



l' intervento

di Bjarke Ingels

«GUEST EDITOR» DI DOMUS Ieri è intervenuto al Politecnico

«Dare forma al futuro Ecco cos'è il progettare»

L'architetto danese rivendica «il manifesto del materialismo che va oltre il consumismo vuoto»

La vita è materia animata. La vita sulla Terra si è evoluta attraverso l'adattamento. La vita si è adattata al nostro ambiente materiale. Fino a quando abbiamo scoperto strumenti, tecnologia e architettura. Poi, abbiamo acquisito il potere di adattare l'ambiente materiale alla vita.

Non dovevamo più nasconderci in una caverna per ripararci dagli elementi. Potevamo tagliare, scolpire e impilare rocce per creare la nostra caverna. E all'improvviso abbiamo dovuto chiederci: in che tipo di caverna vogliamo vivere? Attraverso queste domande e le relative risposte abbiamo adattato la superficie del nostro pianeta ai biso-

L'EVENTO
Bjarke Ingels, architetto danese, guest editor di Domus ieri è intervenuto al Politecnico in occasione della Design Week

gni e ai desideri della vita umana. La parola danese per progetto è *formgiving* - che letteralmente significa dare forma - perché progettare qualcosa è dare forma a ciò che non ha ancora forma. In altre parole, dare forma al futuro. Perché quando progettiamo un artefatto, uno spazio o un luogo, stiamo dando forma al mondo in cui vorremmo trovarci a vivere in futuro. Si può guardare all'evoluzione della storia umana come a una narrazione plasmata dai materiali che abbiamo saputo raccogliere e lavorare. Come dimostra il modo in cui denominiamo le epoche della storia umana - l'età della Pietra, l'età del Bronzo, l'età del Ferro - la nostra capacità di

manipolare la materia è forse la forza più grande che guida lo sviluppo della nostra cultura. Il mondo dell'Antropocene è modellato dalla forma degli ideali e dei sogni umani.

Nella visione di Paul Virilio, si possono vedere le città come decelerazioni temporanee della materia nelle intersezioni del flusso materiale costante di persone e beni. L'orchestrazione di quel flusso materiale è la nostra forma d'arte. Quando mi è stato chiesto di formulare un manifesto come guest editor di Domus 2025, ho pensato che piuttosto che stringere le molte voci di artisti e architetti nella camicia di forza ideologica dei miei valori era meglio spostare l'obiettivo

dall'idealismo al materialismo.

Rivendicando il termine materialismo dal regno di un consumismo vuoto, miriamo a riportarlo alla pratica di formulare il nostro futuro attraverso forma e materia. Vogliamo intraprendere un'odissea nel mondo materiale. Iniziando dalla roccia solida, per finire con un flusso di elettroni: pietra, terra, cemento, vetro, legno, metallo, piante, plastica, risorse, immateriale. Speriamo di tornare alla natura materiale fondamentale di ciò che facciamo. A differenza di altre forme d'arte, l'architettura non riguarda la rappresentazione, ma l'accoglienza. Non si riferisce alla vita, ma le fa spazio. Non di-

scute il mondo, ma lo produce.

L'architettura costituisce essenzialmente tutti i processi immateriali della società solidificati in forma fisica. La nostra attenzione ai materiali ci consente di manifestare visioni del mondo radicalmente diverse, fianco a fianco, senza distinzione o discriminazione. Come un ossimoro editoriale, il manifesto materialista si sforza di permettere a voci reciprocamente esclusive di essere ascoltate attraverso le possibilità tettoniche di ciascun materiale.

Ogni progetto diventa una manifestazione materiale letterale di un discorso contraddittorio. In un tempo in cui la polarizzazione minaccia di silenziare la conversazione critica attraverso l'isolamento o la cancellazione, il manifesto materialista può servire come substrato per un dialogo veramente diverso. La nostra odissea materiale farà spazio a collisioni di visioni del mondo contrastanti, così sulle pagine di Domus troverete, fianco a fianco, la tradizione e l'avanguardia, artigiani e tecnofili, l'ornamentale e l'austero, l'espressivo e il tettonico, il globale e il locale, il pragmatico e l'utopico. Idee conflittuali, unite dalla materia.



**L'evento
e la rivista**

Una lectio per ripensare il design legando la pietra al flusso di elettroni

Ieri nell'Aula Magna del Politecnico di Milano il Guest Editor di «Domus 2025», l'architetto Bjarke Ingels ha tenuto uno speech dedicato al «Materialismo Rivisitato» - ha parlato dei materiali come fondamento della progettazione e del materialismo che va oltre il consumo passivo - introdotto dal Cavaliere del Lavoro e presidente di Editoriale Domus Giovanni Mazzocchi, da Walter Mariotti, direttore di «Domus» e da Emilio Faroldi, Prorettore Vicario del Politecnico di Milano. Ingels non è solo una archistar globale, ma un vero intellettuale che incarna perfettamente lo spirito che in questi giorni accenderà Milano. Abbiamo pubblicato in questa pagina per gentile concessione di «Domus» il manifesto di intenti che Ingels ha elaborato sul tema «Materialism» per questa storica rivista punto di riferimento per l'architettura italiana e mondiale, tema ripreso nell'incontro che ieri si è svolto nell'aula magna dell'ateneo milanese.

DA OGGI A SABATO IN VIA NOVI

L'ovetto Kinder compie 50 anni e ci fa sentire una sua sorpresa

Tra prototipi, schizzi originali e tecnologie interattive, storia di un oggetto da scoprire e da mangiare

Lorenzo Grossi

Cinquant'anni di meraviglie e gioie senza fine. Alla Milano Design Week, in occasione delle celebrazioni per il suo mezzo secolo esatto di storia, sbarca l'ovetto Kinder. Da oggi fino a sabato, infatti, arriva in via Novi 2 uno degli oggetti più iconici della cultura popolare contemporanea, grazie all'installazione di uno spazio esperienziale che mescola storytelling, innovazione e un'estetica giocosa dalle origini ben consolidate nel design industriale. L'allestimento è curato con estrema precisione scenografica e traspor-

terà i visitatori in un originale viaggio immersivo: tra prototipi, schizzi originali e tecnologie interattive. Si tratta di un primo backstage in assoluto per l'ovetto più famoso al mondo: un'esposizione diretta dell'incontro tra ingegneria, creatività e visione industriale che ha dato vita a centinaia di piccole sorprese capaci di accompagnare l'immaginario collettivo, in maniera transgenerazionale, a una raffinata capacità di aggiornamento continuo. L'interazione e la realtà aumentata permetteranno al pubblico di trasformarsi in una «sorpresina Kinder» digitale: un avatar 3D in stile

ovetto, che cinquanta fortunati riceveranno anche in formato fisico, incastonato in una teca come un piccolo totem del design emozionale.

Ancora oggi il percorso creativo e produttivo rimane lungo, sofisticato e sempre finalizzato a stupe-



re: dallo studio delle tendenze ai test di sicurezza (oltre settanta per ogni sorpresa), dai laboratori interni alle collaborazioni con università e designer internazionali. Kinder Sorpresa, con oltre 300 nuove creazioni all'anno, resta ineguagliabilmente un oggetto ibrido: in parte giocattolo, un po' architettura del desiderio, e mai da sottovalutare - alimento. Il «barilotto» giallo, introdotto nel 1979, ne è il cuore simbolico: un microcontenitore che racchiude stupore, design e ingegnoseria. Non è un caso se molte sorprese (dai Tartallegre ai Coccodrilli) sono oggi oggetti ricercatissimi dai

collezionisti, in grado di restituire, al pari di alcuni toys giapponesi o memorabilia anni '80, una stratificazione affettiva e culturale. Ecco perché l'installazione milanese non è meramente un'opportunità per festeggiare i primi cinquant'anni dell'ovetto più famoso al mondo: bensì è anche una dichiarazione d'intenti.

Un modo per riaffermare il ruolo del gioco come motore narrativo, progettuale e relazionale. Passano i decenni e mutano le interazioni, ma Kinder Sorpresa conserva il un gesto fisico e poetico: con il suo scarto, la sua scoperta e la sua piccola gioia inattesa.