

Il design è arte? Questa domanda, che molti si pongono e alla quale non pochi hanno cercato di rispondere in modo definitivo, costituisce il filo conduttore di questo breve libro nel quale si cerca di dare al lettore una traccia per orientarsi nel mondo dell'arte e del design, spesso insidioso e/o difficilmente comprensibile. La necessità di un ripensamento dell'opera e dei ruoli dell'artista e del critico che si adatti a una realtà in trasformazione è al centro del dibattito nell'ambiente intellettuale italiano fin dall'inizio degli anni Sessanta del Novecento. Questione nodale è quella di definire un'arte che, per così dire, si trova al di là della dimensione dell'artisticità, nella prospettiva di una nuova apertura nei confronti della realtà tale da dialogare con la strada, con l'attualità, con l'industria, col design, con l'architettura e le altre arti; un'arte corteggiata dal mercato, che crea un suo mercato ed è implicata nel presente.

Angelo Pantina è ricercatore in Disegno industriale nel Dipartimento D'Architettura dell'Università degli Studi di Palermo. Svolge attività di ricerca sui temi dell'eco design, della sostenibilità ambientale, del design strategico per lo sviluppo delle risorse territoriali, sul social design, sul design per la conservazione e la valorizzazione dei Beni culturali in Sicilia.

ANGELO PANTINA

QUEL LABILE CONFINE TRA ARTE E DESIGN

PREFAZIONE DI
DANIELA BRIGNONE

Angelo Pantina
QUEL LABILE CONFINE TRA ARTE E DESIGN



€ 25,00

40DUE EDIZIONI

a Pinella
in memoria

ANGELO PANTINA

QUEL LABILE CONFINE TRA ARTE E DESIGN

PREFAZIONE DI
DANIELA BRIGNONE

Prefazione
Daniela Brignone

Progetto grafico
Giuseppe Castrovinci

fig. 2:

© RICHARD HAMILTON, by SIAE 2019

Hamilton, Richard (1922-2011): *Just what was it that made yesterday's homes so different, so appealing? (Ma che cos'era che rendeva le case di una volta così diverse, così affascinanti?)*, 1992. New York, Metropolitan Museum of Art. Stampa laser a colori, cm. 26 x 25,1. Acquisto, dono di Reba e Dave Williams, 2004 (2004.339). © 2019. Image copyright The Metropolitan Museum of Art/Art Resource/Scala, Firenze.

fig. 34:

Una veduta della mostra 'Italy: The New Domestic Landscape'. MoMA, NY, 26 Maggio - 11 Settembre 1972. New York, Museum of Modern Art (MoMA). Stampa alla gelatina d'argento, cm. 2.5 x 3.8. The Museum of Modern Art Exhibition Records, 1004.108. The Museum of Modern Art Archives, New York. Foto: Leonardo LeGrand (copyright: The Museum of Modern Art, New York). Cat. n.: IN1004.146. © 2019. Digital image, The Museum of Modern Art, New York/Scala, Firenze.

fig. 35:

Una veduta della mostra 'Italy: The New Domestic Landscape'. MoMA, NY, 26 Maggio - 11 Settembre 1972. New York, Museum of Modern Art (MoMA). Stampa alla gelatina d'argento, cm. 2.5 x 3.8. The Museum of Modern Art Exhibition Records, 1004.108. The Museum of Modern Art Archives, New York. Foto: Leonardo LeGrand (copyright: The Museum of Modern Art, New York). Cat. n.: IN1004.287. © 2019. Digital image, The Museum of Modern Art, New York/Scala, Firenze.

fig. 36:

Una veduta della mostra 'Italy: The New Domestic Landscape'. MoMA, NY, 26 Maggio - 11 Settembre 1972. New York, Museum of Modern Art (MoMA). Stampa alla gelatina d'argento, cm. 2.5 x 3.8. The Museum of Modern Art Exhibition Records, 1004.108. The Museum of Modern Art Archives, New York. Foto: Leonardo LeGrand (copyright: The Museum of Modern Art, New York). Cat. n.: IN1004.260. © 2019. Digital image, The Museum of Modern Art, New York/Scala, Firenze.

Angelo Pantina

QUEL LABILE CONFINE TRA ARTE E DESIGN

ISBN: 978-88-98115-39-6

© **40due Edizioni** - Via Cluverio 13 - 90138 Palermo

Telefono/Fax 091 333975 - Internet <http://www.40due.com> - E-Mail info@40due.com

Tutti i diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica e di riproduzione sono riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcuna forma, compresi i microfilm e le copie fotostatiche, né memorizzata tramite alcun mezzo, senza il permesso scritto dell'Editore e degli Autori. Ogni riproduzione non autorizzata sarà perseguita a norma di legge.

Nomi e marchi citati sono generalmente depositati o registrati dalle rispettive case produttrici.

L'autore e l'editore sono a disposizione degli aventi diritto con i quali non gli è stato possibile comunicare, anche per eventuali involontarie inesattezze od omissioni nella citazione delle fotografie e/o delle fonti e rimaniamo a disposizione per eventuali diritti.

Finito di stampare nell'Aprile 2019.

| | |
|-------------------|-----|
| <i>prefazione</i> | 6 |
| Daniela Brignone | |
| capitolo primo | 8 |
| capitolo secondo | 49 |
| capitolo terzo | 66 |
| bibliografia | 103 |
| sitografia | 108 |

indice

prefazione | Daniela Brignone

Il dibattito sul confine tra l'arte e il design ha infiammato per decenni teorici ed esperti ed è tuttora rilevante. Ma quali sono i limiti di entrambi? È possibile tracciare contorni netti delle due discipline? Angelo Pantina prova a dare risposte, partendo dall'analisi storico-critica dei movimenti artistici del '900 e inquadrando casi concreti che hanno fatto la storia del design.

Una riflessione che si delinea a partire dalle esperienze estetiche nell'ambito delle avanguardie storiche, grazie all'opera di precursori come Marcel Duchamp e che reca i segni determinati dai fatti storici, economici, politici e dalle contraddizioni sociali di ogni paese. Il reciproco scambio dei temi dell'arte e del design denota un dialogo costante, un'integrazione volta a determinare nuove esperienze. Aperture spesso provocatorie e dissacranti nei confronti di valori e miti, come quelle operate negli anni '60 a Torino, diventarono interpreti di un momento storico e sociale in cui ogni oggetto era portatore di un significato nascosto per affermare nuovi principi, al di là della funzione, registrando fenomeni o traslandoli metaforicamente. Esperienze visive, tratte dalle avanguardie, diventavano divani, poltrone, tavolini, simboli di un potere effimero, innescando una volontà di ricerca di espedienti tecnologici per dare forma alla fantasia. Episodi che si nutrono di senso se esaminati nell'ambito di un contesto che ne traduce i contenuti, all'interno del quale l'esame e la decodifica diventano possibili.

La categorica affermazione di Adolf Loos, secondo il quale "qualsiasi cosa serva ad uno scopo va esclusa dalla sfera dell'arte" o le nette distinzioni tra l'artista e il designer di Munari, artista e designer egli stesso, diventano materia di discussione nel momento in cui si attuano sincretismi derivati da una consapevolezza estetica che li porta a confrontarsi sulle questioni di divergenza e a superarle. Il designer attinge così ai temi dell'arte e della fantasia, intesa da Munari come "facoltà capace di immagini che possono essere irrealizzabili" che, in verità, per il designer diventano realizzabili grazie al supporto tecnico dell'industria. Viceversa, l'artista utilizza i prodotti dell'industria rielaborandone o scomponendone i contenuti, producendo capolavori. Il disagio della "grande depressione" americana degli anni '30 portò Rauschenberg a nuove considerazioni, scaturite dal clima di insicurezza e di sfiducia, il quale, ispirato dal ready-made di Duchamp e nell'affannosa ricerca di oggetti abbandonati, elevava a forme d'arte il prodotto industriale,

reiterandone e trasformandone la funzione da utile ad estetica. Negli anni '60, Donald Judd ricorreva ai prodotti e agli operai dell'industria per la realizzazione delle proprie opere, evidenziandone le caratteristiche tecniche e dando vita a prodotti seriali. Nacquero nuovi linguaggi legati alla società del consumo in cui l'oggetto veniva trasformato, acquistando il valore di un'opera d'arte che assumeva una nuova identità, provocando il disorientamento del pubblico.

L'esperienza di Alchimia e di Memphis che esploravano insoliti materiali, come i tubi di neon, il laminato plastico colorato serigrafato, l'alluminio, il vetro stampato, un fare condiviso con artisti come Dan Flavin e Joseph Kosuth, entrava in contrapposizione con quelli che erano i canoni estetici consueti, cui opponevano una visione utopica.

Dal Bauhaus, che mirava a creare "l'artista completo capace di dominare tutti quanti i settori della produzione" (G. Dorfler), al De Stijl, fautore dell'armonia e dell'ordine universale (si veda la Poltrona rossa e blu di Gerrit Thomas Rietveld ispirata al linguaggio neoplastico di Mondrian), gli esempi sono tanti e arrivano e si moltiplicano ai nostri giorni.

Designer e artisti sono senza dubbio testimoni del loro tempo, generano movimenti e rivoluzionano le dialettiche, esasperano forme per trasmettere messaggi e valori, grazie anche al sostegno delle aziende.

Apparati decorativi di siti monumentali diventano spunti per i designer che ne creano tappeti, intarsi, piastrelle; forme surrealiste diventano oggetti di arredo, i quali, a loro volta, entrano a far parte di installazioni artistiche; circuiti e microchip, comunemente usati nella domotica, diventano arte, testimoni di un'evoluzione di nuovi codici estetici che fanno capo alla ragione, un continuo esperire di forme e contenuti che superano ogni confine. L'arte entra nell'industria innescando processi di artificiazione.

Il libro di Pantina ha il merito di indagare i vari ambiti, mettendo a fuoco percorsi ibridi e fenomeni nella loro evoluzione, offrendo un panorama che si apre a temi legati alle contaminazioni, delineando altresì il bilancio di un'avventura storica e culturale che ha segnato la storia del gusto e insiste nel presente.

capitolo primo

I Presupposti Storici

Il design è arte? Questa domanda, che molti si pongono e alla quale non pochi hanno cercato di rispondere in modo definitivo, costituisce il filo conduttore di questo breve libro nel quale si cerca di dare al lettore una traccia per orientarsi nel mondo dell'arte e del design, spesso insidioso e/o difficilmente comprensibile. Il nostro proposito è quello di dimostrare, seppure in modo schematico come la moderna coscienza sociale e culturale della tecnica e quella dell'arte siano il risultato di uno stesso sviluppo e, soprattutto, come tale sviluppo sia stato sempre fortemente condizionato dalla processualità concreta della società. Fino al Rinascimento il confronto arte-produzione non si pone, in quanto l'arte è riassorbita totalmente dal modo di produzione artigianale e si colloca al suo vertice in quanto produzione perfetta e esemplare. Sono legati a questa concezione i trattati tecnici, nei quali si teorizza l'*optimum* di ogni determinato procedimento tecnico.

A partire dal Rinascimento si delimita l'arte alla rappresentazione. Si teorizza una tecnica volta alla rappresentazione o forma artistica; questa tecnica mentale ingloba in sé e supera la tecnica produttiva *tout court*. Si configura allora una distinzione tra tecnica artistica e tecnica produttiva: il problema del rapporto tra arte e produzione comune si pone come rapporto tra arte e artigianato. Produzione artistica e produzione comune si distinguono principalmente in base all'uso che viene fatto delle tecniche: la tecnica è infatti di per sé neutra. Sia un tipo di produzione che l'altro sono il risultato di procedimenti tecnici con cui l'uomo trasforma la materia, adattando l'ambiente naturale alle sue necessità. Si delinea inoltre uno sfasamento tra lo sviluppo storico dell'arte e quello delle tecniche: ci si trova davanti, da un lato, a uno sviluppo di procedimenti aventi la finalità di valore estetico, dall'altro a uno sviluppo di procedimenti aventi finalità di tipo diverso, in vista della realizzazione di valori differenti, siano essi funzionali, economici, ecc.

All'atto della transizione dalla fase artigianale alla fase industriale il problema del rapporto tra arte e produzione comune si configura come relazione tra arte e industria. «L'idealismo aveva rinchiuso la tecnica nel ghetto della produzione strutturale, ne aveva fatto un fenomeno estraneo al mondo della produzione sovrastrutturale. Ma la verità è un'altra: la tecnica è presente sia nell'esecuzione dei "prodotti strutturali" (configurazioni oggettuali di ogni tipo), sia in quella dei "prodotti sovrastrutturali" (configurazioni simboliche di ogni tipo). Il "pregiudizio corrente", che oppone i prodotti strutturali a quelli sovrastrutturali, i prodotti della mano (e della macchina) a quelli della testa, è definitivamente superato nel momento in cui tutti i prodotti del lavoro umano sono intesi

come artefatti. [...] Si è creduto così di trovare nella storia del modern design, proprio in quanto esso intendeva mediare l'arte e la tecnica, una spiegazione del modo in cui si è giunti storicamente a superare la pregiudiziale ideologica contro la tecnica, cioè del modo in cui si è giunti alla *mechanization of the world picture*»¹.

Per Karl Marx l'arte – come tutta la cultura – appartiene alla sovrastruttura di una organizzazione sociale storicamente determinata e costituisce un riflesso della sua struttura economico-sociale. Nell'arte si esprimono le aspirazioni, le attese, le idee, le forme di coscienza di una determinata società.

La questione può essere affrontata in due modi: uno consiste nel vedere in quali momenti della storia dell'industrializzazione si collocano le grandi invenzioni formali nell'ambito dei fenomeni artistici. L'altro consiste nel vedere quando, come, e perché, nel corso dello sviluppo delle tecniche industriali della normale produzione aventi come fine il valore economico, viene attribuita importanza ai valori di forma e quali conseguenze ciò abbia sul modo d'uso dei procedimenti tecnici. Il primo modo di affrontare il problema parte dalla constatazione del diverso ritmo dello sviluppo storico delle tecniche: i due fenomeni hanno tuttavia, sempre, in comune una unità di fondo metodologica, uno stesso patrimonio scientifico e, in generale, conoscitivo. In questo caso rientra l'indicazione di che cosa viene assunto a materia dell'opera d'arte, in quanto questa viene concepita nell'ambito di una società tecnologica. Nel secondo caso si pongono in relazione dialettica non tanto due tipi di procedimenti operativi che possono essere studiati e analizzati indipendentemente, quanto i diversi atteggiamenti nei confronti della tecnica e del suo uso, sia per quel che riguarda la finalità pratica, sia per quel che concerne la determinazione del valore. Questa prospettiva si basa sulla constatazione che ogni oggetto ha una finalità pratica (anche l'opera d'arte non è mai stata concepita unicamente per essere opera d'arte), come ha un valore di *visione* o di *forma* in quanto oggetto che viene percepito dai nostri sensi. Questo valore di forma o di visione ha una propria struttura che può essere studiata e analizzata considerando il processo operativo che ha la finalità di valore estetico. Nel caso dell'opera d'arte questo valore di forma o di visione è l'unico a dar senso dell'esistenza dell'oggetto in quanto opera d'arte. Nel caso dell'oggetto risultato del processo produttivo economico normale, possiamo studiarne e analizzarne la struttura meccanica o funzionale: il valore di forma o di visione è complementare (e non può mai non esserci) del modo di essere dell'oggetto, senza costituirne la ragione essenziale di esistenza. Ora proprio sul fatto che tale valore viene specificatamente affermato nella cultura, nel nostro caso tecnologica, in cui opera, non solo indirettamente, ma anche direttamente, si può fondare la prospettiva sopra descritta. In essa rientra la definizione di come si è presentato il rapporto tra teoria e prassi, tra ideazione ed esecuzione.

¹ T. Maldonado, *Disegno industriale: un riesame*, Feltrinelli, Milano, 2005, pp. 15-16

L'arte come modello allo sviluppo industriale

I vari movimenti artistici dell'inizio del Novecento si pongono in modo diretto o indiretto in relazione alla società e all'individuo, così come sono determinati e trasformati dal processo di industrializzazione. Tutti costituiscono, di per sé stessi, un'alternativa creativa sia al procedimento alienato che è proprio del lavoro alla macchina, sia al processo meccanico nel corso del quale non può evidentemente intervenire alcuna azione e intenzione. L'arte si colloca *prima* del processo meccanico, immettendovi i propri fini, o *contro* di esso: in ogni caso, costituisce il modello di una esperienza cosciente che dà forma alla realtà e la trasforma.

Artisti e teorici del Costruttivismo affermano e dimostrano come, da un lato, le tecniche industriali non monopolizzate dal capitalismo possono sviluppare e ampliare l'orizzonte tecnico e l'immaginazione dell'artista: ciò appare evidente nella trasformazione delle tradizioni tecniche «specifiche» della pittura o «scultura» o addirittura nella spregiudicata combinazione di procedimenti della più varia origine: vengono comunque negate le tradizionali delimitazioni delle arti in architettura, pittura, teatro, ecc. per altro, questi artisti sostengono che soltanto l'arte, nella sua autonomia di ricerca può imporre all'industria e alla tecnica industriale le proprie realizzazioni visive e formali, in modo tale che il meccanicismo industriale si fa strumento della creatività così reinserita nel circolo della produzione e della società.

In altri movimenti artistici si respinge, invece, qualsiasi possibilità di rapporto tra l'arte e il sistema etico-economico su cui si fonda la civiltà industriale.

All'*opera d'arte* si vuole negare soprattutto il carattere di *oggetto di valore*, commerciabile, e quindi come tale rientrante nella logica di produzione/consumo. I Futuristi italiani (il cui manifesto pittorico è del 1910), ad esempio, dissacrano ed esorcizzano i valori costituiti dell'arte e della società passata esaltando il dinamismo e il veloce ritmo di trasformazione della società meccanizzata: codificano in immagini la loro ideologia e la loro estetica. Va ricordato che il Futurismo fu importante per lo sviluppo delle moderne teorie del design da un punto di vista ideologico, cioè più per quello che riguarda nuovi atteggiamenti spirituali, che per aver direttamente proposto nuovi metodi tecnici.

I Dadaisti (il movimento Dada nasce a Zurigo nel 1916) utilizzano, ironizzando su di essi, procedimenti, materie, oggetti e frammenti prodotti dalla società industriale. Dalla dimensione tecnica ed utilitaristica questi frammenti di realtà vengono trasferiti in una dimensione estetica, intesa non più come il risultato di un procedimento di lavoro (il lavoro è stato totalmente svilito dalla meccanizzazione), ma di puro atto mentale.

Lo sviluppo dell'industrializzazione procedeva di fatto, inesorabilmente verso lo sfruttamento massimo dell'operaio agente di gesti automatici reiterati all'infinito: è portato alle estreme conseguenze il processo di divisione del lavoro. La mèta dello sviluppo industriale è la linea produttiva continua, dal materiale grezzo al prodotto finito.

Frank Bunker Gilbreth riuscì, attraverso l'uso delle più avanzate tecniche fotografiche, a rappresentare visivamente il processo di lavoro, cioè a tradurre in forma il movimento, fissando lo svolgimento del gesto nello spazio e nel tempo. La forma del movimento diviene per Gilbreth un'entità a sé: ed è interessante vedere la coincidenza con ricerche artistiche contemporanee.



Fig. 1a, Eadweard Muybridge, "Movimento della mano", da *Animal Locomotion*, Philadelphia, University of Pennsylvania, 1887.

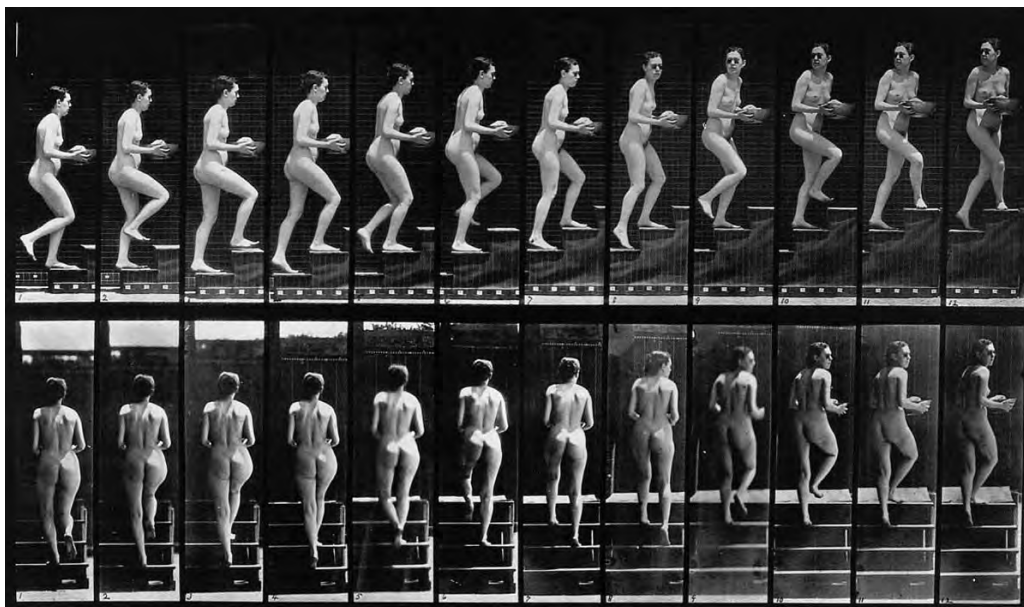


Fig. 1b, Eadweard Muybridge, *Una donna che sale le scale con una ciotola*, 1887.

L'analisi e la scomposizione ottica del movimento e la rappresentazione di esso costituiscono oggetto d'indagine ricorrente nell'ambito dei principali movimenti artistici del Novecento.

L'interesse per il movimento e la considerazione dell'inscindibilità del problema dello spazio dal problema del tempo costituiscono uno sfondo comune alle ricerche tecnologiche, scientifiche, filosofiche, artistiche.

Quando nel 1912 Duchamp espone a New York *Nudo che scende le scale*, il quadro, rappresentazione sintetica delle posizioni successive assunte da una figura nuda che scende le scale, suscita clamore nel grosso pubblico a causa dell'incapacità di comprenderlo.



Fig. 1c, Henry Ford, *Introduzione della Catena di montaggio nella fabbrica Ford*, 1913.

Ciò mette in evidenza lo scarto tra i diversi modi di operare, tra il mondo del lavoro e il mondo della «cultura» artistica avanzata: la maggioranza degli individui è puramente «oggetto» di analisi e di sfruttamento, mentre ogni tipo di creatività resta privilegio di una élite. Questa è la conseguenza del tipo di lavoro alienato richiesto alla massa dal sistema industriale, oltre che dalle carenze educative del sistema stesso: dalla volontà di superare quello scarto, insieme all'esigenza di una qualificazione dei prodotti industriali, si origina l'iniziativa politico-culturale espressa nella fondazione in Germania del *Werkbund* e quindi del *Bauhaus*. Si riallacciano i fili del dibattito impostato nell'Ottocento sul rapporto tra strumenti-forma-funzione-fine; si mettono a punto temi portati avanti dalle Avanguardie artistiche, si mira a realizzare una qualità diffusa in tutte le forme dell'ambiente umano, dall'utensile alla metropoli, nel tentativo di colmare lo spazio tra pura strumentalità economica e pura strumentalità estetica, tra alienazione e creatività. A partire da questa fase dell'industrializzazione, aspetti di scelte estetiche, artistiche e architettoniche paiono svilupparsi in funzione dei concetti di *design*, *standard*, *serie*.

Le neo-avanguardie e il mondo della progettazione si riavvicinano

Argan, formatosi, come tutti gli intellettuali della sua generazione, su Croce, è uno dei primi attori del dibattito sul rapporto cultura-società che anima gli anni Sessanta. Questo dialogo tra arte e società per Argan è necessario ma non è scontato, e può essere condotto solo con alcune precise e imprescindibili premesse: deve esservi progetto, anche educativo, nonché una razionalità di fondo nell'estetica e nella struttura stessa dell'opera d'arte. La sua è una visione legata alla necessità di impegno politico-sociale dell'arte che risale all'anteguerra e che trova il suo modello nel Bauhaus. È in questa esperienza che Argan individua l'esempio di un'arte capace di confrontarsi con la società e la cultura attuale. Per lo studioso, Walter Gropius riesce a conciliare creatività e mondo della produzione dando vita non a un movimento, ma a una scuola, con un metodo progettuale che include svariate possibilità formali e una teoria artistica strettamente connessa con gli studi sulla psicologia della visione. Dice Argan: «Il compito del design è la riduzione dell'arte ad una socialità piena ed integrata, funzionale e non gerarchica»².

La necessità di un ripensamento dell'opera e dei ruoli dell'artista e del critico che si adatti a una realtà in trasformazione è al centro del dibattito nell'ambiente intellettuale italiano fin dall'inizio degli anni Sessanta del Novecento. Questione nodale è quella di definire un'arte che, per così dire, si trova al di là della dimensione dell'artisticità – in cui erano ancora irreggimentate le esperienze della pittura Informale – nella prospettiva di una nuova apertura nei confronti della realtà tale da dialogare con la strada, con l'attualità, con l'industria, col design, con l'architettura e le altre arti; un'arte corteggiata dal mercato, che crea un suo mercato ed è implicata nel presente.

² Cfr. Argan G.C., *Che cos'è il Disegno Industriale*, in "Studi e note", Bocca, Roma, 1955, p. 137.

Nel 1963 Argan si concentrava sul rilevare l'essenziale dimensione di esteticità del design, capire quale sia il fulcro estetico del disegno industriale. Innanzitutto stabiliva che "l'elemento artistico" nel design si dia al principio, nel progetto e non come nella decorazione artigianale, alla fine. Il punto centrale della sua disamina però era nell'individuazione del fatto che la proprietà decisiva dell'oggetto industriale sia la sua caratteristica di "significare la propria stessa funzione". La semanticità dell'oggetto assume perciò una grande importanza e per essere funzionale, un oggetto dovrà rispondere, oltre che alle esigenze pratiche, all'adeguatezza dei materiali utilizzati e ai costi, anche a delle esigenze semiotiche, di corrispondenza cioè tra la forma e il suo significato. Un oggetto ben progettato è quindi un oggetto che riesce, attraverso le sue forme, a comunicare significati e di conseguenza, utilizzi.

Il 1967, inoltre si può segnalare come l'anno di una importante svolta: per la prima volta il design italiano sembrava cambiare i modelli di riferimento e si allontanava dalla linea razionale promossa dal Bauhaus e dalla scuola di Ulm, per un avvicinamento reciproco tra universo della progettazione e mondo delle neo-avanguardie artistiche. Già nel 1954 Gillo Dorfles, attento ed acuto osservatore degli eventi, cui in realtà, egli stesso partecipava, notava che: «al giorno d'oggi molte delle più valide creazioni plastiche e pittoriche hanno ricevuto un diretto influsso dalla presenza sul mercato di alcune caratteristiche sagome create dall'industria, evidentemente accettate dal gusto del pubblico [...] D'altro canto è al pari indiscutibile che il gusto del disegnatore industriale si è orientato nello stesso senso di quello del pittore, dello scultore, dell'architetto d'avanguardia»³.

Dorfles faceva riferimento in parte al Mac, Movimento arte concreta⁴, nato a Milano nel 1948, che nel corso della sua esistenza si sarebbe impegnato per mettere in rilievo i rapporti tra arte e design, capeggiato dallo stesso Dorfles e cui prendevano parte anche Gianni Monnet, Atanasio Soldati ed in particolare Bruno Munari. In quegli anni, molti artisti si avvicinavano al mondo della progettazione facendone un'attività occasionale ed incontravano le aziende operanti nel settore dell'arredamento per la realizzazione di progetti divertenti ed irriverenti, inconcepibili se svincolati dallo spirito di sperimentazione del tempo. Questi, senza entrare in polemica con un'idea di un design funzionale, pensavano a degli oggetti che intendevano porsi all'interno della casa come contrasto, ma anche completamento, di un arredamento per lo più basato su logiche razionali, generando un momento di sorpresa e di gioco, dato il frequente invito ad interagire attivamente con l'oggetto in questione.

Al contrario di Asger Jorn, Pinot Gallizio e Piero Simondo (fondatori del MIBI Mouve-

³ Pansera A., *Storia del disegno industriale italiano*, Laterza, Roma 1993, p. 231.

⁴ Un'arte basata soltanto sulla realizzazione e sull'oggettivazione delle intuizioni dell'artista, rese in concrete immagini di forma-colore, lontane da ogni significato simbolico, da ogni astrazione formale. Come emerge da Argan G.C., testo di presentazione, in *Arte concreta. 24 litografie originali*, Salto editore, Milano, ottobre 1949, ora in L. Caramel, a cura di, *M.A.C. Movimento Arte Concreta 1948-1952*, vol. I, Electa, Milano 1984, p. 38.

ment international pour un Bauhaus Imaginiste), che in contrapposizione alla Hochschule für Gestaltung di Ulm rivendicavano la superiorità della creatività rispetto all'utilitarismo e al funzionalismo nel processo di progettazione dell'oggetto. Nel 1955 Asger Jorn con Pinot Gallizio, fondava il Primo Laboratorio di esperienze Immaginiste. La cosa più importante di questo Laboratorio fu nel 1956, l'organizzazione del Primo Congresso Mondiale degli Artisti Liberi. Ad aprire i lavori era stato Gallizio, il quale nel suo discorso aveva messo in luce la centralità nell'era moderna e capitalista della macchina, idolo affascinante, del quale l'intera società era divenuta vittima, spettava all'artista (termine qui da intendersi in senso ampio che comprendeva tanto l'artista figurativo quanto l'architetto ed il designer) porre in evidenza la sua natura efficientista e produttivista, che stava portando alla costrizione della creatività personale e all'asservimento a logiche estranee alla libertà di espressione.

Un anno dopo queste idee confluivano nell'Internationale Situationniste, un gruppo variegato formato da scrittori e artisti come, tra gli altri, Guy Debord, Constant Nieuwenhuys e lo stesso Asger Jorn.

Il perno attorno cui girava l'agire del gruppo, non era, infatti, la progettazione di architetture, bensì la costruzione di situazioni. La situazione veniva spiegata come un "momento della vita concretamente e deliberatamente costruito per mezzo dell'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di una articolazione di eventi"⁵. Questo si concretizzava nell'organizzazione di azioni dette "derive", che consistevano in una tecnica di passaggio improvviso attraverso ambienti diversi, che avevano come fine quello di far scoprire l'ambiente, mettendo in relazione luoghi in maniera inaspettata ed esaltando gli aspetti nascosti o dimenticati di essi, tramite la passeggiata casuale che evocava la sensazione del viaggio e dell'avventura⁶. Era chiara in questi progetti la critica al sistema capitalistico, i cui principi di utilizzo e funzionalità venivano sostituiti dalla dimensione ludica e questo tipo di atteggiamento riguardava tanto il rapporto con la città, quanto il rapporto con l'oggetto. Questa partecipazione attiva al gioco e alla festa veniva

⁵ Cfr. M. Vitta, *Il progetto della bellezza, il design fra arte e tecnica*, 1851-2001, Einaudi, Torino 2002; vedi anche M. Biraghi, *Storia dell'architettura contemporanea 1945-2008*, Einaudi, Torino 2008.

⁶ Probabilmente un riferimento e un mettere in atto le suggestioni e i suggerimenti letti ne *Viaggio intorno alla mia camera* (1796) e *Spedizione notturna intorno alla mia camera* (1799-1823), di Xavier De Maistre. Due libretti di un autentico *flâneur* dell'anima, ricchi di fantasticherie, ma anche di piacevolissime digressioni morali e metafisiche, un po' nello spirito delle Promenades roussoviane, rintracciabile nell'opera postuma *Le fantasticherie del passeggiatore solitario*, (in francese *Les Rêveries du promeneur solitaire*) scritta da Rousseau tra il 1776 e il 1778. Rousseau, attraverso questo libro, presenta la filosofia della visione della felicità, attraverso un relativo isolamento, una vita tranquilla e, soprattutto, un rapporto armonico con la natura, sviluppato dalla passeggiata e dalla contemplazione. Queste fantasticherie cercano di suscitare nel lettore un sentimento di empatia tale da permettere, una migliore conoscenza di sé stessi.

Nel *Viaggio* di De Maistre, la camera è quella della cittadella torinese in cui Xavier passa i pochi giorni di arresto, e c'è ovviamente ironia in questo coatto aggirarsi in una cella. *L'otium*, la nostra perduta virtù, è produttivo: la poltrona è una carrozza che porta in giro il nostro "vagabondo" e ogni oggetto della stanza suscita divagazioni narrative, ricordi, ritratti, vagheggiamenti amorosi.

enunciata da Debord anche nel saggio *La società dello spettacolo* (1967), in cui sosteneva che il mondo del consumo fosse una messa in scena che sacrificava sia l'oggetto sia il fruitore, al quale veniva proposta una accettazione supina di tutto ciò con cui entrava in relazione, ostacolando la partecipazione. Egli con le sue ricerche intendeva, invece, trasformare lo spettatore/fruitore in attore e protagonista tanto dell'esperienza estetica ed artistica, quanto nella organizzazione della propria vita.

Proprio negli anni in cui avvenivano tali cambiamenti, il sociologo francese Jean Baudrillard, nello scritto *Il sistema degli oggetti* (1964), elaborava una critica alla società dei consumi. Lo studioso intendeva indicare una fase di superamento della teoria economica di Karl Marx, che risultava ormai insufficiente a spiegare il fenomeno della nascita della società del consumo.

La critica di Baudrillard muoveva proprio da una riflessione sul significato di bisogno. Il bisogno, nell'epoca del capitalismo, poteva essere definito una funzione indotta negli individui dalla forza interna del sistema. L'oggetto, in questa prospettiva, non rispondendo ad una necessità semplice e diretta, assumeva caratteristiche di fascinazione e proiezione ed entrava a far parte della sfera del desiderio. Più un oggetto è desiderato, nella misura in cui il sistema ce lo propone come desiderabile, più esso assume valore. Posta la crisi del funzionalismo e l'uscita dell'oggetto dal circolo chiuso della funzionalità, il prodotto ridotto a segno, si trasformava in simbolo e rivelava di avere un legame più stretto col valore di scambio piuttosto che col valore d'uso, al punto che senza valore di scambio non vi era alcun valore d'uso. Al di là del loro valore sociale o relazionale gli oggetti non rappresentavano niente. Su queste stesse tematiche rifletteva anche Gillo Dorfles: egli sosteneva che «l'oggetto industriale doveva essere funzionale, ma doveva anche tener conto della instabilità formale, imposta dalla dinamica della produzione»⁷.

I pròdromi del radical e pop design

La comunicazione dell'oggetto, quindi la sua pubblicizzazione, passava attraverso mezzi soprattutto visivi, quali la televisione, il cinema, i manifesti, i fotoromanzi, i fumetti, i rotocalchi.

Questa produzione di immagini, rapida ed in continuo rinnovamento generava nelle masse nuovi modelli iconografici di riferimento. Il mondo dell'arte affascinato da tali mutazioni e dal fatto che quel tipo di comunicazione potesse creare valore, iniziava ad attingere al linguaggio della merce, sfruttando caratteristiche come la ripetizione o il sovradimensionamento.

Negli anni Cinquanta Reyner Banham, scriveva una serie di saggi sulle tematiche dell'obsolescenza e della spendibilità dei beni nella società dei consumi. Secondo la sua teoria - utile per comprendere l'affermazione della pop art - gli artisti, analogamente a ciò

⁷ Intervista Gillo Dorfles 09/10/2010, "Venice Design Week Concorso Internazionale di Design".

che stava accadendo nell'industria, avrebbero dovuto impiegare il linguaggio simbolico della cultura popolare nelle loro opere. Egli cercava di tracciare nuove direzioni dell'estetica, appunto nel movimento pop. Abbandonate le obsolete categorie di discussione "forma e funzione", i nuovi paradigmi per leggere i nuovi oggetti industriali e i fenomeni della crescente cultura di massa sono rispettivamente, l'"iconicità" e "consumabilità"; due parametri appartenenti ad un nuovo capitalismo nella sua fase post-industriale e sempre più tecnologica. Il pop, secondo Banham, è quella dimensione facilmente condivisibile ed esteticamente accessibile a tutti, che proietta l'oggetto in una sfera di mitizzazione e cultura di massa, e alla base di questa cultura vi è il consumo⁸.



Fig. 2, Hamilton, Richard (1922-2011): Just what was it that made yesterday's homes so different, so appealing?, 1962. New York, Metropolitan Museum of Art. Stampa laser a colori, cm. 26 x 25,1. Acquisto, dono di Reba e Dave Williams, 2004 (2004.339). © 2019. Image copyright The Metropolitan Museum of Art/Art Resource/Scala, Firenze.

⁸ Cfr. Banham R., *Architettura della seconda età della macchina. Scritti 1955-1988*. A cura di Biraghi M., Feltrinelli, Milano, 2004.

Nella mostra “This is Tomorrow Show”, organizzata presso la Whitechapel Art Gallery di Londra nel 1956, il visitatore veniva immerso in un ambiente multisensoriale, tecnologico, fantascientifico e dominato dalla presenza di icone della società mediatica. In mostra veniva esibito un ingrandimento del collage fotografico di Richard Hamilton *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?* che mostrava un interno domestico, abitato da un *body builder* che al posto dei manubri sollevava un enorme leccalecca recante la scritta pop e da una *pin up* che mostrava orgogliosa il seno. In bella vista si trovavano il televisore, un registratore, vari elettrodomestici, un poster di un fumetto, mentre dalla finestra si intravedevano un cinematografo e insegne al neon luminose.

Si trattava insomma di quell’ambito di oggetti che Gillo Dorfles, in un articolo per la rivista “Op. cit.” uscito nel 1964, definiva “nuove iconi” e che nel già citato articolo di “Lineastruttura”, uscito qualche tempo dopo riassumeva spiegando come con questo termine intendesse: “tutte quelle immagini che costituiscono il maggior bagaglio espressivo della civiltà odierna e si identificano nella segnaletica stradale, nei prodotti del disegno industriale, nelle nuove sagome delle architetture prefabbricate, nei cartelloni pubblicitari”⁹. Era iniziato, dunque, il dominio delle nuove iconi che inevitabilmente sarebbe stato promotore di opere d’arte “siano esse pitture e sculture, siano architetture e oggetti dell’industria”.

Obiettivi primari del design radicale erano quelli di provocare e dimostrare un’ipotesi critica; di offrire occasioni di riflessione sui miti negativi della società contemporanea, come affermava Franco Raggi; ma anche portare la massa di consumatori a svegliarsi da un certo torpore e porsi loro stessi come promotori di nuovi modelli. In quegli anni il modello cui si faceva riferimento era quello del designer-artista che con un ruolo culturale d’avanguardia crea nuove sollecitazioni secondo un procedimento di novità e provocazioni tipico delle arti figurative. Insomma il design recuperava i metodi delle arti figurative e li faceva propri, caricando l’oggetto di significati che andavano al di fuori dei limiti della cultura tradizionale borghese¹⁰.

L’oggetto di design, dunque, sfuggiva dal mero funzionalismo assumendo un atteggiamento di tipo comunicativo e di stimolo all’interazione.

Questo tipo di procedimento formale risaliva agli anni Cinquanta quando il filosofo Etienne Souriau aveva studiato il terreno di confine tra l’opera d’arte e l’oggetto prodotto industrialmente. Una delle caratteristiche principali dell’arte consiste nella per-

⁹ G. Dorfles, *Iconologia e nuove iconi*, in “Lineastruttura” n. 1-2, 1967, p. 13. Vedi anche: G. Dorfles, *Le Nuove Iconi e la “civiltà del consumo”*, in “Op. cit.”, 01, settembre 1964.

¹⁰ Franco Raggi dalle pagine di “Casabella”, nel suo articolo *Radical story*, scriveva che non erano altro che “gli aspetti commercialmente assorbibili dal mercato (...) ma sono solamente e neanche le punte più aguzze e incisive dell’iceberg che ha come dato originale comune lo stato di disagio politico esistenziale (...) è l’espressione più istintiva e immediata della crisi generale dei valori, in cui si dibatte la coscienza della società moderna, tutta protesa attraverso la religione dei consumi e della produzione, all’autodistruzione e all’annullamento”; cfr. “Casabella”, n. 382, 1973.

manenza dei suoi effetti e questi, ossia le opere, si conservano iscritti nella materia. Questa permanenza implica inevitabilmente una trasformazione dell'ambiente circostante, dell'«ambiente reale in cui vivono gli uomini»¹¹.

Le trasformazioni che si riscontrano nel reale, se avvengono come aggiunta progressiva di elementi alle “cose” già esistenti, si possono verificare sia attraverso l'arte sia, a maggior ragione, attraverso il lavoro dell'industria. In base a questo principio, secondo Souriau, arte e industria lavorerebbero non l'una contro l'altra, ma nello stesso senso e alla stessa opera.

La pluralità dei percorsi del design italiano

Dal secondo dopoguerra un gruppo di architetti, soprattutto milanesi, ha inventato il “buon design”. La forma finale dei loro oggetti «è il risultato logico di una progettazione che si propone di risolvere nel modo ottimale tutte le componenti di un problema progettuale: scelgono le materie più adatte, le tecniche più giuste, sperimentano le possibilità di entrambe, tengono conto della componente psicologica, del costo, di ogni funzione [...] cercano di progettare oggetti che, oltre a risolvere bene le loro funzioni, abbiano anche un aspetto coerente secondo una scelta dalla quale nasce quello che io credo di poter definire come l'estetica della logica»¹².

I loro nomi sono Gardella, Caccia Dominioni, D'Ascanio, Giacosa, Ferrieri, Albini, i Castiglioni, Magistretti, Zanuso, Sapper, Bellini. Un approccio innovativo, il loro, e molto creativo, ma pur sempre ragionevole e rispettoso della funzionalità e dei processi industriali, innestato su una base di solida cultura del progetto. La parola “progettazione” significa, secondo lo Zingarelli, “l'atto di immaginare e ideare qualcosa e proporre il modo di attuarla”¹³. Ma, come è noto, nell'ambito del design e dell'architettura, questa parola in Italia si riferiva a qualcosa di più specifico ed è stata a lungo utilizzata al posto della parola “design”, prima che il termine inglese la spodestasse nel vocabolario

Fig. 3, Marco Zanuso, *Lady*, Arflex, 1951
(riedita da Cassina).



¹¹ E. Souriau, *Corrispondenza delle arti*, (Flammarion, 1947), a cura di R. Milani, Alinea, 1988), p. 76.

E. Souriau, *L'avenir de l'esthétique*, Alcan, Paris 1929.

¹² Munari B., *Artista e designer*, Economica Laterza, Bari, 2001, p. 28.

¹³ Zingarelli N., *Lo Zingarelli 2018. Vocabolario della lingua italiana*, (a cura) Cannella M. Lazzarini B., Zanichelli, 2018, p.1983.

degli italiani. La differenza non sta solo nelle parole. La parola “progettazione” non è una mera traduzione del concetto odierno di “design”, inteso ormai quasi esclusivamente come un valore estetico aggiunto per aumentare la vendita di merci in una società consumistica come la nostra. A quel tempo, infatti, lo scopo della progettazione non era solo *styling*. Intanto era un modo di lavorare, un principio che non era riferito solo al mondo del design o dell’architettura, ma a tutte le discipline professionali. Ma, soprattutto, la progettazione comprendeva, per molti progettisti di allora, un forte senso di missione etico-sociale: il suo obiettivo era innanzitutto realizzare un vero miglioramento dell’ambiente vitale delle persone, prima ancora di riuscire nell’arricchimento delle aziende. Pezzi come la poltrona *Lady* (Arflex) di Marco Zanuso o la poltrona *Catilina* (Azucena) di Caccia Dominioni sono pezzi che hanno fatto la storia, diventando *long sellers* per le aziende produttrici.



Fig. 4, Caccia Dominioni, *Catilina*, Azucena, 1957.

Proprio come reazione al *good design* italiano sorsero verso la fine del 1960 i movimenti radicali. Questi movimenti radicali italiani aprirono un capitolo completamente nuovo nella cultura del progetto del XX secolo e introdussero una prospettiva inedita del design e del suo posto nella società, che influisce ancor oggi sul modo di considerarlo e di comprenderlo. Negli anni della contestazione si negava la connessione tra design e industria che stava alla base di tutto il lavoro fatto fino ad allora, così precisamente definita dall’espressione *industrial design*.

Il movimento del Design Radicale rispecchiava la spettacolare trasformazione del mondo negli anni Sessanta e la sua emancipazione in senso moderno. Adottava il punto di vista degli studenti d’avanguardia e dei giovani designer e architetti in rivolta contro le istituzioni, la rigidità modernista e la dimensione commerciale del design. Nel 1968 gli studenti di architettura occuparono e vandalizzarono la XIV Triennale di Milano, criticando una mostra che ai loro occhi incarnava lo spirito di una progettualità orientata al mer-

cato. Prendendo a prestito le strategie dell'arte (soprattutto della Pop Art) il design diventò provocatorio, espressivo e individualista per negare completamente il suo passato modernista e affermare la sua fiducia in un futuro nuovo. L'approccio irriverente e d'ispirazione Pop di Archizoom Associati, Sottsass e Superstudio contrastò l'ortodossia modernista dominante e i desideri della cultura di massa grazie a una svolta ironica verso il linguaggio del cattivo gusto, del kitsch e dell'ecclettismo storico. Oggetti di design sperimentali e ricerche teoriche sperimentavano come il design potesse operare nel mondo senza limitarsi agli articoli d'arredamento funzionale. L'oggetto destinato agli interni divenne uno strumento democratico per esprimere e criticare un'intera gamma di problemi sociali.

Numerosi erano, dunque, i casi di avvicinamento tra design e arte, inoltre tra anni Sessanta e Settanta il travaso del pop nel design non faceva altro che confermare l'influenza reciproca tra le due materie. Ma questa trasposizione come era avvenuta? Abbandonando la progettazione globale dell'ambiente per rivolgersi al *furniture design*. Gli esiti produttivi italiani si attuavano con due diverse modalità: la prima mirava al conseguimento di una tipicità caratteristica, ottenuta mediante una rigorosa impostazione dei problemi funzionali; la seconda faceva ricorso a oggetti più esplicitamente pop, che facevano uso di plastiche e di materiali pneumatici e in alcuni casi avevano come punto di riferimento iconografico le culture extra occidentali adottate dai giovani hippy.

Fra gli oggetti più esemplari della prima tipologia, Filiberto Menna indicava la *Vespa* (1946) di Corradino D'Ascanio, la *Fiat 500* (1957), di Dante Giacosa, la sedia per bambini *K4999* (1960) di Zanuso e Sapper, la lampada *Eclisse* (1965) di Vico Magistretti, ma anche i progetti di Cini Boeri come la poltrona *Borgogna* del 1964, nei cui braccioli erano inseriti telefono, block-notes, luce, leggìo e tasca per i giornali, il mobile compatto *Cubotto* (1967), dotato di rotelline per essere agevolmente spostato e attrezzato per contenere al suo interno bicchieri e bottiglie, utilizzabile come un tavolino quando richiuso, il tavolo *Lunario*, e il divano *Gradual* entrambi del 1970, ma realizzava anche oggetti dallo spirito pop che risultavano divertenti ed originali. La lampada da tavolo *602* (1968), per esempio, progettata per Arteluce, composta da un tubo di PVC rigido e parti metalliche, dal gusto vagamente dadaista, o *Serpentone* (1971), per Arflex, divano continuo, da vendere a metro, costituito da accostamento per incollaggio di moduli di schiuma poliuretanicca da 37 cm stampati ad iniezione con sezione lamellare che permettono la flessibilità in curve concave e convesse. Questo stesso filone veniva intrapreso con entusiasmo e inventiva da Achille Castiglioni, che già a partire dalla fine degli anni Cinquanta realizzava, col fratello Pier Giacomo progetti a metà strada tra l'*object trouvé* della tradizione dadaista e l'assemblaggio a bassa tecnologia, studiatissimo, ma che voleva sembrare improvvisato e artigianale. Achille Castiglioni in un'intervista, rispondendo ad una domanda proprio sul suo modo di operare, lo definiva come un modo per ricercare in un oggetto

i significati più interessanti e più vicini al comportamento delle persone¹⁴. Nel 1957, assieme al fratello, progettava il sedile *Sella*, che sarebbe stato prodotto solo a partire dal 1983 da Zanotta. Dello stesso anno era il prototipo dello sgabello *Mezzadro*, anche questo, prodotto da Zanotta. In questo caso il sedile da trattore era stato preso a prestito per essere trasformato in un oggetto per la casa: la forma restava la stessa, cambiavano, invece il luogo e le finalità d'uso.

Lo stesso modo di progettare veniva applicato al settore dell'illuminazione e per Flos venivano realizzate: *Tojo* (1962) lampada da terra le cui peculiarità erano quella di sfrut-

tare il faro di un'automobile e di lasciare gli elementi costituenti a vista, come il trasformatore universale, usato come contrappeso rispetto alla base in metallo

laccato, strutturata in modo da fungere da maniglia e da portare uno stelo che, attrezzato con passanti da canna da pesca, permetteva il passaggio dei fili esterni; *Parentesi* (1969) progettata assieme a Pio

Mansù, in cui veniva aggiunta



Fig. 5, Corradino D'Ascanio, Vespa, Piaggio, 1946.



Fig. 6, Dante Giacosa, Fiat Nuova 500, 1957.

¹⁴ Achille Castiglioni, *La semplicità del fare*, in *Maestri del design, Conversazioni*, a cura di D. Duva, Bruno Mondadori Editore, Milano 2005, p. 8.

Fig. 7, M. Zanuso, R. Sapper, *Sedia K4999*, Kartell, 1960.

la componente “fai da te”, infatti era venduta in un kit da montare, contenuto in una confezione pratica, grazie alla formatura sottovuoto e alle maniglie. La lampada a luce orientabile e a scorrimento verticale, era composta da un filo in acciaio inossidabile che correva dal soffitto al pavimento e veniva teso da una base in piombo e da un tubo in acciaio sagomato (da cui il nome) che sorreggeva il porta lampada scorrevole.

Fig. 8, Vico Magistretti, *Eclisse*, Artemide, 1965.



Fig. 9, Cini Boeri, *Poltrona Borgogna*, Arflex, 1964.



Fig. 10, Cini Boeri, *Lampada da tavolo 602*, Arteluce, 1968.

Fig. 11, Achille e Pier Giacomo Castiglioni, *Mezzadro*, Zanotta, 1957.



Fig. 12, Achille Castiglioni, Pio Mansù, *Parentesi*, Flos, 1969.



Artisti designer e designer artisti

Con gli anni Sessanta il design italiano è in pieno sviluppo. Alla metà del decennio, in tutto il mondo si inizia a respirare un'aria di "cambiamento": un fermento che si fa largo in ambito politico, musicale ed anche in quello artistico-architettonico. Sono gli anni del boom economico, o per meglio dire l'inizio del consumismo e il declino della civiltà rurale o come scriveva Pier Paolo Pasolini "la scomparsa di quelle culture originali e concrete"¹⁵ e, sono anche gli anni in cui il desiderio di indipendenza dei giovani si manifesta con le prime occupazioni universitarie.

Va sottolineato il fatto che in Italia l'industrializzazione dell'arredo è resa possibile dall'introduzione di nuovi materiali come il poliuretano che permette lo sviluppo del comparto degli imbottiti, dando vita ad alcuni progetti di maggior successo. C'è anche un ulteriore importante aspetto, accanto allo svilupparsi della cultura del design, si manifesta la straordinaria capacità dell'industria italiana e in particolare quella dell'arredamento, di autopromuoversi, sostenendo insieme il design come simbolo della nuova modernità, attraverso la creazione di una serie di iniziative che costituiscono progressivamente una articolata e massiccia attività di comunicazione.

Dino Gavina (fondatore delle aziende Gavina SpA, Flos), nel 1965 chiamava Roberto Sebastian Matta a disegnare *Malitte*, un sistema di sedute formato da quattro poltroncine ed un pouf, in resina espansa sagomata rivestita con tessuto sfilabile. Le forme morbide ed ondulate se incastrate e sovrapposte formavano un muro scultoreo dai colori vivaci.

L'operazione sarebbe stata ripetuta dallo stesso Gavina nel 1971, quando, per la Simon International (società nata nel 1968 dall'incontro tra lo stesso Dino Gavina e Maria Simoncini), concepiva la collezione *Ultramobile*, con la quale l'oggetto surrealista diventava oggetto "funzionale" d'arredo; gli artisti chiamati a partecipare - Man Ray, Mereth Oppenheim, Marion Baruch, Sebastian Matta avrebbero creato un insieme di oggetti che erano un'esplosione di fantasia e creatività, a metà strada tra l'aspetto



Fig. 13, Sebastian Matta, *Malitte*, Gavina, 1965.

¹⁵ Cfr. P. P. Pasolini, *Scritti corsari*, Garzanti, Milano, 1991, p. 51.



Fig 14, Dino Gavina e Maria Simoncini, La collezione *Ultramobile*, 1971.

ironico e ludico ed il riferimento colto. Tra questi ad esempio: il tavolo *Traccia* di Mereth Oppenheim, ispirato al modello surrealista realizzato nel 1939, caratterizzato dai piedi ispirati alle zampe di un uccello e dalle orme dello stesso impresse sul piano d'appoggio; lo specchio di Man Ray *Le grand trans parents*, un ovale allungato con su impresso il gioco di parole che gli dava il titolo infine *Magritta* di Sebastian Matta, seduta ispirata alle mele e alle bombette, elementi ricorrenti nella pittura di René Magritte.



Fig. 15, Mereth Oppenheim, Tavolo *Traccia*, Gavina, 1971.



Fig. 16, Man Ray, Specchio *Le grand trans parents*, Gavina, 1971.

Fig. 17, Marion Baruch. Seduta *Ron Ron*, Gavina, 1971.



Fig. 18, Sebastian Matta, Seduta *Magritta*, Gavina, 1971.



A cavallo tra arte e design era sempre stata la carriera di Bruno Munari, personaggio chiave del design italiano la cui attività iniziava nel 1926, anno in cui giungeva a Milano e conosceva Marinetti e Prampolini che lo avrebbero introdotto nel gruppo futurista milanese.

Nel 1965, invitato dalla galleria “Il Centro di Napoli” a partecipare ad una tavola rotonda sul tema “Design e mass media” esprimeva la sua idea del mestiere del designer: «A differenza del pittore o dell’artista tradizionale il quale, attraverso i mezzi consueti, compone la sua opera e attende che questa parli agli altri, il designer si pone di fronte ad un problema richiesto dalla società, operando attraverso i nuovi mezzi che volta a volta, a seconda dei temi, gli vengono offerti dalla tecnica. Egli affronta il suo lavoro senza alcun preconcepito né di forma né di stile, né di astrazione o non astrazione, aderendo essenzialmente ai mezzi tecnologici disponibili per risolvere ciascun problema»¹⁶.

Il designer per Munari era un creativo utile alla società, che per raggiungere un equilibrio vitale aveva bisogno che gli oggetti e l’ambiente di cui si circondava quotidianamente

¹⁶ Munari B., *Design e mass media*, in «Op. cit.», n. 2, gennaio 1965, p. 5.

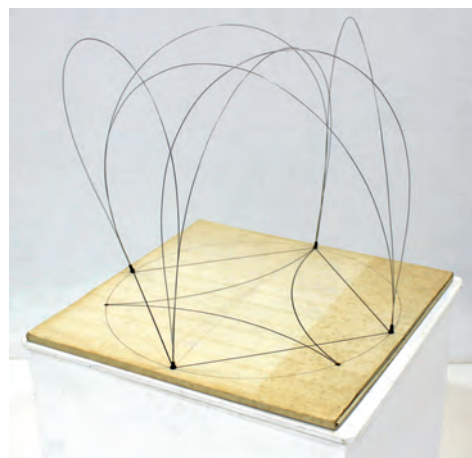
fossero opere funzionali e ricche di fantasia. Per questi motivi l'opera di Munari sarebbe rimasta sempre all'interno di un'area di ambiguità, in cui la divisione tra prodotto industriale e prodotto artistico sarebbe rimasta spesso sottile.

Come nel caso dei multipli, che egli definiva oggetti di design di ricerca, per esempio il *Tetracono* (1965), edito da Danese, oppure *Flexy* del 1968, sempre per Danese. Oggetti con cui l'utente giocava e interagiva, o ne trasformava l'aspetto.

Fig. 19, Bruno Munari, *Tetracono*, Danese, 1968.



Munari, per un certo periodo negli anni Sessanta, sarebbe stato promotore e partecipante attivo dei movimenti d'arte cinetica e programmata, dalle cui fila proveniva Enzo Mari. I legami del movimento artistico con il design non erano pochi, a partire dall'interesse per le scoperte scientifiche e l'uso di procedimenti tecnologici; essa, inoltre si basava su ricerche d'arte percettiva e cinetica in cui il movimento non era da intendersi come spostamento dell'oggetto, ma come trasformazione scaturita dalla percezione dello spettatore. Il fruitore era, dunque, protagonista attivo di questo tipo di arte (che in alcuni casi creava delle vere ambientazioni e si poneva al confine con l'happening o l'atto performativo) e l'opera veniva studiata proprio in funzione degli effetti sullo spettatore e realizzata in materiali plastici, spesso meccanizzata e luminosa, progettata nei minimi particolari e prodotta con metodologie industriali che non sempre prevedevano la componente artigianale, tanto che ne era possibile l'esecuzione in serie. Il metodo di pro-



gettazione usato, assieme alla centralità del fruitore, lasciavano una sorta di *imprinting* nell'opera da designer di Mari, il quale avrebbe sempre concepito l'oggetto solo se strettamente legato ad un uso non passivo da parte dell'utente. Lo dimostrava nelle sue opere ancora legate all'arte più che al design, come in *Oggetto a composizione autocondotta* del 1959, che altro non era che una sorta di "riedizione" dei *Rotoreliefs* (1935) di Duchamp.

Si trattava, infatti, di un oggetto costituito da un contenitore di vetro in cui erano racchiuse forme geometriche che cambiavano disposizione in base al variare del punto di vista dello spettatore. L'opera di Mari sarebbe sempre stata caratterizzata da valenze sociali e politiche.



Fig. 21, Enzo Mari, *Oggetto a composizione autocondotta*, Danese, 1959.

nella pagina precedente:

Fig. 20, Bruno Munari, *Flexy*, Danese, 1968.

Grazie all'apporto di Bruno Munari il panorama del design si arricchiva di una figura straordinaria, a suo modo eccentrica: Joe Colombo, il cui contributo rappresenta un caso davvero esemplare. Artista di formazione, Joe Colombo, nel 1951 entrava a far parte, al fianco di Enrico Baj e Sergio Dangelo, del movimento nucleare¹⁷. In questo periodo egli realizzava sculture con ossa di animali, legno o ferro dipinti e opere pittoriche in cui spesso proponeva architetture ed ambientazioni fantastiche, venati da quello stesso immaginario surreale che in seguito avrebbe caratterizzato il suo design. Nel 1956 avveniva il suo allontanamento dall'arte nucleare e Bruno Munari lo invitava a far parte del comitato esecutivo del MAC/Espace (nato dalla fusione del MAC con il francese Groupe Espace) che si occupava prettamente del ruolo che l'arte poteva avere nell'industrial design.

Dal 1960 Colombo si sarebbe dedicato interamente al design e per tutto il decennio avrebbe progettato vari tipi di mobili e oggetti, lampade, macchine fotografiche, condi-

¹⁷ La pittura nucleare partiva da una riflessione sulla modernità sempre più interessata alle ricerche dell'atomo, la finalità era quella di ricostruire un ipotetico paesaggio nucleare attraverso la più ampia sperimentazione di materiali e tecniche. In Domenico Scudiero - Giorgia Calò, *Moda ed arte tra decadentismo ed ipermoderno*, ed. Cangemi, Roma, 2009, p. 51.



Fig. 22, Joe Colombo, Poltrona *Additional system*, Sormani, 1968.

zionatori d'aria, un servizio di piatti per Alitalia, e tante altre cose. Egli proponeva l'idea di una casa futuribile, tecnologica, creando quegli ambienti dall'aspetto fantascientifico. La sua passione per la tecnologia si esprimeva anche tramite una conoscenza approfondita dei nuovi materiali, elementi di cui si sarebbe servito per rinnovare le tipologie di mobili e renderli congrui rispetto ad uno stile di vita più dinamico. Egli immaginava perciò la casa come costituita da un contenitore elastico dimensionato e i complementi di arredo. L'arredo, nella sua concezione, costituiva l'attrezzatura funzionale che permetteva

il massimo della flessibilità in termini funzionali e spaziali. Queste idee lo avrebbero portato ad interessarsi intensamente al tema dei microambienti, come *Mini-kitchen*, *Visiona69* e *Total Furnishing unit*.

Quest'ultimo, pensato per la mostra "Italy: the new domestic landscape", ancora basato sulla compattazione degli spazi tradizionali in soli 28 mq, era presente l'esaltazione della vita nella società dei media: centrali erano, infatti, la televisione e l'apparecchio hi-fi ed era



Fig. 23, Joe Colombo, *Visiona69*, 1969.

ancora ribadita una totale fiducia nella tecnologia come mezzo di cui l'uomo si serve per migliorare la sua qualità della vita e non come fine, a rappresentazione di uno *status symbol*.



Nel 1967, lavorando per Kartell avrebbe disegnato un pezzo straordinario nella sua essenzialità e maneggevolezza, si trattava della sedia 4867, detta *Universale*. Fu la prima sedia industriale, stampata ad iniezione utilizzando un unico stampo. La sedia presenta numerosi accorgimenti progettuali: il cilindro della gamba è tagliato a metà per rendere possibile l'accostamento orizzontale delle sedie; gli incavi posti ai lati del sedile risolvono il problema dell'impilabilità in quanto è possibile inserire in essi le gambe posteriori di altre due sedute. Infine, il foro centrale ha la giustificazione funzionale di costituire una comoda presa per spostare la sedia, permettere la circolazione dell'aria, e il deflusso dell'acqua in caso di uso esterno.

Fig. 24, Joe Colombo, Sedia 4867, detta *Universale*, Kartell, 1967.

Del 1968 era, invece, la poltrona *Additional system* per Sormani, archetipo fondamentale per la successiva storia delle sedute, perché concepito per essere assemblabile, allungabile, personalizzabile, tanto da poter essere poltroncina, divano, chaise longue, grazie agli elementi di cui si componeva: cuscini di sei misure differenti in poliuretano rivestito da stoffe colorate e sostenuti da una struttura interna in alluminio, collegabili grazie alla presenza di clip.

Un altro sistema "addizionale" era *Tube chair*, per Flexform, disegnata nel 1969, formata da tubi di plastica semirigida infilabili uno dentro l'altro e rivestiti da poliuretano espanso, la cui assemblabilità era data non da clips, ma da giunti in gomma e metallo. Anche questo un chiaro riferimento/omaggio ai *Roto-reliefs* di Duchamp.

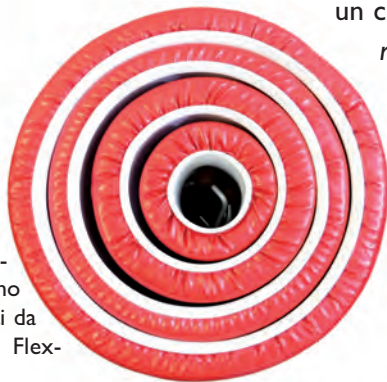


Fig. 25, Joe Colombo, *Tube chair*, Tubi di plastica semirigida infilati uno dentro l'altro e rivestiti da poliuretano espanso, Flexform, 1969.

Il termine *radical* in ambito architettonico sarebbe stato usato per la prima volta, nel 1969 dal critico Germano Celant, che con tale terminologia intendeva

Fig. 26, Joe Colombo, Sistema "addizionale" Tube chair, Flexform, 1969.



indicare alcune tendenze dell'architettura e del design che si stavano sviluppando all'epoca in Italia.

Nel caso dell'architettura radicale o del radical design possiamo parlare di movimento e non di una scuola o di un gruppo, perché questa tendenza non sarebbe mai stata teorizzata in un manifesto organico, sebbene molti dei suoi rappresentanti avessero dedicato vasto spazio alla teoria o alla raccolta delle diverse esperienze. Nei primi anni Sessanta la Facoltà di Architettura di Firenze era frequentata da un intraprendente gruppo di giovani studenti che diverranno i futuri membri e/o fondatori di gruppi quali gli Archizoom, i Superstudio, il 9999, gli UFO, gli Zziggurat. Sempre a Firenze conduceva le sue sperimentazioni Gianni Pettena, che però ben presto abbandonava l'Italia per raggiungere gli Stati Uniti, ma che all'epoca costituiva una voce importante soprattutto in ambito teorico. A questo primo nucleo di creativi si univa l'apporto dell'opera e del pensiero di Ettore Sottsass e di Ugo La Pietra, che operavano a Milano, dove anche Franco Raggi e Alessandro Mendini, erano orientati verso la divulgazione dell'Architettura Radicale, attraverso "Casabella", e lo stesso Ugo La Pietra si occupava, tra i vari progetti, della formulazione e della diffusione di nuove teorie, tramite le riviste "In" e "Progettare Inpiù". Ben presto, anche grazie a questo tipo di attività, tramite la quale si cercava innanzitutto di stimolare i progettisti al confronto, il radical iniziava a diffondersi in altre regioni d'Italia. Si formavano così vari altri gruppi, a Torino il Gruppo Strum, il cui nome è abbreviazione di architettura strumentale e lo Studio65. Varie altre personalità agivano singolarmente, come Gaetano Pesce che dopo gli studi allo Iuav di Venezia, frequentava il Gruppo N di Arte programmata. Mentre l'unico tentativo radical nel sud Italia era costituito dall'azione di Riccardo Dalisi che aveva intrapreso nel Rione Traiano di Napoli esperienze di didattica spontanea, coinvolgendo i bambini del quartiere. Le sue ricerche nascevano dalla teoria della "tecnica povera", che Dalisi spiegava dalle pagine di "Casabella"¹⁸, sottolineando innanzitutto che "povero" non equivaleva a "misero". "Povero"

¹⁸ Riccardo Dalisi, *Tecnica povera e produttività disperata*, "Casabella", n. 382 ottobre, 1973, p. 46.

in questo caso significava trasformare il limite strumentale e conoscitivo in strumento, la tecnica d'altra parte veniva riscoperta da parte di questa neo-avanguardia come specifica dimensione umana coincidente con la capacità dell'uomo di dominare il mondo oggettivo. E utile ricordare che lo stesso termine veniva usato, già sul finire degli anni Sessanta, da Germano Celant che sotto il nome di *Arte Povera* radunava un gruppo di artisti italiani tra cui Giulio Paolini, Alighiero Boetti, Mario Merz, Michelangelo Pistoletto, Jannis Kounellis, Luciano Fabro, Pino Pascali, Gianni Piacentini, solo per citarne alcuni. Anche l'Arte Povera sarebbe stata caratterizzata dal rifiuto del mondo dei consumi e della trasformazione dell'opera d'arte in oggetto mercificato con conseguente limitazione della libertà espressiva dell'artista. Per questo motivo la sua poetica si sarebbe fondata sul recupero della centralità dell'uomo nella progettazione artistica e del suo rapporto con la natura e con l'ambiente in genere e si sarebbe servita di mezzi poveri di elementi organici e naturali o materiali di matrice industriale individuati come fonti di energia primaria e di creatività.

Archizoom Associati, fondato nel 1966, era una delle voci più autorevoli dell'intero movimento dell'architettura radicale. Insieme a Superstudio, nel dicembre 1966, organizzavano la mostra *Superarchitettura*, in cui gli oggetti e i prototipi di mobili denunciavano una forte influenza dell'iconografia del pop inglese.



Questa mostra allestita a Pistoia era stata visitata anche da Sergio Cammilli, fondatore della Poltronova, azienda di Agliana alla cui base vi era la regola "sperimentare per vivere". Cammilli, era interessato a creare modelli che avvicinarsero l'arte e l'artigianato al design e che lasciassero libero il designer di esprimersi creativamente.

La mostra allestita dagli stessi membri dei due gruppi, non seguiva strategie preconfezionate, ma assecondava il loro atteggiamento spensierato ed ironico, con il quale erano destinati ad influenzare nel corso degli anni a venire, l'approccio concettuale e progettuale al design e all'architettura delle nuove generazioni nazionali



ed internazionali, oltre che a rivoluzionare la visione dell'oggetto come "prodotto di design". Da questa mostra iniziava un sodalizio interessante tra Poltronova e i due gruppi che in poco tempo firmavano la produzione del divano *Superonda* e della lampada *Passiflora*.

A partire dal 1967 gli Archizoom iniziavano a produrre immagini molto diverse da quelle della *Superarchitettura*. Infatti, i riferimenti pop divenivano più espliciti e si mescolavano ad uno spiccato avvicinamento all'opera dei giovani artisti dell'Arte Povera. I due gruppi, infatti, avevano in comune la passione per i ready-mades di Duchamp. Passione che veniva confermata dall'interesse per gli oggetti di scarto, impuri e volgari, tratti dalla banale cronaca quotidiana¹⁹, usati per realizzare oggetti e complementi di design. La prima serie dei *Gazebi* viene disegnata dagli Archizoom per il primo numero, apparso nel dicembre del 1967, della rivista "Pianeta Fresco", fondata da Sottsass jr e dalla Pivano con la col-

Fig. 29, Archizoom Associati, *Passiflora*, Poltronova, 1967.

nella pagina precedente:

Fig. 27, Archizoom Associati - Superstudio, Mostra *Superarchitettura*, Pistoia, 1966.



¹⁹ S. Gargiani, *Archizoom Associati 1966 – 1974. Dall'onda pop alla superficie neutra*, Mondadori Electa, Milano 2007, p. 47.

laborazione di Allen Ginsberg ed edita dalla libreria Hellas di Torino. Le tavole dei *Gazebi* sono ispirate alle pagine di un catalogo di vendita per corrispondenza. Presentano una veduta assonometrica del Gazebo con l'allestimento, il titolo e una legenda degli accessori da aggiungere; alludono al fatto che gli allestimenti possano avvenire per corrispondenza, scegliendo e comprando i pezzi desiderati, come in un supermarket, senza ricorrere all'intervento del designer.

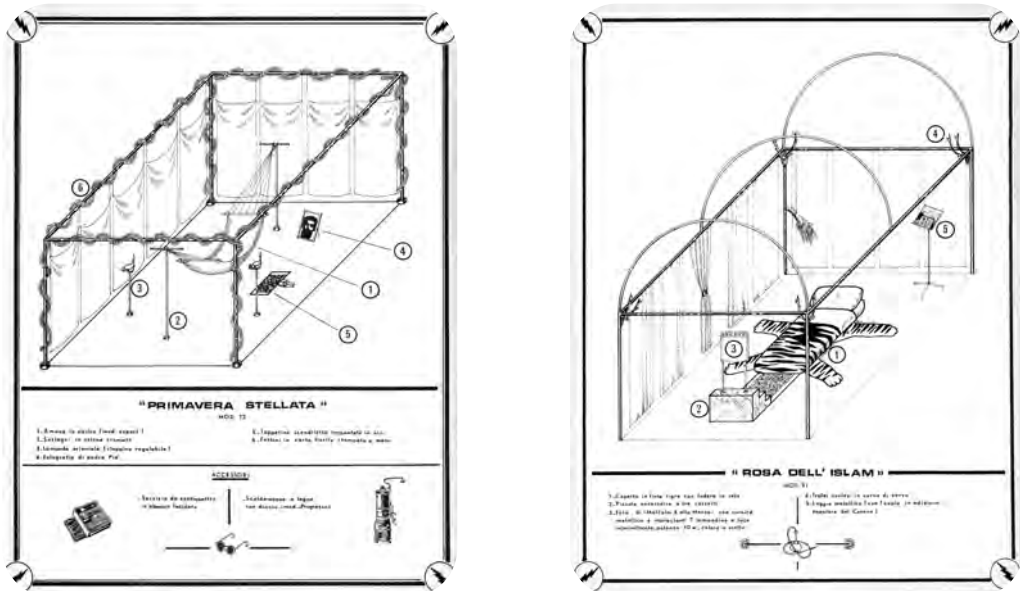


Fig. 30, Archizoom, *Gazebi* disegnati per la rivista "Pianeta Fresco", 1967-69.

Costituivano uno dei momenti più difficili e complessi del lavoro del gruppo, in quanto sancivano l'inizio di una fase di ripensamento sulla loro attività e sul ruolo dell'architettura in rapporto alla realtà. Era un modo per dimostrare un momento di disagio e di dubbio circa il ruolo dell'architettura, sospendendo ogni natura d'uso della stessa e annullando tanto l'azione compositiva, quanto quella tecnica e funzionale.

In quel periodo gli Archizoom tendevano a creare pattern che rimandassero all'aspetto del marmo o delle pietre preziose, ed in generale iniziavano ad esplorare le qualità del falso. Era, infatti, falsa anche la pelle di leopardo di cui era rivestito il divano *Safari* (1967) per Poltronova, che già da quegli anni veniva riconosciuto come un pezzo cult del design per la sua linea provocatoria e accattivante.

Ancora una volta qui veniva ripresa l'idea dell'onda, dal cui profilo derivava la forma dello schienale. Si trattava anche in questo caso, come in *Superonda*, di una seduta multipla, divisa in quattro parti, componibile in circolo o con le sedute rivolte verso l'esterno, come veniva mostrato su "Domus". In questi progetti gli Archizoom iniziavano i loro

Fig.31, Archizoom, Divano *Safari*, Poltronova, 1967.



tentativi di mescolanza di riferimenti iconografici, tendenza che avrebbero soprannominato eclettica e che avrebbe fatto largo uso del kitsch, visto dai componenti del gruppo come realtà culturale e sociale di grande importanza, con la quale era necessario confrontarsi²⁰.

Questi cambiamenti sarebbero divenuti evidenti nella serie di oggetti presentati da Sottsass sulle pagine di "Domus", dove anche risultano evidenti i riferimenti alla cultura della *beat generation*²¹, in particolare al tema del viaggio, suggerito dal ricorrere di decorazioni tipiche delle automobili e moto. Assieme a questi oggetti, venivano proposti anche i letti della serie *Dream Beds*, progettati a partire dalla seconda metà del 1967. Ognuno di questi veniva presentato con un allestimento diverso. Il letto *Eletto Rosa* era in lamiera stampata e presentava una testiera/armadio con lampada sferica incorporata e decorazioni tipiche della auto o delle moto da corsa.



Fig.32, Archizoom, Letto *Eletto Rosa*, Poltronova, 1967.

²⁰ Come già accennato, il kitsch veniva spiegato nel 1969 da Gillo Dorfles, che nel volume *Il Kitsch, antologia del cattivo gusto*, raccoglieva i saggi di molti studiosi in proposito e lo definiva come fenomeno comunicativo ed espressivo che incarnava appieno lo stile dell'uomo del tempo, tanto da diffondersi non solo negli oggetti, ma anche al cinema, in letteratura o in ambito pubblicitario, politico, turistico. Dorfles faceva anche una distinzione tra coloro che usavano il kitsch perchè lo preferivano e coloro che invece lo adottavano intenzionalmente rivalutandolo e caricandolo di significati provocatori o dimostrativi di una cultura.

²¹ Questo filone della cultura americana stava arrivando in Italia, proprio in quegli anni grazie all'opera attenta di Fernanda Pivano, moglie di Sottsass e grande amica dei maestri della letteratura americana, ma soprattutto grande scrittrice e appassionata traduttrice dei capolavori della narrativa americana, tramite la quale arrivavano in Italia quei valori legati alla riscoperta dell'essenzialità dell'uomo e dell'autenticità della vita, esperita fino in fondo, e slegata dai pregiudizi del capitalismo e del consumismo.

Il pop insomma era stato superato in questi progetti acidi e stridenti o come li definiva Sottsass “scottanti ed imbarazzanti” a punto tale da dichiarare di non volerli descrivere, lasciando che esprimessero fino in fondo la loro carica.

I Superstudio elogiavano uno stile di vita creativo, unica strada per rispondere alle problematiche del vivere quotidiano, evitando le risposte prefabbricate imposte dai monopoli. Alla sola funzione pratica tipica degli oggetti del design razionale, questi opponevano una funzione contemplativa. Il termine contemplativo qui, tuttavia non era da intendersi come momento di osservazione ed estraneità, bensì come momento di coinvolgimento. Questo era possibile fornendo oggetti a funzionamento poetico che il fruitore potesse recepire ed usare comunque volesse. Gli oggetti del design d’evasione erano, inoltre carichi di proprietà sensoriali tanto da destare l’ispirazione per azioni e comportamenti.



Fig. 33, Superstudio, Seduta modulare *Sofa*, Poltronova, 1968.



“Italy: the new domestic landscape”

Nel maggio del 1972 Emilio Ambasz allestiva al MoMA di New York una mostra memorabile, intitolata “Italy: The New Domestic Landscape”, la quale rappresentava uno spartiacque nella storia del design italiano. In questa mostra il design italiano figurava in tutte le sue declinazioni: design razionalista, pop design, antidesign, mobili, oggetti tecnici, utopie tecnologiche, automobili, ecc. Era divisa in due parti: la prima presentava una serie di ambienti studiati e disegnati appositamente per la mostra, la seconda forniva il contesto storico nell’evoluzione del design italiano dei dieci anni precedenti. Emilio Ambasz aveva curato e allestito la mostra, con un intervento che anticipava le sue architetture “ambientali”. Gli oggetti venivano esposti sul *roof-garden* all’interno di enormi vetrine (*container*, secondo la definizione di Ambasz) modulari in legno. Si trattava di una sessantina di torri con base 190×190 cm e alte 6 metri circa, completamente rivestite in tavole di legno grezzo, ciascuna di queste dotata di una grande apertura vetrata. Le torri-container, ispirate alla visionaria *Città delle case splendide*, di Superstudio del 1971, erano disposte in file di cinque elementi a formare uno schema a griglia che nella realtà creava un percorso labirintico.



Fig. 34, Una veduta della mostra 'Italy: The New Domestic Landscape'. MoMA, NY, 26 Maggio - 11 Settembre 1972. New York, Museum of Modern Art (MoMA). Stampa alla gelatina d'argento, cm. 2.5 x 3.8. The Museum of Modern Art Exhibition Records, 1004.108. The Museum of Modern Art Archives, New York. Foto: Leonardo LeGrand (copyright: The Museum of Modern Art, New York). Cat. n.: IN1004.146. © 2019. Digital image, The Museum of Modern Art, New York/Scala, Firenze.



Fig. 35, Una veduta della mostra 'Italy: The New Domestic Landscape'. MoMA, NY, 26 Maggio - 11 Settembre 1972. New York, Museum of Modern Art (MoMA). Stampa alla gelatina d'argento, cm. 2.5 x 3.8. The MoMA Exhibition Records, 1004.108. The MoMA Archives, New York. Foto: Leonardo LeGrand (copyright: MoMA, New York). Cat. n.: INI004.287. © 2019. Digital image, MoMA, New York/Scala, Firenze.



Fig. 36, Una veduta della mostra 'Italy: The New Domestic Landscape'. MoMA, NY, 26 Maggio - 11 Settembre 1972. New York, Museum of Modern Art (MoMA). Stampa alla gelatina d'argento, cm. 2.5 x 3.8. The Museum of Modern Art Exhibition Records, 1004.108. The Museum of Modern Art Archives, New York. Foto: Leonardo LeGrand (copyright: The Museum of Modern Art, New York). Cat. n.: INI004.260. © 2019. Digital image, The Museum of Modern Art, New York/Scala, Firenze.

Sulla parte inferiore della terrazza alcune di esse venivano accoppiate a formare gruppi di due o quattro moduli. Al loro interno gli oggetti erano esposti con lo sfondo di gigantografie realizzate dallo studio Ballo, mentre l'illuminazione era studiata da Artemide con propri prodotti²².

Se l'elemento era logicamente funzionale alla necessità di contenere, proteggere, illuminare, suddividere gli oggetti in una mostra all'aperto, la scelta della "vetrina", cioè del dispositivo più legato alle forme espositive del commercio e del museo, chiarisce il senso dell'operazione di Ambasz. Il design italiano degli anni Sessanta veniva, contemporaneamente, storicizzato e "commercializzato" allestendo, all'ombra del *Rockefeller building*, uno shopping center in miniatura del design Made in Italy. Ambasz, inoltre, aveva individuato tre diversi approcci al design in Italia: un approccio conformista che accettava il contesto socio culturale e in cui al design era assegnato il compito di perfezionare "forme e volumi già stabiliti"; un approccio riformista secondo il quale il design non poteva mutare senza una trasformazione di quella società "che promuove il consumo come mezzo di induzione alla felicità individuale, assicurando la stabilità sociale", ci si limitava perciò ad una "operazione teorica di redesign di oggetti convenzionali con referenze socioculturali ed estetiche nuove, ironiche e a volte autoaccusatorie"; un approccio contestatorio che rifiutava l'oggetto in maniera totale oppure si muoveva verso una concezione che facesse di esso e dei suoi utenti "un insieme di processi interrelati" attraverso un design flessibile nelle funzioni, negli usi e nelle sistemazioni. Nella sezione dedicata agli ambienti, fra gli altri, erano presenti: Ettore Sottsass, Gae Aulenti, Marco Zanuso e Richard Sapper, Joe Colombo e Ignazia Favata, Mario Bellini, Alberto Rosselli e Isao Hosoe, i 9999, Gianantonio Mari, Gaetano Pesce, Gruppo Strum, Ugo La Pietra, e Superstudio. Bellini presentava *Kar-a-sutra*, una concept car che si concentrava sulle caratteristiche dell'abitacolo. L'interno era una sorta di salottino con comodi cuscini ed era abbastanza spazioso per poterci chiacchierare o dormire, le ampie vetrate, inoltre, mettevano l'utente in diretta relazione con lo spazio esterno.

Fig. 37, Mario Bellini, *Kar-a-sutra*, una concept car che si concentrava sulle caratteristiche dell'abitacolo.



²² Ambasz, E. (1972) (a cura di). Italy: The New Domestic Landscape. Achievements and Problems of Italian Design. Catalogo della mostra. New York: The Museum of Modern Art, p. 14.

Con l'intento di liberare l'uomo dalla schiavitù del consumismo che lo costringeva a seguire dei modelli omologati e preconfezionati, gli Archizoom presentavano il progetto di una "Stanza vuota" o del cosiddetto "Ambiente grigio".



Fig. 38, Archizoom, *Stanza vuota* o cosiddetto *Ambiente grigio*, 1972.
Fotografia di Cristiano Toraldo di Francia.

L'allestimento, veniva realizzato grazie al concorso di Abet Print, che forniva i quattro pannelli grigi rettangolari che avrebbero formato il contenitore finale. Si trattava di uno spazio asettico che consisteva in un prisma con pareti, pavimento e soffitto ognuno formato da quattro pannelli grigi rettangolari di metallo lisci, della lunghezza esatta a formare i corrispettivi settori d'involucro, in modo da ridurre al minimo la presenza delle linee di giunzione. Una delle pareti era formata da pannelli mobili, che sostituendo la più tradizionale porta consentivano l'ingresso all'Ambiente Grigio, che era tra l'altro assolutamente privo di finestre e veniva illuminato da quattro file parallele di tubi fluorescenti appesi al soffitto. L'Ambiente non aveva alcun altro oggetto, era assolutamente vuoto. Solo una piccola voce che parla, e che descrive un ambiente. "In questo ambiente grigio - spiegavano gli Archizoom sulle pagine di "Casabella" -, non abbiamo posto nessun oggetto. Abbiamo rinunciato a realizzare una sola immagine, la nostra, preferendo realizzarne tante quante sono le persone che ascoltando questo racconto immagineranno, in una maniera per noi incontrollabile, questo ambiente dentro sé stessi. Non una sola cultura, ma una cultura a testa. Abitare è facile!"²³.

Con questo tipo di installazione il concetto di opera aperta era portato alle sue massime conseguenze, infatti lo scopo era quello che chiunque entrasse in quell'ambiente con la

²³ Archizoom, *Ritmo*: Giuseppe Chiari, in "Casabella", n. 366, 1972.

sua immaginazione potesse realizzare la propria casa, il proprio ambiente ideale.

Qui i contrasti acidi dei *Dream bed* e dei *Gazebi* si erano totalmente annullati per liberare lo spazio ad un'immagine univoca, ma allo stesso tempo diversa per ogni visitatore. Con questo lavoro si era voluto abbandonare ufficialmente il campo della provocazione, per lasciare invece spazio alla riflessione e per indicare una strada che aveva alle sue spalle un ampio percorso concettuale che partiva dall'assunto della morte dell'architettura e giungeva alla sua rigenerazione che doveva avvenire non per mezzo di un sistema di produzione, influenzato dal fine della vendita, ma per opera dell'uomo comune, del fruitore, vero protagonista di questo processo.

Alla mostra del MoMA, i Superstudio presentavano il filmato *La supersuperficie, un modello alternativo di vita sulla terra*, sul tema del primo episodio dei loro "Atti Fondamentali": *Vita*. L'obiettivo era quello di comprendere le metodologie da adottare per una rifondazione antropologica dell'architettura. Il nuovo habitat proposto da Superstudio portava al limite – invece – tutte le suggestioni urbane delle ultime generazioni hippies e del nuovo nomadismo (*bidonvilles, drop out city, camping, baracche, tendopoli o cupole geodesiche*) e in particolare gli studi su una "supersuperficie" concludevano la loro articolata ricerca per immagini, nell'intento di sperimentare le "possibilità dell'architettura" di agire non solo come attività risolutiva ma anche come strumento di conoscenza. Il film e il progetto di microambiente "una stanza come campione di supersuperficie", evocavano profeticamente la possibilità di vivere in "un mondo senza prodotti e rifiuti, una zona in cui la mente sia energia, materia prima e anche prodotto finale, l'unico intangibile oggetto di consumo".



Fig. 39, Superstudio, *La supersuperficie, un modello alternativo di vita sulla terra*, 1972.
Fotografia di Cristiano Toraldo di Francia.

Il progetto veniva presentato per la prima volta nel 1972 ai lettori di "Casabella". Si trattava di una ricerca con la quale Superstudio intendeva analizzare i comportamenti ed i bisogni primari dell'individuo, sia da una prospettiva architettonica che dal punto di vista sociale. La *Supersuperficie* mostrava il progetto di un ambiente neutro, climatizzato e informatizzato, per immaginare una vita libera dal lavoro, sul quale l'uomo avrebbe potuto svolgere le proprie attività (alcune delle quali apparivano nel filmato) in piena libertà, senza alcun tipo di condizionamento culturale. Si trattava di un progetto non realizzabile, ma piuttosto di una speranza e non di un'utopia, progettuale. Al primo episodio seguivano altri quattro, presentati di volta in volta su "Casabella" e in una serie di filmati in occasione della XV Triennale di Milano. Il secondo degli "Atti Fondamentali" era *Educazione*, intesa come immagine pubblica della scienza e della libertà. L'articolo sulla rivista (372 di "Casabella") considerava il rapporto gerarchico tra maestro e allievo ed era un modo per sostenere che gli anziani, ovvero le classi di potere richiedessero ai giovani continue prove, che altro non erano che forme di repressione per mantenere l'ordine prestabilito. Se nelle tribù australiane i giovani erano sottoposti a riti iniziatici di tipo fisico, al contrario in Italia, erano sottoposti a prove di resistenza psicologica e di intelligenza. Con il secondo approfondimento dal titolo *Cerimonia*, ("Casabella" 374) si chiariva subito, si intendeva riferirsi alla cerimonia in senso tanto religioso quanto laico. Essa veniva considerata tramite sei brevi "favole", in cui si raccontava la cerimonia di una civiltà sconosciuta; la cerimonia del consumismo; la cerimonia del potere tramite architettura e media. L'altra indagine, *Amore*, sentimento ampiamente sfruttato dalla società capitalista, e comprendente tanto quello tra due persone quanto il sentimento verso cose (il feticismo), verso concetti (la Nazione). Ma si parlava soprattutto di amore verso l'architettura, citando forse il Gio Ponti di *Amate l'architettura*. L'ultimo tema affrontato era quello della *Morte*, affrontato tramite citazioni artistiche e letterarie, tramite il racconto delle usanze funebri e dei modi di usare la memoria, che consentivano di analizzare culturalmente la morte, analisi che permetteva di arrivare alla conclusione che il concetto di essa mutava in base al concetto di tempo.

La mostra, quindi, presentava il design italiano di quegli anni, unendone gli aspetti commerciali e sperimentali. Metteva insieme i più anziani maestri radicati nel Modernismo con la nuova generazione dell'avanguardia, interessata al carattere di sensazionale trasformazione del senso e degli scopi delle arti applicate e del disegno industriale. La mostra fu una delle più importanti esposizioni di design mai realizzate e fu la rappresentazione di un'epoca nuova del design inteso in senso sociale, politico e ideologico.

Gli allestimenti delle mostre sul design italiano, hanno da sempre caratterizzato la ricerca espositiva italiana sulle forme dell'abitare, con la creazione di relazioni, aggregazioni o semplici elenchi in uno spazio-percorso narrativo. Contrariamente a questa prassi, l'allestimento di Emilio Ambasz al MoMA, mette in mostra gli oggetti di design come im-

magini concluse in sé stesse. Questo isolamento dell'oggetto, che i gruppi più radicali applicano polemicamente come decontestualizzazione e liberazione dell'abitare da ogni sovrastruttura, porterà ripercussioni anche nell'interpretazione dell'oggetto di design, soprattutto per il carattere comunicativo di questo tipo di progetti.

E qui ritorna il dilemma, quale immagine comunica il design italiano degli oggetti industriali, qui presentati?

La poltrona *Joe* di De Pas-D'Urbino-Lomazzi, il divano *Superonda* di Archizoom, la lampada *Passiflora* di Superstudio, *Pratone* del Gruppo Strum, i mobili di Sottsass per Poltronova. Oppure gli *environments* di Pesce, o la dimensione dell'abitare prefigurata da La Pietra, oppure le istanze più squisitamente radicali degli Archizoom (con il loro disilludente "gazebo" vuoto con vocina di bimba). Superstudio (con la caleidoscopica macchina visuale di una vita neonomatica) o, infine, l'orto-giardino e l'*happening design* del cuscino d'aria nel dispositivo di sopravvivenza urbana dei 9999, gli allestimenti sono degli oggetti-messaggio, che "mettono in mostra" in primo luogo se stessi.



Fig. 40, De Pas-D'Urbino-Lomazzi, La poltrona *Joe*, Poltronova, 1970.



Fig. 41, Gruppo Strum, *Pratone*, Gufram, 1971.



Va riconosciuto a Ettore Sottsass il merito di aver registrato per primo la transitorietà della funzione delle cose di “contenere” e “rappresentare” in una dimensione quotidiana sempre più inserita nelle dinamiche del consumo. Argan nel saggio per la mostra del MoMA individua una linea di continuità che connette l’esperienza d’avanguardia degli anni Dieci in Italia alle sperimentazioni di Castiglioni, Zanuso, Rosselli e Sottsass, degli artisti Agnetti e Colombo, di Munari, e infine dell’Arte Povera di Pino Pascali, considerata da Argan «Un design anti-design, volto a convalidare e incoraggiare un tipo di consumo confidenziale»²⁴.

Sebbene in crisi, anche per Argan il design italiano di quegli anni non è in una fase regressiva poiché assume un carattere pedagogico-didattico spingendo le persone ad esercitare il proprio giudizio critico che, invece, la società dei consumi «tende a soffocare incoraggiando acquisti indiscriminati e prodighi»²⁵.

²⁴ Ambasz, 1972, p. 367. Trad. mia.

²⁵ Ambasz, 1972, p. 367. Trad. mia.



Le esperienze più significative nell'ambito del design radicale si esauriscono dopo il 1973. Ma il design italiano, compresi gli oggetti che Ambasz catalogherà come “contestativi”, vengono sottoposti, fin dagli inizi degli anni Settanta, a un'altra forma di trascrizione “espositiva”: quella delle composizioni per gli *still life* sulla neonata rivista “Casa Vogue”, le cui copertine e i cui servizi rappresenteranno, nei decenni a venire, un nuovo tipo di “vetrina” per la diffusione dell'immagine del nostro *domestic landscape*. Il passaggio tra aggregazione e isolamento dell'oggetto è importante per la successiva costruzione dell'iconografia del design post-radical. La prevalenza della modalità espositiva da galleria d'arte del contemporaneo, con pezzi isolati e ampi spazi vuoti: come fossero frammenti di una storia che non si ricompone.

sopra:

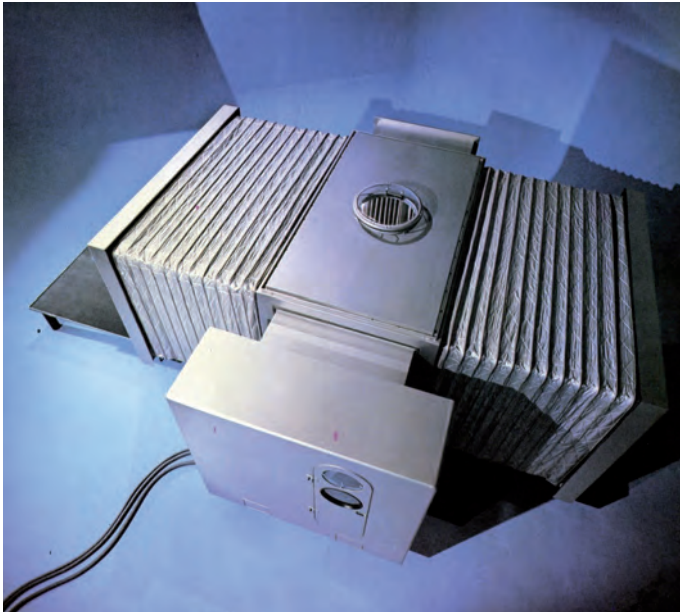
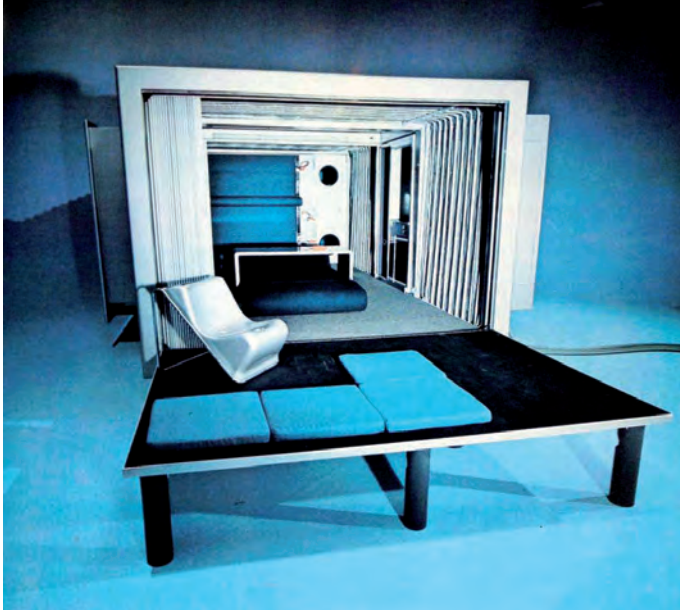
Fig. 43, Ugo La Pietra, *Environments*, 1972.

nella pagina precedente:

Fig. 42, Gaetano Pesce, *Environments*, 1972.

nella pagina seguente:

Figg. 44 e 45, Alberto Rosselli, *Furnishing Concept*, 1972.



capitolo secondo

Qual è la specificità dell'arte?

Alla base di tutta la vicenda storica dell'artigianato e del moderno design sta l'esperienza della pittura e della scultura, sia perché le opere dette di arti maggiori erano svincolate da diretti scopi pratici, sia perché l'arte stessa era considerata sinonimo di valore, libera espressione spirituale, modello di produzioni minori. La produzione artigianale, dalla seconda metà dell'800 in poi, ha subito una evoluzione tale da differenziarsi notevolmente rispetto alla sua condizione dei secoli precedenti. D'altro canto l'*industrial design*, nato nello stesso periodo, ha subito altrettante trasformazioni, soprattutto teoriche, al punto che oggi non risponde più al modello definito nella scuola del Bauhaus. Anche l'idea stessa di arte ha subito delle modificazioni che hanno influito sia sul nuovo artigianato, sia sul nuovo design. La prima causa di tali trasformazioni va ricercata nella modificata concezione della tecnica.

Di tutti gli oggetti o prodotti con cui entriamo in contatto ogni giorno, ne notiamo alcuni per la loro bellezza, altri per la loro bruttezza, altri ancora ci rimangono indifferenti. Solamente di alcuni, però, possiamo dire essere delle "opere d'arte".

Le opere d'arte si possono riconoscere per qualche proprietà specifica? Sono tali in modo indipendente o perché deciso da esperti? E ancora, sono tali in ogni epoca storica o sono frutto del loro tempo storico?

Se fino al XIX secolo, fare arte equivaleva a riproporre la realtà visiva, se pur con connotazioni diversificate, a seconda delle correnti artistiche dominanti e delle caratteristiche individuali degli artisti, a partire dal secolo scorso, il discorso cambia radicalmente. Nel 1746 Charles Batteux, nel suo saggio *Le arti ricondotte a un unico principio*, offriva una visione chiara e precisa del sistema delle arti²⁶. A suo giudizio la causa delle arti era da ricercare nella piacevolezza, mentre il loro principio comune nell'imitazione della natura.

Ma nel momento in cui Pablo Picasso afferma «La natura è una cosa, la pittura un'altra», decreta la fine del ruolo di mimesi della realtà nell'arte, aprendo inedite, sorprendenti possibilità espressive, che si sono susseguite a ritmo incalzante, in un brevissimo tempo. In pochi decenni, lo scenario artistico internazionale è stato completamente stravolto da un nuovo modo di fare e concepire l'arte.

Si è passati dal cubismo al dadaismo, dal futurismo all'astrattismo, dal Costruttivismo al Surrealismo, dalla Metafisica all'Espressionismo astratto all'happening, dall'Informale alla New Dada, dalla Pop art al Minimalismo, dall'Arte concettuale alla Land Art, all'arte cinetica, all'Arte povera, alla video arte, e, dall'impiego di materiali più disparati alle performance artistiche intese esse stesse come opere. Dalla fruizione estetica di un'immagine a quella concettuale, legata al pensiero e all'interazione dell'osservatore. Nel film di Alberto Sordi, del 1978, "Le vacanze intelligenti", ultimo film appartenente a

²⁶ Cfr. Batteux C., *Le arti ricondotte a un unico principio*, Aesthetica, Palermo, 2002.

una trilogia, che porta il titolo “Dove vai in vacanza?”, Sordi faceva il verso a quei pochi eccentrici che rifiutavano i rituali canonici dell’estate italiana, stessa spiaggia stesso mare, e sceglievano la Cultura.

La scena culminante è quella in cui Anna Longhi, nei panni extralarge della moglie di Alberto Sordi, «fruttarolo» romano in vacanza coatta fra festival e musei, si addormenta su una sedia in una sala della Biennale di Venezia e viene scambiata per un’installazione d’arte contemporanea dagli altri visitatori.

Emerge da questo episodio un diffuso scetticismo ispirato da un’arte contemporanea sempre meno unitaria e definibile: in tale caos, cos’è ancora arte?

Come valutare, dunque, una così variegata produzione, non potendo più far riferimento a criteri legati alla figuratività?

La domanda più urgente è: «Qual è la specificità dell’arte?». Che differenza c’è tra un oggetto d’arte, per esempio il dipinto di Caravaggio che ritrae un cesto di frutta, e un oggetto comune come un cesto con frutta reale? Wollheim risponderebbe che c’è differenza tra oggetto “estetico” e oggetto “fisico”, perché l’oggetto estetico, cioè l’opera d’arte, possiede delle proprietà “rappresentative” che l’oggetto fisico non possiede²⁷. Un ragionamento, questo, che viene messo in scacco, però, dalle opere ready-mades, che sono al contempo oggetti fisici ed estetici; la famosa *Fountain* di Marcel Duchamp, del 1917, un semplice orinatoio è sia un oggetto reale sia un’opera d’arte, e possiede, secondo A. C. Danto, soprattutto proprietà “relazionali”, poiché l’identità artistica è stabilita dalla relazione tra l’artista che trasforma in arte un banale orinatoio e il fruitore che «sta al gioco»²⁸.

Quando il dadaista Marcel Duchamp presentava i suoi ready mades, oggetti decontestualizzati e riproposti come opere d’arte, intendeva proprio far riflettere su questo punto cruciale: lui è l’artista e in quanto tale, può permettersi di non realizzare un lavoro, ma di scegliere un oggetto qualsiasi e investirlo di un valore artistico. Per Walter Benjamin (1892 – 1940) l’opera d’arte è tale se possiede un *hic et nunc*, una collocazione spazio-temporale che le fa assumere il ruolo di testimonianza storica, preservando così i suoi caratteri di unicità, autenticità e autorità. Questa “aurea” dell’opera d’arte ha visto il suo declino con l’avvento dei nuovi mezzi di riproduzione, la fotografia e il cinema. Infatti, spiega Benjamin, questa esigenza della società contemporanea di un avvicinamento alle opere d’arte ha portato alla scomparsa di quell’aurea che la caratterizzava sin da quando aveva una funzione rituale e religiosa e quindi sacra²⁹. Ma allora che cos’è un’opera d’arte? Come si presenta? Come si stabilisce se qualcosa è un’opera d’arte o non lo è? Cos’è l’arte?

²⁷ Cfr. Wollheim R., *L’arte e i suoi oggetti*, a cura di Matteucci G., Marinotti, Milano, 2013.

²⁸ Danto A. C., *The transfiguration of the Commonplace. A Philosophy of Art*, Harvard University Press, Cambridge (Mass)-London 1981; trad. it. a cura di Velotti S., *La trasfigurazione del banale*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2008, p. 68.

²⁹ Cfr. Benjamin W., *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 2011.

Di fronte a tutti questi interrogativi mi viene in mente il gioco di immaginazione proposto provocatoriamente, in un articolo del 1958 da William E. Kennick³⁰, un esperimento poi ripreso da Arthur Danto (al fine di confutarlo) nel 1981:

«Immaginiamo un immenso magazzino riempito di ogni genere di cose – quadri di ogni genere, spartiti musicali per inni danze e sinfonie, macchine, strumenti, barche, case, statue, vasi, libri di prosa e di poesia, mobili e vestiti, giornali, francobolli, fiori, alberi, pietre, strumenti musicali. Ora chiediamo a qualcuno di entrare nel magazzino e di portare fuori tutte le opere d'arte che contiene. Riuscirà a farlo con un certo successo, nonostante il fatto, ammesso persino dagli estetici, che non possiede una definizione sufficiente di arte in termini di un denominatore comune. Immaginiamo ora la stessa persona mandata nel magazzino con il compito di portar fuori tutti gli oggetti dotati di Forma Significante o di Espressione. Sarebbe giustamente sconcertato. Sa che cos'è un'opera d'arte quando ne vede una, ma non ha praticamente idea di cosa cercare quando gli viene detto di portare un oggetto che abbia una Forma Significante»³¹.

L'arte è conoscenza, oltre che senso del gusto, del bello, dell'armonia delle parti. L'arte è apprendimento di tecniche, di metodiche, di specificità disciplinari, il che implica una certa applicazione. Un'opera d'arte è frutto non solo di una mente geniale, che osserva le cose tradizionali in maniera differente o che propone cose nuove come oggetto d'arte, ma è anche il frutto di un duro addestramento nella manipolazione della materia, nella elaborazione delle forme.

L'opera d'arte è un oggetto che possiede una forma significativa cioè «una combinazione di linee, forme e colori posti in certe relazioni tra loro che produce un'emozione estetica» secondo la teoria della Forma significativa di Clive Bell: da cui il termine Formalismo³².

Questo nome venne usato nel dibattito sull'arte per descrivere un approccio nel quale le qualità formali di un'opera sono considerate come sufficienti per il suo apprezzamento e, tutte le altre considerazioni - la rappresentabilità, l'etica o gli aspetti sociali - sono considerati secondari o ridondanti³³.

³⁰ Kennick W. E., *Does Traditional Aesthetics Rest on a Mistake?*, *Mind*, 67 (1958), pp. 321-322.

³¹ Danto A. C., *The transfiguration of the Commonplace. A Philosophy of Art*, Harvard University Press, Cambridge (Mass)-London 1981; trad. it. a cura di Velotti S., *La trasfigurazione del banale*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2008, p. 74.

³² Bell C., *L'arte*, (a cura di) C. Zambianchi, *Aesthetica*, Palermo, 2012.

Cfr. Fry R., *Il postimpressionismo. La promessa di una nuova arte*, (a cura di) P. Martore, Castelveccchi, 2015; Reed, C., *A Roger Fry Reader*, Chicago University Press, 1996.

Per Fry l'esperienza visiva ed estetica non è solo la semplice sensazione che un osservatore avverte quando si trova di fronte all'opera. È invece la risultante dell'intuizione delle relazioni tra le forme e le opere. Le forme più importanti sono quelle che comunicano all'osservatore idee plastiche, costruzione di spazi a tre dimensioni. L'idea plastica suscita una speciale condizione di tensione che è l'essenza dell'emozione estetica. L'emozione estetica è ciò che porta a contemplare i contenuti emotivi della vita reale che la vita pratica non permette di cogliere.

Cfr. Moore G. E., *Principia Ethica*, Cambridge University Press, 2002.

³³ Ibidem.

Solo comprendendo questa difficoltà noi possiamo discernere ciò che può essere considerato “artistico” da ciò che invece è solo improvvisazione o provocazione. Altrimenti si finisce col sostenere che tutto è arte e niente è arte.

Questo personaggio immaginario riesce a distinguere cosa è un’opera d’arte da cosa non lo è, «con un certo successo». Però mi viene il sospetto che se ad entrare nel deposito fossero dei comuni magazzinieri, anche loro lascerebbero al loro posto molte opere inestimabili d’arte contemporanea, portando invece fuori cose improbabili.

Anche Danto, in effetti, rifiuta l’argomentazione proposta da Kennick. Egli sottolinea come la persona mandata nel magazzino non sappia cosa è arte, ma sappia usare la parola arte. Danto ipotizza un contro-magazzino in cui a tutte le opere d’arte del magazzino di Kennick corrispondono delle non-opere d’arte materialmente indiscernibili da esse (delle copie ad esempio), e viceversa alle non-opere d’arte corrispondono delle opere d’arte, sempre identiche a livello materiale (come se fossero tanti ready-mades). A questo punto l’uomo nell’esempio di Kennick resterebbe confuso:

«Quel magazziniere era come il cieco di Platone che imboccava la strada giusta solo per caso. A cosa era cieco? Era cieco al principio in base al quale quelle che selezionava come opere d’arte erano opere d’arte, dato che poteva sbagliarsi completamente e selezionare delle semplici cose; essendo queste, infatti, almeno per quel che riguarda l’occhio, perfettamente indistinguibili dalle opere selezionate»³⁴.

È chiaro che in un periodo di “stabilità artistica” si possano individuare le opere d’arte sulla base di un riconoscimento induttivo, questo però non significa sapere cosa è l’arte. Se inizialmente il gioco può sembrare abbastanza semplice, dirigendosi verso statue, dipinti e libri di letteratura, ad un certo punto non si sa bene come comportarsi con l’artigianato etnico, con l’arredamento di design o con il brano di musica jazz che viene eseguito dal sassofonista sulla terrazza.

Quindi, quali strumenti utilizzare per capire cosa è e cosa non è arte? Tutte le opere d’arte sono oggetti? E cosa dire, allora, della performance musicale o di un paesaggio naturale?

È necessario operare una netta distinzione tra proprietà estetiche in quanto tali e proprietà semplicemente sensibili. Le proprietà estetiche, a dispetto dell’etimologia (estetica, *aisthesis*: percezione) e di quanti considerano l’estetica solamente una teoria della percezione, non coincidono con le proprietà sensibili, pur essendovi spesso legate. Quando, poi, attribuiamo una proprietà estetica a un qualsiasi oggetto esprimiamo la nostra soggettività; compiamo una inevitabile scelta di natura valutativa, di gusto che non sempre è condivisa dagli altri. Alla luce dell’esperienza estetica – e in netto contrasto con le varie ontologie dell’arte – parlare della fruizione delle opere d’arte come di meri oggetti è molto riduttivo. Inoltre, non ha senso limitare l’esperienza estetica alla sola arte, perché possiamo attribuire proprietà estetiche anche a un paesaggio naturale.

³⁴ Danto A., *La trasfigurazione del banale*, 2008, p. 75.

E nemmeno ha senso parlare di bellezza, il più fuorviante dei luoghi comuni sull'estetica: perché la qualità di un'esperienza provata di fronte a un fatto naturale o artistico non dipende né dal bello né dal brutto, ma dal nostro sentirci appagati al cospetto di tale visione. L'esperienza estetica è, infatti, un evento che scaturisce dalla relazione tra una soggettività e un oggetto estetico, sia esso una sinfonia, un tramonto o un film dell'orrore. Perciò è più corretto usare la voce «apprezzamento» invece di «piacere» estetico per definire il nostro sentire l'arte. Quanto all'arte, essa crea un duplicato di esperienza, ad uso e consumo dell'immaginazione: ci coinvolge cognitivamente ed emotivamente, benché le conoscenze e le emozioni immaginative siano diverse da quelle reali. Tale attitudine estetica persegue, sin dai tempi dei graffiti rupestri, lo scopo evolutivo di insegnarci a vivere simulando la vita stessa.

L'arte, allora, è, semplicemente, quel che è: «Una forma di arricchimento, intensificazione e ampliamento dell'esperienza comune»³⁵.

L'estetica si configura come quella parte della filosofia che riflette sulla natura le funzioni e i destini dell'arte, prende cioè in considerazione quei particolari prodotti che sono le opere d'arte discernendo ciò che è arte da ciò che non lo è. I tentativi di dare una definizione all'interno dell'estetica analitica sono numerosissimi. La mole degli studi e delle prese di posizione a riguardo è impressionante. Questa esigenza così sentita da molti filosofi analitici, se non altro, ha l'indubitabile merito di orientare la ricerca verso un problema molto sentito anche in ambiente non filosofico. Anche tra i non addetti ai lavori la domanda faticosa, «che cos'è l'arte?», non è certo rara.

Intendere l'estetica come filosofia dell'arte comporta, come conseguenza più facilmente afferrabile, il fatto che non si riconosca tra i suoi oggetti quello che è stato per molti secoli il terreno deputato all'esperienza estetica, la bellezza naturale: nell'estetica analitica per molto tempo si è trascurato questo versante, dimenticando che si possono fare esperienze estetiche anche nella natura, e non solo di fronte all'arte. Kant è stato l'ultimo filosofo per il quale si poteva discutere di bellezza davanti a un fiore e un animale e non solo davanti a un'opera d'arte. Dopo di lui i filosofi del Romanticismo e dell'Idealismo hanno ristretto con sempre maggior convinzione al bello artistico, l'oggetto proprio dell'estetica: «dottrina dell'arte» è stata infatti la denominazione allora adottata. Lo spostamento verso la filosofia dell'arte va di pari passo con il processo di sacralizzazione ed enfaticizzazione del ruolo della grande arte, che ha luogo con Romanticismo e si consolida nel corso dell'Ottocento: l'arte è ben più di un prodotto della cultura umana, è una via di accesso privilegiata alla conoscenza ed alla filosofia.

Anche le avanguardie artistiche del Novecento sembrano ancora pienamente prigioniere di questo paradigma che esalta la funzione dell'arte: esse assegnano alle arti un ruolo propulsivo e la capacità di cambiare la stessa vita sociale.

³⁵ D'Angelo P., *Estetica*, Laterza, Roma Bari, 2011, p.95.

Un'opera d'arte ci fa avvertire un qualcosa di indefinibile, *un non so che*, un qualcosa che non si può ridurre al semplice supporto materiale che costituisce l'oggetto. Questa "ecedenza di senso", secondo Kant, mette in luce la struttura stessa con la quale riusciamo a capire il mondo e a ritrovarci in esso. La rottura della figurazione, e poi le opere di Duchamp o di Warhol, sin dai primi del Novecento, sembrano coinvolgere il fruitore in modo 'nuovo'. Il fruitore di opere di questo tipo difficilmente può rifugiarsi nel ruolo di 'spettatore passivo'. Viene provocato, spinto, in qualche modo, a partecipare in modo attivo. Talvolta il fruitore viene spinto a divenire interprete.

Entrando oggi in uno showroom troviamo una grande quantità di arredi e oggetti molto belli, molto diversi tra loro, ma soprattutto scaturiti da opposti modi di vedere dei designer. Alcuni sono davvero perfetti, oggetti d'uso in cui funzionalità ed ergonomia sono rispettate con rigore. In altri prevalgono considerazioni puramente estetiche, esaltanti al primo sguardo, ma palesemente anti-ergonomiche. Questa esperienza ambivalente ha un vantaggio: viene voglia di capire di più. Ossia di scoprire che cosa si definisce oggi design, chi sono i designer, chi sono i designer-artisti e chi sono gli artisti che sconfinano volentieri nel design. Una cosa infatti è certa: esistono due "famiglie" di oggetti e arredi. La prima risolve problemi pratici oltre che estetici, la seconda è uno stimolo intellettuale paragonabile a quello che generalmente viene scatenato dall'opera d'arte.

Ma, ancora una volta, che cos'è dunque a fare la differenza fra arte e design?

Pur nell'accettare la priorità delle arti maggiori, va riconosciuto a quelle applicate o decorative una certa autonomia anche in fatto di proposte formali e linguistiche. Se in generale cioè è facile riconoscere che la pittura e la scultura hanno fornito all'artigianato molti motivi, vanno anche registrati dei casi che costituiscono delle vere e proprie inversioni di tendenza. Si pensi a tutti gli elementi antropomorfi, zoomorfi, fitomorfi e soprattutto alle «grottesche» (un genere di decorazione nato nell'antichità classica, riscoperto nel Rinascimento, incrementato dal Manierismo e dal Barocco e in uso fino al tardo Ottocento) che, sorti chiaramente nell'ambito delle arti applicate, ebbero tanto successo da passare dalla superficie pittorico-decorativa a quella plastica, non solo, ma da passare dall'artigianato al linguaggio dell'arte.

Giulio Carlo Argan notava: «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, priva di ogni carattere e forza ideale. Nel secolo scorso, cioè quando avveniva 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 un 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 al fare e non più al con-

templare. Nella contemplazione l'uomo è solo, soggetto distaccato dall'oggetto. Nel fare, l'uomo non è mai solo: le sue azioni sono sempre rivolte verso un prossimo»³⁶.

È utile accennare ad un'altra causa delle trasformazioni concettuali subite dall'arte del nostro secolo; quella dovuta alla modificata concezione di quantità. Argan osservava: «sappiamo, per l'esperienza di tanti secoli di storia dell'arte, che cosa significhi qualità; e non è un caso che questo termine venga specificamente applicato all'arte, quasi per contrasto, proprio nel momento e nel luogo in cui ha principio la cosiddetta rivoluzione industriale. Invece il concetto di quantità, come concetto di valore, è nuovo. Esso presuppone evidentemente l'idea della ripetizione e, s'intende, della ripetizione identica. Si ammette da tutti che la macchina opera in maniera più precisa della mano dell'uomo, sia pure armata degli utensili appropriati»³⁷.

Il discorso è riferito alla ripetitività propria delle tecniche industriali e per esse al nascente design. Infatti, mentre il lavoro artistico resta fatto a mano, quello dell'artigiano comincia ad avvalersi della tecnologia meccanica. I nuovi materiali, i processi di lavorazione, la tipologia dei nuovi oggetti, ecc. fanno sì che l'artigiano attinga sempre meno dall'arte fino al punto da prelevare da essa solo motivi decorativi nell'accezione dete-riore del termine. Riducendosi l'influenza dell'arte, ossia della pittura e della scultura, sui manufatti d'uso quotidiano è in questo momento che anche la loro ispirazione formale comincia ad essere ricercata nella loro organizzazione «interna» e segnatamente nella loro funzione. In ogni caso, per il ruolo assunto dalle macchine e per la nuova idea di valore legato alla quantità, viene teorizzato lo statuto de *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, così come enuncia il noto saggio di Walter Benjamin³⁸.

Analizzando lo sviluppo dei modi di produzione, e quindi, rispetto alle arti visive e alla loro riproducibilità tecnica, Benjamin ipotizza una nuova migliore artisticità (come produzione e come ricezione) che sia coerente con la rivoluzione democratica delle masse. Considera una artisticità da fruire nella "distrazione", la "fruizione distratta", più come piacere/standard di vita che come contemplazione o "esperienza esistenziale" dell'opera. Un piacere diffuso per la emancipazione delle masse, che dovrebbe corrispondere alla estetizzazione del sociale delle Avanguardie storiche. Ma mentre le Avanguardie storiche radicali, coerentemente, ipotizzano la distruzione dell'oggetto artistico per trasformare l'artisticità dell'oggetto nella estetizzazione del comportamento e della vita, senza alcun contraddittorio compromesso, Benjamin pretende una fruizione nella distrazione di oggetti che definisce "artistici", e per questo motivo, prodotti da specialisti (artisti) nella attenzione. L'incoerenza di Benjamin deriva dal fatto che neppure lui separa esteticità da artisticità.

La "fruizione distratta" di Benjamin non è altro che una esperienza estetica di un oggetto

³⁶ G. C. Argan, *Il disegno industriale*, in *Progetto e destino*, Il Saggiatore, Milano, 1965, p. 133.

³⁷ Ivi p. 138

³⁸ Cfr. W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), Einaudi, Torino 1966.

artistico, cosa sempre avvenuta nei secoli e per la quale non occorre ipotizzare una “nuova arte” per l’uomo contemporaneo. Coloro che ai tempi di Giotto andavano in chiesa a pregare accanto ai suoi affreschi, non avevano certo una “esperienza esistenziale” (artistica) di essi, ma solo una esperienza “distratta” (estetica). Ma prima converrà ritornare su quell’idea del fare artistico contrapposto alla tradizionale contemplazione estetica.

Nessuna frattura si è prodotta tra l’arte e la realtà da quando l’arte ha rinunciato a riprodurre la figura umana e le sembianze della natura; né questa rinuncia è da assumersi come un fine programmatico dell’arte moderna. Nessuno vorrà contestare che appartengono alla realtà le materie in cui l’arte si realizza: il colore, il metallo, la pietra; e che con la rinuncia alla rappresentazione, il rapporto dell’artista con la materia in cui opera si sia fatto più intenso e necessario. Anche l’immagine foggata dall’artista, e l’artista stesso, appartengono alla realtà, anzi l’arte moderna esprime la coscienza di questo “essere nella realtà”, come l’arte classica esprimeva la volontà di distinguersene o distaccarsene, tanto da poterla oggettivare e rappresentare. Diciamo dunque che i sostenitori dell’arte rappresentativa non tengono tanto alla realtà quanto alla natura, come concezione o rappresentazione tradizionale della realtà; anzi, ciò che vogliono salvare è proprio il carattere tradizionale di quella concezione della realtà. Si pretende di difendere la dignità dello spirito e il prestigio sulla materia; in realtà si vuole difendere solo il diritto a un atteggiamento impartecipe e contemplativo.

Riferendosi specificamente alla poetica dell’arte astratta, ancora Argan rileva: «Per la prima volta s’è posto il problema di un’arte che non adorna o consola, ma positivamente concorre ad elevare il tenore di vita degli uomini, che li soccorre nel loro lavoro quotidiano; che non chiede di essere interpretata, rivissuta, capita, ma di essere soltanto utilizzata; che infine si propone di concorrere a determinare negli uomini un’attitudine attiva e non contemplativa o imitativa, nei confronti della realtà»³⁹.

L’opzione attivista dell’arte rispetto a quella contemplativa è ricca di significativi precedenti.

Anzitutto essa riecheggia la tradizione teorica della pura visibilità del Fiedler, vale a dire la maggiore concezione dell’arte come conoscenza. Ogni artista sviluppa una propria coscienza artistica che si esprime nella attività dell’artista stesso. Un’attività di libera creazione (e non di imitazione, dunque) che l’artista può condurre con il mezzo che ha a sua disposizione per percepire la realtà: ovvero la pura visibilità. Quest’ultima è da intendersi (banalizzando) come l’attività conoscitiva dell’artista, che parte dal dato percepito, lo rielabora interiormente e lo organizza sotto forma di strutture formali, e permette di giungere all’espressione artistica.

Ciò che distingue l’artista dall’uomo normale, dal non-artista, è proprio la capacità di trasformare l’attività conoscitiva in espressione. E l’arte ha inizio laddove i dati che pro-

³⁹ G.C. Argan, *Ancora sull’arte astratta*, in *Studi e note*, Bocca, Roma 1955, p. 120.

vengono dalla realtà e che vengono rielaborati dalla mente si trasformano in gesto, prendono forma, diventano opera e creazione. Ricaviamo da tutto ciò due considerazioni fondamentali, anche per la critica successiva.

La prima consiste nel fatto che l'attività artistica è per Fiedler più importante della stessa opera in quanto è l'attività stessa il contenuto dell'opera: «Nell'opera d'arte l'attività formativa trova la sua conclusione esterna, il contenuto dell'opera d'arte non è altro che lo stesso formare»⁴⁰.

La seconda: l'attività artistica che, ricordiamo, è al tempo stesso attività conoscitiva e formativa, non può superare i limiti dell'individuo. L'artista, in altri termini, non riesce mai a esprimere pienamente la propria attività interiore, frutto di complicati processi, nell'opera d'arte: se l'artista ha dunque un'immagine nella mente, non è detto che quell'immagine si concretizzi poi pienamente nell'opera. Abbiamo pertanto un elemento in più per comprendere quanto sia importante, per Fiedler, l'attività dell'artista, piuttosto che il risultato.

Uno dei principali meriti di Fiedler e di coloro che elaborarono le sue teorie consiste nell'aver spostato, a proposito dell'opera d'arte, l'attenzione dal contenuto verso la forma. È da qui che si origina il metodo noto come formalismo, attraverso il quale una vasta schiera di storici dell'arte iniziò ad approcciarsi alle opere e agli artisti indagando principalmente, appunto, la forma, e assegnando al contenuto un ruolo di importanza inferiore. Alle origini del formalismo nella critica d'arte possiamo porre, oltre alla figura di Alois Riegl quella di uno dei più importanti storici dell'arte, Heinrich Wölfflin, che prese le mosse proprio dalla concezione fiedleriana dell'arte.

Il pensiero di Wölfflin trovò una sistemazione organica in un'opera fondamentale della sua maturità: *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe*, "Concetti fondamentali della storia dell'arte", del 1915. Si tratta forse del più importante lavoro dello studioso svizzero ai fini della comprensione del suo metodo. Wölfflin intendeva fornire un metodo per analizzare le forme visive dell'attività artistica: in sostanza, ciò che lo interessava non è tanto l'oggetto in sé, quanto il modo in cui l'artista lo vede. Ed è bene sottolineare che, per Wölfflin, il modo in cui un artista osserva la realtà è sempre legato a un preciso periodo storico, che fissa dei canoni invalicabili: le opere prodotte in una certa epoca saranno pertanto soggette ai problemi di quell'epoca, e di quell'epoca utilizzeranno forme e linguaggi. Insomma, la forma è anche più importante della personalità dell'artista, che non può valicare i limiti (di gusto, di linguaggio) imposti dal proprio tempo, pur potendo comunque apportare novità. I modi a cui l'artista è legato sono dettati, secondo Wölfflin, da cinque coppie di concetti fondamentali, sui quali deve anche basarsi l'analisi, da parte del critico, dell'opera d'arte, in quanto ne determinano la forma. Le cinque coppie, per lo studioso svizzero, sono: lineare-pittorico, superficie-profondità, forma chiusa-forma aperta, molteplicità-unità, chiarezza assoluta-chiarezza relativa.

⁴⁰ K. Fiedler, *Scritti sull'arte figurativa*, a cura di Andrea Pinotti e Fabrizio Scrivano, Aesthetica, 2006, p. 54.

La civiltà borghese, dopo aver decretato al fine della grande arte religiosa e decorativa, aveva assegnato all'artista una funzione minima e periferica. La ribellione degli artisti alla società borghese ed il loro coraggioso porsi all'avanguardia del progresso segnano la nascita dell'arte moderna: ed è comprensibile che punti programmatici di quella rivoluzione fossero il ritorno dell'attività dell'artista alla serietà e alla concreta produttività del lavoro artigiano, il carattere utilitario e la fruizione sociale dell'opera d'arte. Le forme dell'arte sono date al mondo non perché le contempi, ma perché se ne serve, le assuma come forme della vita e così le associ, non più ai remoti miraggi dell'illusione e del mito, ma alla propria continua operosità.

L'esperimento di Kennick sembra dare per scontata una situazione che è stata vera nel passato quando era facile stabilire, a uno sguardo superficiale, se qualcosa era o non era arte, mentre è del tutto impossibile in un'epoca nella quale le opere d'arte sembrano fare di tutto per dissimulare il loro essere opere d'arte.

A questa situazione si è cercato di trovare una via di uscita fornendo un criterio di identificazione delle opere d'arte mediante una definizione dell'arte che fosse anche operativa, cioè che permettesse di decidere se qualcosa è arte o no. Rispetto alle definizioni tradizionali dell'arte come imitazione, espressione, conoscenza, le nuove definizioni apparivano più ambiziose, sobrie, dimesse. Le nuove definizioni prescindevano da qualsiasi valutazione dell'arte, mirando ad appurare semplicemente se qualcosa sia arte o no, indipendentemente dal valore dell'opera.

Che cos'è arte

Quello della definizione dell'arte così come per la definizione di design resta sempre un problema aperto.

All'origine del dibattito "che cos'è arte" si trova il diffuso scetticismo che era subentrato nella filosofia influenzata dal pensiero di Wittgenstein circa la possibilità di fornire una definizione dell'arte sulla base di condizioni necessarie e sufficienti⁴¹.

L'arte, si argomentava, possiede tra i suoi caratteri salienti quello di essere un concetto aperto, cioè continuamente incrementato dall'apparire di nuove opere, forme, tendenze. Presumere di poterne afferrare l'essenza racchiudendola in un numero finito di proprietà significa tradire proprio quell'aspetto creativo e innovativo dell'arte che sembra costituirne il tratto più caratteristico. Lo stesso ragionamento può valere per il design sempre in continuo cambiamento⁴².

Nel tentativo di aggirare l'ostacolo così presentato, si è obiettato che non necessariamente l'aspetto comune delle opere d'arte deve essere una qualche caratteristica manifesta potendo trattarsi di una proprietà relazionale, non visibile. In pratica alle definizioni funzionali che definiscono l'arte sulla base dello scopo che essa vuole raggiungere, si sono venute sostituendo le definizioni procedurali, basate cioè sui procedimenti messi in opera per riconoscere a qualche oggetto la qualifica di artisticità. Le teorie procedurali permetterebbero insomma di capire se qualcosa è arte indipendentemente dal suo valore. Un esempio di questo tipo è la "teoria istituzionale dell'arte" di George Dickie, all'interno del quale gioca un ruolo importante la nozione di "mondo dell'arte".

⁴¹ Cfr. Wittgenstein L., *Ricerche filosofiche*, trad. it. M. Trinchero, Einaudi, Torino 1999.

⁴² La tradizione di studi teorici sul design è quella tendente a proporre una definizione di design, con il proposito di cogliere la "struttura oggettiva" di cui seguire l'attuarsi della storia, a partire dalla data di nascita. Nella situazione italiana, la tendenza è quella di definire ciò che il design dovrebbe essere, piuttosto che analizzare il modo concreto con cui esso si manifesta nella realtà. Vittorio Gregotti nel suo *Il disegno del prodotto industriale. Italia 1860-1980*, (1986), dichiara "illusorio voler rispondere direttamente alla questione: che cos'è il design" e specifica "Bisogna seguire il cammino teorico che lo fonda come terreno e come oggetto di ricerca". Enzo Frateili inizia il suo *Il Disegno Industriale Italiano, 1928-1981 (Quasi una storia ideologica)*, con una precisa posizione che pone la "matrice del design unicamente nel grande corso razionalista di eredità bauhausiana". Concorda con Argan secondo il quale la storia del design "è la storia degli sforzi rivolti, da Morris in poi, ad eliminare la dissociazione posta tra arte e produzione determinata dalla rivoluzione industriale". Renato De Fusco in *Storia del design (1988)* ritiene che l'industrial design "non abbia avuto ancora un'adeguata teoria e una vera e propria storia" e ciò a causa "dell'impostazione prevalentemente ideologica degli studi". Crede inoltre, che le carenze teoriche siano determinate dal fatto che per teoria si è inteso "la ricerca di una definizione del design, peraltro continuamente smentita dai fatti", mentre la storia del design è stata sempre vista nella falsariga di quella dell'architettura". Per scrivere la storia di "qualcosa che non è stato ancora definito" egli propone di "non preoccuparsi di che cosa è il design, ma di descrivere come esso si manifesta". A questo fine formula un "artificio storiografico" che invece di poggiare su una definizione di design ne riassume la sua fenomenologia, individuata in un processo nel quale sono in relazione tra loro quattro fattori: Il progetto, la produzione, la vendita, il consumo.

Egli considera il “mondo dell’arte” una vera e propria istituzione sociale e grazie ad essa costruirà una definizione essenzialista dell’arte, ossia una definizione che tenta di individuare condizioni necessarie e sufficienti. Il mondo dell’arte è un’istituzione, sotto la quale esistono sistemi senza limiti. I sistemi sono costituiti da generi come teatro, musica, pittura e danza. All’interno di questi sistemi esistono sottosistemi, o categorie più specifiche in base alle quali l’arte può essere classificata. A causa della flessibilità della sua definizione, Dickie ritiene che il mondo dell’arte sia essenzialmente onnicomprensivo, con l’eccezione della necessità dell’arte di soddisfare determinate condizioni.

Per George Dickie il mondo dell’arte è composto da una serie di addetti ai lavori, - ad esempio critici, storici dell’arte, artisti - e di istituzioni apposite che hanno il compito di conferire ad un’opera lo “status” di opera d’arte. Ecco la sua definizione: «Un’opera d’arte in senso classificatorio è 1) un artefatto, 2) un insieme delle proprietà del quale ha fatto sì che gli venisse conferito lo status di candidato all’apprezzamento da una o più persone che agiscono per conto di una determinata istituzione sociale (il mondo dell’arte)»⁴³.

Il primo punto individuato da Dickie, l’esser l’opera un artefatto, rischia di tagliare fuori dall’arte un cospicuo numero di opere tradizionalmente intese come tali. Le poesie, il teatro, e più in generale molti eventi dal vivo, come i concerti, si potrebbe fare difficoltà a capire in che senso siano “artefatti”. Egli chiarisce quindi che con artefatto intende un qualsiasi “oggetto”, anche non fisico, fatto dall’uomo. In questo modo include nella sua definizione tutte le performance.

Alcune opere del Novecento, come i ready-mades, non sono però “fatte” dall’artista. Per fare in modo che i ready-mades, così come molte altre opere, rientrino nella categoria degli artefatti, egli deve fare una ulteriore specifica:

«L’orinatoio (l’oggetto semplice) è stato usato come un medium artistico per produrre l’Orinatoio (l’oggetto complesso) che è un’artefatto all’interno del mondo dell’arte – l’artefatto di Duchamp [...], l’orinatoio è stato di fatto usato, come medium artistico, nello stesso modo nel quale i pigmenti, il marmo e così via vengono usati per produrre opere d’arte più convenzionali»⁴⁴.

Nello stesso articolo Dickie si deve sforzare anche di “salvare” il termine artefatto dal rischio opposto, quello cioè di essere troppo inclusivo. Nel mondo dell’arte vi sono infatti moltissimi artefatti oltre alle opere d’arte, come le locandine e i cartelloni pubblicitari. Egli affronta la questione dividendo gli artefatti primari da quelli secondari:

«Per prevenire un’obiezione alla definizione, permettetemi di riconoscere che esistono artefatti creati per la presentazione ai pubblici del mondo dell’arte che non sono opere d’arte: ad esempio i cartelloni teatrali. Questi oggetti sono, comunque parassitici o se-

⁴³ G. Dickie, *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*, Cornell University Press, Ithaca (N.Y.), 1974, pp. 33-34, trad. it. in P. D’Angelo, *Introduzione all’estetica analitica*, Editori Laterza, Roma-Bari 2008, p. 14.

⁴⁴ Ivi, pp. 89-90.

condari rispetto alle opere d'arte. In questo contesto le opere d'arte sono artefatti di genere primario e i cartelloni teatrali, ad esempio, che dipendono dalle opere d'arte, sono artefatti di genere secondario. La parola «artefatto» presente nella definizione dovrebbe essere intesa in riferimento ad artefatti di genere primario»⁴⁵.

Quindi artefatto diviene un termine che deve contenere anche opere che normalmente non sono considerate artefatti, come i ready-mades, e però deve escludere cose che, sempre per il senso comune, sono artefatti, come i cartelloni teatrali. In sostanza egli rimodella questo termine per fare in modo che esso divenga, nella sua estensione, identico ad opera d'arte.

Paolo D'Angelo ricostruisce utilmente la questione:

«Dickie sembra incline a pensare che ogni conferimento di status artistico implichi di per sé stesso la trasformazione dell'oggetto in questione in artefatto; successivamente, ammette la possibilità che il conferimento sia solo presunto, e richiede che esso comporti una qualche trasformazione (in senso lato: può essere anche solo l'esibizione) dell'oggetto così come esso inizialmente è dato. Molti autori si sono pronunciati sulla «condizione di artefattualità», sia ribadendo la necessità di una trasformazione effettiva e intenzionale [...], sia argomentando che un oggetto può diventare un artefatto anche semplicemente assumendo nuove proprietà (per esempio per il fatto di essere isolato, o collocato in un luogo particolare [...]); altri [...] hanno sostanzialmente negato che l'essere un artefatto sia una nozione necessaria per la definizione dell'opera d'arte (per un riassunto di tutta la discussione)»⁴⁶.

La definizione di Dickie per ciò che è arte si traduce in una definizione inclusiva di arte. A causa di questa natura inclusiva, egli fornisce linee guida più specifiche su come si saprà quando il conferimento dello status è effettivamente avvenuto. Egli cita che se un pezzo è in un museo d'arte oppure è esposto in un teatro può essere etichettato come "arte". In questo caso, il lavoro sarà già passato attraverso l'esame accurato di individui nel mondo dell'arte, in quanto decidono che il pezzo è degno di attenzione pubblica. "Mondo dell'arte" (espressione coniata da Danto) è innanzitutto un mondo di idee, pensieri e teorie sull'arte, un mondo senza teoria e senza divenire, dove tutto lascia pensare che una volta raggiunto lo status di artisticità non si possa più tornare indietro, e che il riconoscimento di un oggetto come opera d'arte non sia legato a condizioni variabili nel tempo⁴⁷. Per contro, Jerrold Levinson ha proposto una definizione storica-intenzionale dell'arte. Una definizione per alcune caratteristiche vicina a quella di Dickie, ma che accentua l'importanza della storia nell'arte. Secondo Levinson l'arte è qualcosa «di concepito per essere considerato un'opera d'arte»⁴⁸ e come tale richiede una presa

⁴⁵ Ivi, p. 96.

⁴⁶ P. D'Angelo, a cura di, *Introduzione all'estetica analitica*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2008, p. 15

⁴⁷ G. Dickie, *La nuova teoria istituzionale dell'arte*, in S. Chiodo, a cura di, *Che cosa è arte*, UTET, Torino 2007, p. 86.

⁴⁸ P. D'Angelo, *Introduzione all'estetica analitica*, cit., p. 25.

in considerazione, da parte dell'artista, dell'arte precedente. Partendo dalla teoria istituzionale dell'arte, Levinson vuole mantenere il riferimento di Dickie e Danto a delle proprietà relazionali dell'opera, senza tuttavia accettare il carattere istituzionale del mondo dell'arte come proposto da Dickie. Su questo Levinson è molto chiaro:

«Quel che nego è che le istituzioni dell'arte all'interno di una società siano essenziali per l'arte e che un'analisi dell'artisticità deve allora necessariamente comprenderle. La produzione dell'arte è primaria, mentre le strutture e le convenzioni sociali che si sviluppano attorno a essa non lo sono»⁴⁹.

La relazione proposta da Levinson non è più tra l'opera e il mondo dell'arte considerato come una istituzione ma tra «la cosa e l'attività e il pensiero umani»⁵⁰.

La critica alla teoria istituzionale è duplice, da una parte essa non considera l'arte privata e isolata, in secondo luogo non tiene adeguatamente conto dell'apprezzamento richiesto da parte del fruitore, ossia «quale genere di sguardo deve essere chiesto allo spettatore in relazione all'oggetto»⁵¹.

Levinson si volge quindi ad analizzare l'intenzione di un individuo indipendente (l'artista), intenzione che, a suo dire, deve essere riferita alla storia dell'arte. A tale riguardo propone una prima definizione di opera d'arte:

«Un'opera d'arte è un oggetto inteso per essere guardato-come-opera-d'-arte attraverso ciascuno degli sguardi con i quali le opere d'arte già esistenti sono state correttamente guardate»⁵².

Una seconda definizione data da Levinson, più particolareggiata e complessa, ma sempre basata sugli argomenti essenzialmente esplicitati nella definizione precedente, ci aiuta a comprendere altri punti delicati dell'idea proposta, che vengono anche in questo caso difesi dall'autore.

«(l) X è un'opera d'arte

= X è un oggetto che una persona, o più persone, avendo un appropriato diritto di proprietà su X, non casualmente destina a essere guardato come opera d'arte, ad esempio in qualsiasi modo (o modi) attraverso il quale le opere d'arte precedenti sono o sono state correttamente (o con modalità standard) guardate»⁵³.

Sono parecchie le espressioni presenti in questa definizione che Levinson chiarisce.

Le affrontiamo una per una. Il richiamo al “diritto di proprietà” viene introdotto per sottolineare un punto molto particolare: non si può rendere arte ciò che non ci appartiene. L'intenzione del proprietario è sempre prioritaria, questa almeno è l'idea di Levinson. Normalmente è l'artista ad avere il diritto di proprietà di un'opera, è quindi la

⁴⁹ J. Levinson, *Defining Art Historically*, «BJA», n. 19, 1979, pp. 232-250; trad. it. *Una definizione storica dell'arte*, in S. Chiodo, *Che cosa è arte*, UTET, Torino 2007, p.74.

⁵⁰ Ivi, p. 55.

⁵¹ Ivi, p. 57.

⁵² Ivi, p. 58.

⁵³ Ivi, p. 59.

sua intenzione a contare, non sempre però è così. Può accadere, ad esempio, che un manufatto antico, dall'ignota funzione, venga ritrovato e che esso non sia considerato arte finché non viene esposto in un museo, ossia esposto per essere guardato come opera d'arte. A questo punto, è probabile che tale oggetto venga considerato un'opera d'arte. Se tuttavia qualcuno dovesse accampare successivamente dei legittimi diritti di proprietà sull'oggetto, e non volesse esporlo non considerandolo arte ma magari un oggetto di valore religioso o privato, a dire di Levinson tale oggetto non perde semplicemente il suo statuto di artisticità, non l'ha mai avuto. Non è mai stato un'opera d'arte. Egli specifica inoltre che "destina a" va considerato come la sintesi di «forma, orienta o concepisce allo scopo di», in modo da accogliere all'interno della definizione anche *found art* e arte concettuale. Altre specificazioni richiede anche «l'intenzione di destinare a essere guardato come opera d'arte». Sembra infatti che spesse volte gli artisti non tengano minimamente conto della storia dell'arte, è possibile anche che spesso neanche la conoscano. Levinson a tale riguardo introduce la possibilità che tale intenzione sia una «intenzione non consapevole dell'arte», ossia che l'artista realizzi un'opera semplicemente avendo un'intenzione orientata verso un tipo di sguardo, pur non sapendo che tale modo di guardare l'opera sia già stato presente nella storia dell'arte⁵⁴.

Se però un artista non tiene in alcun modo conto dello sguardo che alla sua opera debba essere rivolto, secondo Levinson, egli fallisce nel produrre arte. Insomma l'arte deve sempre essere prodotta tenendo conto di qualcuno, del suo modo di recepirla. Anche nel caso dell'arte privata, che come abbiamo visto egli fa rientrare tra le arti genuine, l'arte è pensata nella mente dell'artista, nell'interesse sia dell'artista stesso che di fruitori potenziali. In questo modo anche la teoria di Levinson viene viziata da una certa circolarità che sposta, come anche la teoria istituzionale, l'onere della decisione di *cosa sia arte* su qualcun altro, senza specificare perché ciò avvenga.

È vero che la definizione di opera d'arte rimanda ad opere d'arte precedenti, senza mai dire cosa l'opera d'arte sia, cioè, come egli stesso scrive: «La definizione ricorsiva, - sopra citata - però, non spiega il senso di «opera d'arte»⁵⁵.

Perché qualcosa sia arte, deve essere concepita come tale da chi l'ha prodotta. Se il lavoro dell'artista che produce l'opera non comportasse un legame cosciente con almeno alcune delle opere d'arte precedentemente prodotte, non potremmo dire che quella che sta attualmente producendo è arte.

Secondo Dickie, se so che cos'è un mondo dell'arte, so già cos'è arte, e viceversa. Qualcosa è arte perché qualcun altro ci dice che lo è. Ma allora ciò che vorremmo sapere è proprio perché lo fa, sulla base di quali convinzioni, di quali scelte.

La teoria istituzionale riesce ad essere così apparentemente priva di condizioni restrittive e valutative solo perché scarica il peso delle scelte e delle valutazioni ad altri.

⁵⁴ Ivi, p. 61.

⁵⁵ Ivi, p. 70.

Secondo Levinson, per sapere cosa è arte in un determinato tempo storico devo già sapere che cosa veniva considerato arte in un momento precedente. Tuttavia, a differenza della teoria di Dickie, questa teoria riserva un ruolo centrale alle intenzioni con le quali un determinato oggetto è stato prodotto, e con ciò si avvolge in ulteriori problemi. Altro problema è dato dal fatto che le opere d'arte sono state considerate in molti modi diversi, che spesso hanno poco a che vedere con la loro artisticità. Per sapere se qualcosa è o non è arte, bisogna fare esperienza dell'arte, e un giudizio di artisticità pronunciato senza fare esperienza dell'arte non è nulla di serio. I caratteri di questa esperienza si manifestano anche nell'incontro con opere meno complesse, che richiedono un coinvolgimento minore e con le quali possiamo fare un tratto di strada più breve. Se ci chiediamo quali siano gli aspetti del nostro comportamento che vengono attivati dall'esperienza estetica, sembra inevitabile notare che di fronte all'opera d'arte mettiamo in atto attitudini conoscitive ed emotive.⁵⁶

L'antica teoria dell'imitazione legava l'attività imitativa alla conoscenza, alla soddisfazione che proviamo nel conoscere e nel riconoscere; Croce legava l'estetica alla conoscenza intuitiva dell'individuo e ancora, per i teorici come Nelson Goodman, l'arte è essenzialmente un modo di vedere il mondo, anzi una delle forme attraverso le quali lo costruiamo. L'orientamento cognitivista, ossia quello che vede nell'arte una forma di conoscenza, è presente in tutte le epoche e nelle tendenze più diverse. In *Vedere e costruire il mondo*⁵⁷ è condensato il pensiero di Goodman circa la "costruzione soggettiva" del mondo. In quest'opera prende in considerazione la cosiddetta idea di arte pura che sostiene di non avere nessun riferimento al mondo esterno, ma che tutto ciò che c'è di rappresentato sia intrinseco all'opera stessa. Egli è contro l'idea di una purezza assoluta sostenendo che un'opera rimanda sempre a qualcos'altro, pertanto la si può considerare una simbolizzazione. Da questo emerge come al centro delle sue riflessioni ci sia la percezione e la rappresentazione. Goodman immagina un sistema percettivo integrato che attivamente esplora ciò che vede e che non è disgiunto dalla componente cognitiva. La conseguenza? Secondo la sua concezione, ogni cosa che viene percepita dal singolo soggetto, è un'interpretazione dello stesso. Il pensiero diviene dunque - secondo il filosofo - un'attività che conferisce senso, è una costruzione simbolico-concettuale, da qui il nome della posizione teorica di costruttivismo o costruzionista, come egli stesso si definisce. Tutte queste riflessioni hanno sviluppato la concezione contemporanea anti-positivista. Il pensiero di ogni individuo è libero e in questa libertà costruisce le proprie "versioni di mondo", sia in rapporto ai propri fini, sia ai contesti. Da qui Goodman riabilita la funzione dell'arte, che non è più la mera rappresentazione di sentimenti, ma possiede la capacità costruttiva di interpretare fenomeni spesso irriducibili razionalmente.

⁵⁶ P. D'Angelo, *Introduzione all'estetica analitica*, cit., p. 15.

⁵⁷ Nelson Goodman, *Vedere e costruire il mondo*, trad. di C. Marletti, Universale Laterza, Roma-Bari, 2008.

capitolo terzo

Arte vs design, design vs arte

Se l'arte del passato costituiva per Argan un modello del lavoro sociale, il presente vede l'arresto di questa spinta ideologica, la fine della funzione di guida dell'arte che ora si accoda al progresso tecnologico e al circuito del consumo. Nel febbraio del 1968 il critico afferma: «sottraendosi all'impegno ideologico che aveva assunto dopo l'ultima guerra mondiale l'arte non ha affermato la propria autonomia od il proprio carattere metastorico; si è semplicemente inserita in una situazione storica diversa e non più rivoluzionaria»⁵⁸.

Una contestazione adatta a un'arte che aderisce alla contingenza e all'evento chiamando anche la critica alla stessa adesione, e negando di fatto il rapporto tra arte e storia. «Non è per ragioni di nomenclatura che esitiamo a qualificare arte un happening o un oggetto a consumo ribaltato di Oldenburg» – afferma Argan – «di codesti fenomeni non si nega affatto l'esteticità, soltanto si constata che la loro esteticità non costituisce un valore» – e prosegue – «la possibilità di vivere esperienze senza che queste costituiscano valori non sarà da scartare a priori, ma per ammetterla bisogna accettare l'idea (o, purtroppo, la realtà) di una società la cui struttura fondamentale non sia più la storia»⁵⁹.

Viviamo dunque in un'epoca di storie plurali; un'epoca in cui le tradizioni si intersecano per creare uno strano, ma interessante *melting pot* in cui non c'è alcuna narrazione che sia egemone. Forse è arrivato il momento di sondare l'ipotesi più estrema, secondo cui la nostra epoca non è solo pluralista, ma anche post-istorica.

Consideriamo l'arte di Claes Oldenburg, uno dei maggiori artisti americani. Molti i musei d'arte contemporanea espongono le sue opere. La matrice della sua arte sta nella riproduzione di un oggetto d'uso quotidiano, di un oggetto qualunque, di un oggetto industriale, in opera artistica. Oldenburg si concentra sul consumismo nella società americana contemporanea, realizzando sculture in stoffa imbevuta di gesso, dipinte grossolanamente con colori sgargianti, raffiguranti *roast beef*, *gelati*, *hamburger* e quant'altro la popolazione americana consumava negli anni Sessanta.

L'oggetto di consumo, in particolare il cibo, si carica di un'accezione di orrido perché viene snaturato del suo ruolo primario e ridotto a prodotto commerciale. Quindi l'artista porta avanti una critica al mercato del consumo e nel contempo opera uno smantellamento dei valori dell'arte, riscontrabile nella scelta di modelli bassi e popolari. I colori accesi della pittura astratta americana del dopoguerra ritornano nelle salse dei panini e dei gelati di Oldenburg, che trasudano colore come se sanguinassero. Hamburger e cono gelato sono quindi alterati nelle dimensioni gigantesche, nel materiale, nella consistenza morbida della tela imbottita. Sono una critica ironica agli eccessi quantitativi

⁵⁸ G. C. Argan, *La fronda*, in «Metro», 13, 1968, p. 6.

⁵⁹ G. C. Argan, *Prefazione*, in I. Tomassoni, *Lo spontaneo e il programmato*, Milano 1970, p.VI.

Fig. 46, Claes Oldenburg, *Roast Beef*, 1961.

del consumismo. *Hamburger gigante* (1962), ad esempio, è la versione gigante di un'immagine tipica del ventesimo secolo. L'opera prende spunto infatti dall'impero del fast-food americano, che si sviluppò con incredibile velocità negli anni Sessanta. Non solo la scelta di un soggetto non convenzionale ma anche la morbida consistenza del materiale rompe con tutti i preconcetti sulla solidità della scultura tradizionale.

Fig. 47, Claes Oldenburg, *Floor Burger*. 1962.

Fondamentale dal punto di vista dell'evoluzione del lavoro di Oldenburg è la *Bedroom Ensemble* del 1963. L'artista ricostruisce un intero ambiente utilizzando materiali molto simili a quelli di una stanza da letto reale; tuttavia, accentua l'irrealismo della composizione attraverso un uso letterale della prospettiva nelle tre dimensioni, che stravolge le forme e pone lo spettatore in una condizione di disagio percettivo. Siamo in presenza di una camera da motel distorta, non più soffice, ma rigidamente geometrica. La distorsione è il sintomo attivo del rifiuto e della non accettazione di queste immagini popolari.



Fig. 48, Claes Oldenburg, *Bedroom Ensemble*, 1963.

A partire dal 1965 Oldenburg incomincia a progettare degli oggetti giganti con finalità monumentali. *Lipstick* (1969), che possiamo storicamente situare tra i marchingegni dada che sfidano la razionalità tecnocratica della guerra, è uno spartiacque nella produzione di Oldenburg: negli anni Settanta si rafforzerà la vocazione a ingrandire oggetti triviali per installarli all'aperto, a confronto con lo spazio pubblico, a partire da *Clothespin* (1976), una molletta gigante conficcata in verticale in una piazza di Filadelfia. Dall'analisi di queste opere si possono desumere le caratteristiche principali della produzione di Oldenburg:

la scala ingrandita rispetto all'oggetto reale;

l'accentuazione dei colori in chiave antinaturalistica;

l'utilizzo di oggetti della società contemporanea dei consumi, scelti tra quelli meno simbolici e più banali;



Fig. 49, Claes Oldenburg, *Lipstick (Ascending) on Caterpillar Tracks*, 1969.



Fig. 50, Claes Oldenburg, *Clothespin*, Philadelphia, 1976.

l'ironia sottesa a questa scelta;

una sorta di fascinazione nei confronti di questa stessa banalità.

Infatti, nonostante l'apparenza puramente ludica delle sue opere, Oldenburg è un acuto indagatore dei riti e dei miti della società e dei meccanismi di percezione della realtà. Oldenburg e gli altri artisti della Pop Art indagano il culto della celebrità, il feticismo delle merci e la proliferazione dei media che permeava la vita quotidiana in America e nel Regno Unito dopo la seconda guerra mondiale.

Indagare il rapporto tra la Pop Art e il Design ludico dello stesso periodo chiarisce la reciprocità d'influenza tra arte e design. Chiunque conosca una morbida scultura di Claes Oldenburg e l'accosta al divano *Superonda* degli Archizoom, capirà facilmente l'influenza del mondo del design sul movimento della Pop Art e viceversa. L'idea è che entrambi sono prodotti della stessa età, un periodo in cui artisti come Warhol trovavano la bellezza negli oggetti di produzione di massa e nelle immagini della vita quotidiana, e quando designer come Charles e Ray Eames, utilizzavano nuove tecnologie per rendere tali oggetti e immagini più accattivanti. Era un momento di cancellazione delle gerarchie, tra arte e design.



Fig. 51, Archizoom, *Superonda*, Poltronova, 1967.
Fotografia © Centro Studi Poltronova.



Fig. 52, Ray e Charles Eames, *La Chaise Lounge Chair*, Vitra, 1956.

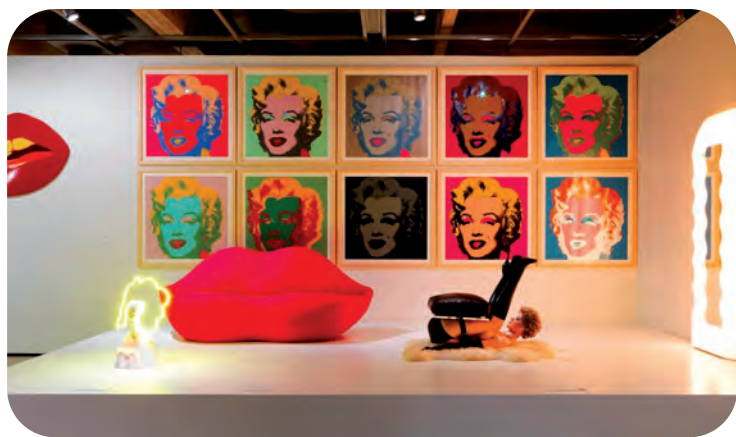
Analizziamo ora i gruppi dell'avanguardia del design italiano degli anni Sessanta del Novecento.

Il radical-design o contro-design nasceva a opera di giovani architetti come atto di contestazione al sistema perciò riconducibile proprio al discorso delle avanguardie.

Il modello a cui si fa riferimento è quello del designer-artista, che con un ruolo culturale d'avanguardia crea nuove sollecitazioni secondo un procedimento di novità e provocazioni tipico delle arti figurative. Il radical-design si presentava pertanto con una tale varietà di atteggiamenti da renderne difficile una definizione, tuttavia tra le sue caratteristiche principali vi era quella di caricare l'oggetto di significati in maniera formalmente provocatoria e di rivendicare un'area creativa in cui esercitare l'invenzione poetica al di fuori di paralizzanti considerazioni funzionalistiche. In altre parole il radical-design tentava in maniera più o meno lucida e contraddittoria di superare il discorso disciplinare del design, cioè la ricomposizione delle contraddizioni a livello formale, distruggendo proprio a questo livello l'abituale immagine del prodotto, negando l'elargizione di una correttezza formale in grado di appagare nei termini obsoleti del «buon gusto». Si progettavano, quindi, nei casi più eversivi, mobili dall'uso impossibile e dalla chiara discendenza dadaista: sedie sbilenche, tavoli zoppi, letti impossibili, ma, almeno in un primo tempo, i modi di manifestazione del radical-design non si limitavano alla sola produzione di oggetti, avvalendosi peraltro di scritti teorici, immagini, filmati, happening.



Fig. 53a, b, Mostra *Pop Art Design*, museo di arte moderna di Espoo, Finlandia, 2015.



L'industria dell'arredamento fu pronta a porsi in relazione con questi gruppi: la Poltronova mise in produzione nel 1967 il (più volte citato), divano *Superonda*, quello componibile, *Safari* (1968) la sedia elastica *Mies* degli Archizoom, il guantone *Joe* di De Pas-D'Urbino-Lomazzi nel 1967 e soprattutto le ceramiche *Yantra* e gli elementi della *Stanza Grigia* di Ettore Sottsass jr nel 1969. La Gufram di Torino cominciò a produrre gli oggetti-natura *I Sassi* (1967) di Piero Gilardi e quelli in poliuretano elastico degli Strum (Derossi, Ceretti, Rosso), come *Pratone* e la poltrona *Torneray* del 1969. Superstudio produsse le lampade in plastica *Onda* e *Passiflora* (1968); Zanotta, che già nel 1945 aveva prodotto *La sedia per visite brevissime* di Bruno Munari, realizzava nel 1969 la poltrona gonfiabile *Blow* di De Pas-D'Urbino-Lomazzi, *Sacco* di Gatti, Paolini e Teodoro, e metteva in produzione *Mezzadro* dei fratelli Castiglioni progettato nel 1955.

Fig. 54, Archizoom, Sedia *Mies*, Poltronova, 1969.



Fig. 55, Ettore Sottsass, Vista della mostra "Ettore Sottsass. Radical Design" al Metropolitan Museum of Art, New York. The Metropolitan Museum of Art, 2017. Fotografia di Anna-Marie Kellen.





Fig. 56, Ettore Sottsass, *La stanza grigia*, 1969. Fotografia di Alberto Fioravanti.

Fig. 57, Piero Gilardi, *Sassi*, Gufram 1974.



Fig. 58, Strum, (Derossi Ceretti, Rosso), *Poltrona Torneraj*, Gufram, 1969.

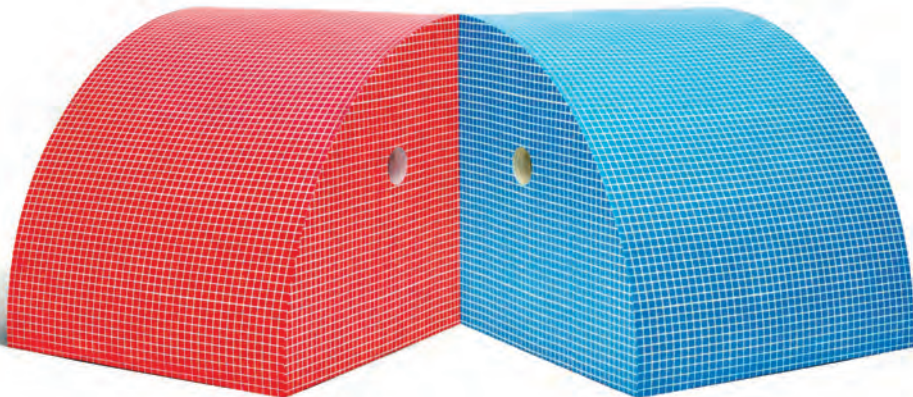




Fig. 59, Bruno Munari, *Sedia per visite brevissime*, Zanotta, 1945.

Fig. 60, De Pas, D'Urbino, Lomazzi e Carla Scolari, *Poltrona trasparente in PVC Blow*, Zanotta, 1967.



Fig. 61, Gatti, Paolini e Teodoro, *Sacco*, Zanotta, 1969.

Altri architetti operavano più direttamente attraverso installazioni, performance, happening, come gli Ufo, Ugo La Pietra, Gianni Pettena, e altri, puntando a sperimentare il progetto come trasformazione provvisoria dello spazio per una società nomadica dispersa nella metropoli.

Risulta chiaro che la Pop Art così come il design furono tutt'altro che dei fenomeni omogenei, ma piuttosto espressione di un gran numero di posizioni diverse. Artisti come Jasper Johns e Edward Ruscha hanno scoperto una nuova realtà, in particolare nel diluvio di artificialità e superficialità diffusa dai luoghi comuni, ambienti ordinari, realtà apparentemente marginali come la fiammella di un fornello a gas o il fuoco di una sigaretta o una cifra o una sagoma notturna di un edificio architettonico. Il francese Raymond Hains ha lavorato con il recepimento delle proporzioni e delle dimensioni, metodi che sono stati successivamente perseguiti nei progetti di Gaetano Pesce e dallo Studio65.

Fig. 62, Gaetano Pesce, La chair *UP5* e *UP6*, C&B (Cassina & Busnelli), 1969.

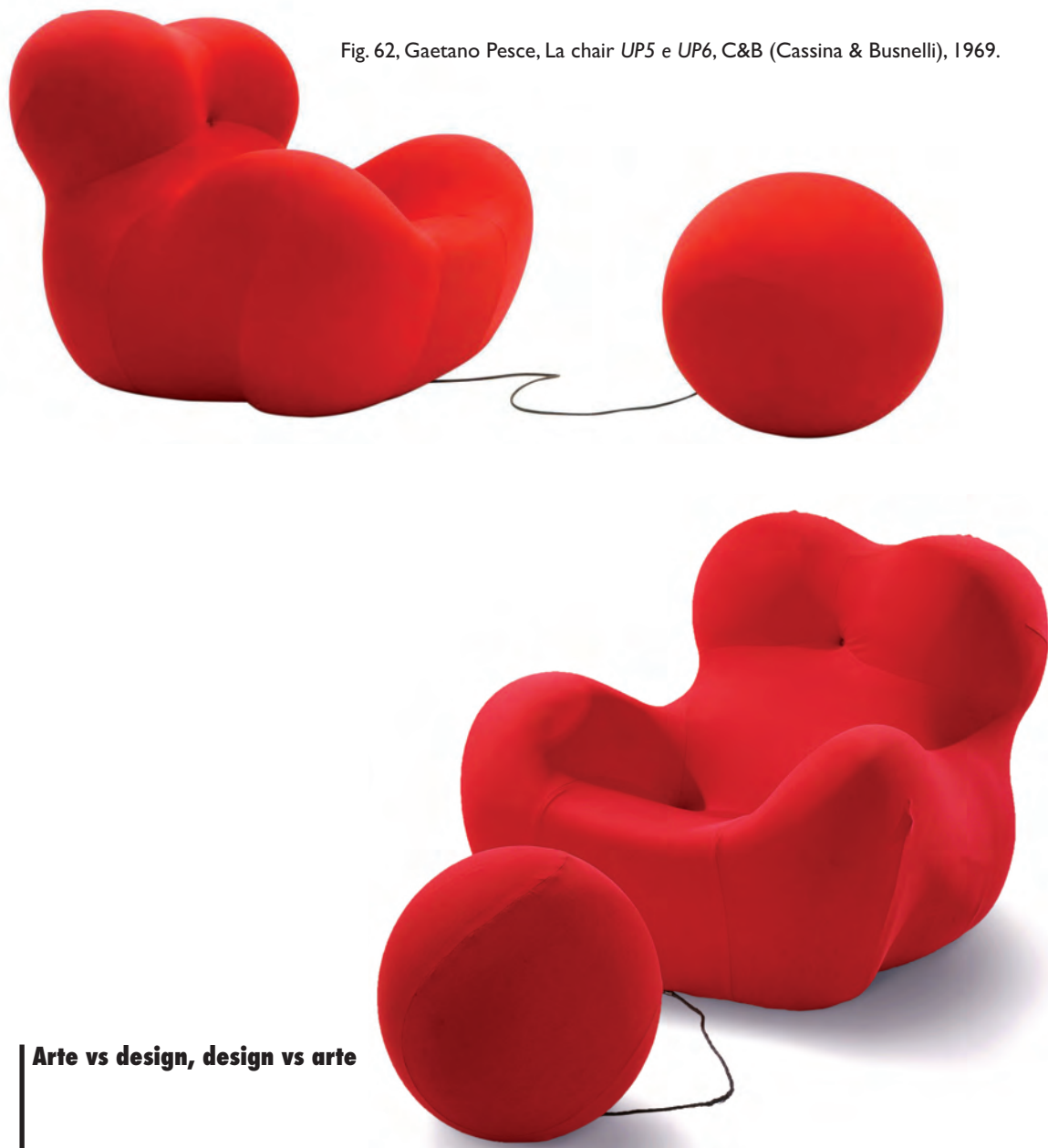




Fig. 63, Studio65 (Franco e Nanà Audrito), *Il Leonardo*, 1969.

Fig. 64, Raymond Hains, *Palisade de skis*, 1997.





Fig. 65, Judy Chicago, *Rainbow Pickett*, 1964.

Artisti come Robert Indiana e Judy Chicago, a loro volta, hanno preso ispirazione dall'arte popolare, come il designer Alexander Girard e Ettore Sottsass avevano fatto prima. Ma non solo i motivi, ma anche le strategie di presentazione e la commercializzazione di artisti e designer convergevano tra loro.

I critici Filiberto Menna e Germano Celant descrivono i nuovi modi attraverso i quali gli architetti italiani d'avanguardia tentavano di superare l'alienazione percepita in tutte le fasi della progettazione, del consumo e della mediazione dell'oggetto di design. Si trattava di una "crisi dell'oggetto", all'interno della quale gli architetti si spostavano dalla progettazione del prodotto a quella che Menna ha descritto come "una progettazione dei comportamenti"⁶⁰.

⁶⁰ Ambasz, 1972, p. 367.



Fig. 66, Judy Chicago, *The Dinner Party*, 1974.

Fig. 67, Alexander Girard, *Sedia n. 66310*, 1967.



Fig. 68, Alexander Girard, *Wooden Dolls*, 1963.

Tuttavia, nei primi anni Settanta, l'ottimismo del Sessantotto si era ampiamente trasformato nella frustrazione per l'assenza di riforme sociali. In questo contesto i prodotti dei designer radicali apparivano inefficaci e le loro strategie critiche problematiche.

Lo storico dell'architettura Manfredo Tafuri criticò questi architetti come dispensatori di una "sempre più commercializzata" forma d'ironia. I prodotti Pop dei designer radicali erano visti come strumenti inadeguati al cambiamento sociale; troppo facilmente identificati come *status symbol* dai consumatori più giovani, rappresentavano la capacità del mercato di inghiottire ogni tentativo di sovversione⁶¹.

Si tratta di opere che testimoniano come l'arte e il design abbiano proceduto fianco a fianco nel corso degli anni, mescolandosi e talvolta camminando a braccetto: esemplare il caso di Ettore Sottsass che, per un periodo della sua carriera, scelse di collaborare con artisti scultori al fine di realizzare "sculture utili". Di quel periodo la serie di arredi concepiti insieme a Mario Ceroli, riprendendo le linee del quadro di De Chirico "Mobili nella Valle".

Fin qui, sia pur in termini molto schematici, si è visto come il radical-design e la pop art abbiano condiviso uno stesso percorso e perseguito uguali obiettivi. Tra le caratteristiche principali applicate nel design vi era quella di caricare l'oggetto di significati in maniera formalmente provocatoria e di rivendicare un'area creativa in cui esercitare l'invenzione poetica al di fuori di paralizzanti considerazioni funzionalistiche. Così come gli artisti pop adottando il linguaggio del design, della pubblicità, della televisione e del commercio sono riusciti a creare un'opera giocosa, ma spesso anche volutamente irriverente e provocatoria esercitando con le loro opere una critica ironica agli eccessi quantitativi del consumismo.

A questo punto però va preso atto che da un certo momento in poi esso perde la sua carica eversiva e dissacratoria. Infatti, gli operatori, non credono più che mediante il design si possano attuare rifondazioni totalizzanti ed estranee allo specifico progettuale.

Dopo il 1975 la ricerca si trascina su un terreno sempre più intellettualistico e consunto. Infatti dopo l'avvento delle sinistre l'attività libertaria di una cultura architettonica alternativa non ha più un nemico visibile. Si è nel bel mezzo di quel problema degli intellettuali che hanno vinto le lotte degli anni '70 e soffrono di disagio di essere divenuti una maggioranza.

⁶¹ Ambasz, 1972, p. 398.



Fig. 69, Mario Ceroli, Ettore Sottsass, *Mobili nella Valle*, Poltronova, 1972.

La lotta non è più fra destra e sinistra ma tutta interna alle sinistre. Gli architetti e i designer d'avanguardia nel momento in cui entrano nei musei e vengono acquisiti dalla cultura ufficiale cambiano lavoro, si disperdono, seguono altre strade.

Di fronte alle innumerevoli contraddizioni e crisi del mondo contemporaneo, il design neomoderno reagisce indicando un mondo di oggetti tutti da inventare, oggetti non solo giusti, funzionali, ergonomici ma pure fantasiosi, allegri, creativi. Molto più che semplici mobili.

Una notevole ripresa di interesse per la materia, sotto un aspetto espressivo e teorico del tutto rinnovato e sotto il possibile nome di neo-radicalismo, è data dall'attività che alla fine degli anni Settanta ruota attorno allo Studio Alchimia di Milano di Alessandro Guerriero, cui collaborano De Lucchi, Mendini, Navone, Branzi, Sottsass. Ricerche e lavori sul decoro e sul banale condotti anche da Raggi e Puppa (mostre e scenografie), teorizzati e diffusi sulle riviste *Modo* e *Domus*. Alessandro Mendini, smessi gli atteggiamenti radicali di un tempo, interpreta il design come risemantizzazione del quotidiano in una forma da lui definita «Banal design». Come progettista opera mediante due tipi di redesign: quello su arredi famosi dei Maestri del design e quello su oggetti di tutti i giorni, credenze, scrivanie, sedie, rinvenuti dal rigattiere e sui quali egli applica piccole nuvolette di plastica, decori alla Kandinsky, oppure macchie alla Seurat come nel caso della scocca in falso barocco piemontese e della tappezzeria dell'immaginary *poltrona di Proust* da lui disegnata per Alchimia (1977).



Fig. 70, Alessandro Mendini, *Poltrona Proust*, Alchimia, 1978.



Fig. 71, Alessandro Mendini, *Credenza*, Alchimia, 1978.

Sottsass si stacca da Alchimia e fonda *Memphis*. Il nome *Memphis* contraddistingue una società di recentissima formazione e dalle idee molto chiare sulla produzione e diffusione a scala internazionale di arredi per un nuovo modo di immaginare la casa e gli oggetti di tutti i giorni. Di qui scaturisce la caratteristica peculiare di *Memphis*, la sua internazio-



Fig. 72, Ettore Sottsass, Una collezione di oggetti Memphis.

nalità, che ha funzionato da cartina di tornasole per verificare come più o meno in tutto il mondo, anche se con precedenti culturali e previsioni diverse, esiste un desiderio irrimediabile di caricare il design di valori e di uno spessore comunicativo sempre più densi, come se il design ideologicamente schematico e quella che è stata per tanto tempo l'utopia di una possibile soluzione progettuale compatta e semplice non riuscissero più a rispondere a quelle che sono invece la mobilità sociale, le necessità pubbliche, la spinta storica. Pescando nel Pop, nel Kitsch, nella Banalità, nella storia il design neomoderno offre una immagine di rinnovamento.

Per venire, infine, ad anni più recenti, nell'ibrido panorama della ricerca attuale i diversi movimenti mettono in luce in modo ancora più convincente il legame, a doppio filo, che si era instaurato tra l'arte e l'industria. Nella contemporaneità vale ricordare un esempio emblematico, del rapporto quasi simbiotico che esiste tra le due: l'azienda Vitra ha saputo mantenere dal 1950 ad oggi un giusto equilibrio tra i due elementi. Nuovo sviluppo ha trovato l'artigianato artistico, il quale costituisce un enorme patrimonio culturale ed economico, rappresenta l'emblema del gusto, della creatività, dell'unicità del prodotto Made in Italy nel mondo. E presente in tutti i settori produttivi, opera in stretto rapporto con l'ambiente, la storia, i costumi ed i movimenti culturali del territorio, tanto da caratterizzare stili di vita, epoche e aree diversi che rappresentano straordinari habitat o distretti artigiani.

Dall'inizio degli anni Ottanta, le opere d'arte sono create sulla base di opere già esistenti; sempre più artisti interpretano, riproducono, espongono nuovamente e utilizzano opere d'arte realizzate da altri oppure prodotti culturali. Inserendo nella propria opera quella di altri, gli artisti contribuiscono allo sradicamento della tradizionale distinzione tra produzione e consumo, creazione e copia, ready-made e opera originale. La questione artistica non si pone più nei termini di un "Che fare di nuovo?", ma piuttosto di "Cosa fare con quello che ci ritroviamo?". In altre parole, come possiamo fare per produrre singolarità e significato a cominciare da questa massa caotica di oggetti, nomi e riferimenti che costituiscono il nostro quotidiano? Oggi gli artisti programmano le forme più che comporle. Invece di trasfigurare gli elementi (i supporti, e i materiali, ecc.) ricombinano forme già disponibili utilizzandone le informazioni. Ogni opera deriva da uno scenario che l'artista proietta sulla cultura, considerata a sua volta come cornice narrativa che produce nuovi possibili scenari in un movimento senza fine. In piena era di estetica dei consumi la distinzione tra merce e arte non esiste più. L'arte è merce e la merce è arte. Nella vita quotidiana, l'interstizio che separa produzione e consumo si restringe ogni giorno. L'arte è divenuta viatico di prestigio sociale dentro la logica di un assestato e diffuso feticismo di massa. L'arte è un veicolo pubblicitario, una fonte di consenso, una manifestazione di potere. Una merce da mobilitare. Perciò questa stessa logica, che ha inghiottito l'arte nei dinamismi fantasmatici del consumo, non poteva non elevare simmetricamente i prodotti del consumo a una loro nuova evidente sostanziale dignità estetica.

Consumare è diventata un'arte. Vendere un'attitudine estetica. Gestire il prodotto una raffinata attitudine curatoriale. Venendo meno, nell'arte contemporanea, l'elemento di giudizio basato sulla distanza storica, risulta difficile attribuire alle opere un valore intrinseco come massima testimonianza di un'epoca storica o dimostrazione di inventiva o virtuosismo senza precedenti. L'arte contemporanea si presenta in una miriade di forme: arte commestibile, installazioni multimediali, esperienze teatrali, opere di realtà virtuale, ecc, ecc. Un vero universo estetico e creativo, per orientarsi nel quale sono necessari strumenti non sempre del tutto accessibili al pubblico non specializzato.

Gli anni Novanta, ci hanno lasciato una nuova parola: *design-art*. Si definisce così l'attitudine progettuale di alcuni artisti visuali. La massima esponente di questo filone dell'arte è probabilmente Andrea Zittel. Le sue *A-Z Living Units* sono minuscole ed eleganti unità abitative portatili complete di tutto e che tutti vorrebbero collezionare.

L'artista californiana ha fatto del concetto di abitazione l'oggetto delle sue installazioni e della sua ricerca d'artista.

Zittel trasforma tutto quello che è riferito alla sfera domestica (mangiare, dormire, vestirsi, socializzare) in sperimentazioni artistiche che prevedono l'invenzione di inediti oggetti di design. L'artista lo chiama *investigative living*: riflettere su gesti e oggetti quotidiani trasformandoli in opere d'arte. Da questo "design della vita" sono nati le *A-Z Wagon*

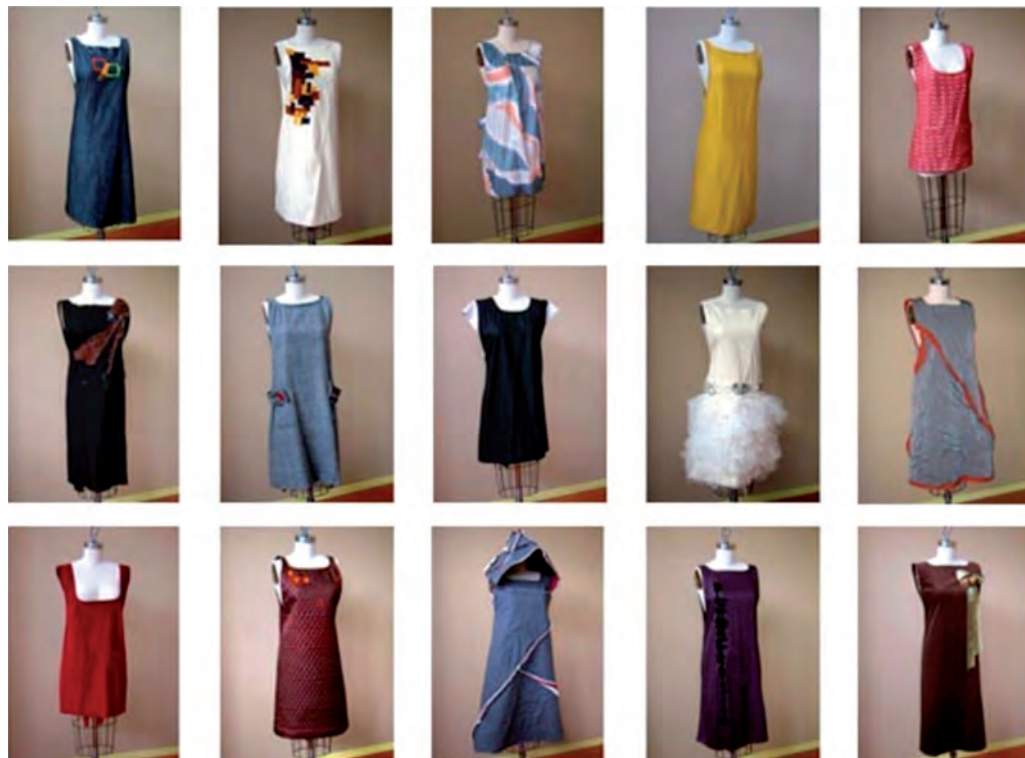


Fig. 73, Andrea Zittel, *The A to Z Living Units*, 1993.

Stations, capsule di metallo appoggiate al terreno, dotate di un giaciglio e pochi altri comfort, e *Smockshop* un progetto di commercializzazione dei suoi abiti-opere d'arte.



Fig. 74, Andrea Zittel, *A-Z Wagon Stations*, 1990.

Fig. 75, Andrea Zittel, *Smockshop*, 2007.Fig. 76, Jorge Pardo, *Veduta dell'Installazione* alla Galleria Victoria Miro di Venezia.

Non si tratta più di elaborare una forma sulla base di materiale grezzo, ma di lavorare con oggetti che sono già in circolazione sul mercato culturale, vale a dire, oggetti già informati da altri oggetti. Gli sconfinamenti nel design sono la cifra di tanti altri artisti degli ultimi due decenni: le installazioni di Jorge Pardo emulano le spettacolari ambientazioni Verner Panton, (vedi la sede del Spiegel di Amburgo).



Fig. 77, Verner Panton, The swimming pool, Der Spiegel building, Hamburg, 1969.

Fig. 78a, b, Verner Panton, Der Spiegel building, Hamburg, 1969.



Tobias Rehberger lavora nell'ambito dell'architettura e del design per esplorare l'intersezione delle due discipline all'interno delle belle arti. Le sue installazioni interattive alterano gli spazi della galleria e indagano il ruolo degli oggetti funzionali all'interno di questo contesto, creando inaspettate combinazioni visive ed esperienze inedite per lo spettatore.



Fig. 79, Tobias Rehberger, Installazione, Bar Oppenheimer, New York. Fotografia di Matthew Cianfrani, 2013.

Sotto la sigla Atelier van Lieshout, (AVL), l'artista, produce cose - funzionali e non - che è difficile catalogare inequivocabilmente alla voce opere d'arte, anche se è uno dei protagonisti della scena artistica internazionale. Con alcuni collaboratori, l'artista concepisce oggetti, ambienti e addirittura intere città (come AVL-Ville) che già nell'estetica estemporanea e fai-da-te si dichiarano alternative alla nostra quotidianità over-designed. Oltretutto, spesso non funzionano, o rimangono irrealizzabili utopie (o distopie, a seconda dei punti di vista); ma non importa, perché il loro scopo è proprio quello di generare una critica alla contemporaneità ultra-progettata, iperproduttiva e, altrettanto furiosamente, consumistica.

Sin dai primi anni Novanta, l'artista britannico Liam Gillick ha prodotto un variegato corpus di opere attraverso i media più diversi, utilizzando l'installazione, il video, la scultura, il testo e l'animazione digitale, e accompagnando tutto ciò con un'intensa produzione teorica e critica. Al centro del lavoro di Gillick troviamo un insieme complesso di temi di estrema attualità e tra loro profondamente correlati: la relazione con lo spazio – inteso non solo come spazio fisico ma anche come spazio politico, sociale ed econo-



Fig. 80, Atelier van Lieshout, *Crawling Man*, 2011.



Fig. 81, Atelier van Lieshout, *Installazione*, Parigi, 2017.

mico – la centralità del ruolo dello spettatore come agente attivo e produttore di significato, il mondo della comunicazione e le relazioni tra economia tardo-capitalista, arte e istituzioni. Sin dai suoi esordi, infatti, Gillick ha posto il confronto con lo spettatore al centro del suo lavoro, attraverso la creazione di situazioni – sia formali che performative – in cui sono messi criticamente in discussione alcuni parametri legati alla fruizione dell'arte, al funzionamento delle istituzioni ad essa deputate, alla creazione e alla trasmissione del concetto di valore.



Fig. 82, Liam Gillick, Installazione, Schreibtischuhr, Galerie Meyer Kainer, Vienna, 2017.

In oltre cinquant'anni di carriera, John Armleder ha sviluppato un'opera che va oltre i codici della critica e il sistema dell'arte per superare le barriere tra arte e architettura, arte e design, arte e oggetti d'uso quotidiano. La sua pratica multiforme si articola fra



Fig. 83, John Armleder, *Better, Quasi*, Massimo De Carlo, Milano, 2017.

pittura, scultura, installazione ambientale, performance, video, testi critici e progetti editoriali. Unendo casualità e progetto, cultura alta ed *entertainment*, ironia straniante e analisi concettuale, Armleder ha messo in discussione, in tutto il suo percorso, il concetto di autore e l'idea di originalità e unicità dell'opera d'arte.

Olafur Eliasson, famoso per le sue installazioni legate al tema dei cambiamenti climatici e della fragilità della Terra. Quella di Eliasson, è una carriera costellata da progetti audaci che, nelle intenzioni dell'autore, hanno sempre richiesto una 'involontaria' collaborazione degli spettatori. Questi, per Eliasson, sono considerati co-produttori delle sue opere d'arte, che spesso stimolano i sensi attraverso giochi di luce o artifici che riproducono fenomeni naturali.

Green light – An artistic workshop è concepito in risposta alle attuali problematiche sollevate dallo spostamento di massa e dalla migrazione, e incoraggia l'impegno civico. Nei workshop di *Green light* ospitati in varie istituzioni in tutto il mondo, i richiedenti asilo, i rifugiati e il pubblico costruiscono le lampade *Green light* e partecipano a un programma educativo ideato da Thyssen-Bornemisza Art Contemporary (TBA21) in stretto dialogo con Eliasson.



Fig. 84, Olafur Eliasson, *Green light - An artistic workshop*. In collaboration with Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, 2016.

Oscillazione, movimento ed equilibrio sono le condizioni fisiche, teoriche e politiche sottese a *One Two Three Swing!*, la giocosa installazione realizzata dal collettivo danese Superflex per la Turbine Hall della Tate Modern a Londra. Attraverso un sistema di altalene messe in funzione dal pubblico, l'opera vuole combattere l'apatia che affligge la società di oggi attraverso le giocose oscillazioni generate dai fruitori. L'opera è un esempio di urban design che invita persone sconosciute a interagire fra di loro.



Fig. 85, Superflex, *One Two Three Swing!*, Turbine Hall della Tate Modern a Londra, 2018.

Concetti, prototipi e studi su forme e materiali, esperimenti di ricerca e innovazione ma anche esercizi di stile e «performance» di designer affermati ed emergenti, osservando i quali ci si chiede ancora può il design essere elevato a rango di arte? Si riaccende, quindi, la disputa sul filo dialettico tra bellezza pura e seduzione commerciale. La distinzione è quella tra un oggetto indifferente alla sua funzione e uno che, al contrario, trova nella sua funzione la propria ragion d'essere. L'oggetto di design rientra nella seconda categoria. Non può essere concepito con lo scopo di diventare un oggetto d'arte: deve innanzitutto corrispondere alla sua mansione e al suo "compito". Non tutti però la pensano così. Un'altra scuola di pensiero ritiene che l'oggetto di design possa essere considerato un'opera d'arte vera e propria. Una condizione - quella artistica - che mantiene anche se viene prodotto in serie. Alcuni sono davvero perfetti, oggetti d'uso in cui funzionalità ed ergonomia sono rispettate con rigore. In altri prevalgono considerazioni puramente estetiche, esaltanti al primo sguardo, ma palesemente antiergonomiche. Insomma, più arte che design, più ricerca concettuale che praticità. Questa esperienza ambivalente ha un vantaggio: viene voglia di capire di più. Ossia di scoprire che cosa si definisce oggi design, chi sono i designer, chi sono i designer-artisti e chi sono gli artisti che sconfinano volentieri nel design. Una cosa infatti è certa: esistono due "famiglie" di oggetti e arredi. La prima risolve problemi pratici oltre che estetici, la seconda è uno stimolo intellettuale paragonabile a quello che generalmente viene scatenato dall'opera d'arte. Gli oggetti d'uso non possono essere considerati opere d'arte. Una convinzione

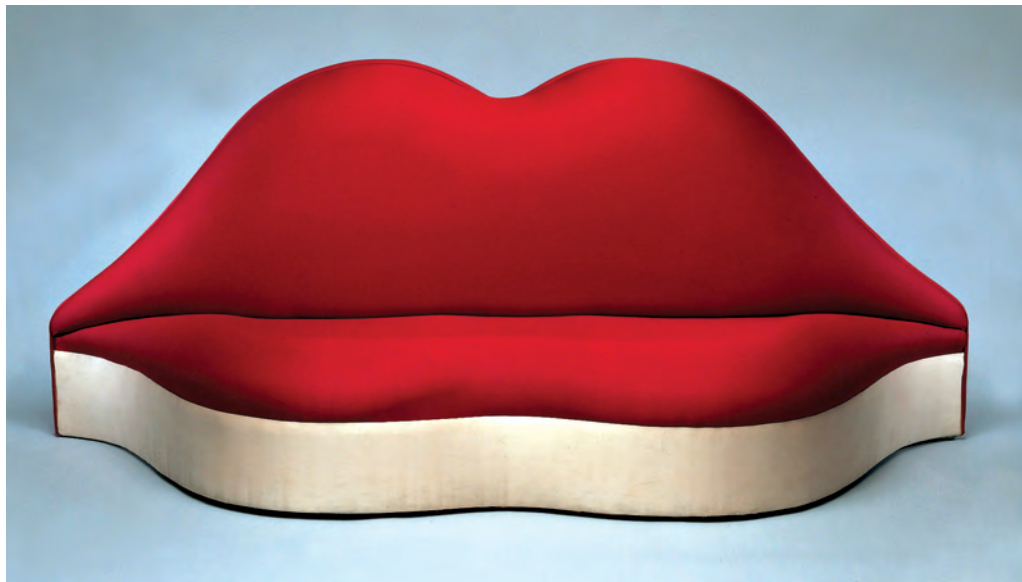


Fig. 86, Salvador Dalí, Il divano *Mae West* è un'opera d'arte surreale creata da Dalí negli anni Trenta.

sposata anche da Gillo Dorfles per il quale «l'oggetto di design deve corrispondere alla sua funzione, non soddisfare lo sfizio di essere solamente artistico»⁶². Se non fosse che poi nella realtà il design è approdato pesantemente nei musei e alcune opere-simbolo realizzate da grandi artisti vengono ancora prodotte a livello industriale e semi-industriale come quelle di Salvador Dalí, su tutte il suo divano a forma di labbra di Mae West e la lampada da terra Bracelli. Ora come in una ricetta di un grande *gourmet* se all'estro di Salvador Dalí, uno dei più grandi artisti del Novecento, si aggiunge la sensualità di Mae West, la famosa e formosa attrice hollywoodiana degli anni Trenta e si mescola il

Fig. 87, Studio65, Divano sofà *Bocca*, Gufрам, 1970.



⁶² Intervista Gillo Dorfles 09/10/2010, "Venice Design Week Concorso Internazionale di Design". <https://library.weschool.com/lezione/gillo-dorfles-il-design-e-arte-2255.html>

tutto con la creatività irriverente di Studio65, storico atelier di designer torinesi, si ottiene *Bocca*, il celebre divano rosso a forma di labbra giganti prodotto per la prima volta da Gufram nel 1970. Creazioni disponibili per consumatori alla ricerca di un arredamento se non d'arte, d'autore.



Fig. 88, Salvador Dalí, Lampada da terra *Bracelli*, BD Barcelona Design, 1937.

Fig. 89, GamFratesi, *Beetle Chair*, Gubi, 2012.



La *Beetle Chair* della coppia GamFratesi per Gubi, rappresenta l'approccio minimale della tradizione del design danese combinato con un senso di eccentricità e col desiderio di raccontare una storia. IKEA e il designer Tom Dixon hanno dato vita al progetto *Delaktig* per sviluppare un nuovo concetto di seduta. Più che di un divano, si tratta di una vera e propria 'piattaforma' modulare da comporre in libertà per creare soluzioni d'arredo diverse.

Fig. 90, Tom Dixon, Divano *Delaktig* 'piattaforma' modulare, IKEA, 2017.





Fig. 91, Alain Gilles, Tavolo *Big Table*, Bonaldo, 2009.

Big Table disegnato da Alain Gilles per Bonaldo, è il risultato di un gioco di equilibri, l'inclinazione delle gambe suggerisce dinamismo, la linearità del piano gli dona una grande stabilità visiva.



Fig. 92, Patricia Urquiola, Tavolini per esterni *Fat Fat*, B&B, 2004.

Il tema del vassoio viene ripreso da Patricia Urquiola per dar vita a tre tavolini per esterni *Fat Fat*, per B&B, il cui aspetto leggero è merito della struttura in acciaio.



Fig. 93, Stefano Giovannoni, Vassoio *Girotondo*, Alessi, 1989.

O il fortunatissimo vassoio *Girotondo* di Stefano Giovannoni per Alessi. Il vassoio in acciaio col motivo degli omini che si stringono in un girotondo, come quelli ritagliati nella carta dai bambini. Il riferimento è puntuale e colpisce nel segno: il mondo dell'infanzia è memoria e affettività, ma anche divertimento.

Questi oggetti fanno parte della prima famiglia: design di prodotto. Sono progetti che nascono su richiesta di un'azienda, che ha individuato uno spazio di mercato. E nascono con caratteristiche che ne devono rendere la produzione economicamente sostenibile: sono pezzi fatti per la serialità e i grandi numeri.



Fig. 94, Studio Formafantasma, Collezione di oggetti *Delta*, 2015.

Consideriamo invece, per fare qualche esempio, la collezione di oggetti *Delta* di Studio Formafantasma, che s'ispira alle rovine e agli artefatti dell'antica Roma. Un importante lavoro di ricerca, che ha portato lo studio Formafantasma al compimento dell'impresa: lampade a sospensione rimandano all'oculo del Pantheon, illuminazioni da tavolo richiamano le forme degli elmetti di centurioni romani, dispenser per olio e aceto riproducono le forme di recipienti del II Secolo d.C. Le forme astratte e minimali scelte da Formafantasma sono la reinterpretazione della città eterna e dei suoi materiali, di quei marmi, ceramiche e bronzi capaci di resistere al tempo e giunti fino a noi.

Dei pezzi autoprodotti di Lanzavecchia + Wai, *No Country for Old Men*, è forse quello che colpisce di più per l'originalità del tema sviluppato: il design per la terza età. Si compone infatti di arredi e complementi pensati per chi, per motivi anagrafici o per cause accidentali, si trova a vivere nello spazio domestico con problemi di mobilità o altre limitazioni fisiche. *Together Canes* spiega Francesca Lanzavecchia "sono tre sostegni per la deambulazione che integrano le funzioni di vassoio, contenitore e tavolino. *No country for old men* è un progetto che esprime la natura più concettuale di Lanzavecchia + Wai e la complementarità culturale dei due designer.



Fig. 95, Lanzavecchia + Wai, Arredi e complementi *No Country for Old Men*, 2012.

50 Manga Chairs di Nendo, è il risultato di processo di ricerca legato alla tradizione manga, una forma di espressione tipicamente giapponese e fortemente radicata nella cultura orientale. Le cinquanta sedute messe a punto da Nendo sono presentate allineate lungo una griglia di forte impatto visivo, che crea un percorso narrativo dove ogni singolo pezzo svela un tratto distintivo legato all'universo dei manga. Nessun colore, il racconto si dipana attraverso una serie di sedute caratterizzate da una finitura a specchio che riflette il mondo reale. Come vuole la tradizione fumettistica giapponese.



Fig. 96, Nendo, Installazione *50 Manga Chairs*, Salone del Mobile Milano, 2016.



Fig. 97, Konstantin Grcic, Tavolo *Magliana Table*, Giustini/Stagetti Galleria O. Roma, 2017.

Magliana Table di Konstantin Grcic: una gamma di mobili in edizione limitata, composta da tavoli modulari con seduta integrata e illuminazione a sospensione. La cosa speciale di loro: sono tutti realizzati interamente in cemento secondo le tecniche più innovative sviluppate dagli ultimi studi sul materiale. Grcic ha adattato i metodi usati su larga scala per costruire edifici e invece ha realizzato mobili.

O ancora le sedute-nido *Bush of Iron* di Nacho Carbonell. Un guscio di ferro per ritirarsi dal mondo, cercando il proprio spazio di intimità e concentrazione in quello che, a prima vista, ha tutta l'aria di essere un covo di spine. Siamo davanti ad un bozzolo che, schiudendosi, mette a disposizione una seduta e una piccola scrivania, circondate da massa scultorea di metallo filamentoso.

C'è bisogno di dire che è in edizione limitata?



Fig. 98, Nacho Carbonell, Sedute-nido *Bush of Iron*, 2010. (Rossana Orlandi)

Oppure la collezione di pezzi in edizioni limitate autoprodotte da Studio Job di Anversa. Studio Job è una delle più importanti realtà del design nordeuropeo contemporaneo, noto per il suo gusto umoristico, pop e retrò. L'azienda spazia dall'arte all'interior design all'architettura.



Fig. 99, Studio Job, Il loft di Anversa, 2018.

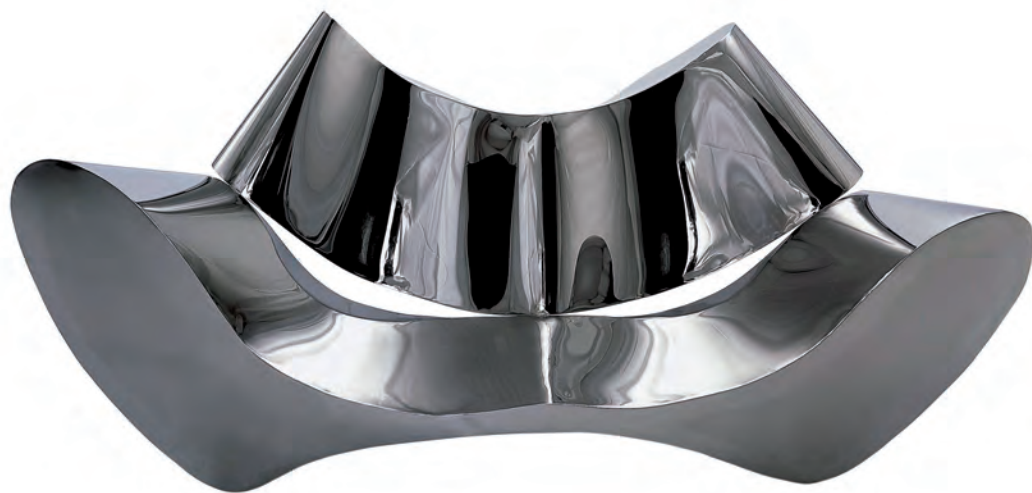


Fig. 100, Ron Arad, Divano in acciaio *Europa*, Draenert, 2012.

Qui siamo dalle parti della seconda famiglia di oggetti: l'art design. L'art designer crea in modo libero, senza tenere conto dei limiti della produzione su larga scala. I suoi progetti si producono in serie limitate o addirittura sono pezzi unici (come quelli di Ron Arad o Richard Hutten, che pure lavorano anche in serie) e perciò hanno prezzi altissimi.



Fig. 101, Richard Hutten, *Table Chair*, 1990.

Dopo questo breve excursus viene da chiedersi se ci sia un confine netto che separa il mondo dell'arte da quello del design o se esista piuttosto una labile linea di demarcazione di cui vengono ridefiniti continuamente i margini. La commistione tra le due discipline genera spesso opere/prodotti borderline, difficili da collegare al mondo dell'arte perché con una funzione ben precisa, e scomodi da associare al design perché pezzi unici.

Ma questa difficoltà nella definizione di prodotti ibridi non cela forse il timore di affermare che il design per comunicare utilizza – in parte – gli stessi canali dell'arte?

E per quanto l'arte possa evolvere, questo avvertire qualcosa tra l'insensato e il sensato che dà tanto da parlare, e poter esporre a tutti i nostri giudizi al riguardo, è proprio anche dell'arte contemporanea, dove il conflitto ineliminabile tra senso e non-senso tra arte e non arte si avverte in tutta la sua potenza.

L'arte è sempre contaminazione tra linguaggi diversi: che si sia affacciata al design non deve stupire. Ed è sempre sconfinamento da una disciplina all'altra, da una tecnica all'altra, da un'espressività all'altra: un fare diffuso senza confini linguistici e territoriali, come ha teorizzato Germano Celant nel suo libro *Artmix*.

Niente più confine tra arte e design, allora? Qualcuno non è d'accordo. «Il design è più sulla forma, l'arte è più sulle idee», afferma David Shrigley, l'artista autore del pollice di 7 metri sul Fourth Plinth di Trafalgar Square⁶³.



Fig. 102, David Shrigley, *Pollice in alto*, Londra, 2016.

⁶³ <https://www.barnebys.it/blog/mostre/in-conversazione-con-lartista-david-shrigley/2097/>

Una definizione adatta ai nostri tempi, in cui l'arte contemporanea ha imboccato, a partire da Marcel Duchamp, la strada maestra del concettuale. Il confine tra arte e design, dunque, resiste oppure no? Come ha spiegato Paola Antonelli, curatrice del dipartimento Architettura, Design e Moda del MoMA di New York, è l'idea a fare la differenza: «Gli arredi di Donald Judd sono impensabili e scomodissimi se messi in produzione come oggetti di design, ma provocatori in campo artistico, in quanto pezzi d'arte su cui sedersi»⁶⁴.



Fig. 103, Donald Judd, *In Color (Furniture)*, Galerie Mitterrand, 2012.



Fig. 104, Donald Judd, *Plywood desk*, 1990.

⁶⁴ <https://icondesign.it/storytelling/paola-antonelli/>

“L’arte e l’oggetto d’uso sono divisi dalla frontiera della funzione; concepire un oggetto d’uso come a un’opera d’arte – o viceversa, un’opera d’arte adattata a oggetto d’uso – vuol dire fare una brutta opera d’arte e un brutto oggetto”⁶⁵.

Martino Gamper, designer italiano trasferitosi a Londra, con la mostra *Design is a State of Mind* nel 2014 alla Serpentine Gallery ha voluto ribadire che il design prima di tutto è funzione, benché gli oggetti in mostra fossero stati utilizzati dai proprietari e avessero una componente emotiva. Se vogliamo considerare il design come “condizione mentale” «bisogna essere interessati a scoprirlo. Come nell’arte, bisogna essere disposti ad apprendere un nuovo linguaggio».

Occorre infatti un lavoro intellettuale più approfondito, che scavi all’interno dei significati dell’opera, raramente accessibili tramite uno studio puramente iconografico. Come sostiene Thierry de Duve, teorico dell’arte contemporanea, Arte è per ognuno l’insieme degli elementi del proprio museo personale, formato da tutti gli oggetti che abbiamo indicato dicendo “questo è Arte”, questo è possibile perché dopo Duchamp il ruolo dell’artista si confonde con quello dello spettatore (entrambi si limitano a dire “questo è Arte”) e i giudizi artistici diventano più immediati.

⁶⁵ <https://www.domusweb.it/it/design/2018/09/26/san-francisco-lintegrit-senza-compromessi-di-donald-judd.html>

bibliografia

- AA.VV., *Design in Italia, 1950-1990*, a cura di S. Casciani, G. Di Pietrantonio, Politi editore, Milano 1991.
- Argan G.C., *Marcel Breuer. Disegno industriale e architettura*, Gorlich, Milano 1957.
- Argan G.C., *Progetto e destino*, Il Saggiatore, Milano 1965.
- Argan G.C., *Relazione introduttiva di Giulio C. Argan, XVII Convegno Internazionale Artisti Critici e Studiosi d'Arte*, Archivio Fondazione Bianca e Filiberto Menna 1968.
- Argan G.C., *Storia dell'arte come storia della città*, Editori Riuniti, Roma 1983.
- Argan G.C., *Gropius e la Bauhaus*, Einaudi, Torino 1988 [1951].
- Argan G.C., *Progetto e oggetto. Scritti sul design*, Medusa, Milano 2003.
- Argan G.C., *L'arte moderna. Dall'Illuminismo ai movimenti contemporanei*, Sansoni, Firenze 1988 [1970].
- Argan G.C., *Salvezza e caduta nell'arte moderna*, Il Saggiatore, Milano 1964.
- Argan G.C., *Testo di presentazione. 24 litografie originali*, in "Arte concreta", Salto editore, Milano, ottobre 1949.
- Argan G.C., *Che cos'è il Disegno Industriale*, in "Studi e note", Bocca, Roma 1955.
- Argan G.C., *Ancora sull'arte astratta*, in "Studi e note", Bocca, Roma 1955.
- Argan G.C., *La fronda*, in "Metro", 13, 1968.
- Argan G.C., *Prefazione*, in I. Tomassoni, *Lo spontaneo e il programmato*, Milano 1970.
- Archizoom, *Ritmo: Giuseppe Chiari*, "Casabella", n. 366 giugno 1972.
- Aristotile, *Poetica*, Bompiani, Milano 2000.
- Bell C., *L'arte*, (a cura di) C. Zambianchi, Aesthetica, Palermo 2012.
- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2011.
- Batteux C., *Le arti ricondotte a un unico principio*, Aesthetica, Palermo 2002.
- Baumgarten A.G., *Estetica*, (a cura di Piselli F.), Vita e Pensiero, Milano 1992.
- Biraghi M., *Storia dell'architettura contemporanea 1945-2008*, Einaudi, Torino 2008.
- Branzi A., *Il ruolo dell'avanguardia 1: La Gioconda sbarbata*, "Casabella", n. 363 marzo 1972.
- Branzi A., *Il ruolo dell'avanguardia 2: L'Africa è vicina*, "Casabella", n. 364 aprile 1972.
- Branzi A., *Il ruolo dell'avanguardia 3: Abitare è facile*, "Casabella", n. 365 maggio 1972.
- Branzi A., *Radical notes: Global Tools*, "Casabella" n. 377, maggio 1973.
- Branzi A., *Radical Architecture, il rifiuto del ruolo disciplinare*, "Casabella", 386, 1974.
- Branzi A., *Il Design italiano, 1964- 1990*, Electa, Milano 1996.
- Branzi A., *Il design italiano 1964- 2000*, Mondadori Electa, Milano 2008.
- Branzi A., *Merce e metropoli. Esperienze del "nuovo design" italiano*, Edizioni EPOS, Palermo 1983.
- Caramel L., *M.A.C. Movimento Arte Concreta 1948-1952*, vol. I, Electa, Milano 1984.
- Castiglioni A., *Achille Castiglioni, la semplicità del fare*, in *Maestri del design, Conversazioni*, a cura di D. Duva, Bruno Mondadori Editore, Milano 2005.
- Celant G., *Critica come evento*, "Casabella", 330, 1968, novembre.
- Celant G., *Per una critica acritica*, "Casabella", 343, 1969, dicembre.
- Costello D., Wilson D., *The life and Death of images*, Cornell UP, Ithaca, NY 2008.
- Dalisi R., *Struttura architettonica per i bambini del Rione Traiano a Napoli*, "Casabella", n. 365 maggio 1972.

- Dalisi R., *Tecnica povera in rivolta*, "Casabella", n. 365, maggio, 1972.
- Dalisi R., *La partecipazione creativa è possibile*, "Casabella", n. 368-369, agosto-settembre 1972.
- Dalisi R., *Tecnica povera partecipazione creatività. Indagine spazio-strutturale sui disegni di Cristina*, "Casabella", n. 371, novembre 1972.
- Dalisi R., *L'Avanguardia del Disordine*, "Casabella", n. 382, ottobre, 1973.
- Dalisi R., *Tecnica povera e produttività disperata*, "Casabella", n. 382, ottobre, 1973.
- D'Angelo P., *Introduzione all'estetica analitica*, Editori Laterza, Roma-Bari 2008.
- D'Angelo P., *Estetica*, Laterza, Roma Bari 2011.
- Danto A. C., *The transfiguration of the Commonplace. A Philosophy of Art*, Harvard University Press, Cambridge (Mass)-London 1981; trad. it. a cura di Velotti S., *La trasfigurazione del banale*, Editori Laterza, Roma-Bari 2008.
- De Duve T., *Au Nom de l'Art*, Éditions de Minuit, 1989.
- De Fusco R., *Storia del design* Laterza, Roma-Bari, 1988.
- De Maistre X., *Viaggio intorno alla mia camera Spedizione notturna intorno alla mia camera*, a cura di C. Geraci, Moretti e Vitali, Bergamo 1999.
- Dickie G., *La nuova teoria istituzionale dell'arte*, in S. Chiodo, a cura di, *Che cosa è arte*, UTET, Torino 2007.
- Dickie G., *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*, Cornell University Press, Ithaca (N.Y.), 1974, pp. 33-34, trad. it. in P. D'Angelo, *Introduzione all'estetica analitica*, Editori Laterza, Roma-Bari 2008.
- Domus Mostra a Villa Olmo. *Colori e forme nella casa d'oggi*. "Domus", n. 335 ottobre, 1957.
- Dorfles G., *Il disegno industriale e la sua estetica*, Cappelli, Bologna, 1963.
- Dorfles G., *Le Nuove Iconi e la civiltà del consumo*, in "Op. cit.", n. 1, settembre 1964.
- Dorfles G., *Iconologia e nuove iconi*, in "Lineastruttura" n. 1-2, 1967.
- Dorfles G., *Il Kitsch, antologia del cattivo gusto*, Mazzotta, Milano 1969.
- Dorfles G., *I pericoli del do it yourself*, in "Progettare in più", n. 2, 1974.
- Eco U., *Dibattito sulla triennale*, in "Casabella", n. 333, 1969.
- Eco U., *Dal cucchiaino alla città*, Supplemento al n. 23 de "L'Espresso", 4 giugno 1972.
- Fiedler K., *Scritti sull'arte figurativa*, a cura di A. Pinotti e F. Scrivano, Aesthetica, 2006.
- Fry R., *Il postimpressionismo. La promessa di una nuova arte*, (a cura di) P. Martore, Castelvechchi, 2015.
- Frateili E., *Il Disegno Industriale Italiano, 1928-1981 (Quasi una storia ideologica)*, CELID, Torino 1983.
- Gargani R., *Archizoom associati, 1966-1974: Dall'onda pop alla superficie neutra*. Electa, Milano 2007.
- Global Tools, *Documento 1*, "Casabella" n. 377, maggio, 1973.
- Gombrich E.H., *La storia dell'arte*, Phaidon, Londra 2008.
- Goodman N., *I linguaggi dell'arte*, trad. it. F. Brioschi, Il Saggiatore, Milano 2008.
- Goodman N., *Vedere e costruire il mondo*, trad. di C. Marletti, Universale Laterza, Roma-Bari 2008.
- Gregrotti V., *Il disegno del prodotto industriale. Italia 1860-1980*, Electa, Milano 1986.
- Greenberg C., *Avanguardia e Kitsch*, in *Alle origini dell'opera d'arte contemporanea*, a cura di G. Di Giacomo e C. Zambianchi, Laterza, 2008.
- Guenzi C., *La triennale occupata*, "Casabella", n. 325, giugno, 1968.
- Kant I., *Critica del giudizio*, Economica Laterza, Bari 1997.

- Kant I., *Critica della facoltà di giudizio*, Einaudi, Torino 2011.
- Kennick W. E., *Does Traditional Aesthetics Rest on a Mistake*, *Mind*, 67, 1958.
- La Pietra U., *La conversazione elettronica: Modificazione dello spazio abitativo e dei suoi rituali attraverso l'uso di strumenti telematici*. Alinea, Firenze 1985.
- La Pietra U., *Abitare la città*, Allemandi editore, Milano 2011.
- Levinson J., *Defining Art Historically*, «BJA», n. 19, 1979; trad. it. *Una definizione storica dell'arte*, in S. Chiodo, *Che cosa è arte*, UTET, Torino 2007.
- Levinson J., *Defining Art Historically*, «BJA», n. 19, 1979; trad. it. *Una definizione storica dell'arte*, in S. Chiodo, *Che cosa è arte*, UTET, Torino 2007.
- Maldonado T., *Disegno industriale: un riesame*, Feltrinelli, Milano 2005.
- Mendini A., *Radical design*, "Casabella", n. 367 luglio, 1972.
- Menna F., *Industrial design*, in "Quaderni di Arte oggi", Villar editore, Roma 1962.
- Menna F., *Appunti per una storia del disegno industriale*, Edizioni Hermes, Roma 1965.
- Menna F., *Design, comunicazione estetica e mass media*, in "Edilizia moderna", n. 85, 1965.
- Menna F., *La regola e il caso. Architettura e società*, ennesse editrice, Roma 1970.
- Menna F. *Critica della critica*, Feltrinelli, Milano 1980.
- Menna F., *Design come motto di spirito*, «Op. cit.», vol. 55, 1982.
- Menna F., *Ragione critica e intenzionalità storica*, in Macchioni, S., Tavassi La Greca, B. (a cura di), *Studi in onore di Giulio Carlo Argan*, Multigrafica, Roma 1985.
- Menna F., *Il progetto moderno dell'arte*, Politi, Milano 1988.
- Menna F., *Mondrian: cultura e poesia*, Editori Riuniti, Roma 1999 [1962].
- Menna F. *Profezia di una società estetica*, Editoriale Modo, Roma 2001 [1968].
- Menna F., *Cronache dagli anni Settanta. Arte e critica d'arte 1970-1980*, Quodlibet, Macerata 2017.
- Moore G. E., *Principia Ethica*, Cambridge University Press, 2002.
- Munari B., *Design e mass media*, in «Op. cit.», n. 2, gennaio 1965.
- Munari B., *Artista e designer*, Economica Laterza, Bari 2001.
- Natalini A., *Italy: The New Domestic Landscape*. "Architectural Design" n. 8, agosto 1972.
- Navone P. - Orlandoni B., *Architettura radicale*, "Documenti di Casabella", G. Milani sas editrice, Segrate 1974.
- Pansera A. - Grassi A., *L'Italia del design: trent'anni di dibattito*, Ed. Marietti, Genova 1986.
- Pansera A., *Storia del disegno industriale italiano*, Laterza, Roma 1993.
- Pasolini P. P., *Scritti corsari*, Garzanti, Milano 1991.
- Pedio R., *Enzo Mari designer*, Dedalo, Bari 1980.
- Radice B., *Una Triennale laboratorio*. "Casa Vogue", n. 104 marzo, 1980.
- Radice B., *I mutanti: Memphis furniture: a Milano una internazionale del design di ricerca e le sue inopinabili creature*. "Casa Vogue", n. 123 ottobre, 1981.
- Radice B., *Memphis: Research, Experiences, Results, Failures, and Successes of New Design*. Rizzoli, Milano 1984.
- Raggi F., *M.O.M.A. N.Y. Italy: The New Domestic Landscape*. "Casabella", n. 366, giugno, 1972.
- Raggi F., *Radical Story, storia e destino del pensiero negativo nella pratica del Radical Design dal '68 ad oggi. Il ruolo delle avanguardie tra evasione ed impegno disciplinare*. "Casabella", n. 382, ottobre 1973.

- Reed C., *A Roger Fry Reader*, Chicago University Press, 1996.
- Restany P., *Enzo Mari e le cose*, "Domus", n. 458 ottobre, 1968.
- Rousseau J.J., *Le fantasticherie del passeggiatore solitario*, BUR, Milano 2009.
- Scudiero D. - Calò G., *Moda ed arte tra decadentismo ed ipermoderno*, Cangemi, Roma 2009.
- Sottsass E., *Gli Archizoom*, "Domus" n. 455 ottobre, 1967.
- Sottsass E., *Ancora gli Archizoom*, "Domus" n. 462 maggio, 1968.
- Sottsass E., *Yantra di terracotta*, "Domus" n. 489 agosto, 1970.
- Sottsass E., "Pianeta fresco" n. 1, 1967.
- Souriau E., *L'avenir de l'esthétique*, Alcan, Paris 1929.
- Souriau E., *Corrispondenza delle arti*, (Flammarion, 1947), a cura di R. Milani, Alinea, 1988.
- Superstudio, *Vita educazione cerimonia amore morte 1: Vita*, "Casabella", n. 367 luglio, 1972.
- Superstudio, *Vita educazione cerimonia amore morte 2: Educazione* "Casabella", n. 368-369 agosto-settembre, 1972.
- Superstudio, *Vita educazione cerimonia amore morte 3: Educazione* "Casabella", n. 372 dicembre 1972.
- Superstudio, *Vita educazione cerimonia amore morte 4: Cerimonia* "Casabella", n. 374 febbraio, 1973.
- Superstudio, *Vita educazione cerimonia amore morte 5: Amore* "Casabella", n. 377 maggio, 1973.
- Superstudio, *Vita educazione cerimonia amore morte 6: Morte* "Casabella", n. 380-381 luglio-agosto, 1973.
- Tedesco S., *L'Estetica di Baumgarten* (a cura di), Aesthetica Preprint, Palermo 2000.
- Tolstoj I., *Che cos'è l'arte*, Donzelli, Roma 2010.
- Velotti S., *Storia filosofica dell'ignoranza*, Laterza, Roma-Bari, 2003.
- Vitta M., *Il progetto della bellezza, il design fra arte e tecnica, 1851- 2001*, Einaudi, Torino 2002.
- Wittgenstein L., *Ricerche filosofiche*, trad. it. M. Trinchero, Einaudi, Torino 1999.
- Wollheim R., *L'arte e i suoi oggetti*, (a cura di Matteucci G.), Marinotti, Milano 2013.

sitografia

- fig. 1a: <https://i.pinimg.com/originals/3f/12/e5/3f12e53f12e5aec0ce27a28027718bea0495b.jpg>
- fig. 1b: <https://www.panorama.it/foto/foto-strane-curiose/eadweard-muybridge-il-fotografo-del-movimento-mostra-milano/#gallery-0=slide-9>
- fig. 1c: <https://cdn.motor1.com/images/mgl/nW0ok/s/17-ottobre-1913-ford-introduce-la-catena-di-montaggio.jpg>
- fig. 2: © RICHARD HAMILTON, by SIAE 2019
© 2019. Image copyright The Metropolitan Museum of Art/Art Resource/Scala, Firenze.
- fig. 3: <https://www.deplain.com/it/poltrona-iconica-lady-cassina.html>
- fig. 4: https://www.azucena.it/App_Files/Catalogo/0016/Immagini/COVER_Catilina6012_2018.jpg
- fig. 5: <http://www.scomunicando.it/notizie/wp-content/uploads/2016/05/vespa1946-2.jpg>
- fig. 6: <https://cdn.motor1.com/images/mgl/1OxXM/s3/flat-500-un-po-di-storia.jpg>
- fig. 7: <https://cdn20.pamono.com/library/2017/11/0000065606-1280x1280.jpg>
- fig. 8: <https://www.wright20.com/auctions/2015/07/mass-modern-day-2/441>
- fig. 9: <http://www.ciniboeriarchitetti.com/product/borgogna.html>
- fig. 10: https://a.1stdibscdn.com/archivesE/upload/1121189/f_48101431464686080322/4810143_org.jpg
- fig. 11: <https://www.wearch.eu/wp-content/uploads/2018/06/Achille-e-Pier-Giacomo-Castiglioni-Mezzadrosgabello-1957-stelo-in-acciaio-cromato-sedile-da-trattore-in-metallo-laccato-poggiapiedi-in-faggio-prodotto-da-Zanotta-foto-di-Matteo-Zarbo.png>
- fig. 12: <https://flos.com/wp-content/uploads/2017/10/parentesi-suspension-castiglioni-manzu-flos-F5600030-product-still-life-big.jpg>
- fig. 13: https://www.1stdibs.com/furniture/seating/lounge-chairs/malitte-seating-arrangement-roberto-sebastian-matta-gavina/id-f_1206026/
- fig. 14: <https://gavina-flashesofdesign.com/notizia/ultramobile-tribute-la-liberta-di-dino-gavina/>
- fig. 15: https://www.wright20.com/items/index/2000/412_1_design_march_2014_meret_oppenheim_traccia_table_from_the_ultramobile_collection_wright_auction.jpg?t=1517395245
- fig. 16: <http://www.smarredamenti.it/main/prodotti/complementi/les-grands-trans-parents>
- fig. 17: [https://www.gufram.it/cgi-bin/still-life_2%20\(8\).jpg](https://www.gufram.it/cgi-bin/still-life_2%20(8).jpg)
- fig. 18: <https://foto.cambiaste.com/Foto/Ridotte/1/134725/134725.jpg>
- fig. 19: <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/74812/Bruno-Munari-Tetracono-multiplo-Danese-Milano>
- fig. 20: <https://www.artinvestimenti.it/opera/flexy-esemplari-1000/ai-16489-bruno-munari-flexy/>
- fig. 21: <https://www.bidsquare.com/online-auctions/quittenbaum-kunstauktionen/oggetto-a-composizione-autocondotta-struttura-495-multiple-1959-1971-1166716>
- fig. 22: <https://i.pinimg.com/originals/8e/fc/e1/8efce1f229f502eab63904f7eb39caa7.jpg>
- fig. 23: <https://i.pinimg.com/originals/54/00/9c/54009c6c9ca596e6ca0eb78a1e722d7d.jpg>
- fig. 24: <https://www.madeindesign.it/prod-sedia-4867-di-kartell-ref4867-03.html>
- fig. 25: <https://www.proantic.com/galerie/via-antica/img/358645-alb-1.jpg>
- fig. 26: <https://magazine.designbest.com/it/design-culture/oggetti/tube-chair-di-cappellini-liconica-chaise-longue-di-joe-colombo/>
- fig. 27: http://museo900.055055.it/sites/museo900.055055.it/files/riproduzioni/archizoom_e_adolfo_natalini_superarchitettura.jpg
- fig. 28: https://www.wright20.com/items/index/2000/120_1_mass_modern_july_2012_archizoom_associati_superonda_wright_auction.jpg?t=1517358576
- fig. 29: http://img.archiexpo.it/images_ae/photo-g/89044-12612644.jpg
- fig. 30a: http://archivio.fuorisalone.it/2014/uploads/images/event_gallery/1001/fs14img00004049.jpg
- fig. 30b: https://2.bp.blogspot.com/-1xGZJcRBCVw/Vy1rRqVX2oI/AAAAAAADgA/ZfiOLiBo4xMMYtPq3-PUwUb4CYrVeFqACLcB/s1600/IMG_0008.jpg
- fig. 31: <https://i2.wp.com/sbandiu.com/wp-content/uploads/2018/11/113.jpg?fit=1600%2C913&ssl=1>
- fig. 32: <https://www.tribune.com/tribnews/2014/06/ricordando-gli-anni-sessanta-e-larchitettura-radicale-a-firenze-base-presenta-radical-tools-sette-appuntamenti-con-alcuni-protagonisti-del-movimento-da-archizoom-a-superstudio/>
- fig. 33a: https://a.1stdibscdn.com/archivesE/upload/1121189/f_90831831510821639919/9083183_master.jpg?width=1500
- fig. 33b: http://img.archiexpo.it/images_ae/photo-g/89044-12612782.jpg
- fig. 34: © 2019. Image copyright The Metropolitan Museum of Art/Art Resource/Scala, Firenze.

- fig. 35: © 2019. Image copyright The Metropolitan Museum of Art/Art Resource/Scala, Firenze.
- fig. 36: © 2019. Image copyright The Metropolitan Museum of Art/Art Resource/Scala, Firenze.
- fig. 37: <https://www.designboom.com/design/mario-bellini-kar-a-sutra-concept-car-01-20-2017/>
- fig. 38: <https://www.pamono.it/designers/archizoom>
- fig. 39: <https://www.cristianotoraldodifranca.it/italy-the-new-domestic-landscape-museum-of-modern-art-new-york-1972/>
- fig. 40: http://img.archiexpo.it/images_ae/photo-g/89044-12612761.jpg
- fig. 41: <https://www.connex.com/categories/furniture/seating-objects/pratone.html>
- fig. 42: <https://www.area-arch.it/le-temps-des-questions/>
- fig. 43: https://ugolapietra.com/wp-content/uploads/2017/01/002_moma_foto30x40.jpg
- fig. 44: <https://www.paris-la.com/radicalism-and-italian-design-in-the-60s/>
- fig. 45: <http://rudygodinez.tumblr.com/post/75417214398/alberto-rosselli-mobile-environment-1972>
- fig. 46: <https://www.artribune.com/wp-content/uploads/2013/07/03.jpg>
- fig. 47: https://ago.ca/sites/default/files/styles/image_large/public/2017-12/6695-660.jpg?itok=7ddoZSeM
- fig. 48: <https://i.pinimg.com/originals/c2/96/7b/c2967b026c7dcbf8e5115aa5c2cb1ee.jpg>
- fig. 49: <https://i.pinimg.com/originals/4f/b4/85/4fb48548af52bfd1e065d6e8adfa0dd0.jpg>
- fig. 50: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-claes-oldenburgs-supersized-pop-sculptures-made-public-art-fun>
- fig. 51: <https://www.pamono.it/designers/archizoom>
- fig. 52: http://www.eamesoffice.com/wp-content/uploads/2014/03/eameschaise_pl_43811_master.jpg
- fig. 53a, b: https://www.archiportale.com/news/2015/03/archiproducts-news/pop-art-design-il-radical-design-di-gufram-incontra-la-pop-art_44867_65.html
- fig. 54: <https://d3ecqbn6etsqar.cloudfront.net/TYZnr3DcyEklxvO6Sore3Rz22sM=/331800.jpg>
- fig. 55: https://www.domusweb.it/content/dam/domusweb/it/design/2017/08/10/ettore_sottsass_al_met/domus-sottsass-Metropolitan-06.jpg.foto.rmedium.jpg
- fig. 56: http://www.internimagazine.it/content/uploads/2017/09/mobili-grigi_poltronova_1970_foto-alberto-fioravanti.png
- fig. 57: [https://www.gufram.it/cgibin/still-life_1%20\(8\).jpg](https://www.gufram.it/cgibin/still-life_1%20(8).jpg)
- fig. 58: https://cdn.shopify.com/s/files/1/1124/7646/products/Gufram-Torneraj-Armchair-by-Ceretti-Derossi-Rosso-All-Colours_1024x1024.jpg?v=1492426946
- fig. 59: <https://www.zanotta.it/it/prodotti/edizioni/singer>
- fig. 60: <https://www.wright20.com/auctions/2016/08/taxonomy-of-design-selections-from-thessaloniki-design-museum/198>
- fig. 61: <https://magazine.designbest.com/it/design-culture/oggetti/zanotta-poltrona-sacco/>
- fig. 62a: https://www.lstdibs.com/furniture/seating/lounge-chairs/gaetano-pesce-up5-chair-up6-ottoman-new-red-upholstery-huge-excellent/id-f_12307533/
- fig. 62b: <https://d3atsf3fgek2rw.cloudfront.net/content/uploads/2013/10/16.jpg>
- fig. 63: <http://www.studio65.eu/progetto/leonardo/>
- fig. 64: <http://www.unitedstatesofparis.com/exposition-merci-raymond-par-bertrand-lavier-monnaie-de-paris-battle-d-art-avis/>
- fig. 65: <https://i.pinimg.com/originals/12/9e/72/129e72763af8ea3454660c08f9e14fba.jpg>
- fig. 66: <http://losviajesdeaspasia.blogspot.com/2018/03/The-Dinner-Party.html>
- fig. 67: https://66.media.tumblr.com/a4d86eae2abe7d327aea26a2df3d4457/tumblr_o6pubn9epl1rpgpe2o2_r1_1280.jpg
- fig. 68: https://www.vitra.com/en-ch/_storage/asset/1568826/storage/v_fullbleed_1440x/24391547.jpg
- fig. 69: https://cdn20.pamono.com/p/z/2/2/225850_7m815tq2us/fratina-chairs-by-mario-ceroli-for-poltronova-1970s-set-of-2-2.jpg
- fig. 70: https://cp2cdn.haworth.com/sites/cappellini.it/files/styles/scheda_prodotto_sfondo/public/content/catalogo/proust/immagini/proust.png?itok=SXqcGXTp
- fig. 71: <https://www.pinterest.it/pin/320670435942071510/>
- fig. 72: [https://it.wikipedia.org/wiki/Memphis_\(design\)#/media/File:Memphis-Milano_Movement.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/Memphis_(design)#/media/File:Memphis-Milano_Movement.jpg)
- fig. 73: https://www.museum-joanneum.at/fileadmin/user_upload/Neue_Galerie/Ausstellung/1997/Zittel_Andrea_1997_A-Z_1994_Living_Unit1.jpg
- fig. 74: <http://zittel.org/>

- fig. 75: <http://www.papermag.com/smocks-for-sale-1425307250.html>
- fig. 76: https://s3.amazonaws.com/contemporaryartgroup/wp-content/uploads/2018/03/JP_VMG_2018-b.jpg
- fig. 77: http://www.cgarchitect.com/content/portfolioitems/2017/06/137993/P0034-Pool_0006_large.jpg
- fig. 78a: https://c1.staticflickr.com/2/1760/41736829994_095f12084d_b.jpg
- fig. 78b: <https://i.pinimg.com/originals/6f/f1/fc/6ff1fc8b60c3c4462449c1caba93af2c.jpg>
- fig. 79: <https://3.bp.blogspot.com/-VULKky-m4ps/UcX5W0jOozl/AAAAAAAAAHel/Gilg79V6fYs/s1600/TobiasRehberger3.jpg>
- fig. 80: <http://glasstress.org/my-product/atelier-van-lieshout/>
- fig. 81: https://scontent-frt3-2.cdninstagram.com/vp/43219aaf5600b8e1a0f892bcf36387ae/5CAEB7FA/t51.2885-15/e35/44922586_795674027430845_1826007046432267640_n.jpg
- fig. 82: <http://www.liamgillick.info/>
- fig. 83: <http://moussemagazine.it/john-armleder-better-quasi-massimo-de-carlo-milan-2017/>
- fig. 84: <https://olafureliasson.net/archive/exhibition/EXH102481/olafur-eliasson-green-light-an-artistic-workshop>
- fig. 85: <https://d.ibtimes.co.uk/en/full/1640275/tate-modern-turbine-hall-pendulum-superflex.jpg>
- fig. 86: <https://www.thedaliuniverse.com/sites/default/files/images/news/2017-12/mae-west-lips-sofa.jpg>
- fig. 87: <http://www.studio65.eu/wp-content/uploads/2015/10/19.jpg>
- fig. 88: <http://www.maddoxquirke.com/wp-content/uploads/2017/05/Bracelli-Lamp-Dali.jpg>
- fig. 89: <https://it.taninihome.com/beetle-no-rivestment-ottone-rosa.html>
- fig. 90: <https://www.ikea.com/it/it/catalog/products/S09259759/>
- fig. 91: <http://www.alaingilles.com/en/project/31/big-table>
- fig. 92: https://www.bebitalia.com/sites/default/files/slider/Small-Table_Complement_Fat-Fat_URQUIOLA.jpg
- fig. 93: https://www.alessi.com/it_it/vassoio-rotondo-girotondo-pc-kkgt.html
- fig. 94: <https://assets.yellowtrace.com.au/wp-content/uploads/2016/06/Delta-Full-Set-by-Studio-Formafantasma-Yellowtrace-10.jpg>
- fig. 95: <https://www.lanzavecchia-wai.com/work/elderly-furniture/>
- fig. 96: <https://www.yellowtrace.com.au/nendo-50-manga-chairs-milan/#gallery-22>
- fig. 97: https://stories.isu.pub/47130890/images/17_original_file_10.png
- fig. 98: <http://rossanaorlandi.com/wp-content/uploads/2015/05/Nacho-Carbonell-prova.jpg>
- fig. 99: <https://www.elledecor.com/it/case/a22103244/loft-studio-job-anversa/>
- fig. 100: https://cdn.stylepark.com/articles/Euro_KO00_01.jpg
- fig. 101: <https://infoc762.myportfolio.com/table-chair>
- fig. 102: [https://img2.tgcom24.mediaset.it/binary/fotogallery/lapresse/73.\\$plit/C_2_fotogallery_3005418_2_image.jpg](https://img2.tgcom24.mediaset.it/binary/fotogallery/lapresse/73.$plit/C_2_fotogallery_3005418_2_image.jpg)
- fig. 103: http://galeriemitterrand.com/cspdocs/artwork/images/donald_judd_galerie_mitterrand_208.jpg
- fig. 104: https://www.wright20.com/items/index/3000/150_2_important_design_december_2018_donald_judd_table_b_vb73_wright_auction.jpg?t=1546892988

finito di stampare nell'Aprile 2019