, nelle cucine, nei componenti d’arredo di tutte le case, dal dopoguerra ai giorni nostri.

Materiali che si fingono altro da sé, forme che clonano il passato e lo ripropongono senza profondità storica.

La plastica è per eccellenza il materiale del *Kitsch* dentro quello che Gillo Dorfles definisce il grande pasto estetico della contemporaneità<sup>13</sup>.

Dal punto di vista dei segni e delle estetiche il *Kitsch* è ibridazione, sovrapposizione di grammatiche e significati, miscuglio, inconsapevolezza, distacco tra exteriorità e senso. Con manifestazioni molto variegate, il *Kitsch* accompagna l’attuale civiltà dei consumi che ha reciso il legame tra la produzione di oggetti e la dimensione del “necessario”, facendo crescere a dismisura la dimensione del “superfluo”. Entro questo sistema di consumo siamo tutti contemporaneamente attori e spettatori del *Kitsch*.

È stato un salto di civiltà velocissimo e radicale: lo si capisce molto bene visitando il Museo etnografico Ettore Guatelli di Ozzano Taro<sup>14</sup> in cui, in un’esposizione di magica bellezza, sono stati raccolti migliaia di oggetti utilizzati nella vita contadina della campagna emiliana. (figg. 12-13).

Hanno questi oggetti della quotidianità rurale un senso cristallino: servono per risolvere precise funzioni, sono stati fatti per durare il più possibile, sono stati curati, riparati, tramandati. Durano generazioni. Chi li ha usati spesso coincide con chi li ha realizzati; chi li ha usati spesso ha apportato via via piccole modifiche perché, in base all’esperienza, ha capito come farli funzionare meglio. Mani intelligenti, piena consapevolezza del come e del perché. Esattamente l’opposto del rapporto contemporaneo con gli oggetti di consumo: non capiamo quasi mai come sono fatti, cosa ci sta dietro. Non li ripariamo, li buttiamo via...

È stato, in pochi decenni, un salto antropologico che ha cambiato profondamente anche il nostro modo di abitare: nella celeberrima mostra *The Un-Private House* curata da Terence Riley nel 1999 al Moma di New York, si è celebrata la fine della dimensione domestica<sup>15</sup>.

L’abitare contemporaneo si costruisce per fasi variabili e cangianti nella vita delle persone: è “spalmato”<sup>16</sup>, cioè distribuito in vari nodi separati e distanti tra di loro (il lavoro, il consumo di cibo, il riposo, lo studio, ecc.) ed è sempre meno legato a forme stabili, permanenti, riferite ad un unico territorio fisico e sociale.

---

13 GILLO DORFLES, *Il Kitsch. Antologia del cattivo gusto*, Milano 1968.

14 <http://www.museoguatelli.it>.

15 Il catalogo della mostra *The Un-Private House* è disponibile online: [https://www.moma.org/documents/moma\\_catalogue\\_192\\_300105961.pdf](https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_192_300105961.pdf).

16 GIAMPAOLO NUVOLATI, *L’abitare spalmato nella società mobile*, in Fulvio Adobati, Maria Claudia Peretti, Marina Zambianchi (a cura di), *ICONEMI. Alla scoperta dei paesaggi bergamaschi*, Bergamo 2013, pp. 39-43.

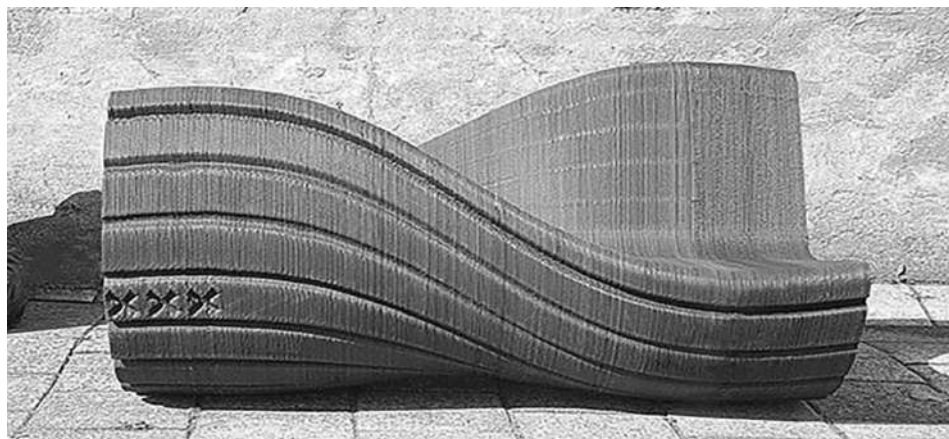


Fig. 14. Panchina XXX Print your city! Amsterdam.

Se prima le parole ricorrenti dell'abitare erano: stabilità, permanenza, comunità territoriale radicata, ora le nuove parole sono pendolarismo, mobilità, comunità leggere e non territoriali, riduzione dei tempi domestici, svuotamento delle abitazioni. Nuove famiglie.

Le donne abitano sempre meno l'interno delle abitazioni e vivono nello spazio pubblico. Ci sono meno figli, più anziani. Si abita sempre più spesso soli, oppure in pochi. Oppure in condivisione per un periodo transitorio legato a una coincidenza di obiettivi di breve durata.

Gli archetipi della "casa nido" e della "casa guscio"<sup>17</sup> vengono sostituiti dal nuovo archetipo della "casa albergo" dove si vive da ospiti, provvisoria, incerta, variabile. E della "casa protesi", che serve come supporto del nostro corpo per amplificarne le prestazioni. O anche soltanto per consentirne il riposo, l'allenamento, l'alimentazione e l'informazione.

Le case, attraverso le tecnologie digitali, sono connesse al mondo; la mobilità dei nuovi stili di vita sgretola le radici territoriali, l'appartenenza a un luogo specifico.

Tutto questo diventa architettura, città, nuove forme, nuovi modelli di abitare poroso. Tutto questo è lo sfondo del grande successo della plastica, della sua leggerezza, della sua infrangibilità, della sua economicità, del suo essere usa e getta, del suo non essere riparabile e rammendabile.

Tutto questo è, allo stesso tempo, la causa degli attuali squilibri che generano l'urgenza di nuove risposte e di nuovi approcci.

Per quanto riguarda le evoluzioni più contemporanee del design ritengo interessante citare l'esperienza *Print Your City!* dello studio Raw che ha sede a Rotterdam e che si occupa di ricerca e progetto<sup>18</sup>.

17 GASTON BACHELARD, *La poetica dello spazio*, Bari 2006.

18 <https://printyour.city>.

Si tratta di un'esplorazione finalizzata al riciclo della plastica attraverso la tecnologia della stampa 3D: il progetto rientra quindi tra quelli, assai numerosi, che negli ultimi anni vengono partoriti dalla nuova coscienza ecologica che è cresciuta esponenzialmente al manifestarsi della crisi ambientale.

Tra i primi risultati del programma è nata la panchina XXX, ottenuta col riciclaggio di 53 chilogrammi di scarti plastici, la quantità media prodotta in un anno da una coppia di abitanti della città di Amsterdam; il messaggio è quello di evitare che la plastica finisca in discarica e diventi rifiuto, prolungandone la vita e trasformandola di nuovo in oggetto di utilità sociale (fig. 14).

L'utilizzo della stampa 3D consente autoproduzioni economiche e limitate; teoricamente ogni cittadino (come il titolo *Print Your City!* esorta a fare) potrebbe creativamente e consapevolmente partecipare al miglioramento dello spazio pubblico e alla diffusione di una nuova coscienza. Questo è il messaggio forte che i designers vogliono trasmettere.

Sempre in Olanda, a Zwolle, troviamo la Plastic Road<sup>19</sup>, cioè la prima pista ciclabile realizzata riciclando bottiglie, tappi e altri elementi plastici che in questo modo vengono sottratti al mondo dei rifiuti e reinseriti in quello della vita utile. Sono soltanto 30 metri ottenuti dal riutilizzo dell'equivalente di 218 mila bicchieri o 500 mila tappi di bottiglia; si tratta di moduli studiati per consentire un velocissimo montaggio, un corretto accumulo/smaltimento delle acque meteoriche, il passaggio agevole dell'impiantistica sotto il piano stradale. Se applicata in grande scala, questa idea consentirebbe la riduzione molto forte dei costi e dei tempi sia nella realizzazione che nella manutenzione delle infrastrutture viabilistiche.

Quello che emerge molto chiaramente nei due esempi che ho citato è che il design di cui abbiamo urgente bisogno nella contemporaneità, è un design di sistema; il problema dell'inquinamento da plastica e in generale quello di un nuovo modello di economia circolare, basato sull'uso avveduto delle risorse di cui disponiamo, possono essere affrontati soltanto in un quadro di forte collaborazione e sinergia tra istituzioni e attori sociali diversi, con l'obiettivo di migliorare l'intera impronta ecologica, dalla progettazione, al consumo, alla gestione dei cicli produttivi e distributivi, della raccolta e dello smaltimento dei rifiuti, ecc.

Un ruolo fondamentale possono giocarlo i consumatori, attraverso la scelta di stili di vita consapevoli che sappiano indirizzare al mercato nuove richieste di soluzioni sostenibili.

Anche l'arte negli ultimi anni sta lanciando numerosi messaggi finalizzati alla crescita di una diversa sensibilità ambientale. La fotografa inglese Mandy Barker<sup>20</sup> lavora usando i rifiuti plastici che hanno invaso gli oceani e i mari del nostro pianeta. Li raccoglie lungo le spiagge e li fotografa montandoli come tessere di un mosaico colorato entro composizioni di grande fascino (fig. 15).

---

<sup>19</sup> <https://www.plasticroad.eu/>

<sup>20</sup> <https://www.mandy-barker.com/>



Fig. 15. Soup 2018 – Mandy Barker.

Fondi neri, cosmici, accolgono questi oggetti alla deriva consegnandoli ad una nuova dimensione estetica che cattura l'attenzione di chi guarda: sono le stelle che ci mancano, una folle galassia che ha preso forma e sostanza dal nostro desiderare senza consapevolezza.