

“La ricerca è tutto”: A *Wunderkammer* de Achille Castiglioni (1918-2002) ou o amor pela temperança dos objetos comuns

Leonor Ferrão

Resumo

Neste artigo fala-se do *atelier* do designer Achille Castiglioni, de alguns objetos que nele habitam, da sua *Wunderkammer* e da sua prática em design, que designou de “poética implícita”. É, essencialmente, o produto de uma experiência sensível, que decorre de uma única visita em abril de 2008 e por isso, não pretende constituir doutrina ou teoria, apenas refletir sobre um modo particular de abordar o projeto, firmemente ancorado na cultura material, numa época de esplendor da indústria italiana.

Palavras-Chave

Investigação aplicada em design; *Wunderkammer*; Achille Castiglioni; Design industrial – século XX; Cultura material.

Abstract

This article is about designer Achille Castiglioni's office, some objects that dwell within it, his *Wunderkammer*, and his design practice, which he called “implicit poetics”. It is mainly the result of a sensitive experience, which took place on a single visit in April 2008. Therefore it is not my intention to formulate a doctrine or a theory, but simply to present and discuss a design process firmly anchored in material culture at a time of splendour for Italian industry.

Keywords

Research for design; *Wunderkammer*; Achille Castiglioni; Industrial design – 20th century; Material culture.

Introdução

«Metam nas vossas cabeças que o trabalho de pesquisa é tudo. [...] Um objeto de design é fruto do esforço colaborativo de muitas pessoas com competências diversas (técnicas, produtivas, comerciais, estéticas). O trabalho do designer é a síntese expressiva deste labor coletivo.»
(Castiglioni, 1992)¹

Nas raras intervenções públicas, escritas ou faladas, dos irmãos Livio (1911-1979), Pier Giacomo (1913-1968) e Achille Castiglioni (1918-2002), o trabalho de pesquisa e a total liberdade poética foram, explicitamente, assumidos como o fundamento da sua atividade profissional, centrada no design industrial. No caso de Achille, acrescenta-se, ainda, a sua docência na área de projeto nos

politécnicos de Milão e de Turim². A prática dos Castiglioni – culta, inconformista, bem-humorada, socialmente comprometida (mas não panfletária nem politicamente correta), contida, mesmo nos momentos de glorificação – é um marco fundamental da história do design para a Indústria na 2^a metade do século XX. A morte do mais novo dos três irmãos Castiglioni determinou o encerramento do *atelier* sito no número 27 da Piazza Castello (Milão). Em 2005, o alto patrocínio da *Triennale de Milão* permitiu a musealização do *atelier* e suspendeu, por um período de 5 anos, o risco de se perder um lugar extraordinário e um espólio valioso, reunido ao longo de 60 anos de intensa atividade profissional³. Findo aquele período e vencidos alguns meses de incerteza, surgiu a Fundação Achille Castiglioni, o que permitiu dar continuidade ao processo de inventariação e de salvaguarda (Rawsthorn, 2011; Fondazione Achille Castiglioni, s.d).

¹ «Mettevi in testa che il lavoro di ricerca è tutto [...] Un oggetto di design è il frutto dello sforzo comune di molte persone dalle diverse specifiche competenze (tecniche, industriali, commerciali, estetiche). Il lavoro del designer è la sintesi espressiva di questo lavoro collettivo.» Excerto das recomendações de Achille Castiglioni a alunos de design, publicadas na revista semanal *L'Espresso* (5 abr. 1992).

² Livio deixou a atividade profissional em 1952. O *atelier* continuou com Pier Giacomo e Achille, entre 1952 e 1968 e entre 1968 e 2002 só com Achille.

³ O protocolo entre a *Triennale* e os herdeiros foi noticiado pela revista *Domus* em dezembro de 2005 e foi assinado em janeiro do ano seguinte (Domus, 2005).

Visita ao Studio museo Achille Castiglioni

Neste espaço criteriosamente musealizado, aos objetos desenhados pelos irmãos Castiglioni juntam-se outros que testemunham o seu processo de design: protótipos, amostras, modelos, maquetas, *trouvailles*, livros, revistas, catálogos, desenhos e instrumentos de desenho, dispostos com parcimónia e (bom) gosto. As salas estão, praticamente, como Achille as deixou, subtilmente encenadas, porque este ambiente de trabalho foi, também, um espaço de representação, um exercício de sageza no aproveitamento das áreas disponíveis e da luz natural, e nas estruturas de arranjo e de ambiência. O “sortido fino” exposto é fértil para a investigação e desenvolvimento em design e proporciona experiências de visita ímpares e muito prazerosas.

Apesar da musealização, as peças podem mudar de sítio, como acontece nos ambientes habitados. Tocar, embora com o recato que se observa



Imagem 1 - Retrato de Achille Castiglioni vestido com a bata de operário metalúrgico e exibindo diversos utensílios que desenhou para a marca Alessi

Fonte: Questo design, 2000

com os objetos de culto, fez parte da minha experiência de visita em abril de 2008, por ocasião da *Design Week*. Bastou fazer fila à porta, junto a um pequeno lanço de escadas com vista para o pátio interior do número 27 da Piazza Castello, e esperar vez, num ambiente tipo “Erasmus”, porque os outros visitantes eram muito jovens e de muitas nacionalidades. Finalmente, a porta abriu-se. O grupo foi dividido para seguir duas visitas guiadas, em italiano, conduzida por Irma, viúva de Achille, e em inglês, pela filha, Giovanna Castiglioni. Foi um privilégio fazer a visita em italiano. Houve tempo para conversar com Irma Castiglioni e para experienciar o espaço. Transpira a *joie de vivre* dos irmãos Castiglioni (Imagem 1) que contaminou a sua obra, mesmo a que realizaram no tempo da ortodoxia do “bom design”, porque, tal como outros designers italianos, souberam contornar os rigores racionalistas do “estilo Ulm.”⁴

Na primeira sala expõem-se diversos protótipos e modelos; na segunda, acham-se estiradores, luminárias, instrumentos de desenho, desenhos técnicos, amostras e vários objetos (Imagens 2 e 3); na quarta, a antiga sala de reuniões (Imagem 4), dispõem-se diversas cadeiras e luminárias que desenhou em parceria com Pier Giacomo ou sozinho (depois da morte do irmão), marcos da paisagem doméstica de muitos interiores do século XX, produzidos e/ou editados pelas mais prestigiadas marcas italianas (Flos, Zanotta, Knoll, Kartell, Alessi, Danese, Cassina).

Para caracterizar o processo de design do *atelier* Castiglioni é essencial o que se encontra na terceira sala do *atelier*, o armário com muitos objetos anónimos, partilhados por diversas culturas nacionais (ou com pequeninas diferenças) (Imagem 5 e 7). Surge refletido no espelho que permitia a Achille saber quem se aproximava sem se levantar do seu posto de trabalho (Imagem 6).

É uma “câmara de maravilhas”, tradução literal de *Wunderkammer* porque é mais poética do que a tradução codificada em diversas línguas – *cabinet of curiosities* (inglês), *cabinet de curiosités* (francês), “gabinete de curiosidades” (português e espanhol). Ao contrário das *Wunderkammern* a partir do Renascimento⁵, a que

⁴ Tradução literal de *good design*, conceito emergente em finais da década de 30, usado a partir da década seguinte como tema central de diversas exposições no MoMA de Nova Iorque. Na Europa, o conceito surgiu em 1949, por importação, com a designação de *boa forma*, tradução literal da expressão *gute Form* na língua alemã. Foi introduzido por um ex-aluno da Bauhaus, o arquiteto Max Bill (1908-1994) (Maldonado, 1992) e aplicou-se em outras áreas do design que não apenas de *produto* ou *industrial*, nomeadamente em design de comunicação – todavia, neste contexto disciplinar surge com a designação de *Swiss style* (“estilo suíço”), dada a sua origem na Escola de Basel, ou de *International style* (Estilo Internacional), porque foi a partir dela que se disseminou e internacionalizou o estilo suíço. O equivalente da Escola de Basel para o design industrial foi a HfG de Ulm (daí as expressões “estilo Ulm”, ou “estilo Braun” para classificar o good design alemão). No design industrial italiano, o conceito de *good design* teve uma outra designação, *Bel design*, refletindo uma conceção de design mais próxima do *good design* norte-americano. Sob este chapéu conceptual enquadrou-se uma produção industrial muito sofisticada do ponto de vista formal-funcional-tecnológico, bem-humorada, focada na democratização prazerosa do consumo e nas ligações com a arte e o artesanato (Branzi, 1999, pp. 121 ss.). A produção dos irmãos Castiglioni fez parte desta extraordinária cultura de projeto tipicamente italiana, que teve em Gio Ponti (1891-1979) o seu expoente máximo (também porque abordou as mais diversas escalas do projeto) (Pratesi, 2016).

⁵ O interesse de colecionar objetos antigos e raros não é uma invenção da época moderna, mas tornou-se uma prática comum das elites culturais a partir do século XV e daqueles que pretenderam guindar-se a esse estatuto. Denotam a paixão pelo maravilhoso e por objetos de origem longínqua ou rara (artefactos de civilizações antigas ou extintas, animais exóticos embalsamados, relíquias, obras de arte, aparelhos científicos, livros, dentes, chifres, múmias, pedras e metais preciosos, conchas, corais, etc). O deslumbramento que estas raridades suscitaram nos colecionadores que as recolheram e nos seus círculos sociais atravessou várias gerações, justificando o seu aumento pelos descendentes e, em alguns casos, a sua transformação em museus abertos ao público.



Imagem 2 e 3 - Studio museo Achille Castiglioni, duas vistas da segunda sala (1ª fila, esq. e central)

Fonte: Maldonado, 2012, p. 264

Imagem 4 - Studio museo Achille Castiglioni, quarta sala, ou sala de reuniões com dois bancos *Sella* (à esq., em primeiro plano) e *Mezzadro* (o terceiro objeto à esq. com o assento cor-de-laranja) (1ª fila, dt.)

Fonte: Maldonado, 2012, p. 264

Imagem 5 e 6 - Studio museo Achille Castiglioni, duas vistas da terceira sala; em frente ao espelho que reflete o “gabinete de curiosidades” estacionam os bancos *Mezzadro* (à esq.), *Sella*, ao centro, e *Primate* (centro) (2ª fila, esq. e central)

Fonte: Maldonado, 2012, pp. 264-265

Imagem 7 - A *Wunderkammer* dos Castiglioni (detalhe) (2ª fila, dt.)

Fonte: Le AMeBE, s.d.

se encontra no *atelier* dos Castiglioni é integralmente preenchida com *trouvailles* da cultura material do quotidiano. As notas de “exótico”, “extraordinário”, “incomum”, “raro”, “valioso” e “único” que se associam aos objetos das *Wunderkammern* aplicam-se a uma panóplia de objetos. Apesar de serem banais e ingénuos, na sua maioria, foram especiais para os Castiglioni. Para quem não conhece a estória de cada um, constituem apenas um conjunto díspar de artefactos que cumpriram as mais diversas funções de uso, tiveram o seu valor de troca e que se “desmercadorizaram”⁶ quando entraram naquele armário-vitrina. A maioria são produtos industriais de preço reduzido, que poderiam servir para fazer

uma exposição temporária num museu de antropologia ou numa galeria de arte. Foram adquiridos nos mais diversos locais, como lojas de ferragens, de brinquedos, drogeries, lojas de utilidades do tipo “Brás & Brás”. O acervo é aparentado com o elenco da exposição *Low budget*⁷, embora com uma intencionalidade muito diferente, dado que o elenco dos Castiglioni não pretende heroizar nem valorar aqueles objetos de uso como objetos de fruição pura: para isso teriam de estar expostos de outra maneira e de passarem a ser apenas objetos de contemplação. Na exposição *Low budget* incluíram-se os nomes de alguns dos convidados dos curadores que participaram na escolha dos objetos expostos. Vejam-se algumas escolhas:

⁶ Neologismo inspirado em “mercadorização” (Vilar Rosales, 2000) e no artigo de Evans (2011).

⁷ Esteve patente no Centro Cultural de Belém, em 1997. Tratava-se de uma coleção de objetos de uso comum, reunida por Mathias Dietz (n. 1957) e Mats Thesilius (n. 1956), exposta primeiro em Roterdão, depois em Hamburgo e em Frankfurt. Ao acervo inicial, o curador da exposição em Lisboa, Miguel Vieira Baptista (n.1968), juntou as escolhas dos artistas, designers e arquitetos que convidou para colaborarem na constituição do elenco a expor (Baptista, 1997, p. 15).

o saco de pregos de Jasper Morrison (n.1959), o mata-moscas de António Cerveira Pinto (n.1952), a pilha de azulejos brancos de Manuel Graça Dias (n. 1953), as dedeiras em borracha de amanuense de Miguel Vieira Baptista (n. 1968), a tesoura de tosquiar ovelhas de Filipe Alarcão (n. 1963), a caneta Bic de Eduardo Souto Moura (n. 1952), o martelo de carpinteiro de José Viana (n.1960). Ao contrário desta exposição, a “câmara de maravilhas” dos Castiglioni não procura estetizar os objetos de uso: amontoam-se sem critério aparente, disputando o pouco espaço disponível, talvez por ordem de entrada ou de reentrada no armário, dado que costumavam acompanhar Achille Castiglioni na sua didática de projeto nos politécnicos de Milão e de Turim. Cada um tinha a sua estória e constituía pretexto para discutir formas e usos. Serviram, também, para sugerir analogias produtivas no desenvolvimento de projeto. Por isso, não servem para *falar* de Castiglioni, como diria António Cerveira Pinto⁸ – em primeiro lugar, porque não é possível aceder às narrativas que informaram a sua aquisição e incorporação na coleção; em segundo, porque o foco dos Castiglioni eram os objetos considerados no seu valor de uso e de troca e não como uma extensão das suas experiências de vida ou das suas personalidades autorais. Por isso, falam, sobretudo, de uma das suas estratégias de abordagem ao projeto. Neste sentido, são ferramentas, arrumadas num armário para estarem disponíveis sempre que necessário. O facto de o armário ser todo envidraçado é, suponho, uma alusão irónica às *Wunderkammer* do Renascimento. De facto, o valor que damos aos objetos está em nós, em primeiro lugar, e só depois pode incorporar o que os outros lhe reconhecem (ou não)⁹. Permanecem hoje como cápsulas silenciosas de um processo de trabalho, à espera que alguém consiga despertá-los, como no conto *La Belle au bois dormant* de Charles Perrault (1628-1703). Não bastará saber os nomes, os materiais, as cores, as texturas, os usos (nomeadamente a função prática), as tecnologias, as dimensões, as formas, as performances ... e tudo o mais que é preciso para caracterizar sumariamente cada um, partindo da observação direta e do coitejo com outras listas semelhantes (Bassi, 2007). Mas nada disto é suficiente para traçar a biografia

de cada um, perspectivada pela diversidade de contextos de circulação e de acomodação (Appadurai, 1986), tão pouco é esse o meu propósito.

Desta coleção escolho o banco de ordenha exposto fora do armário-vitrina (porque não cabe lá) (Imagem 8). O cinto amarra-se à cintura e o assento fica pronto a usar. O pé (único) de madeira equilibra-se com os dois pés de carne e osso do ordenhador. É, por isso, mais do que “um objeto de companhia”¹⁰, é um assento “de mãos-livres”, verdadeiramente colaborativo, porque o utilizador e o artefacto completam-se. Este pequeno objeto inspirou o banco *Sella*¹¹ (Imagem 4, 6 e 8), mas não é uma transposição literal – o cinto foi “descartado”, mantendo apenas o elemento único de suporte do assento; o banco *Sella* admite interações diferentes do banco de ordenha e o contexto de uso é diferente. Este exemplo mostra



Imagem 8 - Exemplar da monografia de Polano (2001, pp. 122-123) mostrando a interação com os bancos *Mezzadro* e *Sella* (em baixo); oferta-recordação da visita ao *Studio museo Achille Castiglioni* em abr. 2008 (em cima): reutilização de um rolo de cartão (de peça de papel vegetal)¹² como contentor de uma tira de papel, impressa a preto sobre papel branco com os objetos mais icónicos desenhados por Pier Giacomo e Achille Castiglioni

Fonte: Coleção da Autora

⁸ “Na relação que estabelecemos com as coisas simples, úteis, funcionais, anónimas e bem desenhadas, mais do que uma intrínseca afinidade estética há, sobretudo, a incorporação virtual das mesmas na estruturação da nossa identidade.” (Idem, p. 35).

⁹ A lista de autores que corrobora esta afirmação é muito extensa – desde os autores da “hermenêutica de suspeita” (revistos por Paul Ricoeur, 1970) até aos pós-estruturalistas franceses.

¹⁰ A expressão é de Achille Castiglioni, a propósito dos objetos de uso doméstico, com os quais se estabelecem afetos, como se fossem animais de estimação.

¹¹ Projeto de 1957 de Achille e de Pier Giacomo. O selim de bicicleta de corrida é em couro preto; haste regulável em aço envernizado na cor rosa e base em ferro fundido, h=71cm, produzido em série pela Zanotta, a partir de 1983, aproveitando o *record* de velocidade do ciclista italiano Francesco Moser e aludindo ao jornal desportivo de Milão, a *Gazzetta dello sport* (que é impresso em papel cor-de-rosa) (Polano, 2001, p. 123; Zanotta, 2012a).

¹² Em bom rigor, a intenção é simular a “alma” de um rolo de papel higiénico: num comentário que fez numa entrevista publicada no *Corriere della sera* (1997), quando lhe perguntaram se havia um estilo Castiglioni, ao que respondeu: «Per una conferenza negli Stati Uniti dovevo mostrare il senso del mio lavoro, però non conosco una parole d’inglese e non sapevo come fare. Così ho pensato all’anima della carta igienica. Ho raccolto tutto dentro a questo rotolo [...] non c’è uno stile Castiglioni. C’è un metodo Castiglioni.» (Castiglioni, 1997, p. 460).

Imagem 9 - *Primate* (1970)

Fonte: Polano, 2001, p. 270

que qualquer coisa ou situação, por mais prosaicas que sejam podem ser operativas em projeto e mostra também que o trabalho de projeto de Achille Castiglioni continuou a ser muito sofisticado, contornando a citação ou a mera transposição contextual.

Tanto o banco Mezzadro¹³ (Imagem 4, 6 e 8) – que glosa o assento de condutor de trator agrícola –, como o banco Sella inspiraram-se em objetos de uso que circularam em contextos de trabalho. Ambos proporcionam duas versões imprevistas e algo irônicas da função sentar. O banco *Primate*¹⁴ (Imagem 6 e 9) procede de outra linha de pesquisa: parte de um modo de sentar e não de um objeto. Inspira-se numa posição que é natural para os povos orientais, muito desconfortável para os adultos ocidentais (que desaprenderam as posições de brincar da infância, quando permaneciam prazerosamente sentados no chão ou em cima dos joelhos por longos períodos de tempo).

O banco *Primate* inclui um estofado para os joelhos – como os bancos de genuflexão de igreja – e um assento que reduz o peso do corpo sobre as pernas, criando um ângulo de conforto entre a bacia e os calcanhares.

Estes três objetos compõem três novos arquétipos de assento¹⁵. Preconizam (ou pressupõem) modos de sentar menos formais que surgiram em algumas “tribos” urbanas, a partir do segundo pós-guerra e que se disseminaram para outras geografias culturais. Fazem parte de uma extensa lista de objetos formalmente surpreendentes, editados entre as décadas de 50 e 70, que configuram ou interpretaram estilos de vida descomplicados e anti-burgueses (pese embora a burguesia tenha acabado por os absorver e adotar)¹⁶. A internacionalização do design italiano contribuiu para a transformação da paisagem doméstica das elites culturais do mundo ocidental, facilitando a acomodação de objetos do design radical italiano em ambientes de outras culturas materiais (Ambasz, 1972; Bosoni, 1986; Sparke, 1986).

Epílogo

A morte de Pier Giacomo em 1968 foi um duro golpe para Achille, cuja personalidade autoral funcionava em simbiose perfeita com o irmão. No entanto, a regularidade, a diversidade e a qualidade da produção que saiu do *atelier* Castiglioni após a perda do seu último parceiro de projeto continuaram ao mais alto nível. O processo de trabalho manteve-se atento às dinâmicas sociais e culturais e assente na pesquisa esforçada, abordando cada encomenda como se fosse a primeira e, tal como antes, envolvendo a colaboração de muitos outros profissionais (de diferentes áreas disciplinares ou de atividade).

No escrito que preparou para a audiência seleta da Conferência Internacional de Design em Aspen (14-19 jun. 1989) (Castiglioni, 1989) explicitou, de modo exemplar, os motivos porque foi, e continua a ser, uma referência para os designers de ontem, de hoje e de amanhã, abordando as balizas que enquadravam, à época, a prática profissional em design industrial (*de autor*, de pequenas séries e ou de grandes séries), recusando a

¹³ Projeto do mesmo ano do banco *Sella*. A perna é em aço cromado, o assento envernizado nas cores laranja, vermelho, branco e preto; base em faia na cor natural, h=51cm, produzido em série pela Zanotta, a partir de 1971 (Polano, 2001, p. 122; Zanotta, 2012b).

¹⁴ Projecto de 1970 de Achille Castiglione. O apoio de joelhos é constituído por uma base de poliestireno rígida à prova de choque em preto, estofada e forrada a pele natural ou artificial (dim. 50x80cm); dela parte uma perna em aço inox 18/8 que recebe o pequeno assento (h=47cm). Os estofos podem ser na cor natural da pele, em preto ou em branco (para qualquer dos materiais de revestimento). Existe a opção em pele sintética (Polano, 2001, p. 270; Zanotta, 2012c).

¹⁵ “Sentar” é um ato civilizacional muito antigo, complexo e codificado (Rykwert, 1969). Para além do preenchimento da função prática (sentar), é parte essencial da comunicação não verbal, na definição de papéis sociais, de atividades, de relações com os outros e com outros objetos. O objeto de assento é um dos mais falantes da cultura à qual pertence (Rapoport, 1980).

¹⁶ No limite dessa extraordinária capacidade de invenção (formal e funcional) escolho dois objetos de assento da mesma época, o *Pratone*, desenhado pelo Gruppo Sturm (1966) para a marca italiana Gufram (em produção a partir de 1971) (Gufran, s.d.; Bosoni, 1986), e a *Living tower* (1969) de Verner Panton (Vitra, s.d.), mas não faltam muitos outros exemplos extraordinários, acrescentando – para além da forma, da posição de sentado e das interações que permite – a cor, as texturas, o toque e a temperatura dos materiais. Para a crítica às estruturas de arranjo e de ambiência tipicamente burguesas é essencial releer Jean Baudrillard (1968), embora a sua conceção de design (como um mero subproduto da arte, acessível aos escassos recursos críticos da burguesia) seja demasiado datada.

busca de um estilo e desconfiando da sua própria experiência:

Trabalhei com prazer. Projetei muito. Enfrentei, com entusiasmo, os mais diversos problemas, dos mais variados tipos e partindo de encomendas muito diversas. Considerei cada uma como uma nova experiência para desenvolver um produto que fosse entendido – não importa se apenas por alguns ou se por muitos; não com a ambição de deixar um marco [na história], mas de estabelecer uma relação, ainda que ténue, com o ignoto utilizador do objeto que projetei. Cada encomenda de projeto deu origem a um novo processo de investigação [...], que deveria continuar sem limites de tempo e do qual o objeto produzido é um “stop” momentâneo, uma fase [do processo de investigação] e não a sua conclusão. [...] Quanto mais passa o tempo, mais difícil se torna projetar melhor! [Por isso] é preciso começar do início, com humildade, porque a experiência é susceptível de se transformar em “esperteza.”

No mesmo texto, esclarece o papel da história no projeto, que não é o mesmo para o designer e para o utilizador, embora se entrelacem para que o objeto produza sentido para todos aqueles que de algum modo são parte interessada no processo de design:

A relação [do projeto] com a memória pode ser reconhecível de várias maneiras: memória como componente principal do projeto (a recordação); memória como recuperação de objetos e de funções, resolvidas com uma atuação técnica ou expressiva (redesign) o uma recomposição em novos modelos objetuais e comportamentais; memória como alusão a comportamentos individuais ou coletivos, inspiradores de novos projetos e [novos] objetos. A relação com a memória confere, ao projeto, o sentido de continuidade com a história e dá sentido de normalidade ao objeto [porque facilita a integração de um objeto novo na experiência anterior do utilizador].

Por fim, sumaria o que entende por *forma*, tema crucial para os designers do 2.º pós-guerra, empenhados em evidenciar a superioridade moral do design (i.e. da *boa forma*) relativamente ao *styling*¹⁷:

A pesquisa plástica não é um quociente estético, apenso ao projeto: é o sistema de intenções que se modificam ao longo do arco da projeção, que procuram tornar reconhecíveis os comportamentos que cada objeto propõe [aos utilizadores]. Na definição da forma expressiva prevalece, por vezes, uma sugestão temporal, mas ela tem, apenas, o propósito de fazer nascer uma relação intelectual–afetiva entre o designer, o objeto e o utilizador.¹⁸

Convidado a caracterizar a sua poética, apelidou-a de “implícita”, porque a sua obra não teve qualquer suporte programático, como teve a de alguns grupos radicais italianos, como os *Alchimia* ou os *Memphis*. O trabalho de explicitar a poética, como disse, cumpria, no seu entender, aos críticos, aos historiadores, aos “analistas” e aos utilizadores interessados. A sua pesquisa formal não se fixou em fórmulas, nem em recorrências visualmente identificáveis. Mesmo nos objetos mais irónicos (e icónicos), o sorriso que provocam depende muito mais dos recursos interpretativos do lado da receção do que das “externalidades” do objeto. O arrojo formal de muitas peças que desenhou serviu, apenas, para tornar reconhecíveis os comportamentos de cada objeto, não para fazer ruído ou para disputar protagonismo. Este modo de abraçar a prática de projeto e de conceber os objetos foi uma constante na sua vida, embora não tenha recusado dialogar com os sinais do tempo. Citando um texto que escreveu com Pier Giacomo para a *Edilizia moderna* em 1965 (Castiglioni, 1983, p. 453),

As competências interpretativas [do designer] aplicam-se, principalmente, à identificação das funções/objetivos (tecnológicos, de uso, comer-

¹⁷ Os processos de *styling* concentram-se na inovação formal e no apelo visual, sem acrescentar melhorias de uso e apenas para suscitar o desejo de consumo. A questão é complexa e persiste como uma das mais importantes no campo disciplinar do design de produto. Para uma abordagem fina e atualizada sobre os conceitos de *necessidade e desejo* aplicados ao consumo (Vilar Rosales, 2011).

¹⁸ Para o leitor poder rever a tradução, juntam-se os três fragmentos na língua original, respeitando a sequência do texto original e assinalando os cortes: «Ho lavorato con piacere. Ho progettato molto. Ho affrontato con interesse problemi delle più svariate tipologie, committenze molto diverse tra loro: ogni volta una nuova esperienza per realizzare un prodotto. Un prodotto che fosse capito non importa se da pochi e da tanti; non con l'ambizione di lasciare un segno, ma con la volontà di avere un scambio anche piccolo con l'ignoto personaggio che userà l'oggetto da me progettato. In realtà, ogni nuovo tema di progettazione proposto ha avviato un nuovo processo di ricerca. [...] Processo che dovrebbe proseguire senza limiti di tempo e di cui l'oggetto prodotto è un momentaneo “stop”, una tappa più che una conclusione. [...] Più passa il tempo, più difficile diventa progettare meglio! Occorre ogni volta ricominciare da capo, con umiltà, perché l'esperienza rischia di tramutarsi in “furbizia”. [...] Il rapporto con la memoria si può riconoscere in diversi modi: memoria come componente principale di progettazione (il ricordo); memoria come recupero di oggetti e di funzioni, risolte con una attuazione tecnica o espressiva (redesign) o una ricomposizione in nuovi modelli oggettuali e comportamentali; memoria come allusione a comportamenti individuali o collettivi, ispiratori di nuovi progetti e oggetti. Il rapporto con la memoria dà il senso di continuità del progetto nella storia, dà il senso di consuetudine con gli oggetti. La ricerca espressiva non è un quoziente estetico, aggiunto al progetto, ma è il sistema di intenzioni che, in tutto l'arco della progettazione, si modificano, cercando di dare qualità di riconoscibilità ai comportamenti che ogni oggetto vorrebbe proporre. Nella definizione della forma espressiva, a volte prevale invece una suggestione temporale, ma sempre con l'obiettivo di far nascere un rapporto intellettuale-affettivo fra progettista, oggetto, utente.»

ciais, económicas, etc.), mas a parte mais importante para o designer reside no exercício da sua liberdade de escolha das funções subjetivas. Quando nós, por exemplo, escolhemos uma forma que pode “aparecer” ligada aos significados tradicionalmente adquiridos e lhe atribuímos requisitos que nada têm que ver com aqueles significados, então não há nada a fazer; nesse caso, procuramos estabelecer uma relação de comunicação com o observador, tendente a instar as suas capacidades de compreensão na sua tomada de consciência do objeto, para além da sua aparência formal. Poderemos, talvez, dizer [que procuramos provocar] uma relação de curiosidade mútua [entre o sujeito e o objeto]. Por outro lado, o uso despreconceituoso de uma qualquer expressão [aqui no sentido de “representação”] pode conduzir-nos à descoberta da racionalidade original de certas formas, as quais, por causa de terem sido adquiridas muito cedo, através da nossa educação, acabam por não ser submetidas a discussão. Neste caso, entender uma forma já conhecida significa descobrir o seu significado [mais profundo] e comunicar o que esta descoberta significa, em última análise, [significa] carregar o objeto de uma expressividade racional. Parece-nos importante este jogo de “aparências”, também porque nele reside a margem de liberdade do designer para comunicar os significados mais amplos do “sentido do próprio tempo”, suscetíveis de dar valor de cultura a manifestações de gosto.¹⁹

No fragmento sublinhado reside a utilidade da recolha de objetos de uso comum que constam da *Wunderkammer* dos Castiglioni. Se hoje pode parecer redundante, preconceituosa ou elitista a frase “dar valor de cultura a manifestações de gosto” – embora tudo seja *cultura* –, a intenção de Pier Giacomo e Achille Castiglioni parece ter sido, apenas e só, interpretar o que é perene e o que é efémero, sem reservas à partida, para enformar, de modo significativo, um novo objeto.

Se a sua prática de projeto denota um processo de trabalho, pois certamente. Se esse processo é partilhável, certamente que também foi, é e será, mas apenas em parte: haverá sempre muito mais a extrair das suas explicações sobre cada projeto e sobre cada objeto que projetaram, como é própria das obras abertas (Eco, 1971). Porém, o seu con-

texto de trabalho não é mais replicável, nem são clonáveis as suas personalidades autorais, embora tenham partilhado um modo *italiano* de criticar e interpretar os contextos de circulação dos artefactos, de lhes conferir sentido(s), até inesperado(s), e de lhes atribuir poder para inspirar o desenvolvimento de outros. *Chapeau bas!*

Referências

- Ambasz, Emilio (eds.) (1972), *Italy: the new domestic landscape achievements and problems of Italian design*, New York: The Museum of Modern Art.
- Annicchiarico, Silvana; Branzi, Andrea (org.) (2008), *Che cosa è il design italiano? Le sete ossessioni*, Milano: Triennale-Electa.
- Bassi, Alberti (2007), *Design anonimo in Italia: oggetti comuni e progetto incognito*, Milano: Electa.
- Baudrillard, Jean (2002 [1968]), *O sistema dos objetos*, São Paulo: Editora Perspectiva.
- Bosoni, Giampiero (1986), 1946-1980, In: Gregotti, Vittorio *et al.*, *Il disegno del prodotto industriale: Italia 1860-1980*, Milano: Electa, pp. 231-355.
- Branzi, Andrea (1999), *Introduzione al design italiano: una modernità incompleta*, Milano: Baldini & Castoldi.
- Castiglioni, Achille (1992), Come si diventa un bravo designer, In: Polano, Sergio, *Achille Castiglioni: tutte le opere, 1938-2000*, Milano: Electa, 2001, p. 458.
- Castiglioni, Achille (1992), Non c'è uno stile Castiglioni. C'è un método Castiglioni, In: Polano, Sergio, *Achille Castiglioni: tutte le opere, 1938-2000*, Milano: Electa, 2001, pp. 459-460.
- Castiglioni, Achille (1983), Poetiche del design, In: Polano, Sergio, *Achille Castiglioni: tutte le opere, 1938-2000*, Milano: Electa, 2001, pp. 452-454.
- Castiglioni, Achille (1989), Progetto e ricerca, In: Polano, Sergio, *Achille Castiglioni: tutte le opere, 1938-2000*, Milano: Electa, 2001, pp. 457-458.
- Domus (2005), *The Castiglioni studio becomes a museum* [em linha], consultado em 28 jun 2017, disponível em <http://www.domusweb.it/en/design/2005/10/28/the-castiglioni-studio-becomes-a-museum.html>.

¹⁹ «Le capacità interpretative si applicano essenzialmente alla identificazione delle funzioni/oggettive (tecnologiche, di uso, commerciali, economiche, ecc.) ma la parte più importante, per il designer, sta nell'esercizio delle proprie libertà nella scelta delle funzioni soggettive. Quando noi, per esempio, scegliamo una forma che può “apparire” legata a significati tradizionalmente acquisiti mentre in realtà le attribuiamo requisiti che non quei significati non hanno nulla a che fare, cerchiamo un rapporto di comunicazione con l'osservatore, tendente a sollecitare le sue capacità di penetrazione, nella conoscenza dell'oggetto, al di là delle apparenze formali. Potremmo forse dire un rapporto di reciproca curiosità. D'altra parte, l'uso spregiudicato di qualsiasi espressione può condurci a riscoprire la razionalità originale di certe forme che, proprio per essere state acquisite da sempre nella nostra educazione, finiscono col non essere più messe in discussione. In questo caso, capire una forma già nota significa scoprirne il significato e comunicare questa scoperta significa, in ultima analisi, caricare l'oggetto di un'espressività razionale. Ci sembra importante questo gioco di “apparenze”, anche perché è entro questo margine di libertà che il designer può esprimere certi più larghi significati di “senso del proprio tempo”».

- Eco, Umberto (1971 [1962]), *Opera aperta: forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, 3ª edição, Milano: Bompiani.
- Evans, David (2001), Commodification, In: Southerton, Dale (eds.) *Encyclopedia of consumer culture*, Thousand Oaks, CA: Sage, pp. 212-214.
- Fondazione Achille Castiglioni (s.d.), *The Foundation* [em linha], consultado em 12 jun 2017, disponível em <http://fondazioneachillecastiglioni.it/en/the-foundation/>.
- Gufram (s.d.), *Iconical collection: Pratone* [em linha], consultado em 3 jul 2017, disponível em <http://www.gufram.it/it/gufram-pratone-cerretti-derossi-rosso.php>.
- Keifer-Boyd, Karen (1992), Deep-seated culture: understanding sitting, In: *Journal of Social Theory in Art Education*, n.º. 12, pp. 73-99.
- Le AMeBE (s.d.), *La magnifica giornata "a sorpresa" dele AMeBE* [em linha], consultado em 2 jul 2017, disponível em <http://studioamebe.blogspot.pt/2011/12/la-magnifica-giornata-sorpresa-delle.html>.
- Maldonado, Paulo (2012), *Inovação, design et cetera*, Tese de Doutoramento em Design, Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa.
- Maldonado, Tomás (1992), *Disegno industriale: un riesame*, seconda edizione, Milano: Feltrinelli.
- Polano, Sergio (2001), *Achille Castiglioni: tutte le opere, 1938-2000*, Milano: Electa.
- Pratesi, Mauro (2016), *Gio Ponti: vita e percorso artistico di un protagonista del XX secolo. Introduzione di Cesare De Seta*, Pisa: Pisa University Press.
- Questo design (2000), *Alessi dry ladle* [em linha], consultado em 6 jul. 2017, disponível em <http://www.questodesign.com/alessi-4180-13.html>.
- Ricoeur, Paul (1970), *Freud and philosophy*, New Haven, Conn.: Yale University Press.
- Sparke, Penny (1986), *An introduction to design and culture in the twentieth century*, London: Allen & Unwin.
- Rawsthorn, Alice (2011), *Dropping by Castiglioni's Studio* [em linha], consultado em 24 jun 2017, disponível em <http://www.nytimes.com/2011/04/11/arts/11iht-designside11.html>.
- Rykwert, Joseph (1969), La posición sedente: una cuestión de método, In: Jencks, Charles e Baird, George (eds.), *El significado em arquitectura*, Madrid: H. Blume, pp. 256-268.
- Rapoport, A. (1980), Cross-Cultural Aspects of Environmental Design, In: Altman, I.; Rapoport, A.; Wohlwill, J. F. (eds), *Environment and Culture. Human Behavior and Environment (Advances in Theory and Research)*, vol. 4. Boston, MA: Springer, pp.7-46. DOI: 10.1007/978-1-4899-0451-5_2.
- Vilar Rosales, Marta, (2011), Needs and wants, In: *Encyclopedia of consumer culture*, ed. Dale Southerton, Thousand Oaks, CA: Sage, pp. 1029-1034.
- Vilar Rosales, Marta, (2010), The domestic work of consumption: materiality, migration and home-making, In: *Etnográfica*, vol. 14, n.º. 3, pp. 507-525.
- Vitra (s.d.), Living tower Verner Panton, (1969), [em linha], consultado em 10 jul. 2017, disponível em <https://www.vitra.com/en-pt/living/product/details/living-tower>.
- Zanotta (2012a), Complementi: Sella [em linha], consultado em 5 jul. 2017, disponível em http://www.zanotta.it/it/prodotti/complementi/200_sella.htm.
- Zanotta (2012b), Complementi: Mezzadro [em linha], consultado em 5 jul. 2017, disponível em http://www.zanotta.it/it/prodotti/Complementi/220_Mezzadro.htm.
- Zanotta (2012c), Complementi: Primate [em linha], consultado em 6 jul. 2017, disponível em http://www.zanotta.it/it/prodotti/Complementi/240_Primate.htm.