

book  
series



diid

disegno industriale › industrial design

Design e Arte

# 68/19



LISTLAB



diid

disegno industriale › industrial design

# Design e Arte

Il numero 68 di **diid** propone un confronto culturale sul rapporto tra le discipline del design e dell'arte.

I saggi, da un lato, stimolano una riflessione sul possibile superamento di questo rapporto indagando le similitudini e le differenze, dall'altro, analizzano, in modo critico, la reciproca influenza che design e arte hanno costituito, nella contemporaneità, in termini di interferenza e contaminazione.

Lo scenario nella sua complessità è caratterizzato da un contesto culturale che ha più volte declinato, storicamente, queste riflessioni, cercando di cogliere, in modo critico, gli elementi più significativi nelle reciproche contemporaneità.

L'attuale affermazione dei nuovi strumenti digitali di azione e di produzione dell'opera del designer e dell'artista, ha introdotto nuovi orizzonti e inedite prospettive che presentano, in questa "nuova contemporaneità", la necessità di una aggiornata ricognizione dello stato dell'arte.

Giuseppe Losco

Gianpiero Alfarano  
Claudia Bottini  
Francios Burkhardt  
Rosa Chiesa  
Vincenzo Cristallo  
Gianni Denaro  
Annalisa Dominoni  
Davide Fassi  
Elena Formia  
Rosa Maria Giusto  
Luca Guerrini  
Martì Guixé  
Marta Laureti  
Giuseppe Losco  
Rossella Mana  
Anna Mazzanti  
Federico Oppedisano  
Tonino Paris  
Raffaella Trocchianesi  
Elena Vai

ISSN 1594-8528



20102

9 771594 852009



9 788832 080193





# Design e Arte

**diid**  
**disegno industriale | industrial design**  
Rivista quadrimestrale

**Fondata da | Founded by**

Tonino Paris  
Registrazione presso il Tribunale di Roma 86/2002 del 6 Marzo 2002

**N°68/19**

**Design e Arte**

**ISSN**

1594-8528

**ISBN**

9788832080193

**Anno | Year**

XVII

**Direttore | Editorial Director**

Tonino Paris

**Comitato Direttivo | Editors Board**

Mario Buono, Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Francesca La Rocca, Giuseppe Losco, Sabrina Lucibello

**Comitato Scientifico | Scientific Board**

Andrea Branzi

*Politecnico di Milano | Milano (Italy)*

Bruno Siciliano

*Università degli Studi di Napoli Federico II | Napoli (Italy)*

Stefano Marzano

*Founding DEAN, THINK School of Creative Leadership | Amsterdam (Netherlands)*

Sebastián García Garrido

*Universidad de Málaga | Malaga (Spain)*

**Comitato Editoriale | Editorial Advisory Board**

Luca Bradini, Sonia Capece, Andrea Lupacchini, Enza Migliore, Federico Oppedisano, Lucia Pietroni,

Chiara Scarpitti, Carlo Vannicola, Carlo Vinti

**Redazione SAAD, Università di Camerino | Editorial Staff**

Mariangela Balsamo, Daniele Galloppo, Antonello Garaguso, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Manuel Scortichini

**Caporedattore | Editor In-Chief**

Luca Bradini

**Progetto grafico | Graphic Layout**

Marc Sánchez (Blacklist Creative)

**Curatore | Guest Editor diid 68**

Giuseppe Losco

## Indice

### Editorial

Design & Arte > Tonino Paris 4

### Introduction

Contenuti di riferimento > Giuseppe Losco 12

### Think

Creatività artistica, spazio pubblico e progresso sociale > François Burkhardt 16

Design e arte. Alternanza di compromessi e affinità > Vincenzo Cristallo 24

Dematerializzazioni cromatiche. Lo sviluppo della cultura del colore tra arte e design  
> Federico O. Oppedisano 32

La cura del futuro > Elena Maria Formia, Elena Vai 40

Intervista a Marti Guixè > a cura di Giuseppe Losco 48

*Think gallery* > Una questione di contesto > Manuel Scortichini 52

### Make

Arte quotidiana per l'impresa di design > Annalisa Dominoni 64

Il territorio estetico dell'Arte e della Moda > Gianni Denaro, Marta Laureti 72

Co-progettare spazi pubblici tra design e arte > Davide Fassi, Anna Mazzanti 80

Arte e design: Toni Zuccheri alla VeArt > Rosa Chiesa 88

*Make gallery* > Cortocircuiti simbiotici > Antonello Garaguso 96

### Focus

Arte e Design: dagli oggetti a funzione estetica all'Interaction design >  
Rosa Maria Giusto 110

Ridisegnare mappe tra arte e design > Luca Guerrini, Raffaella Trocchianesi 118

Design e Arte nell'immaginario connettivo > Gianpiero Alfarano 126

Il filo di Arianna: Valeria Scuteri tra arte e design > Claudia Bottini, Rossella Mana 134

*Focus gallery* > Tra tradizione ed esplorazione > Mariangela Francesca Balsamo 142

### Maestri

Philippe Starck e Riccardo Dalisi > Tonino Paris 154-168

*Maestri gallery* > 162-172

## Design & Arte

Tonino Paris

Professore Emerito, Sapienza Università di Roma

> [tonino.paris@uniroma1.it](mailto:tonino.paris@uniroma1.it)

Approfittando del tema del numero, mi sembra opportuno, rendere un tributo a Gillo Dorfles, figura critica ed etica di riferimento per “pensare al design”.

Sul tema egli si è espresso senza alcuna ambiguità: contribuì alle considerazioni sull’arte e sul design, con un invito a concepire quest’ultimo andando oltre le convenzioni legate alle tradizionali discipline e quindi oltre un approccio che, pur essendo stato efficace per la cultura del progetto, oggi è diventato obsoleto e non è più in grado di fornire una risposta adeguata all’esperienza del nostro tempo.

Si tratta di una esigenza già avvertita. L’ambiguo rapporto tra le arti visive e il design si ripresenta di volta in volta con alterne vicende, ed è uno di quei problemi la cui soluzione non potrà mai avvenire in maniera definitiva, proprio per le contrastanti vicende che l’arte da un lato, e il design dall’altro vengono ad assumere a seconda del prevalere di istanze esclusivamente estetiche o di inevitabili agganci funzionali ed economici.

Oggi, ci ha ricordato Gillo Dorfles:

[...] una ulteriore svolta epocale...è venuta ad alterare il rapporto tra arte e design; ... la svolta in cui è venuto a trovarsi il design con l’avvento di una nuova era, quella elettronica, è senz’altro decisiva per la sua futura evoluzione, e forse altrettanto gravida di conseguenze di quella che segnò a suo tempo il passaggio dalla progettazione ancora artigianale della Arts&Crafts a quella dell’oggetto di serie del primo Razionalismo. Ma in che consiste effettivamente questa svolta? Soprattutto nel fatto che la progettazione dell’oggetto industrializzato – non basata sopra la meccanica di un tempo ma su quella elettronica – non segue più, o segue solo in parte, le finalità formali valide fino a ieri: ossia il rapporto imprescindibile tra forma e funzione; giacché con la scomparsa della componente meccanica la carrozzeria, basata appunto sull’“ingombro” di tale componente è ormai divenuta superflua. Mentre dall’altro canto la nuova funzionalità del prodotto viene a essere in buona parte affidata al fattore “segnalatico”, alla individualità semantica, e ai problemi sempre più decisivi della interfaccia con l’utente; nonché all’indispensabile influenza dell’aspetto esterno quale tramite della semanticità dell’oggetto e quindi della sua vendibilità. Il che naturalmente avvicina il prodotto di design a quello di molte arti contemporanee. Per questa ragione oltretutto il quoziente affidato al *marketing* diventa di primaria importanza ed è alla base di alcune recenti metamorfosi formali dell’oggetto. [...] Non si dimentichi infatti come la rapidità del consumo formale o l’obsolescenza – da sempre presente nell’ambito del

design proprio per l'esigenza di una costante "appetibilità" dello stesso – oggi vengono ad essere incentivate per il fatto che molti prodotti, soprattutto su base elettronica, vanno incontro ad una incredibile accelerazione tecnologica. [...] Basterebbe infatti por mente al settore della "home automation" alla invenzione di *gadgets* domestici che darà vita a una nuova gamma di sagome per la casa e l'ufficio, dove l'importanza della programmazione informatica sarà pari a quella della progettazione disegnativa. Quello che sta a dimostrare l'avvenuta osmosi tra il mondo degli oggetti (artistici ma anche funzionali) e quello dei concetti (filosofici ma anche materializzati a fini estetici) è proprio l'avvento di molte forme ibride, eppure non trascurabili, che popolano il nostro universo quotidiano. Questa selva di forme ibride (cartelloni pubblicitari, oggetti di consumo, *spot* televisivi, opere d'arte equiparabili a questi ultimi) ci abitua – *bon gré mal gré* – ad accettare anche certi aspetti che in passato ci sarebbero parsi oltremodo equivoci.

Non si può negare che la contaminazione tra i due settori, così ben distinti sino a qualche decennio orsono, si sia fatta sempre più marcata. A che cosa è dovuta tale contaminazione? Forse proprio a una estetizzazione globale della vita dei nostri giorni. A differenza di molte epoche passate, oggi è possibile constatare un subdolo infiltrarsi nei più nascosti ricettacoli della quotidianità di elementi artistici o pseudo-artistici che valgono a indorare la pillola del nostro panorama visivo.

E allora questo spiega i molti tentativi di creare oggetti d'uso che siano sempre più vicini a quegli "oggetti d'arte" che un tempo vivevano isolati sotto una metaforica campana di vetro e che erano depositari per lo più di valori mitopoietici e magici mentre oggi invadono i grandi magazzini e gli showroom degli arredatori e mobiliari di punta. Merito o colpa, insomma, l'aver abbandonato il livello di guardia di una funzionalità a tutti i costi a favore di un ludismo incoercibile? Merito e colpa insieme, perché se è vero che questo atteggiamento di recupero dell'edonismo nel settore del *product design* ha permesso la realizzazione di nuovi prototipi dove anche la componente simbolica oltre che estetica viene riscoperta (basti pensare a certi mobili mitici: Ron Arad, Zaha Hadid, Bořek Šípek, Riccardo Dalisi, ecc.); è anche vero che – data la notoria precarietà del gusto, così spesso trapassante nel *kitsch* – questa tendenza ha spesso reso possibile l'equivoco di considerare artistico quello che è soltanto giocoso, e di trascurare nell'oggetto d'uso quelle costanti ergonomiche da cui, volere o no, è impossibile prescindere del tutto [...].<sup>[1]</sup>

Del resto intorno al tema che ci interessa già nel novembre del 1940 e nel luglio del 1942 su Casabella Pagano scriveva:

Che un oggetto di serie possa essere un'opera d'arte o che un prodotto standardizzato possa vantare aristocratici natali da magnanimi lombi di un artista, è cosa di cui difficilmente si persuadono molti scrittori d'arte. Potranno essi considerare forse con interesse la macchinale attività di un artigiano ma considerano come servitù livellatrice della fantasia ogni automatismo industrializzato. [...] l'equivoco è grossolano

e pericoloso [...] Si scopriranno un bel giorno, anche da noi certi rapporti tutt'altro che insignificanti tra il gusto contemporaneo e il cosiddetto "disegno industriale"; si scopriranno influenze tutt'altro che superficiali o fortuite tra la fisionomia della "macchina" e certe predilizioni formali del linguaggio artistico contemporaneo [...].

A fronte dello scenario descritto da Gillo Dorfles e Pagano, i contributi presenti in questo numero di DIID, esaminano via via il tema del rapporto fra Arte e Design fornendo spunti per una più compiuta riflessione.

In "*Design e arte. Alternanza di compromessi e affinità*", Vincenzo Cristallo ci racconta uno gli aspetti di «[...]un mosaico critico dal quale non compare una tesi quanto piuttosto il proposito di argomentare i compromessi e le affinità presenti nel dialogo tra design e arte. [...] sostenendo tuttavia [...] che il design è per sua attitudine uno spazio di mediazione e sintesi di saperi, un territorio nel quale l'arte può agire come strumento di conoscenza e integrazione culturale e la tecnica come modello di progresso e innovazione sociale [...]».

In "*Dematerializzazioni cromatiche. Lo sviluppo della cultura del colore tra arte e design*". Federico Oppesidano, «[...]si propone di rileggere le influenze artistiche nella cultura del design per mettere in evidenza come l'immaterialità della dimensione cromatica si configuri oggi come un terreno di confronto e collaborazione tra artisti e designer impegnati nella valorizzazione dell'ambiente naturale e artificiale, proprio attraverso l'impiego di quei valori legati alla natura emozionale del colore [...]».

In "*La cura del futuro*", Elena Maria Formia e Elena Vai, attribuiscono ad Arte e Design una funzione maieutica: «[...] L'incertezza sul futuro e la simultaneità delle scelte che siamo chiamati a prendere, sono alcuni dei fattori comuni che legano le culture artistiche e di progetto, paradossalmente chiamate in causa per lenire una condizione di spaesamento e confusione [...] la progettualità ha potuto spaziare su piani aperti per andare a cercare ispirazione e farsi contaminare attingendo da altre discipline e saperi [...] ma soprattutto Arte e Design convergono nel voler comprendere e confinare la complessità del presente, attraverso la sintesi, la rappresentazione, la condivisione di narrazioni proiettate verso futuri possibili. A partire da una riflessione sull'impatto della rivoluzione digitale in corso nel campo degli statuti produttivi, il testo indaga le contaminazioni tra arte e design attraverso una condivisa prospettiva estetica intesa come percezione, esperienza e conoscenza delle cose attraverso la mediazione dei sensi [...]».

In "*Arte quotidiana per l'impresa di Design*" Annalisa Dominoni esamina specifici casi storici d'impresa che hanno utilizzato il rapporto del Design con l'Arte come valore aggiunto della loro produzione: «[...] dall'esame d'impresе di design d'avanguardia che hanno sperimentato azioni di "arte commerciale" emerge un'attitudine che pone al centro del progetto la "fascinazione dell'oggetto", ricercata da Alessi e da Vitra, così come la matrice "immaginativa-visuale" del design, sostenuta da Osvaldo Borsani, e che concorre a preservare la progettazione dal pericolo di un'assimilazione passiva alla meccanica della produzione seriale, a conferma che il "buon Design" è

una formula alchemica che risulta dall'equilibrio tra esperienza tecnica, economica, ma soprattutto concettuale. [...] I designers-artisti, o artisti-designers, sono oggi custodi della qualità in un mondo che va quantificandosi, perché la qualità di un oggetto reinventato attraverso un approccio artistico, libero di agire sugli aspetti più profondi dell'essere umano, ha la capacità di risuonare con lui riflettendo la sua stessa natura e la capacità inventiva. E se l'impresa accoglie questa sfida possono nascere prodotti innovativi in grado di diventare icone del Design [...].»

In *“Il territorio estetico dell'Arte e della Moda”* Gianni Denaro e Marta Laureti sostengono che «[...] All'interno del multiforme panorama del Design *tout-court*, la Moda è stata in grado di porsi come territorio comune in cui sia l'Arte che il Design hanno alimentato di continuo questo dialogo [...] la Moda si è avvicinata sempre più all'Arte – che da sempre ha definito dei prodotti dall'alto impatto espositivo – con la conseguenza di una crisi quasi identitaria che ha colpito anche l'Arte. Arte che, nella volontà di replicarsi e raggiungere le masse (Benjamin, 2008), si è talvolta mercificata. Tutto questo non ha fatto altro che mettere in evidenza la sparizione di quell'aura legata alla loro rispettiva natura, obbligandole a ricercare una risposta in un territorio forse nuovo dove potessero ritrovarsi e indagare pratiche che permettessero loro di sopravvivere alla mercificazione del “plusvalore estetico” (Baudrillard, 2012). Ognuna di esse si è avvicinata verso questo territorio comune secondo modalità proprie ma utilizzando i contenuti e i riferimenti dell'altra [...].»

In *“Co-progettare spazi pubblici tra design e arte”*, Davide Fassi e Anna Mazzanti «[...] esplorano anche attraverso la comparazione fra esperienze di ricerca applicata del gruppo di ricerca POLIMI DESIS Lab-PDL (*Design For Social Innovation and Sustainability*) del Politecnico di Milano, le possibili modalità di collaborazione tra designer e artisti professionisti per il ridisegno di porzioni di spazi pubblici – o aperti al pubblico – con azioni di co-progettazione e il coinvolgimento di attività didattiche in design degli spazi e servizi [...] i tre casi presentati si differenziano per modalità interlocutorie fra i soggetti coinvolti e per impatto del risultato ottenuto. “Arnold – Arte e design in Nolo District” (2017) a Milano, “Il Giardino di Daniel Spoerri” (2018) a Seggiano (GR) e “Trentami in Verde” (2019) a Milano[...].»

In *“Arte e design: Toni Zuccheri alla VeArt”*, Rosa Chiesa ci riferisce una specifica esperienza: «[...] L'incontro tra un artista-architetto-designer, che preferiva definirsi artigiano, e un'azienda veneta VeArt, nata a seguito del boom economico degli anni sessanta, orientata a industrializzare i processi di produzione del vetro “artistico” (come suggerisce il nome), anche mediante lo sfruttamento di tecnologie semiautomatiche applicate alla soffiatura del vetro, risulta emblematica non solo per gli esiti formali raggiunti nella produzione, ma per le possibilità e le potenzialità di arricchimento che la compenetrazione tra le differenti discipline, arte e design, può regalare. [...] La vicenda tra VeArt e Zuccheri, articolata su vent'anni di collabora-

zione, mostra gli interessanti esiti di un importante sforzo nell'utilizzare le nuove tecnologie al servizio di finalità artistiche, e mostra al contempo come arte e design abbiano trovato e possano oggi trovare un fertile terreno di scambio nella pratica della sperimentazione. [...].»

In *“Arte e Design: dagli oggetti a funzione estetica all'Interaction design”*, Rosa Maria Giusto s'immerge nell'attualità dell'inclusione interattiva raccontando il suo punto di vista: “[...] Uno degli aspetti precipui dell'arte contemporanea è la ricerca d'inclusione interattiva dello spettatore all'interno dello spazio generato dall'opera. Quanto più l'opera tende a scomparire tanto più lo spettatore entra a far parte dello spazio percepito trasformandosi in *user*, pienamente coinvolto nei processi di riconoscimento e percezione dell'opera stessa (Marras & Mecacci, II, p. 159). Questo approccio, inaugurato dalla Minimal Art, può considerarsi precorritore dell'*Interaction Design* dove la progressiva smaterializzazione e scomparsa dell'oggetto-prodotto in favore di un sistema d'interfaccia sempre più elaborato e raffinato “trasforma l'interazione (e/o l'*Usability*) in un'esperienza estetica, in engagement e partecipazione emotiva”. (*Ibid.*, p. 160) [...] L'impiego delle *Human Computer Interaction* (HCI) da un piano prettamente cognitivo a uno tangibile, esperienziale ed estetico segna il cambio d'orizzonte di questi anni. Dagli oggetti tradizionalmente intesi e dagli artefatti si è passati a un sistema di fruizione degli oggetti, ivi inclusi quelli a “funzione estetica”, che vede il design divenire sempre più uno strumento fondamentale nelle politiche di valorizzazione e fruizione innovativa del patrimonio culturale e museale [...]. A partire dall'annoso dibattito arte *versus* design, il saggio riflette su alcuni nodi tematici fondamentali delle relazioni tra arte e design per ripercorrere criticamente i mutamenti epocali e di significato che la disciplina del. In “design sta attraversando in questo tempo [...]”.

In *“Ridisegnare mappe tra arte e design”* Luca Guerrini e Raffaella Trocchianesi raccontano la loro esperienza di ricerca finalizzata a ridisegnare le mappe fra Design e Arte «[...] nel 2014, si avvia un programma di ricerca dottorale con l'obiettivo di ridisegnare la mappa delle loro interrelazioni. Il testo rilegge i contenuti dello studio e propone una riflessione sui primi risultati raggiunti.

La ricerca riconosce numerose traiettorie per un rinnovato dialogo tra le due discipline: quella della contaminazione operata dai *media* sull'arte, che la rende sostanzialmente indistinguibile dai prodotti; quella del rispecchiamento dei processi di “produzione”, tra arte come progetto e prodotto come arte; quella che esplora i comportamenti sociali in direzione di “estetiche relazionali”; quella che indaga sulle potenzialità espressive delle tecnologie digitali; quella che si confronta con la dimensione inter- e trans-culturale nei processi della globalizzazione. [...] Attraverso una serie di approfondimenti specifici, essa si concentra, in particolare, sulle ultime tre traiettorie evidenziate dalla mappa, là dove queste intercettano la disciplina del design nelle pratiche collaborative e nella promozione dell'“innovazione sociale”,

nella concezione e realizzazione di spazi immersivi e interattivi, nella valorizzazione delle culture locali e delle tradizioni artigianali. [...] Il quadro d'insieme delinea un sistema vasto e reticolare, articolato ora su più piani, ciascuno dei quali descrive corrispondenze inedite: non territori, ma tragitti che tuttavia sembrano convergere verso un'idea di innovazione come impegno sociale e civile [...]».

In *“Design e Arte nell’immaginario connettivo”* Gianpiero Alfarano per comprendere i rapporti fra Design ed Arte si misura con le opportunità e gli strumenti contemporanei più avanzati, con ottimismo, giudicandoli potenzialmente come fattori di utile e produttiva spinta a nuove sperimentazioni e compenetrazioni delle due discipline “[...]La velocità e l’enorme capacità di elaborazione dei dati comporta sistematicamente l’esplorazione di nuove combinazioni. Gli algoritmi sono in grado di processare quantità impensabili di dati e quindi agire in modo autonomo a configurare immagini e forme del tutto inedite e incontrollabili. Nelle pratiche artistiche e nel design si percepisce una necessità sempre crescente di “metaprogetto”, ovvero una progettazione riflessiva e soprattutto critica dei sistemi stessi con cui si progetta. [...] Se il modello più che progettato viene calcolato, complessivamente tutti gli aspetti della metodologia progettuale vanno messi in discussione. Uno spostamento paradigmatico dell’attenzione dal “prodotto finale” al “processo per ottenerlo”. Il processo progettuale acquista variazioni sensibili con la “programmazione generativa”, dove una serie di eventi producono un risultato mai del tutto previsto, ma che necessitano di conservare nel risultato finale il principio che li ha generati. Nuova consapevolezza rispetto alle potenzialità tecnologiche [...]».

In *“Il filo di Arianna: Valeria Scuteri tra arte e design”* Claudia Bottini e Rossella Mana si propongono [...] d’indagare, attraverso gli strumenti delle discipline legate allo studio del design e alla storia dell’arte, la produzione di una delle più importanti artiste legate al movimento della Fiber Art ovvero Valeria Scuteri. L’opera dell’artista, piemontese d’adozione, si muove attraverso l’utilizzo di materiali innovativi e tecniche di manifattura anche molto antiche. In questa maniera l’artista mette in connessione due mondi: quello dell’arte e quello dell’artigianato, e due tempi storici: il passato e il presente. Attraverso l’utilizzo di materiali non convenzionali ella concepisce oggetti di moda e di design che si costituiscono al di fuori del loro uso quotidiano. È il caso degli abiti e degli accessori potenzialmente indossabili che richiamano apertamente agli oggetti dei consumi di massa ma che vengono concepiti al di fuori del loro valore d’uso. La Fiber Art di Scuteri inserisce all’interno di quella dicotomia tra oggetti di design e opera d’arte che ha attraversato l’intera storia dell’arte e dei consumi del secolo scorso radicalizzandone le posizioni e mostrandone le aporie [...]».

[1] Gillo Dorfles in *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación n.2*, Universidades de Palermo, Buenos Aires (ISSN Online: 1853-3523).



### Contenuti di riferimento

#### Giuseppe Losco

Professore Ordinario, Università degli Studi di Camerino  
> [giuseppe.losco@unicam.it](mailto:giuseppe.losco@unicam.it)

I saggi presentati rispondono a una riflessione, indotta e proposta, sul superamento dei due assunti di riferimento intorno ai quali si è articolata, in prevalenza, la discussione del rapporto tra le discipline del Design e dell'Arte.

Il primo assunto si riferisce al superamento delle similitudini e/o delle differenze tra questi due scenari. «... prima differenza tra Artista e Designer: l'artista ha idee soggettive e lavora secondo il proprio gusto per sé stesso e per una élite, il designer è oggettivo, razionale e logico, lavora in un gruppo e per l'intera società e per migliorare la produzione sia in senso estetico che pratico» (B. Munari, *Artista e Designer*, Laterza, 1971).

Il secondo assunto invece, si coniuga, in modo critico, alla reciproca influenza e alle relazioni che arte e design hanno instaurato in termini di scambio, interferenza e contaminazione.

«Il rapporto tra arte e design è così in continuo divenire e difficilmente descrivibile con una etichetta: la stessa differenziazione tra i due ambiti appartiene ormai al passato. Il mondo dell'arte e quello del design si passano infatti informazioni, metodi di lavoro e stimoli, ma sono entrambi costituiti da casi diversi che è impossibile generalizzarli in una legge unica» (A. Branzi, *Il Design è una forma d'arte*, (2007, 12 luglio).

Disponibile da [www.ilgiornale.it](http://www.ilgiornale.it)

Oggi, fermo restando che queste due visioni possano ancora costituire un punto di riferimento d'indagine e di approfondimento storico-critico, si è presentata la possibilità di individuare nuovi territori, appena visibili, scarsamente indagati, ma potenzialmente fertili che nascono e si sviluppano sia dalla sintesi del diverso e distinto approccio metodologico alle due discipline, che dalle differenti tipologie di relazioni che si sono generate nel tempo. Relazioni che investono diversi piani di riferimento tra arte e design, come quelli relativi agli aspetti legati al valore sociale e di mercato degli oggetti, al coinvolgimento di nuovi attori e settori produttivi ed economici, alle diverse scuole di pensiero nelle rispettive formazioni disciplinari, fino alla sperimentazione di nuove forme di prodotti, manifestazioni ed eventi in cui è sempre più difficile distinguere la loro radice di provenienza.

L'individuazione o l'esistenza di un "territorio comune", nei saggi presentati, mette in evidenza, in modo inedito ed originale, le relazioni possibili che si vengono a creare, rispetto alle trasformazioni ed alle ibridazioni di significato a cui design e arte sono continuamente sottoposte, sia dal punto di vista teorico che sperimentale e concreto. L'obiettivo principale è stato quello di rappresentare le visioni culturali che si svilup-

pano nel rapporto tra arte e design superando in alcuni casi la consueta dimensione storico-critica e teorico-speculativa a favore di una visione più ampia, anche attraverso la presentazione di ricerche ed esperienze concrete, a forte contenuto sperimentale, in grado di leggere l'orientamento e le nuove tendenze contemporanee, in una nuova e originale lettura del fenomeno.

Nella sezione *Focus* le tematiche hanno prediletto una indagine di approfondimento, dal punto di vista culturale, degli aspetti metodologici relativi alla reciproca influenza tra arte e design, mentre nella sezione *Make*, i contributi hanno fatto riferimento alla individuazione dei luoghi e dei territori di connessione tra design e arte di oggetti e prodotti, materiali e immateriali, concreti e realizzati.

La proposta culturale e saggi sul tema Design e Arte propongono è stata quella di registrare il grado di avanzamento della contaminazione tra questi due scenari, così distinti e autonomi, ma fortemente contigui.

# Think



Creatività artistica, spazio pubblico e progresso sociale

*François Burkhardt*

Design e arte. Alternanza di compromessi e affinità

*Vincenzo Cristallo*

Dematerializzazioni cromatiche.

Lo sviluppo della cultura del colore tra arte e design

*Federico O. Oppedisano*

La cura del futuro

*Elena Maria Formia, Elena Vai*

Intervista a Marti Guixè

a cura di *Giuseppe Losco*

*Think gallery > p.52/p.61*

## Creatività artistica, spazio pubblico e progresso sociale. Le esperienze del gruppo tedesco Urbanes Design

Nell'era Postmoderna la relazione fra arte e design diventa parte integrante dell'evoluzione generale della cultura, in perfetta consonanza con la continua ricerca di connessione tra le discipline creative. La connessione tra arte, architettura, design e ambiente rappresenta un'esperienza culturale unica e inscindibile che sceglie di volta in volta il linguaggio più adatto per comunicare i contenuti in base alle tematiche affrontate, così da contribuire al progresso umano attraverso i molteplici aspetti relativi alla psicologia, alla percezione, alla socializzazione, all'antropologia, alla biologia, all'evoluzione tecnologica, alla filosofia e alla conoscenza approfondita della società. Il contributo racconta le sperimentazioni effettuate con il gruppo Urbanes Design, nel campo degli interventi sugli spazi pubblici e dell'organizzazione e allestimento di mostre che hanno visto coinvolti esperti dell'arte e dell'architettura, pianificazione e design, oltre alla sinergia di sociologi, psicologi della percezione, teorici dell'informatica, storici dell'arte e di *mass-media*. Dalle specificità delle differenti discipline la finalità è stata restituire agli abitanti dei quartieri urbani soluzioni in grado di migliorare la comunicazione e agevolare l'integrazione sociale delle persone e dei gruppi, per lo sviluppo di una società sostenibile. Si tratta quindi di riconoscere le esigenze dei gruppi sociali che abitano l'area d'intervento e di proporre, con i mezzi dell'arte, del design e dell'architettura, strutture che permettano loro di svolgere abitualmente attività che generano e consolidano il senso di identità del gruppo e la lettura storica dei luoghi urbani. Il design ha nella società capitalista il compito produttivo e sociale di dare qualità estetica alla merce e in questo senso è parte dell'arte (Deganello, 2019).

[ *urban design*, arte critica, connessioni creative,  
senso d'identità, progresso umano ]

**François Burkhardt**

Teorico, storico e critico dell'architettura e del design  
> [lf@lfburkhardt.de](mailto:lf@lfburkhardt.de)

Mi sembra che sia un dato ormai acquisito il considerare la relazione fra arte e design come parte integrante dell'evoluzione generale della cultura, in perfetta consonanza con quella continua ricerca di una connessione tra diverse discipline creative che è una delle caratteristiche dell'era Postmoderna. È stata infatti la Modernità, a partire dagli anni sessanta del secolo scorso, a spingere verso la separazione tra arte e design per rispondere all'esigenza della divisione dei campi e della loro specializzazione autonoma. Va ricordato peraltro che al Bauhaus i corsi introduttivi alle varie professioni erano basati sulla creatività artistica, sulla conoscenza dei materiali e sulla pratica interdisciplinare che doveva precedere l'acquisizione di conoscenze specifiche sulla disciplina scelta.

L'influenza dell'arte sul design è diventata evidente in modo particolare nella comunicazione visiva con il costruttivismo, la Pop Art, l'Arte Programmata e l'Arte Povera. Ma soprattutto l'arte deve essere considerata una disciplina libera e critica, cosa che oggi manca invece al design, soggetto alle condizioni della produzione e dell'economia liberista e globalizzata. Scrive Paolo Deganello: "Il design ha nella società capitalista il compito produttivo e sociale di dare qualità estetica alla merce e in questo senso è parte dell'arte".<sup>[1]</sup>

Colgo l'occasione che mi viene offerta da questo articolo per presentare un aspetto del rapporto tra arte e design descrivendo alcune sperimentazioni da me effettuate con il gruppo Urbanes Design, un gruppo interdisciplinare che opera dal 1968 nel campo degli interventi sugli spazi pubblici e dell'organizzazione e dell'allestimento di mostre. Il gruppo nacque dalla convinzione, condivisa tanto da mia moglie Linde (artista) quanto da me (architetto), che le nostre professioni, ormai sempre più soggette alle condizioni economiche del mercato dell'arte da un lato e della rendita immobiliare dall'altro, non offrirono più lo spazio necessario per l'emancipazione, la comunicazione e il consolidamento dell'identità delle persone. Tale compito era relegato allo spazio pubblico, che però raramente era progettato per soddisfare tali necessità. Questa situazione ci convinse a creare ad Amburgo un gruppo attivo in quel settore, che più tardi si spostò a Berlino. Urbanes Design era costituito dai due fondatori, l'una competente nel campo dell'arte e l'altro in quello dell'architettura, della pianificazione e del design, ai quali a seconda della complessità dei progetti si aggregavano sociologi, psicologi della percezione, teorici dell'informatica, storici dell'arte ed esperti di mass-media. Tutti i *partner* coinvolti in ciascun progetto avevano pari importanza e pari diritti. Il gruppo nasceva negli anni della cosiddetta "contestazione studentesca", fondata soprattutto sulla teoria critica della Scuola di Francoforte. Per la pianificazione urbana e l'architettura facevamo riferimento agli scritti di Alexander Mitscherlich,<sup>[2]</sup> Heide Berndt e Alfred Lorenzer.<sup>[3]</sup> Inoltre eravamo influenzati dai saggi del filosofo Herbert Marcuse,<sup>[4]</sup> dalla teoria dei media di Marshall McLuhan<sup>[5]</sup> e dagli studi sull'immagine urbana di Kevin Lynch.<sup>[6]</sup> Possiamo affermare che la finalità del gruppo, fino ad oggi, è consistita nella ricerca di alternative alle pratiche consuete dell'architettura e dell'arte. Questa base teorica fu trasferita all'insegnamento sia da Linde che da me nei rispettivi percorsi di docenza universitaria.

Lo scopo della nostra ricerca non è semplicemente fare arte o architettura, ma trarre vantaggio dalle specificità di tali discipline per offrire agli abitanti dei quartieri urbani strutture in grado di migliorare la comunicazione e l'orientamento, generando quel senso di identità che spesso manca. Si tratta, cioè, di inserire negli spazi pubblici strutture di tipo nuovo che agevolino l'integrazione sociale delle persone e dei gruppi. Riprendendo una definizione di Alfred Lorenzer abbiamo chiamato tali strutture "punti di cristallizzazione per contatti ravvicinati". Un buon sistema di orientamento offre sicurezza agli utenti degli spazi urbani, che hanno bisogno di "nicchie" dove sostare e compiere attività: un'opportunità che in anni recenti è stata parzialmente neutralizzata dagli interventi per la sicurezza promossi dalle amministrazioni pubbliche. Inoltre servono soluzioni per soddisfare la richiesta di spazi intermedi fra la dimensione pubblica e quella privata. Va tenuto conto anche dell'influsso positivo che lo spazio e l'atmosfera da esso creata possono avere sui comportamenti degli individui o dei gruppi. Un ultimo aspetto che vorrei menzionare è la necessità di provvedere tali spazi di elementi simbolici che da un lato risultino familiari per il pubblico, dall'altro propongano una qualità in cui i diversi gruppi di utenti si riconoscono e si sentono a proprio agio.

Si tratta quindi di riconoscere le esigenze dei gruppi sociali che abitano vicino all'area d'intervento e di proporre, con i mezzi dell'arte, del design e dell'architettura, strutture che permettano loro di svolgere abitualmente attività che consolidano l'identità del gruppo. Nel contesto di ogni progetto affrontato sono state approfondite questioni di tipo culturale, antropologico, psicologico e sociale più che di architettura o di design. Il concetto di spazio pubblico non può riguardare infatti unicamente questioni di estetica, di tecnica o di funzionalità: in qualità di professionisti della creatività dobbiamo ampliare il nostro orizzonte operativo in direzione multidisciplinare e trasversale. L'arte, il design e l'architettura sono il punto di partenza e non il punto di arrivo di tali processi.

Nel periodo in cui stavamo terminando gli studi alla Hochschule der Künste di Amburgo – Linde come artista ed io come architetto – abbiamo iniziato a partecipare a concorsi pubblici. In Germania, così come in Italia, c'è una legge sull'arte pubblica che richiede di investire in opere d'arte il 2% della somma spesa nella costruzione. A questo scopo si indicano concorsi aperti a designer, architetti, artisti e professionisti della comunicazione visiva che rientrano nella definizione di *Kunst am Bau*, cioè "arte applicata alla costruzione". Nel 1968, ancora studenti, vincemmo il primo concorso per la sistemazione dell'asse pedonale del nuovo quartiere di Steilshoop, alla periferia di Amburgo. Con nostro grande stupore ci classificammo al primo posto per aver sostituito la consueta dotazione di opere d'arte con la proposta di utilizzare i mezzi a disposizione per sperimentare la realizzazione di "punti di cristallizzazione per contatti ravvicinati" agli incroci tra la zona pedonale e gli attraversamenti delle strade veicolari. Il primo progetto prevedeva un teatro all'aperto, un'area di riposo e un'area giochi per adulti e bambini con un chiosco-bar dotato di sedute.

Per la seconda versione del progetto abbiamo raggruppato intorno al teatro, circondato da un recinto di porte girevoli, un sistema di gradinate con tavoli integrati e rampe per skateboard, che aveva raggruppava varie funzioni per adulti, giovani e bambini. Il progetto esecutivo fu infine semplificato sostituendo i portali girevoli con alcuni pannelli fissi colorati di diverse altezze e larghezze, ottenendo una sorta di corona multicolore dall'andamento ritmico. Questa installazione annunciava già da lontano la specificità del luogo, creando un senso di identità e integrando diverse attività per adulti (specialmente quelle di comunicazione) con le funzioni destinate ai giovani e ai bambini. L'esperimento fu accolto molto positivamente dalla popolazione del quartiere, malgrado l'utilizzo nelle ore notturne da parte di gruppi di giovani che generò conflitti fra i vari gruppi di utenti e gli abitanti.

Dopo il successo del primo concorso, il cui progetto fu realizzato e ci permise di iniziare l'attività del gruppo sviluppando nuove conoscenze, nel 1969 partecipammo a una seconda competizione proponendo un'idea simile a quella di Steilshoop, allora in costruzione. Si trattava di un altro quartiere periferico di Amburgo, Bergedorf: il concorso richiedeva un progetto di opere d'arte da installare lungo l'asse pedonale che collega la stazione ferroviaria al centro dell'insediamento abitativo passando davanti al centro commerciale e alla chiesa con la piazza antistante. Anche in questo caso abbiamo proposto la realizzazione, in un angolo della piazza, di un "punto di cristallizzazione per contatti ravvicinati". Questa volta, considerata la minore densità urbanistica dell'area della piazza, pensammo a un altro teatro all'aperto al centro di uno specchio d'acqua, incorniciato da scalinate per creare un ambiente piacevole intorno al quale il pubblico può prendere posto e seguire le attività del teatro che serve da palcoscenico.

Le varie gradinate sono in cemento armato, mentre per gli elementi verticali abbiamo utilizzato palancole di diverse altezze in acciaio verniciato a colori vivaci all'interno e neutri all'esterno. Visitando la piazza dopo quasi cinquant'anni d'uso per le attività più disparate abbiamo constatato che questo environment, malgrado l'eliminazione della superficie d'acqua, è utilizzato ancora in modo intensivo e rappresenta un punto di aggregazione sociale per il quartiere.

Un altro campo d'azione del gruppo Urbanes Design erano le sperimentazioni sul tema della lettura storica dei luoghi urbani. Il primo progetto di questo genere era intitolato *Stadtbildreflektor (Riflettore dell'immagine della città, 1975)* e nasceva da un concorso bandito dal festival "Berliner Festwochen" per rilanciare il turismo a Berlino attraverso l'arte e la cultura. Ritenevamo che rafforzare l'identità storica attraverso la cultura fosse una necessità urgente per garantire agli abitanti l'identificazione con ciascun quartiere sottolineando la specificità e l'unicità che lo distingueva dagli altri quartieri.

Una particolarità della Berlino antecedente la caduta del muro – cioè fino al 1989 – era la presenza di una grande quantità di vuoti urbani, corrispondenti ai numerosi edifici abbattuti in seguito agli eventi bellici che non potevano essere ricostruiti per mancanza di informazioni sui proprietari che potevano essere scomparsi, sconosciuti

o residenti nella Germania orientale. Queste parcelle erano pertanto giuridicamente inedificabili. Dato che in ogni quartiere esistevano più vuoti urbani, abbiamo proposto alle amministrazioni dei singoli quartieri di costruire dei “riflettori dell’immagine della città”, uno per quartiere. Si trattava di costruzioni provvisorie prefabbricate, smontabili e rimontabili su altri lotti. Nel piano inferiore di ogni Reflektor era previsto un caffè, nel piano superiore una sala per riunioni e sul retro una gradinata per assemblee da tenersi all’esterno. Dalla strada si percepiva una grande parete di pannelli che formavano una superficie concava sulla quale spiccavano alcuni elementi simbolici che nel corso della storia avevano contribuito a costruire l’immagine pubblica del quartiere. Poteva trattarsi di dipinti, di resti di edifici applicati direttamente sui pannelli o di pezzi di facciate ricostruite, che nell’insieme costituivano un grande affresco bi o tridimensionale. Lo *Stadtbildreflektor* era concepito come sede di attività sociali e culturali e come luogo di scambio di informazioni fra gli abitanti e l’amministrazione del quartiere.

L’idea del recupero dell’identità dei quartieri trovò applicazione pratica a scala più specificamente architettonica con la nostra partecipazione al concorso per la *piazza del mercato di Spandau*, un sobborgo di Berlino. Si trattava di una zona della città in parte devastata dai bombardamenti della seconda guerra mondiale. Il nostro intento era riportare il volume della piazza alle sue dimensioni originali, compreso il vecchio municipio, senza procedere a una ricostruzione “com’era dov’era” ma sottolineando le differenze fra lo stato antecedente i bombardamenti e lo stato attuale. A questo scopo lo spazio fra le nuove facciate e la traccia originaria dei piani terra era utilizzato per alloggiare varie attività commerciali, creando una zona intermedia fra spazio pubblico e spazio privato. Il tracciato prebellico era reso in parte riconoscibile da una struttura metallica a cui erano appesi pezzi di facciate degli edifici storici, realizzate con la tecnica del “*sandcasting*” ideata da Costantino Nivola e utilizzata proprio in quegli anni per le pareti del negozio Olivetti in New York. Questa tecnica avrebbe messo in evidenza soprattutto la sagoma del vecchio municipio, edificio molto popolare nel quartiere.

Un esempio di questo metodo di integrazione tra arte e design è la realizzazione di elementi per allestimenti espositivi. Partendo da un’opera d’arte (environment) in materiale plastico creata da Linde nel 1968 e intitolata *Labirinto*, in vari concorsi abbiamo sviluppato l’idea di uno spazio concepito a partire da elementi prefabbricati utilizzabili sia come strutture architettoniche che come separatori ed espositori per interni. Si tratta di un sistema formato da pannelli a quarto di cerchio, con cui si possono ottenere forme concave e convesse, e pannelli rettilinei: la combinazione di questi elementi consente di realizzare allestimenti espositivi flessibili.

Per un’altra occasione abbiamo disegnato elementi utilizzabili come sedute a gradoni, influenzati dalla Pop Art. Il retro di ogni gradinata è utilizzabile come parete espositiva, mentre più elementi possono essere combinati tra loro per creare costellazioni di spazi e funzioni di volta in volta differenti. In questo caso gli elementi sono stati utilizzati per l’allestimento della hall dell’Università di Bergedorf ad Amburgo (1975).

Negli ultimi anni abbiamo allestito varie mostre sugli oggetti e le tematiche di Linde, che essendo un’artista ormai affermata esige, nei diversi musei in cui espone, un concetto di allestimento coerente con le tematiche trattate. Partendo dalle opere, e quindi dall’arte, il mio compito di progettista è trovare un linguaggio adatto per l’allestimento espositivo, che da una parte non sia invasivo e dall’altra metta in evidenza la tematica di volta in volta esplorata dall’artista. Uno degli esempi meglio riusciti di questa sintesi è la mostra *Dalle gioie degli etruschi*, presentata al complesso museale di *Santa Maria della Scala* a Siena nel 2018. Qui i tappeti di Linde dialogavano con le opere etrusche originali a cui si ispiravano, creando una simbiosi interessante tra storia e contemporaneità e annullando la distanza tra le epoche molto diverse in cui sono state realizzate le opere. Sia gli oggetti etruschi della collezione del Museo Nazionale, scelti per la mostra in modo da corrispondere alle tematiche dei tappeti, che i tappeti stessi sono messi in relazione in modo da rendere più contemporanei gli oggetti storici formando allo stesso tempo un insieme visivo coerente.

Per concludere, commentando la nostra esperienza posso affermare che il nostro gruppo interdisciplinare ha sempre teorizzato e messo in pratica la relazione tra arte, architettura, design e ambiente come un’esperienza culturale unica e inscindibile, scegliendo di volta in volta il linguaggio più adatto per comunicare i contenuti in base alle tematiche affrontate dai singoli progetti.

Siamo sempre partiti dall’idea che arte, architettura e design siano gli strumenti specifici di un processo di *Gestalt*, ognuno dei quali ha funzioni e caratteristiche individuali. Il senso da attribuire alla *Gestalt* deriva dall’attività in altri campi in relazione con l’evoluzione e le tendenze più attuali della società e del processo di civilizzazione. Le singole professioni sono chiamate, nei limiti delle loro possibilità, a contribuire tutte insieme al progresso umano. È questa la ragione per cui abbiamo scelto di occuparci del ridisegno dello spazio pubblico, poiché la dimensione privata ci sembrava meno adatta per raggiungere quell’emancipazione collettiva che è stata e rimane lo scopo principale del gruppo.

Abbiamo evitato intenzionalmente di assumere l’atteggiamento autoreferenziale tipico di molti specialisti, convinti che sia possibile partecipare al progresso della società partendo dal sapere limitato della propria professione. Viceversa il nostro supporto al progresso sociale tramite interventi sullo spazio pubblico è un impegno molto vasto che coinvolge vari contributi professionali da coordinare, al di là di quello specifico dei nostri mestieri operanti nel campo della cultura, soprattutto di quella materiale. Vanno tenuti in considerazione molteplici aspetti relativi alla psicologia, alla percezione, alla socializzazione, all’antropologia, alla biologia, all’evoluzione tecnologica, alla filosofia e alla conoscenza approfondita della società, che formano la base sulla quale si costruisce l’avanzamento della civiltà umana.

L’estetica è un fattore importante di ambientazione e di espressione della qualità: essa acquista senso quando viene utilizzata come un veicolo per raggiungere il traguardo descritto. Quest’ultimo è relativo alla risoluzione dei problemi dello sviluppo della società.

Con il passare degli anni, soprattutto in virtù dell'espansione delle tecnologie digitali, l'interesse per lo spazio pubblico è diminuito in una società guidata in larga parte dagli interessi di un'economia liberista che ha come fine principale l'espansione dei mercati. Il valore della dimensione collettiva e sociale dell'esistenza è diminuito in modo consistente a favore della dimensione individuale del consumatore, soggetto scarsamente critico e facilmente manipolabile attraverso i mass media. Il che non diminuisce però l'importanza da attribuire allo spazio pubblico e al ruolo della collettività nello sviluppo di una società sostenibile.

#### References

- > Berndt, H., Lorenzer, A., & Horn, K. (1969). *Ideologia dell'architettura*. Bari: Laterza.
- > Deganello, P. (2019). *Design politico. Il progetto critico, ecologico e rigenerativo. Per una scuola del design del XXI secolo*. Milano: Altreconomia.
- > Lynch, K. (2001). *L'immagine della città*. Padova: Biblioteca Marsilio.
- > Marcuse, H. (1999). *L'uomo a una dimensione*. Torino: Einaudi.
- > McLuhan, M. (1967). *Il medium è il messaggio*. Milano: Il Saggiatore.
- > Mitscherlich, A. (1968). *Il feticcio urbano*. Torino: Einaudi.

## Think

### Design e arte. Alternanza di compromessi e affinità

Tra design e arte intercorre uno storico legame esito tuttavia di un confronto contraddittorio che inevitabilmente comprende i rapporti con la tecnica e le arti applicate. Ne discende una complessa relazione che le indagini teoriche tentano costantemente di spiegare evidenziandone i punti di forza e di debolezza. In particolare spingono a chiarire le funzioni dell'arte nello sviluppo materiale e immateriale del design. Da queste riflessioni prende avvio un contributo elaborato come un mosaico critico dal quale non compare una tesi quanto piuttosto il proposito di argomentare i compromessi e le affinità presenti nel dialogo tra design e arte. Ciò nonostante nel saggio si sostiene che il design è per sua attitudine uno spazio di mediazione e sintesi di saperi, un territorio nel quale l'arte può agire come strumento di conoscenza e integrazione culturale e la tecnica come modello di progresso e innovazione sociale.

[ design nell'arte, design con l'arte, design come arte,  
design pro l'arte, design vs l'arte ]

#### Vincenzo Cristallo

Professore Associato, Sapienza Università di Roma  
> [vincenzo.cristallo@uniroma1.it](mailto:vincenzo.cristallo@uniroma1.it)

#### Uno

Da quando il design è entrato nella scena della vita sociale restituendo agli oggetti l'essere un'immagine del tempo che scorre e la forma di un bisogno anche intellettuale, l'arte dialoga con il design e il design esplora l'arte. Un dialogo non di rado sovrapposto, mischiato e talvolta confuso nel tentativo di fare sintesi, ma continuo. Non è allora molto originale interrogarsi se e quanto design sia contenuto nell'arte, e viceversa, già solo se considerassimo che:

gli oggetti non sono e non sono mai stati soltanto 'oggetti', cioè strumenti per realizzare semplici operazioni di lavoro o di vita domestica. Le piccole o grandi 'cose' che si trovano nelle nostre case sono sempre state, fino dall'antichità più remota, dispositivi su cui gli uomini si sono esercitati per realizzare metafore e relazioni simboliche [...]. Anche se strumenti per abitare, gli oggetti nella casa sono 'presenze attive' con cui l'uomo ha ovunque stabilito legami complessi [...] (poiché, N.d.R.) segmenti di un universo umano fatto di affinità, materiali e immateriali (Branzi, 2006, p. 9).

Quella che descrive Branzi (2005) rappresenta una linea evolutiva che, a guardar bene, non si è mai interrotta neppure con la rivoluzione industriale, ha solo eventualmente mutato forme e materiali ma non quello che si può definire la sensibilità tattile e visiva che ha sempre legato l'uomo ai suoi. Una ulteriore possibilità per comprendere quanta sia spontanea l'osmosi tra arte, arti applicate e design, è sempre suggerita da Branzi (2007) in una delle "Sette ossessioni" attraverso le quali descrive i caratteri del design italiano: nel teorema di un "Teatro animista" la casa si trasforma nella messa in scena di oggetti che si muovono come attori che dialogano tra di loro e con chi li utilizzerà. Non manufatti inanimati ma presenze vive con cui l'uomo stabilisce parentele metaforiche tali da renderli enti significanti. Inoltre, prosegue Branzi (2006) «non dimentichiamo che tutte le civiltà si sono sviluppate investendo su energie "superflue", come l'arte, la poesia, la musica e tutto ciò che non era direttamente funzionale, ma frutto di un *surplus* creativo. Se infatti sono esistite società senza architettura, non sono mai esistite società senza decorazioni e forme rituali» (p. 11).

La linea di congiunzione, proposta da Branzi, tra valori artistici e realtà delle cose che compongono la nostra quotidianità è altresì sostenuta da George Kubler (1972). Lo storico dell'arte statunitense, nel supporre che il "concetto dell'arte" potesse essere ampliato tanto da includere, oltre alle cose "belle" e non per forza utile, tutti i prodotti umani compresi gli attrezzi da lavoro, comprende che questa ipotesi introdurrebbe un decisivo cambio di scala, poiché significherebbe:

far coincidere l'universo delle cose fatte dall'uomo con la storia dell'arte, con la conseguente e immediata necessità di formulare una nuova linea di interpretazione nello studio di queste stesse cose. Ciò apparirà più facile se si sceglierà di procedere dal punto di vista dell'arte anziché da quello dell'"uso", giacché se partiamo unicamente dall'uso saremo portati inevitabilmente a trascurare tutte le cose non utilizzabili,

mentre, se consideriamo la desiderabilità delle cose, allora saremo capaci di vedere gli oggetti utili nella giusta luce di cose a noi più o meno care (p. 7).

Quelle di Kubler sono affermazioni che incidono non solo sull'impiego di uno sguardo nuovo con il quale osservare l'insieme delle cose realizzate dall'uomo – con l'intenzione di ridiscutere i modi di descrivere, classificare e interpretare l'arte come produzione umana - ma di ritrovare territori condivisibili tra cultura dell'arte e cultura tecnica. Ovvero cogliere che il riavvicinamento tra storia dell'arte e storia della scienza «mette in luce quei tratti comuni di scoperta, mutamento e desuetudine che il tempo incide sulle opere materiali sia degli artisti sia degli scienziati» (p. 17). Sostiene Kubler che sia la scienza che l'arte sono simili per il fatto che entrambe si impegnano a soddisfare necessità umane producendo cose eseguite utilizzando mente e mani. Non a caso «arnesi e strumenti, simboli ed espressioni corrispondono ugualmente a determinati bisogni e devono tutti essere prima progettati e poi eseguiti» (p. 18).

Ma alle deduzioni di Kubler sui nessi tra produzione artistica e produzione delle cose, e l'eventualità contenuta che qualunque oggetto di design possa allora essere considerato come un genere d'arte, si rivolge implicitamente una riflessione del filosofo Maurizio Ferraris (2012). Egli, valutando come gli antichi siano "oggettivisti" – includendo di conseguenza anche l'arte nella tangibilità del mondo –; mentre i moderni "soggettivisti" – e pertanto certi che le opere artistiche manifestino lo spirito umano – ritiene che l'esito dell'orientamento di quest'ultimi, già evidente con il romanticismo, sia stato motivo dell'avvento:

dell'arte concettuale del Novecento, secondo cui qualunque cosa può essere un'opera d'arte, purché una comunità umana, o un gruppo di esperti, o al limite il suo autore, la giudichi tale. Ma a ben vedere, sostenere che qualunque cosa può essere un'opera d'arte, corroborando la propria tesi con l'esempio dei ready made – per esempio uno scolabottiglie o un orinatoio esposto in una galleria e qualificato però come opera d'arte [...] – è solo poco meno paradossale del sostenere che qualunque cosa può servire come cavatappi. (p. 10)

#### Due

Ma l'esempio del cavatappi non si esaurisce. Nel seguire la relazione tra arte e design, Ferraris vi ritorna in un dialogo con Arthur C. Danto, filosofo e critico americano noto soprattutto per aver teorizzato la fine dell'arte contemporanea<sup>[1]</sup>. Misurando le "questioni" inerenti la bellezza e la trasfigurazione dell'ordinario, Ferraris (2012) asserisce che oggi:

siamo abituati ad accettare la tesi che qualunque cosa può essere un'opera d'arte. Basta acquistare un semplice cavatappi e metterlo in una galleria d'arte, dandogli un nome artistico, ed è di fatto un'opera d'arte [...]. Tuttavia, se si prende lo stesso cavatappi e

lo si mette in un negozio di design, dicendo che è un'opera di design, non funziona. I fruitori non accettano di considerarlo un'opera dei design, ed esigono un almeno un cavatappi progettato da Starck. (p. 89)

Farsi opera, in questa contemporaneità, prosegue Ferraris, equivale a dare vita a un "processo di canonizzazione", mentre, diventare un oggetto di design è un "processo di beatificazione", qualcosa di meno impegnativo.<sup>[2]</sup> Eppure, nell'arte, conclude Ferraris, la canonizzazione è di questi tempi molto più facile della beatificazione. Danto replica che si è generato un singolo e singolare effetto migratorio: mentre non si può dichiarare che qualunque cosa possa essere ritenuto un oggetto di design, al contrario (e la ritiene una dolorosa verità) nell'arte tutto oggi appare possa essere contenuto. E questa è l'effetto della dissolvenza dell'arte contemporanea che, almeno in una versione democratica, esprime se non altro un'apertura illimitata e priva di pregiudizi.

All'inverso si manifestano le tesi di Manlio Brusatin. Nel suo *L'arte come design*, del 2007, asserisce che «l'arte contemporanea [...] si è progressivamente trasformata in design nella fabbricazione di prototipi e installazioni, e si è spinta all'avventura (grafico-pubblicitaria-spettacolare) con la proposta di far piacere l'oggetto trasmesso, fino alla creazione di una nuova cultura dell'evento» (p. X). Per Brusatin, dunque, non solo l'arte ha dato al design più della tecnica, ma considerare il design come una forma d'arte equivale a spiegare che «il design è arte contemporanea, come lo è la fotografia e il cinema» (p. 3). E quando va fissato questo passaggio? In «un momento storico, forse non preciso, in cui le arti tradizionali maggiori o minori si trasformano, modificando con gli oggetti la vita dei soggetti» (p. 3).

Viceversa, se ribaltiamo i termini, proponendo il "design come arte", entriamo nel campo di un "arte utile" dove si incontrano le «esigenze della cultura di massa con le relative tecniche di produzione e di comunicazione» (De Fusco, 2012, p. 16). In questa direzione incontriamo Walter Benjamin. Il suo noto *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, del 1936, assicura,

che quella che chiamiamo arte utile va senz'altro identificata con l'arte "riproducibile" vale a dire con un'arte che, per esigenze tecniche e sociali, ha perduto l'aurea e il valore datole dai capolavori unici e irripetibili. L'indicazione dell'autore tedesco è tanto più significativa in quanto non si riferisce solo a esperienze artistiche tendenti all'architettura e al design, ma all'intera sfera dell'arte contemporanea che è riproducibile anche perché predisposta intenzionalmente alla riproducibilità. Se questo è vero, si riduce quel divario fra arte libera e arte applicata sulla quale tanto s'è scritto in passato. D'altro canto, benché tutta l'arte contemporanea sia riproducibile, essa, utile o rappresentativa che sia, non si può ridurre al novero delle tradizionali arti applicate: e perché la linea del tipo d'arte che vogliamo descrivere non cada in questo novero è necessario, per Benjamin, che essa si politicizzi, mentre per Calvino, che essa si interiorizzi. (De Fusco, 2012, p. 16)



La politicizzazione a cui si fa cenno ricade in quella condizione che Benjamin chiama la “perdita dell’aura” dell’opera d’arte. Per meglio dire la perdita di quella soggezione provocata nel fruitore dalla presenza fisica di un oggetto artistico in grado di assoggettarlo a una sorta di misticismo estetico utilizzato a sua volta come forma di controllo dai poteri costituiti. Il nuovo modello di “possesso dell’arte” è introdotto secondo Benjamin dall’unione tra cultura di massa e la cultura dell’avanguardia artistica del XX secolo, e crea le condizioni di un avvicinamento all’arte libero e svincolato da egemonie sociali e culturali. La perdita dell’aura è perciò diretta conseguenza della moderna riproducibilità dell’opera (il cinema ad esempio esemplifica la classica contemplazione eliminata dalla successione su pellicola delle immagini, e il dadaismo l’ingresso simbolico e dissacratorio di oggetti e materiali nello spazio dell’opera), che non solo riguarda l’accesso all’opera ma anche la sua durata che può essere ora esperita in immagini a mezzo stampa. Non ha più senso, per tutto ciò, chiedersi, continua Benjamin, se la fotografia possa o meno essere reputata una forma d’arte, ci si deve piuttosto chiedere come sia cambiata l’arte con l’invenzione della fotografia tanto da dire, «quanto più l’arte si conformerà alla riproducibilità, maggiore sarà l’efficacia sulla quale potrà contare» (Haks, 2001, p. 21).

Sulle ricadute circa la trasformazione del “concetto di purezza d’arte” a contatto con una tecnica sia ideologica che materiale, si era espresso lo stesso Argan (2003), nel ricordare che

all’arte pura’ è stato generalmente riconosciuto un grado di valore o di dignità più elevato che all’arte ‘applicata’: lo stesso concetto di applicazione implica l’idea di una precedenza dell’arte pura e del successivo secondario impiego delle sue forme nella produzione di oggetti d’uso. Questo giudizio dipendeva dalla valutazione della tecnica come mera pratica, e della pratica come mera manualità, prima di ogni carattere e forza ideale [...]. (Con, N.d.R.) la “rivoluzione industriale”, quell’ordine dei valori si è invertito: la tecnica e la pratica, collegandosi a quella scienza positiva che costituiva il grande ideale del secolo, hanno assunto valore ideale, mentre l’antico ideale estetico scadeva, com’è noto, a inutile accademismo [...] e, poiché la tecnica e la pratica implicano un fare, l’idea del bello si connette (ora, N.d.R.) al fare e non più al contemplare. (p. 133)

Sullo sfondo di questo genere di triangolazione si affaccia l’“Artidesign”, un neologismo coniato nel 1991 da Filippo Alison e Renato De Fusco. Un termine dall’incerta fortuna nei campi della critica ma utile per la possibilità di comprendere gli scambi tra arte, artigianato e industrial design. Ovverosia un “genere terzo” in grado di tradurre dell’arte l’attitudine allo sperimentalismo e alla ricerca intorno alla bellezza senza la necessità di intercessioni ingegneristiche, tecniche o economiche; dell’artigianato raccogliere l’eredità della tradizione nel solco di una storia che accetta le modificazioni indotte dai dispositivi tecnologici e dai modelli tipicamente mercantili di domanda e offerta; del “disegno industriale” preservare il valore assoluto e astratto dell’idea come piano

dell’opera, l’attenzione all’uso dei materiali nei processi di innovazione, ma soprattutto quell’ambiguità semantica del termine design come riflesso dell’incontro tra cultura industriale e cultura del progetto (Cristallo, Lucibello & Martino, 2019).

Arrivati fin qui, il rapporto arte e tecnica, nel sostegno al reciproco potenziamento e progresso, si ricompone sul piano della formazione. Il più serio tentativo, così come lo definisce Argan (2003), «di sviluppare la produzione artistica attraverso i processi industriali» (p. 34) è quello notoriamente realizzato dalla Bauhaus di Gropius, la scuola dove si è cancellata «ogni barriera tecnicistica tra le arti e potenziato il “disegno” o progetto, come pura ideazione formale» (p. 34). Nella Bauhaus, tra il ’19 e il ’29, si sovvertono i metodi dell’educazione e della produzione artistica: «compito dell’artista è di fornire, non più uno schizzo pittorico o plastico che possa “applicarsi” all’oggetto d’uso, ma la progettazione integrale in rapporto alla produzione meccanica, che diventa così processo espressivo» (p. 34). Non a caso l’impianto pedagogico prevedeva che gli artisti imparassero dai processi industriali e i designer utilizzassero i contenuti dell’arte in progetti in ogni caso adattati agli *standard* produttivi. E questa intenzionalità era utilizzata anche per comprendere le possibilità dell’arte nell’incidere sulla soluzione delle incertezze dettate dalla modernizzazione della società (Argan, 2003).

### *Tre*

Non è facile stabilire debiti e crediti dissimulati tra arte, design e tecnica. È però evidente il ruolo di mediazione che il design assume tra arte e tecnica, una specie di funzione spontanea che proviene inoltre da un cruciale avvicendamento: il termine “design”, nel sostituirsi a “disegno industriale” – espressione che ha incarnato nel suo mandato storico il principio del progresso ma che in seguito non ha potuto più contenere la complessità del progetto contemporaneo – si è convertito in una parola Postmoderna che include laicamente il progetto nelle sue diverse scale (Cristallo, 2013). Un’inclusione simulata in un territorio franco, aperto alla frammentazione e contaminazioni di generi e saperi diversi, dove si integrano l’oggettività della tecnica e la soggettività dell’arte, dove si incontrano la materia dell’oggetto e lo spirito dell’arte. Convenzionalmente l’ingresso delle “cose” nella sfera dell’arte è stabilito dall’azione dadaista di Marcel Duchamp che nel 1913 colloca su uno sgabello una ruota di bicicletta. Meno evidente, è secondo Maurizio Vitta (2016):

il fatto che quel gesto era già stato compiuto da tempo, ma in senso inverso, quando l’arte – a partire dalla Great Exhibition del 1851 – si era timidamente affacciato sul mondo degli oggetti di tipo tradizionale trattandoli con rispetto dovuto alle manifestazioni artistiche. Il punto di snodo fra questi due momenti fu segnato dal Manifesto del Futurismo, che nell’esaltazione di un lampione elettrico acceso scoprì una nuova immagine della luna e volle saldare la bellezza formale dell’oggetto con la sua bellezza tecnica, sintetizzando questa unione nell’immagine della elettricità. Le porte dell’arte furono spalancate agli oggetti più umili. (p. 219)

Seppure, continua Vitta, l'uso di manufatti nelle rappresentazioni pittoriche e scenografiche tradizionali non è andato oltre il semplice corredo di fondo. Bisogna attendere le moderne correnti artistiche affinché i manufatti diventino "protagoniste d'una visione, di una narrazione" all'interno di una modificata proiezione sociale (Vitta, 2016, p. 219). Una visione che in Italia si è manifestata nella sua dimensione più autorevole e autoriale. A partire dal Futurismo, molti designer – tra questi Nizzoli, Munari, Mari ed altri – esordiscono in primo luogo come pittori e grafici. Vi è poi l'apporto degli astrattisti comaschi (Rho, Radice, Reggiani) collegati ai primi designer razionalisti e, nel dopoguerra, «è il concretismo del Mac ad ispirare alcuni progettisti di oggetti industriali» (De Fusco, 2007, pp. 156-159). A seguire sono evidenti le parallele esperienze che si hanno con la Pop Art, l'Arte cinetica e programmata, l'Arte povera, l'Arte Concettuale, la Minimal Art. Un processo interdisciplinare ampiamente sperimentato nella contraddittoria e ideologizzata stagione del progetto partecipato (Cristallo, 2019). Il "design in gruppo" – in un itinerario protrattosi dalla fine degli anni cinquanta fino agli anni ottanta del Novecento e dipanatosi attraverso posizioni animistiche, radical, PostRadical e Postmoderne – ha sperimentato con assiduità la sintesi delle arti.<sup>[3]</sup> Tuttavia non prendiamo in prestito questa sintesi per proporre astrattamente che ogni progettista è un'artista e ogni artista è un progettista. Più semplicemente, in accordo con Bruno Munari (2003), intendiamo sostenere che il designer nelle vesti di mediatore di competenze abilita il contatto con l'arte dando prova che non vi può essere un'arte staccata dalla vita. Vale a dire agire nella profondità di un "determinismo antropologico" che vede l'uomo e il suo vissuto punti di riferimento per la ricerca incessante di una convergenza armonica tra tecnica e arte (Weiß, 2001). E se di ricerca si parla, c'è da augurarsi – affinché questo determinismo possa indurre sviluppo – che si prediligano modelli sincretici. In altre parole sperimentare la conciliazione di elementi culturali e metodologici di diversa natura e provenienza, cercando innovazione e scoperta nella loro relazione anche spirituale.

<sup>[1]</sup> Su questi temi si legga di Arthur C. Danto, "La trasfigurazione del Banale", del 1981, pubblicato dalla Laterza nel 2008.

<sup>[2]</sup> Ferraris detta cinque requisiti affinché un'opera sia d'arte: le opere devono essere innanzitutto oggetti fisici; le opere sono oggetti sociali; le opere provocano solo *accidentalmente* conoscenza; le opere provocano *necessariamente* sentimenti; le opere sono cose che fingono di essere persone; in Ferraris. M., (cur.), *Arte. Perché certe cose sono opere d'arte?*, *Op. cit.*, pp. 13-14.

<sup>[3]</sup> Suddivisione cronologica dei gruppi di progettazione di design in Italia. Negli anni Sessanta: *MID*, 1964; *Studio 65*, 1965; *Archizoom Associati*, 1966; *Superstudio*, 1966; *Studio 65*, 1965; *UFO*, 1967; *Anonima Design*, 1968; *9999*, 1969; *Ziggurat*, 1969. Negli anni Settanta: *Strum*, 1971; *Libidarch*, 1973; *Global Tools*, 1973; *Alchimia*, 1976; *Cavart*, 1973. Negli anni Ottanta: *Memphis*, 1981; *King Kong*, 1985.

## References

- > Alison, F., & De Fusco, R. (1991). *L'Artidesign*. Napoli: Electa Napoli.
- > Argan, G.C. (1977). *Progetto e destino* (1. ed., 1965). Milano: Il Saggiatore.
- > Argan, G.C. (2003). *Arte, artigianato, industria*. In C. Gamba, (cur.), G.C., *Argan, Progetto e Oggetto* (pp. 34-35). Milano: Medusa. (Originariamente pubblicato in 1949).
- > Benjamin, W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. In F. Valagussa (cur.). (2012). Torino: Einaudi. (Originariamente pubblicato in 1936 as *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*).
- > Branzi, A. (2007), (cur.). *Capire il design*. Bologna-Firenze: Giunti-Scala.
- > Branzi, A., & Annichiarico, S. (2008). *Che cos'è il design italiano. Le sette ossessioni*. Milano: Electa.
- > Brusatin, M. (2007). *L'arte come design*. Torino: Einaudi.
- > Cristallo, V. (2013). *La bottiglia, il tappo e il cavatappi*. In F. Dal Falco, *Lezioni di Design* (pp. 284-293). Roma: Rdesignpress.
- > Cristallo, V. (2019). *Il design della progettazione partecipata 1960-1990, IV convegno nazionale dell' AIS, Associazione Italiana Storici del Design*: "Italia: design, politica e democrazia nel XX secolo", Politecnico di Torino, 28-29.
- > Cristallo, V., Martino, C., & Lucibello, S. (2019), *New Craft e Design. Simmetrie, osmosi e dissonanze*. In *Design & New Craft, MD JOURNAL*, n. 7. Ferrara: Media MD.
- > De Fusco, R. (2007). *Made in Italy. Storia del design italiano*. Roma-Bari: Editori Laterza.
- > De Fusco, R. (2012), *Filosofia del design*. Torino: Einaudi.
- > Ferraris, M. (cur.). (2012). *Arte. Perché certe cose sono opere d'arte?* Roma: Gruppo Editoriale l'Espresso.
- > Haks, F. (2001). *Mellini nell'epoca della riproducibilità*. In P. Weiß, (cur.), *Alessandro Mendini. Cose, progetti, costruzioni*. Milano: Electa.
- > Kubler, G. (1989). *La forma del tempo. La storia dell'arte e la storia delle cose*. Torino: Einaudi. (Originariamente pubblicato in 1972 as *The Shape of Time*).
- > Munari, B. (2003). *Arte come mestiere. Roma-Bari: Editori Laterza*. (Originariamente pubblicato in 1966).
- > Vitta, M. (2016). *Le voci delle cose. Progetto idea destino*. Torino: Einaudi.
- > Weiß, P. (2001). *Mellini e la cultura postmoderna*. In P. Weiß, (cur.), *Alessandro Mendini. Cose, progetti, costruzioni* (p. 38). Milano: Electa.

## Dematerializzazioni cromatiche. Lo sviluppo della cultura del colore tra arte e design

«Il colore è difficile per i deboli. Per far del colore occorre aver del sangue nelle vene e nel cervello» scrive Giò Ponti nel 1952 nell'incipit di *Tutto il mondo deve essere coloratissimo* pubblicato nella rivista *Pirelli*. In effetti l'impiego della natura emozionale del colore nell'arte e nel design ha richiesto il coraggio di superare una certa cromofobia (Batchelor, 2001). Nella concezione modernista la dimensione cromatica appare subordinata alla forma e alla struttura, un approccio più volte criticato negli anni cinquanta del Novecento da Ettore Sottsass jr. (1954, 1956). Nell'arte, come afferma Carlos Cruz-Diez (1993), a causa della sua natura mutevole, il colore è impiegato «e recepito in un solo modo: prima la forma e poi il colore» (p. 2). Tuttavia alla fine degli anni sessanta del secolo scorso nell'arte la dematerializzazione del colore attraverso la sintesi additiva appare influenzare una parte della cultura di progetto, che, interessata a reagire ad alcuni pregiudizi storici sul colore, determina un nuovo modo d'intendere la dimensione cromatica e trasforma fattori intangibili in parametri per costruire la qualità dello spazio.

In questo quadro il contributo si propone di rileggere tali influenze artistiche nella cultura del design per mettere in evidenza come l'immaterialità della dimensione cromatica si configuri oggi un terreno di confronto e collaborazione tra artisti e designer impegnati nella valorizzazione dell'ambiente naturale e artificiale, proprio attraverso l'impiego di quei valori legati alla natura emozionale del colore.

[ cultura cromatica, design primario, minimalismo,  
sintesi additiva dei colori, percezione ]

### Federico O. Oppedisano

Ricercatore Universitario in Disegno Industriale  
Scuola di Ateneo di Architettura e Design "E. Vittoria" - Università degli studi di Camerino

> [federico.oppedisano@unicam.it](mailto:federico.oppedisano@unicam.it)

### *Cromofobia tra arte e cultura del progetto*

Il colore è oggetto da secoli di numerose riflessioni che si sono rinnovate in concomitanza con le trasformazioni sociali, culturali, economiche e tecnologiche susseguitesesi nel tempo. Dopo che Wolfgang Goethe, con l'intento di riportare il colore alla dimensione fenomenologica emotiva, elabora la sua teoria dei colori nel 1810, in gran parte opponendosi a quella del 1704 di Isaac Newton, si delineano due prospettive attraverso le quali leggere il fenomeno cromatico: una "scientifica" e l'altra "emozionale". È proprio quest'aspetto emotivo, intangibile, soggettivo, incerto e sfuggente, che rende il colore un fattore immateriale da "governare".

Oltre alla separazione fra i colori e il bianco operata nel 1925 da Le Corbusier in *L'art decoratif d'aujourd'hui*, già Teo Van Doesburg (cit. in Sottsass, 1954) nel 1917 in *Grundbegriffe der neuen gestaltenden Kunst*, afferma che «le superfici o le linee nelle quali è racchiuso il colore devono privarsi di ogni emotività, perché la più piccola emotività nel profilo della macchia di colore potrebbe valerne e alterare la concretezza» (p. 47).

Nella concezione modernista del prodotto industriale, la presenza del colore appare principalmente connessa alla funzionalità dell'oggetto (Romanelli, 1987). Mentre in quella architettonica la tendenza prevalente è di evitare d'inquinare la chiarezza del pensiero compositivo con i colori, di preservare la purezza della struttura impiegando il bianco o di definire i cromatismi attraverso processi di astrazione, riconducendo le tinte all'essenza dei pigmenti primari, e di governare il colore con equilibrati rapporti compositivi (Polano, 1990). Pertanto la cultura del progetto, sembra pervasa da una sorta di cromofobia, che Per David Batchelor (2001) si manifesta in «vari tentativi di purgare il colore della cultura, di svalutare il colore, di diminuirne la rilevanza, di negarne la complessità» (p. 19). Questo risulta anche dalle osservazioni di Adolf Behne (cit. in Romanelli, 1987), che nel 1919 in *Wiederkehr der Kunst*, scrive: «Ciò che contraddistingue oggi il borghese medio educato all'arte è proprio la paura dei colori! [...]. L'uomo di cultura delle nostre parti guarda l'arte colorata e l'architettura colorata come guarda la gente di colore. Con una sorta di orrore» (p. 8).

Se nel mondo del progetto il colore appare subordinato alla forma, nell'arte invece risulta relegato nella "certezza" del tracciato del disegno. La contrapposizione tra disegno e colore è già evidente dalla metà del Cinquecento, tra le tradizioni pittoriche fiorentine e quelle venete. Per le prime il tracciato del disegno – *lineamentum* – rappresenta un fattore capace di unificare l'idea alla prassi, mentre per la pittura veneta il colore è impiegato nella sua essenza cromatica. Un conflitto testimoniato da Giorgio Vasari nel 1568 in *Tiziano da Cadore* e confermato anche da Manlio Brusatin (1983) quando afferma che il disegno quattrocentesco conduce le arti riproduttive alla sapienza e alla verità «mentre il mondo dei colori si componeva ancora secondo un accordo degli elementi, seduttivo e apparente» (p. 48).

Nell'ultimo decennio del XIX secolo Charles Blanc (cit. in Batchelor, 2001) sostiene un rifiuto morale del colore affermando che:

L'unione del disegno e del colore è necessaria per generare la pittura esattamente come è necessaria l'unione dell'uomo e della donna per generare l'umanità, ma il disegno deve conservare il suo predominio sul colore. Altrimenti la pittura precipita verso la rovina, proprio come l'umanità cadde a opera di Eva (p. 20).

#### *I mutamenti della cultura cromatica degli anni cinquanta del Novecento*

Nel XVIII secolo, grazie alla sintesi chimica, le gamme cromatiche iniziano ad ampliarsi, per estendersi nel XIX secolo con la produzione delle tinte in scala industriale e nel XX secolo subiscono un ulteriore incremento attraverso i colori prodotti dai sistemi elettronici. Dalla fine degli anni quaranta del secolo scorso nel mondo industrializzato l'influenza del colore nella comunicazione di massa assume gradualmente un ruolo rilevante. In questo periodo Edwin Land, fondatore della Polaroid, studia le connessioni che il sistema percettivo umano istaura tra i colori, per elaborare negli anni settanta la teoria Retinex. Si diffondono gli studi, avviati negli anni venti, di Faber Birren come attività di consulenza per importanti aziende statunitensi, riguardo all'influenza e agli effetti dei colori sulla psicologia dei dipendenti e sulle attività di vendita. Negli Stati Uniti dal 1948 le aziende possono accedere a strumenti d'informazione e previsionali dedicati del colore, funzionali al coordinamento del *marketing* delle grandi catene di produzione. In sostanza dagli anni cinquanta del Novecento il linguaggio cromatico, con il progressivo spostamento d'interessi dalla produzione al mercato, diventa il lessico seduttivo della merce. Inoltre, in questo periodo, lo sviluppo della vita notturna stabilisce nuove condizioni percettive del fenomeno cromatico. «In pratica era venuto a raddoppiare, in termini emozionali, il nostro tempo di interazione con la realtà cromatica» (Moro, 2010, p. 192). In seguito dagli anni settanta, grazie alla diffusione della televisione a colori e dei media elettronici si amplia il panorama cromatico e si alimentano le possibilità d'interazione con i cromatismi prodotti dalla luce artificiale. In questo periodo si passa rapidamente dall'impiego quasi esclusivo della sintesi sottrattiva all'applicazione di quella additiva, «un'espressione della fisica del colore che non era mai stata sfruttata fino a quel momento» (p. 190).

#### *Il colore come fattore di progetto*

Gli anni sessanta e settanta del Novecento si sono rivelati un periodo caratterizzato da una radicale trasformazione del processo artistico e della cultura del progetto, quest'ultima si propone di oltrepassare le istanze delle Avanguardie storiche, prendendo come riferimento espressioni e azioni dei nuovi movimenti artistici, come la Pop Art, l'arte concettuale, l'Arte Povera, la Body Art, la Op Art, la Land Art e il Minimalismo. Attraverso un processo di contaminazione tra arte e design dove si sperimentano non solo nuovi linguaggi, ma anche modelli culturali alternativi sia per denunciare le logiche di mercato della società di massa sia per verificare la possibilità di generare nuove realtà. In questo clima, nei primi anni settanta del secolo scorso, si sviluppano le indagini del design primario del Centro Design Montefibre (CDM), che

si propongono d'indagare la ricaduta di tutti quei fenomeni intangibili, *soft*, legati alla percezione fisica, distinguendoli da quelli *hard*, appartenenti alla struttura. Il settore design del CDM, costituito da Massimo Morozzi, Andrea Branzi e Clino Trini Castelli, elabora nuovi modi d'intervenire sulla qualità dell'ambiente artificiale, consistenti in informazioni, semilavorati, manuali, «in grado d'indirizzare il lavoro degli stessi designer e dell'industria» (CDM, 1975, p. 41). Questi studi, prendono avvio da una radicale riconsiderazione della dimensione cromatica che fino a quel momento appare come una sovrastruttura dell'oggetto. A favorire tale processo di emancipazione del colore concorre la sua dematerializzazione attraverso la sintesi additiva, che consente all'arte d'impiegare la natura mutevole e precaria del colore per affermare i cromatismi nello spazio, mentre nella cultura del progetto, trattato per la sua essenza emotiva, il colore diventa tra i fattori qualitativi intangibili, prioritario e strategico.

#### *Le influenze di Maurice Merleau-Ponty e i rapporti tra Dan Flavin e Clino Trini Castelli nello sviluppo di una nuova cultura cromatica nel design*

Nell'arte l'uso della luce artificiale è già presente dagli anni venti del Novecento, ciò nonostante dagli anni cinquanta si avviano ricerche artistiche che si consolidano negli anni sessanta e settanta del secolo scorso in grado di disconnettere proprio quella subordinazione del colore alla forma, coinvolgendo la percezione, che in questo periodo non è più intesa solo in senso gestaltico, ma piuttosto come esperienza del corpo e dei sensi. In *Fenomenologia della percezione*, pubblicato nel 1945, Maurice Merleau-Ponty ritiene il corpo «il punto di vista del mondo», capace d'identificare «quell'ampio processo di percezione attraverso cui il soggetto dà senso alle cose della realtà. Ed è esattamente nel corpo che si incarna la base di ogni sapere: la percezione» (Merleau-Ponty, 2003, p. 122). Un presupposto teorico che entra nella consapevolezza degli artisti minimalisti americani nel 1962, quando il testo di Merleau-Ponty è tradotto in inglese, con un ritardo di vent'anni, rispetto agli artisti francesi degli anni quaranta e «con alle spalle Pollock, Still, Newman e Rothko» (Krauss, 2007, pp. 271-272).

Anche se può apparire riduttivo ricondurre il movimento minimalista al fenomeno percettivo, è innegabile che le loro opere si propongono di coinvolgere lo spettatore stimolandone proprio la percezione. Infatti questi lavori si animano attraverso soluzioni formali ridotte capaci di generare delle tensioni con lo spazio circostante (Poli, 2003, p. 8). La Minimal Art seppur nata negli anni sessanta si può considerare una tendenza a cui fanno riferimento diverse discipline e che ancora oggi costituisce la base di una serie di fenomeni artistici e della cultura del progetto. Secondo Baker Kenneth (1989) il Minimalismo può riferirsi da un lato a lavori essenziali, in cui è esaltata la geometria ed evitata l'espressività, dall'altro alla tendenza di presentare «come arte cose indistinguibili (o quasi) dai materiali grezzi o da *objets trouvés*, cioè minimamente differenziate da cose che non sono affatto artistiche» (p. 9).

Nel 1968 Morris entrando in contatto con l'idea di percezione di Merleau-Ponty elabora il concetto di *Antiforma* (Nigro, 2003, p. 24), pubblicato sulla rivista *Artforum*,

proponendosi di superare il residuo schematismo gestaltico delle *Primary structures* minimaliste, ritenuto inadatto a cogliere la complessità dell'esperienza. L'intenzione di Morris è di oltrepassare i limiti geometrici e compositivi attraverso l'impiego di materie deformabili e informi (piombo, feltro, gomma, o detriti, sabbia, e vapore), coinvolgendo, secondo il modello percettivo di Merleau-Ponty, proprio il corpo dello spettatore, che diventa parte attiva alla costruzione stessa dell'opera, trasformata in centro energetico percettivo. Tuttavia, quest'idea del corpo come mezzo di conoscenza del mondo non appare governare soltanto gli interessi dell'arte minimalista ma anche quelli del design primario, che ritengono:

Il nostro corpo è in grado di elaborare attivamente i dati che riceve dallo spazio circostante, e di trasformarli in esperienza e cultura [...] è uno strumento attivo di elaborazione culturale, in grado di agire all'interno di una complessa sistemica di segni sensoriali [...]. (Branzi, 1984, pp. 98-99)

La sintesi additiva dei colori e il modo d'intendere la dimensione percettiva di Merleau-Ponty, nell'arte rende il colore non solo un fenomeno visivo ma sensoriale, capace di oltrepassare autonomamente i confini dell'opera per generare lo spazio, come nei lavori del minimalista Dan Flavin. Una dimensione nuova che influenza Trini Castelli e lo porta, in seguito, a lavorare nel design restando fuori dalla «cultura figurativa tradizionale, che vedeva nella dimensione compositiva il referente ideale» (Moro, 2010, p. 197).

Tra gli artisti del Minimalismo Neworkese degli anni sessanta del secolo scorso Flavin è quello che intraprende un percorso singolare attraverso l'impegno dei cromatismi prodotti dalle luci al neon. Flavin, sostiene Trini Castelli (2004), non sente l'esigenza di superare le *Primary structures* auspicata da Morris attraverso la deformazione della materia, la sua aspirazione appare invece quella «di integrare, in modo compiuto, il proprio lavoro nello spazio», rendendo evidente quella «autonomia della luce nella solidità della sua forma additiva, forse l'*objet trouvé* più immateriale di tutta la storia dell'arte» (p. 93). Flavin si coniuga alla realtà impiegando tubi fluorescenti presenti in commercio e s'ispira alle iridescenze che caratterizzano la vita notturna, come quelle dei luoghi di svago e dello spettacolo. Inoltre utilizzando la sintesi additiva dei colori dichiara apertamente la precarietà dell'opera, con la consapevolezza che i suoi lavori non sono destinati a durare nel tempo. Inizialmente le sue opere rispondono ai tradizionali principi espositivi, successivamente indaga gli effetti dei cromatismi luminosi in spazi esterni e interni, attraverso limitazioni di accessi aperture, alterazioni, manipolazioni, e reiterazione di flussi luminosi (Gellini, 2004, p. 45).

In Italia alla fine degli anni sessanta il minimalismo americano non trova immediato accesso ai canali espositivi istituzionali, infatti non è presente alla *Biennale Internazionale d'Arte di Venezia* del sessantasei, ma solo a quella del Sessantotto, che rappresenta il primo momento importante d'incontro del minimalismo americano con le ricerche plastiche italiane di quel periodo. Sono invece le gallerie che offrono

occasioni d'incontro tra la Minimal Art e la cultura del progetto emergente in quel periodo. Flavin, nel 1967, dopo l'esordio europeo alla galleria Zwimer di Düsseldorf, espone nella galleria Sperone di Milano nella quale Trini Castelli stava allestendo il sistema di illuminazione (Trini, 1967, p. 33), un incontro che si dimostra determinante per le ricerche cromatiche di Trini Castelli e per il cambiamento del ruolo del colore nel design (Moro, 2010, p. 194.). Nel 1974 Trini Castelli, influenzato dai lavori di Flavin progetta un laminato plastico fotoluminescente *Print Lumiphos 14-580*, un semilavorato impiegato anche da altri progettisti, ideato come un componente di natura primaria «secondo i concetti delle "*primary structures*" della Minimal Art (e) le teorie dell'antiforma di Robert Morris» (p. 196).

Sempre alla fine degli anni sessanta anche gli artisti della costa occidentale degli Stati Uniti, della cosiddetta scuola di Los Angeles, James Turrel, Robert Irwin, Bruce Nauman e Mario Merz fanno della sintesi additiva del colore un elemento centrale del proprio lavoro. Queste indagini sulla dematerializzazione dello spazio attraverso la luce e il colore influenzeranno, in seguito, i lavori di diversi artisti e progettisti.

#### *La dematerializzazione cromatica dello spazio come attuale terreno di confronto e collaborazioni tra artisti e designer*

Degli ultimi anni i progetti che impiegano la sintesi additiva dei colori come parte integrante dello spazio hanno favorito lo sviluppo di diverse forme di collaborazioni tra artisti, designer e aziende del settore dell'illuminazione. Molti di questi progetti si propongono, stimolando anche la partecipazione dei cittadini nelle scelte progettuali, di accrescere il valore sociale degli spazi urbani attraverso interventi che coniugano soluzioni innovative di *lighting* con installazioni artistiche. Come ad esempio i progetti pubblicati nel volume *Light and Art in Public Spaces* (2016) promosso da Luci Light & Art Commission, che coinvolgono diverse città europee come Amsterdam, Gothenburg, Helsinki, Lyon, Rotterdam e Torino. Altri interventi invece vedono impegnati *equipe* di architetti, *light artist* e *interaction designer* per lo sviluppo di progetti interattivi, come ad esempio il gruppo formato dall'architetto Milo Lavén, dal *light artist* Erik Krikortz e dell'*interaction designer* Looove Broms, che ha recentemente sviluppato *Colour by Numbers* (colourbynumbers.org), un'installazione per la Telefonplan a Stoccolma, nella quale, attraverso dispositivi digitali, gli utenti possono modificarne il colore. Oppure il progetto *Me. Here. Now* (atlondonbridge.com) per la stazione di London Bridge di Deptford nel quartiere di Southwark, nel quale la designer Alexandra Kalimeri e l'artista Mark Titchner hanno realizzato un progetto che affronta il rapporto fra l'esperienza quotidiana del viaggio e la riflessione spirituale e sociale che questo comporta. Lo studio di progettazione e di ricerca creativa Whyixd Interactive (it.m.hktcd.com), composto da artisti, ingegneri meccanici, interior designer, lavora invece sui temi dell'integrazione fra i media e soluzioni tecnologiche innovative per la realizzazione di eventi temporanei, istituzionali, manifestazioni musicali e artistiche. Recentemente ha realizzato a Taiwan *Magpie Bridge*, una installazione cinetica luminosa che si propone di stimolare il

visitatore a riflettere sull'origine della luce. Oltre agli spazi urbani anche gli ambienti naturali sono terreno di sperimentazioni di light designer e artisti come il *Descanso Gardens* (descansogardens.org), nel quale una serie di installazioni si integrano con il paesaggio anche in modo interattivo, attraverso i progetti dell'artista digitale Maotik e dello scenografo Etienne Paquette, del progettista visuale Jen Lewin e del designer Chris Medvitz. Oppure *Lumagination 2018* (buffalogardens.com), un progetto curato dal designer Philip Colarusso per l'Orto Botanico di Buffalo, nel quale le piante sono immerse in cromatismi luminosi, effetti sonori e percorsi interattivi. In altri casi le figure del designer e dell'artista coincidono, come ad esempio nel progetto *Coding* (grawunder.com/sfo), per il parcheggio dell'aeroporto internazionale di San Francisco, dove la designer e artista Johanna Grawunder, sostenuta da una società del Gruppo Osram, ha realizzato una installazione permanente che pone in evidenza i codici della percezione programmata del tempo e degli eventi. Questi recenti progetti, che rappresentano soltanto alcuni esempi di collaborazione tra artisti e designer, denotano come installazioni cromatiche che propongono l'intangibilità tipica della dimensione luminosa hanno il carattere dell'*happening*. Anche se alcune di queste esperienze possono essere giudicate semplici spettacolarizzazioni, risultano comunque capaci di favorire processi di convergenza delle ricerche dell'artista e del designer con l'ambiente artificiale o naturale, che diventa il dispositivo per realizzare opere nelle quali, citando Merlau-Ponty (1989), «Qualità, luce, colore, profondità, [...] risvegliano un'eco nel nostro corpo, perché esso li accolga. Questa è la formula carnale della loro presenza» (pp. 20-22).

### Conclusioni

Lo sfruttamento della sintesi additiva ha «segnato la storia delle arti figurative e del design – non solo in termini di stile – ma con cambiamenti sostanziali, capaci di modificare sul piano antropologico la coscienza estetica collettiva sui grandi temi dell'artificialità» (Moro, 2010, p. 191).

Le influenze tra le opere iridescenti della Minimal Art americana di Flavin, e la nuova cultura dell'immateriale emergente negli anni settanta, sulla base di una riconsiderazione del fenomeno percettivo, dimostrano come l'arte sia capace d'influenzare il design non solo sul piano teorico, ma anche su quello sperimentale. In altre parole l'uso del colore nelle opere iridescenti di Flavin offre al design la possibilità di verificare come i cromatismi, liberandosi delle fonti luminose, siano capaci di rapportarsi con l'ambiente e di espandersi nello spazio, condizionandone la qualità percettiva. Una influenza, che ha sostenuto un nuovo modo d'intendere il fenomeno cromatico e mutuato l'ingresso degli aspetti emozionali del colore nella cultura del progetto, ma anche nella logica produttiva, ponendo i fattori immateriali tra gli elementi di mediazione tra pratica professionale ed elaborazione teorica. Con l'affermarsi delle tecnologie digitali la sintesi additiva dei colori pervade diverse realtà immateriali, comportando un radicale cambiamento dell'ambiente artificiale attraverso la «dematerializzazione, superficializzazione, effimerizzazione, virtualizzazione

dell'esperienza» (Manzini, 1990, p. 22). Questi territori di progetto richiedono sempre di più un approccio alla dimensione cromatica multidisciplinare e la costituzione di gruppi di lavoro eterogenei nelle quali artisti e designer si sovrappongono e intrecciano le loro competenze. In questo senso l'artista non appare più una figura che, come sostiene Bruno Munari in *Artista e designer*, «lavora secondo il proprio gusto, per sé stesso», ma piuttosto manifesta la disponibilità ad integrarsi con le competenze di altre figure. Inoltre il digitale stimola nuove indagini verso i limiti di tutti quei fattori intangibili, instabili e precari che riguardano il fenomeno della percezione, sviluppando influenze e contaminazioni che rendono sfumati i confini della ricerca tra arte e design.

### References

- > Baker, K. (1989). *Minimalismo*. Milano: Jaca Books.
- > Batchelor, D. (2001). *Cromofobia. Storia della paura del colore*. Milano: Bruno Mondadori.
- > Branzi, A. (1984). *La casa calda. Esperienze del Nuovo Design Italiano*. Milano: Idea Books.
- > Brusatin, M. (1983). *Storia dei colori*. Torino: Einaudi.
- > Centro Design Montefibre (cur.). (1975). *Il Design Primario. Casabella 408*.
- > Cruz-Diez, C. (1993). *L'avvenimento colore*. In M. Pinottini & C. Cruz-Diez (cur.). *Catalogo della mostra. 27 may-30 June 1993*. Torino: Galleria d'Arte Narciso.
- > Gellini, G. (2004 November/December). Dan Flavin un poeta della luce. *Neon* 117, 44-47.
- > Krauss, R. (2007). *L'originalità dell'avanguardia*. Roma: Fazi.
- > Manzini, E. (1990). Design come arte delle cose amabili. *Op. Cit.*, 78, 17-26.
- > Merleau-Ponty, M. (1989). *L'occhio e lo spirito*. (Originariamente pubblicato in 1964). Milano: SE.
- > Merleau-Ponty, M. (2003). *Fenomenologia della percezione*. (Originariamente pubblicato in 1945). Milano: Bompiani.
- > Meyer, J. (2000). *Minimalism*. London: Phaidon.
- > Moro, M. (2010). Clino Trini Castelli e il Design Primario. In Boeri C. (cur.), *Colore. Quaderni di cultura e progetto del colore* (pp. 190-207). Milano: IDC Colour Centre.
- > Nigro, A. (2003). *Estetica della riduzione. Il Minimalismo dalla prospettiva critica all'opera*. Padova: Cleup.
- > Polano, S. (1990). Il colore nello stile. Note sulla neocromoplastica architettonica di De Stijl. In Celant G. & Govan, M. (cur.), *Mondrian e De Stijl* (pp. 111-134). Milano: Olivetti-Electa.
- > Poli, F. (2003). *Minimalismo, Arte Povera, Arte Concettuale*. Bari: Laterza.
- > Romanelli, M. (1987). Clino Trini Castelli: Color Matrix Olivetti. *Domus*, 685, 7-8.
- > Sottsass, E. (1954). Struttura e colore. *Domus*, 299, 47.
- > Sottsass, E. (1956). Per un Bauhaus immaginista contro un Bauhaus immaginario. *Casa e Turismo*, 12, 15-18.
- > Trini Castelli, C. (2004). L'antiforma. *Interni*, 543, 93.
- > Trini, T. (1967). Mostre a Milano. *Domus*, 446, January, 33.

## La cura del futuro

Con la crisi della globalizzazione non ha più senso porre su un piano oppositivo arte e design. L'incertezza sul futuro e la simultaneità delle scelte che siamo chiamati a prendere, sono alcuni dei fattori comuni che legano le culture artistiche e di progetto, paradossalmente chiamate in causa per lenire una condizione di spaesamento e confusione. Nell'ultimo decennio, in entrambi i settori è venuto a mancare il ruolo del committente nell'indirizzare il processo creativo; le figure del curatore e dell'imprenditore che tesaurizzavano gli esiti produttivi sono scomparse; in assenza di *brief*, la progettualità ha potuto spaziare su piani aperti per andare a cercare ispirazione e farsi contaminare attingendo da altre discipline e saperi. Alla luce di questo presente, il design è diventato più espressivo, polemico, critico, attento a definire problemi complessi nel campo sociale, politico, ecologico. Gli artisti, d'altra parte, sono sempre più interessati a indagare le culture del design e il loro impatto sulla società, rivolgendosi in particolare alle nuove tecnologie (Rawsthorn, 2018). Ma soprattutto arte e design convergono nel voler comprendere e confinare la complessità del presente, attraverso la sintesi, la rappresentazione, la condivisione di narrazioni proiettate verso futuri possibili. A partire da una riflessione sull'impatto della rivoluzione digitale in corso nel campo degli statuti produttivi, il testo indaga le contaminazioni tra arte e design attraverso una condivisa prospettiva estetica intesa come percezione, esperienza e conoscenza delle cose attraverso la mediazione dei sensi. Grazie a un'analisi fenomenologica tratta dal panorama contemporaneo, vengono individuati tre possibili approcci (integrato, relazionale e *open*) che denotano l'emergere di una condivisa sensibilità legata alle estetiche dei futuri.

[ estetiche dei futuri, cultura digitale, arte, critical design ]

### Elena Maria Formia, Elena Vai

Professore Associato, Alma Mater Studiorum Università di Bologna  
Dottoranda, Alma Mater Studiorum Università di Bologna

> [elena.formia@unibo.it](mailto:elena.formia@unibo.it) [elena.vai@unibo.it](mailto:elena.vai@unibo.it)

### Derive e approdi

Fino alla seconda metà del Diciottesimo secolo, il mestiere – dal greco *téchne* – identificava gli esiti sia della produzione artigianale che della produzione artistica, entrambe fondate su tecniche e competenze che potevano essere messe in opera e trasmesse grazie alla presenza delle corporazioni di arti e mestieri.

Nel 1751 la pubblicazione dell'*Encyclopédie* deflagra questo pensiero, mettendo in crisi il valore delle corporazioni. Attraverso la sistematizzazione dei saperi, il mestiere diventa per la prima volta sapere esplicito, manifesto e trasmissibile; lo si rende autonomo, svincolandolo dalle botteghe e dal *maitre d'oeuvre*. Con un'operazione di disseminazione, l'*Encyclopédie* trasforma un patrimonio di conoscenze pratiche in un patrimonio di conoscenze teoriche: si compie così il divorzio dello statuto dell'opera d'arte dallo statuto del prodotto industriale, la divaricazione tra pratica artistica, pratica artigianale e pratica industriale nella produzione di oggetti. In quegli stessi anni si afferma inoltre il pensiero che ripropone la relazione tra arte ed estetica (Baumgarten, in Tedesco 2000), ma non più un'estetica come teoria e riflessione sul bello del canone classico – maturata nelle corti rinascimentali e poi affermatasi nelle accademie –, ma un'estetica che ritorna alla propria origine (dal greco *aisthesis*, percezione) come riflessione sulla conoscenza che deriva dai sensi.

Potremmo leggere il contemporaneo con analoghe lenti: dagli anni Duemila, con l'affermazione del digitale, si sta compiendo una trasformazione delle relazioni inversa a quella avvenuta a partire dall'Illuminismo (Anderson, 2013). Così come la rivoluzione industriale si legittimava attraverso un processo di diffusione capillare dei saperi, la terza rivoluzione digitale si legittima nella mutazione del sapere nell'ambiente in cui abitiamo. Il sapere non è più un *corpus* disciplinare, ma "è" l'ambiente in cui siamo immersi. Pertanto l'artista non è più confinato nel ruolo del genio-rivoluzionario, ma, al pari del designer, dell'ingegnere e dello scienziato (Antonelli, 2019), indaga l'ambiente che ci circonda. L'arte, il cinema, il teatro, la musica, il design recuperano il loro carattere di mestieri, diventando strumenti, superando i confini disciplinari e concorrendo, attraverso processi di contaminazione inediti, a definire anche nuove estetiche dei futuri.

La trattazione di seguito indaga il rapporto tra arte e design partendo da riflessioni sull'impatto della rivoluzione digitale nel campo degli statuti produttivi delle pratiche artistiche e delle pratiche industriali, prefigurando una nuova dimensione estetica legata al senso di cura per il futuro. Questa posizione teorica eredita quella espressa dall'artista e designer Neri Oxman che ha concettualizzato il modello del "Krebs Cycle of Creativity" (2016), con il quale definisce la nuova era della connessione, in cui il legame tra arte e design come cultura, impatta sulla dimensione dei comportamenti, ricollegandosi al valore estetico del proprio agire.

### Design e arte: una liaison pericolosa?

Nel 2005 Alex Coles pone all'attenzione internazionale il fenomeno della DesignArt come una forma di contaminazione tra le pratiche artistiche e di design. Sottesa a

questa interpretazione vi è il tentativo di codificare la progressiva sovrapposizione tra due ambiti della creatività storicamente volti «l'uno a progettare per l'industria oggetti seriali, utili ed esteticamente gradevoli, l'altro a ideare opere uniche e belle, ma senza scopo» (Di Stefano, 2016). All'emersione della definizione teorico-critica di questa nuova categoria ermeneutica, si affianca un costante riscontro fenomenologico. Dal 2000 in poi, le esposizioni collettive dedicate agli incroci tra arte e design occupano la programmazione di centri di cultura internazionali. Negli stessi anni, vari musei accolgono, nelle proprie collezioni, artefatti di design che, intanto, è entrato nel mercato dell'arte attraverso il circuito dei collezionisti, delle case d'asta e delle gallerie. Esempari in questo senso sono l'opera di Gaetano Pesce, Marc Newson e Ron Arad, ma anche le varie sperimentazioni in forma *limited editions*. Al contempo, un numero sempre più cospicuo di artisti, istituzioni artistiche, riviste d'arte si è rivolto al mondo del design, le cui dinamiche valoriali e divulgative presentano una dimensione più ampia e ricca di opportunità.

La creazione di una formula canonica non ha fermato le critiche sorte in seno ai due ambiti, in cui si parla di *liaison* pericolosa (Lee Maffei & Sandino, 2004) per indicare l'ambigua relazione tra valore sociale e di mercato degli artefatti, da un lato, e l'emersione di luoghi comuni, intesi come letture semplificate per narrare le forme, gli strumenti, gli spazi della creatività, dall'altro (Celaschi, Formia & Mata Garcia, 2010). Tuttavia, il dibattito teorico critico sul design non ha mai negato questa relazione. Già cinquant'anni fa, Bruno Munari affermava che «non ci deve essere un'arte staccata dalla vita: cose belle da guardare e cose brutte da usare» (1966). Nel saggio del 1968 *Profezia di una società estetica*, Filiberto Menna compiva, in tal senso, un'analisi su avanguardie e architettura del Movimento Moderno. In ambito italiano questo ha comportato lo sviluppo del complesso dibattito teorico legato ai problemi storico-estetici, che si articola attorno alle arti applicate, industriali o anche dette, più sbrigativamente, minori. Parallelamente alla definizione di una matrice estetica capace di raccordare utilità e bellezza in una nuova interpretazione dell'oggetto d'uso e industriale (Dorfles, 1968, 1992; Carmagnola, 1991), con conseguenti aperture anche in campo semiotico (Koenig, 1991), il concetto di «terza cultura» (Snow, 1959) attecchiva nel discorso metodologico sul design aprendo a esplorazioni basate sul concetto di interdisciplinarietà (Maldonado, 1979, 2010). Il ruolo di mediazione del design tra ambiti del sapere (Celaschi, 2008) investe così anche la relazione con il campo dell'arte, la cui reciprocità si manifesta nella dimensione di linguaggi, stili, forme e significati degli artefatti. L'allargamento dei confini disciplinari e l'estensione del concetto di estetica, inducono oggi a rintracciare nuovi possibili margini di sovrapposizione: da una parte, come sottolinea Mads Nygaard Folkmann (2013), valutare l'estetica nel design è principalmente una questione di cogliere le qualità sensoriali degli oggetti ed enfatizzarne la funzione comunicativa e narrativa; al contempo, nel campo dell'arte, è corretto pensare che esista un problema di «estetica dei processi» come superamento dell'estetica oggettuale verso la dimensione di *agency* del soggetto (Quinz, 2014). Se quindi l'estetica è intesa come una categoria interculturale che si

occupa di fenomeni che riempiono l'intera scena dell'esperienza del soggetto e della vita sociale (Caoci, 2008), arte e design possono diventare luoghi di immaginazione, comprensione, condivisione, valutazione non solo del presente, ma anche del futuro.

#### *Estetiche dei futuri possibili*

Di fronte all'incertezza del presente, si rendono necessari processi di condivisione sociale del futuro verso il quale sono orientati gli sforzi di trasformazione dell'ambiente e della società. Le estetiche del futuro lo rendono vivo, credibile, condivisibile, realistico, ma soprattutto partecipato, perché, come precedentemente affermato, l'estetica può essere intesa anche come analisi della relazione percettivo-sensibile con l'ambiente. Esistono tradizioni condivise, e socialmente accettate, rispetto all'estetica dei futuri. Narrazioni letterarie, cinematografiche, artistiche, progettuali le hanno utilizzate per costruire, di volta in volta, all'interno di esse, storie diverse e originali. In queste forme, le estetiche materializzano il futuro in quanto esito finale ottenuto al tempo "x", ma suggeriscono e permettono di ragionare anche rispetto al processo attraverso il quale si è arrivati a ottenere quella specifica situazione rappresentata e al grado di coinvolgimento dell'utente (Celaschi & Formia, 2014; Celi & Formia, 2017). Nell'ultimo decennio il discorso disciplinare sul design si è a lungo interrogato sulla relazione con il futuro e l'anticipazione (Yelavich & Adams, 2014; Celi & Morrison, 2017). Costruire scenari rappresenta uno degli elementi fondamentali del processo progettuale, soprattutto nell'*advanced design*, un'area dell'innovazione non *hard-technology driven*, naturalmente proiettata verso il futuro anteriore o verso processi di progettazione complessi (Celi, 2015). Quello che tuttavia qui ci interessa approfondire è la dimensione finzionale di una certa riflessione progettuale, intesa come luogo in cui poter lavorare liberi da vincoli industriali, connotata da valenze critiche e riflessive e quindi più affine ai tradizionali processi artistici. In questo ambito, la capacità visionaria del processo progettuale del design, avvicinandosi a quella dell'arte, dà forma a nuove proposte di futuro e a nuove estetiche:

Mondi puramente ipotetici che, seppur irreali, non sono falsi ma finzionali [...] e possiedono la forza concreta di suscitare e instaurare, attraverso una *disruptive action* [...], una reazione nell'utente, portandolo a percepire come reali situazioni che non sono; a concretizzare, anche solo per un breve momento, l'ipotesi del 'se fosse possibile'. (Cosentino & Lupo, 2017, p. 115)

Pratiche critiche, riflessive (Dunne, 2006; Di Salvo, 2012; Coombs *et al.*, 2019) e speculative (Dunne & Raby, 2013; Malpass, 2013) hanno cercato di evidenziare l'aspetto concettuale nel design, attingendo all'arte e alla tecnologia. Questi approcci si occupano del non ancora costruito o attualmente realizzabile; raggiungono immaginariamente ciò che è oltre il percepito; si basano su una modalità di indagine congetturale, funzionano in modo discorsivo e spesso danno forma a situazioni di conflitto.



A partire da questi modi di immaginare un futuro emerge una questione di particolare rilievo:

– Che cosa succede quando designer, artisti o ingegneri operano non più guidati da un imperativo disciplinare, formale o funzionale, ma dall'intenzione di provocare una riflessione sul futuro?

Proveremo a rispondere attraverso l'individuazione di tre possibili estetiche, intese come modi di prendersi cura del domani. Come riportato nella presentazione dell'edizione di *Miart 2019*, l'arte, ma potremmo estendere anche al design:

posa sulla realtà uno sguardo che è tanto una forma di attenzione quanto un invito all'attenzione: l'arte, infatti, non esplora solo gli aspetti più estremi della vita ma anche quelli all'apparenza meno rilevanti, trasformando ciò che appare insignificante in un simbolo potente dell'esistenza umana. Lo sguardo dell'arte getta una luce di attenzione sulle cose e, così facendo, genera valori che la storia, il collezionismo e i musei decidono di custodire, con un gesto di cura.

#### *Estetiche integrate*

La fascinazione per le tecnologie integrate al corpo (NBCI – nanotecnologia, biotecnologia, scienze cognitive, tecnologia dell'informazione) viene mercificata e rappresentata in modalità disturbanti da artisti e designer e trasformata in ricerca-azione da studiosi e scienziati, fino al superamento di ogni confine tra sperimentazione scientifica e *performance* artistica. Protesi e sensori incorporati nei tessuti biologici, *big data* e algoritmi consentono il potenziamento di capacità sovra-umane, creando prodotti animati, esito della relazione simbiotica tra corpo umano limitato e tecnologie abilitanti potenzialmente illimitate. Ma, come afferma Mancuso (2018), la corrente artistica e di sperimentazione che è stata definita New Media Art – che affonda le sue radici nelle avanguardie del XX secolo e si sviluppa verso la fine del secolo medesimo per trovare piena maturità agli inizi del Millennio e verso la metà degli anni dieci – è sempre stata caratterizzata da una grande complessità in termini di linguaggi, estetiche, ricerche e rapporti con il mercato. Per diversi motivi storici e culturali, ha sempre sofferto di un mancato riconoscimento istituzionale, accademico e mercantile nell'assenza di una vera e propria comprensione delle sue capacità di dialogo con ambiti disciplinari diversi e a volte lontani da quelli dell'arte stessa, come i contesti del design, della *performance*, del suono, dell'architettura e ovviamente della scienza. Un precursore di questo movimento è Steve Mann, docente all'Università di Toronto e fondatore dell'EyeTap Lab, che da più di trent'anni compie ricerca sulla tecnologia come protesi ed estensione del corpo umano, in grado di eccedere le proprie capacità biologiche. Una ricerca applicata al proprio corpo in simbiosi, da allora, con una mini camera e un computer che registrano tutto ciò che vede (Mann, 1998). Al limite tra azionismo e *performance* anni settanta, indossando *WearComp*, Mann riprende, manipola, seleziona immagini, manda *e-mail*, scrive testi, elabora dati, il tutto in modalità sempre acceso e

sempre addosso (Mancuso, n.d.). Tenendo conto che il corpo umano, fin dalla sua origine, è stato un attento osservatore dei fenomeni naturali, ma anche materia prima di progetto, seppur condizionato dai suoi limiti biologici, oggi le tecnologie nano-digitali implicano un superamento della *wearable computing* definita da Mann, per giungere a sperimentazioni che «prefigurano un mondo in cui ciò che è umano appare superfluo, irrilevante» (Le Breton, 2019).

#### *Estetiche relazionali*

La prospettiva del progetto si apre a una scala macro di relazione con la natura e indaga temi ecologici e ambientali, per anticipare potenziali soluzioni e scongiurare future catastrofi attraverso la collaborazione biunivoca per il ripristino di ecosistemi. Lo stesso concetto di antropocene, e la sua messa in discussione critica, porta alla necessità di materializzazione futuri relazionali, in cui l'uomo non è più “da solo” al centro del progetto. Con il progetto *MARS (Modular Artificial Reef Structure)* presentato all'interno della mostra *Broken Nature. Design Takes on Human Survival* a cura di Paola Antonelli (*XXII Triennale di Milano*, 2019), Alex Goad mette in luce quanto la riduzione dei costi di stampa in *adding manufacturing* permetta la riprogettazione di forme della natura in via di estinzione, come le strutture dei coralli sulle quali coltivare nuova vita.

#### *Estetiche open*

Allineato a una contemporaneità in cui dominano i valori di *open culture*, *open access* e *creative commons*, Salvatore Iaconesi, ingegnere, *hacker* e artista, incarna l'assunto “arte-vita” traducendo il fenomeno della sua malattia, un tumore al cervello, in un'esperienza pubblica attraverso la condivisione di referti, cartelle cliniche, modelli 3D della forma tumorale, sul sito dedicato al progetto. La messa *online* del problema clinico ha attivato una comunità di medici e non, uniti nella condivisione e trasparenza dei dati, che ha permesso alla ricerca di evolvere trovando una nuova cura (2012-2016). Il duo Art is Open Source (con Oriana Persico), dal 2004 esplora la relazione tra *big data*, tecnologie avanzate, intelligenza artificiale e scienze. “La Cura”, così si chiama il progetto, è una *performance* globale, nata con l'obiettivo di riappropriarsi del proprio corpo e della propria identità, ma è stata tradotta anche in un libro di *open innovation*, un'opera aperta, citando Umberto Eco (1962), connessa non più unicamente alla capacità interpretativa di una comunità ristretta, ma estesa al mondo, oltre i limiti interpretativi conosciuti, in maniera da schiudere inedite soluzioni, creando una condizione di straniamento dell'opera e sovvertendo il senso comune dell'oggetto. Questo progetto, processo, movimento, ha dato origine a diverse iniziative tra cui la *summer school* sul tema del «corpo ubiquo nell'era dell'iper-connessione», promossa da *Nefula. The first Italian studio of Near Future Design*. Esito dell'esperienza è il *concept Baotaz*, un'installazione, un *wearable devise*, una piattaforma, una comunità per materializzare un futuro in cui avremo bisogno di sensi aumentati che aiutino a percepire le “emozioni sociali” del pianeta.

## Conclusione

Gli approcci e i casi appena riportati illustrano estetiche – immersive, relazionali e *open* – nate dalla collaborazione tra artisti, designer, scienziati, ingegneri, come incurSIONI e sperimentazioni di un futuro possibile. Studiando ciò che è accaduto negli ultimi vent'anni sotto l'influsso dello sviluppo tecnologico e scientifico, osservando le traiettorie attuali e immaginando possibili sviluppi, soprattutto nella relazione con il corpo e il suo rapporto con l'ambiente esterno – sociale, politico o naturale che sia – (Mancuso, 2018), siamo giunti a una sostanziale convivenza degli statuti produttivi di opere d'arte, oggetti industriali, artefatti artigianali, immersi in una nuova estetica, quale riflessione sulla conoscenza “estesa” che deriva dall'applicazione delle tecnologie abilitanti.

Attraverso questi mondi finzionali che permettono di leggere con consapevolezza critica la commistione tra arte-design-corpo-tecnologie-prodotti-processi, è auspicabile che aumenti il senso di responsabilità e di cura per il futuro a livello globale, grazie al confronto aperto e alla partecipazione. Indizi di futuro possono quindi essere rintracciati nel solco di opere contemporanee – in forma di prodotti, concetti, scenari, modelli, video, *film*, *performance* – intese come soluzioni progettuali messe in campo da autori visionari “ibridi”, che rispondono alla volontà e responsabilità etica – ancora tutta umana – di materializzare estetiche dei futuri.

## References

- > Anderson, C. (2013). *Makers. Il ritorno dei produttori*. Milano: Rizzoli Etas.
- > Antonelli, P. (2019). Broken Nature. In P. Antonelli & A. Tannir (cur.), *Broken Nature* (pp. 16-42). Milano: Electa.
- > Caoci, A. (2008). *Antropologia, estetica e arte: antologia di scritti*. Milano: FrancoAngeli.
- > Carmagnola, F. (1991). *Luoghi della qualità. Estetica e tecnologia nel postindustriale*. Milano: Domus Academy.
- > Celaschi, F. (2008). Il design come mediatore tra bisogni. In C. Germak (cur.), *Uomo al centro del progetto* (pp. 19-31). Torino: Allemandi.
- > Celaschi, F., & Formia, E. (2014). Estetiche dei futuri come estetiche dei contrasti. Processi design driven di costruzione condivisa di scenari. In C. Coletta et al. (cur.), *A Matter of Design. Making Society Through Science and Technology* (pp. 813-828). Milano: STS Italia.
- > Celaschi, F., Formia, E., & Mata Garcia, L. (2010). Creativity and industry: a difficult integration. *RED/GE*, 1(1), 62-78.
- > Celi, M. (cur.). (2015). *Advanced design cultures: long term perspective and continuous innovation*. Cham, Switzerland: Springer.
- > Celi, M., & Formia, E. (2017). Aesthetics of futures. Shaping shared visions of tomorrow. *The Design Journal* (563-576). London: Taylor&Francis.
- > Celi, M., & Morrison, A. (2017). Anticipation and Design Inquiry. In R. Poli (cur.), *Handbook of Anticipation*. Cham, Switzerland: Springer.
- > Coles, A. (2005). *DesignArt. On Art's Romance with Design*. London: Tate.
- > Coombs, G., Sade, G., & McNamara, A. (cur.). (2019). *Undesign: Critical Practices at the Intersection of Art and Design*. New York: Routledge.
- > Cosentino, S., & Lupo, E. (2017). Dissenting Design. *pianob*, 2(1), 96-123. doi: 10.6092/issn.2531-9876/7697
- > Di Salvo, C. (2012). *Adversarial Design*. Cambridge (Mass.), USA: The MIT Press.
- > Di Stefano, E. (2016). DesignArt. Ibridazioni creative tra arte e oggetti d'uso. *Rivista di estetica*, 61, 65-76. doi: 10.4000/estetica.1057
- > Dorfles, G. (1968). *Il Kitsch, Antologia del cattivo gusto*. Milano: Mazzotta.
- > Dorfles, G. (1992). *Le oscillazioni del gusto*. Torino: Einaudi.
- > Dunne, A. (2006). *Hertziantales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. Cambridge (Mass.), USA: The MIT Press.
- > Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything*. Cambridge (Mass.), USA: The MIT Press.
- > Eco, U. (1962). *Opera aperta*. Milano: Bompiani.
- > Folkmann, M.N. (2013). *The Aesthetics of Imagination in Design*. Cambridge (Mass.), USA: The MIT Press.
- > Koenig, G.K. (1991). *Il design è un pipistrello: mezzo topo e mezzo uccello*. Firenze: La casa Usher.
- > Le Breton, D. (2019). *Matthieu Gafsou. L'obsolescenza del corpo, la scottante attualità della tecnologia*. Bologna: Fondazione MAST.
- > Lee Maffei, G., & Sandino, L. (2004). Dangerous Liaisons: Relationships between Design, Craft and Art. *Journal of Design History*, 17(3), 207-219.
- > Maldonado, T. (1979). *Tecnica e cultura: il dibattito tedesco da Bismarck a Weimar*. Milano: Feltrinelli.
- > Maldonado, T. (2010). *Arte e artefatti. Intervista di Hans Ulrich Obrist*. Milano: Feltrinelli.
- > Malpass, M. (2013). Between wit and reason: Defining associative, speculative, and critical design in practice. *Design and Culture*, 5(3), 333-356.
- > Mancuso, M. (2018). *Arte, tecnologia e scienza. Le Art Industries e i nuovi paradigmi di produzione nella New Media Art contemporanea*. Milano-Udine: Mimesis.
- > Mancuso, M. (n.d.). *Steve Mann: incubo o realtà future?* (2019, 19 may). Disponibile da <http://digicult.it/it/design/italiano-steve-mann-incubo-o-realta-futura>
- > Mann, S. (1998). *Wearable computing as means for personal empowerment*. Paper presented at the International Conference on Wearable Computing ICWC-98, Fairfax.
- > Menna, F. (1968). *Profezia di una società estetica: saggio sull'avanguardia artistica e sul movimento dell'architettura moderna*. Roma: Lerici.
- > Munari, B. (1966). *Arte come mestiere*. Roma-Bari: Laterza.
- > Oxman, N. (2016). Age of Entanglement. *Journal of Design and Science*, 1. doi: 10.21428/7e0583ad
- > Quinz, E. (2014). *Il cerchio invisibile. Ambienti, sistemi, dispositivi*. Milano: Mimesis.
- > Rawsthorn, A. (2018). *Design as an Attitude*. Zürich: JRP Ringier.
- > Snow, C. P. (1959). *The two cultures and the scientific revolution*. New York: Cambridge University Press.
- > Tedesco, S. (2000). *L'Estetica di Baumgarten*. Palermo: Aesthetica.
- > Yelavich, S., & Adams, B. (2014). *Design as Future Making*. London: Bloomsbury.

L'articolo è frutto di una riflessione congiunta degli autori. Tuttavia, se per motivi di ordine accademico dovesse essere attribuita responsabilità individuale, Elena Formia ha scritto il paragrafo *Design e arte: una liaison pericolosa?* ed Elena Vai i paragrafi *Derive a approdi e Conclusioni*. Le altre parti sono scritte insieme.

## Intervista a Marti Guixè

a cura di Giuseppe Losco

con traduzione di María José Ayala Ramírez

Martí Guixè (Barcellona 1964) si è formato a Barcellona e Milano come *interior* e *industrial designer*.

Nel 1994, trasferitosi a Berlino, propone un nuovo modo di comprendere la cultura dei prodotti.

Guixè ha iniziato a esporre i suoi lavori nel 1997, il suo lavoro si caratterizza nella ricerca di nuovi sistemi di prodotti con l'introduzione della progettazione nello scenario dell'alimento e delle sue prestazioni.

Il suo sguardo non convenzionale propone idee stimolanti e semplici. Attualmente il suo studio si divide tra Barcellona e Berlino lavorando come designer per aziende di tutto il mondo. Le Sue Pubblicazioni recenti: *On Flower Power*, Corraini Edizioni, 2019 (ISBN 978-88-7570-799-6); *Transizione Menu*, Corraini Edizioni, 2013 (ISBN 978-88-7570-392-9); *Martí Guixè, Food Designing*, Corraini Edizioni, 2010 (ISBN 978-88-7570-249-6); *Martí Guixè Cook book*, Imschoot Publishers (ISBN 9077362045); e *Non comprarlo se non ti serve. Tutti i paesaggi delle merci di Camper di Martí Guixè*. (ISBN 13 84 609 9135 0). Mostre al MoMA (New York), MuDAC (Losanna), MACBA (Barcellona), La Galleria Nazionale (Roma) e Centre Pompidou (Parigi). *Premio Ciutat de Barcelona*, 1999 e *Premio Nazionale di Design*, Generalitat de Catalunya 2007.

*Il tema della immaterialità insegue sia lo scenario dell'arte che quello del design, ma nel pensiero comune l'immateriale è ciò che può essere solo virtuale.*

*Sicuramente la sua esperienza di designer è fortemente caratterizzata da un valore dell'immaterialità diverso, legato alla trasformazione, alla dinamicità, trova nello scenario artistico delle esperienze contigue?*

Il mondo virtuale è probabilmente un mondo di immaterialità, in molte occasioni se l'oggetto non esiste, è comunque presente come forma grafica o come rappresentazione grafica. Ho lavorato molto con il tema dell'immaterialità, anche indirettamente. All'inizio, a metà degli anni novanta del Novecento, con l'idea di essere in un mondo in costante movimento, il possesso di oggetti fisici rende pesante l'individuo. Di conseguenza, promuove l'immobilità. Tuttavia, a quel tempo, molti articoli affermavano che odiavo gli oggetti; questo è inesatto. Ciò che odio è il possesso di questi oggetti, ma non il loro utilizzo. L'idea che avevo dell'oggetto ideale, era quella di un oggetto che potesse mantenere la sua funzionalità, ma che potesse evitare la materia stessa. Probabilmente i migliori, i miei oggetti preferiti, erano quelli commestibili, perché in grado di svanire per ingestione, diventando energia. Il mondo dell'arte, e la modalità in cui la maggior parte delle persone lo consuma, è costituito da un mondo di oggetti non posseduti, che vengono visualizzati e compresi. Pertanto, questo atto promuove già un livello di immaterialità, anche se il possesso dell'oggetto è dell'istituzione o del museo, un luogo che di solito riflette una configurazione solida e inamovibile.

*La trasformazione, la modifica dell'opera d'arte non virtuale nella sua evoluzione temporale, può in alcuni casi presentare delle similitudini con il valore temporaneo del cibo. Quali sono le sue esperienze dove ritiene che abbia agito con un approccio artistico piuttosto che legato ai valori dell'usabilità.*

C'è sempre l'usabilità implicita in tutto ciò che progetto. Il più delle volte l'approccio artistico verte sul processo di produzione, nella sua contestualizzazione, sul fattore di rischio o sull'individualismo di proposte non convenzionali, spesso troppo radicali. Questo può essere chiaramente visto soprattutto nel fatto che i miei progetti sono talvolta accettati principalmente nel mondo dell'arte piuttosto che in quello del design. Il mondo del design classico è principalmente guidato da parametri commerciali e il suo scopo finale è quello di avere una produzione economica positiva. L'idea di migliorare la società della fine degli anni sessanta e settanta del secolo scorso non è più presente al giorno d'oggi nei progetti del mondo contemporaneo.

*Il cibo è stato esposto da moltissimi artisti, molte volte l'appartato è volutamente rappresentato consumato, traccia di un evento, o fortemente iconizzato, come vorrebbe rappresentare il cibo in un museo?*

La mia proposta di *Food Design* è completamente speculativa e si riferisce principalmente al mondo del design, rivelando i conflitti con l'artigianato, l'elaborazione manuale e la tradizione. Mediante il progetto di design ed il suo processo intellettuale e non manuale di ideazione che si possono sviluppare proposte relative allo scenario del cibo.

Nell'arte, il cibo viene usato più volte come metafora o come materiale per elaborare pezzi legati al mondo soggettivo dell'artista. Inoltre, si possono vedere "performance" culinarie che parlano di ospitalità o relazioni umane.

Nel caso del mio lavoro sul cibo il progetto Food Design dovrebbe essere esposto in un museo come progetto speculativo, come ad esempio è stato per HIBYE presentato al MoMA di New York nel 2001, oppure per *Digital Food* presentato a KGM Hamburg nel 2017, con i modelli e le relative spiegazioni dei sistemi e dei pezzi.

*In alcuni suoi lavori propone una visione partecipativa e ludica, molto cara a Bruno Munari, la proposta partecipativa anche nell'arte ha avuto molti esempi pensiamo, solo per freschezza dell'evento, al workshop di Olafur Eliasson alla biennale di Venezia del 2017, egli ricorre all'oggetto lampada come pretesto per svolgere una riflessione sul lavoro e l'impatto che questo ha sull'uomo e sulla terra in termini di impatto. Quale esperienza proporrebbe in un museo in contrapposizione all'approccio contemplativo?*

Sì, suggerisco molte volte la partecipazione, ma non è correlata a un evento o un'esperienza. È più come un elemento collaborativo nell'elaborazione o nella creazione finale di un oggetto o di un interno. Diciamo solo che è più simile a un atto di economia collaborativa. In questo caso non condivido l'elemento esperienziale come qualcosa di ludico. Non importa se si tratta di The Spamt Karaoke o del Camper Temporary Shop di Via Montenapoleone di Milano, entrambi i progetti del 2000 richiedono la partecipazione allo scopo di costruire o finire qualcosa. Questo requisito di partecipazione è il risultato della mia mancanza di interesse per il lavoro manuale. Pertanto, di solito sviluppo un protocollo o indicazioni in cui chiedo aiuto al pubblico o al consumatore. In altri casi, le persone prendono parte a costruire, elaborare o finire qualcosa.

Ad esempio, The Spamt Karaoke ti guida, mediante una proiezione su uno schermo, a realizzare uno snack per te stesso e per le altre persone. Nel caso di Camper per costruire grazie ai disegni dei clienti una "patina di autenticità" in ogni spazio di vendita.

Nel caso di un museo io accetterei di costruire qualcosa solo se si trattasse di qualcosa che può diventare esperienziale ma mai come una semplice esperienza contemplativa.

*Molti designer si sono cimentati con il progetto di una tipologia di pasta, la tradizione sembra sempre avere avuto la meglio, che ruolo ha la tradizione nel design, esiste qualche "muro invisibile" che non permette di innovare in modo indipendente dal passato? l'arte ha saputo spesso rinnovarsi con una precedente distruzione, il design?*

La tradizione riesce a mettere a punto un pezzo sia funzionalmente che formalmente attraverso il metodo "prova ed errore" di anni, a volte secoli, per questo motivo è molto difficile cambiare o trovare una tipologia che superi quella tradizionale. Solo un cambiamento nello stile di vita può consentire la creazione di nuovi elementi e tipologie. Inoltre, a causa delle tecnologie e dei cambiamenti di percezione, vengono creati nuovi oggetti. Il design non cambia distruggendo il precedente, ma con i cambiamenti generazionali e le nuove abitudini quotidiane, oltre ai cambiamenti di percezione della realtà e al modo di comprendere il mondo.

*L'arte così come il design è anche sistema ed è anche mercato, ammettendo eventualmente di condividere in parte questa affermazione, vi sono molteplici designer che con il loro lavoro si trovano spesso attirati, o richiesti, da questo medesimo sistema, l'opera a quel punto diventa "unica" vi è differenza tra arte e design come valore "unico"?*

Penso che se parliamo di arte (e non di mercato dell'arte) e di design, la differenza principale è che l'arte si concentra su argomenti importanti della vita, mentre il design si occupa del quotidiano. Un oggetto dal design unico, dal mio punto di vista, ha lo scopo di creare una nuova percezione o di dimostrare qualcosa riferito al quotidiano. Può essere un oggetto domestico, urbano, commestibile o un sistema, ma la maggior parte delle volte è contestualizzato nel quotidiano.



Think gallery

## Una questione di contesto

La definizione di uno scenario di riferimento può adoperarsi quale antidoto alla confusione semantica causata dalla contaminazione dei linguaggi del presente, aiutandoci a collocare un'opera in un processo storiografico ben definito. Ipotizziamo per un attimo che le prime riflessioni del collettivo radicale Superstudio, invece di essere presentate al Moma di New York nel 1972, alla mostra *Italy: The new domestic landscape*, fossero state esposte alla Kunsthalle di Berna, nella mostra di arte contemporanea *When attitudes become form* del 1969. Il visionario lavoro del gruppo fiorentino probabilmente sarebbe stato pertinente in quel contesto che comprendeva "Lavori diversi in quanto a stile e a materiali ma accomunati dalla stessa ricerca riguardante nuovi modi di produrre arte al di fuori della considerazione dell'opera quale prodotto mercificabile" (Stazzone, 2014). Tuttavia, il contributo di Superstudio è risultato determinante in ragione del fatto che si è posto in contraddizione con i precetti del Movimento Moderno in architettura. Più recentemente, un percorso inverso lo traccia l'artista danese Olafur Eliasson, nell'installazione *Your Rainbow Panorama* realizza una passerella panoramica al di sopra del museo Aros di Aarhus. Uno spazio di contemplazione dove la variazione cromatica delle vetrate orienta il visitatore ad una indagine sul rapporto tra colore e immagine, l'architettura della città si trasforma in un fondale fotografico. Provando a escludere l'antecedente ricerca artistica del suo autore, l'opera in questione si sarebbe caricata dello stesso significato? La galleria di immagini a seguire tenta un'indagine su questo quesito, in relazione alle differenti attitudini della contemporaneità. La ricerca continua di affermare la propria individualità, dalla vetrina virtuale dei social alla personalizzazione dei nostri oggetti d'uso, convive in maniera apparentemente ossimora con l'attuale omologazione negli usi e costumi. L'utilizzo di linguaggi visivi asciutti e persistenti alla maniera della Pop Art, permeano la grammatica dei segni del quotidiano, dal prodotto all'*advertising*, tra reale e virtuale, con forme e messaggi fortemente codificati nel nostro immaginario. Il virtuale che mira a superare la consolidata relazione con il supporto schermo per pervadere lo spazio del reale, in un'ubiquità avvolgente e dinamica.

Manuel Scortichini

[ arte e design, design come arte, contesto, sovrapposizioni, contaminazioni ]



01

### L'individuo al centro

> L'uomo contemporaneo è un singolo in un contesto denso ed eterogeneo, un nomade urbano che non si riconosce nel vecchio sistema delle categorie sociali. Il design e l'arte indagano con maggiore interesse questa difficile dimensione dell'essere.



02



03

- 01 *Alcove*, Ronan & Erwan Bouroullec, 2006. La poltrona intesa come un microambiente in cui isolarsi.  
 02 *Death of Leviathan*, Anish Kapoor & Martin Gropius Bau, Berlino, 2013. Una nuvola nera di pvc come visione metaforica di un senso di stato sociale in affanno.  
 03 *Rewrite*, Studio GamFratesi, 2009. La scrivania come luogo privato in cui sentirsi protetto e immerso nel proprio lavoro.  
 04 *Work capsules*, Studio Aisslinger, 25 Hours Hotels, 2019. Un micro ambiente in cui ibridare la dimensione singolare con quella collettiva.

04





01

### Per sempre Radical

> Forte, provocatorio e iconico, il design radicale ritorna continuamente sulla scena. La sua immediatezza espressiva ben si concilia con l'era della comunicazione fugace. Artefatti retorici, meri esercizi di stile oppure efficaci esempi di un design funzionale all'affermazione della propria sensibilità.



02



03

**01** *Siesta*, Emanuele Magini, Campeggi, 2015. La rigida seduta di una panchina metallica si trasforma in un'amaca elastica.

**02** *I see a halo around you*, Yun Sun Yang, Royal College of Art, Londra, 2017. Una collezione di gioielli che ridefinisce la relazione spazio-corpo-gioiello.

**03** *Love in Bloom*, Marcantonio Raimondi Malerba, Seletti. Un vaso che ripropone l'anatomia del cuore umano in tutta la sua affascinante complessità.

**04** *God*, Drocco / Mello + Toiletpaper, Gufram, 2013. La combinazione di due icone del design per un complemento d'arredo scultoreo e irriverente.

04





01

### L'onnipresenza del virtuale

> Spazi immersivi, realtà aumentate, visori per realtà immersiva, la virtualità esce dai vecchi schermi per invadere lo spazio pubblico. Il vecchio mondo fisico non soddisfa più la nostra ricerca di informazioni e movimento.



02



03

**01** *Design Holding stand*, Dotdotdot, Flos, B&B Italia & Louis Poulsen, 2019. Un tunnel interattivo dove interagendo con le infografiche si avviano delle narrazioni luminose.

**02** *Apani*, James Turrell, Ganzfelds, 2011. Un'installazione artistica in cui immergersi in uno spazio di luce dai confini indefiniti.

**03** *Terracotta Warrior AR*, Yetzer studio, 2017. La realtà aumentata come supporto allo *storytelling* museale per aumentare i livelli di narrazione.

**04** *Bordless*, Teamlab, Mori Building Digital Art Museum, 2018. Un museo innovativo dove il visitatore può vivere un'immersione totale in proiezioni digitali dinamiche su una superficie di 10.000 mq.

04







01



02



03

### L'unicità prestabilita

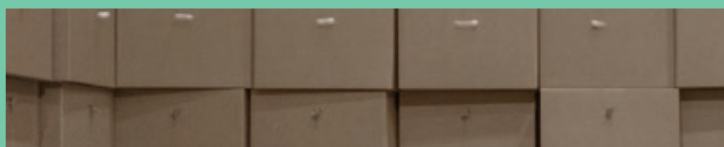
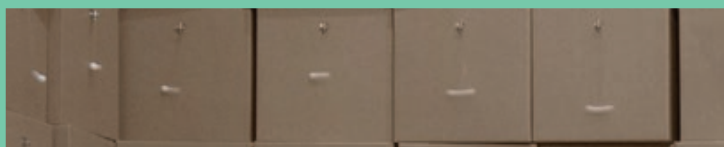
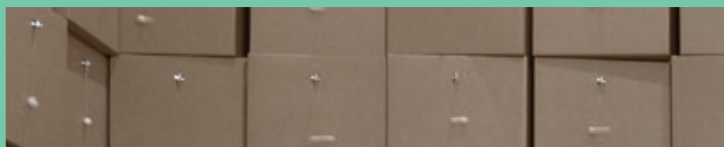
> L'oggetto archetipo del design racconta l'evoluzione del processo industriale. Grazie alla progettazione generativa, il progettista riesce ad ottenere l'originalità in ogni singolo artefatto di una produzione seriale.

**01** *Nutella Gemella*, Agenzia Ogilvy, Ferrero, 2019. Tre milioni di coppie di barattoli dalla grafica originale, il consumatore è sfidato nel trovare l'unico barattolo gemello.  
**02** *Serie 100% Make-up*, Alessandro Mendini, Alessi, 1992. Un'operazione ricorrente nel modus operandi di Mendini, 100 celebri artisti lavorano sulla decorazione pittorica di un suo vaso originale.  
**03 04** *Collective works*, Mischer'traxler, Design Miami & W Hotels, 2011. L'interazione spaziale dell'utente con il macchinario di produzione determina la trama superficiale dei vasi prodotti.

04



# Make



Arte quotidiana per l'impresa di design

*Annalisa Dominoni*

Il territorio estetico dell'Arte e della Moda

*Gianni Denaro, Marta Laureti*

Co-progettare spazi pubblici tra design e arte

*Davide Fassi, Anna Mazzanti*

Arte e design: Toni Zuccheri alla VeArt

*Rosa Chiesa*

## Arte quotidiana per l'impresa di design

La bellezza ispira le persone. Mediare creatività e bisogni è l'obiettivo degli imprenditori illuminati che si sono messi in gioco in un processo di avvicinamento, in certi casi di fusione, tra il "fare design", cioè tra il produrre oggetti d'uso, e il "fare arte": sono *art mediators* capaci di ibridare i mondi dell'arte, del progetto e del mercato e trasformare le migliori espressioni della creatività di progettisti, artisti e designer in oggetti in grado di toccare il cuore del pubblico.

Attraverso lo studio di casi storici di imprese di design d'avanguardia che hanno sperimentato azioni di "arte commerciale" emerge un'attitudine che pone al centro del progetto la "fascinatione dell'oggetto", ricercata da Alessi e da Vitra, così come la matrice "immaginativa-visuale" del design, sostenuta da Osvaldo Borsani, e che concorre a preservare la progettazione dal pericolo di un'assimilazione passiva alla meccanica della produzione seriale, a conferma che il "buon design" è una formula alchemica che risulta dall'equilibrio tra esperienza tecnica, economica, ma soprattutto concettuale. Senza negare l'importanza degli aspetti relativi all'uso dell'oggetto, ai materiali, o ai processi di produzione, si vuole evidenziare la dominanza dell'idea, che è capace di suscitare attenzione in un mondo in cui regna la proliferazione indiscriminata di immagini: l'idea, che si pone a monte di un oggetto per far pensare il pubblico, divertirlo, o provocarlo, non rinnegando la natura dell'oggetto, che di solito prevede anche un'utilità. I designers-artisti, o artisti-designers, sono oggi custodi della qualità in un mondo che va quantificandosi, perché la qualità di un oggetto reinventato attraverso un approccio artistico, libero di agire sugli aspetti più profondi dell'essere umano, ha la capacità di risuonare con lui riflettendo la sua stessa natura e la capacità inventiva. E se l'impresa accoglie questa sfida possono nascere prodotti innovativi in grado di diventare icone del design.

[ arte, bellezza, design, impresa, innovazione ]

### Annalisa Dominoni

Ricercatore, Politecnico di Milano  
> [annalisa.dominoni@polimi.it](mailto:annalisa.dominoni@polimi.it)

### *L'attrazione per la bellezza*

«Quando gli oggetti che usiamo quotidianamente e l'ambiente nel quale viviamo saranno anche opere d'arte allora potremo dire di aver raggiunto un equilibrio vitale».

(Munari, 1997)

Con queste parole Bruno Munari a metà degli anni sessanta del Novecento promuoveva il designer come un "progettista dal senso estetico" capace di creare oggetti d'uso fatti ad arte da integrare nella vita quotidiana, perché non ci dovesse essere un'arte staccata dalla vita, con cose belle da guardare e cose brutte da usare.

L'attenzione per la bellezza, e il riconoscimento del ruolo fondamentale dell'arte per migliorare la società e ispirare le persone, iniziava a contagiare un modo di progettare diffuso in Italia già nel secondo dopoguerra, e il celebre artista e designer ne è un portavoce brillante.

La storia del nostro design è stata scritta proprio in quegli anni da imprenditori e progettisti che si sono scambiati pensieri e visioni nei laboratori artigianali, nei salotti letterari, nelle officine delle piccole e medie imprese come pure nelle gallerie d'arte e nei caffè.

Oggi, in un'epoca frenetica e senza memoria, dove pochi sembrano ricordare persone e luoghi che hanno fatto la storia, quando si sente il nome *Bar Jamaica* si pensa subito ad artisti come Lucio Fontana e Piero Manzoni, a poeti quali Salvatore Quasimodo e Giuseppe Ungaretti, ma anche ai designer che dagli anni cinquanta del Novecento in poi hanno trasformato il linguaggio del progetto rispetto alla tradizione del Movimento Moderno. Nell'autobiografia di Ettore Sottsass (2010) lo storico locale milanese – che si trova nel cuore del quartiere di Brera e a due passi dall'Accademia di belle arti – è citato come un autentico laboratorio di avanguardie artistiche, un teatro di confronto e di discussioni spesso accese. Questo forse spiega perché quasi tutti i designer italiani della generazione del secondo dopoguerra provengano dal mondo dell'architettura e dell'arte, e siano accomunati da una forte connotazione etica ed estetica. Molti di loro nello sviluppo dei progetti si sono misurati, spesso con risultati notevoli, con tecnici e ingegneri sensibilmente immersi in una cultura umanistica che invitava a guardare prima al "senso delle cose", oltre la pura funzione tecnica, dove il pensiero è alla base del fare – sia che si tratti delle arti maggiori o arti minori, in quanto *artes mechanicae* – e guida la visione dell'artista.

L'idea concettuale che anticipa il progetto riveste un ruolo principale nel processo creativo dei designers italiani e affonda le sue radici più profonde in un ricco e complesso patrimonio di espressioni e linguaggi costruito nei secoli in continui scontri dialettici e retorici, dove il pensiero, unito a una continua verifica sperimentale, dà vita alla figura ideale di "artigiano-filosofo" (Bosoni, 2007) presente tanto nello studiolo del principe quanto nella bottega del maestro, ma che nel tempo si ritrova ancora in una folta schiera di imprenditori illuminati, veri e propri progettisti-primi, come pure negli *atelier*-laboratorio di molti architetti-designers o artisti-designers, e ancora nelle officine-laboratorio di una grande storia di artigiani-imprenditori.

I progetti degli artisti e dei designers della seconda metà del secolo scorso nascono proprio dal bisogno di dare risposte a domande ancora inesprese dalla cultura dominante di allora attraverso visioni che riguardavano un nuovo modo di abitare, di muoversi, di lavorare, di vivere il quotidiano. Le loro idee erano, nella maggior parte dei casi, autonome alle logiche interne dell'impresa o del mercato, per cui era raro che potessero essere generate negli uffici tecnici di progetto delle aziende, o nei centri stile delle grandi industrie. Gli imprenditori che riuscivano a mediare le idee degli artisti e dei designers con le esigenze commerciali dell'azienda, e a proporre sul mercato prodotti che nascevano da una ricerca mirata a rinnovare i linguaggi estetici, sarebbero entrati da protagonisti originali nella storia del design: infatti, senza una visione artistica "la roba", intesa genericamente come insieme degli oggetti d'uso, tende asintoticamente a diventare merce (Gold, 2008).

#### *Mediare creatività e bisogni*

Estendendo la riflessione oltre i confini italiani troviamo realtà non molto diverse dalla nostra. Se ripercorriamo la storia della progettazione di oggetti in Europa, a partire dal movimento artistico per la riforma delle arti applicate "Art & Crafts", passando per il circolo artistico "Wiener Werkstatte", il "Bauhaus", il "fenomeno scandinavo", fino alle esperienze del "Design Italiano", possiamo osservare che tutti questi movimenti – che hanno avuto la forza dirompente di resistere alla storia e di aver fornito dei modelli ai quali ispirarsi e fare riferimento per introdurre anche nella vita quotidiana oggetti di elevato valore estetico ed artistico – si basano su gruppi relativamente piccoli di imprenditori e progettisti che si sono confrontati, e a volte scontrati, con visioni culturali, intellettuali, e anche spirituali, molto potenti.

Al di là delle diverse tipologie di relazioni che si sono venute a creare nei contesti specifici di ciascun movimento, o delle scuole di pensiero nella formazione disciplinare e nei settori produttivi ed economici, possiamo riconoscere in tutte queste esperienze la figura di un "operatore estetico" che può confrontarsi con una scultura, un'architettura, un mobile, una pagina tipografica o una parte meccanica con la stessa attitudine "artistico-poetica".

Nell'ambito di questa visione, il compito dell'impresa del design sarebbe quello di praticare una continua, instancabile attività di mediazione tra le istanze più avanzate della creatività contemporanea internazionale del *product design* e le aspettative del pubblico, avvicinandosi alla definizione di "arte commerciale" – utilizzata dal filosofo Gianni Vattimo per definire quelle forme di attività a componente "artistico-poetica" come la moda, il cinema, la musica rock – che, a differenza delle cosiddette arti maggiori, come giustificazione per la loro esistenza hanno bisogno del consenso del pubblico. Senza il consenso del pubblico, di qualsiasi tipo di pubblico, purché allargato e non ristretto a una cerchia di addetti ai lavori, come avviene nelle arti maggiori, il design non può esistere.

Tra le imprese italiane ci sono alcuni casi d'avanguardia interessanti che hanno sperimentato azioni di "arte commerciale", soprattutto tra gli anni ottanta e anni novanta

del Novecento, ottenendo un grande successo di critica e di pubblico e contribuendo alla formazione di una convinzione profonda e diffusa oggi in modo più esteso: che le emozioni giochino un ruolo sempre più determinante nel processo d'acquisto, e che il successo di un oggetto sia quindi strettamente legato alla sua capacità di affascinare il pubblico, proprio come succede per le opere degli artisti.

Il merito degli imprenditori più illuminati è stato quello di essere *art mediator*, come afferma Alberto Alessi, mediando i mondi del progetto e del mercato per trasformare le migliori espressioni della creatività dei progettisti, artisti e designers, in oggetti capaci di toccare il cuore del pubblico.

Chi non conosce il bollitore 9093 disegnato da Michael Graves nel 1985, con l'uccellino rosso che sembra prendere vita e spiccare il volo in un grido gioioso? Un prodotto cardine e anticipatore di una tendenza *cartoon* sviluppatasi negli anni novanta del Novecento da una ricerca ludico-psicanalitica dell'azienda, e basata su forme archetipe legate alla nostra infanzia, capaci di attivare relazioni affettive con gli oggetti. Lo spremiagrumi *Juicy Salif* di Philippe Starck, il cavatappi *Anna G* di Alessandro Mendini, o i vassoi *Girotondo* di Stefano Giovannoni, sono ancora oggi "oggetti icona" dell'azienda che hanno dato vita negli anni a famiglie allargate di prodotti di grande successo.

Alberto Alessi ha sempre sostenuto che la vera natura della sua azienda è quella di un laboratorio industriale di ricerca nelle arti applicate, attento a creare nuovi prodotti portatori di valenze artistiche e poetiche, e non solo basati sul principio del successo commerciale, in cui a volte l'aspetto funzionale è provocatoriamente negato:

Tu realizzi sedie che devono permettersi di sedersi e che devono costare il meno possibile, altrimenti non fai più industria. Però se poi vendi una sedia è perché la gente se ne innamora, non perché ci si siede bene o perché costa poco. Al centro del progetto c'è la fascinazione dell'oggetto. Avrei smesso di produrre e non riuscirei a tenere insieme l'azienda se badassi solamente agli aspetti funzionali. (Castelli, Antonelli & Picchi, 2007, p. 258)

Mentre il marchio Alessi ancora oggi continua a essere sinonimo di oggetti d'uso per la casa, i suoi prodotti sono presenti nel maggior numero di collezioni museali permanenti in tutto il mondo. Un successo che premia la capacità di "mediazione artistica" nel campo del design in cui il ruolo dell'imprenditore non è molto diverso da quello del direttore di un museo o del responsabile di una galleria d'arte, o addirittura di un *film maker*, salvo per il fatto che utilizza come *medium* l'industria, per toccare l'emozione del pubblico. Se ripercorriamo la carriera ufficiale di Alberto Alessi nella sua azienda iniziata nel 1970, ci accorgiamo che già da allora manifestava una visione fortemente utopica e favorevole a una forma di "arte moltiplicata" propugnando – attraverso un manifesto ideologico e programmatico – una nuova civiltà commerciale in grado di offrire alle masse dei consumatori veri oggetti artistici a prezzo contenuto. Tra gli autori coinvolti per i multipli d'arte c'erano degli artisti,

come gli scultori italiani Carmelo Cappello con *Forma Orizzontale Circolare*, Pietro Consagra con *Girevole*, Andrea Cascella con *Narciso*, Giò Pomodoro con *Guscio N.1*, e lo jugoslavo Dusan Dzamonja con *Multimodel X*.

#### Oggetti "icona"

All'arte è dunque riconosciuta la possibilità di arginare l'uniformità della produzione seriale, e di conseguenza i modi di vita e i consumi superflui, recuperando il valore estetico all'interno dell'attuale sistema di produzione e consumo che, per quantificare, dequalifica.

La *Collezione ABV* nasceva nel 1992 con il desiderio di riprendere il colloquio tra "progetto di arredo" e "creazione artistica" – che l'azienda storica Arredamenti Borsani Varedo aveva iniziato già negli anni cinquanta del Novecento, coinvolgendo artisti emergenti come Lucio Fontana, Agenore Fabbri, Giò Ponti, Fausto Melotti, Arnaldo e Giò Pomodoro, Aligi Sassu e altri ancora – per progettare dei mobili, e non sculture, sulle quali ci si potesse "anche" sedere o appoggiare. Non multipli d'arte. Mobili, in senso pieno: forma studiate appositamente per una funzione, oggetti realizzati grazie alle tecniche di produzione industriale. L'azienda credeva quindi nell'ibridazione dell'oggetto d'uso, contaminandolo con una creatività pura, da artista, che rispettasse al contempo le esigenze funzionali primarie:

La cultura dell'azienda Tecno è stata segnata profondamente da questo rapporto tra il Progettista e l'Artista. Si può senz'altro dire che la figura di Giò Ponti sia quella che più si avvicina all'immagine dell'architetto-artista, e che il suo *Tripосто* nella *Collezione ABV* si possa considerare l'ideale – *trait d'union* – tra la passata e la presente esperienza progettuale. (Pomodoro & Squatriti, 1992, p. 9)

L'iniziativa intrapresa dalla famiglia Borsani era mirata a sostenere la convinzione che tutta la storia del design testimoni la compresenza di "invenzione e progettualità", sia pure con incidenza maggiore o minore dell'una e dell'altra, evidenziando che ieri così come oggi la matrice "immaginativa-visuale" del design non soltanto è vitale, ma concorre a preservare la progettazione dal pericolo di un'assimilazione passiva alla meccanica tecnica della produzione seriale.

Perciò non gli architetti e i designer soltanto ma anche gli artisti, in quanto "tecnici dell'immagine", sono coinvolti in un'azione che in sostanza è diretta a impedire che l'immaginazione cessi di essere una facoltà intellettuale. Ma perché gli artisti?

Secondo Carlo Argan (1992) gli artisti vivono la vita del loro tempo e semplicemente ricusano il consumo come fine, dunque propongono al di là di esso un nuovo valore dell'essere, del fare, dell'usare. Attraverso la ricreazione intellettuale dell'oggetto seriale ricreano l'individualità del soggetto: fruire oggetti rilavorati dall'arte significa riproporre il valore della comunicazione intersoggettiva, che la serialità della produzione industriale tende a eliminare.

Il designer-artista non comunica altro che il proprio essere artista, la propria attitudine a inventare e inventarsi un proprio autentico modo di essere e fare, che include un'attitudine critica all'esistente, e molto spesso una componente ironica e poetica. Questo tipo di progettista ironizza sul design obbediente alle leggi del consumo, sempre e comunque, proprio come gli artisti mantengono l'ironia nella loro storia: pensiamo a Marcel Duchamp, ma anche a Renè Magritte, Man Ray, o Paul Klee. L'oggetto seriale reinventato dall'artista, che fa cose che servono a vivere, sollecita una critica e un giudizio liberando l'utente dall'obbligo del consumo irriflessivo. *Nastro di Gala*, la panca di acciaio smaltato di Agenore Fabbri, "è una dimostrazione dell'anticonformismo e della libertà di pensiero dell'artista. Il segno lieve che sembra sfidare la gravità deriva da un gesto dell'autore", che ha preso la lamiera e l'ha piegata allo stesso modo di quando dipinge o scolpisce, ottenendo un oggetto che non è solo funzionale, ma stimola delle sensazioni, delle emozioni che trascendono gli stili e le mode. La prova è che ancora oggi, a distanza di trent'anni, Tecno espone nelle vetrine principali dei suoi *showroom* questo "prodotto-icona" proprio per la sua forza di attrazione che è in grado di esercitare al di fuori dal tempo, grazie alla relazione che l'artista è riuscito a creare con il materiale. Anche il *Tavolo 1/2/3/4/5* di Getullio Alviani evidenzia la stretta relazione che esiste tra creatività e materia e la necessità di scoprire e sentire profondamente l'"anima materica" che da forma all'idea di un progetto:

Penso che l'arte debba incidere sull'evoluzione del fare e credo che nel progettare oggetti funzionali vi sia la stessa spiritualità che nel fare arte puramente visiva. Per me, il progettare avviene sempre come interrelazione con qualche materiale primario, semplice, elementare, al quale io posso dare qualcosa che lui non ha mai avuto; si viene a creare così quella terza cosa che è l'interazione che si stabilisce tra me e lui. Oggi però, penso che la funzione dell'artefice, di colui che fa, sia una funzione più critica rispetto alla sola funzione della manualità, della fattività. Il ruolo che in questo momento può avere un artista ideativo, più che quello di produrre nuove cose, è quello di guardare e di suggerire nuove idee, che possono anche essere lontanissime da quelle già concretizzate. (Alviani, 1992, p. 31)

La cultura progettuale di Tecno è sempre stata caratterizzata profondamente da un mecenatismo volto a favorire "il rapporto tra il Progettista e l'Artista" perché Osvaldo e Fulgenzio Borsani, anticipando una tendenza oggi molto evidente, avevano già capito che i designers-artisti e gli artisti-designers sono i soli custodi della qualità in un mondo che va quantificandosi, perché la qualità di un oggetto reinventato dall'arte ha la capacità di risuonare con l'utente, suscitando in lui emozioni e riflettendo la sua capacità inventiva. La conferma del valore e del successo della scelta strategica perseguita dai due imprenditori e mirata a coinvolgere il pensiero degli artisti nella realizzazione di oggetti per le sue collezioni ha determinato la crescita esponenziale dell'azienda di Varedo che ha portato il marchio Tecno ai vertici del mercato e a diventare *leader* mondiale del mondo ufficio, e non solo, per diversi anni.

### *Il ruolo strategico dell'arte per le imprese*

L'esperienza di Tecno dimostra quanto l'arte – intesa come pensiero puro, idea originale da cui ha origine il progetto – abbia in realtà un ruolo strategico importantissimo per la crescita e la competitività delle imprese, soprattutto se si muovono in un mercato che ha i confini del mondo e in cui è impossibile fare previsioni, nemmeno a breve termine.

Rolf Fehlbaum lo ha capito in fretta e ha trasformato Vitra – l'azienda fondata a Weil am Rhein dal padre nel 1950 – in un grande progetto in cui oggi trovano spazio, oltre al catalogo dei prodotti, una collezione di pezzi unici e un archivio storico all'interno di un'altra collezione di capolavori di architettura, il *Vitra Campus*. Ha cominciato negli anni Ottanta ad acquistare i prodotti di grandi architetti e designer, da Charles e Ray Eames a Jean Prouvé, da Alvar Aalto a Eero Saarinen, con lo stesso spirito di un gallerista d'arte che si pone l'obiettivo di costruirsi una collezione di opere, comprendendo sia prodotti connotati dall'enfasi della creatività d'autore che espressione di un'azione anonima e popolare. La sua collezione si basa su criteri di selezione che privilegiano i designer capaci di spingersi oltre i limiti delle possibilità realistiche: si possono trovare numerosi oggetti che non corrispondono al concetto tradizionale e qualitativo di “buon design” proprio perché i loro autori, pur di essere davvero originali e innovatori, hanno preferito sacrificare la consueta idea di qualità. In un'intervista di Stefano Boeri per *Abitare*, realizzata in occasione dell'uscita del libro celebrativo per i 50 anni di vita di Vitra, Rolf Fehlbaum afferma che per lui il collezionare rappresenta una sorta di processo di selezione “innaturale”, mentre spesso si tende a pensare che solo gli oggetti migliori debbano entrare a far parte di una collezione. Ma in realtà non è così: l'interesse di un collezionista si concentra spesso sugli oggetti più estremi, quelli che hanno oltrepassato i confini fino ad allora condivisi. Immaginiamo che Marcel Duchamp abbia creato una sedia. Che questa sedia sia più o meno buona ed efficiente, è irrilevante: il suo è un oggetto che è passato dalla sfera del profano all'altare dell'arte, lo si tratta come arte e quindi diventa arte. È questo modo di pensare che schiude la porta all'idea di archivio di Rolf Fehlbaum e che porta a collezionare gli oggetti ottenuti dalle sperimentazioni su nuovi significati. La scelta di valorizzare gli oggetti unici, frutto di una ricerca tesa a esplorare i margini del consentito, si rivela vincente per la capacità intrinseca degli stessi oggetti di conservare nel tempo la loro forza originaria, ponendosi proprio per questo al di là delle logiche commerciali che molto spesso alimentano le strategie alla base dei nuovi prodotti. La *Chaise* di Charles e Ray Eames del 1948, la *Panton Chair* creata da Verner Panton nel 1960, o la *Ball Chair* di Eero Aarnio del 1965 sono oggetti-sculture divenuti simboli di Vitra così come, in tempi più recenti, la *Wiggle Side Chair* di Frank Gehry nel 1972, fino alla *Vegetal* di Ronan e Erwan Bouroullec nel 2008.

Al centro del progetto di Vitra c'è ancora la “fascinazione dell'oggetto”, ricercata da Alberto Alessi, così come la matrice “immaginativa-visuale” del design – sostenuta da Osvaldo Borsani e che concorre a preservare la progettazione dal pericolo di un'assimilazione passiva alla meccanica della produzione seriale – a conferma che il “buon

design” è una formula alchemica che risulta dall'equilibrio tra esperienza tecnica, economica, ma soprattutto concettuale.

Se il progetto è una sincera espressione dell'idea, l'opera si traduce nella consapevolezza del gesto creativo, in forza emotiva attraverso la quale riesce a toccare il cuore delle persone e a creare ambienti e oggetti che sono opere d'arte. Ecco perché i designers-artisti, o artisti-designers, sono oggi custodi della qualità in un mondo che va quantificandosi, e la qualità di un oggetto reinventato attraverso un approccio artistico, libero di agire sulle emozioni e sugli aspetti più profondi dell'essere umano, ha la capacità di risuonare con lui riflettendo la sua stessa natura e la capacità inventiva. E se l'impresa accoglie questa sfida possono nascere prodotti innovativi in grado di diventare vere e proprie icone del design.

In questo saggio sono stati descritti principalmente tre casi emblematici di aziende storiche riconosciute in tutto il mondo che sono sopravvissute alle trasformazioni di due generazioni grazie alla loro capacità di integrare i linguaggi artistici nei loro prodotti, e che sono per questo diventate di ispirazione per molte altre.

Si apre ora uno scenario molto articolato e complesso in cui le tecnologie digitali influenzano in modo nuovo tutte le arti e gli stili del vivere contemporaneo. Forse è ancora troppo presto per tracciare i comportamenti delle aziende che si confrontano oggi con questa profonda transizione e l'impatto dei loro prodotti nel mercato: è necessario del tempo per maturare consapevolezza su come rispondere a nuovi bisogni, integrare innovazione e creare nuovi linguaggi e artefatti per le esperienze di consumo nel prossimo futuro.

### References

- > Alviani, G. (1992). *Collezione ABV* (pp. 31-39). Milano: Tecno.
- > Argan, C. (1992). *Collezione ABV* (pp. 11-14). Milano: Tecno.
- > Bosoni, G. (cur.). (2007). *Il Modo Italiano. Design e avanguardie artistiche in Italia nel XX secolo*. Milano: Skira.
- > Castelli, G., Antonelli, P., & Picchi, F. (cur.). (2007). *La fabbrica del design. Conversazioni con i protagonisti del design italiano*. Milano: Skira.
- > Gold, R. (2008). *Le leggi della pienezza*. Milano: Mondadori.
- > Maldonado, T. (1991). *Disegno industriale: un riesame*. Milano: Feltrinelli.
- > Munari, B. (1997). *Arte come mestiere*. Roma: Laterza.
- > Pomodoro, T., & Squatriti, F. (1992). *Collezione ABV*. (pp. 7-9). Milano: Tecno.
- > Sottsass, E. (2010). *Scritto di notte*. Milano: Adelphi.

## Il territorio estetico dell'Arte e della Moda

Il dialogo che ha sempre caratterizzato il confronto tra Arte e Design sembra stia acquisendo sempre più nuove e peculiari caratteristiche. All'interno del multiforme panorama del Design *tout court*, la Moda è stata in grado di porsi come territorio comune in cui sia l'Arte che il Design hanno alimentato di continuo questo dialogo. Infatti, accentuato il "valore espositivo" dell'abito a discapito della sua funzione (Benjamin, 2008), la Moda si è avvicinata sempre più all'Arte – che da sempre ha definito dei prodotti dall'alto impatto espositivo – con la conseguenza di una crisi quasi identitaria che ha colpito anche l'Arte. Arte che, nella volontà di replicarsi e raggiungere le masse (Benjamin, 2008), si è talvolta mercificata. Tutto questo non ha fatto altro che mettere in evidenza la sparizione di quell'aura legata alla loro rispettiva natura, obbligandole a ricercare una risposta in un territorio forse nuovo dove potessero ritrovarsi e indagare pratiche che permettessero loro di sopravvivere alla mercificazione del "plusvalore estetico" (Baudrillard, 2012). Ognuna di esse si è approcciata verso questo territorio comune secondo modalità proprie ma utilizzando i contenuti e i riferimenti dell'altra. Questo nuovo fare sta delineando la strada per un possibile dialogo che descrive una relazione del tutto contemporanea tra Moda e Arte, in cui nessuna delle due prevale sull'altra, ma anzi nella cui relazione risiede la loro forza (Frisa, 2015) in grado di stabilire un nuovo senso alle loro comuni pratiche.

Se i confini dell'Arte contemporanea sono da tempo ormai quasi spariti, lo stesso è accaduto anche alla Moda e ai suoi prodotti. Tale contributo intende porre quindi una riflessione, attraverso la descrizione di alcuni esempi rilevanti, circa la natura epistemologica dell'una e dell'altra e del loro nuovo rapporto.

[ moda, prodotti estetici, impressioni, espressioni, comunioni ]

### Gianni Denaro, Marta Laureti

Dottorandi in Design XXXIII ciclo, XXXII ciclo, Dipartimento Pianificazione, Design e Tecnologia dell'Architettura, Sapienza Università di Roma  
> [gianni.denaro@uniroma1.it](mailto:gianni.denaro@uniroma1.it) [marta.laureti@uniroma1.it](mailto:marta.laureti@uniroma1.it)

Agli albori della civiltà occidentale l'attività estetica era intimamente connessa alla nozione di tecnica (τέχνη) e di produzione tecnica (Aristotele, *Poetica* 1447 a8-10). Tuttavia, questo produrre non è già *praxis* (πράξις) ma *poiesis* (ποίησις): una produzione tecnica e poetica in cui il prodotto rimane estraneo al suo produttore, sopravvivendo a esso e divenendo fine a sé. In questo prodotto convergono dunque bellezza e tecnica. La serialità industriale ha però divaricato questa unità greca, definendo una rottura che porta alla distinzione tra "oggetto estetico industriale" e "oggetto estetico autonomo" (Simmel, 2007): il primo viene prodotto industrialmente con una specifica funzione e si riferisce al mondo materiale, il secondo è interessato al mondo delle idee, più sfuggente e inutile (Veblen, 2007).

All'interno dell'orizzonte del Design, la Moda mantiene una propria peculiarità poiché – a differenza di altre categorie merceologiche in cui si mantiene una funzione ben precisa – il suo prodotto, nel momento stesso in cui la serialità industriale entra al suo interno, perde la funzione di protezione e il suo senso vira verso il puro "valore estetico", divenendo così "valore espositivo" (Benjamin, 2008).

In quest'ottica, il prodotto di Moda si avvicina all'Arte più di quanto non lo sia qualsiasi altro prodotto di Design. La matrice estetico-formale diventa quindi più importante rispetto a quella funzionale, esplicitando così il desiderio di questi prodotti di recuperare quel senso perduto che un tempo l'oggetto condivideva con l'Arte: comunione di bello e tecnico.

In questo senso la Moda si prefigura come l'ambito di progettazione ideale in cui converge l'Arte e con cui condivide contenuti e fini. L'interesse non è di tipo univoco, ma entrambe le discipline oggi risultano attratte l'una all'altra e si prefigurano come territori possibili in cui sperimentare le reciproche qualità, visto che l'abbigliamento è linguaggio della società che «[...] ha quasi carattere di universalità, proprio nella misura in cui è formale» (Barthes, 2006, p. 119).

Nell'approcciarsi all'altra, le rispettive discipline hanno uno specifico motivo di interesse: da una parte la Moda, persa la sua funzione originaria, vuole elevarsi ad Arte investigando connessioni a livello di contenuto narrativo-espressivo, dall'altra l'Arte trova nel Design di Moda il campo prediletto per compiere quello scopo di "democratizzazione dell'arte" avviato dai progressi della tecnica e dalla possibilità di una replicabilità dell'opera d'arte. Come diagnostica Benjamin (2008) infatti:

Il dipinto ha sempre affacciato la pretesa peculiare di venir osservato da uno o da pochi. L'osservazione simultanea da parte di un vasto pubblico, quale si delinea nel XIX secolo, è un primo sintomo della crisi della pittura, crisi che non è stata affatto suscitata dalla fotografia soltanto, bensì, in modo relativamente autonomo, attraverso la pretesa dell'opera d'arte di trovare un accesso alle masse. (p. 39)

Anche l'Arte, quindi, ha dovuto fare i conti con il processo di industrializzazione: l'adattarsi a questa nuova realtà ha portato da una parte alla sterilizzazione dell'Arte stessa e a una sua perdita dell'aura, come già aveva intuito Proust (1983):

Benché sia giusto dire che non c'è progresso, non ci sono scoperte in arte, ma solo nelle scienze, e che ogni artista, ricominciando per proprio conto un tentativo individuale, non può essere né aiutato né ostacolato da qualsiasi tentativo altrui, bisogna tuttavia riconoscere che, nella misura in cui l'arte mette in luce determinate leggi, una volta che l'industria le abbia volgarizzate, l'arte precedente perde retrospettivamente un poco della sua originalità. (p. 1015)

Dall'altra parte, inizia così oggi un processo di investigazione che porta l'Arte a ricercare quei territori all'interno della progettazione industriale che possa soddisfare questa esigenza di democratizzazione. Nella Moda l'Arte trova la sola forma di Design in grado di garantirle quella democratizzazione per cui era entrata in crisi. Quello che sembrava un travaglio tutto negativo si delinea invece come cammino in cui le ricerche, le sperimentazioni o anche le semplici citazioni stanno definendo nuove relazioni. Queste relazioni stanno costruendo un nuovo rapporto d'osmosi che, diversamente da come era in passato, utilizza il "valore espositivo" dell'una e dell'altra non più rivolto verso una ricerca semplicemente formale, ma che tende al raggiungimento di un bacino di utenza più allargato e trasversale.

In questo senso, la comunione tra Arte e Moda si rivela essere una simbiosi in cui ciascuno dei termini vive dell'altro: l'Arte trova nella Moda l'appagamento a quel bisogno di universalità, mentre la Moda realizza grazie all'Arte quell'obiettivo di progetto della bellezza «come arte integrante dell'esperienza collettiva quotidiana e della sua prassi» (Vitta, 2011, p. 16).

Moda e Arte possiedono strumenti propri e nel momento in cui ambedue costruiscono questo dialogo, guardano all'altra da due livelli differenti. Da una parte la Moda, tramite i contenuti espressivo-narrativi dell'Arte, cerca di realizzare quelle 'soluzioni estetiche' in grado di rispondere alla domanda di identità che lacerava l'uomo contemporaneo di fronte alla crisi dei suoi valori (Valle, 2008). Dall'altra, l'Arte ricerca nel prodotto e nel processo di Moda quella diffusione dell'artisticità in grado di coinvolgere più fasce di popolazione (Banfi, 1956). La moda infatti:

ha la capacità di controllare tutti i bottoni della vita contemporanea. Rappresenta la convergenza tra cultura alta e arte popolare, e questo le conferisce un potere reale. Può affrontare questioni serie, ma ha anche una presa sull'immaginazione popolare che il design, in senso stretto, le può solo invidiare. (Sudjic, 2009, p. 111)

Le due però non necessariamente lavorano in autonomia, ma anzi riescono maggiormente nei loro rispettivi intenti quando entrano in comunione e stabiliscono una relazione sinergica, in cui trovano senso sia le pratiche dell'una che dell'altra. Questa contemporanea coesistenza sta dando luogo a un nuovo percorso che vede definire una nuova tendenza nel dialogo tra Arte e Moda, e che soddisfa nelle collaborazioni tra direttori creativi e artisti quel:

[...] bisogno di produzione e assaporazione artistica che necessariamente si viene sviluppando in altri settori di solito trascurati dai tradizionali "studiosi d'arte" o addirittura non presi in considerazione come fonte di impulsi artistici. Si tratta di tutto l'immenso bagaglio di percezioni [...] che entrano a far parte del panorama urbano, della pubblicità, dell'abbigliamento, della segnaletica del traffico ecc., e che non possono non essere considerate come "estetiche" e fondamentali dal punto di vista del loro impatto psicologico. (Dorfles, 2008, pp. 218-219)

Nel cercare una chiave di lettura per raccontare questi rapporti, si è scelto di descrivere con i termini "Impressioni" ed "Espressioni" la loro azione verso il mondo esterno. La Moda imprime il suo valore sul mondo esterno, cogliendo nell'Arte lo strumento per poterlo realizzare e rapportarvi; l'Arte esprime con un movimento opposto, dall'interno verso l'esterno, una modalità di azione che trova nella prodotto di Moda il suo mezzo espressivo.

#### *Impressioni: sulle tracce dell'arte*

Nell'abito, il prevalere della forma rispetto alla sua funzione di merce è individuato dai designer come strumento per l'espressione di un linguaggio che possa comunicare il proprio essere (Barthes, 2006) e che possa elevare l'abito a "prodotto estetico autonomo". La Moda ricerca e trova nell'Arte quei contenuti espressivi che non le appartengono e che sono in grado di affermare quel valore comunicativo di cui sopra. L'approccio utilizzato dai designer risulta incentrato sulla replicabilità dell'opera d'arte, il cui contenuto visivo è in grado di richiamare alla memoria un altro mondo ora raggiungibile da tutti, capace di trasmettere il valore espressivo del prodotto attraverso la semplice impressione dell'opera d'arte sul tessuto. Imprimere il corpo di donna su una tela attraverso il colore, come nell'"Antropometria dell'epoca blu" di Yves Klein, significa traslare il corpo, smaterializzarlo ed elevarlo ad opera. La stessa impressione su di un tessuto bianco – come in un abito della collezione Primavera/Estate 2017 di Celine disegnata da Phoebe Philo – assume un valore estetico-simbolico quasi femminista, ri-materializzando il corpo e ri-appropriando la carne della sua fisicità originaria. Un gesto che rende l'abito cornice e quindi opera stessa, in quanto – come sostenuto da Restany – la conversione da sistema poetico di progettazione a sistema linguistico provoca un aumento della carica esistenziale (1985), avvicinando l'abito all'opera d'arte a cui si è rivolto. Questo processo richiama a una specifica percezione dell'abito non più come prodotto ma come *medium* attraverso cui raggiungere un'opera. Lo si evidenzia anche nel lavoro di Raf Simons per la collezione Primavera/Estate 2017 verso il fotografo americano Robert Mapplethorpe: il designer applica i lavori dell'artista, conosciuti per il forte richiamo erotico, su camicie bianche purissime i cui volumi riescono a stemperare il rimando sessuale ma allo stesso tempo lo riversano verso il prodotto che ridiventa oggetto del desiderio. La Moda d'altronde è sempre stata strumento in grado di interpretare i desideri della contemporaneità (Frisoni, 2015). Questa tendenza può essere descritta come la volontà dei designer di



rintracciare i significati dell'opera d'arte dandogli rilevanza e rendendoli accessibili al grande pubblico; l'abito infatti, non essendo legato a un luogo fisso come può esserlo un'opera d'arte, può raggiungere potenzialmente lo spazio di ognuno che è in *primis* lo spazio del corpo, ma anche tutti gli spazi in cui esso si muove.

C'è chi utilizza la moda come mezzo per restituire un valore all'opera d'arte, come nel caso di Comme Des Garçon (Primavera/Estate 2018), in cui Rei Kawakubo restituisce quel volume plastico che caratterizzava i lavori di Arcimboldo attraverso una volumetria degli abiti estremamente accentuata. C'è invece chi fa riferimento all'opera d'arte in quanto *medium* riconoscibile da un certo numero di persone, in grado quindi di suscitare memorie specifiche in chi osserva o fruisce quell'abito. È questo il caso di Marco De Vincenzo che, nella collezione Autunno/Inverno 2018-2019, plasma i ritratti di Antonello da Messina *pixelandone* i volti, restituendo linee indefinite come quelle del suo ricordo verso l'opera d'arte del conterraneo.

Ogni designer di Moda si avvicina e appropria dell'Arte in una maniera del tutto personale, a volte mantenendone l'originalità, a volte restituendole valore e a volte utilizzandone la propria riconoscibilità.

Questo modo di rifarsi all'Arte, citandola e manipolandola, rientra in uno specifico obiettivo del design di Moda che tende sempre più alla ricognizione dei prodotti artistici del passato che:

dà un senso a quella stratificazione nella quale siamo stati e siamo immersi, contrastando la perdita di spessore culturale nella direzione della tutela di un patrimonio comune e di conseguenza della storia delle strutture sociali, economiche, antropologiche collegate. (Dal Falco, p. 11)

#### *Espressioni: sulle tracce della moda*

La Moda ha quella "qualità utile" (Brusatin, 2007) che piace all'Arte. Qualità che si ritrova nel suo potere di diffusione di valori estetici su larga scala e al contempo di permeabilità nel quotidiano. Sotto questa luce attraente, diversi artisti hanno trovato espressione anche nel campo della Moda, attirati principalmente dai suoi processi ma anche da una riflessione più profonda sul *medium* stesso che questa utilizza. Alla prima categoria possiamo ricondurre l'ultimo lavoro dell'artista californiano Sterling Ruby. Il noto artista, proclamato dalla critica d'arte del *New York Times* come uno dei più interessanti artisti del XXI secolo, ha presentato in occasione della sfilata Pitti Immagine Uomo 96, svoltasi a Firenze questo giugno, la sua prima collezione di abiti *ready-to-wear*: la S.R.STUDIO.LA.CA. L'artista stesso, descrivendo la sua collezione, ha dichiarato:

Sono sempre stato interessato al potere comportamentale che viene fornito con l'abbigliamento. Per anni ho esplorato privatamente i vestiti come un mezzo, come qualcosa che ha un impatto sul modo in cui si può pensare, sentire e muoversi. (Cascone, 2019)

Ruby parla degli abiti della sua collezione come fossero altrettante opere da lui prodotte. Abiti creati e non decontestualizzati ma inseriti nel mondo reale assoggettato a precise logiche. Per sua esperienza e pratica artistica, l'ingresso nel mondo della moda per Sterling Ruby non è stato un salto. Da una parte l'artista ha sempre spaziato con libertà tra i diversi *medium* e culture visive, dall'altra vantava già da anni diverse collaborazioni con Raf Simons. All'opposto e con tutt'altra natura vi sono gli abiti *Soundsuits* dell'artista Nick Cave: si tratta di sculture sonore da indossare che nascono dall'assemblaggio di differenti oggetti e materiali con l'intento di ricreare, attraverso l'utilizzo della maschera, quell'esperienza collettiva e universale di azzeramento delle differenze di razza, classe e genere. Sono connotati di un'altra valenza che si spostano sul piano funzionale: sono abiti sì, non progettati però per entrare a far parte di un ciclo legato ai beni di consumo ma in un ambito performativo. Alla seconda categoria, quella invece interessata a portare avanti una riflessione sul *medium* utilizzato dalla Moda, appartiene sicuramente buona parte del lavoro di Maria Lai. L'artista fa della tessitura il suo segno, la sua parola, ma i tessuti dell'artista non hanno quell'equilibrio estetico per attrarre il gusto della massa, sono destinati ad essere la memoria poetica di nuovi spazi che l'artista indaga. In questo senso l'Arte di Maria Lai guarda alla Moda sotto l'aspetto più precipuo del mezzo e del materiale che entrambe utilizzano come strumento espressivo-narrativo. Maria Lai affermava:

La stoffa per me è un elemento tattile molto importante. Io sento la differenza delle grane, delle stoffe, dei velluti, delle tele, delle sete. Creare un'emozione è mettere insieme tutte queste tattilità diverse. Toccare le stoffe indubbiamente sarebbe importante, però già guardarle – ci sono delle tattilità nello sguardo – è come toccarle. (Pietromarchi & Lonardelli, 2019, p. 61)

Nel 2003 realizza insieme allo stilista Antonio Marras la mostra *llenzos de aigua*, quasi a suggellare il suo rapporto con la Moda che Marras così ricorda:

Lei mi ha insegnato che le montagne non sono così terribili. Ci sono precipizi, ci sono i lupi, lo diceva lei che era una capra, però ci sono anche le nuvole. Lei continuerà a giocare come se fosse una piccola fata. Diceva che le *jane* ci hanno insegnato a tessere. Lei ci ha insegnato a tessere i sogni. (Marras, 2015)

#### *Comunioni estetiche*

L'*Anti-Fashion Manifesto* di Lidewij Edelkoort provocatoriamente dichiara la morte della Moda. Secondo la *trend forecaster*, la Moda oggi si sta posizionando sempre più al di fuori della società non sapendo più come catalizzare e tradurre ciò che vuole e desidera la gente (2014). Danto, ugualmente per l'Arte, aveva già dichiarato nel suo saggio *The end of art* la morte dell'Arte alla fine delle grandi narrazioni (2008).

Questo scollamento dalla realtà, nella produzione del *fashion*, ha numerose cause che vengono analizzate in tutti gli aspetti che caratterizzano il sistema: dall'educazione

al *marketing*, dai designer ai consumatori. In sostanza si sta assistendo a una smaterializzazione della Moda: l'attenzione non è rivolta più alla sua materia di prodotto ma a tutti gli aspetti più effimeri che la costituiscono. Questa smaterializzazione è di molto vicina ai risultati che l'Arte ottiene attraverso i suoi mezzi e richiama attraverso i suoi prodotti.

Entrambe sembrano aver capito che il prodotto estetico abito possa offrirgli strumenti e modi da utilizzare in comunione affinché possano sfuggire alla loro rispettiva sparizione. Sparizione di cui parla anche Baudrillard, che l'attribuisce allo sviluppo proporzionalmente inverso di una produzione di cultura sul mercato (2012). Questa logica di produzione di valore estetico corrisponderebbe ad un grado zero dell'Arte, al suo *vanishing point* e alla sua simulazione assoluta. Esemplificativo al riguardo è il lavoro dell'artista cinese Liu Bolin che, recentemente coinvolto in collaborazioni con varie case di moda, ha prodotto scatti che lo ritraggono mimetizzarsi nell'ambiente. Grazie alla tecnica del *body painting*, l'artista interviene sugli abiti che si dissolvono fondendosi con lo spazio circostante. La sua personale poetica di denuncia solleva riflessioni filosofiche e antropologiche tra uomo-natura-cultura verso un eccessivo protagonismo capitalistico, condiviso al contempo dal sistema Moda.

Preso coscienza di questa crisi, la Moda e l'Arte sembrano aver trovato proprio in questa fine un punto comune per lo sviluppo di un nuovo linguaggio, a cui entrambe possono accedere per interrogarsi e investigare le proprie pratiche. Questo territorio è stato più volte battuto da Maria Grazia Chiuri che, con il suo lavoro per Dior, sta segnando una strada in cui Arte e Moda costruiscono un nuovo discorso e nuove modalità di relazione. Convinta che ci sia tanto spazio per dire e fare tante cose e che sia necessario dividerlo (Casadio, 2019), la designer per la sua collezione Autunno/Inverno 2020 ha chiamato a collaborare con la *Maison* l'artista Tomaso Binga, al secolo Bianca Pucciarelli. Lo spazio della sfilata diventa un contenitore delle opere dell'artista e un ambiente in cui esibire la propria *performance*. Quello che prima era semplicemente un contenitore per mettere in mostra la propria collezione diventa teatro di un evento capace di veicolare un significato in un suo preciso spazio temporale. La sfilata non è più un semplice evento espositivo del prodotto ma un atto artistico performativo. L'ambiente metafisico della Moda si fa collettivo, in cui abiti e opere artistiche hanno la medesima importanza. Questa comunione si fa evidente sotto diverse forme anche nel lavoro *Children of the Comme* (2014) dell'artista cinese Ai Weiwei. Il lavoro racchiude una serie di scatti fotografici per *Dover Street Market* in cui l'artista ha coinvolto quattordici giovani designer per altrettante *performance*. Weiwei cattura i modelli nell'attimo in cui secchi di vernice cadono sulle loro teste, entrando così nello sguardo estetico della foto che li immortalava e intervenendo al contempo in maniera casuale sugli abiti. I capi vengono così personalizzati da un gesto pittorico che li rende unici e che, come afferma l'artista, dialoga allo stesso tempo nella sua gravità con le forme degli abiti.

Gli sguardi evidenziati precedentemente sembrano guardare adesso in un'unica direzione che supera i confini disciplinari. Sembra superato adesso il valore meramente

espositivo dell'abito e si configura invece un dialogo tra le discipline in cui si costituisce il loro senso e la loro forza, a cui difficilmente potrebbero arrivare se lavorassero in autonomia. Questa comunione si presenta oggi come «[...] il modo più sofisticato di trattare le relazioni progettuali tra la moda e la produzione artistica» (Frisa, 2015, p. 86), in cui si evidenziano i loro punti di contatto che però non pongono nessuna delle due l'una avanti all'altra. Si delinea così un quadro in cui non è più importante chiedersi cosa sia l'Arte e cosa la Moda, ma qual è la loro capacità di riportare senso al contemporaneo sottratto dal “*plus-valore* estetico” del mercato (Baudrillard, 2012).

## References

- > Banfi, A. (1956, september-december). Arte e socialità. *Rivista di estetica*. pp. 380-389.
- > Barthes, R. (2006). *Il senso della moda. Forma e significati dell'abbigliamento*. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.
- > Baudrillard, J. (2012). *La sparizione dell'arte*. Milano: Abscondita-92 Miniature.
- > Benjamin, W. (2008). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.
- > Brusatin, M. (2007). *Arte come design. Storia di due storie*. Torino: Biblioteca Einaudi.
- > Casadio, M. (2019, april). La nostra voce. *Vogue*, 824, 42-47.
- > Cascone, S. (2019). *Artist Sterling Ruby is launching his own fashion collection to explore the 'behavioral power of clothing'*. (2019, 23 june). Disponibile da <https://news.artnet.com/art-world/sterling-ruby-launching-new-fashion-collection-1493425>
- > Dal Falco, F. (2014). *Prodotti autarchici 1930-1944. Architettura Design Moda*. Roma: Roma Design Più.
- > Danto, C.A. (2008). *Dopo la fine dell'arte. L'arte contemporanea e il confine della storia*. Milano: Bruno Mondadori.
- > Dorfles, G. (2008). *Horror Pleni. La (in)civiltà del rumore*. Roma: LIT Libri In Tasca.
- > Edelkoort, L. (2014). *Anti-Fashion. A manifesto for the next decade*. Parigi: Trend Union.
- > Frisa, M.L. (2015). *Le forme della moda*. Bologna: il Mulino.
- > Marras, A. (2015). *In ricordo di Maria Lai*. (2019, 25 june) Disponibile da <http://www.maria-lai.com/?p=2131>
- > Pietromarchi, B., & Lonardelli, L. (2019) *Maria Lai. Tenendo per mano il sole*. Catalogo Fondazione MAXXI-Milano: 5 Continents Edition.
- > Proust, M. (1983). *Alla ricerca del tempo perduto. All'ombra delle fanciulle in fiore*. Milano: I Meridiani.
- > Restany, P. (1985). *Arte come moda. Domus*, 660, 32.
- > Simmel, G. (2007). *Estetica e sociologia* (p. 83). Torino: Armando.
- > Sudjic, D. (2009). *Il linguaggio delle cose*. Roma: Editori Laterza.
- > Valle, G. (cur.). (2008). *La vita individuale. L'estetica sociologica di Georg Simmel*. Firenze: Firenze University Press.
- > Veblen, T. (2007). *La teoria della classe agiata. Studio economico sulle istituzioni*. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.
- > Vitta, M. (2011). *Il progetto della bellezza. Il design tra arte e tecnica, 1851-2001*. Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.

## Co-progettare spazi pubblici tra design e arte

L'articolo esplora, anche attraverso la comparazione fra esperienze di ricerca applicata del gruppo di ricerca POLIMI DESIS Lab-PDL (Design For Social Innovation and Sustainability) del Politecnico di Milano, le possibili modalità di collaborazione tra designer e artisti professionisti per il ridisegno di porzioni di spazi pubblici – o aperti al pubblico – con azioni di co-progettazione e il coinvolgimento di attività didattiche in design degli spazi e servizi. Il modello di ricerca utilizzato in queste due esperienze è quello del circolo virtuoso che si genera fra accademia (ricercatori, studenti), comunità locali o attori esterni (cittadini attivi, artisti), pubblica istituzione o *partner* privato (municipalità o azienda) (Fassi, 2017), il quale si confronta in questo studio con un terzo caso studio: un'iniziativa *grassroot* di una comunità creativa. I tre casi presentati si differenziano per modalità interlocutorie fra i soggetti coinvolti e per impatto del risultato ottenuto. *Arnold – Arte e design in Nolo District* (2017) a Milano, *Il Giardino di Daniel Spoerri* (2018) a Seggiano (GR) e *Trentami in Verde* (2019) a Milano. Sono casi che presentano sistemi di componenti che interagiscono fra di loro per produrre risultati che possano migliorare lo spazio pubblico, o fruito da un pubblico, in modo temporaneo e sperimentale per poter creare scenari sul loro uso nel lungo termine. Il processo e i risultati presentati nell'articolo discutono il ruolo del designer e quello dell'artista nell'elaborazione dei risultati implementati sul territorio attraverso l'analisi delle attività messe in atto, gli strumenti utilizzati e la *legacy* delle azioni sui territori interessati.

[ spazio pubblico, arte urbana, co-progettazione ]

### Davide Fassi, Anna Mazzanti

Professore associato, Politecnico di Milano

Ricercatore, Politecnico di Milano

> [davide.fassi@polimi.it](mailto:davide.fassi@polimi.it) [anna.mazzanti@polimi.it](mailto:anna.mazzanti@polimi.it)

### Il contesto di ricerca e di progetto

Le aree urbane che in passato ospitavano la produzione di beni culturali e concentravano virtuose relazioni ristrette fra studi, alloggi e luoghi di incontro (*Bar Giamaica*, Milano del dopoguerra, il circuito delle Gallerie), oggi sono sostituite da distretti connessi con l'economica e identificati spesso da riferimenti iconici: *Tate Gallery* – Londra, *Fondazione Prada* a Milano, *High Line* – New York. Contribuiscono alla caratterizzazione di tali spazi: amministratori locali, creativi, urbanisti, residenti e *city users* portando idee e bisogni in processi di trasformazione rigenerativa dello spazio pubblico che ha mostrato i sintomi del declino ambientale, sociale e/o economico (Evans & Shaw, 2004). A questo il design concorre con soluzioni propositive (Venturi Ferriolo, 2009), ma anche l'arte risponde alle nuove esigenze di una comunità urbana che per la sua integrazione e il suo benessere necessita di una riconfigurazione degli spazi e delle loro destinazioni (Florida, 2005; Borrup & McNulty, 2006). Le origini di questi processi risalgono agli anni sessanta e settanta del Novecento in un'epoca di intenso impegno critico e militante, che aveva fatto *tabula rasa* del monumento pubblico tradizionale e rivoluzionato le relazioni fra lo spazio di condivisione, attraversato da un fruitore involontario, e l'intervento artistico, non necessariamente scultoreo, anzi piuttosto legato alla processualità performativa (derivata dall'*happening* americano e da Fluxus). Campo Urbano a Como, Volterra '73, Operazione Arcevia, il Festival del Nouveau Réaliste – 1970, a Milano sono solo alcune delle più note iniziative che sperimentarono la strada come punto di contatto con un pubblico plurale, involontario e co-creatore (Pioselli 2015). Ne furono interessate aree periferiche (Acocella 2016), dove era più semplice coinvolgere gli amministratori e la comunità cittadina. Fu l'inizio di un metodo, dove gli strumenti della progettazione artistica dovevano interagire con i cambiamenti sociali e ambientali, e mirare a verificare la qualità urbana attraverso un'apertura interdisciplinare ai vari aspetti della società: ambiente, salute, economia. Oggi «la co-progettazione territoriale genera “reti di comunità” che possono diventare i “luoghi” di formazione dei giovani con lo scopo di produrre nuovi modi di pensare la città» a partire dalla analisi del significato odierno di “bene comune”, entità sempre più complessa e legata alla trasformazione delle comunità e dei territori (Pioselli 2015, p. 167) e oggetto di strategie di pianificazione culturale che mettono in atto contributi progettuali con obiettivi confluenti e liminari degli artisti. Così il fare creativo diventa motore di reti urbane e territoriali su scala anche nazionale, come ha dimostrato la capillare ricognizione documentaria proposta nella mostra *La terra è bassa* da Wurmkos (Sesto San Giovanni, 2019).

### Design, arte e spazio pubblico: casi applicativi

Le tre esperienze presentate in questo articolo si differenziano per modalità interlocutorie (processi, strumenti, ruoli, tempi) fra i soggetti coinvolti e per impatto del risultato ottenuto. Sono soluzioni per lo spazio pubblico, o aperto al pubblico, in modo temporaneo e sperimentale per poter creare scenari sul loro uso nel lungo termine, in cui si vince una spiccata relazione fra il mondo del design e quello dell'arte.

### *Arnold – Arte e design in Nolo District*

È un progetto di ricerca applicata sul territorio a nord di Piazzale Loreto a Milano che il PDL ha condotto nel 2016 coinvolgendo sei ricercatori, 55 studenti, 22 artisti, il Comune di Milano e la comunità locale del *Nolo Social District* realizzando 22 interventi allestitivi diffusi sul territorio in luoghi non convenzionali all'arte. A Nolo dal 2016 comincia ad evidenziarsi il fenomeno di trasformazione urbana dell'area: la riqualificazione di spazi dismessi trasformati in luoghi di servizi innovativi e l'aggregazione spontanea degli abitanti intorno a diverse realtà online e offline. Le attività sociali in atto, spontanee e volontarie, generano delle buone pratiche e senso di comunità (McMillan & Chavis, 1986) preservando il carattere popolare che la zona aveva ancor prima di chiamarsi Nolo. Vi sono luoghi ricettori di soluzioni di micro-progettualità che ospitano servizi, azioni, funzioni a supporto di soluzioni di urbanismo tattico (Markusen & Gadwa, 2010), *adaptive reuse* (Camocini, 2016), soluzioni temporanee urbane (Fassi, 2012), per un miglioramento della qualità degli spazi (pubblici e non) e una interazione sociale più attiva (Zhang & Lawson, 2009).

*Arnold* si è svolto con un approccio interdisciplinare (design degli spazi e dei servizi) *opportunity-centered* (Bertola, Ceri & Vacca, 2016) sfruttando l'esistente proattività della comunità di quartiere e la diffusa presenza di artisti. Dalla ricerca dei bisogni all'individuazione delle opportunità, dalla progettazione di massima a quella esecutiva, dalla individuazione dei principali attori al loro coinvolgimento nelle attività di prototipazione, i diversi attori coinvolti hanno avuto una costante relazione di confronto attraverso processi di co-design svolti sul campo. Il progetto ha una origine progettuale e precedenti d'oltralpe, in specie in nord Europa. Molteplici le esperienze di distretti urbani riattivati da progetti artistici ad esempio *Isola art center*, a Milano, l'esperienza spontanea di trasformazione urbana e artistica condivisa in un'ottica antiliberista (in un certo senso utopica e opposta alla riattivazione di *Arnold*) conclusasi dopo 12 anni e animata dal belga Bert Theis (1952-2016). Se il lavoro di Theis e di altri (ad esempio il collettivo Oreste, Stalker, Alterazioni Video) si pone come erede dei situazionisti con l'assunzione di responsabilità politiche (Fight-Specific Isola, 2013), esperienze come *Urban 2* a Torino a cura di *a.titolo*, collettivo di curatrici donne attribuisce alla progettualità artistica la riqualificazione urbana e favorendo una nuova economia (Detheridge, 2012).

### *“Trentami in Verde” (TiV)*

È un intervento sperimentale, sempre a Nolo, di *living street* (Gehl, 2013) in Via Rovereto e ingresso del parco Trotter. Il *Modello Milano* (Andreotti, 2019) identifica oggi quella capacità della *governance* della città di comprendere le pressioni sociali e le esigenze emergenti, favorendole con soluzioni strutturate e sistemiche che innescano processi virtuosi. Una fitta rete di associazioni, soprattutto di carattere sociale, fa di Milano una città con un numero di volontari molto al di sopra della media nazionale (Biorcio & Vitale, 2016) e questo attivismo civico si traduce in proposte per il miglioramento della città: una serie di azioni dove il *top-down* dell'istituzione recepisce il *bottom-up* della popolazione e lo mette a sistema.

*TiV* nasce proprio in questo contesto attraverso *Mobi*, una proposta presentata per il *Bilancio Partecipativo 2017* dal “Nolo Social District”. Pur non avendo ottenuto i finanziamenti del bando, ha incontrato l'interesse del Comune di Milano che ha creato un tavolo di lavoro con altre associazioni sensibili al tema. Il tavolo ha sviluppato una delle sei componenti di un sistema di interventi per la calmierazione del traffico e la messa in sicurezza di ciclisti e pedoni attraverso degli interventi leggeri e reversibili che potessero dare adito, dopo un sufficiente periodo di sperimentazione, a soluzioni definitive sul lungo termine (Lydon & Garcia, 2015).

Le due porzioni di spazio interessate (Via Rovereto e ingresso parco Trotter) sono state oggetto, di un intervento di *street-art* che ha visto la collaborazione spontanea fra gli abitanti del quartiere (comunità creativa), un artista professionista e un artista dilettante. Il progetto agisce mutualmente con realtà sociali e culturali come varie pratiche artistiche odierne precedentemente citate.

### *Il Giardino di Daniel Spoerri*

Nasce circa vent'anni fa dalla volontà di Daniel Spoerri: un parco con opere sue e di altri artisti alle pendici del monte Amiata (Seggiano, Grosseto). Le opere si integrano alla natura, talvolta si mimetizzano e vanno scovate, altre emergono dai profili del paesaggio e richiamano a distanza l'attenzione del visitatore nei 17 ettari collinari penetrando nella poetica di Spoerri e in un viaggio immersivo nella cultura artistica del Novecento. Il tempo di visita e il percorso sono liberi ed individuali, sebbene siano necessarie almeno tre ore per avere una comprensione parziale dell'opera. L'intervento progettuale del Polimi DESIS Lab si è concentrato sulle aree di sosta per una breve pausa riparata dal sole. In precedenza l'artista ha rivolto la sua attenzione massima al percorso artistico e mirato a riportare il visitatore nel borgo dove sono situati i servizi (biglietteria, bar, zona attrezzata per pic-nic) e il ristorante *Non solo eat art...* che fa parte dell'opera di Spoerri iniziatore della Eat Art. Nel condensarsi del percorso e la diffusione degli interventi in quasi tutti i punti dei 17 ettari è nata conseguente l'esigenza di offrire punti di sosta per rendere la visita più confortevole e dunque pensare anche al benessere del visitatore non solo al suo coinvolgimento. I servizi non sono mai stati considerati una priorità dalla gestione del giardino sebbene costituiscano, nella deontologia museografica, una presenza necessaria. In questo caso il designer si pone *al servizio* di una committenza speciale e opera per uno spazio nel quale non si può confondere il proprio intervento non-artistico. L'ideale committenza dell'artista rende il progetto un'esperienza singolare che ha indotto i ricercatori che vi hanno lavorato a considerare attentamente le esigenze e la voce dell'“interlocutore” in un rapporto insolito quasi da “maestro/discepolo”.

### *Il confronto fra i tre casi studio*

#### *Rapporto designer-artista*

*Piccolo gruppo/singolo*. In *Arnold* il processo ha coinvolto piccoli gruppi di studenti a confronto con due artisti in modo separato e distinto per co-progettare con

loro un allestimento di una selezione di loro lavori da insediare in due luoghi non convenzionali all'arte. Un ruolo secondario hanno avuto i gestori delle location delle installazioni previste che si sono limitati a degli *input* tipo tecnico. Il pro di co-progettazione e co-creazione ha beneficiato della selezione dei partecipanti alle attività.

*Grande gruppo/singolo.* Per *TiV* sono stati coinvolti circa 100 abitanti del quartiere per realizzare due interventi di *street-art* su asfalto: un'opera collettiva da una idea dell'artista Maria Mesh e un disegno di Sabrina Baroncini per giochi di strada. Le persone attive nel processo non sono state selezionate ma hanno liberamente risposto ad una *call for action* pubblicizzata sui social media locali e hanno dedicato tempo e competenze dipendentemente dalle singole disponibilità.

*Singolo/Singolo.* Al *Giardino di Daniel Spoerri* il rapporto tra designer e artista è stato di uno-a-uno. Tre giovani designers si sono singolarmente confrontati con l'artista Daniel Spoerri per assorbirne il linguaggio, il *modus operandi*, l'esperienza e le aspettative verso il giardino che raccoglie le sue opere.

#### *Tempo/Impatto*

##### *Tempo lungo/Replicabilità*

*Arnold* ha avuto un percorso di un anno suddiviso in 3 fasi: la prima ha visto i ricercatori impegnati nell'intessere uno stretto rapporto sul campo con il *Nolo Social District* che hanno assunto il ruolo di "gate d'ingresso" alla variegata realtà artistica locale, consentendo la creazione della rete dei 22 artisti coinvolgibili; la seconda ha portato alla realizzazione del *concept* di progetto e del suo sviluppo attraverso il coinvolgimento di studenti e artisti; la terza ha permesso di prototipare i risultati prima e metterli in opera poi in due eventi diffusi aperti alla cittadinanza. Il tempo lungo ha permesso un processo di "osmosi" tra gli studenti e gli artisti coinvolti che ha contaminato il linguaggio reciproco di comunicazione progettuale (tecnico-artistico, istintivo-processuale, artigianale-digitale). *Arnold* ha attivato un sistema di azioni ripreso nel 2019 per la prima edizione della *BienNolo* una manifestazione artistica di due settimane.

##### *Tempo breve/Sperimentazione*

In *TiV* il rapporto fra artisti/ideatori e abitanti/realizzatori ha avuto una durata limitata alle due settimane di cantiere partecipato per la realizzazione della sperimentazione. La brevità e discontinuità non hanno permesso un alto grado di contaminazione (culturale, processuale e di competenze) ma ha consentito la realizzazione dell'*output* preposto grazie all'impostazione molto pratica da parte degli artisti. Il disegno a terra, la scelta dei colori, la tecnica di realizzazione sono stati *input* per gli abitanti del quartiere con un margine di personalizzazione del risultato. In termini di impatto, *TiV* ha avuto un forte carattere di sperimentazione temporanea (tre mesi) prolungata, visto il successo, di ulteriori cinque mesi durante i quali sviluppare il progetto definitivo di intervento.

#### *Tempo medio/Scenaristica*

Nel *Giardino di Daniel Spoerri*, lo sviluppo delle attività di ricerca sul campo e poi di progetto (quattro mesi) ha permesso ai giovani designer di entrare dapprima in contatto con la realtà del parco e dei dintorni con visite investigative, di approfondire la conoscenza del fondatore del giardino e di acquisire dati diretti sulla fruizione. In termini di impatto, i progetti scaturiti hanno avuto una forte connotazione scenaristica includendo una serie di elementi utili al futuro sviluppo dell'area interessata: la messa in opera di punti panoramici, aree di sosta, segnaletica orizzontale e verticale, miglioramento del servizio ristorazione, il legame con il territorio circostante.

#### *Ruolo dell'artista e del designer*

##### *Artista progettista/Designer attivatore*

In *Arnold* gli artisti coinvolti hanno partecipato attivamente alle sessioni di co-progettazione e co-creazione dell'idea di allestimento ponendosi come interlocutori attivi e proattivi anche in fase di allestimento. I ricercatori nella prima fase si sono posti come attivatori del sistema (Manzini, 2019) che si è creato in seguito fra artisti, luoghi del quartiere, studenti e abitanti. L'attivazione è riuscita grazie alle diverse azioni sul campo: perlustrazione del territorio, contatto con attori chiave locali, visite negli atelier, meeting singoli con gli artisti, costruzione della rete. Gli studenti hanno avuto il ruolo di progettisti insieme all'artista in un percorso *user-centered design* (IDEO.org, 2015) che ha portato ad una mutua conoscenza degli strumenti e metodi prima (soprattutto legati alla co-progettazione), sviluppo delle idee poi e infine della loro realizzazione attraverso la prototipazione

##### *Artista ideatore/Designer "diffuso"*

In *TiV* nonostante non ci sia stato il coinvolgimento nella fase di sviluppo dell'idea da parte degli artisti, gli abitanti coinvolti hanno recepito le due opere come occasioni di miglioramento delle condizioni delle porzioni di spazio pubblico interessate (Madanipour, 1999) e hanno partecipato attivamente alla loro realizzazione. La comunità di abitanti si è qui posta come comunità creativa (Meroni, 2007). Nel momento infatti della co-realizzazione dell'opera, il loro grado di personalizzazione è stato libero e alcuni contributi sono stati dati all'opera iniziale modificandola in parte.

##### *Artista maestro/Designer progettista*

Nel *Giardino di Daniel Spoerri* la consolidata esperienza dell'artista è stata trasferita ai designers attraverso delle interviste senza la costruzione di un momento di progettazione partecipata ma permettendo ai progettisti di sviluppare un alto grado di empatia con l'interlocutore (Kouprie & Visser, 2009). L'interazione in questo caso non è sussistita se non nella facilitazione, attraverso il dialogo diretto con l'artista, della comprensione del suo lavoro ed ingresso dei designer nel mondo artistico. In questo caso l'obiettivo del designer è stato quello di cogliere la poetica del luogo e dell'autore e sviluppare quanto più possibile un'idea in sintonia con elementi leggeri e non invasivi.

## Conclusioni

I tre casi analizzati hanno avuto come attori principali designers (studenti e ricercatori), artisti e comunità locali in azioni di trasformazione dello spazio pubblico o aperto al pubblico con strumenti di dialogo che si è svolto a diversi livelli.

Le due esperienze di ricerca e di progetto legate al quartiere di Nolo hanno riportato dei risultati riguardanti processi di innovazione sociale in un sistema complesso – un territorio urbano in fase di sviluppo – che hanno costituito in sé una pratica sociale. L'analisi e l'interazione con il contesto hanno permesso infatti la messa in scena di nuove opportunità d'uso e nuove forme di azione e di interazione (Selloni, 2017), (Manzini, 2015), (Branzi, 2006) avvenute grazie al ruolo attivo di designers, artisti e comunità locale. Interazione che nel caso dell'attività legata al Giardino di Daniel Spoerri ha portato a degli scenari d'uso innovativi dello spazio interessato. Attraverso una co-progettazione di soluzioni spaziali, si è indagato su come le azioni umane siano fortemente influenzate dalla relazione che l'uomo stabilisce con il proprio contesto (*milieu*), il quale è in grado di abilitare o inibire forme di azione e interazione (Meroni, 2007). Se da una parte la collaborazione fra artisti e designers ha portato alla prototipazione di uso di spazi non convenzionali per l'arte come veicoli di trasmissione culturale (*Arnold*), dall'altra ha agito per implementare situazioni di socialità attraverso l'attrezzamento di aree di sosta all'interno di un giardino artistico (*Il Giardino di Daniel Spoerri*) e in ultimo ha generato un attivismo progettuale dalla forte connotazione di *demonstration* (TiV, 2008) e come pratica di *disruptive aesthetics* (Markussen, 2013).

Il territorio di esplorazione fra i ruoli, le interazioni, gli impatti e i tempi legati ai tre attori coinvolti ha evidenziato come alcune dinamiche siano emerse legate alle specificità dei singoli progetti. La verifica di tali dinamiche in altri contesti potrebbe portare il gruppo di ricerca a sperimentare nuovi ambiti di applicazione, al fine di una modellizzazione degli interventi.

## References

- > AA.VV. (2013). *Fight-Specific Isola Arte, Architettura, Attivismo e il Futuro della Città*. Isola Art Center-Archive Books.
- > Acocella, A. (2016). *Avanguardia diffusa. Luoghi di sperimentazione artistica in Italia (1967-1970)*. Macerata-Roma: Quodlibet.
- > Andreotti, A. (2019). *Governare Milano nel nuovo millennio*. Bologna: il Mulino.
- > Bain, L., Gray, B., & Rodgers, D. (2012). *Living Streets: Strategies for Crafting Public Space*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- > Bertola, P., Ceri, S., & Vacca, F. (2016). Global Challenges and Education: The Age of Innovation Leaders. In F. Vacca & T. Warshavski, *Interdisciplinary research and education agenda. A design driven perspective*. Firenze: Mandragora.
- > Biorcio, R., & Vitale, T. (2016). *Italia civile*. Roma: Donzelli.
- > Borrup, T., & McNulty, R.H. (2006). *The creative community builder's handbook: How to transform communities using local assets, art, and culture*. Fieldstone Alliance Saint Paul, MN.
- > Branzi, A. (2006). *Modernità debole e diffusa: Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo* [Weak and Diffuse Modernity: The World of Projects at the beginning of the 21st Century]. Milano: Skira.
- > Buchanan, R., & Margolin, V. (1995). *Discovering design: explorations in design studies*. Chicago: University of Chicago Press.
- > Camocini, B. (2016). *Adapting Reuse. Strategie di conversione d'uso degli interni e di rinnovamento urbano: Strategie di conversione d'uso degli interni e di rinnovamento urbano*. Milano: FrancoAngeli.
- > Detheridge A. (2012). *Scultori della speranza. L'arte nel contesto della globalizzazione*. Torino: Einaudi.
- > Evans, G., & Shaw, P. (2004). *The contribution of culture to regeneration in the UK: a review of evidence*. London: DCMS, 4.
- > Fassi, D. (2012). *Temporary urban solutions*. Sant'Arcangelo di Romagna: Mayli.
- > Fassi, D. (2017). Events and the city: when Arnold meets NoLo. In D. Fassi & B. Camocini (cur.), *In the neighbourhood*. Milano: FrancoAngeli.
- > Florida, R. (2005). *Cities and the creative class*. London: Routledge.
- > Gehl, J. (2013). *Cities for people*. Washington: Island press.
- > IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*.
- > Kouprie, M., & Visser, F.S. (2009). A framework for empathy in design: Stepping into and out of the user's life. *Journal of Engineering Design*, 20(5), 437-448.
- > Lydon, M., & Garcia, A. (2015). A tactical urbanism how-to. In *Tactical urbanism* (pp. 171-208). Springer.
- > Madanipour, A. (1999). Why are the Design and Development of Public Spaces Significant for Cities? *Environment and Planning B: Planning and Design*, 26(6), 879-891.
- > Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (R. Coad, trad.). Cambridge (Mass.), USA: Mit Press.
- > Manzini, E. (2019). *Politics of the everyday*. Bloomsbury.
- > Markusen, A., & Gadwa, A. (2010). *Creative placemaking*. Disponibile da [http://www.terrain.org/columns/29/CreativePlacemaking\\_NEA.pdf](http://www.terrain.org/columns/29/CreativePlacemaking_NEA.pdf)
- > Markussen, T. (2013). The disruptive aesthetics of design activism: enacting design between art and politics. *Design Issues*, 29(1), 38-50.
- > McMillan, D.W., & Chavis, D.M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of community psychology*, 14(1), 6-23.
- > Meroni, A. (2007). *Creative communities. People inventing sustainable ways of living*. Milan: Poli. Design.
- > Pioselli, A. (2015). *L'arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi*. Milano: Johan&Levi
- > Selloni, D. (2017). *CoDesign for Public-Interest Services*. Springer
- > Thorpe, A. (2008). *Design as activism: A conceptual tool. Changing the Change, Turin, Italy*.
- > Venturi Ferriolo, M. (2009). *Percepire paesaggi. la potenza dello sguardo*. Torino: Bollati Boringhieri
- > Zhang, W., & Lawson, G. (2009). Meeting and greeting: Activities in public outdoor spaces outside high-density urban residential communities. *Urban Design International*, 14(4), 207-214.

## Arte e design: Toni Zuccheri alla VeArt

L'incontro tra un artista-architetto-designer, che preferiva definirsi artigiano, e un'azienda veneta VeArt, nata a seguito del boom economico degli anni sessanta del Novecento, orientata a industrializzare i processi di produzione del vetro "artistico" (come suggerisce il nome), anche mediante lo sfruttamento di tecnologie semiautomatiche applicate alla soffiatura del vetro, risulta emblematica non solo per gli esiti formali raggiunti nella produzione, ma per le possibilità e le potenzialità di arricchimento che la compenetrazione tra le differenti discipline, arte e design, può regalare. Per Toni Zuccheri non vi era infatti distinzione tra i ruoli che era in grado di ricoprire e le competenze che poteva mettere in atto, poiché tutte partecipavano a quell'esito mai scontato che caratterizzava le sue riconoscibili opere. Già impegnato con successo nella produzione di pezzi unici a tema animale e piccole serie per Venini, Zuccheri, instancabile sperimentatore dotato di una rara sensibilità artistica, viene chiamato in VeArt a presiedere alla sperimentazione tecnica dell'azienda, assumendo il ruolo di designer, guidando i processi innovativi e concependo macchinari appositi per realizzare originali oggetti, senza mai abbandonare l'afflato artistico che era conaturato in lui.

La vicenda tra VeArt e Zuccheri, articolata su vent'anni di collaborazione, mostra gli interessanti esiti di un importante sforzo nell'utilizzare le nuove tecnologie al servizio di finalità artistiche, e mostra al contempo come arte e design abbiano trovato e possano oggi trovare un fertile terreno di scambio nella pratica della sperimentazione.

[ Toni Zuccheri, vetro, VeArt, Venini ]

### Rosa Chiesa

PhD, Iuav di Venezia

> [rosa.chiesa@echostudio.eu](mailto:rosa.chiesa@echostudio.eu)

### Arte e design: Toni Zuccheri alla VeArt

Dagli anni settanta alla fine dei anni novanta del Novecento, l'incontro e la lunga collaborazione tra un'azienda e un artista-designer e architetto, Toni Zuccheri, risulta emblematica non solo per gli esiti formali raggiunti, ma per le possibilità e le potenzialità di arricchimento che la compenetrazione tra differenti discipline, arte e design, può concedere. Orientata a industrializzare i processi di produzione del vetro "artistico", anche mediante lo sfruttamento di tecnologie semiautomatiche applicate alla soffiatura del vetro, VeArt sceglie un instancabile sperimentatore, artista appassionato di natura e materiali, affidandogli il ruolo di designer ma soprattutto di responsabile della ricerca e dell'innovazione.

Friulano di nascita, Toni Zuccheri, che si autodefinisce soprattutto artigiano, si forma come architetto presso lo Iuav di Venezia dove studia con autorevoli docenti come Franco Albini, Ignazio Gardella, Ludovico di Belgiojoso, Alberto Samonà, Egle Trincanato tra gli altri, e dove si laurea nel 1968 con Nani Valle e Giorgio Bellavitis. La sua infanzia sanvitese (San Vito al Tagliamento, 1936) gli offre l'occasione di avvicinarsi al mondo agreste, di appassionarsi all'osservazione della natura e degli animali specialmente, influenzato dalla domesticità con questi temi del padre pittore, Luigi Zuccheri, ma più in generale immerso, dopo il trasferimento della famiglia a Venezia, in uno stimolante clima culturale vivacizzato dalla assidua frequentazione di artisti come Giorgio de Chirico, Carlo Scarpa, Giorgio Bassani, Elio Zorzi, Mario Soldati, Vanni Scheiwiller, oltre allo zio Giacomo Noventa. Toni Zuccheri esprime, fin dalla sua prima collaborazione professionale con l'azienda Venini nel 1961, – nella quale viene introdotto dall'amico Tobia Scarpa – la sua propensione alla sperimentazione legata alla ibridazione dei materiali, alla creazione di cromie inedite (Hammacher, 1965, pp. 54-55) e alla resa plastica della materia. Oltre alla storica e ininterrotta collaborazione con Venini, tra gli anni ottanta e anni novanta del Novecento sono diverse le aziende muranesi e non che si avvalgono delle competenze di Zuccheri. L'approccio di Zuccheri al progetto è sempre complesso e unitario, sapiente nell'unire la sensibilità artistica e l'atto creativo spontaneo con lavorazioni e processi a volte puramente industriali.

Dal 1982 fino al 1984, Toni Zuccheri avvia una breve collaborazione, con la nota azienda muranese Barovier&Toso nel ruolo di direttore creativo: il ripensamento del repertorio degli oggetti decorativi confluiva in una produzione che pur risentendo della cifra personale di Zuccheri mantiene una riconoscibile fedeltà alla tradizione aziendale soprattutto nel persistere di alcuni storici dettagli come le cordonature nere a contrasto su vetri colorati. Nel maggio 1988 e fino al 1990 Zuccheri affianca nell'azienda De Majo gli allora collaboratori Fulvio Bianconi e Ohira, incaricato del progetto *Bosco di notte*, un racconto dalla forte valenza poetica ed espressiva che evoca la magia del bosco e del sottobosco, e la inesausta magia del fare vetro.

Se con Giò Caroli, azienda valenziana fondata nel 1970 da Carlo Ciarli e Giovanni Illario, Zuccheri esprime la vena scultorea applicandola a gioielli e complementi preziosi in bronzo, argento placcato oro e nell'unione di questi con materiali anche più

umili, sarà l'esperienza con Buton ad avvicinarlo maggiormente all'ambito del design con il ridisegno della bottiglia e del packaging esterno del brandy Vecchia Romagna.

#### *L'incontro con Venini e VeArt*

Tornando alla collaborazione più longeva e significativa della produzione di Zuccheri, tra le prime opere per Venini si distinguono gli animali del *Bestiario* (Forme, 1979, p. 34-39)<sup>[1]</sup>, e due serie di oggetti che sintetizzano le prime sperimentazioni di inclusione metallica nel vetro: la serie *Grovigli*,<sup>[2]</sup> ciotole e vasi in vetro di grande spessore, soffiato e lavorato a mano, caratterizzati da inclusioni di fili d'argento sostituito, negli esemplari in produzione, da fili di rame per evitare la colorazione giallastra sul vetro provocata dalla bruciatura veloce dell'argento e, sempre del 1964, la serie *Giade*, vasi e bottiglie incamiciati, di differenti fogge, realizzati con inclusioni di rame su fondo colorato opaco. L'incontro con Giò Ponti (*Domus*, 1966, pp. 21-25), avvenuto nello stesso anno, e il felice sodalizio sulle *Vetrare Grosse* dimostra da un lato la capacità tecnica di Toni Zuccheri nel padroneggiare i risultati delle sperimentazioni tra materiali differenti e vetro, ma anche la sua prontezza e competenza nel dialogare sul piano progettuale con Giò Ponti,<sup>[3]</sup> abilità certamente derivata dalla rigorosa formazione scolastica. Le *Vetrare Grosse* definite da Ponti su *Domus* «vetro grosso, spezzato, a bolle grosse, a inserti di murrine e canne e d'altre materie immerse nella profondità del "ghiacciato" del vetro» (*Domus*, 1966, pp. 21-25), vennero destinate alla sede della Cassa di Risparmio di Padova, alla Cappella del nuovo ospedale San Carlo a Milano (1964-1966) firmata dallo studio associato Ponti-Fornaroli-Rosselli, mentre all'estero vennero utilizzate nella facciata del grande magazzino Bijenkorf in Olanda (1967-1968) ad Eindhoven e in alcuni edifici in Iran. Le *Vetrare Grosse* erano composte da piastre di 3 cm di vetro di spessore, dimensioni e peso variabili (15 x 30 a 20 x 30 cm ca, da 2 a 4 Kg) la cui particolarità risiedeva nell'essere sempre differenti, realizzate con inclusioni di *cotissi*, scarti di metallo provenienti da lavorazioni industriali, pagliette, cera, legno e colori che conferivano alle piastre un effetto "marmorizzato". Le composizioni risultanti dalla giustapposizione delle singole piastre in un sistema di guide in acciaio verticali che sostituiva il tradizionale sistema a legatura in piombo usato nelle vetrare, seguivano un preciso progetto formale, forse guidato da affinità cromatiche o forse alla ricerca di un *pattern* che mai veniva esplicitato in un disegno, ma rimaneva esclusivamente arboitrio dell'artista/designer.

Se in questi primi progetti è già presente un approccio metodologico "ibrido", certamente dovuto al fatto che Zuccheri non ha mai scisso le ispirazioni culturali, provenienti dall'arte come dall'architettura,<sup>[4]</sup> mescolando in modo inedito strumenti e metodi, uno più libero e immaginifico, l'altro rigoroso e puntuale, è nella collaborazione con l'azienda VeArt che questa specificità si chiarisce e raggiunge la sua maturazione con la produzione di vasi e oggetti in serie, lontani dall'ispirata produzione di animali e pezzi unici.

V-Linea Vetriere Veneziane, nuova unità manifatturiera vetraria, viene fondata nel 1967 da Sergio Biliotti e Ludovico Diaz de Santillana, allora alla direzione della

storica azienda Venini, per creare una produzione seriale di articoli in vetro soffiato, prevalentemente prodotti illuminotecnici, che pur mantenendosi fedele a dettami artigianali si differenziasse dalla produzione artistica muranese, non solo da un punto di vista formale ma anche nel suo carattere commerciale meno elitario (Chiesa, 2016). L'anno successivo a Scorzé, in terraferma veneziana tra Padova e Treviso, viene creata anche VeArt una nuova unità industriale caratterizzata fin da subito dalla forte propensione alla ricerca e dalla volontà di contaminare la tradizione del vetro artistico con l'inserimento di "tecniche di lavorazione meccanica", che VeArt realizza e commercializza lampade e complementi di arredo utilizzando le componenti prodotte della "casa madre" V-Linea.

Le tecnologie semiautomatiche offrono l'opportunità di sperimentare: «una produzione industriale che, pur avvalendosi di moderne attrezzature, tuttavia continua a vedere "la macchina" non come una vantaggiosa alternativa alla mano dell'uomo ma come mezzo di nuove inedite espressioni» (Forme, 1977, pp. 32-37). È forse questo l'aspetto a cui Toni si sente maggiormente prossimo, ed è proprio come responsabile della sperimentazione tecnica sul vetro e sul processo industriale (Forme, 1977, p. 36) che Toni inizia la sua collaborazione con la giovane impresa.

La collaborazione di Toni Zuccheri con VeArt fu tra le più longeve e coprì un arco di tempo esteso, dall'inizio anni settanta agli anni novanta del Novecento, periodo nel quale il rapporto professionale venne intervallato anche dall'impegno di Zuccheri presso la Venini, e da sue collaborazioni professionali con altre importanti aziende muranesi, e non, tra cui Barovier&Toso, De Majo e Giò Caroli di Valenza.

Il periodo tra il 1973 e il 1978 la fase "iniziale" di collaborazione produttiva tra Toni Zuccheri e VeArt è certamente la più feconda ed è contraddistinta da un importante sforzo nell'utilizzare le nuove tecnologie al servizio di finalità artistiche, siano esse inedite variazioni plastiche, deformazioni, depressioni e vari effetti illusori e giocosi al servizio della realizzazione di complementi d'arredo e oggettistica ma, anche e soprattutto da apparecchi per l'illuminazione.

Si trattava dunque di produzione artistica relazionata con mezzi industriali che permettessero, pur mantenendo alta la qualità del manufatto finale, un abbassamento del prezzo di vendita dei prodotti e una loro maggior accessibilità sul mercato.

Figura centrale nell'azienda, Zuccheri riveste un ruolo chiave sia come designer, in senso industriale, sia come tramite di comunicazione tra l'imprenditore Sergio Biliotti e lo staff tecnico diretto dall'ingegnere responsabile dei processi produttivi (dalla composizione dei minerali alle lavorazioni a caldo e a freddo del vetro).

Le realizzazioni definibili come «vetro soffiato a mano libera con improntatura meccanica» (Biliotti, 2019), che sfruttano l'idea di sviluppare una produzione artistica con mezzi industriali per abbassare il prezzo finale di vendita di prodotti di garantita qualità, sono tipiche di questa fase e riportabili in buona parte agli interventi di Zuccheri. Alcuni procedimenti "tradizionali", di soffiatura, come nel caso di *Otri* o *Vulcano*, ricorrevano a basamenti modellati e acuminati che, per gravità, conferivano al vetro incandescente una inedita sagomatura sulla base, mentre altri vasi soffiati,



come *Talea*, erano ottenuti grazie all'intervento meccanico di due punzoni che, attraversando la materia vetrosa incandescente, creavano una depressione nel perimetro del vaso, e ritraendosi rapidamente, riportavano il perimetro esterno del vaso alla sua forma originaria, lasciandolo attraversato da curiose lame di vetro, "membrane" vetrose appunto. Inediti esiti formali ancora basati sull'utilizzo di membrane, interamente realizzate a macchina e che suddividono in porzioni interne gli oggetti, distinguono il contenitore della serie *Mettifiori* e le lampade *Zinnia* e *Nuphar*.

Come si evince dai disegni tecnici pieni di appunti,<sup>[5]</sup> Zuccheri progettava sia il pezzo finito sia il processo per la realizzazione dell'oggetto, disegnando specifici stampi, spesso trasformabili e parzialmente aperti, o ideando modifiche di parti meccaniche, lavorando perciò al contempo sull'innovazione formale ma anche sul metodo realizzativo meccanico.

Un altro aspetto di particolare interesse, curato e innovato da Zuccheri, riguarda la composizione del vetro e gli effetti cromatici ottenibili con interventi chimici sulla formula; in particolare l'effetto sfumato chiamato "autunno" è uno speciale procedimento messo a punto da Toni Zuccheri con lo staff tecnico, per giungere a effetti di colore sfumato dal giallo all'arancio passando da nuances marroni che evocano i colori naturali tipici della stagione autunnale.

Nelle serie di vasi di grandi dimensioni come *Golia*, *Polifemo*,<sup>[6]</sup> *Nuvola* e molti altri, e come accade per lampade come *Tunica*, *Cartoccio* e *Sagoma*, caratterizzati da forme bizzarre e incostanti, il procedimento prevedeva la combinazione dell'intervento manuale (la soffiatura) abbinato a quello meccanico: appositi stampi infatti lavoravano "costringendo" solo alcune porzioni della massa incandescente, lasciando alcuni gradi di libertà alla variazione plastica ottenuta grazie alla naturalità del soffiaggio della materia.

La sperimentazione che interessa, in questo primo periodo della produzione aziendale, complementi d'arredo, lampade e oggettistica, si manifesta anche con l'adozione di una tecnica fortemente voluta da Toni Zuccheri e introdotta dalla Germania da Sergio Biliotti, la centrifugazione, che riscosse grande successo con collezioni firmate in anni successivi dal designer milanese Luigi Massoni. Il vetro fuso colato nella macchina veniva modellato meccanicamente grazie all'azione della forza centrifuga, e assumeva diverse configurazioni e dimensioni anche generose, (associate a grandi spessori) sempre maggiormente prevedibili rispetto agli esiti delle sperimentazioni messe in atto lavorando sulla concezione degli stampi, per via dei vincoli tecnici legati al metodo della centrifugazione.

Dalla metà degli anni ottanta del Novecento, dopo una pausa che lo vede impegnato prevalentemente in Venini, Zuccheri rientra in VeArt che nel frattempo ha acquisito autonomia rispetto all'azienda muranese.

Un ritorno a temi legati al repertorio tradizionale, per esempio gli animali, e una cifra stilistica molto diversa dalla produzione precedente distingue il secondo periodo di collaborazione di Zuccheri con VeArt, più orientata alla commercializzazione di articoli per l'oggettistica rispetto agli apparecchi per l'illuminazione ma soprattutto

contraddistinti dall'abbandono degli elementi inusuali frutto della forte sperimentazione dei primi anni.

I gabbiani in vetro molato come le *Anatre dal collare*, realizzati in vetro con oro sommerso e vetro multistrato verde trasparente e nero molato, restituiscono una intenzione di allineamento all'impostazione tradizionale del settore, mentre le forme si semplificano nei vasi *Tuareg*, *Masai* e *Watussi*, in vetro opalino doppiato, attraversato da un filo colorato a contrasto. L'applicazione del colore sfumato, nero e rosa, nero e azzurro, come nella serie *Aurora* e nel vaso *Vertigine*, sfumato verde e rosa, mantiene invece un legame forte con le capacità tecniche acquisite nella prima fase. Una maggiore propensione al *décor* caratterizza il catalogo di questi anni, come testimoniato anche dal ricco vaso *Intreccio*, in vetro opalino nero, cinto da un fregio in vetro trasparente rosso che compare come prototipo e leggermente modificato appare nella produzione di metà anni ottanta del Novecento.

Zuccheri collaborerà con VeArt almeno fino agli anni cinquanta del Novecento, seguendo costantemente un processo di semplificazione che attiene alla concezione del pezzo e alla tecnologia utile alla sua realizzazione, mentre tornerà, dal 1985, a collaborare con successo con l'azienda Venini, nel frattempo passata di mano e acquisita da Raul Gardini.

Ciò che Zuccheri definiva il disegno naturale era in fondo ciò che ha caratterizzato l'intera sua produzione, sia artistica sia industriale: non vi era distinzione tra i ruoli e le competenze in Toni Zuccheri, perché tutte partecipavano a quell'esito mai scontato delle sue riconoscibili opere. Se l'ispirazione alla natura ha nutrito molte forme di espressione di Toni Zuccheri che guardava a modelli naturali, animali per esempio, riproducendone fedelmente tutta la vitalità, oppure si ispirava al tema naturale, come accade nel *Bosco di Notte*, astraendone gli elementi e trasformandoli in plastiche sculture in vetro, è la sua sensibilità artistica che si esprime in modo più filtrato e astratto per esempio nella sperimentazione dei colori sfumati usati con VeArt.

Se con VeArt sperimenta in modo libero nuove possibilità formali, al contempo non rinuncia ad applicarsi allo studio meticoloso del processo, arrivando a depositare, a suo nome, il brevetto per alcune speciali macchine.<sup>[7]</sup>

Con Venini, come avviene instancabilmente nella sua ricerca personale, crea sculture sperimentali, mosaici tridimensionali come le celebri upupe, e animali che stupiscono per la vividezza del gesto, come le gazze, le civette e i pappagalli, dimostrando una inedita vocazione artistica votata al pezzo unico (Hammacher, 1965). Versatile e complesso Toni Zuccheri testimonia come l'arte e il design non procedano su fronti opposti, anzi trovino un terreno comune di fertile scambio proprio grazie alla sperimentazione, all'interesse per l'innovazione dei mezzi e dei *medium* con cui esprimere di volta in volta contenuti differenti, esattamente come accade nelle sue opere. Arte e design, oggi come allora, partecipano alla costruzione di nuove modalità espressive, di originali linguaggi che attraversano tutti gli ambiti della progettazione e del "visivo", alla ricerca di nuove trasversali collaborazioni (Agudio, 2013).

[1] Alcuni animali tra cui l'“Upupa”, il “Tacchino” e l'“Anatra” furono presentati alla 32. Esposizione d'Arte di Venezia nel 1964.

[2] La serie “Grovigli”, viene rimessa in produzione nel 2007 con piccole modifiche rispetto ai precedenti esemplari, come i tagli che intervallano l'imboccatura superiore dei vasi.

[3] Crf. lettera di Giò Ponti a Toni Zuccheri, 1968, Archivio Zuccheri: «Caro Toni Zuccheri, mi dice de Santillana che lei potrà occuparsi delle sue importantissime vetrate dopo la laurea. Ciò mi ha spaventato perché oggi come oggi non si sa quando ciò potrà avvenire. [...] Ora questa è la presentazione più importante delle vetrate che portano accanto al nome di Venini il Suo e il mio, e la cui bellezza dipende principalmente dal suo intervento. [...] Mi scriva! Della laurea stia sicuro, perché Lei è un'artista, eppoi la laurea l'hanno in troppi, mentre il partecipare a queste belle cose solo un'artista come Lei è destinato, con affetto. Suo Giò Ponti».

[4] Come ben evidenziato nel libro di Bulegato e Dellapiana (2014), sono le competenze provenienti dalla formazione in architettura, l'unica possibile che ha accompagnato e permesso l'accesso di diversi progettisti al nuovo mondo del design nel Dopoguerra, a segnare il passaggio dalla dimensione artigianale a quella industriale connotata da alcuni tratti specifici.

[5] I disegni consultati relativi alla collaborazione di Toni Zuccheri con VeArt sono parte di un Archivio Privato conservato dagli eredi.

[6] Il vaso “Polifemo” viene esposto alla XV Triennale del 1973.

[7] Il documento datato 1979 comprova la pratica di Zuccheri di intervenire nel processo ideando procedimenti originali e macchinari: “deposito in Italia di una domanda di brevetto per invenzione industriale avente per titolo: procedimento e relativa apparecchiatura per la produzione mediante fusione e centrifugazione di oggetti ornamenti metallici in particolare di tipo ornamentale”, Archivio Zuccheri.

## References

- > AA.VV. (1964). *Catalogo della 32ª Esposizione Internazionale d'Arte, Venezia*. Biennale di Venezia.
- > AA.VV. (1990). *Toni Zuccheri, catalogo della mostra personale*. New York: Reggiani Light Gallery.
- > AA.VV. (1995). *Catalogo 46ª Esposizione Internazionale d'Arte, Venezia, Biennale di Venezia*.
- > AA.VV. (2016). *Vetri contemporanei al Castello Sforzesco. La collezioni Bellini-Pezzoli*. Catalogo della mostra (Milano, 17 giugno-25 settembre 2016). Venezia: Marsilio.
- > Agudio, E. (2013). *Designart, La poetica degli oggetti bastardi*. Milano: Lupetti.
- > anon., (1964). Espressioni. *Domus*, 415, 16-20.
- > anon., (1965). Espressioni, a Milano nel 'negozio di idee' della Ideal Standard. *Domus*, 423(2), 44-45.
- > anon., (1973). Vetro, *Domus*, 526(9), 26.
- > anon., (1974). A Monaco il premio Enapi-W.C.C. *Domus*, 535(6), 41.
- > anon., (1974). Vetro un modo nuovo: dalla 'mano volante' alla macchina. *Domus*, 538, 61-68.
- > anon., (1977). Fantasia immaginazione e tecnica Ve-Art. *Forme*, 72, 32-37.
- > anon., (1979). Il Bestiario di Toni Zuccheri. *Forme*, 84, 34-39.
- > anon., (1980). Dentro il design: Toni Zuccheri. *Forme*, 80, 106-111.
- > anon., (1981). I Pesci straccio di Toni Zuccheri. *Vogue Casa*, 119(6), 198-199.
- > anon., (1990). Una storia sconosciuta. *Modo*, 125, 37-39.
- > anon., (1994). L'albero dei pappagalli. *L'Arca*, 84(7/8), 88-91.
- > Ballo, G. (1965). Sul concetto di “spazio attivo”, a proposito della “Sala Espressioni” in Milano. *Domus*, 428 (7), 41-42.
- > Barovier Mentasti, R. (1981). *Vetri Murano Oggi*. Milano: Electa.
- > Barovier Mentasti, R. (1982). *Il vetro veneziano*. Milano: Electa.
- > Barovier, M., & Dorigato, A. (1996). *Il Bestiario di Murano. Sculture in Vetro dal 1928 al 1965*. Venezia: Canal & Stamperia Editrice.
- > Bettagno, A. (1996). *Gli artisti di Venini: per una storia del vetro veneziano*. Milano: Electa.
- > Bulegato, F., & Dellapiana, E. (2014). *Il design degli architetti italiani, 1920-2000*. Milano: Electa.
- > Cagnone, N., & Bartolini, E. (1990). *Toni Zuccheri. A dialogue with light*. New York: Reggiani Light Gallery.
- > Chiesa, R. (2016). Il progetto del vetro nelle realizzazioni di Nani Valle e Giorgio Bellavitis. In S. Maffioletti (cur.). *La concretezza sperimentale. L'opera di Nani Valle*. Padova: Il Poligrafo.
- > Chiesa, R., (2019). *Conversazione con Maurizio Biliotti*. Milano: s. n.
- > Chiesa, R., Ciappi, S., & Pezzoli, S. (cur.). (2016). *Gli animali di Murano. Opere in vetro dalla collezione Bersellini 1920-2015*, Venezia: Marsilio.
- > de Santillana, L., Beuchner, & T.S., Perrot, P.N. (1981). *Venini glass*. Washington: Smithsonian Institution.
- > Deboni, F. (1996). *Murano 900. Vetri e vetrai*. Milano: Bocca Editori.
- > Deboni, F. (2007). *I vetri Venini, La storia, gli artisti, le tecniche*. Torino: Umberto Allemandi.
- > Diaz de Santillana, A. (cur.). (2000). *Venini. Catalogo ragionato 1921-1986*. Milano: Skira.
- > Hammacher, A. (1965). Gli uccelli in vetro e bronzo di Venini. *Domus*, 423(2), 54-55.
- > Heiremans, M. (1989). *Murano Glas, 1945-1970*. Anversa: Galerij Novecento.
- > Pauletto, G. (cur.). (2018). *Zuccheri & Zuccheri, natura e poesia*, Pordenone: Galleria Sagittaria.
- > Ponti, G., (1966). La cappella del nuovo Ospedale San Carlo a Milano. *Domus*, 445, 1-14.
- > Ponti, G., (1966). Le Vetrate Grosse alla Ponti, da Venini. *Domus*, 436(3), 21-25.
- > Ponti, G. (1969). L'episodio della piazza a Eindhoven. *Domus*, 472(3), 8-10.
- > Romanelli, M. (cur.). (2000), *Venezia Aperto Vetro*, Milano: Electa.
- > Usicco, L. (cur.). (1999). *Vitraria, vetri artistici storici industriali manifestazione internazionale*, San Vito al Tagliamento: Auge.



Make gallery

## Cortocircuiti simbiotici

La galleria di immagini che segue mette in luce un dato di fatto tanto scontato – perché già ampiamente indagato e discusso – quanto inconfutabile: il confine fra arte e design oggi è spesso valicato e non sempre facile da individuare.

Se pensiamo al prodotto industriale come un insieme di regole e indicazione che la filiera produttiva deve rispettare, affinché si possa ottenere una serie teoricamente illimitata di medesimi oggetti, possiamo dire che il design non dà spazio ad interpretazioni personali, ed ha il semplice scopo di creare oggetti funzionanti che si vendano.

Parfrasando le parole di Dorflès in un'intervista per la *Venice Design Week* (2011), nel mondo dell'arte, l'opera del pittore o dello scultore non ha invece nessuna intenzione di vendere – anche se lo fa – ma è l'espressione di un pensiero personale che non risponde ad alcun *briefing* o commissione da parte di un'azienda, semplicemente risponde ad una necessità del soggetto di esprimere un'idea, un concetto.

Gli artefatti e le installazioni qui presentati cercano, tuttavia, di ripercorrere alcuni episodi in cui le discipline dell'arte e del design convivono o s'intrecciano, alimentando reciprocamente il loro valore.

Nelle immagini che seguono sono illustrate operazioni artistiche in cui il "coefficiente industriale" non può non essere preso in considerazione per la realizzazione ed espressione dell'opera e casi in cui i prodotti industriali sono pensati per uno spazio espositivo tipico dell'arte, o in cui la funzione principale dell'oggetto è quella della riflessione, della denuncia di un'idea e della creazione di un dibattito su temi sociali contemporanei. Negli esempi mostrati, il design prende specifiche tecniche ed emozionali dal mondo dell'arte.

I prodotti presi in considerazione intendono sottolineare quanto arte e design nel mondo contemporaneo siano capaci di sfruttare l'una i circuiti dell'altra, generando una sorta di "cortocircuito simbiotico".

Antonello Garaguso

[ *art/industry, short circuit, symbiosis, exhibition spaces, hybrid objects* ]



01



02

### Il sinonimo di funzionalità

> Se decontestualizziamo il termine performance dall'ambito artistico, diventa il termine con cui possiamo descrivere oggetti che hanno funzionalità. Alcuni oggetti prevedono spesso un'interazione tra l'utente e l'oggetto che è tipica dell'arte. Senza la *performance* l'oggetto non esplicita la propria funzione.



03

01 Tavolino, collezione *FurNature*, studio Sovrappensiero, 2016. All'utente viene richiesto di aggiungere un elemento naturale del proprio territorio per renderlo funzionale.

02 *Lassù*, Alessandro Mendini, performance per la copertina di *Casabella* n. 391, 1974.

03 *Sgabello Plopp*, Oskar Zieta per Hay, 2009.

04 *Do Hit chair*, Marijn van der Poll, 2000.

04

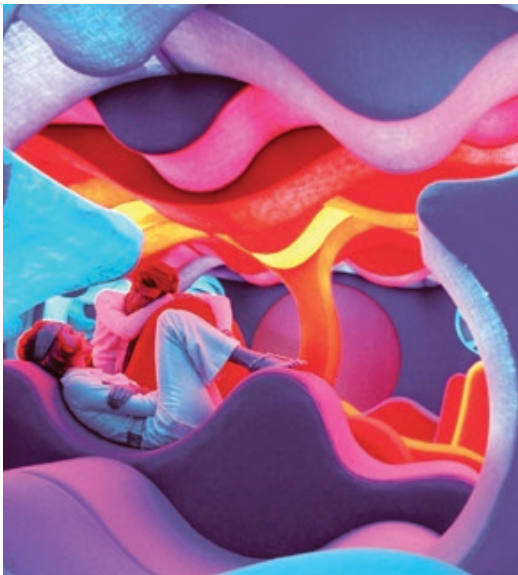




01

### Visioni Esposte

> Le esposizioni di design non sempre vengono viste in maniera positiva, a causa della decontestualizzazione dei prodotti, privati di ogni legame con il mercato e con i circuiti d'uso e consumo. Molti progetti, invece, hanno bisogno degli spazi espositivi propri dell'arte per raccontare un processo progettuale o una serie, un'insieme. Senza lo spazio espositivo, per il quale sono pensati, tali progetti perderebbero significato.



02



03

01 *Designs for an Overpopulated Planet: Foragers, Dunne & Raby, Profarm 2050 for the ICSID World Design Congress, 2009.*

02 *Phantasy Landscape, Visiona 2, Panton Design, IMM Cologne Furniture Fair, 1970.*

03 *Wall elements (1969, produced by Harlacher), Visiona 2, Panton Design, IMM Cologne Furniture Fair, 1970.*

04 *100 Chairs in 100 Days, Martino Gamper, Triennale Design Museum 2009.*



04



01

### Produrre per l'arte

> Possiamo definire l'operazione di Christo sul lago d'Iseo tra Sulzano, Montisola e l'Isola di San Paolo, una infrastruttura urbana non permanente. Il suo lato effimero e performativo lo colloca tra i grandi progetti di arte contemporanea, è evidente altresì che la sua fabbricazione presenta un processo progettuale tipica del design modulare.



02

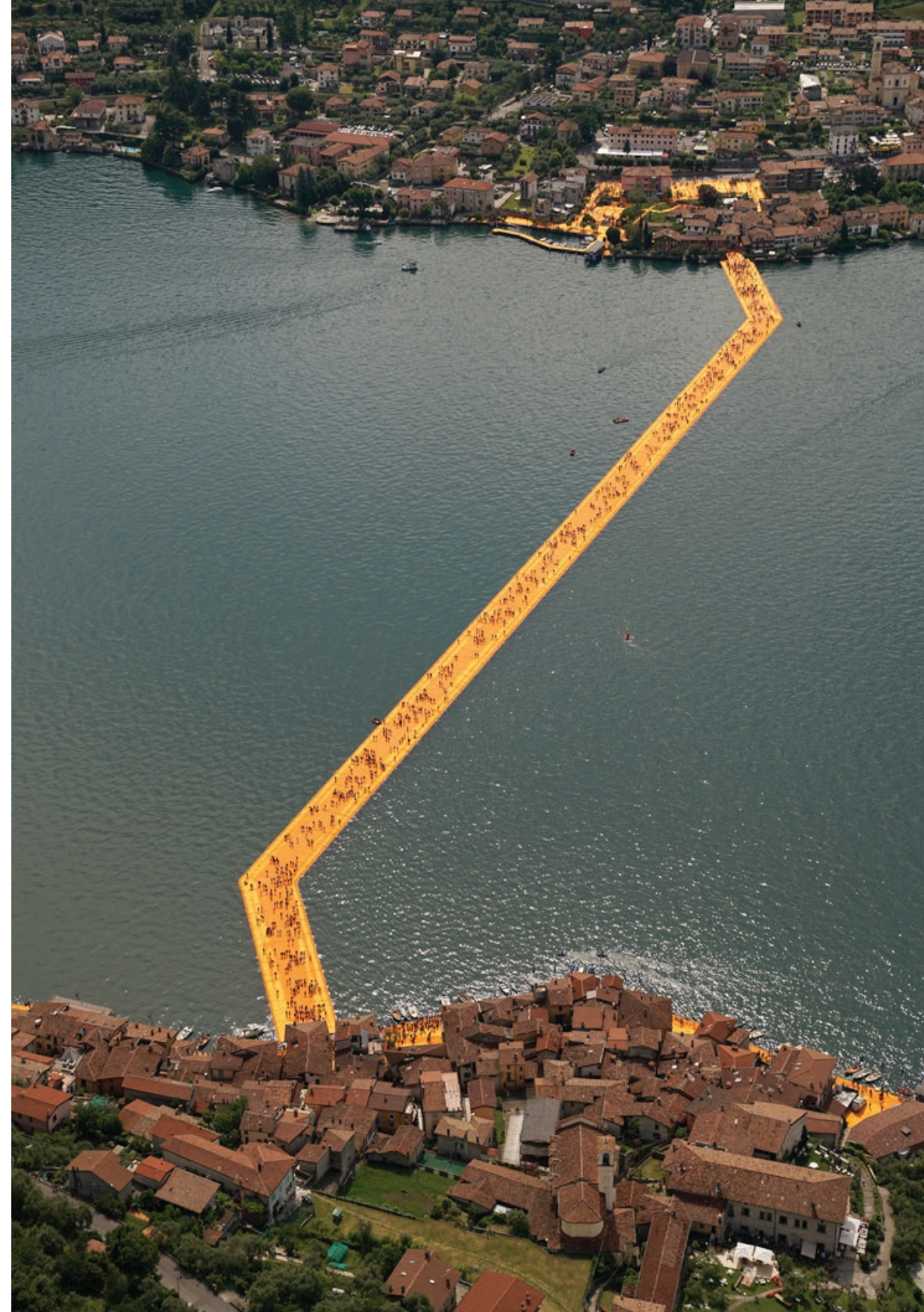


03

01 *The Floating Piers*, Christo & Jeanne-Claude, 2016. Produzione del rivestimento dell'opera in nylon poliammidico, Setex, 2015

02 03 *The Floating Piers*, Christo & Jeanne-Claude, 2016. Blocchi realizzati in polietilene attraverso il processo di stampaggio, 2015.

04 *The Floating Piers*, Christo & Jeanne-Claude, 2016.



04



01

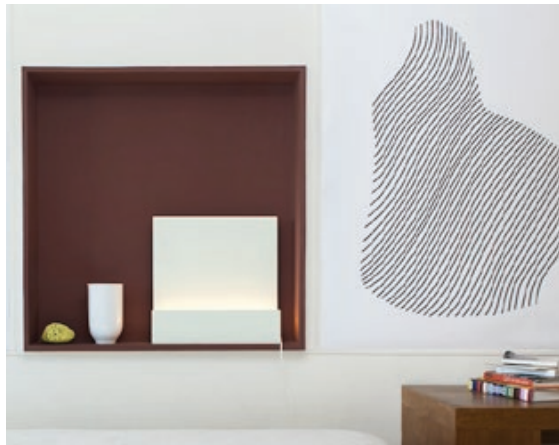
**Casa/Museo**

> Nell'Apartment N.50 dell'*Unité d'Habitation* di Le Corbusier a Marsiglia, viene chiamato Pierre Charpin per una mostra personale inaugurata durante l'estate del 2014. Questo progetto fa parte di una serie di installazioni temporanee a cui hanno partecipato diversi designer come Kostantin Grcic, i fratelli Bouroullec, Jasper Morrison.

Il designer decide di lasciare alcuni pezzi già esposti in precedenza e decide di riprogettare alcune delle sue *texture* per inserirle nelle trame del *Modulor*, vivendoci mentre i proprietari erano via alcuni giorni. La differenza tra casa e museo è labile.



02



03

01 *Torno Subito*, Pierre Charpin & Galerie Kreo, 1998-2001.

02 03 04 Nella serie di immagini è possibile vedere le opere del designer prodotte da Venini, Galerie Kreo, Ligne Roset e altri, contestualizzate nello spazio espositivo, Pierre Charpin, 2014.



04



01

### L'arte nel quotidiano

> Possiamo parlare qui di oggetti ibridi che hanno differenti chiavi di lettura ma sono accomunati dal ruolo che la produzione svolge all'interno dei percorsi progettuali. Si tratta di oggetti a supporto di un'installazione o di progetti artistici, che non potrebbero concretizzarsi senza una vera produzione industriale.



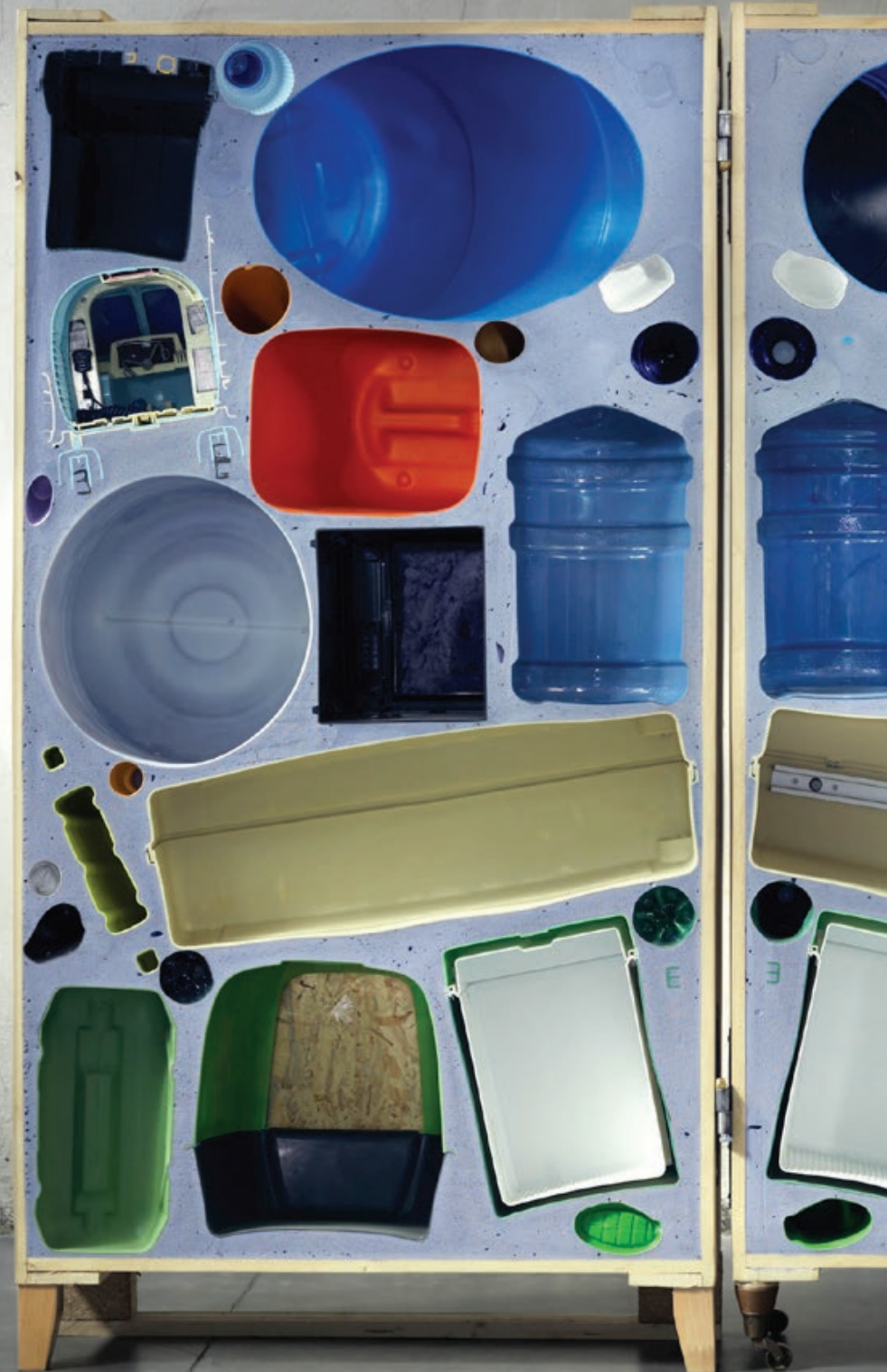
02



03

- 01 *Saving/Space/Vase*, Joe Velluto per PLUST collection, 2009.
- 02 *Moor vase*, Moulding Tradition, Formafantasma, 2010.
- 03 *Cloned in China*, Odoardo Fioravanti, Opos, 2005.
- 04 *Fossile Moderno Armadio*, Massimiliano Adami, 2006.

04





# Focus



Arte e Design: dagli oggetti a funzione estetica all'Interaction design

*Rosa Maria Giusto*

Ridisegnare mappe tra arte e design

*Luca Guerrini, Raffaella Trocchianesi*

Design e Arte nell'immaginario connettivo

*Gianpiero Alfarano*

Il filo di Arianna: Valeria Scuteri tra arte e design

*Claudia Bottini, Rossella Mana*

## Arte e Design: dagli oggetti a funzione estetica all'Interaction design

Uno degli aspetti precipui dell'arte contemporanea è la ricerca d'inclusione interattiva dello spettatore all'interno dello spazio generato dall'opera. Quanto più l'opera tende a scomparire tanto più lo spettatore entra a far parte dello spazio percepito trasformandosi in *user*, pienamente coinvolto nei processi di riconoscimento e percezione dell'opera stessa (Marras & Mecacci, Il, 2014, p. 159). Questo approccio, inaugurato dalla *Minimal Art*, può considerarsi precorritore dell'*Interaction Design* dove la progressiva smaterializzazione e scomparsa dell'oggetto-prodotto in favore di un sistema d'interfaccia sempre più elaborato e raffinato «trasforma l'interazione (e/o l'*Usability*) in un'esperienza estetica, in *engagement* e partecipazione emotiva» (Marras & Mecacci, Il, 2014, p. 160).

L'impiego delle *Human Computer Interaction* (HCI) da un piano prettamente cognitivo a uno tangibile, esperienziale ed estetico segna il cambio d'orizzonte di questi anni. Dagli oggetti tradizionalmente intesi e dagli artefatti si è passati a un sistema di fruizione degli oggetti, ivi inclusi quelli a "funzione estetica", che vede il design divenire sempre più uno strumento fondamentale nelle politiche di valorizzazione e fruizione innovativa del patrimonio culturale e museale.

In tal senso la neuroestetica e in generale le neuroscienze applicate al design possono costituire un ulteriore terreno di confronto e di scambio tra arte e design trasferendo sul piano del design approcci conoscitivi e strategici consolidati e fornendo l'opportunità d'incidere positivamente sulla vita delle persone attraverso soluzioni che consentono di progettare l'interazione col "mondo delle cose", stimolando aspetti cognitivi ed emotivi.

A partire dall'annoso dibattito arte *versus* design, il saggio riflette su alcuni nodi tematici fondamentali delle relazioni tra arte e design per ripercorrere criticamente i mutamenti epocali e di significato che la disciplina del design sta attraversando in questo tempo.

[ serialità immagini/oggetti, *Human Computer Interaction* (HCI), *Interaction design*, valorizzazione/fruizione patrimonio culturale ]

### Rosa Maria Giusto

Phd. Ricercatore presso l'Istituto di Ricerca su Innovazione e Servizi per lo Sviluppo (IRISS) - Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR)

> [r.giusto@iriss.cnr.it](mailto:r.giusto@iriss.cnr.it)

Bruno Munari nel suo fondamentale saggio *Artista e designer* sottolineava l'ineludibile coerenza interna del progetto di design rispetto alla libertà espressiva dell'opera d'arte riportando l'aneddoto – riferito da Loos – di un sellaio che, spronato da un "professore artista" a creare delle selle moderne secondo i principi dell'artigianato artistico allora in voga, ne realizzò una identica a quelle da lui stesso in precedenza prodotte, unica sintesi possibile di conoscenza del materiale, finalità d'uso e processo produttivo: tutti aspetti che, solo se ignorati, gli avrebbero consentito di esercitare «una fantasia simile» (Munari, 1997<sup>8</sup>, p. 130) a quella del professore e dei suoi numerosi allievi.

Nel mondo-ambiente umano gli oggetti sono pensati prevalentemente come oggetti d'uso: «martello, tenaglie, ago rimandano [...] a ciò di cui sono fatti, cioè all'acciaio, al ferro, al bronzo, alle pietre, [...]. [La loro] oggettività [...] può essere percepita [...] solo [...] all'interno di un [...] loro possibile uso» (Bodei, 2011, pp. 226-227).

Al pari dell'opera d'arte, anche se con meno potenza e implicazioni, [...] [gli oggetti, diventati cose], innescano in chi l[i] usa o l[i] contempla un susseguirsi di rimandi [...]. Sotto forma di oggetti tecnologici, di beni di consumo, di effetti personali, di arredi ed elementi della casa, della strada e della città, oppure nella veste più ambigua di oggetti artistici, proliferano a dismisura in ogni parte della nostra vita. Prodotti, scambiati, consumati gli oggetti diventano parte integrante dell'identità degli individui e delle comunità, (Bodei, 2011, pp. 231, 242-244) al punto da domandarsi se sia mai esistita una vita "senza" oggetti o se ne sia anche solo immaginabile una.

Gli oggetti, nella loro molteplice veste di utensili (valore d'uso), di merci (valore di scambio ed economico), di cose (valore affettivo e di memoria, culturale e di costume), di opere d'arte (tutti i succitati valori incluso un valore d'uso "emozionale" di tipo personale e soggettivo, universale e "catartico") costituiscono il primo, più frequente, terreno materiale di confronto – e di scontro – tra arte e design.

Oggetti banalizzati perché ubiqui e persistenti sono il simbolo di una produzione in serie che caratterizza il nostro passato e il nostro presente; dai sarcofagi romani (Bodei) agli oggetti-merce, dagli oggetti come *status symbol* all'effimero incarnato plasticamente nei prodotti usa e getta, alla proliferazione del superfluo, alla loro estetizzazione come opere d'arte che li ha definitivamente consacrati come "nuove iconi" della civiltà dei consumi,<sup>[1]</sup> avviando un dibattito tra arte e industria particolarmente vivace e fecondo.

Testimonianza delle relazioni intercorrenti tra beni di consumo, arte e società, la Pop Art di quel sistema di oggetti-prodotti ha rappresentato un efficace mezzo di reclamizzazione e divulgazione.

Lo spostamento sul piano dell'arte del tema della produzione in serie e della ripetitività del lavoro meccanico ad essa sotteso, oltre ad aver contribuito a tenere vivo il dibattito intorno alla società dei consumi, ha investito la questione delle repliche, fino ad allora appannaggio esclusivo dei prodotti industriali (l'opera d'arte è per definizione un *unicum*, differenza sostanziale che la contraddistingue dai prodotti del design). Viceversa, la replicabilità dei processi artistici, resa icastica in particolare

da Andy Warhol, ha mostrato come anche l'opera d'arte possa essere soggetta a repliche e ri-produzioni pur mantenendo una sua intrinseca originalità dovuta, piuttosto, all'unicità dello sguardo e alla particolarità dei processi ideativo-creativi coinvolti, frutto della contaminazione tra più generi – pittura, fotografia, *ready made* – che ha finito per caratterizzare ciascuna opera rispetto alle altre (che si tratti delle serigrafie di Marilyn Monroe e Mao Tse-Tung o dei barattoli della zuppa Campbell), coniugando il tema della serialità delle immagini nelle opere d'arte con quello della serialità degli oggetti nel design nell'epoca della loro riproducibilità tecnica. L'una e l'altra – serialità delle immagini e serialità degli oggetti – trovano oggi la loro naturale rispondenza nella «diffusione delle immagini dalla realtà virtuale» e nel proliferare di oggetti di culto «replicanti indistinguibili da un originale che non c'è», (Bodei, p. 331) ben diversi dagli «oggetti a funzione estetica» di cui parlava Munari (p. 7).

#### *Opere d'arte e oggetti di design*

Caduto, o per certi versi superato, almeno per il momento, il tema della unicità dell'arte resta ancora saldamente fermo l'altro tema dirimente della “finalità” o dello “scopo” del design (ben diverso dal valore), rispetto alla pretesa a-funzionalità dell'arte.

Mentre per definire i “prodotti” dell'arte si parla di opere d'arte, non altrettanto avviene per il design dove si è soliti parlare di “oggetti” di design, di “prodotti” di design, o tutt'al più di “artefatti”. Probabilmente risalire all'etimologia delle parole può spiegare una questione solo apparentemente marginale. Mentre l'opera d'arte nella sua radice etimologica (dal latino *opus*) contiene (nel senso di tiene insieme) lavoro ideativo ed esecutivo, la parola oggetto (dal latino *objectum*) è stata lucidamente spiegata da Remo Bodei anche in relazione alla sua auspicata migrazione in “cosa”:

Oggetto è [...] un termine [...] che [...] sembra ricalcare [...] il greco *problema* [...] inteso [...] quale ostacolo [...] che, interponendosi e ostruendo la strada, sbarrando il cammino e provoca un arresto. In latino, più esattamente, *obicere* vuol dire gettare contro, porre innanzi. L'idea di *objectum* [...] implica quindi una sfida, una contrapposizione con quanto vieta al soggetto la sua immediata affermazione, con quanto, appunto, “obietta” alle sue pretese di dominio. Presuppone un confronto che si conclude con una definitiva sopraffazione dell'oggetto, il quale, dopo questo agone, viene reso disponibile al possesso e alla manipolazione da parte del soggetto.

[Diversamente] La cosa non è l'oggetto, l'ostacolo indeterminato che ho di fronte e che devo abbattere o aggirare, ma un nodo di relazioni in cui mi sento e mi so implicato e di cui non voglio avere l'esclusivo controllo. Nessuna [...] [delle] espressioni – *pragma*, *res*, *causa* o *Sache* – [esplicative di “cosa”] si riferisce agli oggetti in maniera specifica ed esclusiva, mentre ciascuna rinvia alla logica, alla ricerca, alla prassi o ai rapporti umani. (Bodei, pp. 97-98)

Cosicché, mentre dell'opera d'arte si sottolinea il lavoro intellettuale e materiale, “l'opera d'ingegno e d'esercizio” (Michelangelo Buonarroti), dell'oggetto si rimarca il suo essere terreno di sfida e di manipolazione da parte del soggetto, senza alcun riferimento al processo ideativo.

Un fenomeno particolarmente interessante in tema di rapporti tra arte e design è quello della *DesignArt*,<sup>[2]</sup> termine coniato nel 2001 per indicare una ibridazione creativa tra arte e design che fa sì «che si guardi una poltrona come si guarda una scultura» e si concepisca un'opera d'arte come un oggetto d'arredo: un “design artistico”, per l'appunto, che Bruno Munari non avrebbe esitato a definire “antidesign” (Munari, p. 8).

Da un lato l'arte, che prende dal design e dalla poetica dell'oggetto-prodotto la serialità e il suo avvicinamento pervasivo alla vita dell'uomo facendosi essa stessa prodotto – gli “oggetti d'uso fatti con molta fantasia e niente tecnica” come li definiva Bruno Munari –, da un altro l'oggetto di design, che si fa opera d'arte non certamente in quanto *unicum* ma in quanto destinato a una *élite*, costoso, pregiato, numerato, proprio come i pezzi d'una collezione da museo (*One off* è il titolo di una nota opera di Ron Arad, esponente di spicco della *Designart*), al punto da indurre a considerare l'esposizione museale come il vero discrimine tra oggetti quotidiani e *opere d'arte* (Danto, 2010).

In una celebre intervista apparsa sulle pagine di *Domus* degli anni novanta del secolo scorso, Gaetano Pesce, entrato a far parte degli artisti *cult* della *DesignArt*, spiegava il progressivo avvicinamento di arte e design e le metamorfosi a cui l'opera d'arte per prima era stata sottoposta. L'equazione fornita da Pesce era pressappoco la seguente: se l'arte è documento della realtà e la realtà è fatta di serialità e produzione in serie, l'opera d'arte non può più essere “semplicemente” il quadro esposto alla parete ma deve «avere a che fare con la produzione», (Branzi, 1996, p. 474) deve tradurre nei suoi linguaggi precisi il «contenuto del nostro mondo», al punto che, se si avvertirà «il bisogno di un messaggio di contenuto», l'oggetto ce ne potrà fornire uno e se si avrà bisogno di «prestazioni poetiche» l'oggetto sarà pronto a elargirle. «Ciò significa ampliare le possibilità comunicative dell'oggetto fino all'espressione di contenuti di tipo esistenziale. Significa anche parlare di *utilità dell'arte*» (Branzi, 1996, p. 474).

Viene a cadere così anche il secondo baluardo distintivo tra arte e design: anche l'arte può essere utile, nel senso di avere una sua finalità d'uso.

Allo stesso modo, si può parlare, per l'oggetto o il prodotto di design, di “produzione in serie variata” introducendo, nella serialità della produzione industriale, il principio della differenza e persino quello del fatto male quale corrispettivo della «spontaneità dell'oggetto in copia unica», (Branzi, 1996, pp. 474-475) tipico dell'arte.

#### *Dagli oggetti alla cultura dell'immateriale*

Una volta trasferita la funzione dell'oggetto dalla originaria dimensione tecnica, legata al soddisfacimento di un bisogno pratico, alla dimensione segnica – il “sistema degli oggetti” di cui parlava Baudrillard – è emersa la necessità di occuparsi anche della sua dimensione simbolica, vale a dire della relazione tra soggetto e oggetto che

ha comportato la progressiva «sparizione dell'oggetto» (Marras & Mecacci, I, pp. 144-145) e l'avanzare della cosiddetta cultura dell'immateriale.

È l'universo del non-cosa (*Unding*) nel quale si assiste alla definitiva mutazione dell'oggetto in interfaccia [...] [che ha determinato nel design] lo spostamento dello scopo della progettazione dall'oggetto all'esperienza [dell'oggetto] [...] con la scomparsa dell'involucro materiale [...] sempre più miniaturizzato al punto da poter diventare una estensione biotecnologica del corpo [...] assumendo, esattamente come gli organi umani, una forma assolutamente trasparente. (Marras & Mecacci, I)

La relazione sempre più stretta innescatasi, a partire dagli anniottanta del Novecento, tra tecnologia informatica e scienze della percezione nel design ha determinato l'aprirsi della disciplina alle scienze cognitive quale conseguenza della informatizzazione di massa, dello sviluppo della tecno-scienza e della *New Economy*, con la graduale comparsa di oggetti *Mixtangibles*, a un tempo materiali e digitali, (Thomsen, 2005) capaci di ridefinire la stessa esperienza quotidiana. (Cfr. Marras & Mecacci, I, p. 147) Ma, esiste una relazione di contiguità o di complementarità tra i processi percettivi dell'arte e quelli del design in grado di unire esperienze e sensazioni attraverso le neuroscienze cognitive?<sup>[3]</sup> In altri termini, i principi della neuroestetica – la disciplina che studia l'arte alla luce delle neuroscienze – possono valere anche per il design?

Risale alla fine degli anni novanta del Novecento, l'attenzione prestata alla comprensione dei fattori “biologici” legati ai processi di percezione artistica. Grazie alle nuove tecnologie mutate da strumenti diagnostici sino ad allora adoperati in altri ambiti scientifici, è stato possibile visualizzare le aree del cervello coinvolte nelle attività cognitive legate alla percezione di un'opera d'arte o di un oggetto artistico, monitorandone gli effetti fisici ed emotivi.

Analogamente alla tecnica diagnostica della *Quantitative Magnetic Color Imaging* (QMCI) del cervello o di altri organi, sarebbe bello [auspicava Bodei nel 2011] poter idealmente disporre per ciascun individuo di mappe virtuali capaci di rilevare gli aspetti della realtà che, di volta in volta, più lo interessano. Si potrebbero disegnare in rosso le sue zone di maggior coinvolgimento cognitivo ed emotivo, e in diverse gradazioni e striature di grigio quelle dotate di minore o di nessuna importanza. Si otterrebbero delle specie di carte di identità estese e si potrebbe assistere al processo che trasforma gli oggetti in cassa di risonanza delle nostre idee, attività, passioni e fantasie. (Bodei, pp. 110-111)

Il tema, emerso a più livelli e divenuto oggetto di studi scientifici da parte di premi Nobel e studiosi esperti del settore, (Kendel, 2017; Avital, 2017) riguarda in prim'analisi la possibilità di interfacciare arte e design come sistemi di linguaggio in grado d'incidere positivamente sulla vita delle persone attraverso soluzioni che non si

limitano a visualizzare gli oggetti – *information visualization design* e *augmented reality* – ma che consentono di progettarne l'interazione intervenendo e manipolando direttamente l'oggetto attraverso l'impiego dell'*augmented cognition*, stimolando aspetti cognitivi ed emotivi. «*Interaction* e *manipulation* non indicano la medesima cosa e/o esperienza, perché modificano l'esperienza d'uso e, quindi, la logica del design». (Marras & Mecacci, II, pp. 155-156) Proprio l'*augmented cognition* «attraverso la manipolazione diretta e tangibile degli elementi grafici visualizzati [...] rende sempre più labile la differenza» (Marras & Mecacci, II, pp. 155-156) tra *Interaction design* e *graphic design*, da una parte, e *graphic user interface design*, dall'altra.

In questo modo, l'oggetto di design o d'uso quotidiano può diventare sempre più intelligente e *smart* «perché digitale e interattivo, piacevole ed esperienziale, [...] divertente [...] e accessibile perché bello», (Marras & Mecacci, II, pp. 155-156) espressione quest'ultima traducibile anche nel criterio della *affordance*, di una bellezza cioè che è data, prim'ancora che dalla sua praticità d'uso (*usability*), dalla sua gradevolezza d'uso, dalla sua *pleasurability*, divenute vere e proprie “categorie estetiche” necessarie a definire il raggiungimento di un *Good Design*.

[...] una delle acquisizioni metodologiche del design interattivo degli anni novanta del Novecento è la scoperta che il dogma della priorità dell'*ease to use* può essere infranto. Infatti, *semplice/easy* non significa necessariamente [...] migliore, [...] anzi un prodotto *easy*, ma noioso/*boring*, [può] [...] precludersi il raggiungimento dell'*usefulness* e della *goodness*, cioè dell'esperienza interattiva ottimale: la semplicità della forma non è necessariamente la semplicità dell'esperienza. (Marras & Mecacci, II, p. 160)

In altri termini, osservano Marras e Mecacci, la categoria della *usability* (e le sue componenti di *effectiveness*, *efficiency* e *satisfaction*) tende sempre più a divenire esperienza dell'interazione e *interactive design* (attraverso i processi delle HTC), dove *interaction design* e *industrial design* finiscono per coincidere. Proprio il tema della *Human Computer Interaction* ha talmente condizionato il design industriale da causarne la sua rapida evoluzione disciplinare come *Interaction Design*, tracciando un percorso che va dalla percezione estetica alla fruizione digitale.

Per avere una chiara consapevolezza delle metamorfosi del design e della sua scambievolezza o prossimità con i territori dell'arte basta osservare le recenti applicazioni del design al settore della fruizione museale.

Non si tratta soltanto di analizzare le opere d'arte tradizionalmente intese – arte figurativa, arte astratta, ecc. – ma di considerare che oggi «visitare un museo è un'esperienza artistica, qualsiasi sia la natura di ciò che vi è conservato», (Ovadia, p. 25) come dimostra efficacemente la mostra *Archeologia invisibile* allestita in questi giorni al Museo Egizio di Torino, frutto di attività di ricerca interdisciplinare. «Dagli utensili di uso quotidiano [...] alle mummie, la mostra permette [...] di cono-

scere le modificazioni che hanno trasformato un oggetto comune [...] in un oggetto artistico, che il visitatore percepisce come tale, in grado di evocare oltre che di generare nuove curiosità e conoscenze». (Ovadia, p. 25) Gli oggetti in mostra, scansionati e prototipati, si offrono alla vista di studiosi e visitatori favorendo l'avanzamento delle conoscenze scientifiche sulla cultura materiale al tempo delle piramidi facilitando, nel contempo, l'accessibilità e la creazione di un *database* dei reperti studiati e del loro stato di conservazione.

Proprio in riferimento al riconoscimento di valore attribuito dai visitatori agli oggetti quali memoria delle cose, gli studiosi esperti di neuroscienze applicate al settore dell'arte e dell'estetica hanno cercato d'indagare quali siano gli aspetti «costitutivi di ciò che soggettivamente definiamo esperienza artistica o estetica» (Ovadia, p. 25) per comprendere il ruolo che hanno la componente razionale – la storia dell'oggetto e del suo autore – e la componente emotiva – le sensazioni suscitate da un oggetto bello, strano oppure prezioso – nella percezione finale, se, cioè, le preferenze artistiche dipendono da un'esperienza soggettiva o sono invece regolate da leggi e principi universali (Ovadia, pp. 25-26).

Attraverso lo studio della percezione si è inteso risalire ai meccanismi biologici e cognitivi che attivano il “senso del bello” e alle ricadute positive che esso determina a livello psicologico ed emotivo. Studiando gli effetti della percezione, si è compreso che l'esperienza estetica *tout court* – tanto delle opere d'arte quanto degli oggetti a funzione estetica – rappresenta una delle «forme più elevate di integrazione cognitiva, una sorta di modello per il funzionamento della coscienza» (Ovadia, p. 27), strumento fondamentale d'inclusione sociale e cognitiva.

Cosicché, «Se il “vecchio” *Interaction Design* [...] era centrato [solo] sugli aspetti cognitivi, e quello degli anni novanta aveva riscoperto il valore delle emozioni per una più efficace e soddisfacente *Usability*, gli sviluppi delle neuroscienze hanno [...] mostra[to] ai designers l'inestricabile correlazione tra cognizione e emozione». (Marras & Mecacci, II, pp. 165-166)

L'approccio delle neuroscienze applicate al design consente d'indagare i meccanismi cerebrali ed emotivi coinvolti tanto nel processo di creazione di un artefatto da parte dei designer, quanto nella fase di fruizione dell'oggetto da parte dell'utente/consumatore; in tal senso è diventato sempre più importante poter calibrare e progettare la dimensione emotiva degli oggetti (e delle interfacce), collegando il *marketing* degli artefatti prodotti alla possibilità di generare benessere nei fruitori finali, ivi inclusi i visitatori di mostre e collezioni museali. L'ingresso di nuovi pubblici nel mercato della cultura e della bellezza è uno degli aspetti fondamentali da cui partire per orientare la creazione di oggetti e contenuti sempre più inclusivi e *mixtangibles*.

Ciò di cui si avverte «una crescente richiesta – osservava in anticipo sui tempi Ezio Manzini – è un design che investa [...] diversi territori “al di là dell'oggetto” [...] come il design delle *performances*, il design delle interfacce e degli spazi virtuali, il design dei materiali, il design delle qualità ambientali», (Manzini, p. 23) il design delle emozioni, (Norman, 2004) il design per la fruizione e la valorizzazione dei beni culturali,

ampliando enormemente il campo e gli strumenti impiegati ma mantenendo inalterate quelle funzioni conoscitive, fruibili ed emozionali che lo accomunano ai territori dell'arte con i quali condivide la medesima capacità di prefigurare una visione del mondo qualitativa e desiderabile.

<sup>[1]</sup> Cfr. Dorflès, G. (1964). Le «Nuove Iconi» e la «civiltà del consumo». *Op. cit.*, (1), 7-12.

<sup>[2]</sup> Cfr. Russo, D. (2014). Oggetto d'arte quotidiana. *Aisthesis*, VII (1), 109-117. Disponibile da <http://www.fupress.net/>; Di Stefano, E. (2016). DesignArt. Ibridazioni creative tra arte e oggetti d'uso. *Rivista di estetica*, (61), 65-76. Disponibile da <https://journals.openedition.org/estetica>

<sup>[3]</sup> Cfr. Malafouris, L. (2013). *How the Things Shape the Mind: A Theory of Material Engagement*. Cambridge: MIT Press; L. Malafouris & C. Renfrew (cur.). *The Cognitive Life of the Things*. Cambridge: McDonald Institute Monographs; Avital, T. (1992). The Complementarity of Art and Design. In G.C. Cupchik, & J. Laszlo (cur.). *Emerging Visions: Contemporary Approaches to the Aesthetic Process* (pp. 64-83). Cambridge: Cambridge University Press; Brandt, A., Eagleman, D. (2019). *La specie creativa*. Bologna: Codice edizioni, (1. ed., 2017)

## References

- > Avital, T. (2017). *The confusion between art and design*. Wilmington (USA): Vernon Press.
- > Bodei, R. (2011). *La vita delle cose*. Roma-Bari: Laterza.
- > Branzi, A. (1996). *Il Design italiano 1964-1990*. Milano: Electa.
- > Danto, A.C. (2008). *La trasfigurazione del banale*. Roma-Bari: Laterza.
- > De Marrias, E., Gosden, C., & Renfrew, C. (2004). *Rethinking Materiality. The Engagement of Mind with the Material World*. Cambridge: McDonald Institute Monographs.
- > Falcinelli, R. (2011). *Guardare Pensare Progettare*. Viterbo: Stampa Alternativa.
- > Kandel, E. (2017). Arte e Neuroscienze. *Le due culture a confronto*. Milano: Raffaello Cortina.
- > Manzini, E. (1990). Design come arte delle cose amabili. In *Op. cit.*, (78), 17-26.
- > Marras, L. & Mecacci, A. (2014). La sparizione del design Parte I: Less is More; Parte II: Less is Less; Parte III: More is Less. *Aisthesis*, VII (1), 141-199. Disponibile da <http://www.fupress.net/>
- > Munari, B. (1991). *Artista e designer*. Roma-Bari: Laterza.
- > Norman, D.A. (2004). *Emotional Design*. New York: Basic Books.
- > Ovadia, D. (2019). Dalla percezione estetica alla fruizione digitale. In C. Ciccopiedi (cur.), *Archeologia Invisibile* (pp. 25-29). Modena: Franco Cosimo Panini.
- > Romanelli, M. (1990). Gaetano Pesce o dell'opposizione. *Domus*, (712), 17-24.
- >> Romanelli, M. (1996). Gaetano Pesce o dell'opposizione. In A. Branzi, (1996). *Il Design italiano 1964-1990* (pp. 474-475). Milano: Electa.
- > Thomsen, M. (2005). Society of Mixtangibles. In A. Pirhonen, H. Isomäki, C. Roast & P. Saariiluoma (cur.), *Future Interaction Design* (pp. 177-192). London: SpringerVerlag.

## Ridisegnare mappe tra arte e design

Le discipline dell'arte e del design attraversano un periodo di sostanziale trasformazione. Nel 2014, si avvia un programma di ricerca dottorale con l'obiettivo di ridisegnare la mappa delle loro interrelazioni. Il testo rilegge i contenuti dello studio e propone una riflessione sui primi risultati raggiunti.

Se la crescente complessità delle condizioni contestuali spinge il design verso nuovi ambiti di ricerca e di azione, altrettanto variegata appaiono la riflessione e la produzione nel campo dell'arte. La ricerca riconosce numerose traiettorie per un rinnovato dialogo tra le due discipline: quella della contaminazione operata dai media sull'arte, che la rende sostanzialmente indistinguibile dai prodotti; quella del rispecchiamento dei processi di "produzione", tra arte come progetto e prodotto come arte; quella che esplora i comportamenti sociali in direzione di "estetiche relazionali"; quella che indaga sulle potenzialità espressive delle tecnologie digitali; quella che si confronta con la dimensione inter- e trans-culturale nei processi della globalizzazione.

Stabiliti gli ambiti e i temi di confronto, la ricerca affronta la questione delle modalità e degli strumenti operativi intorno ai quali costruire nuove sinergie. Attraverso una serie di approfondimenti specifici, essa si concentra, in particolare, sulle ultime tre traiettorie evidenziate dalla mappa, là dove queste intercettano la disciplina del design nelle pratiche collaborative e nella promozione dell'"innovazione sociale", nella concezione e realizzazione di spazi immersivi e interattivi, nella valorizzazione delle culture locali e delle tradizioni artigianali.

Il quadro d'insieme delinea un sistema vasto e reticolare, articolato ora su più piani, ciascuno dei quali descrive corrispondenze inedite: non territori, ma tragitti che tuttavia sembrano convergere verso un'idea di innovazione come impegno sociale e civile.

[ arte, design, ricerca dottorale, teoria del progetto, pensiero critico ]

### Luca Guerrini, Raffaella Trocchianesi

Professore associato, Politecnico di Milano  
Professore associato, Politecnico di Milano

> [luca.guerrini@polimi.it](mailto:luca.guerrini@polimi.it) [raffaella.trocchianesi@polimi.it](mailto:raffaella.trocchianesi@polimi.it)

Questo testo descrive i contenuti di una ricerca dottorale avviata nel 2014 con l'obiettivo di verificare l'apporto delle arti figurative e performative alla cultura e alla prassi del design contemporaneo. Si tratta di una iniziativa promossa dagli autori nell'ambito dei programmi di ricerca del Dottorato di Design del Politecnico di Milano. Una rilettura del lavoro sinora svolto consente di mappare i primi risultati raggiunti e delineare le prossime azioni.

Il legame tra design e arti si consolida nel dibattito culturale europeo tra Otto e Novecento, ed è sancito da numerosi contributi teorici ed esperienze didattiche. In questo quadro, le pratiche creative sono finalizzate alla produzione di artefatti fisici. L'artista e il designer operano in campi distinti, ma condividono processi di ideazione, tecniche di rappresentazione e pratiche costruttive comuni. Nella tradizione italiana tale condizione si esprime in figure di maestri come Joe Colombo, Enzo Mari, Bruno Munari: "artisti e designer" che agiscono in entrambi i campi nella consapevolezza che l'"utile" sia criterio disgiuntivo fra essi (Munari, 1971).

Negli ultimi decenni, tale impostazione incontra un punto di faglia determinato dalla crescente complessità dei prodotti, dei processi costruttivi, delle strategie di promozione e di distribuzione. Nella pratica progettuale si introducono nuove conoscenze e competenze per rispondere ai processi di "dematerializzazione" che caratterizzano l'universo delle merci. Si assiste quindi ad una proliferazione degli ambiti d'azione del design che, nello specifico della ricerca dottorale, trova espressione nel concetto di «design multiverso» (Bertola & Manzini, 2004). Mentre un tentativo più sistematico di perimetrazione disciplinare, la *Teoria dei quattro ordini* di Richard Buchanan, impegna l'autore in numerose revisioni ed integrazioni (Buchanan, 1992, 2004, 2015). Nemmeno il limite dell'«artificiale» (Simon, 1988) sembra resistere quando il design si confronta sempre più spesso col "naturale" – o quanto meno con il "biologico".

D'altro lato, anche il prodotto artistico si allontana dall'accezione tradizionale: nel binomio oggettuale/concettuale il secondo termine si avvalorava, l'abilità artigianale e la competenza costruttiva/esecutiva perdono rilievo rispetto al contenuto intellettuale e la prassi della ricerca artistica si avvicina progressivamente a quella progettuale. Non soltanto l'arte «si fa con tutto» (Vettese, 2010), abbattendo i limiti dello specifico artistico nei materiali e nelle tecniche, ma anche "dappertutto": è arte-ambiente, arte-azione, arte-servizio. Si può allora parlare di «arte come design» (Brusatin, 2007), in una sorta di ribaltamento dei destini, che suggerisce – se non impone – una verifica. In tale scenario, prende avvio la ricerca *Ripensare il ruolo delle arti nella cultura del design contemporaneo* come proposta tematica all'interno dei programmi del Dottorato di Design del Politecnico di Milano. Lo studio muove dalla consapevolezza che il campo disciplinare, su entrambi i versanti, attraversa una sostanziale trasformazione che ridisegna le relazioni reciproche. D'altro lato, esso riconosce la vocazione dell'arte e del design, di verificare e superare i propri confini disciplinari, alla ricerca di rapporti e confronti con altri ambiti. Tale vocazione testimonia come l'innovazione risieda proprio nei territori contigui: là dove le competenze si mescolano, i margini sfumano, i percorsi si intrecciano, la ricerca trova un fertile terreno di sviluppo. Inoltre, Il tema

si colloca nel più generale quadro dei rapporti tra design e discipline umanistiche che caratterizza la cultura progettuale europea e segnatamente quella italiana (Bürdek, 1992; Branzi, 1999; Manzini, 2016). Infine, la ricerca può contribuire alla riflessione sulla formazione del designer, individuando contenuti adatti a sperimentazioni didattiche innovative, sia in singoli corsi che all'interno di nuovi *curricula* formativi.

Date queste premesse, lo studio si propone di esplorare tre principali questioni:

- Quali sono gli ambiti nei quali le competenze progettuali e artistiche possono ancora collaborare alla generazione di visioni, ambienti, oggetti e servizi?
- Quali sono i temi che tale rinnovata collaborazione può affrontare, alla luce delle mutate condizioni sociali e di mercato?
- Quali sono le modalità e gli strumenti di tale interazione nelle pratiche del progetto e della ricerca?

Dare risposte a tali interrogativi pone un obiettivo ambizioso. Occorre in primo luogo tracciare una mappa delle reciproche nuove relazioni tra arte e design, a partire dalla quale individuare una serie di approfondimenti specifici, ciascuno dei quali possa motivare un intero percorso dottorale. In tal senso la ricerca propone un programma di lungo termine, articolato per fasi, con il contributo di più ricercatori.

Una ricognizione della produzione artistica contemporanea e della letteratura che ne analizza e commenta i contenuti, consente di individuare numerose traiettorie lungo le quali il dialogo «multiverso» con la disciplina del design può trovare nuove argomentazioni.

Una prima traiettoria segue la lettura di Germano Celant (2008), secondo il quale gli statuti delle arti vanno oggi soggetti ad una sistematica contaminazione ad opera dei media, che li rende sostanzialmente indistinguibili dai prodotti. In questa nuova condizione «la radicalità del pensiero artistico e la sua ragione storica di esistere come risposta critica, [...] rischiano un totale e definitivo annullamento per entrare nella spirale del mercato». L'arte diviene allora «funzionale» «a ragioni d'uso simbolico e commerciale, così da renderla subordinata alle richieste dei consumatori» (Celant, 2008, p. 5). In questa accezione, tuttavia, più che di confronto tra arte e design si dovrebbe parlare di una dissoluzione della prima nel secondo, laddove si intenda quest'ultimo nella sua connotazione più deteriorata di mero strumento al servizio del sistema dei consumi.

Una seconda traiettoria riguarda l'evoluzione del processo di «produzione» dell'artefatto artistico. A partire dalla corrente dell'Arte Concettuale, infatti, numerosi artisti hanno inteso la pratica dell'arte come «regia» delle diverse fasi di produzione, affidando la realizzazione ad altri e conferendo così all'opera una chiara «matrice progettuale». Tale strategia è evidente in maestri come Donald Judd, Richard Serra o Vito Acconci e in autori contemporanei come Simon Heijdens e Rachel Whiteread. Di contro, nel campo del design si manifesta una sorta di rispecchiamento, quando il disegno dei prodotti industriali rivela una esplicita contaminazione artistica. In questo caso le strategie sono assai diversificate in ragione dell'interpretazione del fare artistico che ciascun autore predilige. Si pensi ad esempio alla produzione di designer quali Denis Santachiara, Ingo Maurer, Ron Arad, i Fratelli Campana, Marcel Wanders. Nel confronto, si delinea un

paesaggio progettuale ricco di testimonianze che smentiscono – in certo modo – la lettura di Celant: la reciproca contaminazione tra arte e design, genera opere/artefatti/prodotti che propongono una significativa rilettura critica (talvolta provocatoria e visionaria) tanto degli oggetti che usiamo quanto degli spazi in cui viviamo.

Una terza traiettoria che la ricerca individua è quella delle «estetiche relazionali» proposte da Nicolas Bourriaud (2010). Ricadono in tale categoria «produzioni [...] processuali o comportamentali» – eventi, più che opere – i quali si svolgono «in funzione di nozioni interattive, conviviali e [appunto] relazionali» (Bourriaud, 2010, pp. 7-8). Secondo l'autore francese, «lo spazio delle relazioni correnti è quello più duramente colpito dalla reificazione generale»: incanalato nelle «autostrade della comunicazione» – in particolare tramite i media elettronici – «il legame sociale è diventato un artefatto standardizzato» (Bourriaud, 2010, pp. 8-9). In tale contesto, l'opera d'arte «relazionale» si configura come «un interstizio sociale [ovvero] uno spazio di relazioni umane che, pur inserendosi più o meno armoniosamente e apertamente nel sistema globale, suggerisce altre possibilità di scambio rispetto a quelle indicate del sistema stesso» (Bourriaud, 2010, p. 15). Non è difficile riconoscere in questa ricerca un parallelo artistico delle esperienze di *design activism* (Markussen, 2013) e più in generale delle strategie sperimentate dal «design per l'innovazione sociale» (Manzini, 2015). Ed è su tale analogia che la ricerca dottorale può costruire nuovi territori di confronto sia nei metodi che nei contenuti.

Un ulteriore terreno comune è quello tracciato dall'uso delle tecnologie digitali. Uno spazio in certo senso opposto al precedente, dove le potenzialità linguistiche ed estetiche della tecnica vengono saggiate invece che messe in discussione. Si tratta di un ambito di ricerca frequentato da personalità ibride, a cavallo tra impegno artistico (video-arte, *happening*, concettuale) e competenze digitali (informatica, elettronica, *data science*). Dall'intreccio di tali esperienze e conoscenze, nascono opere che pretendono un forte coinvolgimento del pubblico, esse sono «interattive», «collaborative», «dinamiche» e «personalizzabili» (Paul, 2015, pp. 67-68), spesso realizzate in realtà virtuale/aumentata o con il ricorso a spazi immersivi, installazioni digitali, paesaggi sonori. Confrontandosi con queste ricerche la cultura del design può trovare un terreno di scambio particolarmente fecondo, sperimentando nei prodotti, negli ambienti e nei servizi qualità analoghe a quelle che connotano gli artefatti artistici digitali.

Infine, ricorrendo ancora alla guida intellettuale di Bourriaud (2014) la ricerca individua una ulteriore traiettoria. Questa riguarda le ricerche artistiche che si confrontano, a vario titolo, con i processi della globalizzazione, con le nozioni di inter- e trans-culturalità, con i problemi della de-colonizzazione. Per descrivere questa corrente nel campo dell'arte, Bourriaud ricorre alla metafora del «radicante», sostanza che – in botanica – ha la funzione di favorire l'accrescimento delle radici. «Essere radicanti – scrive Bourriaud – [significa] mettere in cammino le proprie radici in contesti e format eterogenei; [...] tradurre le idee, transcodificare le immagini, trapiantare i comportamenti, scambiare piuttosto che imporre» (Bourriaud, 2014, p. 20). Affinché tale attitudine possa scaturire dalle «differenze» e dalle «singolarità», «bisogna passare alla cooperazione fra culture

egualmente critiche della propria identità, cioè accedere allo stadio della traduzione» (Bourriaud, 2014, p. 27). In altri termini, per contrastare l'«uniformazione galoppante delle culture e dei linguaggi», è necessario, non soltanto rendere “trasportabili” le proprie «radici», ma anche “trapiantarle” in una conversazione globalmente condivisa. Si tratta di questioni che trovano riscontro nel design quando riconosce nella diversificazione delle tradizioni, nella sedimentazione delle culture, nell'accumulazione dei saperi artigianali, altrettanti giacimenti per la valorizzazione dei territori (Fagnoni, Gambaro & Vannicola, 2004; Parente & Sedini, 2019). Nel confronto con il «radicante» tali approcci possono arricchirsi e trovare corrispondenze intorno al valore delle culture locali in un contesto globale esplorato criticamente.

Se le traiettorie sin qui tracciate individuano ambiti e temi intorno ai quali costruire nuove sinergie tra arte e design, una serie di approfondimenti specifici affronta la questione delle modalità e degli strumenti operativi. Sotto questo aspetto, il lavoro di ricerca sinora svolto si concentra su tre traiettorie evidenziate nella mappa della produzione artistica contemporanea, vale a dire quelle che attengono alla dimensione «relazionale», alla dimensione tecnologica e alla dimensione inter- e trans-culturale. Tali traiettorie si impongono per la capacità di intercettare ambiti di riflessione teorica e di ricerca applicativa privilegiati dalla comunità del design del Politecnico di Milano. Una prima linea di ricerca (Devecchi, 2018) analizza il concetto di *empatia* – cardine dell'esperienza estetica all'inizio del XX secolo (Theodor Lipps, Wilhelm Worringer) – alla luce della crescente importanza degli approcci collaborativi nel design. L'interpretazione fenomenologica (Stein, 1989; Boella, 2018) intende l'empatia come esperienza interpersonale che ci consente di riconoscere il valore della diversità dell'altro. In tal senso essa diviene fondamento di ogni relazione dialogica e cooperativa (Sennett, 2014). L'analisi di pratiche artistiche – immersive, collaborative e/o partecipative – riconducibili alla dimensione «relazionale», consente l'individuazione di elementi ricorrenti, definiti *enablers*, che vengono identificati, codificati e validati attraverso *workshop* ed esperienze di ricerca-azione. In tal modo, la ricerca sperimenta un approccio transdisciplinare, all'intersezione tra filosofia, arte e design. Tale approccio consente di tradurre l'esperienza empatica dell'alterità, che l'«estetica relazionale» sperimenta sul piano emotivo/corporeo, in uno strumento utilizzabile per preparare e sostenere processi collaborativi di progettazione (Devecchi & Guerrini, 2017).

L'ambito delle tecnologie digitali caratterizza la seconda linea di ricerca (Soriero, 2019). Il lavoro riguarda in particolare gli spazi immersivi, ovvero quegli ambienti in cui realtà fisica e virtuale si mescolano, consentendo una esperienza sensoriale e cognitiva di luoghi altrimenti solo immaginabili. Lo studio individua, analizza e classifica tali spazi a partire dalla ricca casistica prodotta dagli artisti digitali. Da questo lavoro istruttorio emerge la centralità dell'elemento naturale nelle sperimentazioni più recenti tanto da suggerire la nuova categoria interpretativa di *Spazio Immersivo Tecnonaturale*. In tale accezione l'ambiente interattivo, da occasione di incontro con l'immaginario e l'extra-ordinario, diventa luogo dove maturare una nuova, intima consapevolezza del rapporto tra artificiale e naturale. Si delinea così un possibile territorio d'intersezione

tra esperienza estetica, design e sperimentazione scientifica che la ricerca sottopone ad attenta verifica attraverso progetti e realizzazioni. Questa contaminazione interdisciplinare tra design e arte, tra cultura dello spazio e scienza della percezione suggerisce letture e interpretazioni critiche nelle quali la componente artistica da espressione autoriale si fa “materia” di progetto (Trocchianesi & Pirola, 2017).

La dimensione inter- e trans-culturale della sperimentazione artistica contemporanea è oggetto di due ulteriori linee di ricerca. Un primo studio (Decker, 2018) parte dal riconoscimento del Batik come patrimonio immateriale dell'umanità (Unesco) per individuare nuove relazioni tra il *design per il patrimonio culturale* e la *produzione artistica nell'ambito del tessile*. In alcune interpretazioni di questa tecnica tradizionale e nei relativi processi di *cross-fertilization* tra produzione artigianale e industriale, la ricerca riconosce un “territorio” di valorizzazione transculturale che accomuna Design e Arte. Numerosi casi di artisti e designer che utilizzano il Batik per sperimentare nuovi linguaggi ed applicazioni avvalorano l'interpretazione. In questo quadro, la ricerca mette a punto uno strumento tematico in forma di meta-archivio digitale, con un duplice obiettivo: da un lato reperire dati su colori, *pattern*, tecniche e applicazioni al fine di approfondire la conoscenza dell'oggetto di studio; dall'altro stimolare progettisti e curatori verso nuovi *concept* e contaminazioni transculturali in contesti museali e/o territoriali. In tal modo, la ricerca propone un meccanismo di «traduzione» di questa antica tradizione artigianale che contribuisce a conservare ed alimentare le «differenze» tra culture.

Il secondo progetto di ricerca (Franceschini, 2019) problematizza il concetto di *pedagogia critica* come possibile indirizzo di una educazione innovativa al design. L'idea di «ecologia delle conoscenze» (De Sousa Santos, 2014) e i lavori sull'apprendimento e le pratiche comunitarie (Freire, 1970; Illich, 1970), costituiscono la base epistemologica della riflessione. Lo studio si concentra poi su esperimenti pedagogici attuati all'intersezione tra arte, design e architettura in diversi contesti geografici e storici, quali: Global Tools, Campus in Camps (Franceschini & Guerrini, 2017) e le pratiche degli artisti Adelita Husni-Bey, Ahmet Öğüt e del collettivo Bete-Local. Tali esperienze sperimentano azioni performative, narrative auto-etnografiche e scambi intersoggettivi tesi all'emancipazione culturale dei partecipanti. Lo studio evidenzia come tali esperienze, mettano in discussione i sistemi disciplinari codificati attraverso un programma educativo centrato sulla “disobbedienza epistemica”: una strategia che immagina le istituzioni pedagogiche, e quindi la vita sociale e la conoscenza, in forme alternative ai processi di omologazione globale.

Gli esiti sinora raggiunti dalla ricerca descrivono un sistema vasto e reticolare di confronto tra le discipline artistiche e il design: non territori, ma tragitti. Non si tratta dunque di ricostruire un modello interpretativo unitario, quanto di accettare e sondare una molteplicità di direzioni. Si rinnova un dialogo fecondo, articolato ora su più piani in ciascuno dei quali è possibile trovare corrispondenze inedite. Non solo, questi primi promettenti risultati incoraggiano il procedere dell'esplorazione, soprattutto laddove tracciano indirizzi alternativi a un design asseverato alle logiche dell'economia e



del *marketing* o ai modelli dell'universo digitale, verso un'idea di innovazione come impegno sociale e civile. Se la prospettiva estetica riguarda la «vita delle forme», allora queste molteplici traiettorie conservano i tratti di sempre: indirizzano l'analisi, la riflessione critica e soprattutto la sperimentazione concreta di idee che riguardano la condizione del vivere di tutti noi.

## References

- > Bertola, P., & Manzini, E. (cur.). (2004). *Design Multiverso*. Milano: Poli.Design.
- > Boella, L. (2018). *Empatie. L'esperienza empatica nella società del conflitto*. Milano: Raffaello Cortina.
- > Bourriaud, N. (2010). *Estetica relazionale*. Milano: Postmedia Books.
- > Bourriaud, N. (2014). *Il radicante. Per una estetica della globalizzazione*. Milano: Postmedia Books.
- > Branzi, A. (1999). *Introduzione al Design italiano*. Milano: Baldini & Castoldi.
- > Brusatin, M. (2007). *Arte come design*. Torino: Einaudi.
- > Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.
- > Buchanan, R. (2004). Design as inquiry. The common, future and current ground of design. In J. Redmond, D. Durling & A. de Bono (cur.), *Proceedings of Futureground, Design Research Society International Conference* (pp. 9-16). Melbourne: Monash University.
- > Buchanan, R. (2015). Worlds in the making: Design, management, and the reform of organizational culture. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(1), 5-21.
- > Bürdek, B.E. (1992). *Design: Storia, teoria e prassi del disegno industriale*. Milano: Mondadori.
- > Celant, G. (2008). *Artemix. Flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*. Milano: Feltrinelli.
- > De Sousa Santos, B. (2014). *Epistemologies of the South: Justice against Epistemicide*. London-New York: Routledge.
- > Decker, L. (2018). *Forme tessili iconiche e coordinate culturali: relazioni tra arte e design e valorizzazione di caratteri transculturali nell'ambito tessile*. (Tesi di dottorato, Politecnico di Milano, Italia). Disponibile da <http://hdl.handle.net/10589/138507>
- > Devecchi, A. (2018). *Designing the empathic experience. Suggestions from art practices*. (Doctoral dissertation, Politecnico di Milano, Italia). Disponibile da <http://hdl.handle.net/10589/141265>
- > Devecchi, A., & Guerrini, L. (2017). Empathy and Design: A New Perspective. *The Design Journal*, 20 (sup. 1), S4357-S4364.
- > Fagnoni, R., Gambaro, P., & Vannicola, C. (cur.). (2004). *Me.design\_Forme del Mediterraneo*. Firenze: Alinea.
- > Franceschini S., & Guerrini L. (2017). Campus in Camps. Decolonizing Knowledge and the Question of Un-learning. *Re-visiones*, 7(7), 202-208. Disponibile da <http://www.re-visiones.net/index.php/RE-VISIONES/article/view/202/368>
- > Franceschini, S. (2019). *Toward an ecology of knowledges. Critical pedagogy and epistemic disobedience in contemporary visual art and design practices*. (Doctoral dissertation, Politecnico di Milano, 2019). Disponibile da <http://hdl.handle.net/10589/144996>
- > Freire, P. (1970). *The Pedagogy of the Oppressed*. New York: Herder & Herder.
- > Illich, I. (1970). *Deschooling Society*. New York: Harper & Row.
- > Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge (Mass.), USA: The MIT Press.
- > Manzini, E. (2016). Design Culture and Dialogic Design. *Design Issues*, 32(1), 52-59.
- > Markussen, T. (2013). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics. *Design Issues*, 29(1), 38-50.
- > Munari, B. (1971). *Artista e designer*. Roma-Bari: Laterza.
- > Parente, M., & Sadini, C. (2019). *D4T. Design per i territori. Approcci, metodi, esperienze*. Trento: List.
- > Paul, C. (2015). *Digital Art*. London-New York: Thames & Hudson.
- > Sennett, R. (2014). *Insieme. Rituali, piaceri, politiche della collaborazione*. Milano: Feltrinelli.
- > Simon, H.A. (1988). *La scienza dell'artificiale*. Bologna: Il Mulino.
- > Soriero, M.E. (2019). *Spazi tra design e arte. L'esperienza immersiva tecnonaturale*. (Doctoral dissertation, Politecnico di Milano, Italia). Disponibile da <http://hdl.handle.net/10589/145093>
- > Stein, E. (1989). *On the Problem of Empathy*. Washington D.C.: ICS Publications.
- > Trocchianesi, R., & Pirola, M. (2017). Metaphorical spaces. The art used by designers to explore, experiment and express concepts of Interiors. *The Design Journal*, 20 (sup. 1), S261-S272.
- > Vettese, A. (2010). *Si fa con tutto*. Roma-Bari: Laterza.

## Design e Arte nell'immaginario connettivo

L'Arte e il Design sono stati complici per tutto il Novecento a costruire l'una desideri con previgenti visioni del futuro di ciò che l'altro ha poi cercato di realizzare e mettere in circolo a disposizione delle masse. Sarà il dadaismo con l'uso diffuso dell'idea di "interpretazione", come significato dell'opera d'arte, a cambiare totalmente il peso dell'importanza delle "contaminazioni". Se tutto è contaminato e se la contaminazione totale è un fatto sistemico, non conta più forzare la ricerca delle origini, ma ricollocare i fenomeni secondo lo sviluppo delle "combinazioni" che di essi si possono avere. La comparsa sullo scenario mondiale della necessità di interrogarsi sul *Webness* smuove nuove consapevolezze. La diffusa possibilità dell'accesso alle nuove tecnologie porta "l'intelligenza collettiva" a farsi "connettiva" solo che a connettersi non sono più gli umani tra loro o con le macchine, ma sono anche le macchine a essere interconnesse. La velocità e l'enorme capacità di elaborazione dei dati comporta sistematicamente l'esplorazione di nuove combinazioni. Gli algoritmi sono in grado di processare quantità impensabili di dati e quindi agire in modo autonomo a configurare immagini e forme del tutto inedite e incontrollabili. Nelle pratiche artistiche e nel design si percepisce una necessità sempre crescente di "metaprogetto", ovvero una progettazione riflessiva e soprattutto critica dei sistemi stessi con cui si progetta.

Se il modello più che progettato viene calcolato, complessivamente tutti gli aspetti della metodologia progettuale vanno messi in discussione. Uno spostamento paradigmatico dell'attenzione dal "prodotto finale" al "processo per ottenerlo". Il processo progettuale acquista variazioni sensibili con la "programmazione generativa", dove una serie di eventi producono un risultato mai del tutto previsto, ma che necessitano di conservare nel risultato finale il principio che li ha generati. Nuova consapevolezza rispetto alle potenzialità tecnologiche.

[ interpretazione, contaminazione, combinazione, connettività, metaprogetto ]

### Gianpiero Alfarano

Professore associato, Università degli Studi di Firenze  
> [gianpiero.alfarano@unifi.it](mailto:gianpiero.alfarano@unifi.it)

Il design, inteso come spostamento del pensiero attraverso gli oggetti ha sicuramente scambiato da tempo con l'arte i principi capaci di creare un collante tra le idee e gli oggetti, tra modi di vivere e modi di vedere il mondo, tra le forme di comunicazione e le immagini che esse riescono a produrre. Che ormai si viva sotto l'egida della "contaminazione totale" è fin troppo ovvio. Per il design questo è più fisiologico che per altre discipline. Esso opera ormai in modo stabile con azioni di sconfinamento e con eterogeneità assorbe e rilancia contributi eterogenei specie nell'intraprendere nuovi linguaggi. L'arte che invece ha per vocazione la capacità di contaminare, subisce essa stessa le invasioni strumentalizzanti del mercato. I linguaggi creativi, in qualsiasi forma siano, è conclamato che evolvono in forme ibride, simbiotiche che fondono e confondono categorie e fenomeni espressivi. Di scambi tra linguaggi ve ne sono innumerevoli e sono fin troppo storie note. Il Novecento è stato costellato proprio da questo, tanto da elevare a *status* i suoi bastardismi eccellenti. Duchamp *docet*. Quando nel 1913 Duchamp, sei anni prima di Gropius, inventa l'estetica industriale, con *Roue de bicyclette* porta il dadaismo a produrre in massa un nuovo immaginario, una nuova esigenza mai esplicita prima: "l'indignazione contagiosa". Non si può rimanere indifferenti di fronte allo spiazzamento del far assurgere a opera d'arte un oggetto di uso quotidiano, ma da quello stesso momento in poi tutto diventa arte basta imporre l'uso "dell'interpretazione". Quindi ogni campo deve aspettarsi di essere contaminato dalla nuova visione e ogni campo può contaminare a sua volta senza più soluzione di continuità. Dagli anni novanta del secolo scorso, sull'onda lunga di tutti gli ismi del Novecento la contaminazione totale ha assunto una sua propria sistematicità. Azzerata la sua espansione, ad essere rilevante non è più la provenienza della contaminazione, ma le possibilità di declinarne le "combinazioni". Il contemporaneo si identifica con il reverbero delle combinazioni che crescono dentro il proliferare della comunicazione ottenibile con le nuove tecnologie. Nella produzione del pensiero creativo, per gran parte del XX secolo si era proceduto adottando, anche se tacitamente, il monito identificato come coscienza sociale da parte di Walter Benjamin. Sosteneva infatti Benjamin che: "l'autore, qualsiasi esso sia, deve produrre innovazione tecnica e non solo la sua rappresentazione estetica". Ma nonostante la tecno-cultura cresceva vertiginosamente, come diagnosticato da Benjamin, conquistando la contemporaneità e dando allo sviluppo tecnologico la sua inevitabile prevaricazione, l'estetizzazione da componente critica, strumento elitario delle avanguardie, diventava manifestazione ipertrofica della rappresentazione del vivere sociale. E così gli scambi imprescindibili a ogni livello soprattutto nelle pratiche del pensiero creativo, riferimenti, rimandi, citazioni su citazioni fino a veri e propri saccheggii di identità, proliferano. Oggi richiedono ormai una ricerca matura che prenda in considerazione non più la contaminazione come fenomeno espressivo, ma consideri piuttosto le sue conseguenze in fatto di combinabilità. Ecco da dove partire per immergersi in un'inedita esplorazione della condizione attuale del rapporto tra design e arte. Considerare le contaminazioni, in fondo, significa ricercarne l'origine, la provenienza della quale per molti casi è difficile identificare la scintilla iniziale anche perché, più che a essere

sfuggente, il primordiale avvio è già esso stesso un crogiolo di influenze. Le possibilità combinatorie non guardano il passato, ma ipotizzano il futuro. Ipotizzare in provetta ciò che potrà darci il domani prossimo venturo. Sono le combinazioni a variare e ampliare il campo delle potenzialità. Lo si legge oggi con lo sviluppo delle elaborazioni algoritmiche, ma è già evidenza eloquente da un po'. Nel percorso sinergico tra design e arte qualcosa è già avvenuto da tempo addirittura orientandone marcatamente il vettore di sviluppo. In questo le opere della Pop Art profumano ancora di intuito. Proprio mentre le contaminazioni proliferavano disperdendo valori e significati, gli artisti Pop americani, Warhol, Rauschenberg, Linchtenstein, Oldenburg e altri, germinavano una inconsueta concentrazione proprio sulle possibilità combinatorie dei linguaggi (Mecacci, 2008). La combinazione come capacità di esprimere conoscenza, presa d'atto della realtà, più che seguire, per contagio linguistico, lo spirito del tempo. È la prima volta che la varietà delle combinazioni focalizzano in modo esteso l'interesse della comunicazione per le masse tanto da diventarne il precetto. Che sia la comunicazione a produrre incentivi all'immaginario per poi scatenare l'entusiasmo corale nel prefigurare una visione collettiva, diventa fattore diffuso e genericamente percepito. Le immagini rimandano a individuare significati e sono i significati a produrre senso e valore all'interno del sistema delle merci dotando di un patrimonio comune i fruitori (Greimas, 2000; Celaschi, 2016). Beni diffusi, popolari, dal significato condiviso. Ormai si era così innescato il processo che fa perdere consistenza nella distinzione strutturale tra arte e design. Attraverso la produzione di significati spiazzanti, il comune senso della visione alimenta l'immaginazione che permette di manipolare idee che rimandano ad altre idee fino a condensarsi in concetti formali, in oggetti d'uso (Rastany, 1989). Ancora Benjamin, nel suo sempre a tutt'oggi fondamentale, *L'Opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), parla della distanza tra idea e realizzazione individuando bene quanto in questa distanza conti il desiderio di novità rispetto alla soddisfazione dello stesso grazie ai nuovi processi tecnologici. Scrive Benjamin: «Uno dei compiti principali dell'arte è stato, da sempre, quello di generare un'esigenza per la cui piena soddisfazione non è ancora giunto il momento». E poi è ancora Umberto Eco nel '62 a sentire la necessità di ribadire il concetto. Nella prefazione al catalogo della mostra *Arte programmata, Arte cinetica* (1962) scrive: «Non so bene come abbia fatto, ma è sempre stata l'arte, per prima, a modificare il nostro modo di pensare, di vedere, di sentire, prima ancora, certe volte cento anni prima, che si riuscisse a capire che bisogno c'era». Ci pensa la Factory di Warhol a ridurne la distanza. La riproducibilità di Warhol supera di colpo «l'ora del destino» di Benjamin (1936). La trasformazione della merce di consumo in consumo artistico, da prodotto industriale a prodotto artistico non solo testimonia la reciprocità, ma accorcia, in un corto circuito, desiderio di immaginazione e soddisfazione contingente. Questo operare creativo fa di più. Apre al pensiero di altri, diverso e differente dall'autore e ne sancisce l'ineluttabilità di un nuovo destino. Oggetti riproducibili riprodotti in icone riproducibili. Iperbolica mutazione dei punti di vista. La «multifocalità» che Picasso aveva consacrato nel cubismo diventa pratica comune

nel quotidiano modo di percepire la realtà. Warhol non focalizza o riproduce ciò che già esiste, ma mette in «mostra» la cinicità delle combinazioni. È un continuo sperimentare in un travaso istintivo di mescolanze saccheggiando qualsiasi forma d'arte. Anche le incursioni warholiane nell'editoria lo testimoniano. Sperimentazione e inquietudine si mescolano in una continuità di rimbalzi. Accostamenti impossibili, mascheramenti e il disorientamento della negazione all'uso per farne altro, costruiscono la strategia del Melting Pop.

«*Andy Warhol's Index (Book)* del 1967 è più un elaborato *pastiche* multimediale che un vero e proprio libro. Etichettato come «libro collage», «non libro» è [...] una miscela» (Mecacci, 2008, p. 133).

I continui rimbalzi di senso moltiplicano modificando l'ovvietà del reale. Il produrre comunicazione appare semplice nel fornire immediata la percezione del messaggio eppure nasconde dietro l'icona rimandi e riferimenti profondi che si interessano ad essere merce manipolabile nella combinazione più che attenersi alla deriva della contaminazione. Gli oggetti più semplici di una giornata normale passano a essere feticci universali. La cultura Pop dagli Stati Uniti, per contagio immediato, porta in Italia la disponibilità di mettere in discussione gli apparati estetici esistenti. Una filosofia e un atteggiamento che ha mosso la cultura del design su dimensioni problematiche non solo di natura linguistica, ma di «radicale» critica dei fondamenti del pensiero di Modernità. Non a caso Germano Celant definì Radicali i gruppi di avanguardia dei giovani designer italiani come gli Archizoom, i Superstudio, gli UFO, i 9999, gli Zziggurat. Questi movimenti giovanili dall'Italia, sulla scia del modello Pop di critica ai consumi e ai paradossi della nascente civiltà del benessere, innescarono l'urgenza del rinnovamento alla visione e alla produzione in tutte le società industriali. Ironia ed anarchia conducevano a rivendicare l'autonomia differenziata nella scala del progetto. Tra il progetto urbano, architettura e il design, di fronte all'insanabile conflitto in corso, nasceva la necessità di rivendicarne per ciascuno l'autonomia operativa (Branzi, 2007). I Radical non rivendicano solo la differenziazione disciplinare, ma costruiscono un operare critico capace di andare ben oltre. La crisi delle certezze della Modernità razionalista e l'evaporazione del mito dell'unità del progetto vengono affrontati con la sconfitta della standardizzazione e con nuove morfologie visionarie; sollecitano nuovi comportamenti all'uso che potessero influenzare l'immaginario sociale nel soddisfacimento dei bisogni. La componibilità di sistemi di arredi si riposiziona nella flessibilità d'utilizzo degli stessi, disponibili a combinazioni variegata da far compier esperienze esplorative inedite da parte del fruitore. Il divano Superonda degli Archizoom, afferma, quasi da manifesto, la completa autonomia del prodotto di arredo dall'architettura e ne sancisce la rivoluzione formale grazie alla sua componibilità combinatoria in svariate posizioni. Dalla trasgressione dadaista, alla anarchica ironia dei Radical, il design si propone rispetto all'arte come attuatore di un pensiero e di metodologie artistiche capaci di semplificare linguaggi creativi per renderli disponibili a chiunque. Osserva Mario Perniola:

L'arte odierna soffre di una duplice semplificazione, che è una conseguenza del generale processo di demitizzazione e di secolarizzazione che coinvolge tutte le attività simboliche: da un lato essa viene schiacciata sulle opere, prescindendo da tutto ciò che è condizione dell'esistenza di un'opera d'arte; dall'altro viene schiacciata sulla realtà, prescindendo dallo spessore e dalla complessità del reale. (2000, p. 3)

In Italia agli inizi degli anni settanta del secolo scorso c'è Dino Gavina che del riposizionamento dell'arte nel sociale ne fa una bandiera attraverso un nuovo concetto di design. Nel 1971 produce *Ultramobile*. Nella presentazione della collezione Gavina scrive:

Ogni pezzo è un'opera d'arte, un multiplo a numero illimitato. Ultramobile è perciò una vera operazione artistica pensata con lo scopo di far entrare anche nelle case normali una presenza poetica con più facilità, valore per i figli, per il futuro, per gli ospiti, per l'ambiente. (1971, p. 80)

Se fino agli anni sessanta del Novecento chi mescolava o saccheggiava i linguaggi rappresentava avanguardia e trasgressione, da quello stesso momento in poi cresce, un'area che pensa in termini di "processi estetici" come condizione valoriale nelle implicazioni socio-culturali (Arnheim, 1969). Si afferma così in modo irreversibile la vocazione emancipatoria della relazione scambievole tra design e arte con la complicità di una predominanza del tutto irreversibile: l'affermazione globale delle tecno-scienze. L'uno a soddisfare ciò che l'altra sollecita ad aspettarsi. Per entrambi la necessità è di rispondere alla crescente domanda di bisogni estetici ricorrendo in modo massiccio alle disponibilità facilitate dall'accesso diffuso alle nuove tecnologie. Le dichiarazioni dei *Manifesti* di Lucio Fontana (Sanna, 2015) sollecitano e prevedono inglobamento della teorizzazione artistica nella cultura del pensiero progettuale, grazie alle disponibilità produttive delle nuove tecnologie. Questi nuovi assunti spingono alla riconfigurazione non solo degli artifici materiali, ma dello sguardo, al modo di osservare e presentare il mondo secondo nuove responsabilità culturali e politiche. Così, come la rivendicazione della Bauhaus introduce il diritto al bello nella progettazione degli oggetti d'uso, nell'emancipazione della cultura del progetto si afferma la concettualizzazione dell'oggetto come veicolo di educazione al gusto, alla sostanzialità della bellezza attraverso l'assunzione pratica riconoscibile nelle nuove capacità tecnologiche. Significa operare alle attivazioni di componenti che sollecitano alla partecipazione collettività dell'idea, della produzione di senso. Siamo alla società dei *link*. Nodi su cui convergono numerosi rimandi disponibili nella ramificazione infinita del *web*. Il senso comune delle cose che attraverso il valore di scambio incarna fuggevolmente il valore d'uso. Sarà sancito d'ora in poi il valore "dell'interpretazione" come valore di scambio tra le comunità rispetto alla partecipazione in singolo che ciascun fruitore può farne dell'opera d'arte come del manufatto merceologico. Più che l'astratto come cifra interpretativa del reale e come cristallizzazione di un linguaggio interpretabile a dismisura da applicare in ogni

condizione del fare creativo, già ampiamente praticato dal De Stijl con Mondrian e Rietveld (De Fusco, 1985) è "l'interazione" a presentarsi ai nostri giorni come nuova matericità linguistica da manipolare. L'interattività è la nuova fascinazione fondata sulla pervasività della tecno-estetica. La definizione di interattività sta nel vocabolario per scambio di azioni, ma anche per scambio di fattori reagenti, come avviene per esempio nei processi chimici. Le facoltà interattive che oggi si introducono nelle opere di ingegno o d'arte sono infatti fruitive sia nello scambio con o attraverso il dispositivo che le permette, sia come flusso "energetico" emotivo di sollecitazione alla reazione. Se l'obiettivo delle tecno-arti è di mappare le reazioni fisico-emotive per farne consapevolezza tangibile, il design ne esplora le potenzialità applicative per dare nuovi rapporti relazionali tra l'umano e gli artefatti (Taiuti, 2001). Nel corso di questi ultimi anni l'intreccio tra sperimentazioni informatiche sia dell'operare artistico che del progetto utilitaristico ha creato artefatti con un carico di prestazioni comunicative ampiamente dilatate. Gli oggetti di cui oggi ci serviamo non sono più un fatto privato, ma un fatto partecipativo. Con essi bisogna relazionarsi sempre più consapevolmente e averne più conoscenza per interagirvi. Più che di oggetti oggi possiamo parlare di terminali periferici i cui contenuti sono prodotti e conservati altrove. Appartengono ad una rete di relazioni che permettono la connessione a risorse che ne cambiano continuamente aspetto e significato. Sono continuamente mutevoli. Con tecnologia *IoT* sono in continuo dialogo tra loro e coadiuvano se non addirittura "impongono" loro le scelte da compiere perché ne sanno valutare più velocemente dell'umano le convenienze e le migliori opportunità di ottimizzazione dell'azione da svolgere. Il criterio delle scelte e la facilitazione a compierle mette in risalto l'attenzione a capire il regime delle influenze e i gradi di libertà disponibili. Parte in causa su questo punto di discussione è sicuramente il *web*: (Formenti, 2000) se sia la rete a costituire la liberalizzazione di ogni espressività oppure se sia l'iperconnessione a deformarne la consapevolezza dei contenuti. Intanto si diffonde la convinzione che se tutto è raggiungibile, acquisibile, non importa conoscerlo pienamente basta saperne fattibile la disponibilità (Rifkin, 2000). Contraddizioni e paradossi da richiedere un neologismo che Derrick De Kerkchove (1997) conia in *Webness* per indicare un sentire a smuovere nuove consapevolezze. Lo stesso De Kerkchove propone il superamento dell'idea di "intelligenza collettiva" nella riconversione in "intelligenza connettiva". Scrive: «Supponete che nella vostra mente ci siano forme fisse di pensieri messe da altre persone con il vostro consenso. Sarebbero pensieri interni oggettivi/soggettivi [...] ma invece di essere interne, sono esterne.» Da qui è fin troppo palese dedurre che sia l'immaginario collettivo a sottoporsi a nuove traiettorie. E se a immaginare non è più la consapevolezza collettiva ma un computer? Tutti i riferimenti precedenti saltano. Siamo di fronte alla possibilità che sia l'Intelligenza Artificiale a creare opere d'arte e gli algoritmi generativi a modellare forme del tutto prodotte dall'elaborazione informatica. L'intelligenza connettiva di cui parla De Kerkchove è ormai nel dominio delle macchine. La velocità di calcolo e la enorme capacità di elaborazione dei dati comporta la frenesia alla esplorazione delle combinazioni. Questo cambia enormemente i programmi di

progettualità. Sarà pura curiosità cimentarsi con le combinazioni del calcolo combinatorio dell'Intelligenza Artificiale facendosi preda dell'Eccitazione dell'Artificiale oppure sarà l'avvio di un nuovo processo di innovazione culturale con cui confrontarsi d'ora in poi? A proposito di combinazioni possibili, dice l'artista, massimo esperto del settore, Mario Klingemann (2017): «i sistemi A.I. sono instancabili, producono un flusso interminabile di immagini, la parte difficile è capire cosa farci». Intanto lui nel 2018 il suo *Ritratto di Edmond Belamy* se l'è visto battere all'asta da Christie's per 432.500 dollari. È solo un inizio? Andrà come andrà! Ma intanto è imprescindibile che Design e Arte avranno bisogno di più reciproca complicità per dare dell'immaginario connettivo nuova consapevolezza all'umana collettività. Sarà ancora la dinamica dialettica tra i due a liberare il nuovo dal dissolvimento del formale nell'essenziale e dall'entropia delle combinazioni.

#### *L'oggetto di discussione tra design e arte*

Il rapporto che oggi in design assume nel confrontarsi con le istanze artistiche contemporanee è stata messa in pratica con il lavoro di ricerca progettuale effettuato dagli studenti del Design Campus dell'Università degli Studi di Firenze. Un'esercitazione "metaprogettuale" con una metodologia di verifica critica ottenibile con varianti di combinazioni possibili materializzate attraverso la realizzazione di pezzi unici modellati a mano dopo averli programmati in codice digitale.<sup>[1]</sup> La tematica affrontata ha posto in relazione diretta la progettazione e la modellazione digitale con l'esecuzione manuale. La riproducibilità infinita del modello digitale con l'opera unica realizzata come irripetibile nell'esecuzione. La diffusione sul mercato dei *device* indossabili ha ispirato la ricerca a conformare provocatoriamente fattezze di ipotetici nuovi accessori tecnologici che ad avere scontata l'alta prestazione tecnologica avessero anche nella morfologia l'alta prestanza fisica. Si è sperimentato di materializzare l'immateriale. Accessori protesici voluti eccessivamente ingombranti in antitesi alla smaterializzazione e alla miniaturizzazione degli apparati tecnologici sempre più pervasivi fino a farne "oggetto di discussione" nel dibattito sulla attualità tecnologizzata e sul futuro dei corpi a intelligenza biologica o artificiale. L'apparato morfologico ha avuto come ispirazione le opere di Yves Klein delle quali ne ha completamente assorbito la simbologia cromatica del blu: la ricerca di una corrispondenza intima con la misura umana. "La più perfetta espressione del blu" così come lui l'ha definita. Sono nati così i FAAT: *Future Access Anatomic Tools*. Protesi anatomiche ad alta tecnologia interattiva che permettono, indossandoli, di scambiare con gli ambienti reale e virtuale visioni, percezioni, composizioni, misurazioni, comparazioni, informazioni amplificando, comunicando, esaltando, coinvolgendo, esplorando in una dimensione immersiva esperienze multisensoriali.

<sup>[1]</sup> I FAAT sono stati eseguiti presso LMD-Laboratorio Modelli Design del DID- Università di Firenze. Direttore-Responsabile Scientifico prof. arch. Gianpiero Alfarano. Tecnico Responsabile dott. Alessandro Spennato.

#### References

- > Alexenberg, M. (2011). *The Future of Art in a Postdigital Age*. Bristol: Intellect.
- > Arnheim, R. (1974). *Il pensiero visivo*. Torino: Einaudi.
- > Balzola, A. (2010). *Arte e media. Formazione, ricerca produzione*. Milano: Scalpendi.
- > Benjamin, W. (2014). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi.
- > Branzi, A. (2007). *Capire il design*. Milano: Giunti.
- > Celaschi, F. (2016). *Non industrial design*. Vignate Milano: Luca Sossella.
- > De Fusco, R. (1985). *Storia dell'arredamento*. Torino: Unione Tipografica.
- > De Kerckhove, D. (1997). *Connected Intelligence*. Toronto: Somerville House Publishing.
- > Elliot, L. (2017, 5 december). Al through the Technologist's Eye. In *Flash art*.
- > Formanti, C. (2000). *Incantati dalla rete*. Milano: R. Cortina.
- > Lévy, P. (1996). *Intelligenza collettiva*. Milano: Feltrinelli.
- > Marziani, G. (2001). *Melting Pop*. Roma: Castelvecchi.
- > Mecacci, A. (2008). *Andy Warhol*. Bari: Laterza.
- > Perniola, M. (2000). *L'arte e la sua ombra*. Torino: Einaudi.
- > Reas, C., McWilliams, C., & LUST (2010). *COD+FORM*. Princeton: Architectural Press.
- > Restany, P. (1979). *L'altra faccia dell'arte*. Milano: Domus.
- > Vercelloni, V. (1992). *Le avventure del design: Gavina*. Milano: Jaca Book. New York: Cambridge University Press.

## Il filo di Arianna: Valeria Scuteri tra arte e design

Questo lavoro intende indagare, attraverso gli strumenti delle discipline legate allo studio del design e alla storia dell'arte, la produzione di una delle più importanti artiste legate al movimento della Fiber Art ovvero Valeria Scuteri. L'opera dell'artista, piemontese d'adozione, si muove attraverso l'utilizzo di materiali innovativi e tecniche di manifattura anche molto antiche. In questa maniera l'artista mette in connessione due mondi: quello dell'arte e quello dell'artigianato, e due tempi storici: il passato e il presente. Attraverso l'utilizzo di materiali non convenzionali ella concepisce oggetti di moda e di design che si costituiscono al di fuori del loro uso quotidiano. È il caso degli abiti e degli accessori potenzialmente indossabili che richiamano apertamente agli oggetti dei consumi di massa ma che vengono concepiti al di fuori del loro valore d'uso. La Fiber Art della Scuteri si inserisce all'interno di quella dicotomia tra oggetti di design e opera d'arte che ha attraversato l'intera storia dell'arte e dei consumi del secolo scorso radicalizzandone le posizioni e mostrandone le aporie. Il lavoro dell'artista si colloca all'interno di una lunga tradizione italiana legata ai prodotti di filatura, tradizione molto antica che la Scuteri rivoluziona producendo veri e propri oggetti di design che allo stesso tempo portano le tracce della loro produzione manuale. Per questo l'analisi ci porterà a riconoscere nel lavoro dell'artista, la produzione di particolari oggetti performativi che vivono in modo simbiotico con i corpi e con le azioni che questi ultimi compiono.

[ Valeria Scuteri, fiberart, oggetti indossabili,  
*wearable art*, oggetti performativi ]

**Claudia Bottini, Rossella Mana**

Università degli Studi eCampus®, Italia

> [claudia.bottini@unicampus.it](mailto:claudia.bottini@unicampus.it) [rossella.mana@unicampus.it](mailto:rossella.mana@unicampus.it)

*Posizione: tra arte e design*

Quando nel 1964 Arthur C. Danto pubblica il famoso saggio *The Artworld* (Danto 1964) dopo aver visto una mostra di Andy Warhol, il problema teorico che in esso viene espresso è forse il problema più pressante sia per le discipline estetiche e storico-artistiche che per quelle legate al design prese almeno a partire dai famosi *ready made* di Duchamp. Il problema fondamentale per la lettura di Danto è la sempre maggiore difficoltà di distinguere tra opera d'arte ed oggetto. Come è noto per il filosofo americano il rapporto tra arte e oggetto, tra oggetto artistico e oggetto quotidiano si risolveva attraverso la messa in campo di un'attrezzatura teorica che mostra come l'oggetto artistico veicolasse l'idea facendo propria, anche se in maniera semplificata, la massima hegeliana che l'arte è «l'apparire sensibile dell'idea» (Hegel, 1967). È interessante notare come nello stesso periodo sempre negli Stati Uniti tendenze del teatro e dell'arte danno vita a una cesura fondamentale: «nella cultura occidentale dei primi anni sessanta del Novecento si affermò inequivocabilmente una svolta performativa che portò non soltanto ad una spinta performativa nelle singole arti, ma anche alla costituzione di un nuovo genere artistico: *la performance art* [...]. I confini tra le diverse arti divennero fluttuanti, esse tesero sempre più spesso a creare eventi al posto di opere e a concretizzarsi in spettacoli» (Fischer-Lichte, 2014, p. 33). Questi due problemi, posti quasi in concomitanza e che si intrecciano con la nascita della *FiberArt* (Pompas, 2017; Love, 2010), sono al centro del lavoro di Valeria Scuteri. Infatti, questo da un lato si inserisce a tutti gli effetti all'interno di quella dicotomia tra opera d'arte e oggetto quotidiano, mostrandone i solchi, i paradossi e le frizioni e dall'altro costruisce la propria fortuna intorno a vere e proprie *performance* che diventano parte integrante degli oggetti fino a scolpirli all'interno dell'immaginario. La questione della dicotomia tra oggetto artistico e oggetto quotidiano viene indagata nell'opera della Scuteri percorrendo una strada diversa da quella percorsa da Danto (Danto, 2008, 2010); se per il filosofo americano la messa a fuoco dell'opera d'arte è nella trasfigurazione che questa compie negli oggetti di uso comune, Valeria Scuteri produce oggetti di uso comune già da sempre trasfigurati, che non possono essere profanati (Agamben, 2005), cioè che nascono già di per sé stessi monchi in quanto non possono essere «restituiti all'uso», per usare una felice espressione di Giorgio Agamben. Così i suoi abiti, i suoi accessori con il filo di ferro sono potenzialmente indossabili ma funzionano ben al di là della riduzione dell'oggetto al suo uso. Nel lavoro di Valeria Scuteri non è possibile differenziare l'artista puro dal designer puro (Munari, 1971), esso è fatto di incroci, intersezioni, di tecniche antiche come quelle della filatura e di materiali sempre nuovi come l'utilizzo del filo di ferro o l'utilizzo di tecniche all'avanguardia e materiali antichi a cui si dà nuova forma. Tale forma non è mai casuale, non esce mai da una sorta di ispirazione pura, ma si delinea sempre all'interno delle forme della cultura di massa (Abruzzese, 1972), infatti le forme scelte sono sempre forme quotidiane, oggetti ben riconoscibili: guanti, vestiti,

scarpe, accessori che hanno funzioni specifiche nella vita quotidiane e che vengono cambiati di segno (Antonucci, 2016). Tale cambio però non fa degli oggetti semplicemente delle opere d'arte, come nel caso delle brillo box di Warhol analizzate da Danto (Danto, 2010a), quanto fa di essi dei prodotti ambigui, oggetti di mezzo, familiari e stranianti allo stesso tempo.

Il secondo punto importante è legato alla dimensione performativa degli oggetti perché essi assumono senso sempre a partire da vere e proprie sfilate che vengono pensate e allestite come spazi scenici, in cui l'oggetto si relaziona con lo spazio e con l'attore/modello che lo indossa e lo performa e anche quando giace inerme nello spazio esso è parte integrante di quello spazio che diventa un palcoscenico in attesa della messa in vita (Amendola, Del Gaudio 2018). Altra decisiva componente performativa degli oggetti della Scuteri è insita nella loro forma, una forma che non è mai conclusa, che è sempre aperta a modifiche, e che porta in sé i segni della loro produzione manifatturale. D'altronde i suoi oggetti, essendo oggetti ambigui che solo potenzialmente possono essere considerati all'interno delle logiche delle loro funzioni d'uso, incarnano a pieno la funzione che il filosofo ceco Vilem Flusser aveva rintracciato nel concetto di design: «ci rende consapevoli del fatto che tutta quanta la cultura è una frode, che noi siamo truffatori truffati, e che qualsiasi interessamento alla cultura equivale a un autoinganno» (Flusser, 2003, p. 9), e allo stesso tempo, riprendendo le forme della cultura di massa, essi incarnano sia la funzione intenzionale che ideologica del design (Flusser, 2003, p. 10). Rendendo però in pratica inutilizzabili gli oggetti, se non con estrema difficoltà, il lavoro dell'artista incarna quella funzione critica che è tipica dell'arte (Barilli 1988; Dal Lago & Giordano, 2014). Sono due le strade che bisogna quindi intraprendere per analizzare le strategie produttive e di senso messe in campo da Valeria Scuteri, da un lato analizzare i suoi lavori con gli strumenti della storia dell'arte e dall'altra analizzarli come prodotti artigianali attraverso gli strumenti di analisi tipici del design; questo perché essi sono sempre entrambe le cose: oggetti e opere, spazi di produzione di senso e di riproduzione artigianale.

#### *La FiberArt di Valeria Scuteri*

La Fiber Art è una forma artistica che dagli anni sessanta del Novecento usa materiali o tecniche della *cultura materiale*, un rapporto questo, solo recentemente rivalutato da alcuni studiosi, altrimenti considerato degradante o vincolante, assegnando una priorità di principio alla cultura materiale, che poi altro non è che la tecnologia adottata da una precisa epoca (Barilli, 2011).

Il punto di partenza della Fiber Art è un'antichissima pratica artigianale, poi divenuta prerogativa della sfera femminile: la tessitura, andando oltre il concetto di utilità, grazie anche all'importante ruolo svolto dalle tessitrici attive presso il Laboratorio Tessile del Bauhaus e all'eredità che esse hanno tramandato. Furono gli Stati Uniti ad accogliere la maggior parte di queste rivoluzionarie tessitrici (fuggite dall'Europa in seguito all'instaurarsi del regime nazista); ed è proprio nell'America degli anni

settanta del Novecento che viene coniato il termine Fiber Art, per indicare la produzione di nuove generazioni di artisti che, mossi dal desiderio di coniugare manualità tipicamente artigianali con forme e linguaggi contemporanei, cominciano a indagare il potenziale espressivo dei materiali più svariati, mettendo a punto tecniche innovative ed originali, ampliando i confini del tessile verso altre discipline artistiche e superando la sfera del bidimensionale.

La sensibilità, la conoscenza dei materiali, la coniugazione dell'abilità dell'artista e dell'artigiano riportano la produzione artistica della Scuteri a quell'intuizione che distinse le artiste della Bauhaus. La tedesca Gunta Stölzl nel 1926 scrisse che: «la tessitura è un tutto estetico, una composizione di forma, colore e materia in un'unica unità. Mentre agli inizi della Bauhaus si era partiti da principi figurativi [...] oggi sappiamo che il tessuto è un oggetto d'uso ed è una superficie che ha in sé elementi statici, dinamici, plastici, funzionali, costruttivi e spaziali» (Stölzl, 1926).

Legata invece alle avanguardie storiche, la *Wearable Art*, si riferisce a una serie di creazioni, in modo particolare abiti, accessori e gioielli, realizzati appositamente per essere *potenzialmente* indossati. Trova la sua iniziale espressione tra Surrealismo, Futurismo e Dadaismo, quando gli artisti, ribellandosi alla tradizione dei classici materiali, indagano altri linguaggi, scoprendo il *medium* tessile. Qualora nella realizzazione di tali opere d'arte da indossare vengano utilizzati procedimenti sperimentali, di intreccio di fibre e materiali vari, l'Art Wear può essere ricondotta all'interno del più vasto campo della Fiber Art (Bottini, 2015).

Rientrano in quest'ambito, le scarpette con il tacco, le borse libro e i guanti rossi che Valeria Scuteri crea intessendo con un telaio formato da una cornice di legno, manipolando lane e altri materiali con l'uncinetto, raccogliendo le antiche tradizioni ma servendosi in ambito artistico del filo di ferro e acciaio, materiali industriali isolati dal loro contesto funzionale e rifunzionalizzati tramite il solo atto di selezione dell'artista a opera d'arte. Tali oggetti sono a tutti gli effetti da intendersi come una seconda pelle perché essi dialogano, attraverso la sostanza dei loro materiali, con il corpo fino a entrare in contatto con esso e diventarne parte integrante, come nel caso dei reggiseni nei quali «il pizzo si fa carne» (Scuteri, 2018). Ed è evidente allora, che l'attività artistica di Valeria Scuteri iniziata a metà anni settanta del Novecento a Torino, emigrata dalla Calabria, ha assorbito il clima artistico dell'arte povera e concettuale (Pompas, 2017), privilegiando una materia povera, come il filo metallico, dà vita a sculture poetiche ed eteree, a dispetto della tenacia del materiale di cui sono fatte «[...]che solo la forza di una forbice potente, del fuoco o dello scorrere del tempo potrà distruggere» (Migliorati, 2016, p. 34). La Scuteri crea installazioni entro le quali addentrarsi, tra tessiture e invenzioni, lirismo e tecniche raffinate. Trasforma lo spazio accostando luminosità e oscurità, vuoto e sostanza, fino a creare una tensione dinamica. Nelle sue mani la struttura basilare di trama e ordito esprime la tensione degli opposti e assume una dimensione che va al di là del semplice concetto di tessuto (Bottini, 2015). Nella lavorazione lunga e paziente, attraverso il telaio e la manipolazione manuale di materiali poveri, antiartistici come il filo di rame, talvolta crea

frammenti di parole che si ripetono nelle installazioni e si intrecciano con le forme, vi è la volontà di evidenziare l'energia, la sfera magica della creazione, opera sui simboli, sulla presenza e assenza della materia. Moderna demiurgo crea opere dove la tessitura è viva e densa di significato, dove tutto è possibile al fine di creare un nuovo impatto visivo e tattile.

Dopo l'11 settembre 2001 nasce l'esigenza della tridimensionalità, di materializzare il segno pittorico, di ricostruire il mondo distrutto dalla violenza (Mantovani, 2004, p. 10). Sceglie il telaio, pura tessitura nel libero spazio, campo dell'azione trasformatrice dell'artista. La soluzione sarà quella di usare un materiale vivo, che trasmette energia, il metallo e il rame. Valeria Scuteri diventa una *Fiberartist*, e come scrive Silvana Nota, curatrice di molte delle sue esposizioni, «il *medium* tessile non rappresenta un mezzo al servizio dell'idea, ma è nel *medium* stesso caricato di significati», è «nella scelta concettuale della manualità che si individua parte del processo poetico» (Nota 2015: 42).

Altre pioniere dell'arte della fibra in Italia, hanno iniziato a tessere con il filo di rame e ottone fin dagli anni ottanta del Novecento, come Silvana Levi che realizza il primo arazzo metallico su telaio verticale, *Aquilone araldico*, già nel 1985. Opere bidimensionali dove per modificare la gradazione del rame interviene con la fiamma o con gli acidi, creando «superfici accese o silenziose» (Pompas, 2017, p. 132). O Gina Morandini, ideatrice del Premio Valcellina, concorso internazionale d'Arte Tessile Contemporanea per promuovere la Fiber Art presso le giovani generazioni, che nei primi anni novanta del Novecento lavora «*off loom*» opere realizzate intrecciando nastri industriali di acciaio attraverso cui fa passare la lana, eleganti e monumentali sono le sue porte, i suoi archi creati per l'installazione *Quale è la mia...* sul tema della soglia nel 2003. Ciò che differenzia Valeria Scuteri è la sua tavolozza, la varietà di fili di colori e consistenza diversa, cercando di combinare colore-linea e luce. I suoi abiti scultura prendono vita nel lento processo artistico. Finito il lavoro, l'opera prende forma grazie alle mani che creano i volumi.

Quasi come armature, sono formate da un reticolo di strutture cromatiche sovrapposte che vanno a reinventare lo spazio, una tessitura composta di linee di colore. Sospese da terra, ognuna delle sue creazioni è carica della propria luce e della propria ombra, sono come pennellate che disegnano un volo, l'ombra allungata sulla parete è la traccia del loro passaggio. Opere che vivono solitarie nella luce e nell'ombra, corpi unici, irripetibili.

Affronta le più profonde tematiche dell'esistenza, l'arte di Valeria Scuteri agisce sulla sensibilità delle persone ed è capace di promuovere in loro un rinnovamento, agendo contemporaneamente sul piano dell'etica come su quello dell'estetica (Bottini, 2015). *L'Umana condizione*, per citare il titolo di una sua installazione del 2013, rimane sospesa tra bene e male tra corpo e spirito tra realtà e sogni tra ambizione e generosità perennemente alla ricerca di equilibrio. Il suo linguaggio, le sue opere tutto riflette la sua grande profondità spirituale. È proprio vero, «l'opera d'arte è l'artista» e tutto è traccia della sua essenza.

### Oggetti performativi

Il principio della potenziale indossabilità degli abiti e degli accessori di Valeria Scuteri si basa sul fatto che la loro utilità rimane soltanto in partenza, cioè essi, nonostante siano realmente indossabili, utilizzabili, non vengono indossati, utilizzati se non in chiave performativa. Altra prerogativa fondamentale del lavoro dell'artista è quella di giocare con le trasparenze: i materiali vengono intrecciati insieme al fine di non tanto coprire o scoprire parti del corpo quanto di diventare una sorta di seconda pelle spesso fatta di fil di ferro e altri materiali metallici. Il corpo dei modelli diventa a tutti gli effetti un corpo cyborg (Caronia, 2008) per cui l'abito è *extended body* (Nikolaï & Luis, 2005) cioè una vera e propria estensione del corpo. In questi termini i modelli che sfilano diventano dei veri e propri *performer*, perché le sue sfilate sono pensate come azioni performativa, e gli oggetti diventano essi stessi oggetti performativi cioè agiscono insieme ai corpi, sono parte integrante di quei corpi. La dialettica corpo oggetto è al centro della sfilata/azione performativa avvenuta il 9 maggio 2018 all'Accademia di Belle Arti Albertina di Torino. L'azione, intitolata *Arte da indossare. Tra mitologia e logos*, apriva una mostra di abiti potenzialmente indossabili della stessa artista e designer intitolata *Tramanda il filo tra passato e futuro*. La *performance* si articola in tre momenti: in un primo momento ci troviamo di fronte a una vera e propria sfilata in cui la modella/*performer* indossa il vestito potenzialmente indossabile e compie alcune azioni durante e alla fine della conferenza stampa di presentazione della mostra. In un secondo momento la modella entra nella sala Azzurra dell'accademia e sale su di un piedistallo. In questo secondo momento la *performer* stessa diventa oggetto al pari dell'abito, diventa una sorta di statua, una scultura tra le sculture. Chiaramente tale rimando implica il fatto che l'abito e il corpo non hanno più alcuna differenza, non si oppongono l'uno all'altro, agli occhi dell'artista sono uno. Nel terzo momento l'artista fa sfilare il vestito alla *performer* per appenderlo come una scultura. La scultura però ha in sé la traccia del corpo che l'ha performata, rimanda alle mani che l'hanno filata attraverso la tecnica dell'uncinetto; quelle stesse mani che durante il secondo momento della *performance*, nel momento in cui la modella diventava una statua, davano gli ultimi ritocchi all'abito, come se ci trovassimo in un atelier post-umano (Braidotti, 2014; Grusin, 2015) in cui è il ferro filato all'uncinetto a fare da pelle alla *performer*. L'arte indossabile dell'artista è una testimonianza importante dello stretto rapporto tra arte, moda e design, del comunicare trasversale di categorie espressive distinte. Allo stesso modo, nella nona edizione del Triennale Design Museum, *W. Women in Italian Design*, dove la cultura del design in Italia viene affrontata attraverso la questione di genere, le opere della Scuteri si caratterizzano attraverso l'utilizzo di un design meno osservativo, meno autoritario e quindi più spontaneo (Annichiarico, 2016). Le due opere esposte, sono paradigmatiche del lavoro dell'artista tra design e arte, tra consumi di massa e recupero della manualità della tradizione artigianale. Sia *Guanti d'artista* della serie *Sogni tra le mani* del 2004, che *Reggiseno* del 2012, entrambe realizzati in filo di ferro rosso a mano con la tecnica dell'uncinetto, enfatizzano la sensualità della donna e



sono creati appositamente per essere “potenzialmente” indossati; questi oggetti sono «svuotati da ogni vanità si adagiano affascinati tra i colori della vita» (Scuteri, 2018a). Essi, cioè, rappresentano una sorta di contraltare rispetto a quei medesimi oggetti (guanti, scarpe, ecc.) che vengono prodotti all’interno del sistema della moda usa e getta non concentrando più su di loro alcuna vanità. Per Scuteri moda, arte e design non soltanto dialogano tra di loro ma si scontrano fino a ridefinire continuamente i propri confini. Ancora una volta l’artista si muove tra tradizione e innovazione, tra spazio della forma e malleabilità dei materiali, tra indossabilità potenziale e gesto artistico. I suoi abiti e i suoi accessori, dove il concetto di trasparenza è predominante, vengono di fatto modificati, deformati di volta in volta da chi li indossa lasciando delle tracce più o meno durature, richiamando apertamente alla performatività dei processi di produzione e di fruizione degli oggetti che, lungi dall’essere reificati ed inermi, si adattano ai corpi, come oggetti di moda, ma lasciano ben visibili le tracce di tale adattamento. In altre parole essi sono oggetti-corpo:

I guanti, così come le scarpe, penso siano gli accessori più significativi di questo RACCONTO.

I primi perché raccontano il FARE, i secondi il CAMMINO.

Il fare, ribadisco, per me è FONDAMENTALE.

Ognuno nel suo piccolo o grande che sia, DEVE FARE LA SUA PARTE.

Non può e non deve delegare.

Sono, come già i reggiseni, OGGETTI/MANI

OGGETTI/SENO. (Scuteri 2019)

Infine, se nel 1971 Bruno Munari invocava che «il designer fosse un vero designer e non un artista che facesse arte applicata» (Munari, 1971, p. 10), il lavoro della Scuteri invece si muove nel tentativo di spingere l’arte applicata, la tradizione artigianale, all’interno del sistema delle arti (Menna, 1975) al fine di mostrare le fratture e le suture tra i due mondi.

## References

- > Abruzzese A. (1972). *Forme estetiche e società di massa: arte e pubblico nell’età del capitalismo*. Venezia: Marsilio.
- > Agamben, G. (2005). *Profanazioni*. Roma: NotteTempo.
- > Amendola A., & Del Gaudio, V. (2018). *Teatro e immaginari digitali*. Salerno: I gechi.
- > Annicchiarico, S. (2016). *W. Women in Italian design: Triennale design museum 9. Catalogo della mostra*. Mantova: Corraini.
- > Antonucci, R. (2016). *Arte e/o design*. Milano: Mimesis.
- > Barilli, R. (1988). *L’arte contemporanea. Da Cezanne alle ultime tendenze*. Milano: Feltrinelli.
- > Barilli, R. (2011). *Arte e cultura materiale in Occidente: dall’arcaismo greco alle avanguardie storiche*. Torino: Bollati Boringhieri.
- > Bottini, C. (2015). *Come nell’Amore. La Fiber Art di Valeria Scuteri. Catalogo della mostra*. Spoleto: Add-Art (s.p.).
- > Braidotti, R. (2014). *Il postumano*. Roma: DeriveApprodi.
- > Caronia, A. (2008). *Il cyborg*. Milano: ShaKe.
- > Dal Lago A., & Giordano, S. (2014). *L’artista e il potere. Episodi di una relazione equivoca*. Bologna: il Mulino.
- > Danto, C.A. (1964). The artworld. *Journal of philosophy*. 61(19), 571-578.
- > Danto, C.A. (2008). *La trasfigurazione del banale*. Bari: Laterza.
- > Danto, C.A. (2010). *Andy Warhol*. Torino: Einaudi.
- > Danto, C.A. (2010). *Oltre il Brillo Box. Il mondo dell’arte la fine della storia*. Milano: Marinotti.
- > Fisher-Lichte, E. (2014). *Estetica del performativo*. Roma: Carocci.
- > Flusser, V. (2003). *Filosofia del design*. Milano: Bruno Mondadori.
- > Grusin, R. (2015). *The Nonhuman Turn*. Minneapolis: University of Minnesota press.
- > Hegel, G.W. (1967). *Estetica*. Torino: Einaudi.
- > Love, G. (2010). *Embellishing With Anything: Fiber Art Techniques for Quilts–ATCs, PostcardsWallhangings& More*. Lafayette: Cat Publishing.
- > Mantovani, P. (2004). La cosa è “altra”. In S. Nota, Valeria Scuteri *Canto di donna Canto di telaio* (p. 10.). *Catalogo della mostra*. Torino: Celid.
- > Menna, F. (1975). *La linea analitica dell’arte moderna. Icone e stili*. Torino: Einaudi.
- > Migliorati, A. (2016). Valeria Scuteri. Onde d’acciaio. In G. Bonomi, V. Funicelli, C. Bottini, I. Panfilii, M. Morelli & A. Migliorati, *E Penelope...non disfece più la tela, Catalogo della mostra*. Ponte a Egola (PI): Intermezzi.
- > Munari, B. (1971). *Arte e designer*. Bari: Laterza.
- > Murrey, L., & Nikolais, A. (2005). *The Nikolais/ Louis Dance Technique: A Philosophy and Method of Modern Dance*. London & New York: Routledge.
- > Nota, S. (2015). *Chieri: osservatorio internazionale sulla Fiber Art tra biennali e collezione permanente*. In M. Picciau, B. Lami, M. Margozzi & L. Predominato (cur.). *Off Loom, Fiber Art Arte fuori dal telaio* (p. 10). *Catalogo della mostra*. Mantova: Corraini.
- > Pompas, R. (2017). *Fiber art italiana: un intreccio virtuoso*. Canterano: Aracne.
- > Scuteri, V. (2018). *Frammento*. frammento inedito donatoci dall’artista.
- > Scuteri, V. (2018a). *Frammento I*. frammento inedito donatoci dall’artista.
- > Scuteri, V. (2019). *Frammento II*. frammento inedito donatoci dall’artista.
- > Stölzl, G. (1926). *Offser Buch und Verbekunst, 7*. Lipsia. s.n.

In questo contributo, l’abstract e il primo paragrafo sono stati redatti dalle autrici mentre il secondo paragrafo da Claudia Bottini e il terzo da Rossella Mana.



## Focus gallery

### Tra tradizione ed esplorazione

*"Alcuni degli sviluppi artistici più significativi degli ultimi anni si sono verificati fuori dal mondo dell'arte, coinvolgendo spesso figure che non vedevano, in primo luogo, sé stesse come artisti, ma come ricercatori, scienziati e attivisti".*

(Jon Ippolito e Joline Blais, 2006)

Gli *operatori* contemporanei lavorano in un mondo contaminato da culture diverse, discipline apparentemente lontane e tecnologie avanzate. Il risultato dei loro prodotti è una combinazione dinamica di soggetti, concetti, materiali e metodi che si modificano continuamente, e mentre un gran numero di artisti e designer opera con metodi tradizionali, altri esplorano nuove vie di conoscenza, di collaborazione e di comunicazione. Si nota quindi una divisione tra operatori proscrittori di antiche tradizioni e ricercatori di nuove tecniche. Ed è proprio questo il *focus* su cui il racconto iconografico focalizza l'attenzione, ovvero i processi di creazione adottati nella produzione di un artefatto. Le immagini che compongono la galleria a seguire cercano di indagare alcune delle pratiche che lo scenario attuale offre.

Suddivise in due filoni principali, si intende indagare il fare tradizionale e il fare tecnologico, mostrando, per la prima parte, le pratiche di valorizzazione di tecniche antiche di produzione artigianale, i nuovi metodi e processi di sperimentazione materica e il riuso di materiale di scarto, e per la seconda parte, la selezione di processi in cui emerge una forte volontà di collaborare con le macchine automatizzate al fine di instaurare un *feeling* compositivo continuo.

Nell'ultima parte della galleria si mostrano alcune delle esperienze disciplinari a cavallo tra arte, design, musica, interazione, Intelligenza Artificiale e Machine Learning che suggeriscono uno scenario in totale evoluzione.

I progetti selezionati intendono stimolare il lettore ad effettuare una riflessione critica sulla progressione dei processi di creazione e produzione odierni e su come la scissione tra il tradizionale e il tecnologico si rafforzi costantemente.

Mariangela Francesca Balsamo

[ processi, creazione, tradizioni del passato, sperimentazioni materiche, macchine collaboranti, arte algoritmica ]



01

### Ritrovate tradizioni

> In passato le innovazioni tecnologiche, a causa delle loro innumerevoli implicazioni economiche e sociali, hanno contribuito a un certo disinteresse per la produzione artigianale. Oggi, artisti e designer esaltano il valore delle lavorazioni manuali, favorendo la continuità delle tradizioni, di cultura, civiltà e arte.



02



03

**01** *Mensola Urushi*, Max Lamb, 2018. La mensola è stata realizzata in legno cipresso e verniciata con la lacca Wajijima-Nuri Urushi estratta dalla linfa resinosa dall'albero "*toxicodendron vernicifluum*".

**02** *W1 Tables*, Moss & Lam, 2015. Ogni tavolo è realizzato a mano con l'antica tecnica della scagliola, utilizzando gesso, pigmenti e leganti.

**03** *Bouquet*, Ines Schertel, 2018. Lavorazione della lana con tecniche di infeltrimento manuale della tradizione sudamericana.

**04** *Sgabello Urushi*, Max Lamb 2018. Dettaglio.

04





01



02

**In bilico tra design e arte autonoma**

> Realizzare oggetti con diversi metodi di sperimentazione materica o catturare gli elementi più espressivi dalla realtà classica con l'uso di gomme siliconiche sono operazioni che superano il confine tra design, arte e artigianato. Ogni opera è un oggetto unico e sempre diverso dagli altri.



03

- 01 *Elements of Time*, Nynke Koster, 2014. Frammenti di tempo architettonici trasformati in elementi d'arredo morbidi.  
 02 *Well Proven Chair*, Marjan van Aubel & James Shaw, 2012. La loro "sedia ben collaudata" è realizzata con un materiale modellabile costituito da rifiuti di legno e bio-resina.  
 03 Lampada da tavolo modello "*Woodmetalplastic*", James Shaw, 2019. Noce, alluminio lucido, HDPE estrusa con una pistola autoprodotta.  
 04 Nynke Koster crea calchi in gomma di oggetti e frammenti architettonici esistenti, catturando l'ornamento, i dettagli e la storia dei luoghi.

04





01

### Sinergie uomo-macchina

> La distanza tra creazione umana e artificio tecnico sembra ridursi sempre più. Da una parte si evidenzia la coesione del dialogo compositivo dell'opera tra routine meccaniche e gestualità umana. Dall'altra troviamo la volontà di approfondire l'uso dell'intelligenza artificiale nel processo di creazione.



02



03

**01** Sougwen Chung, artista e ricercatrice canadese. Il progetto *Drawing Operations*, nato nel 2015, esplora la collaborazione tra uomo e robot (*Drawing Operations Unit Generation*), al fine di creare disegni utilizzando la mimica.

**02** *Ikebana Rock'n'Roll* è una collezione d'arte nata dall'incontro fra l'artista Andrea Salvatori con una stampante 3D Delta Wasp 40100 Clay.

**03** Artefatto come risultato della sincronia di movimento tra l'artista e la macchina, Sougwen Chung, 2015.

**04** *Dio*, Ben Snell, computer, resina, 2018. Non solo è stata immaginata dall'intelligenza del computer, ma materialmente realizzata dallo stesso computer che l'ha sognata.

04





01



02

### Arte algoritmica

> L'algoritmo è l'opera d'arte stessa e l'artista è l'ideatore dell'algoritmo.

Si tratta di opere realizzate autonomamente dall'intelligenza artificiale tramite algoritmi di *Machine Learning*.

In tal caso, le macchine imparano tramite gli *input* inseriti per generare nuove opere.



03

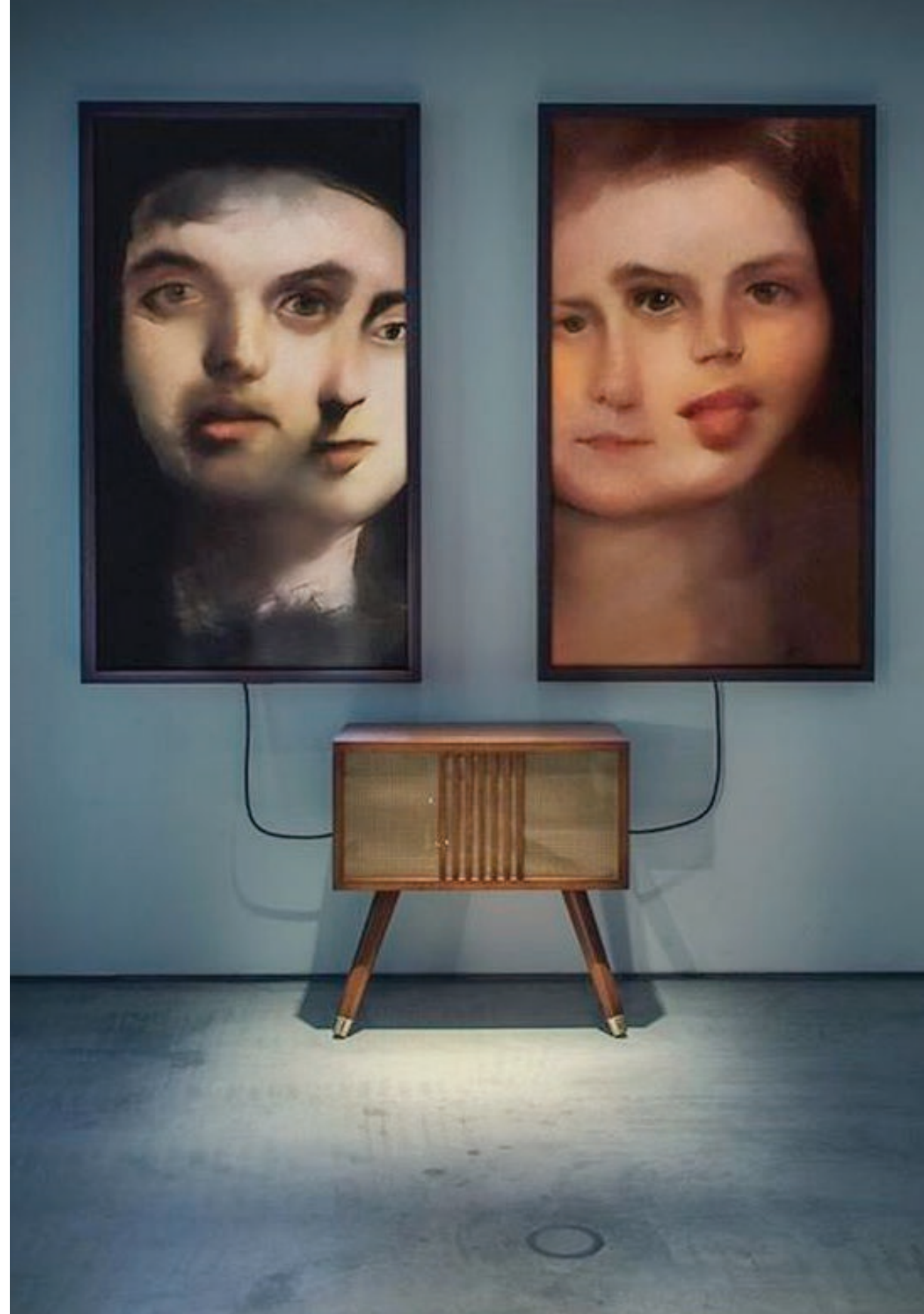
**01** *AI: more than nature*, Barbican Centre di Londra, 2019. In questa occasione sono state vendute le prime bombolette spray contenente il DNA dell'album *Mezzanine* del gruppo musicale Massive Attack.

**02** *Ritratto di Edmond de Belamy*, Obvious, 2018. L'autore è un algoritmo utilizzato in un progetto di intelligenza artificiale creato dal collettivo parigino Obvious, usando una rete antagonista rigenerativa (*Generative Adversarial Network*).

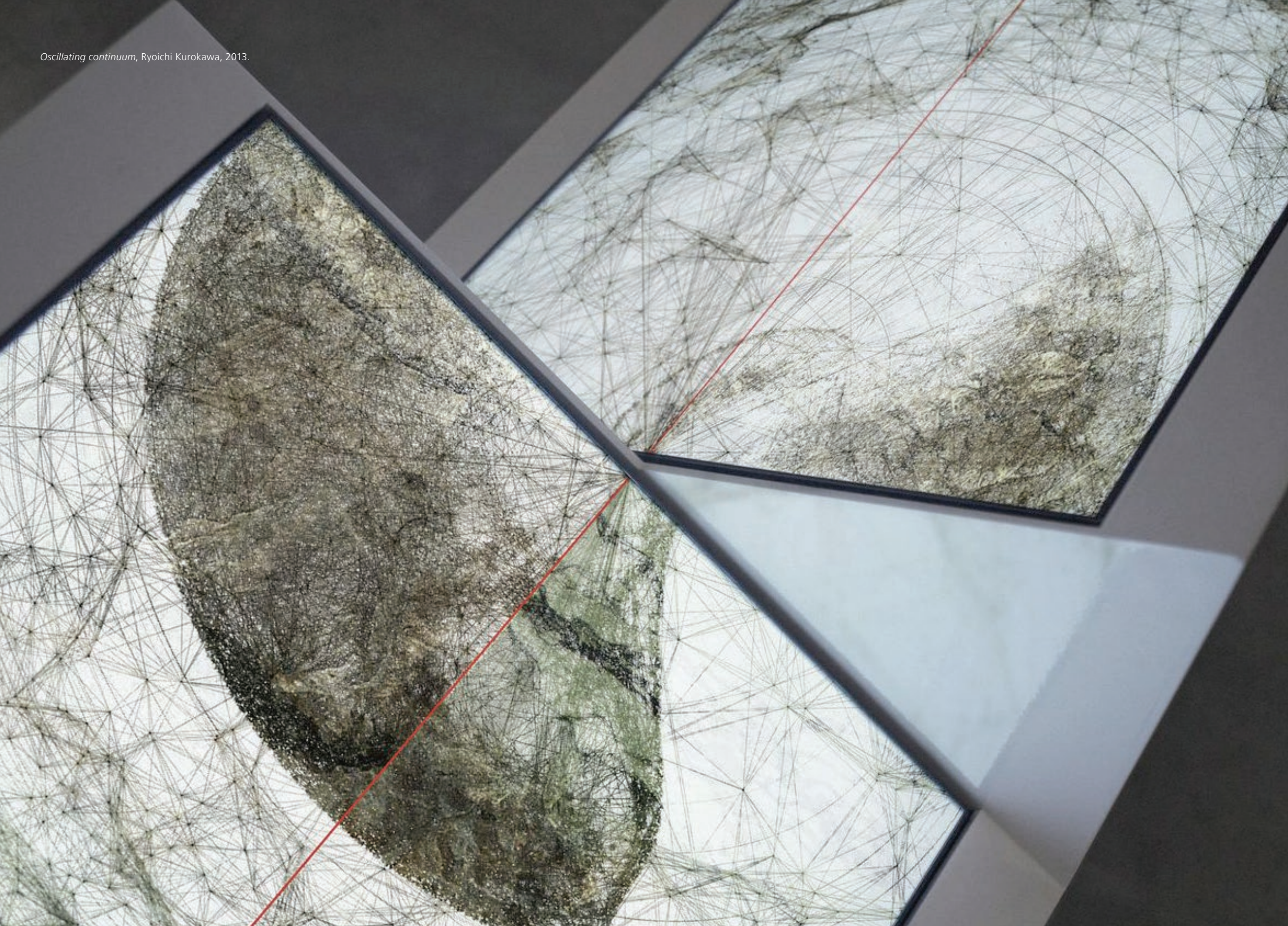
**03** *Bird Language*, Helena Nikonole, 2018. Canto generato dall'intelligenza artificiale. Il progetto esplora le possibilità dell'AI nel contesto della bio-semiotica.

**04** *Memories of Passerby I*, Mario Klingemann, 2018. Ogni ritratto generato è unico e originale, anche se destinato ad apparire solo per pochi istanti.

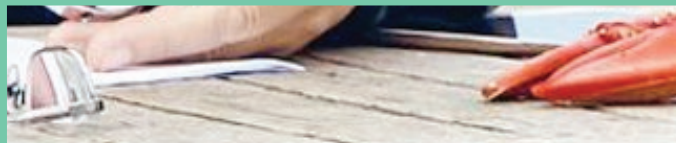
04



*Oscillating continuum*, Ryoichi Kurokawa, 2013.



# Maestri



Philippe Starck e Riccardo Dalisi  
Tonino Paris



## Philippe Starck e Riccardo Dalisi

## Tonino Paris

Professore Emerito, Sapienza Università di Roma  
> [tonino.paris@uniroma1.it](mailto:tonino.paris@uniroma1.it)

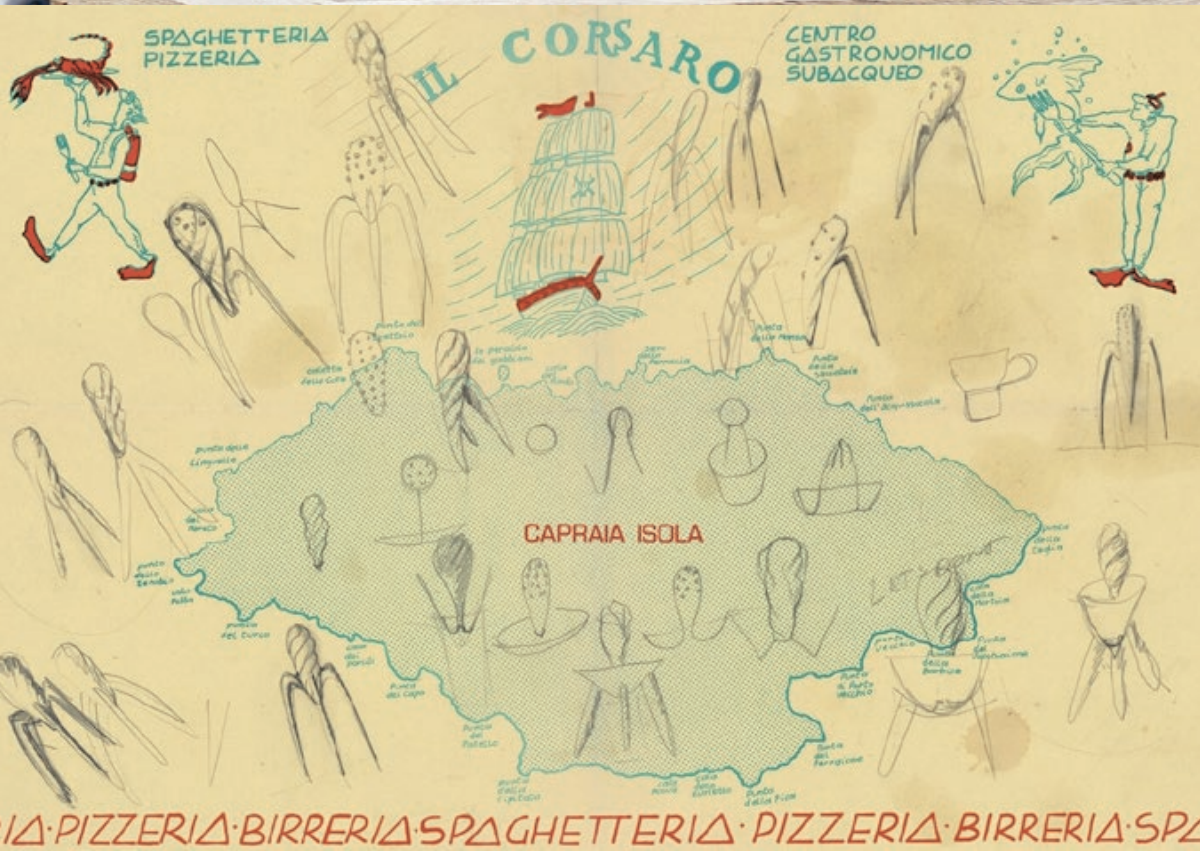
Philippe Starck ha ricevuto un *Lifetime Achievement Award* in onore del suo contributo al settore del design e dell'architettura. Philippe Starck, con inventiva poliedrica, è sempre focalizzato sull'essenziale, la materializzazione della sua visione. qualunque sia la forma che assume, deve migliorare la vita di quante più persone possibili. Questa filosofia lo ha reso uno dei pionieri e figure centrali del concetto di "design democratico".

Philippe Starck ha attraversato il XX e il XXI secolo cogliendone tutte le trasformazioni sociali, le tensioni morali, la Modernità e la Postmodernità, e influenzando con i suoi progetti varie generazioni di designer. L'articolazione e la specificità del suo pensiero poetico e operativo, i suoi folli giochi, il suo temperamento volubile del karma, ci fanno ritenere utile raccontarlo lasciando che lo stesso Philippe Starck si spieghi attraverso le citazioni delle definizioni che egli ha dato ai suoi progetti e al suo lavoro, che presentano un suo ritratto equilibrato ed equo, una volta memorabilmente descritto dal Sydney Morning Herald come "[...] il designer di mobili, locali notturni, yacht e pasta più alla moda in Francia. "La parola design non esiste. È la parola inglese per *dessin*, che è privo di ogni significato".

Egli afferma:

«[...] C'è chi pensa che si tratti di rendere le cose più belle per venderle. Il grande designer Raymond Loewy, per esempio. C'è del vero in questo. Altri come me, credono che sia un po' più complicato: che sia un compito semiologico che si avvale di uno strumento didattico per cercare di migliorare la vita delle persone e, di conseguenza, la qualità dei loro pensieri. Questo è estremamente pretenzioso, ma se non fosse altrimenti non avrebbe senso farlo [...]». (Ph.S., *Il mondo / pace secondo Starck*, Estratto di una conversazione con Pierre Doze, 1996 aprile, Mosca, in *Starck, Köln*: Benedikt Taschen Verlag, ristampa 1996)

«[...] Ricordo che, nei miei giorni più giovani, risparmiavo per comprare la mia prima sedia Wassily. Quando finalmente riuscii a comprarla, la portai a casa, scoppiando con orgoglio eccolo lì, vera prova che alla fine l'avevo fatto come designer. Ma ho scoperto che non riuscivo a sederci e che era assolutamente impossibile convivere. Ce l'ho ancora, ma penso che sia nel giardino adesso. Il problema era che parlava semplicemente il linguaggio del design, mentre io credo che come designer abbiamo il dovere di parlare anche le lingue degli altri [...]». (Ph.S., 1987, *The International Design Yearbook*, Volume 3, New York, NY: Abbeville Press)



«[...] Non mi ispiro a nulla tranne a me stesso e alla mia follia. Nessuno mi ha mai ispirato, né Dio né il padrone, né l'uomo né la donna, né l'animale, né la cultura, né il cinema, né niente [...]». (Ph.S., In Alison Culliford, 2013, Profilo stile: Philippe Starck, Eurostar Metropolitan Magazine, 2013 giugno; disponibile da, 2014, 17 gennaio, <http://www.ink-live.com/emagazines/eurostar-me-tropolitan/1378/june-2013/#23/z>)

«[...] Non sono un designer, non sono un architetto, non sono uno specialista [...]. Non sono specializzato in nulla, il che significa che sono specializzato in tutto. Ho progettato hotel, spazzolini da denti, lampade, sedie, tavoli, ogni tipo di oggetto. Ma il prodotto in sé non significa nulla. Per quanto mi riguarda è solo una scusa per essere coinvolto in qualcos'altro, in quello che potrebbe essere la vita, per esempio [...]. Per riassumere, mi considero un agitatore politico che usa design e architettura ... Questa è la mia vera occupazione [...]». (Ph.S., In Alison Culliford, 2013, Profilo stile: Philippe Starck, Eurostar Metropolitan Magazine, 2013 giugno; disponibile da, 2014, 17 gennaio, <http://www.ink-live.com/emagazines/eurostar-me-tropolitan/1378/june-2013/#23/z>)

«[...] Questo ovviamente significa liberarsi del riciclaggio, che è solo una trovata di *marketing*. Il riciclaggio è stato inventato dagli ecologi, ma alla fine, tutto ciò che fa è consentirci di continuare a produrre e consumare sprechi. Un buon prodotto è un prodotto che dura [...] Non sono contrario al riciclaggio, sono contrario al suo utilizzo come panacea universale. Il riciclaggio è un cerotto, un modo per riparare un errore, niente di più. [...]». (Ph.S., In Estratto di una conversazione con Elisabeth Laville, 1998 agosto, originariamente pubblicato in *La Lettre d'Utopies* - numero speciale; Responsible Design, in Starck, Köln: Benedikt Taschen verlag, ristampa 2000)

«[...] Per quanto mi riguarda, devo chiarire che il mio *background* culturale non è proprio francese. È il prodotto di un'infanzia colonizzata dai sogni dell'America. Persino mio padre subì le stesse influenze: passò la vita a progettare aeromobili e fu abbastanza americanizzato da indossare una Stetson. Ed è forse quell'influenza americana che ha plasmato il mio lavoro, nella misura in cui procedo istintivamente e, soprattutto, velocemente [...]». (Ph.S., 1987, *The International Design Yearbook*, Volume 3, New York, NY: Abbeville Press)

«[...] In altre parole, per dirla semplicemente, non mi interessa il design. La ragione di ciò è che quando parliamo di design parliamo di oggetti. Sono annoiato dall'inferno delle sedie. Anche il mio. Un'altra sedia, un'altra lampada, qual'è l'interesse in questo? [...] Siamo passati dal design tradizionale – Bauhaus, Lowey, le persone affascinate dall'oggetto stesso, che ha dato origine a risultati molto belli – all'esplosione, come il bagliore di una lampadina prima che si esaurisca, negli ultimi 15 anni di un progetto

narcisistico, realizzato da designer per altri designer, una mostra masturbatoria del loro *know-how*, del loro brio[...]». (Ph.S., *Il mondo / pace secondo Starck*, Estratto di una conversazione con Pierre Doze, 1996 aprile, Mosca, in Starck, Köln: Benedikt Taschen verlag, ristampa 1996)

«[...] La creatività per me non ha fine a sé stessa. Per questo mi manca la fantasia, e comunque non mi interessa. Sono molto più interessato al quotidiano, alle cose che riguardano tutti noi; biancheria intima, lavaggio, protezione dalla pioggia e conferisco a queste cose una quinta dimensione, una profondità che consente ai normali oggetti di uso quotidiano di essere più di sé stessi. Cerco di dare un po' di brillantezza alla *routine* quotidiana, per dimostrare che la nostra realtà urbana può anche essere peccaminosa e interessante[...]». (Ph.S., In Conway Lloyd Morgan, 1999, *Philippe Starck*, Bangert Verlag Schopfheim )

«[...] Mio padre aveva maturato l'idea che la ricerca in tutti i campi è quasi un dovere nella vita, una sorta di obbligo. Dobbiamo inventare, è il nostro posto, la nostra missione. La cultura, la nozione di gusto, era subordinata a questa ricerca. Altrettanto per commettere un errore creativo piuttosto che essere rinchiuso in uno stato di stagnazione di buon gusto. Ciò mi ha in parte influenzato; fa parte della mia eredità, voler sempre creare, essere creativo[...]». (Ph.S., In Christine Colin, 1989, *Starck*, Ernst Wasmuth Verlag, Tubinga)

«[...] Il mio lavoro riguarda la trasformazione di "obblighi" in qualcos'altro; è un'aggiunta di anima. Quello che sto dicendo è che quando sono costretto a consumare, a spiare questo consumo, lo inietto con l'anima, fino a quando l'oggetto diventa qualcos'altro, o diventa una piccola parte poetica. Questo è caratterizzato dal mio lavoro sullo spazzolino da denti. È vero, siamo obbligati a lavarci i denti e quindi siamo costretti a tenere uno spazzolino da denti nel nostro bagno – non possiamo contestarlo – ma, con un po' di sforzo, notiamo che all'improvviso, Ecco! diventa qualcos'altro; una fiamma, un raggio di luce, un oggetto[...]». (Ph.S., 1994, *L'architettura di Philippe Starck*, Academy Editions)

«[...] Negli anni cinquanta del Novecento, uno dei padri del design, Raymond Loewy, inventò uno *slogan* che era responsabile sia del suo successo che, in parte, di quello del movimento del design: "la bruttezza non vende bene". A quel tempo, forse aveva ragione, ma temo che questa formula fosse già strutturalmente imperfetta. Dobbiamo fuggire da questo difetto, dobbiamo uccidere la parola del padre [...] Dobbiamo capire che "la bruttezza non vende bene" significa che il design è semplicemente lo schiavo dell'industria e della produzione, che il suo ruolo è quello di aiutare le cose a vendere. Strutturalmente, non è più quello che facciamo. Oggi, il problema non è produrre di più in modo da poter vendere di più. La domanda fondamentale è quella del diritto all'esistenza del prodotto. Ed è in primo luogo dovere e dovere del progettista mettere

in discussione la legittimità del prodotto, ed è così che esiste anche lui[...]” (Ph.S., In Estratto di una conversazione con Elisabeth Laville, 1998 agosto, originariamente pubblicato in *La Lettre d’Utopies* - numero speciale; Responsible Design, in *Starck*, Köln: Benedikt Taschen verlag, ristampa 2000)

«[...] La prima cosa che dobbiamo ricordare è che la creatività ha il dovere di agire politico. E ora l’abbiamo dimenticato, e i giovani designer pensano solo di essere una star e fare soldi. Dimenticano il loro dovere verso la società. Tutto ciò che fai deve essere in relazione alla tua civiltà, alla tua società, a te stesso, alla tua vita: senza che gli oggetti che fai sono solo oggetti. Ecco perché provo a svegliare un po’ le persone e dire che tutto ciò che fai è un voto politico [(Ph.S., In Julie Taraska, *Philippe Starck’s Politique*, 2014, 17 gennaio, disponibile da [www.metropolismag.com/December-1969/Philippe-Starck-s-quot-Politique](http://www.metropolismag.com/December-1969/Philippe-Starck-s-quot-Politique))

[...] “[...] Non ho gusto... ma davvero, non ho alcun gusto [...]” (Ph.S., *Gli stili favolosi dell’uomo senza gusto*, In *Sydney Morning Herald*, 1986, 16 ottobre. Sezione Style)

Ma in realtà Philippe Starck, dà senso alla sua progettazione con le idee che costituiscono la sua vera ricchezza e che di volta in volta è come se ci esponessero il suo permanente stato di grazia, sia quando le sublima in nuovi prodotti, sia quando le usa per reinterpretare tipi consolidati.

#### Aforismi

Ph. Starck ha spesso accompagnato i suoi progetti con delle sintetiche descrizioni concettuali che sono degli aforismi efficaci a inquadrare il suo pensiero:

AUTOMOBILE\_ “L’automobile di oggi deve rispondere alla ricerca del minimo: un veicolo a quattro ruote e un volante, tutti alimentati da elettricità”. Ph.S

BAGAGLI\_ “Il viaggio crea esperienza. Il viaggio più stimolante è quello dell’umanità attraverso i millenni”. Ph.S

BAGNI\_ “Un bagno è una nuvola senza gravità, senza ortogonalità, senza limiti”. Ph.S

BARCHE\_ “Quando progetti una barca per qualcuno, non è alluminio, vetro o motore, stai solo costruendo un sogno e cercando di dare il miglior sogno possibile”. Ph.S

BICI\_ “La bici è uno degli accessori più potenti dell’uomo offrendo possibilità quasi infinite con un minimo di materialità. La bicicletta è sulla strada della dematerializzazione, sintomo della nostra civiltà”. Ph.S

BUONE MERCI\_ “Con il catalogo *Buone Merci*, ho cercato di trovare, collezionare, correggere o creare oggetti onesti, sostenibili e rispettosi. Oggetti che sono buoni prima di essere belli, in un catalogo che mi piace chiamare un catalogo di non prodotti’ per non consumatori del futuro mercato morale”. Ph.S

CORPO\_ “L’idea dell’onestà nel design è fondamentale. Ho osservato che più ci avviciniamo al corpo, più dobbiamo essere onesti perché a un certo punto il corpo non mente, o funziona o non funziona. perché provo a creare cose che gioveranno direttamente all’essere umano, al corpo”. Ph.S

DECORAZIONE\_ “Per lavorare bene devi essere nel posto migliore e nella posizione giusta per contribuire con qualcosa di nuovo alla società”. Ph.S

DESIGN\_ “Il design è innanzitutto uno strumento che, nella migliore delle ipotesi, cerca di aiutare le persone a migliorare la propria vita”. Ph.S

DESIGN INDUSTRIALE\_ “Il design non è una questione di paese ma di tribù culturali. E queste diverse tribù esistono in tutti i paesi. Il design è prima di tutto uno strumento per aiutare le persone a migliorare la propria vita ed è espresso in modo diverso, a seconda della tribù”. Ph.S

DIVANI\_ “Il divano li invita a sederti comodamente e allo stesso tempo a rimanere in contatto tra loro. Risponde alla sfida di adattarsi ai bisogni e alle abitudini di un mondo in continuo cambiamento”. Ph.S

GESTIONE ARTISTICA\_ “Il design è innanzitutto uno strumento che, nella migliore delle ipotesi, cerca di aiutare le persone a migliorare la propria vita”. Ph.S

HIGH TECH\_ “La tecnologia è uno dei migliori sintomi dell’intelligenza umana. Offre infinite possibilità di creatività”. Ph.S

ILLUMINAZIONE\_ “Nel Medioevo, i re si coprivano di diamanti per catturare ogni barlume di candela, l’unica luce nei loro castelli oscuri. Gli indiani Navajo sapevano che l’unico modo per esistere era vivere sul sentiero della luce. Gli scienziati della meccanica quantistica hanno scoperto che tutto esiste allo stesso tempo, ma che sperimenteremo solo ciò che possiamo vedere. Nulla esiste senza luce. La luce è tutto”. Ph.S

LETTI\_ “Il più importante in una casa è prima l’amore, poi un fuoco che rappresenta il centro della casa e poi un buon letto con un buon materasso e, se possibile, una bella vista”. Ph.S



01



02

### Esploratore irriverente

> Nel rapporto tra pieno e vuoto, la pelle e la geometria del prodotto può diventare interprete e strumento di narrazione di questo dualismo, attraverso vivaci alternanze o generando forme caratterizzate dal perfetto equilibrio.



03

01 *Divano Kartell trasparente.*

02 *Axiom Sapce, boutique hotel per lo spazio.*

03 *Poltrona Alessi.*

04 05 Una torre minimale come piedistallo per una villa tradizionale dell'Alsazia del XVIII secolo, il provocatorio progetto per un hotel a Hyères in Francia, realizzato nel 2018 per *Maison Heller.*



04



05



01

### Poetica evocativa

> La capacità evocativa del progetto è la cifra stilistica di questa *superstar* del design. Elementi antropomorfi, forme simboliche e icone codificate sono le note delle sue composizioni, dove la loro decontestualizzazione in chiave duchampiana realizza cortocircuiti semantici.



03



02

**01** Essenzialità e capacità evocativa, l'orologio *Walter Wayle II* disegnato per Alessi nel 1990, rappresenta uno degli oggetti più esplicitivi della visione artistica di Starck.

**02** Un *concept* realizzato per un concorso indetto dalla Vittel nel 1986, un disegno audace che stravolge la classica forma della bottiglia d'acqua, ponendo in risalto le potenzialità plastiche del materiale.

**03** *Bonze* vuole elevare lo sgabello a una scultura domestica, capace di arredare uno spazio con la sua influenza barocca e surrealista, XO Design, 2005.

**04** Il rubinetto *Axor Starck V* utilizza sottrazione e trasparenza per esaltare il vortice d'acqua in uscita dalla base del miscelatore, Hansgrohe, 2014.

04





01

**Connessioni**

> "La punta, metafora organica, congiunzione tra natura e artificio, punto di raccolta di nuovo inizio"



02



03



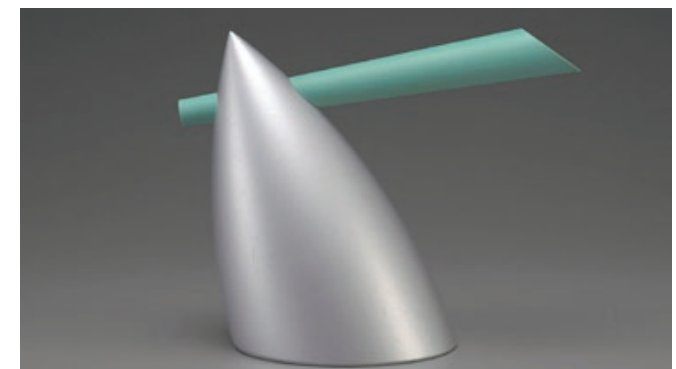
04



05



06



07

- 01 Sede ASAHI, Tokyo; il boccale di birra.
- 02 Ara, Flos. Lampada.
- 03 Max Le Chinois, Alessi. Scolaverdura.
- 04 Bubù. Sgabello contenitore.
- 05 L'économe. Posate.
- 06 Dédé. Iconico fermaporta.
- 07 Bollitore.



Ancora oggi Riccardo Dalisi si espone ed espone la teoria che vede la dimensione progettuale come una pulsazione di regole geometriche ricchissime, accumulabili, con propri riscontri nella realtà urbana moderna. Ogni situazione ne può generare altre diverse.

A Napoli, va nel Rione Traiano e con i suoi studenti inizia quel lavoro sulla partecipazione creativa, da cui nascono gli scritti per il libro *Architettura d'animazione*, del 1975. L'andare al quartiere costituisce in sé, globalmente, uno stimolo continuo che provoca i bambini alla produzione creativa. In primo piano balza l'interazione intensa e la rottura d'uno schema mentale, cioè di una distinzione netta tra cultura popolare e aulica.

Con Mendini, Branzi, Sottsass e altri è tra i fondatori della Global Tools, una controscuola di architettura e design che riunisce, all'interno di un programma di ricerca unitario, tutti i gruppi e le persone che in Italia coprono l'area più avanzata della cosiddetta Architettura Radicale. Si raccolgono le tante energie delle Avanguardie, che già vacillano verso un'incerta maturazione, e si cerca di incanalarle oltre gli anni della grande compressione creativa del Sessantotto. Senza farsi risucchiare dal Postmoderno, esalta il ruolo della manualità artigianale nella sperimentazione progettuale. Nei suoi progetti, modella gli spazi sulle forme viventi e sull'idea di trasformazione. Ci racconta Collodi, di *Pinocchio nel Paese dei balocchi*. Applica la sua idea-guida nell'architettura aperta di scuole e case, come nella progettazione di mobili e oggetti d'uso comune. Il suo nome si associa immediatamente all'invenzione poetica di oggetti e arredi che rievocano l'infanzia, la poetica del quotidiano, la libera espressione dell'arte. La sua esperienza è partita dall'originale ed interessante idea di realizzare le opere con la manodopera locale e con i materiali già definiti poveri, trasformando e illuminando Rua Catalana. L'esperienza, ha l'obiettivo di far emergere la strada come monumento vivente, paragonabile all'impegno dei gruppi di avanguardia italiani, i Radicals, che tanta eco hanno avuto anche fuori Italia fino ai nostri giorni. Tutto avviene all'insegna di un laboratorio sperimentale che vuole far emergere il grande tema del piano estetico come esito della forza immaginativa; per rinnovare, mantenere in vita e sviluppare l'attività produttiva manuale, l'artigianato, che ha tanta importanza nella nostra economia e in particolare nel Sud. L'attività, svolta con la partecipazione di studenti di architettura, ha fatto denominare tutta l'iniziativa *Università di Strada*.

L'impegno nel sociale di Dalisi prosegue ancora oggi, con lo stesso spirito, al Rione Sanità e all'Ospedale dell'Annunziata nel cuore di Forcella a Napoli, che gli ha fatto conseguire il secondo Compasso d'Oro alla carriera.

*A seguire i pensieri di e per Riccardo Dalisi*

*Del suo lavoro, fra l'altro, egli ha detto:*

«[...] Si può tranquillamente parlare di architettura, di design, di arte, di decorazione e, perché no, di poesia partendo da ciò che diciamo "tecnica", che nient'altro è se non un aspetto saliente, un momento fondamentale di ogni attività umana. [...]». *R. Dalisi*

«[...] L'idea di un design a compasso nasce da un gioco sperimentale che si è via via mostrato fertile perché corrisponde alla necessità di imboccare strade nuove sul piano teorico e sperimentale. Momenti diversi scindono la compattezza dell'oggetto in una bipolarità, in una coppia dialettica ben visibile che ne arricchisce l'effetto, l'esito formale. L'idea di strutture che vivono, si esprimono attraverso la dinamica di due componenti interagenti pone l'accento sulle forze generative di vita in infinite vicende[...]. R. Dalisi

«[...] La progettazione e l'amministrazione dell'architettura si incontrano così su di un unico sistema di comunicazione che è come un "tavolo di commutazione" estremamente articolato, su cui i messaggi e le istanze, i raggiungimenti teorici e critici, vengono inoltrati; dove le competenze specifiche si commutano in fatti "comunicativi" ed in condizione di conoscenza dalla tecnica alla politica e reciprocamente [...]". R. Dalisi

«[...] In fondo l'arte è forse un concedersi delle possibilità che adesso non siamo in grado di vedere, una progressione verso un futuro felice[...]. R. Dalisi

«[...] L'architettura e l'urbanistica non possono risolvere problemi politici, ma un certo tipo di "conduzione" dell'architettura dall'analisi alla progettazione (tramutandola in uno strumento allargato di conoscenza) apre un altro discorso [...]". R. Dalisi

«[...] Lanciare la napoletana nel firmamento del design è un'impresa complessa e delicata. È come strapparla a un mondo per trasportarla in tutt'altri circuiti di sensibilità. Certo, è un po' strano parlare di un rituale della pazienza e della calma per preparare una bevanda che, oggi, sembra concepita per andare più veloci e più in fretta... Il caffè lo si prende in più circostanze, ma il rituale, per il napoletano, si concentra e tipizza su due momenti importantissimi: insieme ad altri, ed in questo caso in vari istanti di preparazione e di attesa, i segnali, l'osservazione, gli attimi salienti, l'attenzione servono a 'socializzare', raccogliere le persone, indurre alla calma (così pericolosamente disattesa oggi), favorire la conversazione: scandire con le sue fasi, se vogliamo, tutta una parte dello stare insieme, fino all'atto culminante del sorbirlo insieme [...] Il caffè non si brucia, non trasborda se ci si allontana per troppo tempo dalla caffettiera, non erompe con sussulto, a volte fortissimo, se il fuoco è alto [...] E poi c'è il rito, fondamentale e miniaturizzato, a cui non pochi adulti indulgono e il bambino ne è sensibilizzato, è un segno che si tratta di un fatto popolare [...]". R. Dalisi

«[...] il Compasso d'oro è stato dato, inconsapevolmente, non alla ricerca ma all'anelito che è al di dentro di un rito; ora è diventato racconto, rocambola di Pulcinella. In questa divaricazione sta forse il bandolo della matassa. Nella nostra città ogni cosa si arricchisce di racconto che può degenerare in incertezza. Qui è la dispersione che

produce la città in ogni campo, ma qui si nasconde il risvolto, l'apporto singolare che Napoli può dare. Un design di ricerca io lo vedo come un sasso buttato in un laghetto: intorno si sollevano subito i cerchi della sperimentazione che servono a saggiare la vitalità e la forza di ciò che si cerca. Ho l'impressione che bisogna ampliare lo sguardo: design non è una scatola confezionata; come stanno le cose è pronto a percorrere altre strade, dobbiamo condurlo per altre strade, quelle che abbiamo imparato a conoscere per non perdere alla fine noi stessi. [...]

R. Dalisi hanno detto altri:

«[...] che sa essere garbato ... gioioso, ilare, ironico e anche umano, fantastico, persino grottesco [...]". (G. Dorfles)

«[...] Riccardo Dalisi, come un prestigiatore fa per le sue magie, raduna filo spinato e rete per costruire pollai, ferro e rame, ottone. Da queste materie, opportunamente lavorate, vengono alla vita dell'arte i Suonatori e i Re, i Centauri e la Sfinge, le figure della Devozione, Cristo e la Madonna, i Guerrieri. Questi materiali umili vengono "trattati" dall'artista con tecniche antiche e memoria sapienziale a sottolineare lo scarto tra la loro povertà e la persistenza e vitalità di un patrimonio irrinunciabile [...]". (Angelo Trimarco, 1997, *Riccardo Dalisi Sculture, Electa*)

«[...] Nei luoghi urbani dove si rivelano alterazioni delle prescrizioni d'uso istituzionali – cioè disordine – c'è spesso presenza di due qualità di effrazione: quella che deriva da un rifiuto della prescrizione in termini di contraddizione esterna e quella che deriva dallo scavalco della prescrizione in termini di contraddizione interna. La prima è positiva e genera disordine attivo, materiale di contestazione, alternative creative; la seconda è negativa e genera disordine passivo, sopraffazione, efferatezza protetta dalla corazza istituzionale [...]". (Giancarlo De Carlo, 1970, Lettera del 15 aprile 1970, *Architettura dell'imprevedibilità*, Argalia, Urbino)

«[...] Il lavoro di Riccardo Dalisi può essere sicuramente iscritto in un'area che possiamo definire "architettura del comportamento". [...] Egli ha compiuto l'attraversamento dell'architettura colta, per approdare in un campo in cui le istanze e le spinte sono un nodo inestricabile, in cui la creatività incrocia sempre la lotta per la sopravvivenza, in cui il manufatto architettonico perde la propria splendente impersonalità per assumere la forza soggettiva del calcio, del lavoro artigianale [...]". (Achille Bonito Oliva, 1977, *La sensibilità armata*, in *Riccardo Dalisi, Personali di architetti, In-arch*, Centro Di, Firenze)





01

**Atti creativi, partecipazione, anti-design**

> Sono parole che trovano un rinnovato eco nel tema della "Decrescita", già affrontato da autori come Serge Latouche. Come dice però autorevolmente Gillo Dorfles: "è Riccardo che ha inventato l'arte povera molto prima che questa diventasse una corrente ufficiale".



02



03

**01** *Caffettiere e Pulcinella*. Dai continui prototipi inventati nel quotidiano rapporto con i lattonai e i ramaioli di Rua Catalana a Napoli, nascono nuovi usi e funzioni della sua caffettiera, icona di un'opera buffa del design.

**02** *Cavaliere*, 2003. Le creazioni artistiche di Riccardo Dalisi parlano in modo teatrale dell'uomo e della sua realtà.

**03** *Fiabe italiane*. Nel 1991 disegnò e realizzò le Caffettiere animate: tra queste trovarono posto prima *Totò* e poi *Pinocchio napoletano*, una caffettiera *Totocchio*, le cui avventure furono narrate in un libro e in una mostra nel 1994.

**04** *Mariposa* per Zanotta

**05** *Pavone*. Sedia.

**06** *La via del Ferro*.

**07** *Ibridazioni*.



04



05



06



07



01

### Capacità artigianali

> Riccardo Dalisi ha assemblato materiali poveri e di riciclo – come latta, carta, rame, ferro, lamierino, ceramica, vetro, legno e stoffa – trasformandoli in vere opere d'arte. Da decenni è solito attraversare con estrema agilità architettura, scultura, disegno, pittura, sperimentazione con i materiali, design e molti altri mondi.



02



03

**01** *Modellino di architettura 1997-2000*. Una delle opere esposte in occasione della mostra *Idee in Volo* curata da Cintya Concarì e Roberto Marcatti, tenutasi al Museo Storico di Lecce-MUST nel 2006.

**02** *Arciere, 2001*. Dalisi ha fuso intimamente arte e design, in cui tutto il suo mondo di artista si è espresso in sculture: cavalieri ariosteschi coi loro cavalli, arcieri e samurai, ubriachi e coppie di sposi.

**03** *Acrilici su carta da pacchi, 2004*.

**04** *Sedia "casetta", 1980*.

04



**Pubblicato da**

LISt Lab  
info@listlab.eu  
listlab.eu

**Direzione Artistica e Produzione**

Blacklist Creative, BCN  
blacklist-creative.com

**Stampato e rilegato  
in Unione europea**

2019

**Tutti i diritti riservati**

© dell'edizione LISt Lab  
© dei testi gli autori  
© delle immagini gli autori

**Vietata qualsiasi forma di riproduzione**

**totale o parziale** di questo libro con qualsiasi mezzo, senza il permesso dell'autore e dell'editore.

**Vendita, Marketing e Distribuzione**

distribution@listlab.eu  
listlab.eu/en/distribuzione/

**LISt Lab** è un Laboratorio editoriale, con sedi in Europa, che lavora intorno ai temi della contemporaneità. LISt Lab ricerca, propone, elabora, promuove, produce, LISt Lab mette in rete e non solo pubblica.

**LISt Lab** editoriale è una società sensibile ai temi del rispetto ambientale-ecologico. Le carte, gli inchiostri, le colle, le lavorazioni in genere, sono il più possibile derivanti da filiere corte e attente al contenimento dell'inquinamento. Le tirature dei libri e riviste sono costruite sul giusto consumo di mercato, senza sprechi ed esuberi da macero. LISt Lab tende in tal senso alla responsabilizzazione di autori e mercato e ad una nuova cultura editoriale costruita sulla gestione intelligente delle risorse.