

# arte e design dall'immagine all'oggetto



**SAPIENZA**  
UNIVERSITÀ DI ROMA

dottorato di ricerca XX ciclo  
disegno industriale,  
design, arti e nuove tecnologie

dottorando  
Daniele Durante

coordinatore del collegio docenti  
Prof. Massimo D'Alessandro  
(Università di Roma)

tutor/supervisore  
Prof.ssa Maria Claudia Clemente  
(Università di Roma)

Con poche righe desidero ringraziare tutte le persone che, a vario titolo, hanno contribuito a rendere «migliori» questi anni di lavoro.

Dal punto di vista del lavoro ringrazio per la pazienza e la disponibilità:

Maria Claudia Clemente, Pauline Behr, Federico Pitzalis, Martina Telò, Claudio Cortese, Maud Muratore.

E soprattutto Adele, per la sua vivida presenza.

---

---

## INDICE

---

PREMESSA	CONTENUTI E STRUTTURA DELLA RICERCA	6
	Lo scenario di riferimento	
	Obiettivi generali	
	Ambiti della ricerca	
	Strategia e metodo	
	Possibili sviluppi	
	Struttura della ricerca	
PRIMA PARTE	ARTE E DESIGN_ DEFINIZIONE E ORGANIZZAZIONE DELL'AMBITO DI LAVORO	14
	IL CONTINUUM COMPRESO	16
	SIMILITUDINI E DIFFERENZE	19
	PROGETTO E INTENZIONI	27
	ARTE E DESIGN_ STORIA E ATTUALITÀ	33
	La poetica del ready made	
	La poetica del movimento arte concreta	
	La poetica minimalista e neo-minimalista	
	La poetica dell'anonomo e dello spontaneo	
	VISIONE CRITICA E DIBATTITO REALE	53
	MERCATO E TENDENZE	59
	IL RUOLO DELL'IMMAGINE : UNA TRACCIA COMUNE	63

---

SECONDA PARTE	IMMAGINE_DEFINIZIONE E IDENTITÀ LA CHIAVE INTERPRETATIVA	72
	ARTE-DESIGN : IL RUOLO DELL'IMMAGINE	74
	PRIME RIFLESSIONI E SPUNTI BRANDIANI	77
	SINTESI DEGLI ASPETTI REALI DELL'IMMAGINE	80
	I NOMI DELL'IMMAGINE	83
	BREVE EPISTEMOLOGIA DELL'IMMAGINE	85
TERZA PARTE	IL PENSIERO PER IMMAGINE IL PERCORSO DI UNA SCOPERTA	92
	FUNZIONE E VALORE DELL'IMMAGINE_ IL PENSIERO PER IMMAGINI	94
	PARLARE DI PICASSO PER COMPRENDERE LA REALTÀ DELLE IMMAGINI E IL PENSIERO PER IMMAGINI	98
	L'IMMAGINE ARTISTICA E L'OGGETTO MATERIALE	101
	L'OGGETTO ARTISTICO COME UNITÀ DI SENSO	105
	L'IMMAGINE INTERNA NON COSCIENTE	109
	IMMAGINARE NUOVE APERTURE	113
QUARTA PARTE	UN PERCORSO POSSIBILE ATTRAVERSO L'IMMAGINE TRE CASI STUDIO	118
	PREMESSA	120

---

	PARTIRE DALL'OGGETTO D'AUTORE	124
	DALL'ARTIGIANALE ALL'IMMAGINE ARTISTICA	128
	DAL MATERIALE ALL'ATTO PERFORMATIVO	131
	L'ASSEMBLAGGIO CON L'IMMAGINE	134
	LA MATERICITA' DELL'IMMAGINE	137
	LA MANUALITA' ATTIVA DELL'IMMAGINE	141
	SEGUIRE IL LINGUAGGIO DELLE IMMAGINI	145
QUINTA PARTE	CONCLUSIONI GENERALI	150
	Conclusioni	
	Aspettative e possibili risultati	
	Metodi per lo sviluppo dei risultati	
	Chiusura	
	NOTE BIOGRAFICHE	158
	Nacho Carbonell	
	Martino Gamper	
	Max Lamb	
	BIBLIOGRAFIA GENERALE	170
	SITOGRAFIA	179



---

«Ciò che io voglio creare, sono oggetti con un contenuto di fantasia e d'immaginazione, che comunichino un senso nuovo del quotidiano.»

Nacho Carbonell

---

PREMESSA

CONTENUTI E STRUTTURA DELLA RICERCA



## LO SCENARIO DI RIFERIMENTO

L'odierno modello di crescita dei paesi più industrializzati è in corso di adozione anche in quelli in via di sviluppo, dove l'idea di un diffuso benessere è basata soprattutto sul fatto che per stare meglio occorre consumare di più<sup>1</sup>.

È evidente che questa proposizione di benessere non è più realizzabile, per il semplice fatto che non è genericamente sostenibile. L'idea che sia comunque possibile riscattarsi dalla società dei consumi, attraverso un nuovo ruolo salvifico della tecnica o delle tecno-scienze, ci porta a riflessioni sempre più complesse, anche teoricamente, sui fondamenti del design e più estensivamente sulla *progettazione*.

La *progettazione* investe decisamente in tutto e per tutto le diverse forme di vita, di relazioni, di scambi. Lo spazio del suo intervento è la società e il tempo del suo svolgimento è il quotidiano.

Riferirsi alla società e al quotidiano non è una questione di scala dimensionale, sapendo che nell'epoca delle reti globalizzate non si hanno limiti relazionali e geografici precisi, quanto piuttosto di riferirsi al contesto reale dell'individuo, all'insieme di ciò che vincola o apre le opportunità alla sua vita quotidiana, e che si estende là dove le sue scelte e azioni sono in grado di portarlo.

Contemporaneamente l'individuo viene a contatto con una *dimensione inventiva diffusa*, espressione di un fare creativo, che contribuisce a creare il suo universo materiale, completando così l'insieme dei suoi orientamenti.

Questa dimensione inventiva diffusa è la capacità di immaginare qualcosa che non c'è, e le strategie d'azione per raggiungerla sono l'essenza stessa di ogni atteggiamento "progettuale" verso la realtà; questa *progettualità*, come oggi viene comunemente intesa nelle sedi istituzionali, è il *design*.

È complessa la figura di chi mette in atto il processo del *design*.

Infatti il *designer* si orienta tentando di preservare e migliorare il valore qualitativo della vita dell'individuo nella complessa rete di relazioni che questo costituisce, concorrendo, inoltre, ad alimentare quel "catalogo di immagini" con cui ciascuno di noi si confronta.

Il presente, col suo carico di complessità, ci invia una molteplicità di segnali e di condizioni contraddittorie, riferibili a diversi possibili scenari; i segnali a cui noi facciamo riferimento sono rintracciabili in opere concrete ricche di suggestioni, dove si confrontano contemporaneamente i valori dell'arte e quelli di un modo



specifico di fare design.

Sempre più spesso vediamo come certo design sia diventato in parte qualcosa di slegato dalla produzione industriale.

Assistiamo allo sviluppo dell'idea di prototipo e di oggetto unico, e questo fa sì che ci sia un avvicinamento all'idea del pezzo esclusivo anche come opera d'arte e, quindi, un passaggio, un attraversamento di confine, verso un concetto più puro di espressione artistica.

I rapporti tra arte e design sono ormai evidenti, cambiano solo certi loro riferimenti.

## OBIETTIVI GENERALI

Obiettivo generale della ricerca è indagare le relazioni tra *arte e design*; in modo specifico la ricerca vuole rintracciare, attraverso l'analisi di un esclusivo campo del design, le affinità e le differenze in termini di metodo e di significato con alcune espressioni artistiche.

L'ipotesi di lavoro sottesa alla ricerca è che il filo che lega questi due mondi, o almeno una parte di essi, sia rappresentato dall'*immagine*, intesa in questa sede quale campo immediato e originario del pensiero creativo e dell'azione, cioè come momento generativo del progetto e al tempo stesso come il suo risultato più tangibile, costituendosi poi, con queste sue proprietà, come uno strumento di conoscenza capace di distinguere più da vicino la natura prima delle cose.

Per il raggiungimento degli obiettivi la ricerca, dopo aver inquadrato similitudini e differenze tra l'arte e il design, si avvale sotto il profilo del metodo, di una sistematica disamina di studi fenomenologici sull'*immagine* e di una puntuale comparazione dei diversi processi creativi di tre giovani designers quali casi studio del tema scelto.

## AMBITO DELLA RICERCA

L'ambito della ricerca, così individuato, appare vasto e articolato, in quanto affronta contemporaneamente problematiche di tipo artistico, storico - filosofico, e specificatamente progettuale e produttivo. Tale complessità comporta una duplice conseguenza; la prima in termini strettamente scientifici, la seconda nella modalità operative e organizzative di costruzione della ricerca stessa.

In termini strettamente scientifici la presente ricerca si prefigge la possibilità di aprire

---

un filone di indagine sulla natura del design e sulla sua essenza, e di mettere a punto alcune prime considerazioni, senza però avere l'ambizione di esaurire la tematica, obiettivo che richiederebbe strumenti e mezzi di altra natura. Tuttavia si ritiene che tale approccio possa essere corretto se implementato nel tempo e perseguito anche con altri strumenti di indagine.

In termini organizzativi e operativi si ritiene che il tema debba essere affrontato non secondo un approccio specialistico, bensì secondo una modalità interdisciplinare, ovvero mettendo a sistema le diverse conoscenze e competenze, inerenti all'arte, al design ma anche e soprattutto alla teoria e critica dell'arte e dell'ambiente sociale, coinvolgendo solo alla fine del percorso, delle specifiche figure del mondo dell'arte-design (Nacho Carbonell, Martino Gamper, Max Lamb).

Il carattere e la specificità della ricerca è sintetizzabile in alcune parole chiave:

- *contesto*, ovvero esaminare la relazione che esiste tra la qualità del quotidiano e l'ambiente, inteso come identità culturale, le risorse e l'insieme delle esperienze e degli oggetti/artefatti che rendono questa dimensione fruibile;
- *creatività*, ovvero comprendere la capacità di "formare" con l'intelletto, con la fantasia, quell'attitudine a definire e strutturare in modo nuovo le proprie esperienze e conoscenze;
- *artisticità*<sup>2</sup> ovvero entrare in relazione con alcune manifestazioni prerogative dell'individuo (arte, artigianato e design), comprendendo anche quelle discipline non ancora ben definite quali il *non-designed design*, il *no-name products*, che, con oggetti e progetti di creatività anonima, collettiva, quotidiana, ma soprattutto spontanea, modificano l'idea moderna del design;
- *immagine*, ovvero interpretare, sempre a partire da determinati contesti culturali legati all'artisticità degli oggetti/artefatti personali o collettivi, il rapporto tra la persona/e<sup>3</sup> e la qualità della loro esperienza quotidiana;
- *conoscenza*, ovvero realizzare la propria consapevolezza mediante immagini più o meno definite, apprese da forme evocative, portatrici di un linguaggio consapevole e universale.

## STRATEGIA E METODO

La strategia è quella di individuare delle strutture concettuali capaci di creare un luogo di sovrapposizione e confronto fra le differenti esperienze artistiche, che hanno effetti diretti sulla complessa costruzione di quel particolare mondo di "immagini" proprio di ogni individuo, e successivamente, sulla possibilità di comprendere direttamente il

---

passaggio dalla trasformazione della poetica personale di un artista-designer in una oggettivazione e formulazione anche disciplinare, o per meglio dire il rinnovamento di un sapere implicito e ineffabile - *il segreto del mestiere* - in un sapere trasmissibile.

## POSSIBILI SVILUPPI

Riprendendo una riflessione di Maldonado sull'identità del design, ossia che «... *il design (...) emerge come un "fenomeno sociale totale". Vale a dire che esso appartiene a quella categoria di fenomeni che non si possono esaminare isolatamente, ma sempre in relazione ad altri fenomeni con cui costituiscono un unico tessuto connettivo...*»<sup>4</sup>, questa ricerca si costituisce quale punto di partenza con cui possiamo immaginare una nuova esplorazione dei rapporti del design con differenti ambiti problematici, culturali e disciplinari.

La ricerca, focalizzandosi sulla costruzione di strumenti concettuali, metodologici e progettuali, può supportare i diversi ambiti della disciplina del design, dalla formazione alla pratica della ricerca progettuale.

## STRUTTURA DELLA RICERCA

La ricerca è strutturata in 5 parti:

- la prima definisce l'ambito di lavoro prescelto, ovvero l'arte-design, attraverso la costruzione dello stato dell'arte e dei principali nodi problematici che intercorrono tra le due discipline.  
Cerca inoltre di definire quegli aspetti ritenuti invariati del rapporto arte design, interpretati specificatamente nel processo di *immaginare* e di *fare*, aprendo così la ricerca sull'espressione e sul significato dell'*immagine* intesa qui come prima rappresentazione del pensiero creativo;
- La seconda traccia un sistema organico di riferimento dei fenomeni che rientrano nel campo dell'*immagine* attraverso l'analisi di testi filosofici, in particolare di quelli afferenti al metodo fenomenologico, metodo che viene applicato al mondo delle immagini fisiche e delle immagini di fantasia, oltre che all'oggetto d'arte. La descrizione fenomenologica dell'immagine fisica e di fantasia risponde alla domanda sui molteplici sensi del termine "immagine". Pertanto lo studio indaga quelle caratteristiche strutturali delle modalità in

cui un osservatore si riferisce a *qualcosa* attraverso forme diverse d'immagini e delle modalità d'apparizione di qualsiasi tipo di immagine, sia fisica che di fantasia.

Il fine mira a stabilire se l'estensione comunemente attribuita al termine "immagine" comprenda specie di fenomeni differenti rispetto al senso ed al modo comune del riferimento, capace di fornire una lettura interpretativa dell'arte-design;

- la terza valuta le funzioni e i valori dell'immagine nell'insieme delle attività cognitive e di conoscenza, in quanto questa si pone come una delle principali forme di riferimento nei rapporti dell'uomo col suo mondo. Estensivamente prende corpo una lettura sul ruolo del pensiero figurativo, o per meglio dire del *pensiero per immagini*, per evidenziare quella specifica proprietà dell'immagine di essere portatrice di un sapere immediato, rivelatrice anche nelle opere dell'arte-design.

Si illustra cioè il posizionamento dell'immagine nel cuore del pensiero, conferendogli uno statuto di unità-totalità che può essere definito da una "coincidenza con" e non di una "rappresentazione di". Con l'assunzione dell'*immagine interna non cosciente*, la rappresentazione per immagini, visiva o linguistica, liberandosi dalla ripetizione e dalla riproduzione, penetra nel campo della riflessione e della conoscenza.

- La quarta parte affronta la problematica dell'arte-design attraverso il lavoro di tre giovani artisti designer: Nacho Carbonell, Martino Gamper, Max Lamb. Lo scopo è duplice: il primo è quello di evidenziare come il loro percorso e processo creativo, situandosi al confine tra arte e design, solleva tutta una serie di questioni, fino a qui nuove e impreviste, legate all'appartenenza a una specifica disciplina; la seconda è cogliere dagli approcci creativi e dell'attività progettuale, la loro disposizione al lasciarsi andare al flusso delle *immagini interne*.
- La quinta ed ultima parte, quella delle conclusioni, chiarisce come il compito principale di una ricerca sul design, è quella di generare una riflessione critica sulla disciplina e sui suoi possibili modi di procedere.

Il lavoro presentato si è incentrato sul rendere visibile il rapporto arte-design, su come si è sviluppato nel tempo e di come nel tempo ha assunto diverse forme e significati, alla luce di una chiave interpretativa legata al *pensiero per immagini*,

Questo spartito offre così la possibilità di individuare una possibile concettualizzazione, a partire proprio dal modello interpretativo, al fine di generare nuove idee che possono essere finalizzate ad altri possibili sviluppi e anche alla didattica.

L'esposizione della ricerca è corredata da una serie di immagini organizzate cronologicamente. Questa selezione, decisamente arbitraria e parziale, forma un tessuto narrativo autonomo rispetto al testo, rivelando così una sua singolare capacità a innescare possibili letture parallele.

Le immagini sono state allestite da sinistra a destra, le didascalie, ad esse relative, dall'alto in basso.

Il lavoro si chiude con le schede biografiche dei tre giovani artisti-designer, la sintesi della loro attività, con mostre, premi e rassegna stampa.

## NOTE

<sup>1</sup>Il concetto che qui viene proposto è sistematicamente presentato nel libro: E. MANZINI, F. JEGOU, *“Quotidiano Sostenibile. Scenari di vita urbana”*, Edizioni Ambiente, Milano, 2003. A questo proposito, più vaste sono invece le ricerche e le esperienze progettuali che hanno avuto luogo nell'ambito della Facoltà del Design e del Dipartimento INDACO del Politecnico di Milano, in stretto collegamento con altre università europee, con centri di ricerca e con lo UNEP (United Nations Environmental Programme). Inoltre, di particolare rilevanza nella messa a fuoco delle visioni sui mondi possibili, è stata la collaborazione con numerose scuole di design nel mondo (The global network on design for sustainability): una collaborazione che, operativamente, si è concretizzata una serie di workshop sul tema della quotidianità sostenibile, tenutasi nelle scuole di diversi paesi tra i quali Cina, Corea, Giappone, Canada, USA, Brasile, India, Francia, Finlandia e Italia.

<sup>2</sup>Si fa qui riferimento al concetto di “artisticità” di Gérard Genette, il quale ne dà la seguente definizione: *“un'opera d'arte è un oggetto estetico intenzionale, o, che è lo stesso: un'opera d'arte è un artefatto (o prodotto umano) a funzione estetica”*. Cfr. P. BASSO, *Il dominio dell'arte, semiotica e teorie estetiche*, Meltemi editore, Roma, 2002, p. 107.

<sup>3</sup>L'artista-designer e il pubblico-utente.

<sup>4</sup>T. MALDONADO, *Disegno Industriale: un riesame*, Feltrinelli, Milano, 1991, p. 15.



---

«Mi interessa piuttosto il momento stesso della creazione perché facendo, nel mentre si agisce, si comprende cosa si vuol fare, si cambia direzione, si trovano nuove idee.»

Martino Gamper

---

# PRIMA PARTE

ARTE-DESIGN\_DEFINIZIONE E ORGANIZZAZIONE  
DELL'AMBITO DI LAVORO



## IL CONTINUUM COMPRESO

Sia la ricerca artistica che quella del design sono entrambe impegnate attivamente nella trasformazione del mondo contemporaneo, in un'azione che fino ad oggi non avuto sosta e che tende a rinnovarsi continuamente.

Quello che possiamo notare è come le strade dell'arte contemporanea, che affronta molto spesso tutta una serie di tematiche drammatiche, dalla paura della morte alla devastazione dell'ambiente, si discostino talvolta da quelle più progressiste del design, forse perché quest'ultimo viene interpretato come una sorta di ingegneria dinamica, di energia evolutiva, capace di immaginare nuovi prodotti, ma soprattutto nuovi mercati, nuovi servizi, nuove economie e nuove forme di benessere.



Tutte le attività creative vanno in questa direzione, non solo quelle prodotte dai professionisti, ma da tutta l'intera società, che inventa ogni giorno nuove riflessioni, nuove relazioni, nuovi stili di vita verso un superamento del sapere specialistico.

Assistiamo curiosi a come le competenze si fluidificano, la distanza tra artista e scienziato si riducono, quella tra progettista e produttore scompaiono.

Nel XX secolo esisteva una "società industriale" caratterizzata dall'uso di prodotti industriali e da molte specializzazioni dove si cercava di trovare soluzioni definitive, permanenti, razionali, perfettamente studiate. Oggi siamo entrati in una "civiltà industriale" dove tutti sono "industriali", nel senso che tutti si fanno carico, sotto forma di impresa, di prodotto, di comportamento, di produrre un'innovazione continua, con soluzioni provvisorie, reversibili, che possono essere continuamente perfezionate, variate, modificate. La nuova dimensione di massa della produzione di progetto nasce da tutto questo; si va verso una modernità "debole e diffusa"<sup>1</sup>.

---

Grotta dei cervi, Porto Badisco, 4000 a.c.

Tazza, Artigianato Etrusco, 400 a.c.

Corredo in bronzo, epoca romana.



Ne conseguono nuove opportunità, nuove modalità di espressione; anche la relazione tra arte e design appare rinnovata e complessa, sempre in movimento all'interno di un continuo processo di *crossover*.

Sostanziale però, è la differenza dell'orientamento, perché se da una parte l'artista non deve per forza seguire le regole o i codici etici che la professione del designer impone, lavorando così ad un progetto verosimile senza che un insuccesso della realizzazione abbia alcuna ripercussione, dall'altra l'uso di medium diversi spinge il designer in una direzione creativa più libera, aprendo costantemente scenari sempre inconsueti, prendendo in prestito libertà proprie degli artisti, rendendo l'opera/oggetto un veicolo quotidiano di nuovo senso.

Questo approccio al design scalfisce quella sua natura materialistica, svelandone quella possibile radice autentica che non dovrebbe instaurare il comportamento al consumo, quale abitudine allo spreco di oggetti per ben determinati contesti sociali. Non è un caso che la maggior parte dell'attuale dibattito culturale sul design, così come abbiamo citato in apertura del capitolo, tende a considerare tale disciplina come una forza motrice, capace di innescare quei movimenti formativi utili per il cambiamento della società e del suo sviluppo verso nuovi scenari più sostenibili.

A tale proposito appare molto interessante la ricerca svolta da quelle forme di design riconducibili ad una pratica creativa pura, sia sotto forma di *arte* propriamente detta, che compresa in un intervallo tra questa e un prodotto di design riconoscibile in quanto tale, che all'estremo di questo a quelle particolari forme espressive proprie degli oggetti spontanei. Le ragioni costitutive alla base di questi tre approcci sono profondamente diverse, si va infatti dall'espressione pura a operazioni che tendono a risolvere problemi concreti nella vita quotidiana.



Quale linea di collegamento possiamo allora *rintracciare* (quale esperienza analitica), o *tracciare* (quale esperienza interpretativa), tra questi fenomeni che si manifestano così autonomamente ma che rivelano un'appartenenza comune?

Figurativamente l'andamento di questa linea non è rettilineo, che attraversa cioè netta-

---

Vaso maya, 600-900, Musée du Quai Branly, Paris.

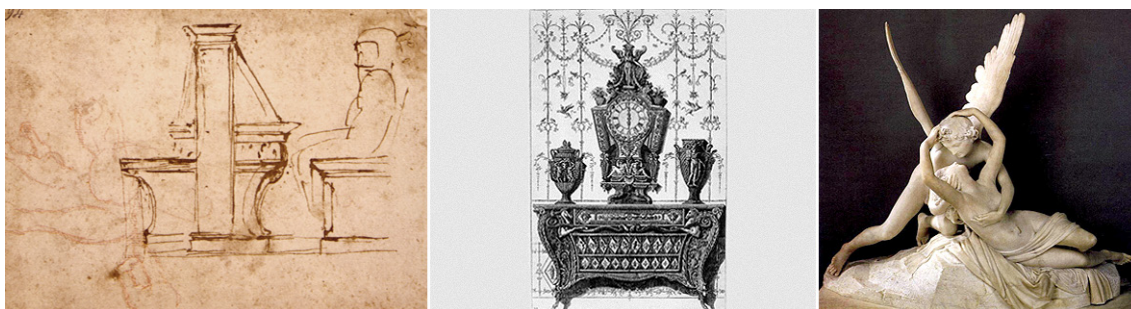
Poggia testa, inizio XX<sup>e</sup> secolo, Musée du Quai Branly, Paris.

Sedia Kalash, Musée du Quai Branly, Paris.

mente la pratica del design, ma è zigzagante, a tratti incerto e indefinito.

Le sue radici nascono da una specifica "pratica creativa", che è caratteristica di un design che non è "prodotto" o meglio "prodotto industriale", di un design per un certo verso "non professionale", in cui è forse racchiuso il più vero e genuino significato storico del design.

È per questo che si prendono spunti importanti dal mondo dell'arte, dove l'artista agisce come interprete dell'indeterminazione, plasmando, attraverso la sua ispirazione, sensibilità e qualità tecniche, concetti di qualsiasi natura che la società concretizza e utilizza in esperienze proprie.



È un percorso tutto inserito in un ambito "sensibile", nel quale la realtà, verso cui orientiamo il nostro interesse per comprenderla, è quella di un fare concreto, dove per mano di alcuni artisti-designer, le *idee* prendono *forma*, dove "l'ideazione è contemporaneamente invenzione di materia e di forma; proprio in quanto la materia è creata nell'atto stesso che crea la forma, l'ideazione allarga e rinnova la nostra esperienza del reale"<sup>2</sup>.

È un cogliere in quest'atto creativo, quel particolare stato di rapporto tra l'artista-designer e il mondo esterno, "come uno stato di percezione prima e di elaborazione poi; come uno stato di perdita di un linguaggio razionale articolato che si ha con l'emergenza di reazioni di sensibilità legate al corpo, che spingono a elaborare, comporre e realizzare, mediante azioni materiali, gesti, segno e scrittura, forme significanti"<sup>3</sup>.

Tra tutte le infinite forme significanti<sup>4</sup>, vogliamo provare a orientarci verso quelle che sono dotate di una particolare qualità indotta dall'autore, che da un campo indefinito cerca ancora nelle nostre azioni una forma visibile per manifestarsi. Tutto questo stabilisce così un ricco tessuto di relazioni fatto di immagini mentali continuamente rinnovate.

---

Michelangelo Buonarroti, Bozzetto di pluteo, 1530-1540.

Giovanni Battista Piranesi, Comò con un orologio affiancato da due vasi, 1769.

Canova, Amore e Psiche, 1793.

## SIMILITUDINI E DIFFERENZE

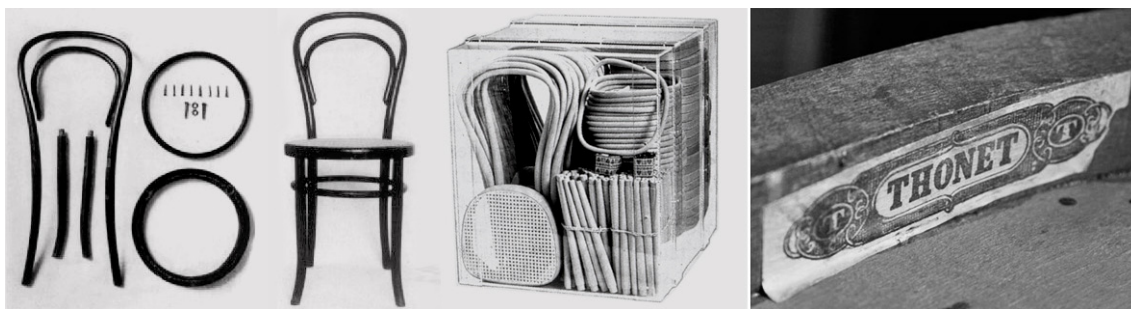
Semanticamente la parola greca *téchne*, che significa "arte", si collega a *tékton*, ossia falegname. Il concetto di fondo è che il legno, in quanto materiale informe, viene "manipolato" dall'artista, dal tecnico che gli conferisce una nuova forma.

L'equivalente latino della parola greca *téchne* è *ars*, che aderendo contemporaneamente al concetto della parola *signum*, si riallaccia, mantenendone l'antica radice, alla parola inglese *design*, vale a dire in qualità di sostantivo "figura", "disegno", ma anche come verbo "ideare", "organizzare", "progettare".

*"I termini design, macchina, tecnica, ars e arte sono strettamente collegati l'uno all'altro, ognuno è impensabile a prescindere dagli altri, e tutti traggono origine dalla stessa visione esistenziale del mondo"*<sup>5</sup>.

Probabilmente l'uomo fin dalle sue origini, contemporaneamente all'esigenza di ricercare un linguaggio ha sviluppato quella di creare gli oggetti (dagli *utensili* agli *artefatti*).

Si parla di esigenza e non di bisogno, perché ci si riferisce a una dimensione che non consegue l'ottenimento di una cosa mancante, ma invece quella di una realizzazione personale, mediante una creazione.



A tutt'oggi gli "oggetti" ci circondano in enorme quantità e la maggior parte di essi sono arricchiti di *significato*.

Non ce ne si può privare, si nasce, si cresce e ci si sviluppa fino alla fine con essi.

Branzi<sup>6</sup> sostiene che tale condizione deriva dal fatto che la pratica del design ha sempre sviluppato una propria autonomia culturale, ad esempio rispetto all'architettura, affermando una centralità degli oggetti e dei piccoli spazi all'interno dei grandi scenari

---

Sedia Thonet, modello 14, 1859.

urbani, testimoniando così quella dimensione privata, intima del quotidiano, che non è separabile dalla storia materiale; infatti se nella storia ci sono state civiltà senza "architettura" e senza "città" propriamente dette, non sono mai esistite civiltà senza oggetti.

*"Il flusso delle cose – suggerisce George Kubler – non conobbe mai un arresto totale: tutto ciò che esiste oggi è una replica o una variante di qualcosa che esisteva qualche tempo fa e così via, senza interruzione, sino ai primi albori della vita umana"*<sup>7</sup>.

Questo flusso di "cose" scorre anche nel campo iconico-percettivo: un campo attraversato dalle tensioni tra manifesto e latente, tra astrazione e rappresentazione, tra informazione oggettiva e funzione dell'oggetto.

Sempre Kubler nell'avvio de *La forma del tempo*, riferendosi al concetto dell'arte, dice che questo può *"essere esteso a comprendere, oltre alla tante cose belle, poetiche e non utili di questo mondo, tutti in generale i manufatti umani, dagli arnesi di lavoro alle sculture. Accettare questo significa far coincidere l'universo delle cose fatte dall'uomo con la storia dell'arte, con la immediata e conseguente necessità di formulare una nuova linea di interpretazione nello studio di queste stesse cose"*<sup>8</sup>.

Questa affermazione, come ha ben osservato Manzini, porterà l'autore a formulare una interessante visione, nella quale l'oggetto artistico si differenzia dall'oggetto d'uso, perché "desiderabile"<sup>9</sup>, collocando così correttamente il design in oggetto nei rapporti dell'arte.



Distintamente possiamo affermare che se un'opera d'arte in senso stretto appare come una eccezionalità, dovuta alla sua peculiare capacità di isolarsi dal contesto, il prodotto di design, invece risulta essere una presenza "colloquiale".

Accettando il fatto che, al di là della definizione di Kubler, il sistema arte e il sistema design fanno capo a diversi insiemi di relazioni, linguaggi, prassi e mercati che si evolvono con modalità e tempi propri, possiamo però anche confermare che tra i due sistemi ci sono state (e ci saranno ancora in futuro) importanti contaminazioni.

---

Arts & Crafts, Chair, 1860.

William Morris, Armchair, 1870.

Arthur Mackmurdo, Chair, 1882.

Storicamente la "nascita" del design propriamente detto coincide con la sua problematica "separazione" dal mondo dell'arte. Cerchiamo di capire meglio. Se facessimo coincidere la nascita del design con l'avvento della macchina (la rivoluzione industriale) nella produzione di oggetti progettati dall'uomo, saremo portati ad interpretarlo attraverso la serialità, la ripetibilità, e soprattutto attraverso l'esteticità applicata<sup>10</sup>. Non a caso nella metà dell'800 si formarono scuole e accademie (come ad esempio l'Ecole des Beaux Arts di Lione), con lo scopo di suffragare il connubio tra arte e design. Qui il fattore artistico veniva preso in considerazione come qualcosa di separato dal processo di produzione, come qualcosa che si doveva, appunto, "applicare da fuori" all'oggetto industrialmente prodotto.



Ma forse, è il concetto della serialità ad essere la maggiore discriminante tra oggetto artistico e oggetto industriale. Anche se sono sempre esistite forme artistiche seriali<sup>11</sup>, è con la produzione seriale, potenzialmente infinita, che viene a cadere quel concetto di "unicità" che è sempre stato alla base d'ogni valutazione d'un oggetto artistico. Non solo! Viene a cedere anche quella singolare abilità manuale dell'artefice, poiché ogni dettaglio e sfumatura è già stato preventivamente progettato dal designer. Questa caratteristica della produzione seriale, di oggetti tra loro identici, di una standardizzazione del gusto e delle scelte, è una condizione mai esistita in precedenza, determinando di fatto, forse, l'unica e importante differenza tra l'arte e il design<sup>12</sup>. Tralasciando la letteratura critica in merito alla "democratizzazione" messa in atto dal design, sussunto nel paradigmatico "modello T" di Henry Ford, come estensione e mantenimento di proprie qualità oggettive/formali che si reiterano nel mondo esterno, è il "progetto" alla base del processo che determina questa sostanziale differenza. Come ha ben evidenziato Gillo Dorfles nel suo *"Introduzione al disegno industriale"*, l'oggetto industriale "esiste già al momento in cui è stato progettato, in cui è stato ultimato il disegno esecutivo che porterà all'esecuzione del modello-prototipo da cui prenderà origine la serie perfettamente eguale e identica di tutti i pezzi che seguiranno il primo"<sup>13</sup>.

---

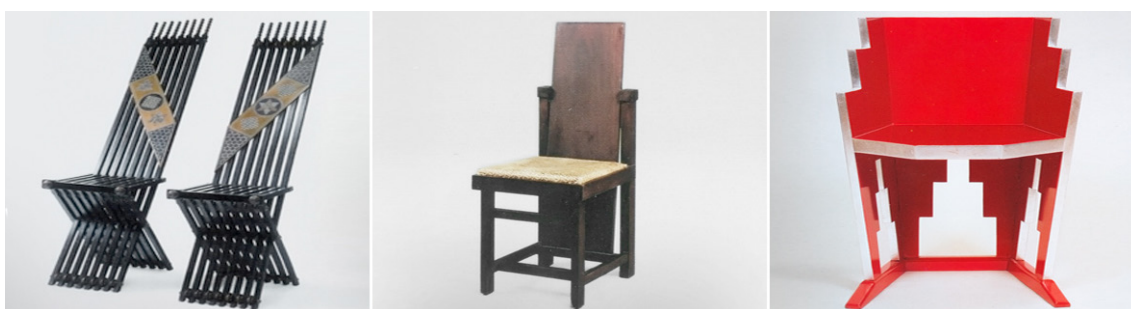
Charles Rennie Mackintosh, Chair, 1897.

Henry van de Velde, Scrivania, 1898.

Eugenio Quarti, Scrivania con seggiola, 1900.

Alla luce di questo la differenza è ulteriormente sostanziata, perché se l'oggetto artistico è potenzialmente compiuto "alla fine" della lavorazione, quello industriale lo è "all'inizio".

Allo stesso tempo però, questo ci porta a comprendere come l'unicità della creazione artistica può essere assimilata a certo design. Se guardiamo alla storia del design ed alla storia dell'arte, rileviamo che i legami tra le due discipline sono sempre esistiti, e sono stati particolarmente fruttuosi quando artisti e designer hanno lavorato sulla base di una sincera collaborazione intellettuale (basti pensare a tutti i principali movimenti artistici del '900). Anzi, si è visto come chi si fosse preparato a ricostruire la storia del design, ben presto è uscito dai confini della storia dell'industria o della tecnica per entrare in quelli della storia dell'arte.



Dal punto di vista teorico stiamo affrontando una difficile questione di confini, che spesso cambiano dimensione e consistenza.

La storia del design e dell'arte ha sempre contemplato anche l'opera dell'artigiano, ossia di colui che mette in opera un oggetto "fatto a mano", e questo anche nei casi in cui vi sia l'intervento parziale di una macchina.

Questo passaggio potrebbe portarci decisamente in mare aperto, ma è sull'aspetto del "fatto a mano" che bisogna concentrarsi, per capire meglio quali sono i limiti della produzione dell'oggetto artistico nell'orbita della produttività moderna, visto che la creatività contemporanea non può più essere riconducibile alle note divisioni storiche e alle loro implicite gerarchie di valori.

I tre sistemi, dell'arte, del design e dell'artigianato dovrebbero essere considerati equivalenti nel loro momento ideativo e progettuale, distinguibili e apprezzabili secondo i modi di produzione, di distribuzione e di consumo che li caratterizzano e le loro strategie di immagine e di comunicazione.

Come ha esposto efficacemente Alberto Bassi<sup>14</sup>, storico e critico del disegno industriale, durante la seconda metà dell'Ottocento e tutto il Novecento c'è stato un confronto teorico-pratico, e soprattutto ideologico, che ha condotto a definire, affermare e eser-

---

Carlo Bugatti, Slatted Wood Side Chairs, 1900.

Frank Lloyd Wright, Side chair, 1904.

Paul Frankl, "Skyscraper" chair, 1927-1930.

citare il design come metodo e modalità idonea alla progettazione di artefatti nella piena età industriale. Per tutto quanto realizzato, insomma, fu adottata la comoda ed unificante etichetta di garanzia di modernità, buon prodotto, sicuro o probabile successo sul mercato. Un'utile generalizzazione che, se dal punto di vista del metodo ha contribuito a diffondere modi di progettazione e produzione innovativi, quantitativamente e di frequente qualitativamente ha però appiattito le differenze e le specificità. Non tutti gli artefatti infatti poterono definirsi industriali, in quanto furono il risultato di una produzione manuale. Se volessimo guardare all'esecuzione, continua Bassi, ci sarebbe da riscrivere l'intera storia del disegno industriale, poiché parecchio di quanto è passato come design è stato per lo più produzione artigianale, pezzo unico, piccola serie. Quanto detto esplicita come una certa cultura industriale surroga l'attività artigianale al pari di quella artistica, soprattutto nel modo di produzione, contrapponendone i due differenti fattori di quantità e qualità. La distinzione secondo i modi di produzione è quanto mai alterata, perché oggi non si fa più riferimento a una reale differenza tecnologica, anzi ogni serio tentativo di sviluppare la produzione artistica attraverso i processi industriali<sup>15</sup> ha cancellato ogni barriera tecnicistica tra le arti e potenziato l'ideazione, il "progetto".



Costringiamoci a fare un balzo all'indietro.

Già Michelangelo affermava di dipingere "col cervello" e non "colla mano".

Fu anche per questo che nel Rinascimento prende inizio quell'idea di genialità intesa come particolare capacità del pensiero umano, e di conseguenza si fa strada anche quel concetto di arte come autonoma forma creativa recante in sé il proprio senso e il proprio essere.

Si costituisce cioè quel divario tra il momento ideativo ed esecutivo, oltre a quello dell'applicazione e dell'oggetto funzionante con finalità pratiche da quello delle arti nobili.

Lo stesso Michelangelo, ad esempio, è stato autore di edicole, altari ed elaborati candelabri. È nel periodo della Controriforma che venne ricercata questa superiorità assoluta del

---

Vincent Van Gogh, Campo di grano con corvi, 1890.

Cézanne, Bagnanti, 1906.

Picasso, Les demoiselles d'Avignon, 1907.

momento ideativo su quello realizzativo, cominciandosi così a definire una triade di valori costituita dal *disegno interno* (espressione del divino nell'artista), dal *disegno esterno* (traccia visibile del primo) e dal *momento esecutivo* (quale ultimo stadio del processo creativo)<sup>16</sup>. Nella storia dell'arte molti artisti del '600 e del '700 produssero disegni e modellini che poi venivano successivamente realizzati da specifici artigiani. Un esempio significativo sono i visionari mobili disegnati da Giovanni Battista Piranesi. Qui l'arte decorativa di matrice "antica" veniva applicata all'oggetto d'uso, quasi comprendolo e allontanando la sua modernità in un passato formalmente nuovo. In questa ricerca di novità l'ornamento nascondeva la vera funzione.



Una fondamentale distinzione si ebbe quando all'interno delle arti si contraddistinse un momento espressivo autonomo da uno pragmatico e utilitaristico. Questa duplice interpretazione segnò profondamente il significato dell'oggetto d'arte.

Rivolgendosi alla sfera dell'utile si modificheranno concetti riferiti a quelle risonanze esterne di marca sociale. Nella voce *Art* dell'Enciclopedia di Diderot e d'Alambert, ciò che assume il nuovo carattere "positivo" delle arti è dove c'è l'utile, ossia nel lavoro umano per la conquista del progresso e la liberalizzazione della felicità, e per questo raggiungimento l'arte si intende applicata al mestiere, e di conseguenza all'oggetto.

Lungo questa stessa linea si muoverà il dibattito ottocentesco di Ruskin e Morris, che perseguendo l'unità artistica degli artigiani con gli artisti, farà emergere quell'esigenza di collaborazione capace di ottenere importanti risultati per la successiva impostazione estetica del "nuovo oggetto industriale", svincolandosi così dai ricordi stilistici del passato.

Nasce la definizione di *arte applicata* connessa a quell'artigianato "artisticamente" qualificato.

Queste considerazioni non vogliono rimandare all'arte ciò che è proprio dell'arte tradizionale, ma di stabilire un'articolazione di relazioni e connessioni in cui l'arte diventa originalmente "*progetto di oggetti verso soggetti e di soggetti verso oggetti*"<sup>17</sup>.

La mancanza di una vera e propria produzione industriale, suggerisce tutta una serie

---

Logo Wiener Werkstätte.

Josef Hoffmann, Chair, 1906.

Josef Hoffmann, Sitzmaschine, 1905.



di valori che aderiscono ai principi dell'austerità formale quale rappresentazione funzionale.

La funzionale qualità esecutiva dei prodotti della Wiener Werkstätte, risultò essere una nuova elaborazione degli assunti Arts and Crafts e delle moderne idee di società neo-industriale dei suoi fondatori. Hoffmann voleva stabilire un contatto tra il pubblico, il progettista e l'artigiano e creare oggetti (casalinghi) buoni e semplici. Tutta la scuola W.W. lavorava con un fine ben preciso; la funzionalità e il suo rapporto ottimale con i materiali.

Questo presupposto, ad esempio, venne concretizzato soprattutto negli oggetti di uso comune realizzati in latta bianca traforata, dei quali Hoffmann e Moser ne progettaronno una varietà pressoché infinita.

È un periodo storico molto delicato, poiché nella *"volontà di riunire la figura dell'artigiano e quella dell'artista(...), si avverte tutta l'angoscia della scomposizione degli orientamenti pratici della stessa persona che deve produrre opere "uniche" in "molte" e le "molte" in un "unico"*<sup>18</sup>.

Siamo all'alterità concettuale ideazione-concretezza e teoria-pratica. Questa separazione tra il "fare" e l'"ideare" fu ereditata dal Bauhaus, in cui Gropius cercò di accomunare l'insegnamento tecnico (*werklehre*) a quello formale (*formlehre*), svolti rispettivamente da un artigiano e da un artista. La Bauhaus non cercò di dar vita a un nuovo stile, quanto di mettere a punto un nuovo metodo di lavoro, "induttivo, capace di liberare e orientare, senza mai limitarle o diminuirle, le possibilità creative degli individui e, per estensione, della società"<sup>19</sup>.



Si instaurò una nuova relazione con l'oggetto artistico e d'uso, non più mitologica come per l'Art Nouveau o per la Secessione, ma multipla, psicologica e sociale. In questo senso molto particolare fu il contributo di Marcel Breuer allo sviluppo del design e del suo lambire le forme dell'arte, non tanto per "l'aver promosso e determinato un progresso tecnico e formale, ma nell'aver chiarito in quale estesissima rete di relazioni si esprima il valore che hanno, nell'esistenza umana, gli oggetti che ne costituiscono l'ambiente immediato"<sup>20</sup>

---

Peter Behrens, Logo AEG, 1907.

Peter Behrens, Bollitore, 1909.

Josef Hoffmann, JH series B drinking set, 1912.

## PROGETTO E INTENZIONI

Posto in questi termini la questione della nuova immagine "artistica" del design va in gran parte risolto in sede ideologica, coinvolgendo direttamente la componente estetica.

Questa componente estetica è presente in un tipo di azione partecipata che è la progettazione. La nuova "arte" che si sottopone al giudizio storico non è una pittura, né una scultura e né tantomeno un'architettura, è il *progetto*.

Non il progetto in quanto progetto di qualche cosa, ossia quella opportunità che anticipa una forma prefigurata non ancora realizzata; ma il progetto come attività propria dell'individuo artista/designer, che vuole realizzare se stesso come elemento irrinunciabile della moderna società industriale.

Il carattere speciale, la guida ideologica di questa nuova forma di progettazione è, secondo il nostro punto di vista, l'*intenzionalità* nel senso husserliano, che significa riconoscere all'esperienza del progetto la manifestazione diretta delle "cose stesse", nella loro peculiare "realtà".



Sempre più l'arte e il design cominceranno a scontrarsi con i limiti entro i quali essi saranno modernamente confinati. Nelle forme più variegate la filosofia del Novecento, a partire dalla fenomenologia, da Heidegger e dall'ermeneutica, per venire a episodi più recenti come il postmoderno, ha fatto sentire la necessità di riconoscere una peculiare *verità* dell'arte, una verità che va insieme a un'importante dichiarazione: l'arte è in grado di dare luogo a un mondo e non si limita a stare ai confini di questo<sup>21</sup>.

Si tratta di un punto cruciale nell'ambito della riflessione estetica contemporanea che,

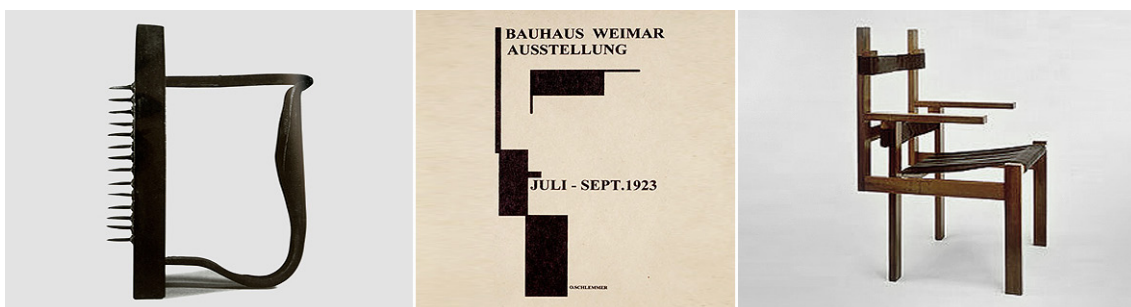
---

Marcel Duchamp, Bicycle Wheel, 1913.

Marcel Duchamp, Bottle Rack, 1914.

Marcel Duchamp, Fountain, 1917.

a più riprese e nel quadro di tradizioni anche profondamente diverse le une dalle altre, ha riproposto il problema. Sia la tradizione fenomenologica sia quella ermeneutica hanno rimesso in questione la relazione dell'arte con il suo mondo, il suo valore di rivelazione di un certo *essere del mondo*. Queste considerazioni ci indicano un affascinante percorso fenomenologico che parte con quella che Husserl definisce "intenzionalità fungente", e cioè con quella zona consapevole/inconsapevole ma condivisa del sapere che si radica nel vivente e ci chiarisce la genesi delle sue forme. È attraverso l'intenzionalità fungente che ci è per altro consentito di inoltrarci nel sapere della *forma* e, in particolare, in quella parte della vicenda della forma che concerne l'arte. I due ambiti si uniscono se diamo loro un nome: e questo nome è l'*immagine*. Essa costituisce un luogo che precede la congiunzione del concetto e della rappresentazione, del senso e della rappresentazione, il luogo di una significazione integra e, per così dire, totipotente.



Molto spesso si è perduto a causa dell'affermarsi di un modello razionalistico di ragione che divide l'immagine dal concetto, la forma dall'essere.

Interrogare l'immagine significa dunque, da questo punto di vista, anche sviluppare un lavoro critico sull'episteme nel suo complesso. "Vedere" l'immagine significa anche interrogarne il lato nascosto.

Questo ci aiuta fra l'altro a intendere come l'arte appartenga all'estetica, in quanto è l'arte il luogo che esibisce nel modo più esemplare il coagulo e l'articolarsi del *sensu*. Essa rappresenta in modo rilevante quel sapere 'sintetico' che si manifesta nell'immagine.

Se l'estetica, dunque, è intesa qui come una branca della filosofia che ha a che fare principalmente con l'arte, è anche, al tempo stesso, la filosofia di altre discipline che, in diverso modo, si riflettono nell'arte e nei suoi contesti naturali e culturali.

Il pensiero kantiano sulle *arti* è alla base di molta critica dell'arte fin dai primi anni del '900. In particolare ci interessa il fatto che con Kant si definisce un nuovo senso

---

Man Ray, Cadeau, 1921.

Bauhaus, Copertina programma, 1923.

Marcel Breuer, Lattice Chair, 1924.

dell'espressione *arte applicata*: alcune arti *belle* possono essere valutate con un giudizio che "non presuppone alcun concetto di ciò che l'oggetto deve essere"<sup>22</sup>.

Kant introducendoci nel dibattito critico relativo all'idea di bellezza degli oggetti artistici, e conseguentemente con essa a tutta la complessa distinzione fra "artistico" ed "estetico", affronta, più o meno velatamente, quella particolare prerogativa ideativa del processo creativo, al "progetto", poiché considera la questione dal punto di vista del giudizio, ossia del fruitore<sup>23</sup>.

Quando anche Alois Riegl scrive che "*la storia dell'arte nel suo complesso (compresa l'arte applicata, n.d.a.) si presenta come una continua lotta con la materia, però in essa l'elemento primo non è l'oggetto, la tecnica, ma il pensiero creativo, che tende ad espandere la sua sfera d'azione e ad incrementare la sua capacità figurativa*"<sup>24</sup>, possiamo certamente intendere che nel processo della produzione artistica non entra in gioco nessun elemento pratico o tecnico: l'immediatezza creativa prevale dall'inizio alla fine l'intero processo.

Si fa più pressante la differenza dell'individualità creatrice dalla prassi esecutiva proprio con lo sviluppo dell'industrializzazione.

Anche se Le Corbusier contrasterà dall'interno dell'utilitarismo il concetto di artisticità del prodotto, eliminando di fatto il campo d'influenza dell'arte per sottolineare quello industriale, il nascente *industrial design* non perde, a nostro avviso, la radice e l'ambiguità propria che ha dalla nascita, perché rimane di fatto legato a un processo creativo che si sostanzia nel conflitto fra il momento *autonomo* e quello *eteronomo*, tipico di tutte le arti<sup>25</sup>.



Nello stesso periodo in cui l'Aneschi formulava le sue interessanti questioni, nel panorama dell'estetica italiana la riflessione brandiana, pur collocandosi sul solco tracciato da Croce e pur traendone alimento, può a ben ragione essere considerata come la prima estetica post-crociana. Nel ripercorrere l'opera teorica di Brandi, Paolo D'Angelo<sup>26</sup> si sofferma sull'annosa questione del rapporto che intercorre tra l'immagine artistica e la realtà – una problematica accantonata da Croce e riproposta con forza negli

---

Gerrit Rietveld, Military Stool, 1924.

Marcel Breuer, Wassily Chair, 1925.

Ludwig Mies van der Rohe, MR 10 Chair, 1927.

scritti brandiani. È proprio nel tentativo di sciogliere questo nodo teorico, che Brandi ha tracciato le coordinate della sua "teoria della creazione artistica", individuando le due fasi del processo artistico: la *costituzione d'oggetto* e la *formulazione d'immagine*. La prima espressione indica la selezione che l'artista opera sull'immagine dell'oggetto per approdare ad un'immagine che "non è affatto un duplicato dell'oggetto, ma in cui l'oggetto è sostanza conoscitiva e figuratività"<sup>27</sup>. In sintonia con l'*epoché* di Husserl, la "costituzione" di Brandi richiede all'artista lo sforzo di separare l'oggetto dalla realtà in cui esso è immerso, di mettere tra parentesi l'*esistenza* dell'oggetto, per determinare l'arte come *realtà pura*.

Tale distinzione si definisce nella produzione brandiana successiva come dicotomia tra *flagranza* e *astanza*, laddove la seconda sta a indicare l'irriducibilità dello spazio dell'opera d'arte allo spazio esistenziale, il suo carattere sensibile e intransitivo. Solo in seguito a questo primo momento ("la costituzione") si perviene alla fase successiva della creazione artistica, ossia la "formulazione d'immagine", che vede l'opera farsi esterna e tradursi nel suo aspetto fisico-materiale. La rappresentazione è quindi caratterizzata dal rapporto tra un elemento di opacità e uno di trasparenza, o con il registro di Brandi tra *differenza* e *presenza*.



Il che equivale a dire che l'opera d'arte, nel darsi nel mondo come oggetto concreto (*come esistente*), rivela la possibilità del suo darsi (*la differenza*), e denuncia così la sua irriducibilità al mondo stesso (*il suo essere*).

Secondo Brandi sono proprio le due fasi della creazione artistica (*costituzione d'oggetto* e *formulazione d'immagine*) a costituire lo "stile". Esso non si esaurisce in un semplice ricettario desumibile dai caratteri dell'opera formulata, ma accompagna l'intero processo formativo dell'opera. Nell'individualità dell'opera d'arte, nella sua forma, cogliamo qualcosa che non si lascia ridurre ad essa, e che tuttavia si radica proprio nei suoi elementi materiali.

Abbiamo fin qui parlato di arte e design, di arte applicata, di industrial design e design. Tutti questi termini sono stati utilizzati coerentemente per meglio individuarne il con-

---

Gunther Uecker, Sedia con chiodi, 1930.

Gerrit Rietveld, Zig-Zag Chair, 1934.

Frederick Kiesler, Nesting coffee table, 1935.

testo programmatico e costituirne l'ontologia.

Oggi sembra essere comunemente accettata l'idea di una impossibilità storica di distinzione tra arte e design, poiché non si individua nettamente il confine tra le arti "pure" e quelle "applicate", in quanto non esiste una teoria unitaria che sia riuscita a dissolverlo completamente.

Quanto espresso rispetta l'interessante posizione di S.K. Langer: *"sono anch'io convinta che l'arte sia sostanzialmente una, che la funzione simbolica sia la stessa in ogni genere di espressione artistica, che tutti i generi siano ugualmente grandi, e la loro logica sia tutt'una(. . .), occorre piuttosto esaminare le differenze e delineare le distinzioni fra le arti fin dove è possibile seguirle. Esse sono più profonde di quanto non sia dato a tutta prima supporre. Ma c'è un livello definito in cui non è più possibile fare distinzioni: tutto ciò che può dirsi di ogni data arte, si può dire anche delle altre. In questo sta la loro unità. Tutte le suddivisioni si arrestano a quel punto, che è la fondazione filosofica della teoria dell'arte"*<sup>28</sup>.



Viene naturale supporre che lo statuto ontologico di un oggetto qualunque non possa essere determinato che dalle sue proprietà materiali e formali.

Ma pensandoci bene, in generale quando parliamo di un oggetto qualunque parliamo anche di significati, di funzioni e di proprietà intenzionali che lo contraddistinguono.

Gli oggetti materiali infatti possono essere simbolici ed espressivi e avere tante altre proprietà, senza per questo perdere il loro richiamo alla materialità. È dunque possibile che esista un oggetto estetico senza per questo negare che la natura dell'opera d'arte sia anche materiale.

L'obiettivo dei nostri sforzi consiste nell'elucidazione di questa posizione o possibilità e i concetti di arte e di opera d'arte ne dipenderebbero in modo derivato, come unicità fisica da un lato, unità semantica dall'altro.

L'arte sembra sempre avere il suo gemello, il suo doppione e il suo rovescio in un certo modo di produrre: così come l'arte liberale, nell'opera rinascimentale, si è liberata dalle arti meccaniche, l'arte moderna ha allo stesso tempo affermato e rinnegato i

---

Hans Arp, Sculpture to be Lost in the Forest, 1932.

Alvar Aalto, Vasi Savoy, 1936.

Alvar Aalto, Poltrona Paimo, 1936.

materiali e i modi della produzione industriale.

Nell'era dell'informazione, in che modo l'arte e il design si misurano in maniera astuta con il loro orizzonte strettamente tecnico, in che modo scavano quello scarto che ad ogni istante contraddistingue un oggetto d'arte da una produzione ordinaria?



In ogni caso, proprio ai nostri giorni è diventato un dato di fatto che l'opera d'arte come l'oggetto di design, molto spesso, si compiacciono di giocare per mezzo della loro atipia.

È già passato molto tempo da quando Harold Rosenberg parlava di «oggetti ansiosi», poiché in molti casi l'oggetto manca e spetta a noi far emergere i segni di una situazione artistica.

---

Joan Mirò, Object, 1936.

Meret Oppenheim, Le déjeuner en fourrure, 1936.

Meret Oppenheim, Table with bird's legs, 1939.

---

## ARTE E DESIGN: STORIA E ATTUALITA'

All'arte "pura" è stato generalmente riconosciuto un grado di valore o di dignità più elevato che all'arte "applicata": questo ha implicato concettualmente una precedenza dell'idea di arte rispetto al successivo e secondario impiego delle sue forme nella produzione di oggetti d'uso. Questo giudizio, più volte ripreso nel corso della storia e della critica d'arte, dipendeva dalla valutazione della tecnica come mera pratica, e della pratica come mera manualità, priva di ogni carattere e forza ideale.

Ma è accaduto nel corso del secolo precedente, che questa impostazione logica venisse ribaltata, e con essa anche l'ordine dei valori. La tecnica e la pratica, derivando dalle scienze positive dell'industrializzazione, assunsero valore ideale a dispetto di quello estetico, che spesso veniva identificato come inutile accademismo<sup>29</sup>.

Storicamente l'intervento dell'arte nell'industria fu reso necessario, secondo la lettura di Vitta, per educare il "gusto" della massa affinché diventasse "buon gusto", dove per ogni manifestazione artistica di riferimento, sia essa Arts and Crafts, Liberty, Movimento Moderno, Radical, la bellezza estetica delle cose assumeva di volta in volta riferimenti teorici diversi, divenendo così un tema della quotidianità.



Siamo così di fronte a un dato di realtà: il movimento osmotico tra l'arte e il design è stato reciproco.

Ne sono, infatti, un esempio, dal lato delle "arti pure", la frequente inclusione in esse di elementi presi a prestito dal mondo dell'industria e del disegno industriale. Ricordiamo brevemente i più rappresentativi artisti che praticarono questo scambio: Rauschenberg, Jasper Johns, Andy Warhol, Jim Dine, Arman, Rasse, Baj, Oldenburg, ecc.

Dall'altra parte, con il progressivo svilupparsi del genere "produzione industriale", cioè

---

Picasso, Testa di toro, 1943.

Isamu Noguchi, Coffetable, 1944.

Ellsworth Kelly, La Combe II, 1950-1951.



di prodotti industriali e di serie, si cominciò a lavorare su oggetti "non utili" ossia di oggetti che hanno come unico fine quello di essere "piacevoli", di soddisfare l'esigenza estetica del loro fruitore, di concepire il design in funzione di una creazione artistica. Anche qui citiamo quelli più noti, come gli italiani del *Gruppo T* (Anceschi, Boriani, Colombo, Devecchi), Enzo Mari, Munari.



Ci piace ricordare in proposito il libro *Art*, pubblicato per la prima volta nel 1914, nel quale Clive Bell poneva l'attenzione sull'arte *come* oggetto: nella sezione dal titolo *L'ipotesi estetica*, sostiene che "alcuni oggetti creati dalle mani dell'uomo sono stati dotati, quale che sia la ragione, del potere di produrre un'emozione estetica in osservatori sensibili. Tali oggetti si trovano tutto intorno a noi e, quando siamo interessati a essi in quanto opere d'arte, è irrilevante quando siano stati prodotti, chi li abbia prodotti, o perché. Il potere di produrre un'emozione estetica è inerente alla forma *significante*, che è una combinazione di linee, forme e colori posti in certe relazioni tra loro."<sup>30</sup>

Secondo "l'ipotesi estetica" di Bell, l'Arte è una *forma significativa*, più significativa di altre, capace di produrre una emozione estetica. "Ci deve essere qualche qualità senza la quale un'opera d'arte non può esistere; e possedendo la quale, anche al minimo grado, nessuna opera è del tutto priva di valore. Che cosa è questa qualità? Che qualità è condivisa da tutti gli oggetti che provocano le nostre emozioni estetiche?"<sup>31</sup>

Ciò significa che le qualità formali dell'oggetto-arte rientrano nella condizione di un suo trovarsi immerso all'interno di un campo di significati, dove le sue peculiarità formali si fondono con altre specificità meno evidenti, da ricercare nel contesto culturale, sociale, estetico<sup>32</sup>.

La questione posta da Clive Bell nel 1914 è perfettamente coeva alla questione aperta da Marcel Duchamp che identifica nel *ready made* il nuovo oggetto delle meraviglie: l'oggetto industriale è sottoposto ad un processo di *rianimazione* da parte dell'artista, sottratto al ciclo industriale e alla sua funzione d'uso, forzato nel contesto dell'arte.

Il ready-made può sintetizzare un aspetto della questione del rapporto arte-design, che

---

Lucio Fontana, Installazione per la Triennale di Milano, 1950.

Carlo Mollino, Tavola Arabesco, 1950.

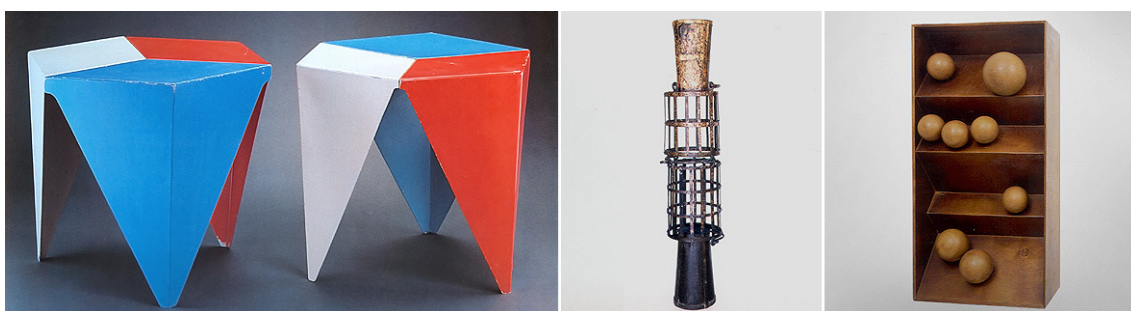
Bruno Munari, Sedia per Viste Brevi, 1950.

partendo dalla neutralizzazione della manualità, riavvicina il principio del multiplo e dell'accessibilità dell'opera d'arte propri dell'oggetto di design.

Poniamo così in risalto una possibile soluzione educativa, che si basa sul principio (fenomenologico) dell'intersoggettività: in questo ambito del "percepito" il vero è ciò che è vero per la comunità di senso rappresentata dall'individuo, che cerca e propone sensazioni e concetti.

Capire questo ci è utile perché oggetti fabbricati da macchine o da persone anonime possono passare ad un nuovo rango significativo per mezzo di una *teoria* che li rende opere d'arte. Questo significa che la visione e la comprensione non comprende solo l'immagine, ma invece ciò che si sa e si crede di sapere influenza direttamente la conoscenza e l'uso dell'oggetto.

Una simile condizione, di scontro tra l'immagine reale e quella simbolica, ha forzato la capacità creativa dell'uomo, che non è però da ricercarsi unicamente nella figura del designer o dell'artista, perché spesso appartiene genericamente ad anonime attività umane, dando vita così a forme nuove che vengono costantemente usate in maniera diversa.



Sulla scia di queste riflessioni vengono indagate singolarmente alcune poetiche dell'arte-design, per cogliere eventuali sovrapposizioni e differenze, in particolare queste sono: la poetica del *ready-made*, la poetica del Movimento d'Arte Concreta; la poetica del design minimalista e post-minimalista; la poetica dello spontaneo e del *non-designed design*.

Si espone così come già a partire dal secolo scorso si tracciarono importanti riflessioni sui confini dell'arte-design, che discostandosi dal disegno industriale in senso stretto, sono state capaci di evidenziare quelle relazioni attinenti alle qualità formali e simboliche dell'oggetto-artistico, derivanti dall'allargamento del concetto stesso di creatività verso diverse discipline, accentuando così il margine dell'individualità espressiva, producibile solo attraverso l'arte.

---

Isamu Noguchi, Alcoa forecast program tables, 1957.

Ettore Colla, Dogmatica, 1963.

Pol Bury, Untitled inbianconero, 1967.

## LA POETICA DEL READY MADE

Lo *scolabottiglie*, che nel 1914 Marcel Duchamp acquista al Bazar dell'Hotel de Ville a Parigi, è il primo di una serie di oggetti che, come sostenne lo stesso artista in una intervista del 1953, gli consentì di conferire all'ideazione della concezione estetica una capacità mentale superiore a quella connessa con la manualità.

Storicamente però, tutto comincia con la famosa *Fountain*.

Siamo nel 1917 e Duchamp cerca di far accettare un orinatoio (datato e firmato R.Mutt) come opera d'arte per l'esposizione annuale dell'americana Society of Independent Artists. L'opera viene rifiutata, ma nel giro di pochi anni diventa talmente famosa da restare per sempre come simbolo del nuovo, scuotendo dalla base il campo dell'arte moderna. È l'inizio di quella rivoluzione concettuale che muterà per sempre lo scenario dell'arte del Novecento<sup>33</sup>. Walter Benjamin<sup>34</sup> aveva intuito che nell'epoca della riproducibilità tecnica, con la perdita dell'aura dell'opera d'arte connessa al suo eccesso di visibilità e di scomparsa dell'autenticità, la serialità dei ready-made duchampiani rispecchia chiaramente lo sviluppo moderno dell'opera d'arte.



Duchamp si libera totalmente dalla schiavitù e dall'umiliazione connessa al desiderio di visibilità capovolgendo, attraverso tutta la sua arte, la situazione di sudditanza dell'artista nei confronti dell'Altro (lo spettatore che sarà poi la posterità). Anziché fornirgli un oggetto da desiderare, irrompe nella sfera dell'arte con oggetti d'uso comune, decontestualizzandoli ed elevandoli allo statuto di opere d'arte. L'appello che manda allo spettatore mira ad aprire la mente ed allargare le possibilità ricettive sull'opera. Il processo ready-made può sicuramente sintetizzare un aspetto della questione del rapporto arte-design, che partendo dalla neutralizzazione della manualità, riavvicina il principio del multiplo e dell'accessibilità dell'opera d'arte propri dell'oggetto di design. Ma quest'approssimazione forzata si attesta soprattutto su un piano formale, in quanto *rassomiglianza*, pensata per produrre una deviazione alla nostra facoltà del riconoscimento, per produrre cioè uno slittamento nella visione.

---

Carl Andre, Redan (1), 1964.

Carl Andre, Redan (2), 1964.

Carl Andre, Convers Pyramid, Ceda Piece, 1959.

Soprattutto nei *ready-made* del 1915-1917, l'artista francese intendeva esemplificare la più radicale dissociazione tra estetica e arte<sup>35</sup>, nonostante che molti suoi sostenitori credevano che l'estetica della bellezza fosse inerente alle sue opere. All'opposto riteniamo che nelle sue opere così dissonanti, la bellezza fosse accessoria.

Possiamo supporre che le sue opere fossero delle forme attraenti rivelate, ossia che l'opera è il pensiero creativo unito all'oggetto, poiché è funzione del pensiero cogliere quali caratteristiche dell'oggetto sono dell'opera. Le nostre facoltà intellettive ci guidano verso le qualità sensibili dell'opera che sono in rapporto con la sua interpretazione.



Paolo D'Angelo<sup>36</sup> afferma che il ready-made è di fatto un'operazione mentale di annientamento del senso dell'oggetto e di esaltazione della gestualità di straniamento, ponendolo in uno status di intermediazione fra l'oggetto comune e l'opera d'arte, esaltandone provocatoriamente la sua prerogativa demiurgica.

I ready-mades sono stati anche letti come una forma radicale di critica alla società industriale<sup>37</sup>, per il loro usare contro senso qualcosa a cui la società attribuisce un valore d'uso, e sono stati invece considerati come perfettamente funzionali ad una società della produzione di serie.

È un'arte che si riduce al puro enunciato minimale "questa è arte".

Da qui la domanda: se la *Fontana* di Duchamp non ha nulla che la differenzi dallo stesso oggetto venduto in un magazzino, perché la consideriamo un'opera d'arte?

Assumendo i valori critici di Danto, mossi dagli oggetti Pop di Warhol, possiamo dire che ciò che sostiene l'opera d'arte dei ready-made è una certa teoria dell'arte. È la teoria che trattiene l'oggetto nel mondo dell'arte, e fa sì che esso non ricada nell'oggetto reale che è. Il ruolo assunto nel panorama teorico dall'opera duchampiana è paradigmatico, in quanto investe in pieno la definizione generale dell'arte<sup>38</sup>. Infatti prima di essa, l'artista era colui che sapeva fare uso della sua enorme capacità di dissimulazione, ora invece la dimensione artigianale dell'arte è persa, l'oggetto è già pronto, fatto per essere ri-contestualizzato nell'affermazione di se stesso.

---

Richard Artschwager, Desk, 1950.

Richard Artschwager, Table and chair, 1962-1963.

Richard Artschwager, Parson's table, 2007.

Duchamp ha così avuto il merito di aver prodotto un'arte senza estetica, e di sostituire al sensibile l'intellettuale. Questo rivela che la bellezza ed il significato sono intimamente connessi quando la bellezza di un'opera è parte della sua identità.

Quello che più conta è in definitiva il coefficiente mentale, d'intuizione creativa, che allarga il campo estetico verso nuovi settori dell'esperienza, incrociandoli tra loro.

*"Così l'arte può recuperare qualsiasi procedimento all'artisticità"<sup>39</sup>.*

Del resto saranno intere generazioni di artisti, dagli anni '60 in poi, che comprenderanno la lezione duchampiana fino ad ampliarne il senso, quasi a "normalizzarla" nel processo creativo. La riproducibilità o l'assunzione di un oggetto esistente viene reso "autentico" dalla *firma*, che diventa garanzia dell'originalità dell'opera, e così se un'approssimazione tra arte e design esiste, oggi, forse è più riconoscibile in una ispirazione artistica di alcuni designers, che spesso rivendicano una loro singolare identità di artisti<sup>40</sup>, o come, diversamente molti giovani designer utilizzano la poetica del ready-made, per poi personalizzarla attraverso minime operazioni manuali (P. Ulian, A. Cos, T. Ben David, G. Pezzini, ecc...).



## LA POETICA DEL MOVIMENTO ARTE CONCRETA

Negli anni successivi alla guerra, l'Italia scopre la creatività e la presenza motrice di un nuovo modo di concepire la vita, sia nella società che nelle espressioni artistiche.

L'arte, il design, l'architettura, la moda, il cinema sono pronte a mostrare una nuova interpretazione dell'energia dell'uomo, che si manifesta in tutta la sua vitalità, riscoprendo quella creatività dimenticata nell'ossessione degli anni precedenti. Sono gli anni della sperimentazione sui materiali, gli anni della plastica e della ricerca di nuove espressioni, ma al tempo stesso di una ricerca responsabile della tradizione alla quale ci si rivolge cercandone una rivisitazione critica. In un contesto del genere, con un'artigianalità diffusa e una creatività per certi versi ancora autarchica, nasce il design

---

Richard Artschwager, Chair, 1963.

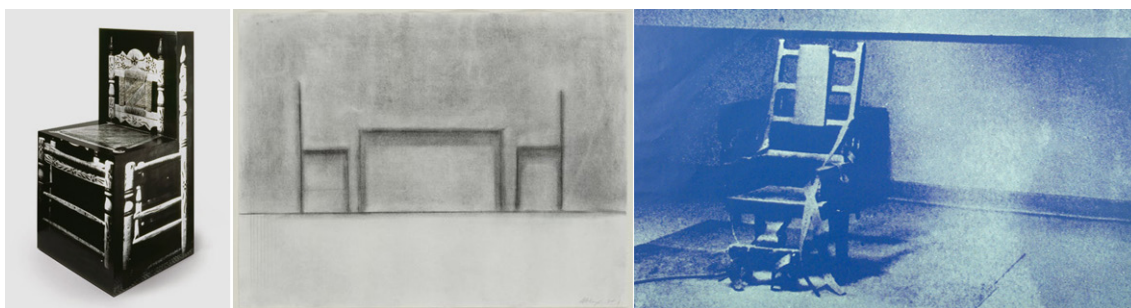
Richard Artschwager, Mirror table, 1964.

Richard Artschwager, Table with pink table-cloth, 1964.

italiano, che ancora non può definirsi "disegno industriale".

I protagonisti che diedero origine agli aspetti teorici/didattici e pratici del rapporto soggetto-oggetto design, furono Gillo Dorfless e Bruno Munari, fondatori del Movimento d'Arte Concreta.

Il MAC nasce a Milano nel 1948, in occasione della mostra alla Libreria Salto, in cui venne esposta la prima cartella di arte concreta. La cartella era composta da dodici stampe a mano astratte realizzate da Pietro Dorazio, Gillo Dorfles (allora anche artista), Lucio Fontana, Augusto Garau, Mino Guerrini, Galliano Mazzon, Gianni Monnet, Bruno Munari, Achille Perilli, Atanasio Soldati, Ettore Sottsass e Luigi Veronesi.



Il gruppo di artisti gravitava nell'orbita dell'astrattismo; dieci anni più tardi, nel 1958, il movimento si esaurì.

Il movimento nasce in opposizione al realismo politicamente impegnato di matrice comunista, al neofigurativismo pseudo espressionista del "guttusismo" e agli influssi dell'irrazionale informale. La corrente artistica si rifà all'Art Concret del testo-manifesto elaborato da Theo Van Doesburg nel 1930 (*Base de la peinture concrète*) e ripreso successivamente da Max Bill nel 1936, secondo cui l'arte "concreta" attinge a forme, linee e colori autonomamente elaborati dalla personale immaginazione dell'artista anziché dai processi di astrazione delle immagini della natura. Si proponeva così come un movimento nuovo, atto ad allargare la creatività a diverse discipline e realizzando un largo margine di individualità all'espressione degli artisti<sup>41</sup>.

Dorfles, definendo i principi generali dell'Arte concreta, basò la realizzazione dell'arte sull'oggettivazione delle intuizioni dell'artista, rese appunto concrete in immagini di forma-colore, lontane da ogni significato simbolico, da ogni astrazione formale.

Preliminarmente quindi, il MAC sviluppò sin dalle sue premesse un'intolleranza nei confronti dell'opera artistica ideata come oggetto unico, concluso in se stesso, e mostrò la volontà di intervenire all'interno di tutti quegli ambiti interessati da una qualche valenza estetica. Il movimento si proponeva di ristabilire un diretto legame tra arte e

---

Richard Artschwager, Chair, 1965.

Richard Artschwager, table and two chairs, 1965.

Andy Warhol, Little Electric Chair, 1965.

società, attraverso l'affermazione di una nuova figura di artista moderno, che avesse la volontà e le capacità di soddisfare le esigenze estetiche della società industriale: all'interno di questo scenario appunto si colloca organicamente la tensione sviluppata dal movimento nei confronti del design<sup>42</sup>.

In quegli anni, soprattutto a Milano, molte iniziative culturali sperimentali si proponevano di rendere noto al pubblico ed agli industriali in che modo il capitale di creatività proprio dell'artista fosse in grado di piegarsi a soddisfare le esigenze estetiche della collettività.

Lo stesso Argan<sup>43</sup> auspicò il contributo rigenerante delle nuove arti, e il libro di Rudolf Arnheim *Arte e percezione visiva* (1957), orientò verso la psicologia della forma un certo scetticismo nostrano della pratica "dell'imparare facendo".

Da tutto questo esce una visione del design quale terreno d'incontro tra le esigenze dell'arte e quelle dell'industria, di uno strumento attraverso cui sarebbe possibile ricomporre la frattura tra arte e società. L'aspetto più concreto del movimento fu proprio la sua più assoluta funzionalità al design. Quello che era astratto nella creazione di nuove forme, prendeva corpo ideologico nella costruzione dell'oggetto di design.



Le interpretazioni del rapporto arte-design di Munari, accanto a quelle di Dorflès, sono fondamentali per cogliere l'identità creativa del gruppo relativamente alla visione dei principi dell'estetica nell'oggetto. Ciò appare molto evidente nelle riflessioni essenziali contenute nel suo *Arte come mestiere* (1966), interessante anche per schema grafico, dove testo, immagine e didascalia si intrecciano senza sacrificare la comunicazione dell'uno o dell'altro<sup>44</sup>. Munari in queste pagine fa esplicito riferimento al ruolo attivo dell'artista nella società moderna, sollecitando esso ad abbandonare la sua autoreferenzialità e di immergersi nella pratica del lavoro per le necessità dell'uomo. Da qui il ruolo del designer come colui che ristabilisce un contatto tra "arte e pubblico vivo"<sup>45</sup>, realizzando cioè la percezione della sua presenza in qualità di artista, che compie nell'oggetto la trasformazione del rapporto col mondo dell'estetica. Il designer-artista agendo col suo metodo dentro la contemporaneità, soddisfa con il proprio "gusto"

---

Claes Oldenburg, Leopard chair (1), 1963.

Claes Oldenburg, Leopard chair (2), 1963.

Claes Oldenburg, Bedroom ensemble, 1966-1995.

l'ignoto consumatore che dovrà alfabetizzarsi attraverso l'oggetto progettato. L'apertura verso nuove forme e nuovi materiali sarà una sua auspicabile prerogativa. Si concepisce così, a partire dai presupposti ideologici di Gropius presenti nel programma della Bauhaus, la quotidiana presenza degli oggetti-opera d'arte utili per ristabilire un equilibrio attivo con l'ambiente, non solo domestico ma più estensivamente vitale. Il nuovo ruolo del designer non è sostitutivo a quello dell'artista ma si identifica con esso.



L'interesse verso il design, all'inizio coerente con l'impostazione artistica del MAC, con l'avvento dell'informale determinò una contraddizione interna che portò sia alla fine del gruppo, sia al mantenimento, su di un piano superficiale, del dibattito sul design, ma è comunque significativo che con Munari e Dorfles l'arte entra a pieno titolo nel design, per trasformare l'oggetto in soggetto.

## LA POETICA MINIMALISTA E NEO-MINIMALISTA

In un clima artistico e culturale inquieto, soprattutto negli Stati Uniti dove la Pop Art stava officiando la sua marcia trionfale, fecero l'apparizione degli oggetti apparentemente modesti, che i critici del periodo faticarono a definire. Fu il filosofo d'arte inglese Richard Wollheim<sup>47</sup> ad utilizzare per primo nel 1965 il termine Minimal Art, partendo dai neo-dadaisti e soprattutto analizzando le caratteristiche dei ready-mades duchampiani.

Wollheim parla di riduzione minimale, riferita soprattutto al contenuto "artistico", per lavori e oggetti che appaiono indistinguibili dalla realtà quotidiana, con forme impersonali, anonime e senza caratterizzazioni complesse, proprio come alcuni ready made

---

Achille Castiglioni, Collezione di oggetti (1), 1967.



non rettificati di Duchamp o come i quadri invisibili di Ad Reinhardt, percorso da Malevitch.

Contrapposta al soggettivismo informale e dell'espressionismo astratto, l'arte minimalista è caratterizzata da un processo di radicale riduzione, da un atteggiamento autoriflessivo nella pratica concreta del fare arte, dall'analisi delle condizioni primarie di esistenza della pittura, nei suoi dati fisici, pratici e tecnici.

I lavori sono contraddistinti da volumi geometrici, subito riconoscibili; da unità elementari primarie, monolitiche; da elementi modulari organizzati in strutture aperte e sequenze seriali; da materiali di tipo industriale e intimamente connessi alla forma, come lastre di metallo, tavole e piani di legno, fiberglass, plexiglass, vetro, luci al neon, ma anche mattoni, profili in ferro; dai colori propri dei materiali.



Si privilegiano le relazioni con l'ambiente operando una vera e propria "teatralizzazione".

Molta dell'arte minimalista è collegata a quella concettuale che, privilegiando l'idea rispetto alla realizzazione oggettiva, comincia a nascere a partire dal 1967.

Ponendo l'accento sull'esperienza concreta e sulla percezione dell'opera nel suo contesto specifico, la poetica minimalista rifiutò una metafisica dell'arte e dell'oggetto, modificando di conseguenza il ruolo del pubblico. Infatti all'osservatore non si chiedeva più di meditare, in un atto di silenziosa contemplazione, sui significati immutabili della creazione che aveva davanti agli occhi, ma piuttosto di percepire l'opera di cui condivideva lo spazio, e di riflettere su questo processo di fruizione, a partire dall'immaginazione dell'artista che si fa immagine diretta.

Si può dire così che la fredda, oggettiva esaltazione della fisicità implicita dell'opera minimale, assume un valore assoluto solo se si identifica con la sua profonda verità corrispondente con la sua esistenza nello spazio reale.

La critica che spesso si è mossa all'arte minimalista è dovuta a una certa problematicità inerente all'ordine modulare e seriale come ordine imposto che non è aderente al

---

Joseph Beuys, Earth Telephone, 1968-1971.

Joseph Beuys, Sled, 1969.

Maria Pergay, Lounge chair, 1970.

materiale, non ha cioè una relazione con la fisicità delle unità prodotte. Manca l'indeterminatezza legata al corso creativo di scoperta verso un'altra configurazione, in una processualità aperta indirizzata a liberarsi da forme e ordini preconcepiuti e stabili. Quello che si vede è: si annulla ogni tipo di autoreferenzialità esterna, ogni relazionalità e ogni preziosismo dell'oggetto, adottando schemi semplici, simmetrici e ripetitivi.



I presupposti sembrano essere limitanti e condizionanti, ma si vedrà che a differenza di altre poetiche artistiche, i concetti riconducibili allo "stile" minimalista vengono interpretati originalmente dalle diverse personalità che l'hanno praticata.

Un esempio sono i lavori svolti nello stesso periodo da Donald Judd e Scott Burton, che mostrano una diversa posizione rispetto al campo arte-design.

Per Donald Judd la differenza tra arte e design sta nell'*intento* di chi realizza l'opera, mentre Scott Burton tenta di sintetizzare le due categorie creando oggetti utili ma, al contempo, intriganti e inusuali. Ma ancora possiamo citare l'opera di Richard Artschwager, che riferendosi alla sua poltrona in legno e pelle, dichiara che il *quid* sta nell'utilizzo che si fa di un oggetto: "se ti ci siedi è una sedia, se ci giri intorno è una scultura"<sup>48</sup>.

John Chamberlain coglie invece l'intima proprietà dei materiali con personale "intuizione", rinnovando i servizi e i complementi di arredo derivandoli da componenti automobilistici, al fine di scuotere la capacità comprensiva dell'osservatore.

Mai come in questo periodo, con determinazione e azione, l'intervento di un artista agisce sulla natura di un oggetto d'uso quotidiano per tramutarlo in opera d'arte.

Sicuramente Donald Judd è l'artista minimalista di riferimento per una lunga serie di epigoni coevi e non<sup>49</sup>.

I materiali utilizzati sono strettamente relazionati alla specifica identità dell'oggetto. È un lavoro sul rafforzamento della *thingness* (oggettualità), teoricamente motivato dall'assenza di personalizzazione manuale, privilegiando soprattutto realizzazioni precise con procedimenti industriali.

---

Alighiero Boetti, *Catasta*, 1966.

Mario Merz, *1+1=2*, 1971.

Gilberto Zorio, *Stella*, 1971.

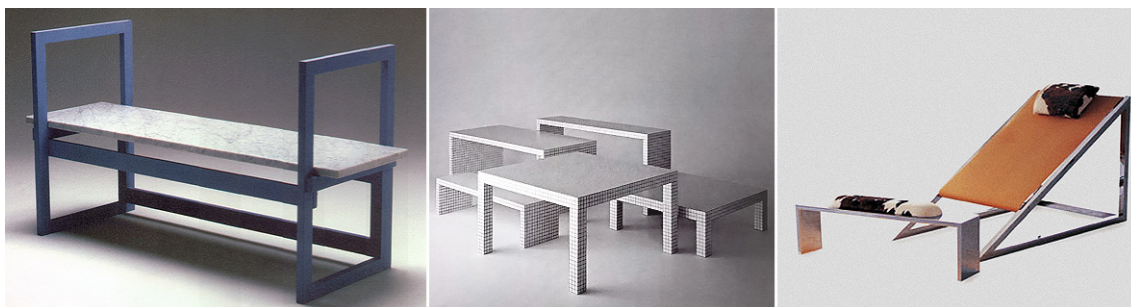
Le sue opere, presenti in molti musei, rappresentano l'apogeo dell'arte minimalista. Sappiamo che fin dal 1970 al 1994 (anno della sua morte), Judd disegnò un'ampia collezione di oggetti funzionali e di arredo. Attraverso tutto il suo lavoro, che lui spesso distingueva da un punto di vista filosofico, continua il paradigma kantiano della "Critica del giudizio", ossia sull'uso dell'oggetto artistico, per cui la condizione, le idee estetiche, sono limitate rispetto alla pittura o alla scultura il cui scopo principale è l'espressione di idee artistiche non presupponendo alcun concetto di ciò che l'oggetto deve essere.

Ricordando che Judd si laureò in filosofia e fu autore di testi teorici sulla forma, sulla percezione dei colori e della materia<sup>50</sup>, spesso reiterò il pensiero kantiano sulla differenza funzionale tra arte e design. Ma la contrapposizione delle sue posizioni sono contraddette dalle sue opere, interpretate come tra le più significative manifestazioni della relazione che esiste tra arte e design.

I suoi lavori prediligono la primarietà dell'ordine costruttivo, la scansione dei pieni e dei vuoti, la tensione nitida e tagliente delle superfici; è un ricercato effetto metafisico di rimandi sublimati nella memoria e nella visione imparziale di un ben definito futuro.

È una traduzione materica, uno spostamento artistico di elementi presenti negli ambienti di lavoro di Judd; scatole vuote, mobili scomposti, cassettoni senza cassette, letti senza reti ma con tavole.

È una ricreazione continua in forme sintetiche, che appaiono in tutta la loro stereometrica precisione, imponendo così alla memoria di forma, l'inafferrabilità e l'inconsistenza della mancata comprensione. L'oggetto d'uso è l'oggetto d'arte.



L'avanguardia comprese che la definizione dell'arte andava affrontata da molteplici punti di vista. L'articolo di Wollheim<sup>51</sup> rimane significativo per comprendere gli aspetti critici del movimento minimalista. Lui stesso ammise che non sapeva ben distinguere le opere che si riferivano a quel nome. Il suo interesse era rivolto a capire se esistevano dei criteri minimi per far sì che qualcosa fosse valutata arte.

---

Michelangelo Pistoletto, Blue Bench, 1970.

Superstudio, Quaderna, 1970.

Archizoom, Mies Van der Rohe, 1972.

Questo approccio rientra perfettamente nella discussione filosofica sullo status degli oggetti artistici. La questione è simile a quella provocata da Marcel Duchamp con *Fountain* e proseguito per tutto il XX secolo. Per comprendere il perché di questo cambiamento, ci viene in aiuto la "Teoria Istituzionale dell'arte"<sup>52</sup> elaborata intorno agli anni Sessanta e Settanta dal filosofo americano George Dickie.

Dickie pose l'accento non sull'aspetto di un'opera d'arte, ma piuttosto sul suo contesto, ossia sul modo con il quale l'opera è stata concepita, accettata e presentata. Secondo questa teoria "qualcosa" è un'opera d'arte se è un artefatto e se una o più persone attive nel "mondo dell'arte"<sup>53</sup> gli conferiscono uno "status". Riprenderemo questo discorso nel capitolo sugli "scenari attuali".



Il Minimalismo rimane qualcosa di diverso dalle tante tendenze che si sono convulsamente succedute negli ultimi 50 anni. Prova ne sono la sua lunga durata e il vasto panorama delle discipline che a esso hanno fatto riferimento (musica, teatro, letteratura, architettura), costituendo ancora oggi la base di tutta una serie di fenomeni di design<sup>54</sup>.

Un esempio recente di design neo-minimalista lo riscontriamo nella poetica "super-normal" delineata da Morrison e Fukasawa. Come affermato da Morrison il fenomeno del "super-normal" è posto fuori dal tempo e dallo spazio.

Nella mostra itinerante<sup>55</sup> curata insieme a Fukasawa, Morrison ha raccolto ed esposto circa 200 oggetti comuni, di uso quotidiano, la cui genesi di design in parte è del tutto anonima o rientra nella categoria di "anonimo d'autore". In molti casi l'oggetto non lascia percepire l'intenzione, da parte del suo autore, di "fare design".

La loro "normalità" però ha cambiato, attraverso l'uso, la vita dei fruitori e ha offerto nuove soluzioni. Il terreno è incerto perché investe il concetto stesso di normalità. Anche se l'etimologia della normale si riferisce alla norma e al quadro normativo, le nostre idee di normalità sono tutt'altro che normalizzate. Si coinvolgono così le aspettative del rapporto con gli oggetti, soprattutto quando la progettazione ne investe il tempo dell'uso, creando così quell'impressione di un oggetto usato da sempre.

---

Robert Rauschenberg, *Tire lamp*, 1971.

Joseph Beuys, *We Are the Revolution*, 1972.

Arman, *Poubelle*, 1972.

Questo ci porta a considerare un approccio che, escludendo quello visibilista legato alla piacevolezza dell'originalità delle forme, è sintetizzabile nella stimolazione di un livello immaginativo. Il fatto cioè che un oggetto possa apparire "normale" o "neutro" non significa che non possa sollecitare la fantasia delle persone, le quali liberamente assegnano significati emotivi e immaginari all'oggetto.

La tesi di base è che ciascuno degli oggetti di tutti i giorni che vengono riconosciuti come "super normal" diventano prove a testimonianza di un design intelligente alternativo a quello mascherato dalla firma modernista, poiché basta "*guardare a ciò che un oggetto esprime, al rapporto che è stato costruito intorno alla sua forma*"<sup>56</sup>

Super normal adotta delle forme familiari e rimanda ad un'estetica lontana quasi avvalendosi di forme tradizionali, materiali o tecniche di produzione. Ad esempio la forma del bollitore elettrico di Morrison per Rowenta, assomiglia a un quella di un boccale elettrificato nel quale riconosciamo i nostri incontri quotidiani con le brocche o ancora con le nature morte di Morandi. Il super normal è già lì, alla luce del sole, esiste nel qui e ora, ed è reale e disponibile.



Super normal è stato considerato la risposta di questo decennio alla tendenza neo-decorativa, così come il minimalismo negli anni '90 rispetto al neo-barocco degli anni '80 ed ancora prima in campo artistico quella tra l'arte minimalista e la Pop art. Cambiano i tempi e le definizioni ma di fatto sono in gioco due diversi valori che attribuiamo agli oggetti: da una parte la ricerca progettuale volta alla definizione di oggetti semplici ed utili, dall'altra la narrazione mitica, fiabesca, di oggetti che recepiamo familiari perché nati spontaneamente dal proprio vissuto e quindi "normalmente naturali".

## LA POETICA DELL'ANONIMO E DELLO SPONTANEO

La storia del design si identifica con la storia dell'autore e delle sue posizioni poetiche.

---

Robert Breer, Float, 1973.

Richard Tuttle, 4th Wood Slat, 1974.

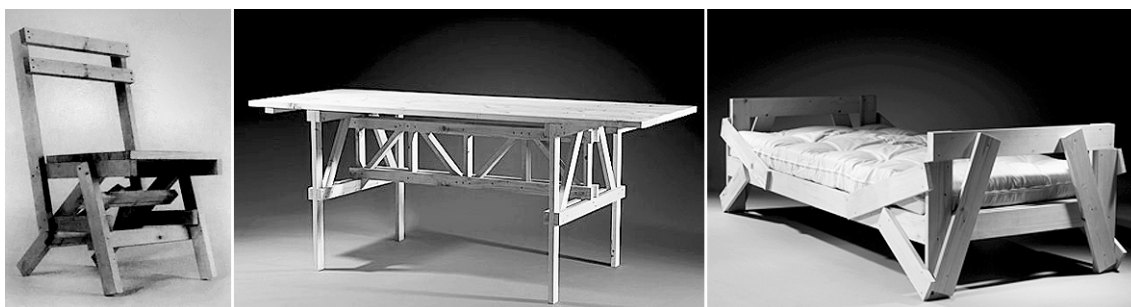
Enzo Mari, Progetto incompiuto di una lampada, 1975.

Solo di recente, sull'avvio di una famosa iniziativa di Munari<sup>57</sup> per rivalutare gli oggetti persistenti nel quotidiano nonché dell'attenzione culturale e collezionistica dei Castiglioni, gli oggetti comuni e anonimi sono protagonisti di riletture critiche molto interessanti<sup>58</sup>.

Il concetto dell'*anonimo*<sup>59</sup> può essere assimilato a quello dello *spontaneo* per il fatto che nulla o poco conosciamo della storia e dell'ideatore dell'oggetto, anche se sappiamo bene che ogni oggetto ne ha una, poiché tutto quello che non è natura è ideazione di qualcuno.

Molto spesso gli oggetti di design spontaneo ma anche di artigianato spontaneo, come quelli di massima funzione e di minimo impiego materiale, sono da sempre appartenuti alla collettività a beneficio di una cultura condivisa.

L'uso degli oggetti spontanei è quasi sempre definito dalle loro linee di forza, percepite in continuità e simultaneamente con la loro forma. Cogliere l'oggetto come forma unica di linee di forza significa delineare una forma tipo che fa vivere l'oggetto in un flusso di movimenti, che sono la dimensione dei suoi possibili e imprevedibili usi.



In fondo il tema dello spontaneo ha a che fare con una sostanziale "non intenzionalità" estetica. Di solito questi oggetti non hanno pretese di bellezza. I criteri estetici sembrano esclusi da ogni tipo di ricerca della forma. Seppure la bellezza non venga ricercata, essa appare comunque una conseguenza del tutto naturale di un processo "giusto", "corretto", in cui la forma si rende "logica" in quanto puramente necessaria produce un'alta qualità estetica.

Il design spontaneo ci insegna a vedere un linguaggio intuitivo, basato sugli aspetti leggeri dell'invenzione. I suoi riferimenti sono evidenti, ovvi, facili da capire. La chiarezza è decisamente implicita e tutto parla per essere immediatamente capito. Avviene che ci si confronta con una esperienza singolare, come se avessimo a che fare con un oggetto duchampiano collocandosi istantaneamente all'interno del nostro museo immaginario.

Molto spesso l'oggetto spontaneo si colloca in un campo dal confine incerto difficile

---

Enzo Mari, Autoprogettazione, sedia, 1974.

Enzo Mari, Autoprogettazione, tavolo, 1974.

Enzo Mari, Autoprogettazione, letto, 1974.

da descrivere in modo univoco e preciso: fondamentalmente è un oggetto-utensile; spesso è il risultato di minimi contributi di più autori nel corso del tempo; appartiene ad un contesto socio-culturale preciso; il risultato finale è un'ideazione autoriale di un processo deduttivo e intuitivo.

Il design spontaneo è una pratica "alternativa" di molte persone non specializzate, che non hanno cioè una coscienza precisa del design.

In condizioni di limitatezza economica e sociale, le persone ricreano le loro necessità attraverso una pratica di riuso, di creazione unica, aumentando così la conoscenza dell'invenzione e dell'adattamento, e mostrando come possiamo riorganizzare con nuove immagini il nostro mondo artificiale.

È una tendenza al *customize*, ovvero nel rendere unici dei prodotti attraverso la propria mano e la propria creatività, rimaneggiando a usi nuovi e inediti anche degli oggetti di grande produzione semplicemente aggiungendo qualcosa.

Illuminante in questo senso è la ricerca condotta da Vladimir Archipov, col libro "*Design del popolo*"<sup>60</sup>, sugli oggetti casalinghi autoprodotti in Russia, che prenderemo a modello della nostra esposizione.

Il suo scopo principale non è quello di presentare una ricerca formale su oggetti di produzione casalinga, ma di "studiarli" in quanto oggetti funzionali di uso quotidiano, che sono sempre esistiti e che si possono trovare in ogni paese del mondo.



È un fenomeno popolare molto diffuso, spontaneo appunto e quasi del tutto sconosciuto.

Il critico d'arte Ekaterina Diogot definisce questi oggetti «*frammenti della civiltà sommersa del socialismo sovietico, esclusa dalle logiche di mercato*», ma gli oggetti presentati sono anche e più semplicemente geniali, perché conservano quell'unicità delle invenzioni create a vantaggio dell'ideatore e non per un ufficio di marketing.

Sono oggetti che emanano una carica poetica intensa e straordinaria. Sono sempre e comunque spartani e creano un effetto di "ritorno a casa". Osserviamo come i russi abbiano una forte capacità e una grande predisposizione a caricare i relativamente

---

Donald Judd, Double Platform Bed, 1977.

Donald Judd, Prototipo per Child's desk, 1977.

Donald Judd, Prototipo per Child's desk (dettaglio), 1977.

pochi oggetti posseduti di valenze e di significati profondi.

La percezione comune, difficile da scalfire, è che i prodotti dell'industria hanno sempre fatto parte delle nostre vite, che semplicemente non sarebbe possibile un mondo senza tecnologia. In questo modo oggetti di uso quotidiano, semplici oggetti domestici prodotti dall'uomo, assurgono all'ambito dell'eterno.

Forse è per questo che il fenomeno degli oggetti autoprodotti, utensili rudimentali creati dall'uomo con le proprie mani per risolvere i problemi di ogni giorno, rievoca luoghi della memoria distanti e pieni di fascino; un immaginario collettivo di uomini laboriosi che con mani sapienti e borse degli attrezzi, manipolando materiali grezzi e apparentemente privi di forma o utilità, danno vita a oggetti funzionali e a misura d'uomo, intrisi di mistero perché in essi si intravede l'impronta indelebile e irripetibile del loro creatore.



Il lavoro di Archipov è un vero e proprio documentario in forma cartacea che fa parlare in prima persona i creatori di gran parte degli oggetti presentati, i quali reagiscono con incredulo stupore all'interesse dimostrategli: "non si può dire che sia bello, ma funziona bene", "perché comprarne una se puoi fartela da solo?", "Avevi un paio di mani e qualsiasi metallo ti venisse in mente di utilizzare", sono le risposte più comuni.

Negli oggetti della collezione di Archipov i grandi miti, le icone, i feticci della cultura sovietica rivelano, attraverso il contrasto con lo squallore del quotidiano, la propria natura prettamente terrena. Il pantheon sovietico, dissacrato, diventa patrimonio della cultura popolare. Curiosamente in questo contesto il termine decostruzione assume un doppio significato: decostruzione filosofica dei miti su cui si fondava la cultura ufficiale e decostruzione materiale dei prodotti industriali dell'Unione sovietica.

L'orologio di un aereo progettato per i voli transoceanici montato su un supporto di legno diventa una semplice sveglia; i pezzi di un aereo trovati nella discarica di un'accademia militare diventano una lampada da parete; le luci multicolori della base missilistica di Buran, che venivano utilizzate per i voli nello spazio, vengono trasformate in addobbi natalizi. Ma c'è un altro elemento che lega indissolubilmente le opere di

---

Scott Burton, Lawn chairs, 1976-1977.

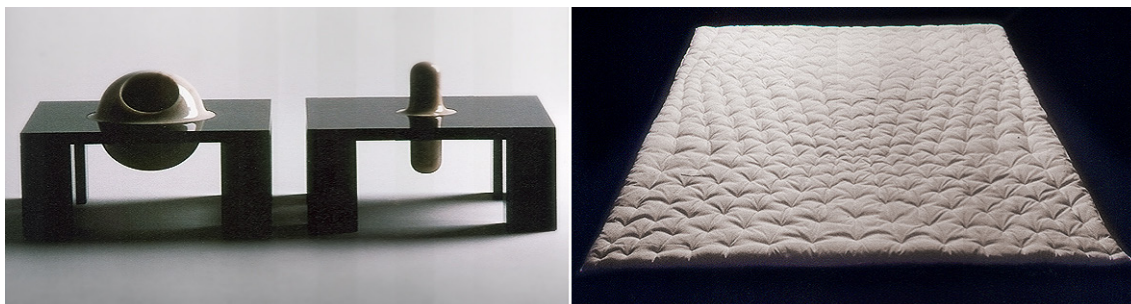
Scott Burton, Ziggurat Table, 1980.

Scott Burton, Slat Chair, 1985.



questa collezione ai miti di fondazione della società sovietica. Sempre nell'introduzione Archipov afferma che tutti gli oggetti hanno tre caratteristiche in comune: "funzionalità, unicità e la testimonianza dell'autore, che è anche il suo fruitore". In questi tratti essenziali traspare il riflesso, deformato e decostruito, dell'opera d'arte *totale* di staliniana memoria, di cui il popolo sovietico sarebbe stato autore, fruitore e protagonista, per diventare esso stesso opera d'arte e sintesi suprema di tutte le arti. Con la differenza fondamentale che i creatori di questi utensili lavorano per migliorare le proprie condizioni di vita e non quelle del proletariato inteso come concetto astratto, che in questo caso autore, fruitore e protagonista non è il popolo sovietico nella sua interezza, ma ogni singolo individuo. Non a caso Archipov parla ironicamente della "*propria utopia fatta in casa*", di "*un paradiso perduto in cui ciascuno costruisce gli oggetti che utilizza quotidianamente*"<sup>61</sup>.

Gli oggetti autoprodotti di uso quotidiano costituiscono una parte importante di quella che Archipov definisce "*moderna cultura materiale popolare*", dove ogni oggetto rappresenta un patrimonio di conoscenze che viene mediato dalla catalogazione, ed è potenzialmente prezioso, richiamandoci criticamente ai nostri decisivi momenti del rapporto con i beni di consumo.



In questo senso crediamo che tutti gli oggetti spontanei in realtà siano perfetti oggetti di design, cioè frutto di una progettazione tutt'altro che involontaria.

La raccolta degli oggetti autoprodotti di Archipov, veri e propri aforismi in forma materiale, non raccontano solo una storia di un popolo, ma anche e soprattutto la fantasia e la creatività di chiunque decida di risolvere un problema o un'esigenza con i propri mezzi e il proprio senso estetico.

Vincerà forse il progetto di Joseph Beuys che voleva che tutti fossero artisti?

La citazione potrà apparire forzata, ma vogliamo vedere nel carattere spontaneo di certo design una forma di invenzione artistica oltre che utile, perché fa centro sulla coscienza individuale, espandendo il campo delle percezioni e delle sensibilità umane, allargando le conoscenze trasmissibili oltre i confini del suo carattere locale.

---

Gio Pomodoro, *Sex signs*, 1979.

Enrico Castellani, *Deep dreams*, 1979.

## LA VISIONE CRITICA E IL DIBATTITO ATTUALE

Una volta illustrato come il rapporto arte e design costituisca un'entità, la comprensione di questa non ha ancora una critica specifica perché di fatto non è nata con un programma ben definito, si è venuta costituendo in seguito ad una serie di cause complesse, spesso mutuando vicendevolmente i valori fondanti delle due discipline.

Già nell'immediato dopoguerra alcuni scritti di Argan si occupavano del rapporto arte-design, più in generale sul recupero di un positivo rapporto tra l'artista e la società, tra l'arte e le tecniche dell'industria, perché proprio a seguito del cambiamento della struttura produttiva dell'industria e del mercato, si modificò profondamente lo statuto culturale dell'oggetto, divenuto seriale e ripetitivo per il consumo di massa.

Nell'articolo "Arte, Artigianato, Industria", Argan spiega che è "impossibile tener fermo il confine tra un'arte "pura" e un'arte "applicata", quando la stessa istanza sociale del pensiero artistico moderno, mirando a risolvere la produzione artistica nel quadro della produttività in generale, rifiuta categoricamente la distinzione tra un'arte improduttiva, extra-economica, ed un'arte produttiva e utilitaria"<sup>62</sup>. Successivamente approfondisce questo concetto nella presentazione della mostra *L'oggetto moderno in Italia* nel 1962 dove, definendo una strada senza via d'uscita la produzione industriale ridotta a "pura strumentalità", svincola la funzionalità estetica da quella economica come valido tentativo di traghettare la creatività artistica verso i procedimenti industriali, per caricarli così di una rinnovata umanizzazione.



Quando ci fu il passaggio dalla società artigianale a quella industriale, l'attività progettuale e creativa era comunque rimasta una pratica implicita, appresa attraverso

---

Robert Wilson, Light bulb (from *Death, Destruction, and Detroit*), 1979.

Joseph Beuys, GroBer aufgesogener Liegender im Jenseits wollend gestreckter, 1982.

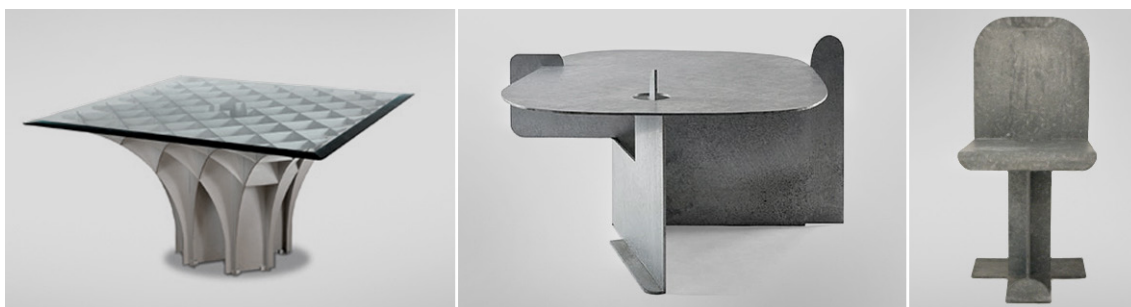
Sol LeWitt, Coffee table, 1981.

l'esperienza, e non si trasformò, come in altri campi del sapere, in disciplina codificata e trasmissibile attraverso processi di apprendimento formalizzati.

Molte posizioni critiche vedono in questa particolare condizione la natura stessa del design, il quale si colloca a metà tra pratica artistico-artigianale che produce prodotti/contenuti culturali e pratica scientifica che produce prodotti/contenuti tecnici.

È interessante notare come per questo motivo, anche a rivoluzione industriale avvenuta, in molti contesti questa attività professionale è stata da subito assimilata alle discipline artistiche e ha fatto il suo ingresso nelle Scuole d'Arte e Mestiere. Questo, pensiamo noi ha di fatto impedito uno sviluppo corretto del dibattito teorico e critico sulla disciplina.

Oggi però, in molte scuole di design, emerge chiaramente una nuova curiosità e un diffuso interesse nei confronti dell'arte e dell'espressione artistica, proprio perché i giovani designer comprendono che da lì, dalla capacità intuitiva di rileggere il mondo attraverso una prospettiva nuova, diversa, che è sempre stata la caratteristica degli artisti, può nascere un punto di forza della loro attività.



Nell'ultimo secolo, attraverso gli interventi di Duchamp, che è stato il primo a intuire la forza del mondo industriale con la famosa *fountain* e soprattutto la relazione tra le riflessioni artistiche e industriali, la relazione tra arte e design è stata sempre più stretta.

Se l'emergere di una esigenza estetica dal punto di vista del mercato ha dato al design una forza straordinaria, che ha assorbito l'impatto che l'arte ha sempre avuto nelle società precedenti, la problematicità del rapporto arte e design molto spesso è dipesa dal fatto che la distinzione, che di volta in volta si è venuta creando nello sviluppo delle interpretazioni estetico-filosofiche, non ha mai assunto un valore di separatezza.

Un'interessante distinzione la fa il De Fusco, affermando che il "*design non è solo arte applicata per le sue evidenti ragioni funzionali; perché solo una parte del design attiene alla sfera artistico-estetica (...). Essa è applicata perché ad essa si applicano molte altre scienze e pseudo-scienze, non sempre pertinenti alle cosiddette arti pure*"<sup>63</sup>,

---

Pierre Paulin, Cathedral table, 1981.

Isamu Noguchi, Pierced table, 1982.

Isamu Noguchi, Chair, 1983.

alludendo al fatto che le arti pure possono considerarsi "superflue" e "necessarie", mentre quelle applicate sono "utili" e "indispensabili". Da questo assunto ne discende una categorizzazione del fruitore, tratteggiando due differenti beneficiari: i cultori delle arti (pochi) e i fruitori degli oggetti (tutti).

Questa osservazione, pur nascendo da una visione pratico-utilitaristica che glissa tout-court la trasformazione della sensibilità umana (di tutti!) per mezzo delle "invenzioni artistiche"<sup>64</sup>, ci conduce verso una certa dicotomia arte e design individuando nei due termini "artistico" ed "estetico" un'ulteriore distinzione.

"Col primo termine si indica un'esperienza che comporta un impegno di studio e di conoscenza (...)", continua il De Fusco, "col termine estetico s'intende invece una qualità che dà piacere indipendentemente dalla cultura e dalla preparazione; l'estetico è fenomeno naturale e pertiene ai sensi, l'artistico, invece, pertiene alla cultura."<sup>65</sup>

Questa riflessione instaura una condizione temporale legata alla sfera individuale.

Per Panofsky "...il fenomeno artistico(...) affaccia di necessità una duplice pretesa: da un lato venir compreso nella sua condizionatezza (...), dall'altro di essere compreso nella sua assolutezza, di essere cioè sottratto dal nesso storico di causa ed effetto e di venir inteso, al di là della relatività storica, come soluzione, estranea al tempo e al luogo, di un problema che è estraneo al tempo e al luogo"<sup>66</sup>, per cui alcuni oggetti hanno una propria fenomenologia, che corrisponde ad una convenzione del suo tempo ed anche ad una convenzione di un altro tempo, ossia al nostro e a quello futuro.



"La caratteristica della storia dell'arte oggi è che il concetto di arte non implica costrizioni interne su quali siano le opere d'arte, così non si può dire con certezza se qualcosa è un'opera d'arte oppure no. Non solo, qualcosa può essere un'opera d'arte e qualcos'altro piuttosto simile può non esserlo, dato che nulla di visibile ne rivela una differenza. Questo non significa che la valutazione è arbitraria, ma che i criteri tradizionali non sono più utilizzabili."<sup>67</sup>

Questa interessante riflessione di Danto sul "che cos'è l'arte?", amplia la condizione interpretativa del rapporto arte e design, perché, se per molto tempo si è pensato che

---

Joel Shapiro, Untitled, 1983.

Joel Shapiro, Untitled, 1984.

Enzo Mari, Acanto, 1983.

le opere d'arte costituissero un insieme ristretto di oggetti, oggi qualunque cosa può somigliare ad un'opera d'arte e non esserlo affatto.

Ad esempio nel panorama artistico degli anni '60 abbiamo continue permutazioni in questo senso: i Fluxus usavano il cibo come arte; i minimalisti parti di edifici e altri prodotti industriali; gli artisti Pop come Roy Lichtenstein, ingrandivano i fumetti trovati nei pacchetti di gomme da masticare presentandoli come dipinti; Andy Warhol faceva arte praticamente con tutto quello che aveva a portata di mano; i concettuali erano disposti a considerare tutto come arte e tutti come artisti, più o meno come avrebbe proposto poco dopo Beuys.

Si può così affermare che da un certo momento storico in poi ci fu un vivo interesse nel superare il divario tra l'arte e la vita, tra le belle arti e il mondo degli oggetti comuni, e il design ne è stato a volte il ponte.



Enzo Mari osserva acutamente, a proposito del design per i beni di consumo, che esistono due settori, "uno, prevalente sul piano quantitativo, che non sente la necessità di sottolineare le eventuali qualità progettuali di prodotti di larghissimo consumo, l'altro, minoritario(...), che invece ha bisogno di sottolineare una supposta qualità progettuale(...), realizzata intuitivamente con la forma dell'allegoria, propria dell'attività artistica(...)"<sup>68</sup>

Un altro valido contributo al dibattito attuale sul rapporto tra arte e design può trovarsi nell'articolo di Ezio Manzini dal titolo *Design come arte delle cose amabili*.

In questo scritto l'autore muove da una riflessione di George Kubler, secondo la quale, a proposito dell'arte, se partiamo unicamente dall'uso saremo portati a trascurare tutte le cose non utilizzabili, mentre, se consideriamo la *desiderabilità* delle cose, allora saremo capaci di vedere gli oggetti utili nella giusta luce di cose a noi più o meno care.

*«Il design è un'attività che concorre a rendere abitabile il mondo. Ad organizzarlo cioè in modo che le cose di cui ci si circonda e gli ambienti in cui si vive siano "desiderabili e cari", oltre che utili (...). Tradizionalmente infatti, il design è stato pensato e insegnato*

---

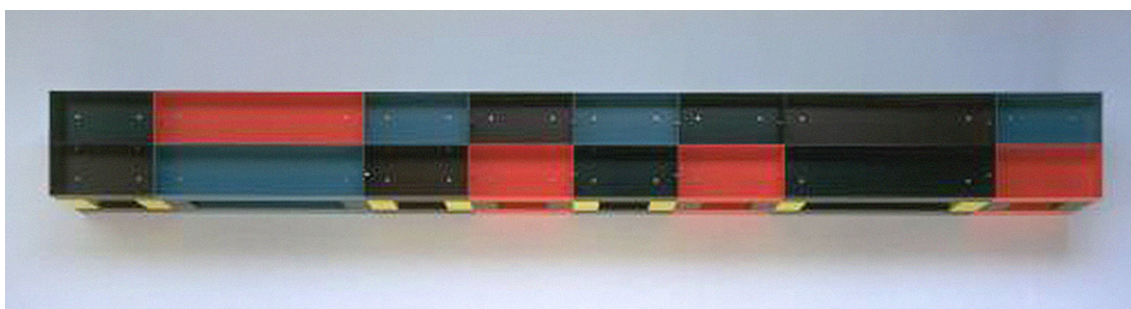
Ettore Sottsass, Carlton, 1981.

Pietro Consagra, Equal equality, 1983.

Alessandro Mendini, Zabro, 1984.

*come uno strumento per l'industrializzazione del mondo (...), visto all'interno di un quadro etico per la democratizzazione e produttivistico come strumento di marketing. In entrambi i casi, la produzione industriale finiva per diventare un fine per il design (...). Invece l'industria è da considerarsi un mezzo per raggiungere lo scopo di rendere abitabile il mondo. Il carattere autonomo della cultura del design non si identifica con quella industriale, perché diversi sono il punto di vista da cui parte e gli obiettivi che intende perseguire».<sup>69</sup>*

Allo stesso tempo, sulla base della definizione kubleriana, Manzini colloca il design nei rapporti dell'arte, perché premettendo che è anche un'attività artistica, specifica che si tratta di un'"arte" che produce "cose quotidiane", cose che sono "desiderabili" e "a noi più care".



Al di là del più generale significato del termine arte espresso da Kubler, anche se il sistema arte e il sistema design fanno riferimento a diverse prassi e mercati, con forme e tempi propri, tra i due ci sono numerosi passaggi di suggestioni e idee, che richiede di fatto quella reinterpretazione profonda a cui abbiamo più volte accennato.

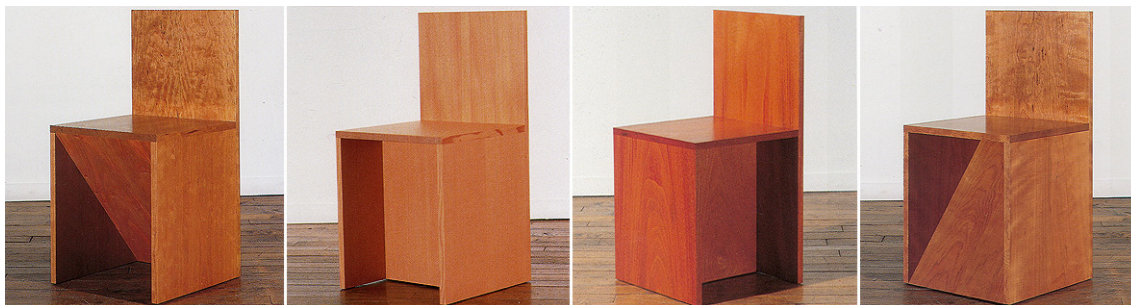
In una intervista Francesco Morace dice: «Credo che su questo livello combinatorio possano nascere e stanno nascendo delle soluzioni molto forti che poi toccano anche l'arte: il caso di Tobias Rehberger, un artista che lavora sul design utilizzando i moduli, le specificità, i percorsi, le storie anche industriali del design, ripensandolo dal punto di vista dell'artista, facendo un processo al contrario rispetto a quello compiuto da Wanders, Newson e designer di questo livello(...), i designer diventeranno sempre più autori a doppio processo, due strade parallele in cui la vitalità industriale del designer si sposa con il dinamismo più individuale e libero dell'artista designer, superando la problematica del design, di pensare sempre un oggetto che ha una funzione d'uso».<sup>70</sup> Questa dinamica da un lato permette al design un'apertura di vita, di respiro, dall'altro, dove il design ha nella sua identità un'estetica sempre legata a una funzione, conferma all'arte l'atto della creazione pura, per cui l'estetica e tutto quello che riguarda l'oggetto d'arte, come la realizzazione e la progettazione, risultano assolutamente liberi da

---

Donald Judd, Untitled, 1984.

qualsiasi criterio di uso, di utilità, di funzionalità.

La problematicità del rapporto arte e design molto spesso è dipesa dal fatto che la distinzione, che di volta in volta si è venuta creando nello sviluppo delle interpretazioni estetico-filosofiche, non ha mai assunto un valore di separatezza. Questo aspetto non trascurabile rappresenta, a nostro avviso, la vera ricchezza dell'ambito di studio, proprio perché nella sfumatura del confine esiste una realtà instabile da dove nascono improvvise trasformazioni.



L'arte contemporanea infatti si è progressivamente trasformata in design nella fabbricazione di prototipi e installazioni, con lo scopo di far piacere l'oggetto trasmesso, fino alla creazione di una nuova cultura dell'evento.

Infatti, come ci dice Angelo Capasso, "alcune opere dell'arte d'oggi si presentano con una nuova aura di perfezione, avvolta da una trasparenza cristallina che la avvicina sostanzialmente all'oggetto industriale, tanto da proporre una nuova riflessione sui confini che distinguono l'Arte e l'Industrial Design. Il *modus operandi* degli artisti, che coinvolga film, video, scultura, installazione o pittura, oggi si formalizza attraverso operazioni effettive e simboliche che s'includono in un ciclo vitale molto più ampio, di quell'idea rinascimentale della bottega dell'artista, e si stringe attorno all'industria, di cui ricalca anche alcune funzioni, quali le politiche di comunicazione e di vendita dell'opera. I processi industriali che si legano alla produzione dell'arte, quindi, riguardano la fase produttiva, ma si estendono anche in un ambito del tutto inedito di relazioni con il mondo, e a queste si deve anche una rinnovata precisione e bidimensionalità del suo esprimersi. Il lavoro dei più noti artisti contemporanei (Jeff Koons, Matthew Barney, Damien Hirst, Gabriel Orozco, Plamen Dejanoff oppure, in Italia: Maurizio Cattelan, Vanessa Beecroft, Francesco Vezzoli) mostra un livello di accuratezza e di perfezione che chiama a sé principi di high-tech e high-fi, propri del design, ed allo stesso tempo rinuncia chiaramente ad ogni ambiguità o apertura all'interpretazione, quali tradizionalmente distinguevano l'oggetto d'arte dall'oggetto dell'industria. Ma questa contiguità può trasformarsi in una identificazione? Posto il quesito, ricorrente

---

Donald Judd, Chair cherry (1, 2), 1984.

Donald Judd, Chair douglas, 1984.

Donald Judd, Chair mahogany, 1984.

*spesso nella letteratura sull'argomento, la risposta più pertinente è no, anche se è interessante proporre un confronto più diretto per sciorinare alcune novità sostanziali che potrebbero porre non pochi dubbi rispetto a tale certezza"<sup>71</sup>.*



Anche se polemicamente Manzini<sup>72</sup> nota come molti designer credono di produrre "oggetti artistici" solo perché progettano oggetti bizzarri dalla dubbia utilità e molti artisti credono di essere designer solo perché realizzano "sculture" a forma di oggetti d'arredo, riteniamo che oggi è forse un momento molto interessante nell'evoluzione del rapporto tra artisti e designer, per gli scambi di idee, di spunti e di visioni; è su questa strada che possono nascere delle forme di oggetti funzionali, ma unici, di una concezione concreta e fisicamente empatica.

Per la capacità di osservazione, per la curiosità per il mondo reale, per la dimensione concettuale da cui poi la loro attività creativa si dipana, l'artista e il designer possono sovrapporsi in un'unica identità creativa.

---

Claes Oldenburg e Coosje Van Bruggen, Prototype of the HouseBall, 1985.

Donald Judd, Chairs, 1987.

Bruno Munari, Spiffero, 1989.



## MERCATO E TENDENZE ATTUALI

Oggi il design, ossia l'attitudine alla progettualità, alla creatività, accompagna lungo tutto il suo percorso l'idea, il prodotto, il suo sviluppo, la sua comunicazione e la sua collocazione attraverso canali, eventi, promozione, in una condizione che spesso è sottomessa alla "quantità". La scottante questione della quantità, di un mondo saturo di merce, iniziata già dalla fine degli anni '80, prosegue incessante grazie anche all'affermazione su scala generale dei grandi distributori come l'Ikea e Muji (solo per citare i due più noti), che fanno propria l'originale logica democratica del design: la quantità, la qualità e il giusto prezzo.

A questa realtà si somma lo sviluppo e le applicazioni delle nuove tecnologie, con una sempre maggiore integrazione di scienza e tecnica, che producono nuovi stili di vita, nuovi modi di vivere e lavorare e nuovi comportamenti d'uso. Più la tecnica si sviluppa, più crescono le alternative disponibili, conseguentemente il "nuovo" entra velocemente nell'ambiente quotidiano. Secondo Ezio Manzini, il nuovo, l'innovazione tecnica, non produce spontaneamente nuove qualità, ma allarga di riflesso il campo d'indagine sul ruolo del design.



Non è certo agevole modificare l'idea e il concetto che di solito attribuiamo al design con quelle che sono gli effettivi significati di questo fondamentale settore della nostra "vita di relazione": siamo troppo abituati a pensare e seguire delle posizioni che vanno da una inalterabile fiducia nella sua esclusiva funzionalità, a quella di coloro che, per contro, vedono nel marketing la sola vera molla – persino ideativa – del design. Si è molto studiato il connubio e il contrasto tra arte e design – tra creatività e mercato,

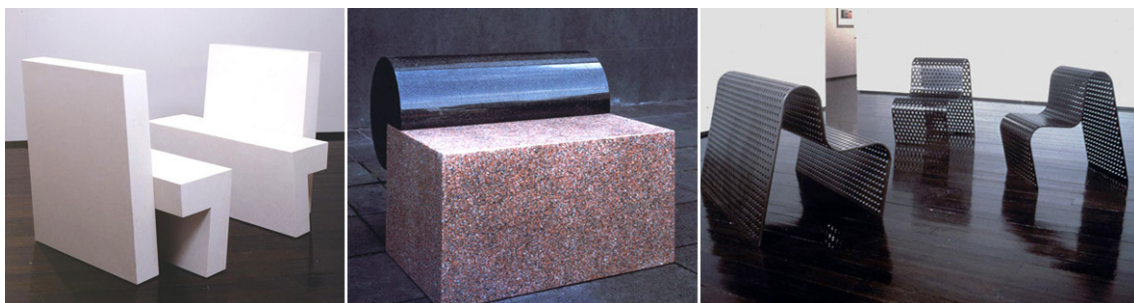
---

Scott Burton, Semi-circle table, 1988.

Scott Burton, Two curve chairs, 1989.

Scott Burton, Two curve chair, 1989.

tra genio e guadagno – perché si possa credere che tutti i nodi del problema siano venuti al pettine con la facile identificazione del design con la mera progettazione di un oggetto di consumo. I nodi, invece, esistono, e continueranno a esistere, finché l'uomo avrà bisogno – e desiderio – di oggetti prodotti in serie e finché tali oggetti non potranno prescindere da una componente estetica e soprattutto simbolica per la loro realizzazione.



Il tanto argomentare attorno ai problemi di “forma/funzione”, di “grande e piccola serie”, di “artigianato e industria”, si arena e mostra i limiti di tutti questi temi, di fronte al fatto che il design ha una posizione centrale nel campo dell'estetica e che sia necessario evadere dai consueti confini dell'“arte per l'arte”. Ne consegue che il simbolico è una dimensione dell'economico, ossia la forma diventa veicolo di non meglio identificati “significati”, per cui l'aspetto simbolico entra a far parte del marketing e del mercato stesso.

Le pratiche di consumo e il design che le innesca sono infatti un terreno conteso – vale a dire non sono né il paradiso della merce, come gli apologeti sostengono, né il male da cui guardarsi. Così come è accaduto nelle precedenti fasi della rivoluzione industriale (per V. Pasca, siamo nella terza fase<sup>73</sup>), ci si trova con tutta evidenza, per quanto riguarda il design, di fronte a un nuovo modello. Non si tratta di sostituzione senza residui di un nuovo modello al precedente: come in ognuna delle fasi passate, muta il modello prima dominante, sostituito da nuove modalità di manifestarsi del design, ma permangono modalità precedenti anche se correlate al nuovo scenario (che quindi aumenta progressivamente in complessità, talché è sempre più difficile parlare di una o di alcune tendenze dominanti, in particolare di quelle stilistiche).

In questo contesto i rapporti tra arte e design sono fortemente cambiati, soprattutto da un punto di vista creativo, ideativo e produttivo, in quanto si è ridotta la distanza tra i due ambiti linguistici e si è trovata una sorta di punto di contatto tra i due che spesso trova un suo specifico “luogo” nelle mostre o nelle fiere.

Già all'inizio degli anni '70 il design, quello italiano, fu protagonista di una famosis-

---

Scott Burton, Two-Part Bench, 1988.

Scott Burton, Divan, 1988.

Scott Burton, Perforated meal settee, 1988.

sima mostra al Museum of Modern Art di New York col titolo originale di "Paesaggio domestico"<sup>74</sup>. Il paesaggio presentato non era più quello dell'arte ma quello degli interni disegnati dai designer. Nello stesso periodo, Paolo Fossati, storico dell'arte e convinto sostenitore del design=arte contemporanea, pubblica il libro "*Il design in Italia(1945-1972)*"<sup>75</sup> nel quale individua dieci architetti-designer per confermare il rapporto arte e design alla luce di una ipotetica divisione tra artisti e tecnici. Il design diventa nuova arte attraverso la biografia dei suoi interpreti.

Mai come in questo periodo il design italiano ha prodotto oggetti-prodotti che sono rimasti fuori dal tempo, inattaccabili da qualsiasi obsolescenza e, come per le grandi opere d'arte, presenti ed esposti nei più importanti musei internazionali.<sup>76</sup> È stato definito il periodo del miracolo italiano, dove il design progettò e produsse degli oggetti d'uso ma soprattutto rese visibile l'arte al mondo dell'arte.



L'oggetto di design assimilato all'opera d'arte. Cos'è che ha determinato realmente tale conferimento? Prendiamoci la libertà di una breve riflessione che ci introdurrà poi nel vivo dell'argomento.

Secondo Warburton<sup>77</sup>, la questione dell'attribuzione dello *status* di opera d'arte, appare distinta tra ciò che il critico d'arte stabilisce come opera d'arte e la teoria che spiega perché sia un'opera d'arte.

Il conferimento di uno *status* appare quanto mai problematico, se pensassimo, per esempio, che questo potrebbe essere esteso a ogni aspetto del mondo vivente e persino all'intera categoria degli oggetti fisici nel momento in cui un artista decidesse di farlo. Oppure al contrario, se pensassimo che l'artista stesso potrebbe de-conferire lo *status* di opera d'arte, ci troveremo in una realtà assurda, dove un mondo di oggetti perderebbero di senso. Questo semplice ragionamento ci dice solamente una cosa: l'idea di produrre un'opera d'arte richiede una particolare intenzionalità che abbia una relazione con le pratiche presenti e passate di artisti e fruitori d'arte.

Questo discorso vale esattamente nello stesso modo anche per l'arte-design.

Limitiamoci ad osservare quanto accade.

---

Jannis Kounellis, Senza Titolo, 1987.

Jannis Kounellis, Senza Titolo, 1989.

Un esempio eclatante della combinazione dell'arte-design è la realtà del *limited-edition design*. È un design del pezzo unico o della piccola serie, generalmente firmato da esponenti di spicco del panorama progettuale del design e dell'arte, realizzati con processi e con materiali particolari e innovativi, molto spesso inaccessibili per via del prezzo.

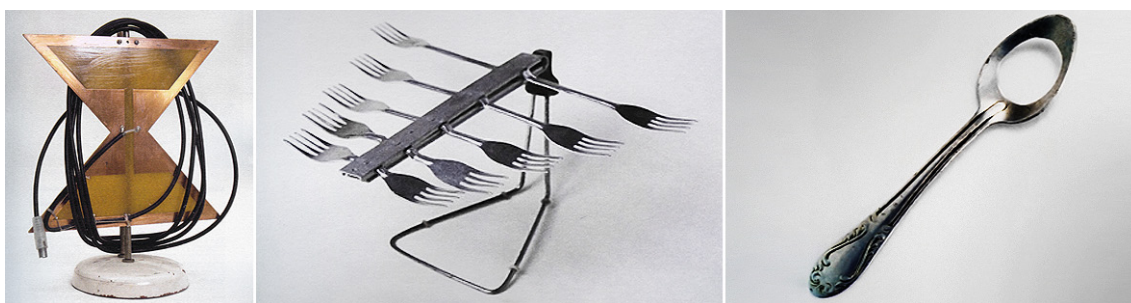
Molti detrattori rivolgono ad esso uno sguardo diffidente per via della loro ristretta cerchia di cultori, espositori e distributori, rilevando inoltre, che a seguito del "depotenziamento" dell'arte nella contemporaneità, si è sviluppato parallelamente l'estetizzazione del quotidiano promossa dal design di questo tipo.

L'arte, così, diventa la legittimazione di un design inteso come "merce d'élite". Si selezionano i progettisti che propongono oggetti dall'espressività accentuata o, al contrario, dal minimalismo ostentato. Si tratta di designer che operano anche per le "aziende di design", legittimandone quello slittamento verso la fascia alta del mercato, verso il lusso, oggi invocato per contrastare la concorrenza internazionale.

Il *limited-edition design* è sicuramente un'esperienza al limite, che a noi interessa descrivere per via della sua dichiarata sperimentazione favorita proprio dall'espressività del pezzo unico.

Il fenomeno dei pezzi unici e delle piccole serie ha caratterizzato anche gli anni '80, quando fiorirono in tutta Europa gruppi di designer, sul modello degli italiani Alchimia e Memphis: tra questi, One-Off dell'"organico" Ron Arad, Anthologie Quartett che proponeva tra gli altri un designer "barocco" come Borek Sipek, e così via.

In questo momento antiquari e mercanti d'arte hanno visto la possibilità della creazione di un nuovo mercato di pezzi unici, o a tiratura limitata, firmati. Ci hanno pensato le grandi case d'aste, come Christie's e Sotheby's, che hanno iniziato a battere pezzi unici di design a cifre notevoli<sup>78</sup>.



Nel gennaio 2007 la Gagosian Gallery di New York ha aggiunto al suo catalogo il designer australiano Marc Newson con le sue ultime creazioni in marmo di Carrara. L'esposizione alla galleria di Chelsea è stata un successo, con copiose vendite (tra cui

le scaffalature *Voronoi* per ben 400mila dollari). La Gagosian ha poi portato Newson sulla strada per Londra, dove il designer ha lanciato il suo «*Extruded Table 3*».

Tradizionalmente c'è sempre stata una netta distinzione tra gallerie di design e commercianti d'arte, ma sta emergendo una nuova tendenza, soprattutto ai livelli più alti del mercato. Varie gallerie di arte contemporanea (la londinese Timothy Taylor è il caso più recente) stanno aggiungendo designer alle loro scuderie di artisti. Tra i designer più presenti, oltre Newson, Ron Arad, Marcel Wanders, Zaha Hadid, Ross Lovegrove, Jasper Morrison, Tom Dixon, i fratelli Bouroullec, Tord Boontje.

L'investimento maggiore della Timothy Taylor è su Ron Arad, noto per le sue sedie scultoree in acciaio che si vendono a 500 mila dollari l'una. Arad, per la sua esposizione<sup>79</sup>, ha interamente allestito lo spazio della galleria con oggetti che rimandano all'uso della sedia, della poltrona e dello scaffale.



Forse è proprio questa nuova visione del design, che dietro a questa frenesia del collezionismo, favorisce la coincidenza dei luoghi di scambio tra arte e design.

Nel suo ultimo libro<sup>80</sup> Ambra Medda<sup>81</sup> ha individuato una serie di luoghi, una sorta di "grand tour" del design contemporaneo nel mondo, nei quali sono presentate le più esclusive gallerie d'arte contemporanea, degli spazi espositivi e dei concept store, da New York a Tokyo, da Londra a Colonia.

Queste mete espongono esempi notevoli di *limited-edition design*, ovvero mobili, illuminazioni, sculture e progetti architettonici, tutti prodotti in piccole quantità, se non addirittura pezzi unici. La particolarità del *limited-edition design* contemporaneo si ritrova nel fatto che la sperimentazione e l'espressione della creatività sono importanti tanto quanto il valore funzionale dell'oggetto. E' questo il motivo per cui è rinato un interesse nel dibattito sui sottili confini tra arte e design.

Così come l'arte, il *limited-edition design* contemporaneo può vantare il pregio di enfatizzare il senso concettuale e di trasmettere uno specifico significato culturale. L'elemento che descrive meglio l'approccio contemporaneo è il fatto che aggiunge una

---

Collezione Archipov, 1980-1995.

forte componente estetica alle consuete funzioni del design, ma porta anche e soprattutto a comprenderne i potenziali per il futuro. Per il suo essere rarità, il *limited-edition design* ha un mercato molto ristretto, che ha trovato un terreno fertile proprio nel mondo delle gallerie. Oltre a queste, c'è anche tutta una serie di musei internazionali di arte e di design<sup>82</sup> che, ingrandendo i loro spazi espositivi per poter ospitare il grande universo del design in tutte le sue sfaccettature, permette di comprenderne a fondo la storia e il significato.



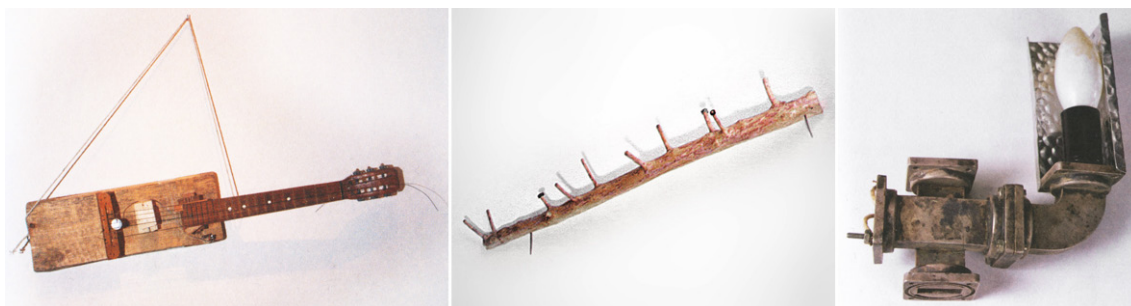
Il parallelo tra arte e design, nel confronto fisico in sedi appropriate, non è solo il considerarne la tipologia costitutiva, la forma o la qualità, ma verificarne se è qualcosa di culturalmente complesso, ricco di significato, stimolante, che ci forzi a rivedere le nostre categorie mentali rispetto al mondo in cui viviamo o di pensarlo in modo nuovo. Forse solo allora possiamo dire che quell'oggetto possiede delle qualità artistiche. Il travaso di saperi tra queste due discipline permette al designer e all'artista la possibilità di avvantaggiarsi della lezione del collega. Ci sono oggi molti giovani progettisti che hanno dimostrato di aver respirato una lezione di maggiore apertura e coraggio dal mondo dell'arte<sup>83</sup> e sono stati capaci di importarla nel loro fare progetto quotidianamente.

Questa sovrapposizione se da una parte è interessante per le ricadute teoriche e pratiche, dall'altra non trova un corrispettivo industriale che sia in grado di assimilare e prendere in considerazione questa "apertura" e portarla sul livello reale, autentico, di una nuova produzione industriale, che risponda anche a dei bisogni nuovi, inediti.

## IL RUOLO DELL'IMMAGINE: UNA TRACCIA COMUNE

La sovrapposizione arte-design trova la sua ragione d'essere, non tanto nella questione commerciale legata agli aspetti dell'alto prezzo relativo, né tantomeno nella questione della quantità VS il "pezzo unico", quanto nella loro soluzione estetica di senso. Un oggetto è soprattutto definito dalle sue modalità di stare nel mondo, i significati che assume, il dialogo con l'osservatore/fruitori – singolo o sociale – sinteticamente è la sua capacità di trasformare un senso in una forma.

Studi di Estetica dell'arte ci forniscono valide interpretazioni teoriche che strutturano meglio la comprensione di certi approcci interpretativi, soprattutto quando si sovrappongono opere artistiche e di design, ognuna con una propria autonomia linguistica, ma con una comune matrice creativa ed esperienziale.



La «*trasmissione di un'energia vivificante*» da un oggetto a un recettore, dove «*le forze che caratterizzano il significato della vicenda diventano attive nello stesso osservatore e producono quel genere di stimolante partecipazione che distingue l'esperienza artistica da una distaccata accettazione di un'informazione. [...] Il contenuto finale di un'opera d'arte non è costituito né dallo schema finale né dal "soggetto": entrambi sono strumenti della forma artistica; servono a dar corpo all'universo invisibile. [...] Ogni opera valida presenta uno scheletro di forze il cui significato si può leggere altrettanto direttamente quanto quello inerente alla storia michelangiotesca del primo uomo*»<sup>84</sup>.

Sappiamo che il corpus disciplinare del design, interessando la produzione di ogni

genere di artefatto, è molto più ampio, complesso, vario ed eterogeneo rispetto all'architettura e all'arte, tant'è che ogni tentativo di definire la sua natura e definizione è sembrata riduttiva. Quello che vogliamo evidenziare alla fine di questo primo percorso, è l'intenzionalità del gesto progettuale, specificatamente artistico: è cioè quell'attitudine specifica per cui l'insieme delle esperienze visive e culturali dell'artista-designer si riversano nell'oggetto al momento del suo farsi.



Questo processo di *immaginare* e di *fare*, introduce di fatto un'indagine, nell'ambito del campo individuato, sull'espressione e sul significato dell'*immagine* (l'immagine interiore) intesa qui come prima rappresentazione del pensiero creativo.

Questa indagine sul valore dell'immagine, consente di concepire, realizzare e descrivere un oggetto riportandolo ad una propria entità simbolica, ad una sua specifica realtà semantica, ovvero a tutti quei fattori che sviluppano un linguaggio e conseguentemente una possibilità di conoscenza. Così appare interessante la possibilità della lettura per *immagini*, perché accomuna prodotti appartenenti a categorie diverse, per forma, funzione e uso. Possiamo considerare per un certo verso, l'*immagine* come una invariante strutturale, che soggiace all'estrema variabilità delle produzioni oggettuali. Se da un lato il concetto stesso di *immagine* appare quanto mai sfruttato, cioè in qualche modo inibisce e ribalta la relazione dell'oggetto col mondo e con l'agire, dall'altro può anche contribuire a mettere in campo chiavi di lettura quanto mai stimolanti e favorevoli per comprendere alcuni aspetti del design contemporaneo, in particolare dell'arte-design.

Tale ricerca può essere quindi interpretata attraverso un'ottica fenomenologica<sup>85</sup>, ovvero di osservazione della realtà del progetto, per trarne regole generali e principi che evolvono tuttavia continuamente, insieme al punto di vista adottato e al contesto di riferimento.

---

Richard Tuttle, Six, 1987.

Richard Tuttle, Installation view, 1990.

Richard Tuttle, Masculin, 2000.



## NOTE

<sup>1</sup> Facciamo qui riferimento alla riflessione concettuale di Andrea Branzi in: A. BRANZI, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira editore, Milano, 2006.

<sup>2</sup> G. C. ARGAN, *Progetto e oggetto*, Medusa, Milano, 2003, riprende l'articolo *Arte, Artigianato, Industria*, pubblicato in "Comunità", rivista del Movimento Comunità diretta da A. Olivetti, anno III, n° 5, settembre-ottobre 1949, pp. 60-62.

<sup>3</sup> M. TORTOLINI e A. G. STASI, *Il laboratorio di immagine e scrittura creativa; Prassi e teoria - una ricerca sul pensiero rappresentativo*, Ibiskos Editrice Risolo, Empoli, 2007, p. 20.

<sup>4</sup> Si fa qui riferimento, con beneficio d'inventario, alla definizione teorica formulata da C. Bell, cfr. N. WARBURTON, *La questione dell'Arte*, Einaudi, Torino 2004.

<sup>5</sup> V. FLUSSER, *Filosofia del design*, Bruno Mondadori, Milano, 2003, p. 3.

<sup>6</sup> A. BRANZI, *Introduzione al design italiano. Una modernità incompleta*

<sup>7</sup> G. KUBLER, *La forma del tempo*, Einaudi, Torino 2002, p. 8.

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> Riprenderemo questo concetto nel paragrafo "1.4. dibattiti e proposte", sulla scorta di alcune riflessioni fatte dallo stesso Ezio Manzini.

<sup>10</sup> Nikolaus Pevsner nel suo *Pioneers of Modern Design*, uscito per la prima volta nel 1936, descrive la modernità come una volontà di aprire le forme del vivere quotidiano ai modelli progettuali che la ragione industriale aveva messo a punto nelle sue modalità produttive. Non a caso il testo divenne un fondamento della cultura progettuale, da molti considerato come un basilare contributo teorico e storico per la riflessione sull'arte, sull'architettura e il design. Nonostante che in quel periodo la storia del design coincise con la storia di un campo progettuale più definito, dovuto alla costituzione di una vera e propria disciplina dotata di un sapere autonomo, l'essenza teorica del design è rimasta, da oltre un secolo, quanto mai controversa. Noi crediamo che la natura multiforme del design ha fatto sì che il suo sviluppo fosse molto articolato, a tal punto che ogni ricognizione della sua vicenda deve dichiarare in partenza a quale modello teorico fa riferimento.

<sup>11</sup> Pensiamo ad esempio ai processi di stampa, come l'incisione, la litografia ecc..., o certa oreficeria rinascimentale, che anche se hanno in sé aspetti della serialità, questa però è sempre limitata.

<sup>12</sup> La serialità è stata molto spesso portata dentro l'arte, si pensi a certe fotografie d'autore, ai Brillo Box di Warhol o come ad altre sue opere, anche se, tutto sommato, questi conservano comunque una loro originalità priva di identità.

<sup>13</sup> G. DORFLES, *Introduzione al disegno industriale*, Einaudi, Torino, 1972/2001, p. 34.

<sup>14</sup> Cfr. A. BASSI, *Design anonimo in Italia: oggetti comuni e progetto incognito*, Electa, Milano, 2008.

<sup>15</sup> Si pensi al Bauhaus e al collettivo del Droog Design.

<sup>16</sup> Si veda in proposito l'interessante scritto di G. D'AMATO, *L'arte applicata come "forma simbolica"*, Op.Cit. n° 72, Maggio 1972, contenuto in *Antologia di saggi sul design in quarant'anni di Op. cit.*, a cura di A. DE MARTINI, R. LOSITO, F. RINALDI, ed. Franco Angeli, Milano, 2006.

<sup>17</sup> M. BRUSATIN, *Arte come design. Storia di due storie*, Einaudi, Torino, 2007, p. 65.

<sup>18</sup> M. BRUSATIN, Voce "Artigianato", in *Enciclopedia*, Einaudi, Torino, 1977.

<sup>19</sup> Cfr. G. C. ARGAN, *Progetto e oggetto*, Medusa, Milano, 2003, scritto "Marcel Breuer. Disegno industriale e architettura", Monografia, Görlich, Milano 1957.

<sup>20</sup> *Ibid.*

<sup>21</sup> La 53<sup>ma</sup> biennale d'arte di Venezia si chiama appunto, *Fare Mondi/Making Worlds*, ed è tutta incentrata sul processo creativo. In un'intervista il direttore Daniel Birnbaum, esprime le seguenti riflessioni: "Un'opera d'arte è una visione del mondo e, se presa seriamente, può essere vista come un modo di 'fare mondi'. Prendendo il 'fare mondi' come punto di partenza, esso ci permette anche di evidenziare la fondamentale importanza di alcuni artisti chiave per la creatività delle generazioni successive".

<sup>22</sup> Cfr. I. KANT, *Critica del giudizio*, Laterza, Bari, 1970.

<sup>23</sup> Sul significato dell'espressione *arte applicata* facciamo qui riferimento a uno degli studi più significativi: F. BOLOGNA, *Dalle arti minori all'industrial design, teoria di una ideologia*, Laterza, Bari, 1972.

<sup>24</sup> Cfr. A. RIEGL, *Problemi di stile*, Feltrinelli, Milano, 1963, p. 34.

<sup>25</sup> Il significato profondo di questa dialettica mette in luce la continua vitalità del campo estetico dell'arte, espressa dalla tensione tra il bisogno di distinguere l'arte dagli altri aspetti del reale e della ragione (autonomia) e, contemporaneamente, l'appello alla condizione teoretica della necessità dell'arte di inserirsi pienamente in ogni aspetto della vita (eteronomia). Si veda più specificatamente: L. ANCESCHI, *Autonomia ed eteronomia dell'arte*, Vallecchi, Firenze, 1959.

<sup>26</sup> Cfr. P. D'ANGELO, *Cesare Brandi. Critica d'arte e filosofia*, Quodlibet Studio, Macerata, 2006.

<sup>27</sup> *Ibid.*

<sup>28</sup> S. K. LANGER, *Sentimento e forma*, Feltrinelli, Milano, 1965, pp. 122-123.

<sup>29</sup> Rimandiamo per una maggiore completezza del discorso ai seguenti testi: T. MALDONADO, *Disegno industriale: un riesame*, Feltrinelli, Milano, 2001, § *L'apporto dell'avanguardia storica*. M. VITTA, *Il progetto della bellezza. Il design tra arte e tecnica, 1851-2001*, Einaudi, Torino, 2001, § *Il contributo delle avanguardie artistiche*.

<sup>30</sup> C. BELL, *Art*, 1914, cit. in N. WARBURTON, *La questione dell'Arte*, Einaudi, Torino 2004, pp. 3 – 15.

<sup>31</sup> C. BELL, *ivi*, pp. 7 – 8.

<sup>32</sup> Vogliamo qui fare una riflessione sulla teoria estetica di Bell, muovendo una piccola critica. La teoria di Bell si concentra fondamentalmente sugli aspetti visivi delle opere d'arte: segue che le condizioni dell'artista e il contesto storico sono irrilevanti. Ciò che fa un'opera d'arte è la sua capacità di produrre un determinato effetto sull'osservatore sensibile per mezzo della sua manifestazione. Oggi questa teoria è limitante. Ad esempio prendiamo in considerazione l'attività artistica di Duchamp, Warhol e Beuys; essi hanno prodotto oggetti che pur non mostrando proprietà estetiche, come queste sono comunemente intese,

sono stati considerati come opere paradigmatiche dell'arte moderna, poiché ritenevano che gli aspetti concettuali, di creatività inerente, erano importanti quanto quelli visivi.

<sup>33</sup> Il gesto di Duchamp viene poi ripreso e reso ancora più popolare negli anni sessanta da Andy Warhol, che con i suoi famosi Brillo Box, che non sono altro che delle scatole di spugnette abrasive usate per pulire le stoviglie, rende praticamente impossibile distinguere l'oggetto artistico dall'oggetto quotidiano.

<sup>34</sup> Cfr. W. BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi, Torino, 2000.

<sup>35</sup> Riportiamo una dichiarazione di Duchamp del 1961: "un punto che ci tengo molto a chiarire è che la scelta di questi ready made non è mai stata dettata dal diletto estetico(...), la scelta si basava sulla reazione all'indifferenza visiva e, allo stesso tempo, a una totale assenza di buono o cattivo gusto...di fatto un'anestesia completa". Cfr. A. DANTO, *L'abuso della bellezza. Da Kant alla Brillo box*, Postmedia-books, Milano, 2008.

<sup>36</sup> Cfr. P. D'ANGELO, *Ars est celare artem. Da Aristotele a Duchamp*, Quodlibet Studio, Macerata, 2005.

<sup>37</sup> R. BARILLI, *L'arte contemporanea. Da Cezanne alle ultime tendenze*, Feltrinelli, Milano, 2005. § 10 Il Dadaismo: "Duchamp(...)adotta nei confronti della macchina, un atteggiamento che non ha precedenti. Infatti abbiamo visto che l'atteggiamento cubo-futurista consiste, essenzialmente, nell'introyettare i modelli della macchina, e nel riplasmare grazie ad essi la natura, cercando che il nostro apparato sensoriale diventi concorrenziale rispetto alla tecnologia; nel caso di Duchamp, invece, non si tratta di gareggiare, di accettare un rapporto di emulazione. Le macchine ci sono, già fatte (...), e il problema è allora di vedere se se ne può fare un qualche uso di ordine estetico, oltre a quelli di ordine pratico che ne

rispettano le funzioni per cui sono state prodotte. Con ciò si passa, appunto, dall'arte all'estetica(...): c'è arte, o tecnica, allorché si fabbricano oggetti visibili, tangibili, come pretende di fare tutta la fascia delle poetiche "concrete", costruttiviste, meccanomorfe, che intendono creare oggetti simbolicamente ispirati appunto al mondo delle macchine. C'è invece "estetica" quando ci si limita ad acuire, a potenziare la rete delle facoltà sensoriali(...).sensi e pensiero costituiscono in genere un sistema integrato e continuo".

<sup>38</sup> In particolare nella critica e filosofia dell'arte angloamericana, con Arthur Danto, George Dickie, Jerrold Levinson, per la definizione storica dell'arte.

<sup>39</sup> P. D'ANGELO, *Ars est celare artem. Da Aristotele a Duchamp*, Quodlibet Studio, Macerata, 2005, p. 130.

<sup>40</sup> Un esempio: lo scolabottiglie, privato da Duchamp dalla sua funzione, trova forse un suo discendente nel Juicy Salif, lo spremiagrumi di Philippe Starck, che snobbando la funzione per cui è stato pensato lascia cadere i semi degli agrumi nel succo durante il processo di spremitura.

<sup>41</sup> Riportiamo di seguito un estratto critico di: G. DORFLES, *Gli artisti del M.A.C.*\_Catalogo della mostra "Gli artisti del MAC", Galleria Bompiani, Milano, aprile 1951. "Una distinzione tra i due aggettivi: astratto e concreto, apparentemente contrastanti e antitetici, ma spesso usati negli ultimi anni a indicare uno stesso genere di pittura, merita forse d'esser fatta, anche per veder di chiarire alcuni concetti che di giorno in giorno vanno facendosi più complessi e quindi più confusi. Oggi poi che l'arte astratto-concreta è diventata di dominio pubblico, (...) si sta affermando nelle manifestazioni artistiche più generiche ed ufficiali, è sempre più importante tentar di precisarne l'esatta posizione. Ancora una ventina d'anni fa, quest'arte era apprezzata e considerata solo da pochi specialisti, da pochi iniziati, e le paratie stagne che dividevano un

*gruppo dall'altro (costruttivisti svizzeri, prounisti russi, neoplasticisti olandesi ecc.) parevano più rigide di quanto oggi non risultino. Fu l'epoca delle prime opere di Van Doesburg, di Vantongerloo, di Mondrian, di Kandinskij. Ma accanto a tali artisti che ormai possiamo definire come appartenenti alla corrente concretista (ossia a quella corrente che non cercava di creare delle opere d'arte togliendo lo spunto o il pretesto dal mondo esterno e astraendone una successiva immagine pittorica, ma che anzi andava alla ricerca di forme pure, primordiali, da porre alla base del dipinto senza che la loro possibile analogia con alcunché di naturalistico avesse la minima importanza; che quindi mirava a creare un'arte concreta in cui i nuovi "oggetti" pittorici non fossero astrazione di oggetti già noti) s'andavano sviluppando altresì le note correnti astrattiste; tra le quali possiamo senz'altro includere: cubismo, futurismo, e certa sottospecie di surrealismo astratto. L'errore quindi di molti critici e di molti trattatisti fu quello di mescolare e confondere i due gruppi, fondamentalmente distinti e anzi inizialmente contrastanti, di astrattisti e concretisti, cercando spesso di ricondurre al cubismo il vanto d'essere stato il primo embrione di pittura astratta. Cerchiamo ora di svelare come avvenga la nascita d'una di codeste opere concrete di cui tanto si è ragionato, quasi sempre osservandole e criticandole dal di fuori; mai cercando di penetrarne l'intimo meccanismo formativo. Per molti artisti moderni un modulo grafico - prima ancora che un'immagine cromatica - è il primus movens della creazione pittorica; modulo che può svilupparsi da un ghirigoro, da un segno elementare, che può derivare da un impulso dinamico non perfettamente cosciente e razionalizzato. Ma, più spesso, è invece la ricerca precisa e lucida d'una determinata forma a guidare la matita o il pennello: forma che parte da alcunché di già sperimentato o che a quello tende, sia che la mano tracci un segno preso a prestito a un elemento reale (ma non però copia d'oggetto naturalistico), sia che si valga di alcuni schemi formali sempre ricorrenti e che, a mio avviso, si possono considerare come i progenitori*

*d'ogni espressione grafica, conscia od inconscia. (...) Potremo assistere cioè alla proiezione di archètipi formativi, restati a lungo inutilizzati e che oggi riappaiono, diventando i generatori di nuovi spunti plastici. E alla stessa stregua potremo constatare come spesso, in molti lavori concreti, vengano usate semplici e schiette figure geometriche: quadrati, losanghe, triangoli; sono le prime pietre costruttive d'un edificio architettonico che è fissato nei suoi elementi morfologici invece che nella sua fase terminale già organizzata e pianificata. Oppure ancora possono apparire altri segni, utilizzati già innumerevoli volte lungo il cammino di tutta quanta l'arte, così detta decorativa, e che ora riappaiono, non più sotto il mero aspetto ornamentale, accompagnatori, del pretesto decorativo, dell'attributo artigiano, ma con maggior validità perché vengono a costituire il centro formativo dell'intera opera d'arte. Sono dunque codesti i nuovi "protagonisti" di quest'arte d'oggi, che - stanca delle ormai viete figurazioni naturalistiche - non ha affatto annullato il compito figurativo che spetta alla pittura e alla plastica, ma l'ha soltanto rinnovato e dilatato, riproducendo quanto dall'intimo vengono sviluppando sulla tela le forze creatrici dell'artista. In questo senso e in questa direzione hanno lavorato negli ultimi anni gli artisti raggruppati intorno al gruppo del movimento arte concreta (M.A.C)'.*

<sup>42</sup> Nella sua tesi di laurea dal titolo "Il MAC ed il dibattito sul design" (Torino, 2002), Elisabetta Barone ben evidenzia come il dibattito relativo al design era in quegli anni, soprattutto in ambito milanese, di particolare attualità, come dimostra l'interessamento che vi dedicarono numerose riviste, come "Domus" e "Stile Industria", ed enti, quali la Triennale ed il Museo della Scienza e della Tecnica. Entro questo contesto si inserisce quindi l'apporto del MAC alla questione, che si concretizzò principalmente in una serie di mostre le quali da una parte manifestavano e riassumevano il dibattito del MAC relativo al design, dall'altra fornivano uno spunto di ulteriore riflessione. Tali mostre sono state definite "mostre di design";

in realtà esse non esponevano progetti tecnici effettivamente realizzabili, né oggetti prodotti industrialmente in serie a partire da un progetto originario.

<sup>43</sup> Autore del foglio di promozione per il *Corso di progettazione per disegnatori industriali e artigiani* (settembre 1950).

<sup>44</sup> Cfr. B. MUNARI, *Arte come mestiere*, Laterza, Bari, 1966.

<sup>45</sup> *Ivi*, p. 19.

<sup>46</sup> Autore del foglio di promozione per il *Corso di progettazione per disegnatori industriali e artigiani* (settembre 1950).

<sup>47</sup> Cfr. R. WOLLHEIM, *Minimal Art*, in "Arts Magazine", gennaio 1965.

<sup>48</sup> Conversazione con l'artista, rilasciata il 25 settembre 2003, New York, cfr. B. BLOEMINK, J. CUNNINGHAM, *Design≠Art. functional objects from Donald Judd to Rachel Whiteread*, Merrel, New York, 2004.

<sup>49</sup> Emblematico (!) è il riferimento estetico all'opera di Judd da parte di una nota azienda produttrice di cucine: "Il suo era un gioco tra volumi aperti e chiusi, tra forme interne ed esterne, tra materia, luce e ombra; un gioco che produceva quale risultato un'interazione pregevole di fascino tra oggetto e ambiente. Sulla scia di questa idea sono state create delle nuove colonne bulthaup (...)".

<sup>50</sup> Riportiamo un passo del testo di Judd contenuto nel catalogo della mostra: *DONALD JUDD. Architektur*, MAK, Vienna febbraio-Aprile 1991. § Art and Architecture: "It's not irrelevant that as an artist i have an edge on the analysis of the process. A practitioner can always make a philosopher nervous. But after a few vague generalizations the philosopher becomes the practitioner and the edge is lost. Some of the ideas in this paper occur to me before i began to study art and so are distinct

*from art and are more or less philosophical, such as the fallacy of the division between thought and feeling; some of the ideas have been confirmed in making art; some are the result of making art, the result of the interection between what is available to make a work exist and thought and feeling as one".*

<sup>51</sup> *Op. cit.*

<sup>52</sup> G. DICKIE, *Art and the Aesthetic*, Cornell University Press, Ithaca (N.Y.), 1974.

<sup>53</sup> E' importante comprendere che Dickie usa tale espressione in un senso più ampio di quello consueto, includendo oltre che i galleristi, critici, organizzatori di case d'asta, tutti coloro che ritengono di sentirsi membri di una comunità che sa e può discutere di arte.

<sup>54</sup> Riportiamo un passo significativo di Fulvio Carmagnola a proposito del significato del termine minimalismo considerato come una delle tante "parole valigia", intendendo la parola come: "un termine che, nato in un determinato contesto disciplinare e momento culturale, opera con il tempo in modo dapprima erratico e casuale e poi sempre più intenso, una sorta di slittamento rispetto al dominio originario, allargando il suo alone semantico in aree ben più estese, fino a qualificare, in certi casi, il tratto dominante di una cultura". In F. CARMAGNOLA, V. PASCA, *Minimalismo, etica delle forme e nuova semplicità nel design*, Lupetti, Milano, 1996.

<sup>55</sup> "Super Normal", Triennale di Milano 18-23 Aprile 2007, catalogo mostra a cura di: N. FUKASAWA, J. MORRISON, *Super Normal. Sensations of the ordinary*, Lars Müller Publishers, Baden (CH), 2007.

<sup>56</sup> F. ITO, F. PICCHI, *Naoto+Jasper=super normal*, intervista a Naoto Fukasawa e Jasper Morrison, Domus 894, Luglio-Agosto 2006.

<sup>57</sup> Con il "Compasso d'Oro a ignoti"(in "Ottagono",

27, dicembre 1972), Munari volle premiare la "giusta progettazione" di quegli oggetti d'uso quotidiano che nascendo con un perfetto equilibrio tra funzione, forma, materiale e tecnica risultano inossidabili finchè una nuova materia o tecnica non imporrà nuove soluzioni. Sarà solo nel libro "Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale.", Laterza, Bari, 1989, che il già nutrito elenco di oggetti anonimi proposti per la selezione del Compasso d'Oro a ignoti, tra cui la sedia a sdraio da spiaggia, l'ombrello, la lampada da officina o garage, il seghetto giapponese, il fiasco, il leggio a tre piedi per orchestrali, l'attrezzo da vetrinista, la bicicletta da pista, la tenda da nomadi del Sahara, la lamiera stirata e la bottiglia da gazzosa, verrà integrata ed estesa. Compariranno allora tra gli altri il sacchetto in plastica per la spesa, il cestello dei pescatori, le forbici da sarto e le tende alla veneziana.

<sup>58</sup> Sul design anonimo si veda: A. BASSI, *Design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incognito*, Electa, Milano, 2007: AA.VV., *Sconosciuti e familiari. oggetti di design anonimo prodotti in svizzera dal 1920*, Hoepli, Milano, 1993.

<sup>59</sup> Rimandiamo alle pagine "Anonimo, sconosciuto, ignorato" pubblicate sulla rivista *Domus* 811, Gennaio-Febbraio 1999.

<sup>60</sup> V. ARCHIPOV, *Design del popolo. 220 invenzioni della Russia post-sovietica*. Isbn Edizioni, Milano, 2007.

<sup>61</sup> Ivi.

<sup>62</sup> G. C. ARGAN, *Progetto e oggetto*, Medusa, Milano, 2003, p. 33, riprende l'articolo *Arte, Artigianato, Industria*, pubblicato in "Comunità", rivista del Movimento Comunità diretta da A. Olivetti, anno III, n° 5, settembre-ottobre 1949.

<sup>63</sup> R. DE FUSCO, *Design: de gustibus est disputandum*, articolo contenuto in: A. DEMARTINI, R. LOSITO, F. RINALDI, a cura di, *Antologia di saggi sul design, in quarant'anni di Op. cit.*, FrancoAngeli,

Milano, 2006, p. 279.

<sup>64</sup> Facciamo qui riferimento ai contenuti del paragrafo "Invenzione artistica" in: G. KUBLER, *La forma del tempo. La storia dell'arte e la storia delle cose*, Einaudi, Torino, 1976, pp. 81-83.

<sup>65</sup> Op. cit., p. 280.

<sup>66</sup> E. PANOFSKY, "Sul rapporto tra la storia dell'arte e la teoria dell'arte", in *La prospettiva come "forma simbolica". E altri scritti*, Feltrinelli, Milano, 1961, pp. 205-206.

<sup>67</sup> A. DANTO, *L'abuso della bellezza. Da Kant alla Brillo Box*, Postmedia-books, Milano, 2008, p. 39.

<sup>68</sup> E. MARI, *Progetto e passione*, Bollati Boringhieri, Torino, 2003, pp. 17-18.

<sup>69</sup> E. MANZINI, "Design come arte delle cose amabili", in Op.cit., n° 78, maggio 1990.

<sup>70</sup> Intervista rilasciata a "VANNI goes arty 2008", in occasione del World Design Capital, TORINO 2008.

<sup>71</sup> A. CAPASSO, *Design e ready made*, in Op. Cit., numero 128, gennaio 2007.

<sup>72</sup> Op. Cit.

<sup>73</sup> V. PASCA, *Il design oggi*, relazione presentata al Convegno "Design\_studies. Il design fra teoria e progetto", Università La Sapienza di Roma, 10 ottobre 2007, in Op. cit., 131, gennaio 2008.

<sup>74</sup> "Italy: the new Domestic Landscape", a cura di Emilio Ambasz, Museum of Modern Art, New York, 1972, riletta criticamente da: "Environments and Counter Experimental Media in Italy: The new Domestic Landscape - MoMA 1972", a cura di Luca Molinari con Peter Lang e Mark Wasziuta, Arthur Ross Architecture Gallery, Buell Hall, 13 aprile - 8 maggio 2009.

<sup>75</sup> P. FOSSATI, *Il design in Italia. 1945-1972*,

Einaudi, Torino, 1972.

<sup>76</sup> Per citarne solo alcuni: F. ALBINI, *libreria in legno, ferro e cristallo* (1941); A. CASTIGLIONI, *lampada Arco* (1962); B. MUNARI, *lampada Falkland* (1964); C. SCARPA, *tavolo Doge* (1968); M. ZANUSO, *sedia Lambda* (1959-62); E. SOTTAS, *macchina per scrivere Tekne* (1962); R. SAMBONET, *peschiera in acciaio* (1957); A. ROSSELLI, *sedia Jarana* (1968-70); E. N. ROGERS, *sedia Elettra* (1954).

<sup>77</sup> N. WARBURTON, *La questione dell'arte*, Einaudi, Torino, 2004, p. 89.

<sup>78</sup> Per un armadietto di Marc Newson, Christie's ha segnato un record: 1,05 milioni di dollari.

<sup>79</sup> Ron Arad: New York\_Timothy Taylor Gallery, Londra, 8 aprile-9 maggio 2009.

<sup>80</sup> A. MEDDA, *Destination: Limited-Edition Design\_60 mete imperdibili*, Electa, Milano, 2008.

<sup>81</sup> Ambra Medda è direttrice e cofondatrice di Design Miami/Basel, forum globale dedicato a chi colleziona, espone, teorizza e crea design. Gli eventi promossi ogni anno da Design Miami/Basel sono a Basilea (in giugno) e Miami (in dicembre). Fondato nel Design District durante Art Basel Miami Beach, il forum è diventato in meno di due anni l'appuntamento più autorevole e rilevante dedicato al design internazionale. Il Design Miami/Basel è organizzato con l'esposizione dei "Satellite Exhibitions", gli eventi del "Design Performances", gli incontri del "Design Talks" e i premi del "Designer of the Future" e "Designer of the Year".

<sup>82</sup> Riportiamo qui di seguito i più famosi: Cooper-Hewitt National Design Museum (New York); Corning Museum of glass (New York); Museum of Arts & Design (New York); Museum of Modern Art (New York); Centre Pompidou (Parigi); Musée des Arts Décoratifs (Parigi); Palais de Tokyo (Parigi); Danish Museum of Art & Design (Copenaghen); Design Museum Gent (Gent); Museum für

Gestaltung (Zurigo); Triennale di Milano (Milano); Victoria Albert Museum (Londra); Design Museum (Londra); Vitra Design Museum (Weil am Rhein); Design Sight (Tokyo).

<sup>83</sup> Provando a fare qualche nome, le opere di Beuys, di Kounellis, di De Dominicis hanno giovato molte fortune estetiche del design.

<sup>84</sup> R. ARNHEIM, *Arte e percezione visiva*, cap. *Espressione*, Feltrinelli, Milano 2002, pp. 374-375.

<sup>85</sup> La fenomenologia rappresenta un particolare approccio al tema della conoscenza elaborato inizialmente in ambito filosofico, in particolare da Edmund Husserl, ma che ha avuto influenze in molti campi del sapere tra cui la psicologia della *Gestalt*. Husserl, soprattutto in reazione alla scienza positiva, rivaluta la dimensione dell'esperienza sensibile come strumento principe della conoscenza. Secondo questa corrente è necessario osservare i fenomeni per come si manifestano senza far riferimento a conoscenze già acquisite, per poi trarre da questa osservazione principi generali. Cfr. EDMUND HUSSERL, *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, trad. it. a cura di E. FILIPPINI, Einaudi, Torino, 1965.



---

«È un desiderio di esplorare le tante possibilità di un oggetto, di trovare il suo significato oltre la funzione.»

Max Lamb

---



# SECONDA PARTE

IMMAGINE: DEFINIZIONE E IDENTITA'  
LA CHIAVE INTERPRETATIVA



## ARTE E DESIGN: IL RUOLO DELL'IMMAGINE

Lo studio di una attività umana da parte di un soggetto umano appare ineluttabile; è l'esigenza di ricercare in qualche modo le proprie origini; è per questo che si attraversano continuamente i complessi scenari definiti dalla lunga storia del pensiero, perché anche nel più piccolo processo creativo risuonano parole e immagini apprese volontariamente e involontariamente da altri.



La vita della cultura tutta è caratterizzata dalla presenza massiccia delle immagini. All'interno di questa semplice constatazione il passaggio da compiere è quello di capire come discernere da questo "mucchio", quell'*immagine* singolare che nel nostro caso definirà quella particolare condizione pre-progettuale, progettuale e infine realizzativa. L'immagine infatti, costituisce una categoria "*ambivalente e depistante*", come spiega Wunenburger, "*che si situa a mezza strada tra il concreto e l'astratto, tra il reale e il pensato, tra il sensibile e l'intelligibile*"<sup>1</sup>.

La sua particolarità è quella di inserirsi, diventando un tutt'uno, sui contenuti sensoriali prodotti dall'esperienza e sui significati che derivano dalle attività intellettuali.

È sicuramente un campo affascinante, basti pensare per esempio a tutta l'attività psicanalitica, psichiatrica, psicologica e sociologica che si confronta e si sviluppa con l'immagine.

Il compito che qui ci prefissiamo è quello di utilizzare tutta una serie di studi filosofici, specificatamente fenomenologici, che si incentrano sull'immagine, per poter determinare la natura e la funzione di questa nell'arte declinandola poi alla particolare disciplina artistica dell'arte-design, proprio perché nell'interrogarsi sui valori e sui si-

---

Rachel Whiteread, Untitled (Amber bed), 1991.

Rachel Whiteread, Untitled (black bed), 1991.

Rachel Whiteread, Daybed, 1999.

gnificati di tali rappresentazioni, non si possono non fare tutta una serie di valutazioni di carattere ontologico, epistemologico, estetico ed etico.



Prima di approfondire il soggetto interpretativo della ricerca, quel “guardare-attraverso” l’*immagine*, vorremmo chiarire molto sinteticamente e solo parzialmente come intendiamo la natura della *forma* e della *figura*, poiché quando ci si riferisce ad aspetti legati all’arte, generalmente i tre termini – immagine, forma, figura – si sovrappongono e si scambiano di significato.

Non possiamo così affrontare il nostro cammino se prima non diciamo che l’*immagine* a cui noi ci riferiamo non è la *forma*; la *forma* esprime e contiene quei processi vitali, sensoriali ed emozionali, dove il materiale è organizzato in modo coerente rispetto al nostro sentire. Ne consegue che la caratteristica della *forma* artistica è una rappresentazione esterna, sia essa materiale che concettuale, coincidente con la *figura*; la *figura* è fissa e plurinterpretabile in quanto riduzione ed esteriorizzazione dell’*immagine*; l’*immagine* è la coincidenza con il senso ed è linguaggio trasformativo dell’*immagine interiore* o di aspetti dell’*immagine interiore*; l’*immagine interiore* è precedente all’*immagine-percezione*, all’*immagine-ricordo* e all’*immagine-sensazione*. Questi tre “momenti” sono strettamente connessi e difficilmente distinguibili, ma sarebbero anche difficilmente comprensibili se non fossero riferiti a una complessiva capacità di “*pensare per immagini*”.

Il problema appare semplificato, ma alla base della nostra riflessione consideriamo una duplice realtà dell’oggetto artisticamente concepito:

- la prima considera l’oggetto sottoposto alle leggi della percezione gestaltica, e in questo senso presenta la forma come figura;
- la seconda, non esaurendosi nel prima, è il risultato del rendere concrete le tensioni colte dall’immaginazione dell’artista, ossia dalla capacità di dar forma alle immagini.

È la creazione di una realtà sensibile in cui si mostra una forma colta come simile a quella del sentire. È allora in questo senso, forse, che la forma è aderente all’immagine,

---

John Chamberlain, Table of tides, 1993.

Enzo Mari, Per forza di levare “vaso rotto”, 1994.

Enzo Mari, Per forza di levare “vaso rotto”, 1994.

non solo nel modo in cui l'oggetto artistico è costruito, ma la stessa dinamica del sentire.



Oggi la moltitudine di immagini che ci circonda, ci ricordano che spesso ci si dimentica di ciò che loro ci ricordano.

Per questo cercheremo di chiarificare gli orizzonti, anche particolari, delle immagini nella loro mobilità, avendo come scopo la comprensione del senso delle cose, le geneesi processuali, gli atti di esperienza, all'interno dei quali si muove, in primo luogo nell'arte, il nostro rapporto rappresentativo e conoscitivo con il mondo circostante.

---

Marina Abramovic, Sedia per stanza dei minerali, 1994.

Tobias Rehberger, Installations, 1996.

John Chamberlain, Tasted snow, 1996.

---

## PRIME RIFLESSIONI E SPUNTI BRANDIANI

“Una bottiglia è sul tavolo”. Questa frase, letta o detta in qualunque lingua, è invariabile (a parte le possibili differenze della scrittura, della pronuncia e dell’intonazione); ma l’immagine di una bottiglia sul tavolo può presentarsi in modi innumerevoli e diversi per ogni lettore/ascoltatore.

È proprio questa possibilità e caratteristica connessa alle immagini che ne rende interessante lo studio e la comprensione.

Nella storia della filosofia e del pensiero, dall’approccio illuministico prima a quello concettuale e analitico poi, l’immagine è stata spesso interpretata come ambigua e fuorviante<sup>2</sup> questo per dire come di continuo è stata oggetto di studi particolari e significativi.

L’immagine a cui facciamo riferimento ha proprio quelle caratteristiche, in parte stabili e indefinite, tali da rendere prossima un’apertura agli ambiti della fantasia e della creazione.

Convenzionalmente l’immagine è una rappresentazione concreta, sensibile di un oggetto (referente), materiale o concettuale, presente o assente dal punto di vista percettivo, e che intrattenendo un legame tale col suo referente che lo rappresenta integralmente, ne consente la sua comprensione con il pensiero.



In che cosa consiste un’immagine e soprattutto quali sono i suoi confini? Più specificamente, i limiti dell’immagine afferiscono al mondo dell’arte?

La parola immagine ci appare subito comprensibile, ma esprime in realtà una profonda suscettibilità di significati, occupando così un ruolo di primissimo piano nella cultura

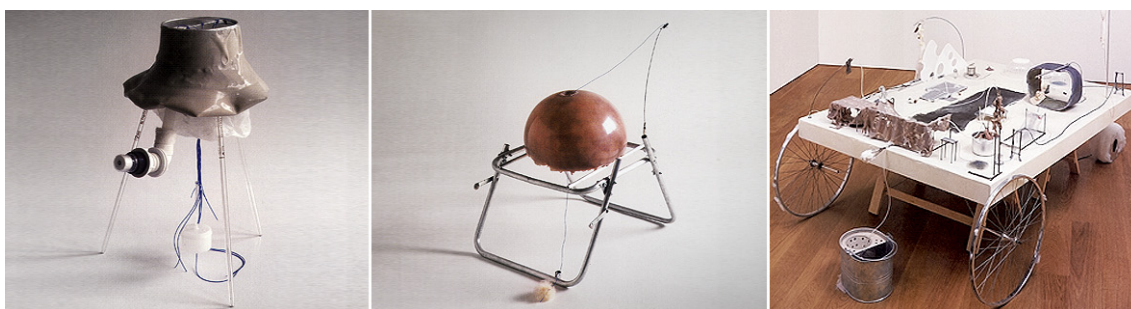
---

Martin Boyce, Day bed (You Wake Up Lost), 2002.

Sam Maloof, Rockingchair, 2002.

Studio job, BronzenTafel Job, 2002.

umana, in tutte le sue manifestazioni, ma soprattutto nella storia e teoria dell'arte. Il pensiero filosofico e artistico, da Platone in poi, non ha mai smesso di interrogarsi sulla questione dell'immagine anzi, è oggi quanto mai attuale di fronte alle espressioni artistiche che si muovono su terreni apparentemente sempre più incerti. Nella riproposizione di uno dei libri più affascinanti di Cesare Brandi, quel "Segno e Immagine" che diede l'avvio nel 1960 alla sua costruzione teorica poi culminata nella grande "summa" della *Teoria generale della critica* (1974), rimasto tutt'ora un classico della cultura contemporanea, Luigi Russo<sup>3</sup> analizza puntualmente il significato brandiano dell'immagine. Anticipando una tematica alla quale in un breve lasso di tempo la massiccia affermazione delle voghe strutturalistiche e semiotiche avrebbero assicurato enorme successo, Brandi esplora alla radice l'origine della conoscenza e del linguaggio artistico, individuando nello "schematismo trascendentale" la linea evolutiva di un approccio nuovo attraverso la concreta e singolare pregnanza del fenomeno inteso come *momento dell'immagine*.



In *Segno e immagine*<sup>4</sup>, Brandi presenta l'immagine artistica come uno dei possibili modi di organizzare la realtà, alternativa ma non estranea al segno, del quale ne condivide la provenienza. Così facendo, e apparentemente continuando a inseguire il fantasma dell'"immagine pura", ci insegna a comprendere come l'immagine possa fondersi, incrociarsi, collaborare col pensiero e con il segno.

Nel tentativo di sciogliere questo nodo teorico, Brandi traccia le coordinate della sua "teoria della creazione artistica", individuando due fasi nel processo artistico: la "costituzione dell'oggetto" e la "formulazione dell'immagine". La prima espressione indica la selezione che l'artista opera sull'immagine dell'oggetto per approdare ad un'immagine che non è totalmente un duplicato dell'oggetto, ma in cui l'oggetto è sostanza conoscitiva e figurativa: la "costituzione" richiede all'artista lo sforzo di separare l'oggetto dalla realtà in cui esso è immerso, di mettere tra parentesi l'esistenza dell'oggetto, per determinare così l'arte come realtà pura<sup>5</sup>.

---

Nobuko Tsuchiya, Jo, 2002.

Nobuko Tsuchiya, Fog around, 2003

Nobuko Tsuchiya, Table Rabbit, 2003.

La seconda espressione sta a indicare l'irriducibilità dello spazio dell'opera d'arte allo spazio esistenziale, al suo carattere sensibile e intransitivo, ossia la "formulazione d'immagine", che vede l'opera farsi esterna e tradursi nel suo aspetto fisico-materiale e immateriale.



Un significativo passaggio nel testo è quello che, partendo dalla percezione come costituente della formazione di concetti, e portando ad esempio la coscienza di un bambino di due anni fortemente basata sulla conoscenza per immagini, vede divergere "dal ceppo originario dell'immagine (...) due rami: il primo, che nell'immagine stessa trova il veicolo per trasmettere e comunicare un nucleo di sapere (conoscenza), si svilupperà nel linguaggio e nella scrittura, agevolando l'ascesa al concetto. Il secondo ramo, che è quello dell'immagine vera e propria, svilupperà la diretta specularità dell'immagine nel senso di una figuratività che da conformazione s'innalza a forma: il suo punto di arrivo sarà dunque la realtà pura dell'arte"<sup>6</sup>. Quello che è importante sottolineare è che, grazie a Brandi, l'immagine ottiene una potente investitura. Essa viene radicata all'origine dei processi della coscienza intenzionale e attraverso lo "schema pre-concettuale" alimenta e definisce le dinamiche costitutive delle forme culturali.

Diventa cioè cifra epistemica per una capace chiave interpretativa delle epoche storiche, e allo stesso tempo strumento critico flessibile in grado di offrire preziose chiavi d'accesso a una comprensione sottile dei sempre più contraddittori percorsi delle espressioni artistiche, che la contemporaneità va dispiegando. L'immagine assume un'importanza fondamentale nel fattore della conoscenza, poiché essa ne è una condizione costitutiva; del resto, prendere coscienza, percepire e avere avvertimento dell'immagine è appunto conoscenza.

Pertanto il *continuum* psicofisico del reale, con le sue esperienze, costituisce il luogo di studio delle immagini.

---

Campana Brothers, Favela Chair, 1991.

Campana Brothers, Cartoon Chair, 2004.

Campana Brothers, Sushi series, 2002.

## SINTESI DEGLI ASPETTI REALI DELL'IMMAGINE

Come sottolinea Härle nella premessa del libro da lui curato<sup>7</sup>, è la stretta connessione con la pluralità dei sensi a rendere sfumato e ricco il confine dell'immagine, e tale variabilità è alla base della complessa relazione che permane con il linguaggio artistico. La parola immagine rimanda di fatto alla presenza di un contenuto sensibile che aderisce ad un supporto, sia esso materiale (il referente) che immateriale (il concetto). Troviamo così due diverse identità di immagini: l'immagine materiale, esterna e sempre condivisibile da più soggetti; l'immagine mentale, interna e sempre inseparabile dal soggetto.

L'immagine materiale è quella che comunemente identifichiamo con la *figura*, che si rivela più descrittiva, ma suscettibile di molte interpretazioni perché può dipendere dalla molteplicità dei suoi supporti (solido, liquido, mobile, stabile, cartaceo, pietroso, ecc...), dalle sue diverse forme di rappresentazione (contorno, tracciato, schema, ecc...), dai suoi diversi usi della tecnica di riproduzione (strumenti mediatori quali: arnesi da scultore, macchina fotografica, ecc...), dai suoi diversi modi di riproduzione (copia, modello, icona). Questa sintetica caratterizzazione è facilmente rintracciabile nell'espressioni figurative della storia dell'arte.



L'immagine mentale è invece, innanzi tutto, la sussistenza di una percezione. La sua interpretazione, riferibile allo specifico rapporto bilaterale col tempo, può essere connotata in:

- *Immagine-percezione*, ossia come manifestazione sensibile che comprende tutte le esperienze percettive, più o meno contemporanea alla presenza

---

Jurgen Bey, Kokon furniture for droogy, 1997.

Jurgen Bey, Tree trunk bench, 1999.

Jurgen Bey, untitled, 2007.



dell'oggetto esterno. Fenomenologicamente questo accade a seguito di una determinata percezione e generalmente vengono riconosciute tante immagini quanti sono i suoi captatori sensoriali (i 5 sensi) e motori (gesto, voce). Non a caso l'immagine è una cognizione legata intimamente all'esperienza visiva. La vista come condizione fisiologica è l'ambito principale per la creazione e lo studio delle immagini. Anche l'udito ha un ruolo fondamentale, ad esso è legata l'immagine acustica che definisce i confini e le rappresentazioni spaziali degli oggetti esterni.

Il corpo tutto consente di produrre e cogliere immagini specifiche, e su questo la filosofia cognitivista ed empirista hanno rivendicato per tutte le immagini un'origine comune, fatta appunto risalire ai sensi esteriori<sup>8</sup>.

- *Immagine-ricordo*, ossia come manifestazione sensibile della conservazione non più contemporanea dell'oggetto esterno. Nell'immagine del ricordo cosciente vi è la rappresentazione di un'esperienza passata il cui contenuto si arricchisce di quello del presente. Un esempio sono le immagini delle famose *madeleine* di Proust. Assumono particolari sfumature e consistenze arricchendo di senso l'esistenza dell'uomo.
- *Immagine-sensazione*, ossia come manifestazione sensibile dell'anticipazione anche in assenza dell'oggetto esterno. L'anticipazione getta le basi per una rappresentazione in un tempo futuro. Quest'immagine, fluttuando in una dimensione di indeterminatezza, si costituisce come la prima consistenza dell'immaginazione, dell'intuizione e dell'invenzione, espandendo così il campo delle percezioni umane e allargando i canali del dialogo emotivo con la realtà e con l'idea che si ha del mondo esterno.



Nella categoria delle immagini mentali vogliamo qui brevemente accennare anche all'*immagine inconscia* e all'*immagine verbale*.

L'*immagine inconscia* ha un'identità separata dalle immagini dello stato di veglia o cosciente, appartenendo di fatto alle immagini dell'onirico, della coscienza addormen-

---

Jorge Pardo, Table Lamp, 2003.

Jorge Pardo-Halley's, Ikeya-Seki, Encke's, 1996.

Jorge Pardo, Le Corbusier Chair, 1990.

tata. L'immagine inconscia è alla base di molte teorie psicoanalitiche che la considera altamente significativa, poiché racconta di un'attività vitale non soggetta al controllo della ragione; viene da sola, non è accompagnata da una percezione diretta ossia la trasforma cambiandogli di senso, operando così una rappresentazione psichica degli affetti.

La parola inconscia è riferita all'"inconscio" che non è un sostantivo che indica una cosa, ma un aggettivo che si riferisce a una condizione di una potenzialità esperibile, consistente nel suo essere "non cosciente", non ancora conosciuto dalla coscienza, nascosto.

Questo modo di intendere l'inconscio esprime una potenzialità che è l'idea di un continuo movimento del pensiero<sup>9</sup>, nel nostro caso del pensiero creativo sfociante in immagini artistiche.

L'*immagine verbale* si riferisce prevalentemente a quell'insieme di immagini che dipendono dall'attività linguistica, che mediata da segni, fonemi, grafici, sono capaci di esprimere i contenuti di un pensiero<sup>10</sup>, che può essere più o meno esplicitato, dissimulato, in atto o potenziale. La linguistica ha potuto affinare i diversi gradi dell'immaginario attraverso rappresentazioni differenti, quali ad esempio le metafore, le *parabole*, le *allegorie*, i *proverbi*, i *paradigmi*, le *immagini letterarie*, ecc., consegnando quel senso profondo dell'immagine che ci rende partecipi della rappresentazione del mondo.

Non è dunque possibile parlare genericamente di immagine, perché unisce così tante



ed eterogenee forme di rappresentazione. Essa " *esiste solo al plurale*", ma " *trova la propria unità in uno specifico modellamento del legame tra il sensibile e il senso, una particolarità che, paradossalmente, consente di comprendere meglio la natura e lo statuto di due entità che ad ogni ipotesi di legame sarebbero refrattarie, vale a dire il sensibile immediato, in quanto modalità di presenza dell'essere, e l'intelligibile, in quanto contenuto di un pensiero speculativo puro*" <sup>11</sup>.

Gli oggetti artistici, e con essi ogni espressione artistica, implicando la preesistenza mentale della loro rappresentazione, si fanno intenzionalità pura che conferiscono senza altre mediazioni valore allo studio delle immagini.

Jim Lambie, *Bed-Head*, 2002.

Jorge Pardo, *Untitled (floor lamp)*, 2003.

Tobias Rehberger, *untitled*, 2003.

## I NOMI DELL'IMMAGINE

Ciò che il linguaggio designa con "immagine" corrisponde ad una nozione univocamente determinata? In altre parole, l'estensione e il significato di questo termine è tale da rientrare nell'ambito di applicazione di uno stesso concetto?

Il termine "immagine", pur appearing subito comprensibile, in realtà esprime una profonda equivocità semantica.



È opportuno elencare le diverse espressioni che la fenomenologia impiega per designarla, indicandone, la dove è possibile, le differenze di significato.

- *Eikon* (icona): di radice indoeuropea; utilizzata nella lingua greca, da Omero in poi, deriva da esperienze di tipo ottico e rimanda a una rappresentazione che si offre alla vista, capace di riprodurre fedelmente la realtà, sia essa mentale (immagine di una cosa, visione onirica, ecc.) sia essa materiale (ritratto, statua);
- *Eidolon*: di radice indoeuropea, Utilizzata nel senso di immagine veduta, a cui è accostabile il termine *idea*: aspetto manifestato da una realtà nel momento della sua apparizione;
- *Imago*: di derivazione incerta; ha in sé tutti i significati della parola "immagine", fino a quello più astratto; a questa sono spesso associati i termini *forma* (struttura che accoglie una materia) e *figura* (aspetto della materia lavorata);
- *Bild*: dal tedesco, designa l'immagine dotata di un supporto fisico, quindi l'immagine che è un prodotto artistico, mentre solo impropriamente esso può servire per designa-

---

Franz West, Meuser mit west, 2003.

Franza West e Otto Zitko, Vis-a-vis, 2002-2003.

- re l'atto che lo costituisce<sup>12</sup>;
- *Phantasie*: dal tedesco, designa il fenomeno dell'immagine priva di un supporto fisico e l'atto specifico dell'immaginare, responsabile dell'apparizione di un'immagine di fantasia. Di norma, è il termine *Phantasie* ad essere usato per designare sia l'atto sia il suo connesso intenzionale, ovvero le cosiddette immagini mentali;
  - *Einbildung*: dal tedesco; quest'espressione si applica sia a casi di immaginazione semplice che di immaginazione raffigurativa;
  - *Bildvorstellung*: dal tedesco; designa l'atto che attribuisce ad un oggetto il senso di immagine di qualcosa, ma richiede altre distinzioni terminologiche;
  - *Repräsentation(1)*: dal tedesco; inteso come forma "apprensionale"<sup>13</sup>, stabilisce il carattere dell'unità formata dalla materia e dal contenuto sensoriale dell'atto, a causa della quale l'apprensione dei dati sensoriali costituisce l'apparizione di un oggetto per mezzo di un'immagine, fisica o mentale, oppure l'apparizione dell'oggetto in se stesso nella percezione;
  - *Repräsentation(2)*: dal tedesco; inteso come "semplice rappresentazione", stabilisce la relazione tra ciò che l'oggetto appare nella percezione e le proprietà dell'oggetto, che ne è il referente;
  - *Repräsentation(3)*: dal tedesco; inteso come "ri-presentazione", designa l'atto di una forma di rappresentazione immaginativa se esso ha il carattere di una riproduzione in immagine.



L'immagine dunque si muove su un'estensione semantica che varia tra l'idea di forma visibile e l'idea di forma non visibile, di contenuto reale e irreal. In ogni caso, l'immagine non è tanto un'emanazione del reale oggettivo, quanto il prodotto di un'attività del pensiero connessa con l'immaginazione.

---

Marc André Robinson, *Myth Monolith*, 2002-2003.

Marc André Robinson, *Myth Monolith*, 2002-2003.

Marc André Robinson, *Throne of the Greatest Rapper of All Time*, 2005.

## BREVE EPISTEMOLOGIA DELL'IMMAGINE

La comprensione del rapporto tra l'uomo e le proprie immagini rinvia a un gran numero di discipline, ciascuna legittimata dalla natura delle immagini studiate, siano esse sotto forma di immagini mentali, fantasie, sogni, oppure esterne sotto forma di oggetti, opere d'arte.

Le immagini tutte, mentali e materiali, formano una realtà per così dire vivente, che strutturandosi e trasformandosi, interagiscono con i nostri interessi, affetti, costringendoci così a prendere coscienza di noi stessi e della nostra percezione del reale.

È in questa prospettiva che occorre prendere contatto con la storia sull'interpretazione delle immagini, anche se, per ovvie ragioni, essa non rientra nell'oggetto specifico di questa ricerca.

Lo studio delle immagini si differenzia nell'approccio, oltre che nel metodo; è possibile rintracciare infatti due grandi filoni: il primo, di matrice positivista, persegue una oggettività scientifica, il secondo, di matrice speculativa, è interessato all'interpretazione del senso; in altre parole alla ricerca della "spiegazione" il primo, della "comprensione" il secondo<sup>14</sup>.



Il ruolo delle immagini è oggetto di studio fin dall'antichità, basti pensare alle bellissime rappresentazioni narrative di Omero o alle prime letture dei sogni fatte da Artemidoro di Efeso. Con Platone l'immagine si costituisce quale copia mimetica di un referente (l'*eidos*) che è forma immateriale e spirituale<sup>15</sup>. Secondo tale elaborazione, l'immagine, in quanto facente funzione del reale, è deviazione deformata, mancanza, minorità di essere<sup>16</sup>.

La tradizione teologica cristiana, accogliendo tale impostazione per delimitare i campi

---

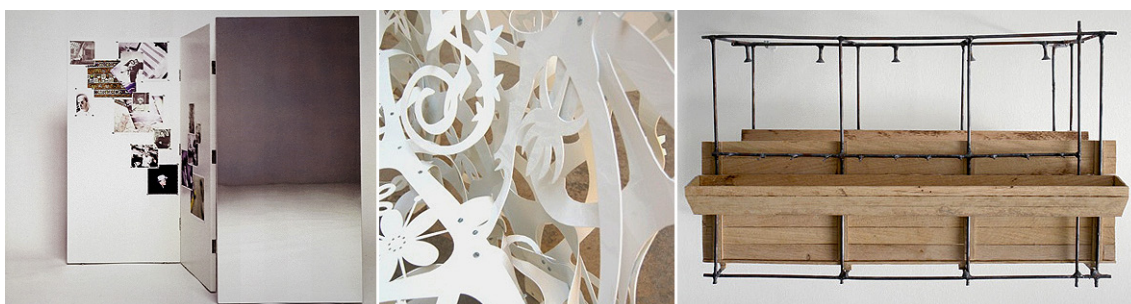
Campana Brothers, Yellow Corallo, 2004.

Campana Brothers, Papelao, 2005.

Campana-Brothers, Una Famiglia, 2006.

del *vero*, affronta la differenza tra essere e immagine in base a uno schema di filiazione, come ad esempio l'immagine-icona da un modello generatore, come il Figlio dal Padre, dall'Angelo all'Uomo<sup>17</sup>; questo aspetto filiale rende l'immagine dipendente dal modello che l'ha generata, e così facendo il divino si rende visibile.

Durante il Medioevo prende il sopravvento una dirompente esegesi dell'immagine, spinta sempre dalle filosofie teologiche, ma anche dall'alchimia e dall'esoterismo, che contribuiscono a definirla con un potere sia spirituale che simbolico. Il simbolo stabilisce un'immagine, visiva o verbale, alla quale sono connessi significati latenti che esigono la conoscenza preliminare di un codice di decifrazione<sup>18</sup>.



L'arrivo dell'Estetica nel secolo dei Lumi prefigura l'approfondimento sistematico dell'immagine, determinando un cambiamento epistemologico sostanziale. Nell'ambito del cosiddetto "razionalismo tedesco", il nome che merita di essere citato prima di ogni altro, quando si parla di fondazione dell'estetica moderna è quello di Alexander Baumgarten. Discepolo di Christian Wolff è, fra l'altro, il primo a coniare e utilizzare il termine «estetica», nel volume *Aesthetica* (1750-58), da lui intesa (in opposizione alla «logica», che riguardava la conoscenza intellettuale) come "*scienza della conoscenza sensitiva*", ovvero "*teoria delle arti liberali, gnoseologia inferiore, arte del pensare bello, arte dell'analogo della ragione*"<sup>19</sup>. Baumgarten coniuga due aspetti, quello gnoseologico e quello critico-artistico relativo alla bellezza. Ora, la perfezione della conoscenza del sensibile in quanto tale è proprio la bellezza, alla quale devono pertanto essere riconosciuti un valore e un significato universali. Si delineano, quindi, con Baumgarten, le prime nozioni filosofiche, il *sentire* e la *bellezza*, alla quale quasi tutta l'estetica moderna d'ora in poi farà riferimento. Se Baumgarten instaura i primi rapporti intellettivi con il mondo della bellezza estetica, è pur vero che un mutamento epistemologico essenziale interverrà solo quando l'immagine sarà valutata come un'entità rappresentativa autonoma e primaria, come generatrice sia di figurazioni sensibili che intelleggibili.

---

Tom Burt, White folding screen, 2005.

Tord Boontje, untitled, 2006.

AVL, ModelSanitaryUnit, 2006.

È con la *Critica del Giudizio*, datata 1790, che Immanuel Kant, insoddisfatto delle tesi proposte dal Baumgarten e da buona parte del razionalismo tedesco (ma anche dall'empirismo britannico, che vede in David Hume la forma più radicalizzata), ribalta e chiarisce la posizione dell'immagine.

Il trascendentalismo dell'immagine raggiunge con Kant due esiti concorrenziali: il primo è la *teoria dello schematismo percettivo*, il secondo la teoria della *simbolizzazione analogica* all'interno della riflessione dell'Assoluto.

Nel primo caso, prima che un contenuto appaia attraverso i sensi, preesistono, nella facoltà rappresentativa, dei modi di appercezione che consentono di strutturare il fatto fenomenico. Per cui la percezione è appunto una costruzione alla quale partecipano delle immagini, immagini che a loro volta inducono l'intelletto a rifiutare ad applicare direttamente i suoi concetti alle intuizioni empiriche.

Dopo essere intervenuta, tramite lo schematismo, nella costituzione della conoscenza oggettiva del mondo offerto ai sensi, con la seconda teoria della simbolizzazione analogica, le immagini, dando un contenuto figurativo a ciò che sfugge all'esperienza dei sensi, permettono che si alimenti un pensiero che non coglie contenuti determinanti, paradigmatici, ma esprime invece contenuti che per lo meno danno la possibilità di tradurre ciò che possiamo dimostrare con un senso univoco. Quindi, l'immagine, pur riducendosi, dal lato della percezione, ad una funzione più logica che figurativa, prende tuttavia posto nel pensiero del soprasensibile, che assicura la formazione di contenuti astratti dove i concetti non sempre riescono ad attingere. Le teorie di Kant avviano una intensificazione dell'intuizione sensibile, che agisce come una sintesi qualitativa dell'esperienza, atta ad integrare il particolare con il generale.

Con tali assunzioni possiamo iniziare a comprendere come l'immagine sia il fondamento della rappresentazione e dell'immaginazione attraverso il sensibile.



Vicino al contesto epistemologico e metafisico dell'idealismo magico dei romantici tedeschi<sup>20</sup>, si colloca la concezione dell'immagine di Gaston Bachelard<sup>21</sup>. Egli ritiene che la coscienza profonda è fin dall'inizio abitato da immagini e considera questa, come

---

Marc Newson, Chair, 2006.

Marc Newson, Extruded table 2(grey), 2006.

Marc Newson, Micarta chair, 2006.

un fatto sia cronologicamente che logicamente primario, precedente al concetto, la cui attualizzazione psichica può dunque essere contemporanea alla percezione. L'immagine cioè organizza e preforma la percezione degli oggetti e al tempo stesso la carica di attese e valori. Bachelard ritiene dunque che l'immagine sia aderenza con il mondo, continuo nesso con gli oggetti reali, partecipazione all'essere delle cose. Il filosofo francese struttura il fenomeno dell'immagine connotandola nel suo profondo significato "mentale", sotto forma di espressione e realizzazione privilegiata di un volere che unifica forze inconscie e un reale in continua via di trasformazione.



Se, mediante il dispositivo concettuale della semiotica, lo Strutturalismo ha definito l'immagine, in quanto rappresentazione e segno, come qualcosa che sta al posto di qualcos'altro per qualcuno, qualcosa che serve da richiamo, la filosofia delle forme simboliche si è sviluppata ancor più all'interno della teoria antropologica dei processi cognitivi, dove l'immagine diventa l'oggetto di un'intelligenza interpretativa elevata allo statuto del metodo scientifico di comprensione dell'uomo: l'Ermeneutica.

L'Ermeneutica è l'arte dell'interpretazione dei segni, testuali e visivi, in quanto il loro significato non si esprime univocamente attraverso i concetti. Attraverso la spiegazione e la comprensione si mettono in luce quei contenuti della rappresentazione che rifiutano di concedersi pienamente. In questo senso l'ermeneutica assimila le immagini alle opere dell'intelligibilità e non a quelle della natura. L'interpretazione, pur moltiplicando gli effetti di senso, dissolvendone, in un certo qual modo, la profondità, stabilisce all'immagine, più che al concetto, una configurazione simbolica disponibile e capace a qualsiasi riattivazione e ricreazione.

Il soggetto interpretante fa in se stesso l'esperienza dell'"essere nel mondo"<sup>22</sup>, ricettivo e attivo nello stesso tempo, conquistato a un contenuto che lo trascende e nello stesso tempo capace di appropriarsene. Si capisce ora come la comprensione delle immagini rischia di diventare impossibile nel quadro epistemologico, poiché necessita di una ricca cultura pre-comprensiva. Bisogna cioè "immaginare" in anticipo la ricchezza semantica dell'immagine per poterla poi cercare. L'Ermeneutica cala così l'immagina-

---

Marc Newson, Wooden Chair, 2006.

Marc Newson, Random pak chair, 2006.

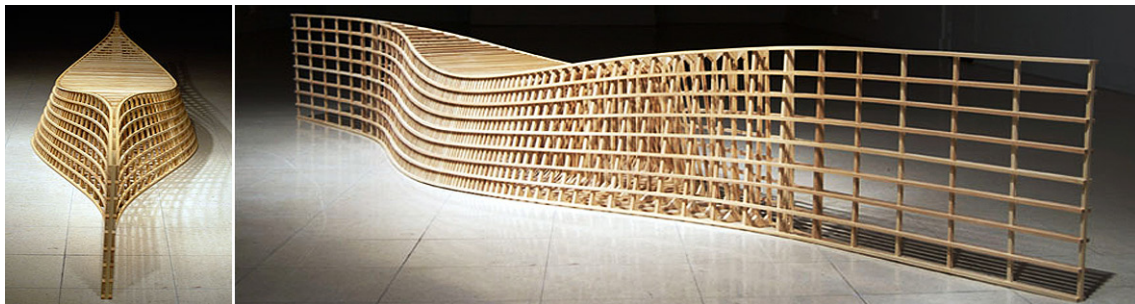
Marc Newson, Voronoi shelf, 2006.



rio nella dimensione globale dell'esistenza, della vita, che ottengono senso attraverso il pensiero per immagini.

Infine la Fenomenologia, privilegiando lo studio della coscienza per poi cogliere meglio le relazioni tra il soggetto, le sue rappresentazioni e il mondo, propone l'immagine più come pensiero proprio dell'uomo che come forma di figurazione inerente alle attività mentali, cogliendo più puntualmente l'essere delle immagini in campo artistico.

Husserl<sup>23</sup> sviluppa per la prima volta una vera e propria elaborazione fenomenologica dell'immagine, intesa secondo una certa visualizzazione e un'attitudine intenzionale della coscienza. Pensare qualcosa in immagine consiste, allora, nel comporre delle variazioni di forma, che permettono di moltiplicare le prospettive e, per questa via, confermare l'immaginario come un serbatoio di libere rappresentazioni, in grado di arricchire la percezione. Il filosofo austro-tedesco denota l'immagine come atto inaugurale omogeneo, univoco, mediante il quale la coscienza incontra ciò che sta assolutamente fuori di lei.



Confermando le analisi delle intuizioni sensibili, per contraddire sia un realismo che dà la priorità assoluta all'appropriazione sensoriale di un oggetto, quanto un idealismo che tende ad assorbire l'intuizione come atto di costruzione soggettiva, Husserl ha certamente contribuito a illustrare meglio il modo in cui il mondo è visualizzato dalla coscienza; l'immagine dunque esiste perché il mondo senza di essa non è pienamente visibile.

È sulla scia di questo complesso di pensieri che Husserl ha riservato un interesse particolare alle analisi dell'oggetto estetico e alla sua esperienza di contenuto di senso, definendo fenomenologicamente i rapporti che sussistono tra immagine e oggetto artistico.

---

Matthias Pliessnig, *Deviated path*, 2006.

## NOTE

<sup>1</sup> J. J. WUNENBURGER, *Filosofia delle immagini*, Einaudi, Torino, 1999, p. XI.

<sup>2</sup> Si veda in proposito E. ARIELLI, *Pensiero e progettazione. La psicologia cognitiva applicata al design e all'architettura*, Bruno Mondadori, Milano, 2003, § "Il dibattito sulla natura delle immagini mentali", p. 73-74.

<sup>3</sup> Cfr. L. RUSSO (a cura di), *Attraverso l'immagine. In ricordo di Cesare Brandi*, in *Supplementa*, Centro Internazionale Studi di Estetica, Palermo, 2006.

<sup>4</sup> C. BRANDI, *Segno e immagine*, Il Saggiatore, Milano, 1960, riedizione Aesthetica, Palermo, 2001.

<sup>5</sup> Piuttosto che di realtà pura, Brandi parlerà poi di *astanza* per indicare la particolare forma di presenza realizzata dall'opera d'arte, distinta sia dalla *flagranza* dell'esistenza comune, sia dalla natura del segno, che viene attraversato alla volta di altro.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>7</sup> Cfr. C. C. HÄRLE, (a cura di), *Ai limiti dell'immagine*, Quodlibet, Macerata, 2005.

<sup>8</sup> A tal proposito Wunenburger evidenzia come Kant postuli una schematizzazione per distinguere un'immaginazione creatrice da una riproduttrice, rifiutandosi di attribuire all'uomo un potere spontaneo di creazione dei suoi propri contenuti.

Più avanti, parlando di Jung, evidenzia come certi psicologi del profondo postulino l'esistenza di immagini innate, endogene, indipendenti dalle esperienze dirette dell'uomo. (J. J. WUNENBURGER, op. cit., p. 25).

<sup>9</sup> Questa dovuta ed estrema sintesi rimanda alle formulazioni del Prof. M. Fagioli sulla scoperta delle dinamiche della nascita psichica, e la conseguente rottura epistemologica con il dogma dell'inconoscibilità dell'inconscio. Tale rottura, a sua volta, ha avuto rilevanti effetti per la ricerca sulla formazione dell'immagine e del linguaggio verbale e figurativo, in: M. FAGIOLI, *Istinto di morte e conoscenza*, Nuove Edizioni Romane, Roma, 1972.

<sup>10</sup> È interessante vedere come, nel corso dello sviluppo della civiltà umana, le immagini che si mescolavano con i segni nelle lingue pre-alfabetiche e ideogrammatiche tendono a scomparire con la progressiva strutturazione logica delle lingue alfabetiche.

<sup>11</sup> J. J. WUNENBURGER, op. cit., p. 69.

<sup>12</sup> In questo contesto, la discussione sull'uso proprio o improprio del termine "Bild" è condotta nell'ambito della confutazione della *Bildertheorie* (riportata in: C. CALI', *Husserl e l'immagine*, Aesthetica, Palermo, 2002, pp. 10-20.), che spiega il riferimento ad un oggetto attraverso la mediazione di un'immagine che sussiste nella mente indipendentemente dall'esistenza o meno dell'oggetto stesso nel mondo attuale. Non si tratta di una circostanza accidentale, dal momento che l'errore della teoria delle immagini risiede anche nel non saper spiegare la natura stessa dell'immagine, a causa di una confusione tra l'atto dell'immaginare e l'immagine, che porta i suoi sostenitori ad attribuire la proprietà "essere immagine di qualcosa" all'oggetto come una proprietà reale.

<sup>13</sup> La forma "apprensionale" della percezione è proprio la "presentazione", in base alla quale la

materia struttura il contenuto sensoriale come apparizione delle proprietà della cosa stessa (riportata in: C. CALI', *Husserl e l'immagine*, Aesthetica, Palermo, 2002, p. 13).

<sup>14</sup> Il Wunenburger individua tre orientamenti principali nella filosofia che hanno aperto, col loro specifico contributo allo studio delle immagini, nuove prospettive interpretative, ossia: l'antropologia della conoscenza simbolica alla luce della filosofia trascendentale, l'ermeneutica e la fenomenologia. (J. J. WUNENBURGER, op. cit., pp. 83-130).

<sup>15</sup> Platone, *Repubblica*, libro X.

<sup>16</sup> Platone condannò radicalmente l'arte trattandola come cosa adatta solo a produrre piacere, come filosofia in forma alienata o come filosofia prigioniera di un incantesimo. Arte e filosofia oggi non paiono essere in conflitto tra loro, anzi sembrano non poter prescindere l'una dall'altra.

<sup>17</sup> Cfr. P. FLORENSKIJ, *Le porte regali. Saggio sull'icona*, Adelphi, Milano, 1977.

<sup>18</sup> Dal Medioevo fino al Rinascimento troviamo una ricchissima iconografia del simbolo, basti pensare alla struttura delle piante, dei fiori, degli animali, dei gioielli dei quadri religiosi o esoterici.

<sup>19</sup> A.G. BAUMGARTEN, *Estetica*, a cura di F. PISELLI, Vita e pensiero, Milano 1992, p. 17.

<sup>20</sup> I filosofi principali sono Fichte, Schelling, Hegel, che muovendo da una contrapposizione agli assunti criticisti di Kant, affermano, definendo il fenomeno (la realtà come noi la conosciamo), che può esistere solamente ciò che si trova nella nostra coscienza; stabiliscono così uno degli elementi più significativi dell'idealismo, ossia il primato della coscienza.

<sup>21</sup> Cfr. G. CANGUILHEM e D. LECOURT,

*L'epistemologia di Gaston Bachelard*, Jaca Book, Milano, 1997. Vedi anche: Cfr. J. J. WUNENBURGER, *La nascita dell'immagine: presenza o scomparsa dell'essere? Il senso dell'ambivalenza dell'analisi di G. Bachelard*, relazione tenutasi al Convegno "Fantasia di sparizione, formazione dell'immagine, idea della cura", Napoli, giugno 1996, (atti a cura di D. ARMANDO, P. FIORI NASTRO, F. MASINI, Nuove Edizioni Romane, Roma, 1997).

<sup>22</sup> L'analisi delle strutture esistenziali dell'esserci intende mostrare, in modo sempre più chiaro, come l'uomo, a differenza di ogni altro ente, non abbia una natura predefinita, ma si costituisca come un "progetto" gettato-nel-mondo, una continua avventura della possibilità consegnata, in pari tempo, alla condizione originaria dell'essere. Vivendo una già sempre "comprensione" dell'essere, l'uomo mostra una capacità di eccedere ogni realtà e anche se stesso, cioè di oltrepassare la realtà presente in forza della possibilità e della progettualità. Per Heidegger "*L'uomo non è mai anzitutto uomo, al di qua del mondo, come "soggetto", sia questo inteso come un "io" o come un "noi". Inoltre egli non è mai solo un soggetto che contemporaneamente si riferisce sempre anche agli oggetti, cosicché la sua essenza starebbe nella relazione soggetto-oggetto. Piuttosto, nella sua essenza, l'uomo è innanzi tutto e-sistente all'apertura dell'essere, la quale apre nella radura quel "tra" entro il quale può "essere" una "relazione" tra soggetto e oggetto*". (M. HEIDEGGER, *Lettera sull'"umanismo"*, trad. di F. VOLPI, Adelphi, Milano, 1995, p. 84).

<sup>23</sup> Cfr. E. HUSSERL, *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, vol. I e II, Einaudi, Torino, 2002.



---

«L'atto di dare «vita», anche quando è una vita artificiale, è l'atto più soddisfacente per un essere umano.»

Nacho Carbonell

---

# TERZA PARTE

IL PENSIERO PER IMMAGINI  
IL PERCORSO DI UNA SCOPERTA

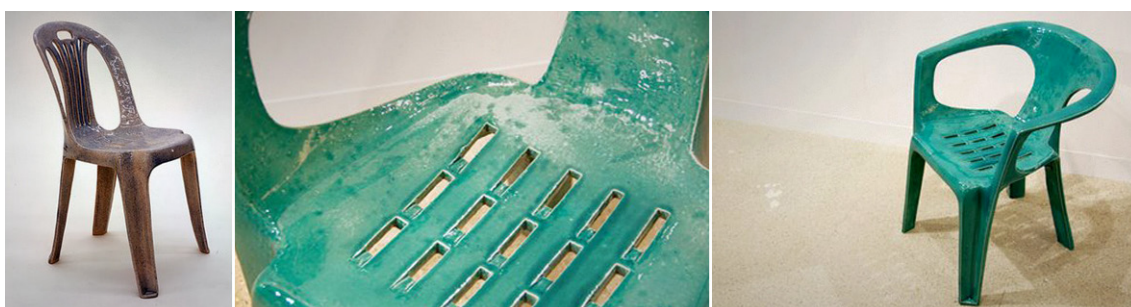


## FUNZIONE E VALORE DELL'IMMAGINE\_ IL PENSIERO PER IMMAGINI

Sappiamo bene che le immagini sono onnipresenti nella vita e nel pensiero; sostengono le nostre percezioni, accompagnano i nostri affetti e si unificano alle nostre visioni del mondo.

Valutare le funzioni e i valori dell'immagine nell'insieme delle attività cognitive e di conoscenza, potrebbe sembrare arduo, soprattutto se pensiamo a quanto è vasto, appunto, il campo d'azione dell'immagine.

Premesso che tale impostazione si incrocia col problema del ruolo dell'immaginazione in generale, problema che esula dalla presente ricerca, estensivamente si tratta di far prendere corpo a una lettura sul ruolo del pensiero figurativo, o per meglio dire del *pensiero per immagini*, per evidenziare quella specifica proprietà dell'immagine di essere portatrice di un sapere immediato, rivelatrice anche nelle opere dell'arte-design.



Partiamo da una semplice e condivisibile considerazione; senza la mediazione diretta delle immagini, la maggior parte dei percorsi percettivi e cognitivi non arriverebbero a delinearsi, a svilupparsi o a compiersi.

Possiamo cioè verificare quotidianamente il modo in cui ciascuno di noi agisce, vive, sogna, si comporta, s'inserisce nella comunità civile, dà senso al mondo, si circonda di oggetti artistici, elabora credenze religiose, facendo ricorso al mondo delle immagini. Molte scuole di pensiero, rifacendosi a Platone, hanno messo sotto accusa l'immagine

---

Sam Durant, Chair 2, 2006.

Sam Durant, Chair 3, 2006.

Sam Durant, Chair 4, 2006.

col pretesto che essa fosse, talvolta, non solo menzognera, perché rappresentazione di un referente, ma anche dissimulatrice, per la sua tendenza a mascherare il proprio grado di verità per mezzo di un'illusione. Non a caso, molta della filosofia occidentale, che vede in Platone il padre costituente, definisce l'attività intellettuale che dovrà pervenire alle verità, emancipata e separata rispetto ai concetti sensibili, in particolare rispetto alle immagini, considerate limitatamente delle semplici rappresentazioni.

Questo vuol dire che il pensiero puro, dipendendo dalla sola astrazione, può fare a meno del *pensiero per immagini*?

È il principio di superiorità, che fa capo a una lunga tradizione intellettualistica, dell'intelletto puro, ossia della ragione, a condizione esclusiva e garanzia assoluta delle operazioni cognitive, qualificate come vere.

Senza voler entrare nel merito di una disputa filosofica, ci interessa seguire il filo di coloro che, invece, hanno considerato i concetti, le idee concrete e quelle astratte, immersi in un mondo fatto di immagini.

Del resto, lo stesso Aristotele, a proposito dell'impossibilità del pensare senza immagini, dichiara: "*l'anima (il pensiero) non pensa mai senza immagine*"<sup>1</sup>, e prosegue: "*Per questo motivo, se non si percepisse nulla non si apprenderebbe né si comprenderebbe nulla, e quando si pensa, necessariamente al tempo stesso si pensa un'immagine. Infatti le immagini sono come le sensazioni, tranne che sono prive di materia.*"<sup>2</sup>.

Questo è, fondamentalmente, pensare come l'immagine sia preliminare e strutturante ai concetti, ai giudizi e ai ragionamenti, e come tali funzioni possono essere sviluppate o preparate dall'attività dell'immaginazione.

La ragione potrebbe, dunque, non essere più considerata un'attività autonoma che troverebbe in se stessa le proprie leggi, ma costituirebbe un tipo di rappresentazione capace di tradurre in astratto ciò che l'immaginario, o per meglio dire il *pensiero per immagini*, unisce in base a rappresentazioni percettive, affettive e simboliche.



Nella ricerca sull'immagine, in particolare su quella mentale, Bachelard ha svolto un ruolo fondamentale.

---

Super Normal, Sensations of the Ordinary, 2007.

Il *pensiero per immagini* viene da lui considerato non solo come un riflesso del mondo osservabile, ma anche una forza creativa, intenzionale, che ci consente di costruire degli schemi di riferimento interpretativi<sup>3</sup>. Bachelard sostiene infatti, che immaginare è una "fondamentale attività psichica", riconoscendo all'immagine una funzione creativa trasformativa. Considera cioè l'immaginazione una funzione psichica attiva, in contrapposizione alla percezione che è passiva. L'individuo cioè, si immagina prima di percepirsi<sup>4</sup>.

Ed è così che, al livello teorico, l'immagine risulta essere manifestazione dell'essere. La sua particolare analisi dell'immaginario, sotto forma di poetica, concepisce il *pensiero per immagini* come un punto d'appoggio e, allo stesso tempo, un punto di origine.



Mentre, sul filo degli studi empirici, Bachelard ha individuato come anche l'attività di concettualizzazione scientifica, alla stregua di quella artistica, è da intendersi come una progressiva rettifica dell'emergenza di immagini<sup>5</sup>. Se il modello scientifico si è imposto soprattutto per la sua capacità di determinare i fatti, di renderli obiettivi, con l'ausilio di entità quantitative, il ruolo svolto dal *pensiero per immagini*, nell'ambito di tale razionalità, non è assente.

Infatti notiamo come in molte discipline scientifiche, i fatti siano inaccessibili o molto complessi, e così l'immaginazione può dar vita a delle forme simboliche attorno alle quali impostare dei pensieri intuitivi o deduttivi.

Fu lo stesso Einstein, ad esempio, a comparare la natura stessa del procedimento creativo dello scienziato con quella dell'artista; ritenuti differenti solo per il linguaggio d'espressione, egli riconobbe la funzione decisiva del pensiero non razionale: "*Le parole ed il linguaggio, così come sono scritti e parlati - affermò - non sembrano avere alcun ruolo nei miei meccanismi di pensiero. Le entità fisiche che sembrano utilizzate come elementi di pensiero sono certi segni o certe immagini più o meno chiare che possono essere riprodotte e combinate a volontà*"<sup>6</sup>.

Le parole di Einstein, che parlano della scoperta e dell'invenzione, dicono, più o meno



velatamente, che è grazie a "*certe immagini*" che avviene una scelta, e la genialità sta proprio nella prontezza del saper scegliere un'immagine, riconoscendone il valore; così come avviene nell'atto creativo di un artista, le forme sono prima colte in un'immagine, per poi essere sviluppate fino alla sua successiva simbolizzazione scientifica e matematica.



Sinteticamente vogliamo concludere dicendo, che la ragione apparirebbe così come un'attività periferica, ristretta, del pensiero, di cui il *pensiero per immagini* sarebbe, al contrario, la forma amplificata, diffusa, antropologicamente prioritaria; l'immagine assicura, a dispetto di una sua intrinseca instabilità, una presa immediata sul senso, mentre il concetto, subordinato al tempo del pensiero, fa del senso un suo fattore comunicativo.

---

Demakersvan, Jeroen Verhoeven, Cindarella Table, 2008.

Studio Job, Robber Baron Table, 2008.

Sebastian Brajkovic, Lathe Chairs VIII, 2008.

---

## PARLARE DI PICASSO PER COMPRENDERE LA REALTÀ DELLE IMMAGINI E IL PENSIERO PER IMMAGINI

Fu una grande rivoluzione del "film sull'arte" quando, nel 1956, venne presentato *Le Mystère Picasso* di Henri-Georges Clouzot<sup>7</sup>.

Il film, oltre a rendere possibile l'apprezzamento del "concetto della durata" di un'opera d'arte (picassiana), mostra il *work in progress* di Picasso, l'opera in creazione, rendendo visibili quelle metamorfosi di un quadro che l'opera finita non può più far apparire.

Il tempo cinematografico registra i ripensamenti, le successive distruzioni e le ricreazioni che l'artista compie sulla tela, generando continui stati di sorpresa.

È il sorgere delle forme colte nel loro *status nascendi* che muove l'emozione di cogliere il senso segreto dell'atto creativo.

Picasso affronta le tele o le superfici trasparenti, sotto l'occhio vigile della macchina da presa, con gesti sicuri; in un primo momento si scorgono semplici linee astratte, non si capisce dove l'artista vuole condurre l'azione, ma poi, con molta calma e quasi per magia, si libera un volto, un collo, due occhi, un profilo; solo alla fine c'è la comprensione.



È un film su un'esperienza creativa, da considerarsi come uno dei più riusciti approfondimenti del contatto con il valore del *pensiero per immagini*, con l'irrazionale artistico, e Picasso è l'artista che meglio racchiude in sé questo percorso creativo.

In un articolo pubblicato su "The Arts" nel maggio del 1923, egli scriveva: "*secondo me il ricercare, in pittura, non significa nulla. Trovare: questo è il problema.(...).* Quando io

*dipingo, il mio scopo è di mostrare quel che ho trovato e non quello che sto cercando. In arte le intenzioni non sono sufficienti (...). Tutti sappiamo che l'arte non è la verità. L'arte è una bugia che ci fa realizzare la verità (...). Attraverso l'arte noi esprimiamo la nostra concezione di quello che la natura non è (...), l'arte è sempre stata arte e non natura*"<sup>8</sup>.

Lo spontaneismo dell'artista, la necessità del suo lasciarsi andare alle immagini che riusciva a trovare dentro di sé, corrispondeva alla certezza che l'arte moderna avrebbe dovuto staccarsi completamente dalla consuetudine del modello, fuori dalla mimesi della natura, aprendo la rigida gabbia razionale della prospettiva rinascimentale a una diversa profondità e a una pluralità di punti di vista.

Poiché se l'arte non era natura, essa doveva dare forma alla peculiarità dell'uomo cioè, a quella realtà di fantasia e di immagini, necessaria per superare la percezione cosciente e dare vita a forme non interpretabili. È un percorso che non molto tempo prima, aveva visto operanti Cézanne e Van Gogh.



Picasso amava certi ritratti di Cézanne in cui la figura di *madame* quella del figlio, oppure l'immagine apparentemente comune di due giocatori a carte appaiono sottilmente deformate, sfuggenti a una logica di proporzioni e misure, acquistando così un'espressività e un significato più allusivo e complesso.

Picasso ne era rimasto colpito quando vide la retrospettiva che il *Salon d'Automne* dedicò a Cézanne nel 1907, a un anno dalla sua morte. Ma già nei primissimi del '900, appena arrivato a Parigi dalla Spagna, Picasso aveva cominciato a riflettere e a lavorare su quanto Cézanne aveva dipinto, ma anche annotato a latere nei quaderni: affermazioni come «la natura è all'interno» trovavano una particolare risonanza in Picasso che tentava di passare dalla deformazione onirica tipica delle inquiete figure del periodo blu alla violenta scomposizione cubista.

Una scomposizione della figura che lasciava intravedere un'immagine fin lì invisibile. Linee spezzate e vertiginose che in opere come *Les demoiselles d'Avignon* del 1907 fanno emergere il contenuto e il movimento vitale di una forma latente.

---

Peter Marigold, Skinned Tables, 2008.

Peter Marigold, Flauna Plain, 2007.

Picasso dimostra dipingendo, che la mano, presa dal *pensiero per immagini*, fa immagini diverse e bizzarre che non dicono qual è la realtà del mondo che, nella veglia, i sensi percepiscono e la coscienza pensa.

Sono creazioni di un pensiero che non è ragione. Sono immagini inventate che dall'interno dell'essere vanno fuori, negli altri esseri umani.

Picasso ha sicuramente fatto l'arte del '900; ha dato modo agli altri artisti di "trovare" una chiave per accedere al discorso sulla creazione delle immagini, ossia a quel



passaggio da un'immagine mentale a un'immagine che può parlare di una realtà di fantasia capace di dare un "senso" che può divenire conoscenza, giudizio, rete di nessi e rimandi, oppure emergere nella sua purezza, prendere forma e farsi esemplare, in quell'esperienza che è l'arte.

---

Karen Ryan, Another Chair k13 chair, 2008.

Karen Ryan, Another Chair k15 chair, 2008.

Karen Ryan, Another Chair k7 chair, 2008.

---

## L'IMMAGINE ARTISTICA E L'OGGETTO MATERIALE

Se si assume come linguaggio artistico l'espressione dell'insieme dei prodotti e degli oggetti a carattere culturale<sup>9</sup>, dobbiamo sempre considerare la relazione che s'instaura tra il supporto e l'immagine. Questa relazione, concreta o astratta, non consiste in una semplice sovrapposizione di uno strato su un altro. Il contrasto tra i due livelli è il presupposto per l'apparizione dell'immagine, ma, affinché vi sia un contrasto, la tensione relativa alla percezione del supporto deve continuare a sussistere insieme alla tensione che fa apparire l'immagine. Il supporto, allora, non è una base estranea alla formazione dell'immagine, perché il senso stesso dell'immagine include tra i suoi caratteri essenziali una modificazione del senso e dell'apparizione dell'oggetto materiale, che è il portatore dell'immagine.

L'intervento del supporto fisico dell'immagine è un momento essenziale del senso stesso delle immagini in questione. Infatti, la relazione del contrasto, affiancata dalla relazione di compenetrazione tra supporto ed immagine, conduce l'osservatore a riferirsi al modo di apparizione di tutta quella serie di atti e nessi significativi stabiliti dall'artefice.



Nella filosofia di Husserl questa condizione è propria dell'autonomia di senso del linguaggio artistico, detto in altri termini: l'immagine ha un modo d'apparire autonomo e il suo senso è intuito in maniera chiara ed immediata nell'uso che se ne fa, senza che sia necessaria la mediazione di un qualche sapere discorsivo o concettuale.

L'analisi fenomenologica di Husserl prende spunto dalle intuizioni usuali sui fenomeni dell'immaginazione, che è possibile si depositino nel linguaggio, per analizzarne la

---

Maarten Baas, Plastic Chair in Wood, 2008.

Maarten Baas, Shanghai Riddle Exhibition, 2008.

Maarten Baas, Chinese Objects Object, 2008.

struttura. Riunisce, come primo passo dell'analisi e in via ipotetica, le due specie d'immagine "fisica" e di "fantasia" sotto la designazione comune di "immaginazione", in opposizione alla percezione.

L'immaginario, il *pensiero per immagini*, diventa così come un serbatoio di libere rappresentazioni, in grado di arricchire la percezione stessa del mondo.

Gli esempi d'immagine fisica considerati da Husserl come casi paradigmatici, a partire dai quali analizzarne la struttura, sono forniti da comuni fotografie, dipinti, stampe ed incisioni, riproduzioni di varia natura, ma anche immagini dotate di tre dimensioni come nella scultura. Husserl privilegia la nozione d'immagine che è tipica del senso comune, in altre parole di un oggetto che permetta a chi lo guarda di farsi un'immagine di qualcosa assente. Quindi l'attività del vedere quest'oggetto corrisponde al guardare la riproduzione, sotto forma di un'immagine di qualcuno o di qualcosa. Ma che cosa si guarda esattamente e a cosa ci si riferisce in questo caso?



La tesi centrale delle analisi di Husserl consiste nel ritenere che l'immagine fisica sia un fenomeno dotato di una struttura formata da parti diverse, di cui bisogna descrivere la relazione e distinguere il contributo di senso complessivo. Questi elementi si riuniscono in insieme unitario, rendendo possibile il riferimento ad un oggetto assente, che esemplifica la forma di riferimento specifica dell'immagine<sup>10</sup>.

Come arriva, allora, l'immagine a modificare l'oggetto materiale, in modo da apparire come immagine artistica sia a colui che la crea sia a colui che l'osserva?

Se partiamo dall'assunto che si considera l'arte come una testimonianza di un'esigenza dell'uomo, ossia quella di creare immagini prive di utilità per una propria e libera espressione, e non come la disposizione di una struttura culturale, possiamo intendere l'oggetto artistico quale portatore di una rete di significati, radicati in relazioni intersoggettive. Attraverso l'oggetto, quel particolare riflesso del *pensiero per immagini* proprio dell'artista, instaura una corrente inarrestabile di immagini, che alimenta il pensiero del soggetto utente.

Si fa strada così un'esperienza nuova, che attiva pensieri capaci di cambiare

---

Maarten Baas, Sculpt wardrobe, 2007.

Maarten Baas, Sculpt office table, 2007.

Maarten Baas, Clay Children's Chairs 2009.

completamente il proprio vissuto.

Da queste riflessioni, la fenomenologia bachelardiana, in particolare, fa emergere l'esigenza di dare una risposta adeguata al problema di come sia possibile, posto che lo sia, vivere un'immagine e, in particolare, un'immagine artistica. Vale a dire come sia possibile che all'apparire di un'immagine se ne possa cogliere la realtà specifica, "l'essere dell'immagine", in modo tale che ne vada del nostro vivere. In altri termini, "vivere l'essere dell'immagine" significa fare dell'immagine una ragione di vita, ossia porre l'immagine in rapporto simbiotico con la vita<sup>11</sup>.

Se nell'immagine artistica si accede solo attraverso il vivere, ne consegue che l'immagine artistica è in rapporto con ciò che accade quando si è soggetti di un' *esperienza estetica*.

Significa cioè, che l'immagine si fa immagine della relazione tra il sentimento del mondo e l'articolazione del senso.

Allora l'immagine artistica non può essere considerata un oggetto che si impone al soggetto in contrapposizione ad esso, accedendo in esso dall'esterno, né tantomeno come una possibile percezione di una realtà sensibile.

Immaginare immagini è uno dei modi d'essere della vita psichica, e anzi, è il modo in cui ogni essere umano trova la propria espressione.



Sinteticamente, potremmo definire "paradigmatici" e inediti, quegli oggetti artistici "emblematici", ai quali riconosciamo, convenzionalmente, la capacità di essere portatori di valori e di specifici interessi sociali.

Molti di questi oggetti (opere d'arte, artefatti), racchiudono in loro un contenuto di conoscenza, perché, sorprendendoci per il fatto "che sono creati", aprono una visione a partire dalla quale, come dicevamo, può cambiare radicalmente ogni nostra prospettiva sul mondo.

È la realtà pura dell'immagine artistica, dell'oggetto artistico che si fa "opera" e che espone la consapevolezza di una realtà esistenziale «*astante in cui si riattiva all'infinito quel presente che le dette vita*»<sup>12</sup>.

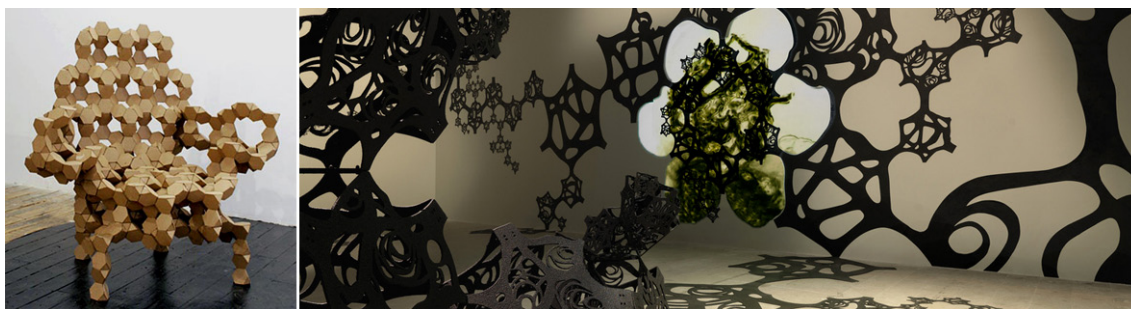
---

Tom Dixon, Pylon table, 2008.

Tom Dixon, Fresh Fat chair, 2008.

Tom Dixon, Mirror Ball, 2009.

Dall'esperienza artistica e progettuale sappiamo bene che l'atto creativo non precede, ma segue una serie di "pensieri" e "immagini" che non escludono la raccolta di dati all'origine, di «ragionamenti». Solo dopo aver dato inizio a un corpo di immagini, ricordi, informazioni, e quant'altro, subentra l'atto creativo, che è certamente di sintesi, ma non di sintesi a priori, bensì, di una quantità di conoscenze precedenti.



Quest'atto creativo, immagine nel suo significato, che permette di compiere evoluzioni e invenzioni formali, che vanno ricercate nella specificità dell'esperienza artistica (ma non solo!), appartiene di fatto, strategicamente, anche al mondo al design.



## L'OGGETTO ARTISTICO COME UNITÀ DI SENSO

È plausibile pensare che già nei tempi dell'origine dell'umanità, quando cioè non è ipotizzabile esistessero linguaggi e codici naturali condivisi come nella forma attuale, la funzione del *pensiero per immagini* e dell'immaginazione, pur legata a una qualche determinata espressione, deve aver avuto una portata molto ampia nella formazione di una cultura interpretativa degli eventi, del comportamento, della tecnica, nonché della rappresentazione mitologica.

Attraverso la formazione di quell'attività creatrice di immagini, l'uomo fu spinto ad osservare cose che non avevano implicazione diretta con i suoi bisogni correnti; c'era l'intenzione di fare immagini, probabilmente senza neanche sapere di farlo.

Questa pratica rese il suo ambiente inestimabilmente più vasto di quello di ogni altra creatura e gli conferì dimensioni del tutto sconosciute alla semplice percezione.



Le vicende dell'immagine nel corso della storia della civiltà, specificatamente della civiltà artistica, sappiamo essere alquanto complesse. Se parlassimo infatti di storia dell'immagine prima dell'era dell'arte è necessario capire quali forme iconografiche siano state accettate e come furono trasformate, per ripercorrere i conflitti che sorsero intorno all'interpretazione delle immagini e valutarne il significato che acquisì nella vita sociale.

Un esempio fra tanti sono le icone, che costituirono il fulcro di una storia che definì il passaggio dall'epoca dell'idolo all'epoca della rappresentazione. Infatti, durante la prima fase l'immagine era presenza stessa e fu quindi confusa con ciò che rappresentava, mentre nella seconda ciò che l'immagine rappresentava non era a sua

---

Vincent Dubourg, Napoléon à Trotinette Chair, 2005.

Constantin and Laurene Leon Boym, Timeless Objects, 2008.

volta un'immagine.

La storia dell'arte ed estensivamente quella di certo design, si mossero attraverso le epoche, scoprendo evoluzioni, influssi, confronti e motivazioni sempre diverse; ma a portare avanti il loro percorso è stato soprattutto il loro "oggetto" specifico.

Ciò che veramente è *atemporale* è l'immagine, non l'oggetto, non l'opera, non il mezzo, non il supporto<sup>13</sup>.

Quanto detto rafforzerebbe il pensiero di Kubler che, parlando dell'oggetto artistico e degli utensili, ci propone di guardare alle diverse espressioni e attività dell'uomo come forme specifiche dell'arte<sup>14</sup>.



Seguendo il filo di quanto premesso, vogliamo percorrere un'ipotesi riconoscibile nell'unità di senso di una creazione, artistica o di design, ovvero il concepire la capacità di immaginarla direttamente connessa con la capacità di *pensare per immagini* il rapporto tra la realtà esterna (percepita) e la realtà interna (avvertita).

Susanne Katherina Langer rileva che ciò che rende unicamente sensato un oggetto artistico non dipende dai singoli elementi che lo costituiscono (materiali, luci, ombre, colori, figure, etc.), ma il loro *insieme formale*, poiché un oggetto d'arte risulta essere una forma individuale offerta direttamente alla percezione. Ma è un tipo speciale di forma, poiché sembra essere qualcosa di più di un fenomeno visivo<sup>15</sup>. In altre parole, se la forma è presente già a livello di semplice percezione, quale specificità è da attribuirsi a quell'oggetto denominato artistico?

Langer ritiene che l'oggetto artistico abbia una "capacità" che è la forma della vita stessa com'è sentita e direttamente conosciuta.

Ora la considerazione del fenomeno artistico come avente una referenzialità al sentire non significa affermarne una natura imitativa o rivelatrice. Non è dunque l'espressione diretta del sentimento, ciò che caratterizza l'oggetto artistico, bensì quell'articolazione formale che Langer definisce "espressione logica", il suo presentarsi come "pura immagine"<sup>16</sup>.

Si amplia così il *concetto* di immagine, chiarendo che con esso si intende l'interpretazione

della presenza del suo oggetto in una prospettiva tra le tante possibili; non si tratta di un processo di riproduzione, ma dell'astrazione del modo di darsi dell'oggetto rappresentato nella sensibilità umana.



Ben sappiamo che l'avvento dell'arte non figurativa all'inizio del XX secolo, significò, oltre alla rinuncia della rappresentazione realistica degli oggetti, rivelare la struttura invisibile del mondo. Possiamo affermare, citando Klee, che l'arte non riproduce il visibile, bensì rende visibile l'invisibile; non è più riconducibile cioè, a nessuna riproduzione del reale, semmai si presenta come un'esperienza di rappresentazione di contenuti astratti.

L'oggetto artistico non duplica dunque una forma preesistente ma, per la prima volta, dà un volto a ciò che si nasconde ancora nel non-visibile.

Conseguentemente, l'immagine di esso non è più leggibile come una rappresentazione chiusa in se stessa, bensì come una rappresentazione inserita in un flusso di conoscenza, in una attitudine totale in cui la conoscenza si determina come esperienza di presentazione del mondo.

Quello che qui ci proponiamo di mettere in atto, è il tentativo di fornire una possibile definizione, consistente nel sostenere che, prima di essere un'immagine fisica che si mostra o manifesta esteticamente, ogni oggetto artistico, o un manufatto concepito artisticamente, è anzitutto un'immagine mentale e, dunque, caratterizzata da un'unità immaginifica anteriore alla sua manifestazione estetica.

Questa definizione, approssimativamente "fenomenologica", sta proprio nell'asserire che l'unità oggettiva dell'opera d'arte può essere reale anche senza essere una cosa, poiché risulta essere realizzata dalla dialettica tra forma e immaginazione, di cui costituisce appunto una sintesi.

L'unità di senso di un oggetto artistico starebbe, dunque, nel rapporto tensivo tra la sua realtà oggettiva e la sua realtà immaginativa.

Emilio Garroni ha felicemente insistito, nel suo ultimo libro, sul tema dell'*immagine interna* e, quindi, sulla sua difficile afferrabilità concettuale proprio

---

Foster + Partner, Table, 2009 .

Ka Lai Chan, Selfportrait, 2009 .

Morten Emil Engel, Bow Wow Stool, 2009.

a causa dell'indeterminatezza che la caratterizza. L'autore ha sottolineato come l'indeterminatezza e l'ambiguità dell'*immagine interna* costituisce, anziché un difetto, la matrice del "*dischiudersi di una indefinita proliferazione di possibilità operative, semantiche, concettuali e conoscitive*"<sup>17</sup>.

Ed è proseguendo su questa via, suggerita da Garroni, che possiamo intendere l'unità d'immagine di ogni opera d'arte e oggetto artistico, come la sintesi oggettuale definita da una realtà interna ed una esterna. Una sintesi che, in forza della necessaria indeterminatezza dell'immagine interna individuale, produce una tensione e uno scambio continuo tra l'emergenza della forza immaginativa del pensare e la derivatezza del vincolo con l'esteriorità oggettuale dell'opera d'arte. In quanto unità di senso tra un *interno* ed un *esterno* il carattere di immagine dell'oggetto artistico si configura, come la matrice effettiva del suo funzionamento rappresentativo, ovvero come la sua duratura possibilità di valere come un oggetto intenzionalmente attivo.



Questo ci porta a concludere che, la densità intellettuale di un'immagine è tale proprio perché deve misurarsi su un doppio fronte, deve cioè rispondere contemporaneamente a esigenze denotative, di semplice rinvio a un oggetto esterno portatore di un significato, e ad ambizioni connotative, commisurate con la profondità del senso per il soggetto<sup>18</sup>. Se partiamo da una concezione che non tenendo conto della differenza tra concetti empirici e concetti puri, rinvii invece a una più profonda concezione dell'immagine, possiamo considerare la potenzialità produttiva del *pensiero per immagini*, come radice dell'oggettuale o in quanto "contiene", per così dire, propriamente l'*identità* ad essere mediazione tra intuizione e intelletto, o se vogliamo tra percezione e concetto, dove però "mediazione" non indica un terzo che media tra due già costituiti, ma una "coscienza" un punto di incrocio generatore di senso.

## L'IMMAGINE INTERNA NON COSCIENTE

Dopo aver illustrato il posizionamento dell'immagine nel cuore del pensiero, conferendogli così, uno statuto di unità-totalità che può essere definito da una "coincidenza con" e non di una "rappresentazione di", vogliamo qui trattare di quella particolare *immagine* che rivela la sua vicinanza e coincidenza più all'intuizione e all'atto creativo puro, piuttosto che al concetto, denotandosi così quale prerogativa alla capacità d'immaginare dell'uomo.

Premettiamo che le ragioni circostanziate della specifica "creatività umana" inevitabilmente ci sfuggono e forse la scienza non riuscirà a spiegarle completamente, essendone essa stessa un effetto. Anzi auspichiamo progressi sempre maggiori intorno alle correlazioni tra mente e corpo, tra psichico e organico<sup>19</sup>.



Il doversi confrontare e prendere rapporto costantemente con il mondo degli affetti e delle cose, pone l'iniziale problema della nostra percezione; questa è contemporaneamente soggettiva (riferita ai nostri sensi) e oggettiva (riferita al referente)<sup>20</sup>.

La nostra immaginazione convive e interagisce con la percezione delle immagini del quotidiano; quelle del linguaggio, della storia, della realtà tutta; queste immagini, ricche dei caratteri incerti dell'oggetto e del suo contesto, sono avvertite dalle nostre sensazioni, dalla memoria percettiva, dal sentimento, dai sogni; l'immagine compone così un grande quadro di riferimento, dove il suo contorno rimane sempre aperto, indefinito, sfumato.

La percezione delle immagini non è un mero risultato di fatto del semplice riguardare qualcosa, è piuttosto un ammettere che quel risultato è di fatto complesso, e la

---

Matylda Krzykowski, Modus Operandi, 2009.

complessità aumenta se la percezione di riferimento è una percezione estetica. Quest'ultima non appare e non è così com'è in assoluto, ma così come noi la concepiamo; è soprattutto un'esperienza delle culture avanzate, e anch'essa muta nel tempo.



Le immagini riprodotte nelle tele di Van Gogh, Cézanne o Picasso, sono lì sotto i nostri occhi, spalancate come testi da consultare. C'è da chiedersi da dove provengono quelle immagini in rotta con la figura, puro colore, geometrie non razionali. E come mai una prorompente trasformazione del linguaggio artistico, la nascita dell'immagine contemporanea, avesse proprio quei "significati" così primari.

Si può toccare il tema della formazione dell'immagine.

Potremmo sinteticamente dire, che all'origine di una creazione artistica, c'è un particolare stato di rapporto tra noi e il mondo esterno; è uno stato di percezione prima e di elaborazione poi.

Fondamentalmente è uno stato di perdita del linguaggio articolato e razionale, che si ha con l'emergenza di reazioni di sensibilità legate al corpo, che ci spingono a elaborare, comporre e realizzare, mediante azioni materiali, gesti, segni e scritture, nuove *forme significanti*.

Tra tutte le infinite forme significanti, vogliamo provare a orientarci verso quelle che sono appunto dirette, dotate di particolari *significati universali*, dotate di una particolare qualità indotta dall'autore, che da un ambito indefinito cerca, nelle nostre azioni e nelle nostre sensibilità, una forma visibile per manifestarsi.

Si costituisce così un ricco tessuto di relazioni fatto per immagini mentali.

L'oggetto artistico ha questa particolarità, quella che ci avverte, se la nostra attenzione è disponibile, della riflessione in azione di quell'*immagine interna non cosciente* che l'ha prodotto.

Non vi è mai stata la preclusione all'uomo della possibilità di esprimersi artisticamente, per poter dar forma alle proprie intuizioni e fantasie, caratteristica questa che ha sempre distinto l'uomo dall'animale.

Volendo così provare a comprendere ciò che si crea e ciò che ancora non è mai stato

creato, in una ricerca di forme nuove, contenuti da esprimere, ci rivolgiamo a quei contenuti non scelti razionalmente ma derivati da una continua trasformazione in immagini di rapporti intersoggettivi vissuti.

Questo è possibile facendo riferimento all'*immagine interna non cosciente*, che permette all'artefice dell'oggetto artistico di attingere dall'inconscio le forme della fantasia con cui rappresentare il proprio vissuto di essere umano in rapporto con gli altri e la realtà circostante; rapporto reso possibile dalla concettualizzazione di un inconscio non più chiuso in se stesso, ma dinamico, in continuo movimento. L'originalità per un'artista-designer può quindi consistere nel dare forme sempre diverse alla sua immagine interna unica ed in continuo movimento.

Per parlare di questa immagine, innanzitutto, non vorremmo seguire quelle teorie dell'innatismo, per cui ereditaremmo categorie di pensiero preformate, né le teorie della massa informe dove il pensiero viene plasmato dall'insegnamento esterno<sup>21</sup>; cercheremo invece, di seguire la concettualizzazione della reazione da parte della materia vivente alla stimolazione da parte del mondo esterno, per una elaborazione di categorie che hanno il loro precursore nella realtà di un'*immagine interna non cosciente* che non ha ancora figura, forma, con delle possibilità non ancora definite.

È una potenzialità che può rinnovarsi costantemente, definendo quel mondo di immagini ed esperienze che costituiscono il patrimonio di fantasia ed affetti che ciascun essere umano, spesso inconsapevolmente, sin dalla nascita possiede e spende nel rapporto coi propri simili, e che determina l'originalità di ciascuno rispetto agli altri, nel modo di essere, di pensare, di agire e che conduce spesso alla quotidiana ricerca.



La possibilità di pensare le immagini è direttamente legata alla condizione che esse sono linguaggio.

Possiamo rilevare che i passaggi sono sostanzialmente due: il passaggio dal linguaggio articolato alle immagini come rappresentazione della realtà esterna; la rappresentazione di immagini interne all'esterno di sé che come rinuncia al linguaggio articolato.

Ci sono due tipi di esperienza che possono dare corpo alla comprensione *dell'immagine*

---

Jakub Piotr Kalinowski, ORI sto, 2009.

Thomas Heatherwick, Estrusion, 2009.

*interna non cosciente.*

La prima esperienza è quella dei sogni, ossia delle immagini oniriche, la cui condizione d'essere è direttamente legata all'indeterminatezza. L'immagine onirica condivide con l'immagine della veglia tutte le sue principali caratteristiche, a volte esasperandole: la flessibilità, l'ambiguità, in un certo senso anche la creatività, la capacità di riconoscere gli oggetti, anche quando questi sono sconosciuti.

La seconda esperienza è proprio quella dell'arte, definibile come singolare, cioè per il fatto che si afferma soprattutto come quell'esperienza singola che ogni individuo fa.

Gli artisti, e come loro anche molti artisti-designer, hanno sfidato proprio questa duplice condizione, poiché realizzano le loro opere allo stato di veglia ma con un movimento interno di fantasia, emergente dalle proprie immagini, che li porta a creare qualcosa che non è mai esistito, mediante una trasformazione totale in cui il precedente non è più individuabile.

Questa sfida dell'artista-designer diventa una sfida per distinguersi dall'ambiente circostante, tracciando così una linea di separazione netta tra sé e la natura e, forse per questo, creando una propria immagine interna che si ricrea continuamente nel suo operare.

Le immagini tenute per sé, se raccontate dal pittore e dallo scultore, sono immagini; le immagini dell'artista-designer, realizzate e fatte materialmente, è come se permettessero



agli altri di entrare nell'immagine stessa che lui ha fabbricato. Il pittore e lo scultore in verità respingono il rapporto con gli altri; l'artista-designer, che ha controllato la natura imponendo e immettendo in essa una propria immagine, è destinato poi a rassegnarsi a quel rapporto, perché i suoi oggetti sono destinati ad essere usati, posseduti, rivolti al benessere degli altri.

L'artista-designer che pone all'esterno di sé qualche cosa di reale e materiale realizza questo passaggio da un'idea, ovvero da una realtà interiore, ad una cosa ovvero ad una realtà materiale esterna. In questo processo di materializzazione mediante una cosa da un'immagine *interna non cosciente* sempre cangiante, sempre attiva, trasformativa, l'artista-designer obbedisce non soltanto ad un bisogno di utile, ma anche ad un'idea di bellezza.

---

Matthias Pliessnig, Thonet No.18, 2007

Matthias Pliessnig, Embrasure, 2008.



## IMMAGINARE NUOVE APERTURE

L'immagine, in quanto fenomeno non reale, in quanto rappresentazione, è per sua natura connessa a una certa insufficienza dell'essere. È questo un preconetto che si basa prevalentemente sulla mimetica platonica, connotata da una svalutazione compatta e definitiva dell'immagine, la cui dequalificazione avrebbe segnato la fortuna occidentale dell'immagine stessa. Ma forse, le cose non sono così semplici.

Affrontare il discorso sull'immagine, quale presentazione sensibile diretta di qualcosa, necessita contemporaneamente l'accordo di due esigenze:

- in una, occorre tener presente di come l'immagine si fa vedere quale modo di presentazione sensibile, non confondibile con l'esperienza immediata del reale. L'immagine è, dunque, dotata di una tensione a esporre un'essenzialità che non si lascia declassare a una specificità materiale contingente<sup>22</sup>; per la sua modalità di manifestare il sensibile o per il grado sensoriale che le appartiene, l'immagine richiama, polarizza, trova un suo posto fondamentale nel mondo e nel flusso delle cose;
- nell'altra, l'immagine si sottrae a ogni appropriazione, ad ogni completamento, in quanto esiste e si manifesta soltanto al plurale, non coincidente cioè, mai con una manifestazione unica e finale.



Il denominatore comune di queste rappresentazioni resta l'*immagine interna non cosciente*, che rinviando sempre a una fonte di significazione che la oltrepassa, libera, grazie alla sua peculiare mobilità, una ricchezza che si fa mondo di presenza di immagini non più imitanti.

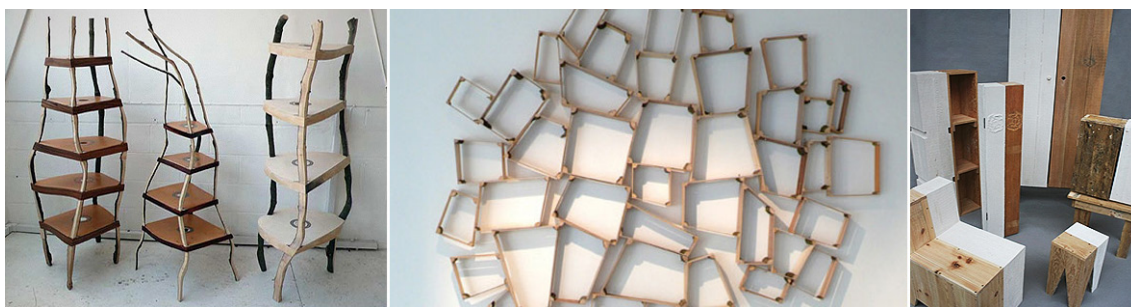
---

Aranda Lasch, Quasi cabinet, 2007.

Aranda Lasch, Quasi table, 2008.

Matali Crasset, Living bench, 2008.

È un'immagine a cui potremmo riconoscere lo statuto originario di trasformazione, nel momento in cui il pensiero, a contatto anche spontaneo con le cose, le rappresenta. A un livello più alto, più complesso, le immagini che arricchiscono il significato delle cose, prendono le distanze proprio dalla piatta riproduzione della cosa; se al livello imitativo la figura prova a riprodurre immediatamente nella forma il contenuto, ad accoglierlo e assorbirlo, agli altri livelli interviene a poco a poco una "distanza", una differenza crescente, condizione indispensabile del fenomeno che sta alla base dell'*immagine interna non cosciente*, la separazione tra la figura e il significato. L'*immagine interna non cosciente* può essere compresa come il superamento della rappresentazione inattiva dell'oggetto, al fine di attingere un livello veramente espressivo, situato nella relazione tra il reale e l'ideale, tra l'oggettivo e il soggettivo. Per questa via, il pensiero entra in una dimensione dell'immagine al fianco e al di sopra della percezione; non è semplicemente una materia sensibile predeterminata, ma un sistema delle molteplicità sensibili che possono dar forma a un'attività liberamente creatrice.



Pensando all'influenza di tutte le nuove tecniche, troppo spesso si parla di crisi dell'immagine, quando invece si dovrebbe parlare di crisi del corpo e della rappresentazione. Il compito di interrogarsi sulle funzioni delle immagini è stato rilevato da ambiti disciplinari dai quali la storia dell'arte ha sempre preso le distanze e soprattutto è diventato un tema sviluppato all'interno del fare arte stesso. Da quando cresce l'interesse per le forme non-verbali di comunicazione, anche le scienze sociali, che prima prendevano in considerazione solo i testi, hanno trovato un pretesto per accedere alle immagini.

Troppo spesso vediamo nell'ambito del design e dell'arte, dietro alla ricerca a tutti i costi del nuovo, alla produzione di ciò che non è mai stato fatto si percepisce, mascherato da un esibizionismo esasperato, un'angoscia forse per un vuoto sottostante. Questo vuoto non potrebbe essere generato da una mancanza totale di contenuti e di senso? Mancanze alle quali si cerca di sopperire con la logorata tecnica della trasposizione

---

Peter Marigold, Octave, 2007.

Peter Marigold, Split 2007.

Peter Marigold, Palindrome series, 2009.

di significati ad oggetti banali con la tecnica dello "straniamento" di memoria duchampiana se non addirittura attraverso una produzione "artistica" che sottende un pensiero dichiaratamente schizofrenico, per l'eclatante dissociazione manifestata.



Se le scatolette di Piero Manzoni "*Merda d'artista*" (1961) rappresentarono una provocazione nei confronti di una società consumistica in pieno boom economico ed una dissacrazione del mercato dell'arte, molti oggetti artistici oggi sono completamente spogliati anche di qualsiasi involucro contenutistico di protesta, a cui poter riconoscere perlomeno un fioco elemento di vitalità.

---

Tobias Rehberger, Bar Caffetteria (1), 2009.

Tobias Rehberger, Bar Caffetteria (2), 2009.

Tobias Rehberger, Bar Caffetteria (3), 2009.

## NOTE

- <sup>1</sup> ARISTOTELE, *Dell'anima*, III, 7, 431a 15-18, traduzione, introduzione e commento a cura di G. MOVIA, Luigi Loffredo Editore, Napoli, 1979, p. 187.
- <sup>2</sup> *Ivi*, 432 a 8-13, p. 189.
- <sup>3</sup> I concetti sviluppati da Bachelard, particolarmente stimolanti, hanno gettato un ponte tra filosofia, epistemologia, metapsicologia e clinica.
- <sup>4</sup> Questa semplice considerazione può farci comprendere meglio perché i bambini, fin dai primi anni di vita, si riconoscono allo specchio, a differenza di tutte le altre specie animali.
- <sup>5</sup> Cfr. G. BACHELARD, *La formation de l'esprit scientifique*, Vrin, Paris, 1967, (*La formazione dello spirito scientifico*, Raffaello Cortina, Milano, 1995).
- <sup>6</sup> In G. HOLTON, *L'intelligenza creatrice*, Armando, Roma, 1984, p. 143 riportato in D. FARGNOLI, *Gli angeli ribelli. Forme e contenuti del pensiero geniale*, Wichtig, Milano, 1995, p. 105 e sgg.
- <sup>7</sup> *Le Mystère Picasso* (Francia, 1956). Regia, soggetto e sceneggiatura: Henry-Georges Clouzot. Fotografia: Claude Renoir. Musica: George Auric. Montaggio: Henri Colpi. Interpreti: Picasso, H.-G. Clouzot. Durata: 78 min.
- <sup>8</sup> M. DE MICHELI (a cura di), *Scritti di Picasso*, SE, Milano, 1998, pp. 11-15.
- <sup>9</sup> In questo caso allarghiamo la definizione per comprendere estensivamente ogni risultato finito, o meglio fisico, derivante dall'attività artistica in forma materiale, linguistica e intellettuale.
- <sup>10</sup> Cfr. C. CALI', *Husserl e l'immagine*, Aesthetica, Palermo, 2002.
- <sup>11</sup> Cfr. L. FREGOSO, *Fenomenologia e poetica dell'immagine in Gaston Bachelard*, ITINERA, Milano, 2002.
- <sup>12</sup> C. BRANDI, *Carmine o della pittura*, Roma, Editori Riuniti, 1992, p. 178.
- <sup>13</sup> Questa definizione appartiene alla concezione storico-artistica di Hans Belting. Cfr. L. BRADAMANTE, *Hans Belting. Oltre la storia dell'arte verso la Bildwissenschaft*, in AA.VV., *Dentro l'immagine*, LED, n°4/2004, p. 39.
- <sup>14</sup> L'idea comune è che l'arte, inesorabilmente legata alla figura dell'artista, per definizione, non ha mai avuto uno scopo pratico nel senso di utensile. La tecnica sembra essere l'esatto opposto dell'arte: il fine della tecnica è il suo utilizzo; non ha importanza chi crei la tecnica, ma solo chi la usa; la tecnica non interpreta il mondo ed è indifferente all'uomo.
- <sup>15</sup> Cfr. L. DEMARTIS, *L'estetica simbolica di Susanne Katherina Langer*, Aesthetica, Palermo, 2004.
- <sup>16</sup> *Ibid.*
- <sup>17</sup> E. GARRONI, *Immagine Linguaggio Figura*, Laterza, Roma-Bari, 2005, p. 51.
- <sup>18</sup> Cfr. J. J. WUNENBURGER, *Filosofia delle immagini*, Einaudi, Torino, 1999.
- <sup>19</sup> La famosa querelle sul *mind-body problem*, ha visto il confrontarsi di filosofi mentalisti e fisicalisti,

funzionalisti e identitisti. Oggi, nuove ricerche scientifiche si basano sulla teoria della formazione della mente, che parla di nascita umana come fusione mente-corpo nella formazione istantanea del pensiero nell'istante in cui il bambino viene alla luce. Estensivamente rimandiamo a: M. FAGIOLI, *Istinto di morte e conoscenza*, Nuove Edizioni Romane, Roma, 1972; M. FAGIOLI, *Teoria della nascita e castrazione umana*, Nuove Edizioni Romane, Roma, 2008(9).

<sup>20</sup> "Secondo la concezione di Bergson, elaborata in *Materia e memoria*, percepire è operare un compromesso effimero, parziale e interessato, perché determinato dalle esigenze dell'azione, tra due immagini, una supportata dalla materia, l'altra attraversata da una coscienza che dura e che la riconduce all'io. (...) In questo modo Bergson fa della percezione l'evento di coscienza mediante il quale due universi di immagini si trovano articolati e riflessi l'uno nell'altro, attorno a un centro mobile. E l'immagine è nello stesso tempo l'essenza della materia e l'essenza della memoria: in altre parole, l'essere stesso del mondo". In J.J. WUNENBURGER, op. cit, pp. 242-243.

<sup>21</sup> Cfr. M. FAGIOLI, *Istinto di morte e conoscenza*, Nuove Edizioni Romane, Roma, 1972.

<sup>22</sup> Husserl ha ben visto nell'immagine la possibilità di un'intuizione eidetica.



---

« Sebbene molto del mio lavoro sia fatto ad hoc, ho una libreria di immagini nella mia testa.»  
Martino Gamper

---

# QUARTA PARTE

UN PERCORSO POSSIBILE ATTRAVERSO L'IMMAGINE  
TRE CASI STUDIO



## PREMESSA

Ormai sono stati disegnati quasi tutti gli oggetti pensabili dal punto di vista dei bisogni funzionali, come si evince dal fatto che spesso ne cerchiamo nuovi utilizzi emozionali. In questo contesto, alcuni giovani artisti-designer operano liberamente, affidandosi semplicemente alla fantasia creativa, liberandosi alle *immagini interne*, per una ricerca di un design orientato all' "arte delle cose amabili".

Non a caso lo stesso Branzi, su questa particolare condizione, ci da una efficace interpretazione: " emerge che il mondo dei nuovi designer non è poi così semplice, né così ingenuo.(...). Personalmente cerco di difendere l'originalità debole di questa nuova generazione, che ha dei comportamenti così stravaganti: riesce a far produrre oggetti inutili a industrie importanti e auto-produce le cose più indispensabili.(...). Il tono si è dunque abbassato; meno sogni forti ma più delicati, meno politica e più sensibilità privata"<sup>1</sup>.



La selezione che qui verrà presentata, è inevitabilmente caratterizzata da un'insita "arbitrarietà", essendo questa, di fatto, un denominatore comune nonché una peculiarità di molte discipline umanistiche.

Inoltre lo svolgimento del testo si articola su alcune tematiche che a nostro giudizio caratterizzano significativamente l'operare dell'arte-design.

Con queste tematiche di ricerca abbiamo essenzialmente privilegiato, sinteticamente, l'esposizione della molteplicità degli orientamenti, per fornire al lettore, non tanto una filosofia compiuta quanto una guida destinata a orientarlo in una storia assai più sinuosa e complessa, in un dibattito complicato, in un intreccio di affermazioni



spesso antimoniche.

La scelta così fatta, non è certo esente da inevitabili lacune e anche partiti presi.

Il presente capitolo affronterà, dunque, la tematica dell'arte-design attraverso il lavoro di tre giovani artisti-designer: Nacho Carbonell, Martino Gamper, Max Lamb.

L'intenzione è quella di evidenziare come il loro percorso e processo creativo, situandosi al confine tra arte e design, sollevi tutta una serie di questioni, fino a qui nuove e imprevedute, legate all'appartenenza a una specifica disciplina, oltre che a cogliere, dai loro approcci creativi e dalla loro attività progettuale, la singolare disposizione a lasciarsi andare al *pensiero per immagini*.



La prima questione da affrontare è quella dell'assegnazione della specificità artistica alla loro identità. Già questa risulta essere una prima e fondamentale scelta critica. Per quanto abbiamo fin qui evidenziato, parlando dell'ambito dell'arte-design, riteniamo che la loro esigenza a dar forma all'*immagine interna* sia più forte di quella che di rispondere a un particolare bisogno, celato dietro la richiesta di un confronto con il mercato del *limited-edition design*.

Infatti, anche se i tre artisti-designer espongono regolarmente nei più importanti saloni e distretti culturali del mondo, come il Design Miami/Basel, il Manifesta, il London Design Festival, il Salone del Mobile e la Triennale, solo per citarne alcuni, oltre che in specifiche gallerie d'arte specializzate proprio nel design contemporaneo, si potrebbe obiettare che questo non fa di loro artisti-designer; È, invece, la loro incessante ricerca sul valore della piccola invenzione che si fa promotrice della loro peculiare identità artistica.

Essi, oltre ad essere portatori di notevoli capacità interpretative dei dati della società e del mercato, sono – e forse più propriamente –, creatori e/o costruttori di *senso*.

È in questi termini che ci sembra si debba parlare della loro attività, perché, quello che è da sottolineare, è l'aspetto *rischioso* del metodo di lavoro, in cui – ponendosi, per così dire, *sulla soglia* tra senso e non senso – si espongono al rischio/opportunità

---

Martino Gamper, Berlino Bench, 2007.

dell'apparente levità dei risultati.

La maggior parte dei loro lavori sono oggetti che rientrano nel genere delle sedute, dei tavoli, dei contenitori, e altro ancora che per estensione possiamo considerare interna alla tipologia<sup>2</sup> del *furniture design*.

Non vi è pertanto un abbandono del carattere tipologico, che nel loro caso non pregiudica l'atto creativo del fare e la sua componente critico-teorica; ancora una volta torna utile citare Kubler: " *Non ci possono essere due cose o due eventi che occupino le stesse coordinate nello spazio e nel tempo: ogni atto è quindi diverso da qualsiasi altro atto precedente o susseguente. Non esistono due cose o due azioni che possono essere accettate come identiche. Ogni atto è un'invenzione. Eppure tutta l'organizzazione del pensiero e del linguaggio è una negazione di questa semplice affermazione di non identità. Possiamo cogliere l'universo soltanto semplificandolo con idee di identità distinte in classi, tipi e categorie e riordinando l'infinita continuità di eventi non identici in un sistema finito di similitudini. È nella natura dell'essere che nessun evento possa mai ripetersi, ma è nella natura del nostro pensiero che noi possiamo intendere gli eventi soltanto per mezzo di identità che immaginiamo esistere tra loro*"<sup>3</sup>.

Ma come potrebbe nascere un nuovo oggetto senza la falsariga di una linea tipologica?

Infatti, disegnare una seduta diversa nella forma è una cosa, progettare una *cosa* che ne alteri talvolta la classificazione tipologica è tutt'altro discorso; simili operazioni possono essere rese possibili grazie all'intuizione, all'invenzione, a quel rapporto con il fare senza intermediazioni, denotato come atto conoscitivo più emotivo che razionale.



L'obiettivo non è quello di mostrare e raccontare l'intero sviluppo del loro lavoro, creato attraverso i singoli pezzi prodotti, o di setacciare dalle loro performance la coerenza di quanto detto fino a questo punto; questo significherebbe trovare dei nessi logici e determinare così una cornice entro la quale inscrivere l'immaginazione.

Invece si tratterà di percorrere il loro "stile"; la loro differente esplicitazione del *furniture design*, il loro lavoro teso al cambiamento, a vantaggio di nuovi significati, degli

---

Max Lamb, Slice bench, 2008.

Max Lamb, White Bronze Poly, 2006.

oggetti esistenti; il loro lavoro all'interno degli aspetti psico-sociali del design; la loro osservazione del quotidiano sotto forma di oggetti, la loro attitudine all'agire d'impulso costruendo direttamente con la materia; il loro "trovarsi a fare" degli oggetti che risuonano di poesia e di bellezza.



Le immagini dei loro lavori accompagneranno il testo, così da creare una narrazione parallela per costituire, questo sì, un vero e proprio tessuto "sensato", capace di indurre suggestioni e personali riflessioni.

## PARTIRE DALL'OGGETTO D'AUTORE

L'identità dell'artista e del designer sono fuse insieme nel lavoro di molti protagonisti del design contemporaneo; vediamo insieme quell'attitudine dell'artista che parte dal vantaggio della libertà creativa, dell'essere svincolato da una logica industriale legata a una produttività che ha bisogno di specificità del materiale, della forma, della funzione e della combinazione di tutto questo, e nello stesso tempo vediamo anche il designer, che ha il vantaggio della conoscenza tecnica del prodotto, dei livelli industriali e produttivi, che sono fondamentali per raggiungere dei risultati.

Il risultato è quello di coniugare la poesia dell'arte con la qualità industriale del design.

Vengono così a rappresentare quella dimensione ideale da immaginare, che è quella di un artista-designer, che mantenga il senso dell'utile e allo stesso tempo mantenga viva la poesia dell'oggetto, la sua capacità di movimento e la sua universalità.



Già da anni Design Miami, il salone del design promosso dalle gallerie d'arte, mette in vendita icone del design classico e sperimentazioni contemporanee.

Da allora molti oggetti, alcuni dei quali decisamente mediatici, hanno inondato il mondo del design; anche se a volte poco funzionali, trovano la loro ragion d'essere nell'attività creativa propria di artisti-designer, che sembrano essersi liberati delle regole che definivano il concetto di arte applicata.

È uno strano periodo però, poiché tutto ciò sembra fatalmente gonfiato.

Se dovessimo fare un parallelo storico, è un po' come quando c'era il boom della plastica alla fine degli anni '60 e primi anni '70; i consumatori, anche se in piena crisi

---

Martino Gamper, IEG-O, 2007.

Martino Gamper, Multiple Choice, 2007.

Martino Gamper, Sonet Butterfly, 2006.

petrolifera, adoravano la cultura dell' "usa-e-getta", resa possibile dal quel materiale così economico e versatile.

In quello stesso periodo fu messa in atto la provocazione di Enzo Mari, che pubblicando il volume sull' *Autoprogettazione* (1974)<sup>4</sup>, rispondeva alla situazione politica e culturale del momento, proponendo di ritornare ai valori base del "fai da te". Si trattava di una serie di tavoli, sedie elementari e altri componenti d'arredo, che chiunque poteva facilmente assemblare, purché avesse dei pezzi di legno, dei chiodi e un martello.

In modo analogo, anche l'attuale crisi finanziaria internazionale si riflette sul mercato del design e molti designer si convertono alla sobrietà.

Giovani designer, personalizzano il concetto dell' *autoprogettazione*, trasformandolo in *autoproduzione*. Sempre interessati alla sperimentazione, riscoprono antichi metodi di produzione artigianale coniugati a nuovi materiali e a nuovi processi di produzione, ottenendo così risultati sorprendenti e innovativi.



È difficile pensare che i loro pochi pezzi, i loro "one-off", potranno mai influenzare la produzione industriale; diremo allora che le edizioni limitate sono accettabili se sperimentali, se cioè, l'artisticità a loro inerente innerva quel laboratorio di ricerca così fondamentale per la cultura del design; quello che più conta è l'adozione di uno sguardo e di un pensiero capace di superare i luoghi comuni del *design*, spostandolo verso esplicite pratiche artistiche, per dare vita, così, a progetti davvero alternativi.

Accade che, per reagire all'esigenza pressante di nuove invenzioni nel mercato del design contemporaneo e per evitare i suoi meccanismi di valorizzazione dei prodotti, alcuni giovani artisti-designer hanno scelto le gallerie d'arte come laboratorio dei loro esperimenti; è il caso di tre giovani artisti-designer Nacho Carbonell, Martino Gamper e Max Lamb.

Tutti e tre sono realizzatori di «oggetti d'autore», ovvero di quelle opere che nascono da un'idea originale e che si materializzano in modo eterogeneo. Questo accade (e forse accadrà sempre!) quando arte e design fanno capo ad un'unica identità creativa, in cui utilità e inutilità possono anche prescindere dall'estetica e assumere invece un ruolo

---

Max Lamb, Poly Chayr, 2006.

culturale, cognitivo e comportamentale.

In un suo testo che si chiama *Search versus re-search*<sup>5</sup>, Joseph Albers dice che arte e design sono qualcosa di contiguo ma di diverso, di diverso perché il design è un "attività finalizzata", ma contiguo perché la zona di contatto se non di sovrapposizione è la questione formale. Questo pensiero, tutto da integrare con la nostra proposizione al *pensiero per immagini*, può essere ulteriormente ampliato se consideriamo il loro lavoro come un tendere – per riprendere una distinzione di Pareyson – più ad una artisticità "inerente" che a una "emergente" dell'eccezionalità dell'arte.

«Bisogna mettere ogni cura a non confondere l'artisticità generica, che si estende a tutta quanta l'esperienza e l'operosità umana, e l'arte vera e propria, cioè l'arte degli artisti» infatti nel primo tipo «si sottolinea opportunamente l'artisticità che inerisce necessariamente all'attività umana, cioè a quell'aspetto "formativo" senza la quale nessuna opera, né speculativa né pratica né utile, riesce e vien bene; e allora si vedrà che tutta intera l'esperienza, la vita, l'operosità dell'uomo è costellata di queste intenzioni artistiche e di queste vocazioni formali, che sono come un'ansia di "meglio", una ricerca di perfezione, che pervade tutte le attività umane...»<sup>6</sup>.

Si tratta allora di orientarsi verso una oggettualità che fa valere il valore implicito di "unicità", che è sempre stata alla base di ogni valutazione di oggetto artistico; viene a elevarsi la particolare abilità manuale da parte dell'artefice, in contrapposizione con la produzione industriale, fatta di oggetti squisitamente seriali, identici, temporalizzati.



Probabilmente il loro operare in contiguità con la pratica artistica, parte dal vantaggio che è quello della libertà creativa, dell'essere svincolati da una logica industriale, da una produttività che ha bisogno di specificità del materiale, della forma, della funzione e della combinazione di tutto questo. Quindi possiamo dire che la loro identità di artista sia molto più libera e con più possibilità di sperimentare. Nello stesso tempo quella di designer ha il vantaggio che è la conoscenza dei processi produttivi, la conoscenza tecnica del prodotto, che sono fondamentali per raggiungere dei risultati.

Per comprendere quanto appena detto possiamo riportare l'esempio i fratelli Campa-

---

Nacho Carbonell, Hot Kettle's, 2007.

na, che sono riusciti forse più di ogni altro progettista e designer a sposare la poesia dell'arte con la qualità industriale del design, utilizzando materiali molto anomali, molto spiazzanti, riciclando i materiali delle favelas, della vita in Brasile, e a tutta una serie di forme del quotidiano, del vissuto che si assemblano e creano una specie di "collagismo" abitabile che diventano sedie, tavoli e tanti altri prodotti.



I Campana sono un ottimo esempio per capire il vantaggio di essere designer, ma anche il vantaggio di essere artista. Forse la dimensione ideale è proprio quella di un artista-designer, che mantenga la poesia dell'arte e anche la capacità di lavorare con il progetto industriale, riuscire a mantenere alta la funzione e allo stesso tempo mantenere viva la poesia dell'oggetto.

---

Martino Gamper, Barbapapa in Vienna, 2006.

Martino Gamper, Aarne Cubista, 2007.

Martino Gamper, Aradson, 2007.

---

## DALL'ARTIGIANALE ALL'IMMAGINE ARTISTICA

I tre artisti-designer introducono una componente inventiva, talvolta eccezionale, senza l'ausilio di tecnologie rilevanti; creano oggetti semplici ma complessi, collocabili ovunque, ed è in questa vivida realtà che risiede una poetica *liberatoria* e *amabile*. È evidente che la loro attività nasce dal loro costante interesse per gli aspetti psico-sociali del design e per gli oggetti che compongono permanenti forme di ricordo.

Dietro ogni loro lavoro artistico c'è una storia che coinvolge materiali, tecniche, genti e luoghi. Il prodotto finito non è che il segno tangibile di tutto ciò, come un fondamento oggettivo che dà luogo alla bellezza di quel qualcosa che esiste nell'intervallo tra il fare e l'utilizzare.

La loro attività, tutta inserita all'interno dell'arte-design, ha anche riflessi derivati da alcune tematiche vicine a quelle dell'artigianato sperimentale.

Ma quello che qui interessa indagare è la ricerca del loro "fare", come strumento importante per comprendere gli sviluppi del design contemporaneo.



I tre giovani artisti-designer conoscono bene la tradizione e le sue ricchezze; i loro studi più veritieri (quelli ufficiali sono stati acquisiti nelle più importanti scuole del design europeo), fanno riferimento a personaggi come Sam Maloof<sup>7</sup> o al contemporaneo Jurgen Bey.

Molteplici sono i linguaggi, i materiali, le tecniche da loro adoperati, tutti rivolti a creare una fusione tra arte e vita, dove rimarcano, quasi inconsapevolmente, una soglia tra il quotidiano e la sua banalità e l'atto creativo e la sua esemplarità.

Per gli artisti-designer il quotidiano è esemplare, serve da modello, è soglia tra arte e



vita; non si tratta di rimuovere il quotidiano bensì di darne una visione artistica.

All'origine delle loro creazioni artistiche c'è allora quel particolare stato di rapporto col mondo esterno; quello stato che abbiamo definito di percezione prima e di elaborazione poi, dove l'emergenza di reazioni di sensibilità legate al corpo, spingono a elaborare, comporre e realizzare, nuove *forme significanti*, mediante azioni mentali, mediante *immagini interne non coscienti*.

Questo fare delle immagini, come parte integrante del pensare, è un processo ben identificabile nel loro lavoro.



Si sposta, allora, la lettura dei lavori dei tre giovani artisti-designer verso un versante più propriamente artistico, distinguendolo da quello artigianale, al quale spesso certa critica del settore tende a collocarli.

Definendo dal nostro punto di vista, gran parte dell'attività artigianale come quell'attività che trasforma del materiale grezzo in un prodotto concepito precedentemente, ossia progettato, seguendo un processo prestabilito nel quale esiste una precisa distinzione tra le cose usate e il risultato, tra i mezzi e il fine, si può tranquillamente affermare che queste caratteristiche sono proprie anche di alcune opere d'arte.

Provocatoriamente in questa affermazione non c'è l'intenzione di mettere in crisi il processo progettuale insito nelle opere d'arte; anzi è ben noto che la Cappella Sistina di Michelangelo implicava una grande quantità di progettazione; tuttavia, si ritiene che, in alcuni casi, la progettazione intesa come processo in cui avviene un utilizzo appropriato di saperi e tecniche, non è una precedente proprietà dell'attività artistica. Ciò appare chiaro, per esempio, dai metodi di lavoro di Picasso, che dichiarava: "*non so in anticipo che cosa sto per mettere sulla tela, così come non decido in anticipo che colori usare*"<sup>8</sup>.

Quello che precede, ossia l'*immagine interna non cosciente*, conduce il processo al suo compiersi.

Questo riconoscimento del ruolo svolto da elementi inconsci si accorda bene con il modo in cui Martino Gamper realizza alcune sue opere, come ad esempio *100 chairs*

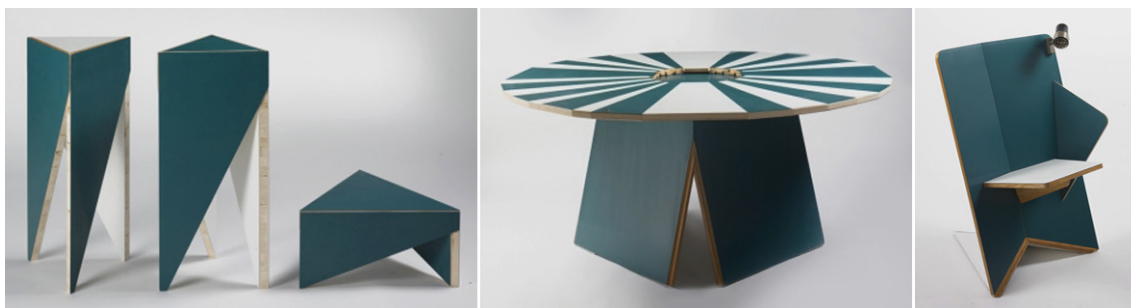
---

Nacho Carbonell, *Soft Concrete*, 2007.

*in 100 days and its 100 ways.* È un lavoro in progress, una *Gesamtkunstwerk*, un'opera d'arte totale che mette insieme vari pezzi di sedie di differenti modelli, soggetti, materiali, stili e tecniche. Un diario visuale della storia del design moderno e contemporaneo, un *mediascape* filtrato da un artista che sceglie le immagini che più lo hanno colpito e che tutte insieme, nello spazio dei suoi allestimenti, dove vengono esposte, ripropongono una storia grande tanto quanto un tratto della vita di un uomo e delle sue immagini.

Prevale nello svolgimento di quest'opera, un'intenzione mista a sorpresa, dove le cose avvengono nel corso del lavoro, seguendo quella " *nuvola di sensazione che si ha dentro, senza sapere esattamente cosa sia*"<sup>9</sup>.

È la chiarificazione di un sentimento inizialmente vago che diventa chiaro attraverso l'espressione fatta oggetto. Attraverso l'immagine le persone vengono coinvolte, apprendendo loro stessi il valore degli oggetti.



C'è inoltre un interessante lavoro sull'immagine ricordo, la quale non viene conservata ma bensì ricreata, scoperta alla stregua di un'invenzione. Le sedie di Gamper, si confondono e si sovrappongono con quelle di uso comune o con quelle appartenenti ai musei; l'arte scompare, ci si siede sopra, non la si vede più, ma rimane nella coscienza, o per meglio dire nelle immagini ricordo.

Come Duchamp e al contrario di Duchamp che ha realizzato una metafisica del quotidiano attraverso il Ready Made, il suo rinnovamento è sottile e silenzioso.

Gamper vuole promuovere una forma di superamento gerarchico tra arte e vita, tra poesia e quotidianità attivando uno scambio d'immagini tra l'artista artefice e il pubblico sensibile.

L'immagine artistica si fa così *individuale*, ma il suo linguaggio *universale*.

## DAL MATERIALE ALL'ATTO PERFORMATIVO

Il "campo" in cui realizzare l'appropriazione dei materiali offerti all'uso e alla vista non ha più confini, si estende continuamente. Non ci sono più gli spazi per poter contenere questa dilatazione; lo stesso design soffre per questo carattere di smodata estensione quantitativa; se l'avidità appropriazione dei più vari materiali, fisici e d'esperienza non ha limiti, ne deriva una concreta "presa" di coscienza verso quelle forme di massificazione dell'immagine.

Accade così che, a volte, basti uscire all'"aperto", per poter avere un contatto immediato e locale con un più ampio margine d'azione, per un "compiere" in *performance*. Questi giovani artisti-designer, soprattutto Gamper e Lamb, hanno fatto della *performance* una delle loro principali note stilistiche. La constatazione passiva che si può avere di fronte agli oggetti, si trasforma in attività, in una reazione che si produce assistendo al "fare"; il modo dell'essere viene a identificarsi con quello dell'agire. È una forma di regressione al "primordiale", al vitale, alla profonda esigenza di rappresentare immagini in una ben scandita costruttività.



La *performance*<sup>10</sup> ha in sé il senso del compiere, soprattutto fisicamente, portando a pieno compimento una singola operazione dandole unità, un volto individuale, indipendentemente dalla durata cronologica. È evidente che in questo tipo di rappresentazione e di messa in scena della creazione di oggetti, come ad esempio Lamb ben evidenzia con la realizzazione del *Pewter stool*, conta l'idea di esserci dentro e di cogliere, nei passaggi ormai ripetuti, il senso profondo dell'immagine che li ha generati, scartando invece quelle forme di riduzione e di delega che appaiono inevitabili negli oggetti di

---

Max Lamb, *Pewter Stool*, 2006.

design industriale.

Inutile osservare che con la comparsa della rete, queste rappresentazioni sono disponibili reiteratamente, si stilizzano, vengono scaricate e rimodellate imitativamente; limitiamoci così a dire che la *performance* è un fenomeno fondamentale, nella sua ricchezza dei modi di apparire, per poter affrontare il nostro discorso sull'arte-design e su come questo si traduca mediante il *pensiero per immagini* in oggetti ricchi di significato.

Gamper, invece, offre al pubblico, nell'esperimento sociale di "*Total Trattoria*", una fruizione ludica del suo lavoro. Una specie di spirito *Fluxus*.

E' un salto immaginario nel quotidiano, che spingono di fatto il design fino ai confini dell'happening, là dove esso rivela tutte le sue implicazioni relazionali, emotive, comunicazionali, per poi riportarlo però su un terreno di corposa e perfino carnale fisicità. Il "mangiare".



Le sue *performance* sono sempre diverse, a seconda che lui si occupi direttamente di realizzare oggetti<sup>11</sup>, coordinare attività ricreative<sup>12</sup> o sviluppare criticità in merito al rapporto tra arte e arte applicata attraverso veri e propri workshop<sup>13</sup>.

I progetti di Gamper e lo spazio dei suoi allestimenti, diventano un modello equivalente di uno spazio/tempo collettivi. Nel progetto inedito realizzato per la Triennale<sup>14</sup>, Gamper si confronta per la prima volta con lo spazio domestico attraverso un *environment* avvolgente e seducente in cui l'attenzione non è concentrata sui singoli elementi ma sull'ambiente nella sua totalità.

Un'esposizione d'arte totale, quindi, che espande in orizzontale, e nello spazio pubblico dei musei e delle gallerie, il procedimento operativo più verticale e privato dei *Merzbau* che Kurt Schwitters<sup>15</sup> aveva realizzato nei suoi studi tra gli anni '20 e gli anni '30. Proprio come l'artista dadaista tedesco, rifiutando la concezione di un'arte piacevole e convenzionale, Gamper vuole innalzare ad una propria dignità artistica gli elementi del vissuto quotidiano con cui realizza le sue composizioni, assemblando tavole, oggetti ed

elementi raccolti casualmente (*workshop Furniture while you wait*).

Il colore nei lavori di Gamper è spesso dato dalla natura degli oggetti medesimi, non rielaborati, che egli accosta nelle sue composizioni. L'intera sua produzione può essere letta come un nuovo modo di concepire l'opera d'arte.



Molto il lavoro dei tre è una sorta di costruzione autobiografica di ricordi, di avvenimenti della loro storia personale e della storia del nostro tempo; nonostante siamo nel vivo dell'era delle tecnologie più avanzate, i loro lavori continuano a dare impulso alla ricerca, abbinando alla manualità la scoperta delle loro sensibilità artistiche.

*"Perché di fatto – come dice Max Lamb – la comunicazione dell'immagine fa entrare le persone dentro ad un segreto, che mi auguro, le catturi"* <sup>16</sup>.

## L'ASSEMBLAGGIO CON L'IMMAGINE

Già negli anni '80 ci furono numerose installazioni basate sul recupero o l'invenzione o l'esibizione di oggetti, spesso di tipo industriale, di apparecchiature (un esempio tipico sono le installazioni a base di televisori, accesi o spenti, di Fabrizio Plessi), allo scopo di individuare una precisa volontà di "ritualizzazione" che si verificava mediante una frequente ripetitività e accumulazione dei diversi oggetti.

Oggi, invece, il "radunare" e "rielaborare", ricreando in nuove forme le cose più disparate, testimoniano, la pienezza del fermento creativo; è un modo quasi romantico di sottolineare l'intreccio di ogni possibile presenza oggettuale in ogni attimo e circostanza della vita.

Quello dell'assemblare, più o meno liberamente, è una manifestazione radicale opposta all'imperturbabile e ideale precisione meccanicistica del prodotto industriale. Indubbiamente la difficoltà sta nel compito primo dell'operazione artistica, che resta quella di ritrovare un'autenticità di esperienza e di visione a partire da ciò che è già presente, consumato.



Su questa strada i rischi di fallimento non sono pochi.

I lavori dei tre artisti-designer sono caratterizzati da idee innovative e spiazzanti in quanto a riutilizzo e accostamento di componenti già esistenti sul mercato, che combinati in modo inedito, generano nuove tipologie di oggetti che reinterpretano semplicemente delle funzioni tradizionali. Si tratta di colti e a volte essenziali ready-made, che attraversando l'intero approccio Droog Design<sup>17</sup>, risultano essere aggraziati, amabili e seducenti, presentando un'estetica nuda e cruda, esprimendo fino in fondo la loro

intenzione di essere sintesi di immagini note rese inedite.

Molti loro progetti, sposando la sperimentazione come continua spinta creatrice, danno corpo a un design, anche di matrice organica, coinvolgente ed emozionale, che spesso regala note di ironia.

L'aspetto del libero assemblaggio è fondamentale; questo appare quasi casuale, in realtà, l'aspetto, pur rimandando all'unicità della creazione, non disdegna la questione della funzionalità.



Gamper ha presentato per la prima volta il progetto *100 Chairs in 100 Days and its 100 ways* nell'ottobre del 2007 in una casa di epoca vittoriana a South Kensington a Londra.

In 100 giorni ha riconfigurato il disegno di 100 sedie abbandonate e da lui recuperate in un lasso di tempo di due anni. Le sedie derivano da una sorta di "collage" di pezzi di design storici, carichi di valori iconici, e realizzazioni anonime. Li rimescola, li reinventa, li ricostituisce in una nuova, inattaccabile, unicità.

Il suo intento è stato quello di *trasformare* il carattere e la funzionalità di ogni sedia e di ogni suo componente, al fine di investigarne le potenzialità progettuali che derivano dalla fusione di diversi elementi stilistici e strutturali.

Dietro ad ogni sedia c'è una storia e questo progetto mira a sottolineare l'importanza del contesto sociologico, personale, geografico e storico del design. Ognuna di esse è un racconto, una storia e un mondo. L'approccio progettuale e artistico di Gamper, al limite dello spontaneo, è caratterizzato da una profonda conoscenza della storia del design; lo dimostra anche la successiva *performance* in cui taglia, smonta e riassume mobili originali disegnati da Gio Ponti<sup>18</sup> nel 1960, per dare vita a nuovi oggetti.

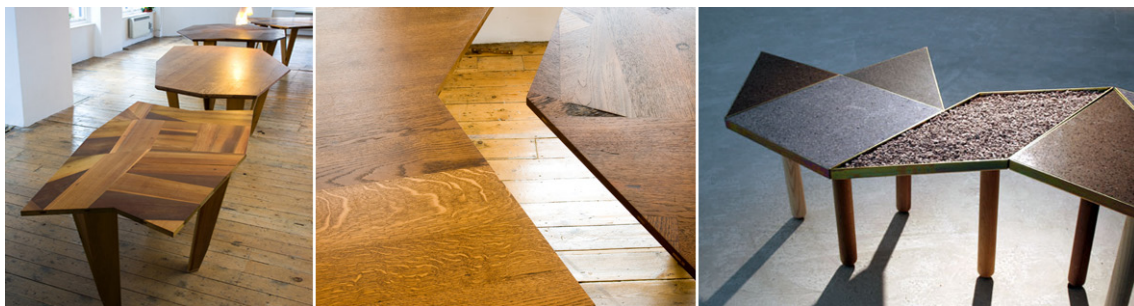
Viste tutte insieme, disegnano un paesaggio di tipi, di morfemi e di possibilità costruttive che danno vita a un nuovo linguaggio. Si edifica un vero e proprio "itinerario" che è bensì sostenuto dalle emergenze fenomeniche dei singoli pezzi, ma che li supera in una "riflessione" sull'idea di esemplare: in questa operazione si rilancia il tema della minima differenza tra arte e realtà, aggiornandola al campo culturale odierno, in cui la

---

Nacho Carbonell, *Craft Punk*, 2009.

realtà di partenza non è più il semplice "oggetto di turno", ma è quello che, essendo già completamente semantizzato, è già intrinsecamente "artistico".

Un simile processo non è neppure una forma di "distruzione", che è quello che molti testimoni hanno pensato e detto durante la sua *performance*, ma una forma di racconto, di dialogo sul potenziale "ri-fare", perché se c'è la fantasia, il concetto di fantasia è di creatività.



Nacho Carbonell assembla soprattutto materiali naturali e fibrosi, che combina, come nel caso di *Crop Collection*, su elementi filiformi di acciaio; dà forma, con l'uso di fibre di mais trovate nei campi, a strutture materiali di vari pezzi che si articolano l'uno vicino all'altro. Una formazione composta liberamente, che non si manifestano come prodotti autonomi, ma instabili e vivi, che insieme creano uno spazio intimo in rapporto col nostro vivere.

Gli oggetti così vivono nel momento di essere composti e montati, non esistono come oggetti immutabili, si ricompongono di volta in volta, la loro esistenza dipende dal loro intervento, dalla loro intenzionalità.

È l'intenzionalità pura che conferisce senza altre mediazioni valore alle opere, l'unicità dell'esperienza artistica che riflette l'unicità dell'esperienza interiore, la quale rivendica la propria arbitrarietà nel fondare il loro linguaggio e che li spinge a mettere in relazione e a tenere insieme cose apparentemente distanti tra loro.

---

Martino Gamper, Off Cut Table, 2008.

Martino Gamper, Terrazzo table, 2008.



## LA MATERICITA' DELL'IMMAGINE

Il design da sempre è un'ipotesi che intende farsi materia. Ciò significa che è un'arte concreta in cui gioca un ruolo fondamentale l'esperienza, la competenza circa l'ambito del fattibile con determinati materiali: creare, dunque, a partire da un limite fisico.

Più recentemente però, con l'emergere e il proliferare di nuovi materiali, design può non significare più ideare forme ed usi compatibili con un limite, quanto piuttosto determinare il limite – ovvero il materiale – che più si avvicina ad un concetto.

Così può accadere che si verifichi una costante ibridazione di materiali tradizionali con nuovi materiali iper-tecnologici; questa pratica rimanda direttamente ai possibili ispiratori del lavoro dei tre artisti-designer, ossia ai fratelli Campana<sup>19</sup>.

Non a caso, il solco segnato nel seno della cultura del design dai fratelli Campana rimanda a un versante della progettazione contemporanea di oggetti, capace di restituire un paesaggio creativo che si lega a pulsioni, desideri e azioni che ridisegnano il rapporto tra progetto e mondo.

Si mettono così in moto metodi e pratiche che aiutano una definizione non solo formale degli oggetti ma "ibrida", che racchiude implicazioni psicologiche, storiche ed economiche ampliando lo sguardo e i riferimenti ad un universo sociale ed umano in perenne trasformazione.



Come abbiamo detto più volte, i loro progetti, derivati al design, sono di difficile fattibilità industriale; sono oggetti borderline, dove artistico, artigianale e industriale trovano un corpo comune, proprio nei materiali scelti.

Questi sono quanto mai aderenti all'immagine che è dell'oggetto da realizzare; non si

---

Max Lamb, Rusty Sheet Steel Chair, 2008.

Max Lamb, Flat, 2008.

separano da essa se non per essere re-immessi nel circolo di quelle della collettività. La loro sperimentazione è il modo migliore per tradurre l'immagine in un oggetto materiale. Spesso sono i materiali che suggeriscono un'immagine e una ricerca di questa. Ad esempio Max Lamb si è distinto per il dialogo serrato con la natura e l'utilizzo di materiali completamente biodegradabili. Un ragionamento che oltrepassa lo spirito ambientalista che pervade il nostro tempo.

I suoi oggetti sono profondamente permeati dalla materia di cui sono fatti, su cui l'intervento manuale agisce con sicurezza millimetrica. Così, dalle sedute ottenute da grandi blocchi di marmo grezzo cavati in Cina fino ai bicchieri in vetro soffiato in cui ha inoculato un chicco di grano, i suoi progetti rappresentano sempre una tensione, anche emotiva, tra la natura e l'uomo, in un dialogo serrato che riflette il continuo tentativo di una reciproca dominazione.



Si chiama *China Granite Project*<sup>20</sup> uno degli ultimi lavori di Max Lamb; in una zona della Cina del Nord, sede di grandi cave di granito, ha realizzato un progetto che unisce l'imperfezione della materia alla misura del progetto. Una riflessione inedita sulla natura, sul predominio che esercita sull'umanità e sulle strategie degli uomini per cercare di dominarla. O almeno contenerla. A volte, ridisegnarla.

Ogni masso di granito è stato selezionato per le sue caratteristiche naturali, e solo una quantità minima di materiale è stato tagliato per raggiungere l'aspetto desiderato.

I tavoli e le sedute così ottenuti, fondono un'anima interna liscia e compatta del granito lucidato in un guscio di pietra grezza.

*"Essi devono essere visti come massi di granito naturale e utilizzati come mobil"*<sup>21</sup>.

Queste sue opere suggeriscono una primordialità che rimanda allo spirito più puro del design.

A differenza di alcune sue produzioni ottenute con processi computerizzati, molto spesso Lamb, scalpello alla mano, lavora faticosamente la materia; solo così osmoticamente l'immagine prende forma.

Affascinato dalle qualità intrinseche del polistirene, Lamb ha sviluppato un prototipo

di sedia in polistirolo per la sua ricerca durante il *Master of Arts* a Londra.

La *Polychair* è letteralmente intagliata in un unico blocco di polistirolo con un martello ad artiglio, e la fragilità del materiale ha costretto Lamb a indagare i modi per preservarne la forma, senza sacrificare però la tattilità del pezzo, arrivando così a completare il lavoro con un rivestimento in gomma poliuretanicca con una asciugatura molto veloce (3 secondi).

Pensiamo anche all'*Hexagonal Pewter Stool*, oggetto principe dei suoi *Exercises in seating*, si tratta di una colata di peltro fatta in apposite cavità da lui formate nella sabbia grezza di una spiaggia del sud della Cornovaglia; oppure ai *copper stools* realizzati combinando sofisticati metodi di fusione del rame e sua elettrodeposizione; o ancora, alla *starch chair*, ottenuta estraendo materiali biodegradabili come l'amido. Il suo realismo non trascura lo stretto nesso tra l'immagine e l'oggetto materiale dotato di particolari proprietà fisiche. Lamb, indagando l'immagine dell'oggetto contemporaneamente alla loro materia e al loro processo, decreta l'impossibilità dell'invenzione di svincolarsi dallo stato d'animo dell'autore.



L'impiego della sabbia come strumento di progettazione, ha permesso a Carbonell di creare dei sistemi di sedute plasmabili e deformabili. Le forme precedentemente create, vengono in un secondo momento rivestite con una colata di gomma.

L'idea di base è quella di creare pezzi di arredo sul posto, dando loro le caratteristiche dell'ambiente in cui sono costruiti, assumendo dimensioni ed estensioni derivanti dall'esistente. La forma varia con l'utilizzo, ma la sua funzione resterà invariata.

Il suo bollitore *Hot Kettle's* è così aderente alla sua presenza, che comunica lo stato attraverso il solo linguaggio del suo corpo, indicandoci come trattarlo.

La ricerca del materiale, nella dualità e nella contraddizione dell'oggetto nel trovare la sua forma, segue i principi della fedeltà.

Carbonell cerca di essere fedele a un materiale, generalmente utilizzandolo da solo e nella sua forma elementare. Celebra e valorizza ogni materiale per le sue intrinseche caratteristiche estetiche e funzionali, le proprietà e qualità. Utilizza un materiale che

già da solo contribuisce a mostrare quello che è.

Non cerca di forzare un materiale, ma piuttosto a guidarlo verso una forma che è ad esso accogliente, in un movimento creativo che sembra essere avvenuto spontaneamente, come se fosse dalla natura.

Così come i materiali esistenti in forma di oggetti, trovati e cercati, venivano trasfigurati nell'arte di Beuys con una pratica ora conscia ora inconscia, a testimoniare l'*esperienza estetica* come una reale ma possibile *eccezione*<sup>22</sup>, lo sperimentare di Gamper, con la materia pre-formata, estende al mondo del design l'imprevedibilità del *visibile*. La sua fedeltà ai materiali è così forte, che quando lavora su oggetti iconici come le sedute di Thonet, di Ponti o di Mollino, essi si trasformano in associazioni, rimandi, evocazioni, che tendono a restare nel corso stesso della loro presenza.

Questa forma di arte diretta diventa design diretto. È un *pensare per immagini* direttamente con forme materializzate in tre dimensioni.



Gamper è incline a ricondurre il suo personale approccio "diretto" con la definizione stessa del design. "Gli inglesi" dice "riconducono il significato della parola design all'etimo – *designating* – ossia *designare*: il design avrebbe a che fare cioè con l'idea di dare nome piuttosto che con il disegno in senso stretto"<sup>23</sup>.

Nel suo "ricollocare" con lo "scomporre", i singoli elementi si fanno colore da combinare insieme, sono cioè materia prima nel momento stesso della creazione, "*perché facendo, nel mentre si agisce, si comprende cosa si vuol fare, e come profumo, cerchi di far stare tutto bene insieme*"<sup>24</sup>.

---

Max Lamb, Nanocrystalline Copper Chair, 2008.

Max Lamb, Copper Stool, 2008.

Max Lamb, Poly Dining, 2008.

## LA MANUALITA' ATTIVA DELL'IMMAGINE

Nacho Carbonell lavora con le mani; Martino Gamper lavora con le mani; anche Max Lamb lavora con le mani.

Tagliare, spaccare, smontare, riassemblare, inchiodare, formare, colare, premere, a tanto altro ancora. Come amanuensi dell'arte-design essi praticano una cultura del progetto che si muove sempre su territori di confine, e che è fatta di continui sconfinamenti, scambi, attraversamenti, deviazioni interdisciplinari.

Paradossalmente, è contemporaneo nella misura in cui tutto ciò è ibrido.

Tutti si interrogano, non tanto su come creare ciò che ancora non c'è, ma su cosa fare di ciò che già c'è. Incrociare percorsi opposti. Mettere in cortocircuito le cose e i pensieri.

*"Voglio creare oggetti con le mie mani, e poi poter dare loro la mia personalità. Li trasformo in oggetti comunicativi che possano risvegliare emozioni ed immaginazione. In breve, quello che voglio creare sono oggetti con elementi immaginari o di fantasia, che ti consentano di fuggire dalla vita di ogni giorno".*

Questo pensiero di Carbonell, prende spunto dalla semplice constatazione che con la realizzazione "del fatto a mano" si rendono le cose più umane, perché capaci di *attivarsi* esteticamente. Sulla scia di queste concezioni nascono le opere oggetto della mostra del 2007 presso lo spazio di Rossana Orlandi al Salone di Milano; il giovane designer spagnolo ha presentato una serie di sedute dal titolo "Evolution"<sup>25</sup>.



Realizzate in cartapesta, fatta con giornali vecchi e poi applicata su strutture a rete metallica, le diverse sedute sono dotate di una protesi organica a forma di guscio.

---

Nacho Carbonell, Skin Collection, 2009.

In aperta critica con le pratiche del design seriale, Carbonell predilige inserire, negli oggetti che realizza, qualcosa di estremamente personale attraverso la manipolazione della materia e la strategica trasformazione delle sue opere in sistemi espansivi, capaci di risvegliare sensazioni e immagini solitamente represses nei manufatti industriali. Ciascuna seduta della serie "Evolution" è prodotta come pezzo unico in edizione limitata a sottolineare così, come ogni oggetto diventi un dispositivo in grado di cambiare collocazione o comportamento grazie alla sua derivatezza umana; lo stesso designer ama definirli "esseri".

Sono di fatto delle sculture, non sono solo degli *arredi compatti*; cioè presentano uno spazio potenziale nel volume stesso del loro linguaggio corporeo. Anche il vuoto che ne circonda il materiale così organizzato sembra farne parte, così che lo spazio circostante assume una forma vitale come continuazione degli oggetti stessi.

Lo "spazio" di ogni sua scultura non è solo quello che viene dato alla visione diretta, ma quello fatto e dato originariamente al tatto, sia al tatto prensile, sia al contatto che limita da un punto di vista corporeo il movimento in rapporto con esso.

La loro specificità plastica, consiste proprio nella resa visibile dello spazio tattile.

Le opere realizzate personalmente da Carbonell oggettivizzano perciò la creazione di una forma che coglie, esprime, rappresenta e formula l'interazione dell'uomo con il suo ambiente.



Le capacità manuali, soprattutto quelle dell'abilità di produrre e riprodurre le forme apparentemente perfette della natura, sono la nota distintiva anche di Lamb.

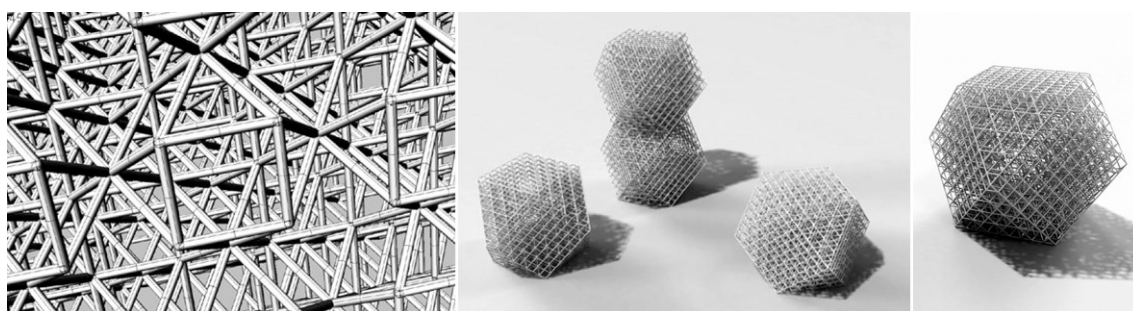
Egli rifiuta, o per meglio dire controlla, la perfezione del prodotto risultante della macchina, perché la cosa più difficile da ottenere da essa è quello di creare ciò che la mano fa senza fatica.

In lui c'è questa una duplice qualità di raggiungere le forme desiderate; quella di utilizzare i processi di produzione più innovativi, come ad esempio la sinterizzazione, per ottenere forme quasi perfette, che poi richiedono piccoli ritocchi di personalizzazione; e quella che lui direttamente e attivamente cesella, interra, ricopre e fonde materiali

scabri in forme ardite.

Nei suoi oggetti l'incontro tra l'organicismo formale e una certa complessità funzionale avviene in modo spontaneo e perfetto, senza ridondanza né rigidità estetica, verso una sincera economia della forma. Tra le tante soluzioni possibili, rintraccia quella più espressiva anche in rapporto con la cultura soggiacente; quest'appartenenza culturale non è solo nell'espressione del materiale e della tecnica, ma soprattutto nell'interpretazione della sua evoluzione e nel rispetto di ciò che c'è di straordinario nella tradizione.

Accade spesso che le sue origini emergono, combinandosi significativamente con il duro processo industriale e con la cura artigianale; una fusione tra alta e bassa tecnologia, che si concretizza in oggetti tanto crudi quanto intensi.



Martino Gamper, figura eccentrica rispetto alla sua generazione e ai codici consolidati riferiti agli artisti-designer, attraverso i suoi progetti fornisce una nuova modalità per rinnovare la pratica progettuale e la riflessione teorica a essa collegata.

Tutto il suo lavoro è in una *partenza*. Il momento stesso della creazione.

La sua manualità è seconda solo allo strumento che utilizza per produrre l'oggetto artistico. Media l'immagine con gli attrezzi del falegname e dell'artigiano. La sua prima azione espressiva è spesso il "tagliare" che lo conduce verso l'incontrovertibilità della decisione presa; tagliando egli scopre anche la natura intima dei materiali, ne assaggia le qualità e le resistenze, scoprendo così la comprensione dell'aspetto stilistico dell'oggetto su cui opera.

Lui lo definisce un lavoro di "archeologia", in effetti si entra all'interno dello stesso percorso di pensiero.

Si potrebbe obiettare che, proprio perché la maggior parte dei loro lavori sono un'espressione artistica inevitabilmente legata alla mano, essi aderiscono più propriamente alla forma dell'"arti-design"<sup>26</sup>. Dalla sua abbiamo che l'arti-design si esprime nella tradizione, nella storia e nel tempo calcolato con i ritmi di chi opera, appunto nel tempo, con le proprie mani. Forse è lecito chiedersi perché un certo tipo di artigia-

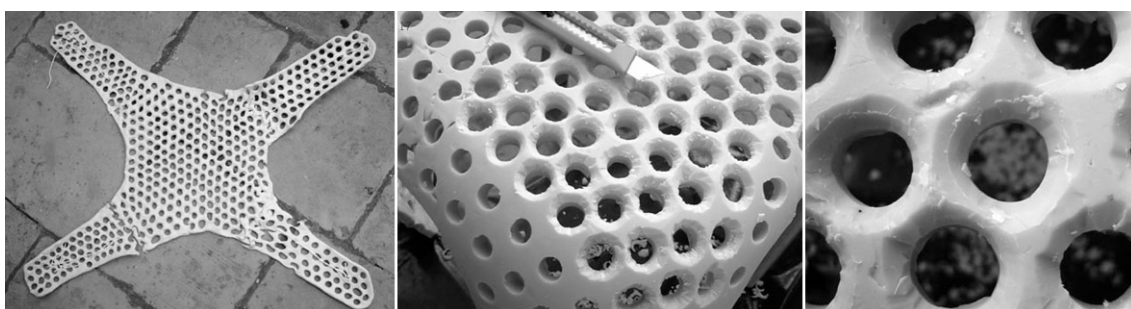
---

Max Lamb, SLS Stool, 2008.

nato appare a tutti più congeniale che non la pratica del design, legata al *processo* del progetto, senza luogo né tempo.

Ma queste valutazioni vengono subito superate se consideriamo che gran parte del lavoro svolto dai tre artisti-designer, si presenta attivamente come un individualistico modo di porsi di fronte ad importanti questioni culturali ed etiche, per il piacere di migliorare con la fantasia molti degli oggetti quotidiani.

Questi oggetti sono prodotti per lo più negli atelier-laboratorio, nello studio o in un padiglione industriale e non sono, normalmente, il risultato di una divisione del lavoro: il piacere dell'autore è quello di poter curare personalmente l'intero processo di realizzazione.



La maggior parte dei loro progetti che si fanno oggetti, sono stati ideati ed editati in pochi esemplari o in serie limitate; questo è fondamentalmente dovuto al tempo che essi richiedono per essere "fatti" e ai costi ancora molto alti di realizzazione. Il risultato appartiene al singolo processo creativo, determinando così continue differenze nei pezzi.

Nulla diventa prestabilito formalmente.



## SEGUIRE IL LINGUAGGIO DELLE IMMAGINI

Tutte le opere dei tre artisti-designer sono caratterizzate da un continuo *crossover* tra scultura, arti applicate e design. Nei loro lavori - disegni, sedie, tavoli, progetti di performance - continui sconfinamenti attraversano i vari universi dell'arte, con un occhio di riguardo al passato più o meno recente degli oggetti "pseudo funzionali" dell'arte povera.

Ne nasce una concezione innovativa dell'oggetto d'arte-design, sentita come una creazione che ha senso e valore solo nel momento in cui modifica uno spazio e la percezione che di esso ha lo spettatore.



È intrigante associare la pratica artistica dei tre designer, almeno negli intenti, a quella di una certa Arte povera. Benché questa poetica partecipasse all'ideologia per cui si doveva contestare l'arte in quanto in una società neo-capitalista essa è merce, quindi ricchezza e in definitiva potere, il primo merito dell'Arte povera, da un certo punto di vista odierno, è stato proprio quello di produrre oggetti d'arte nella consapevolezza dei limiti della situazione socioeconomica. Dunque una radicale contemporaneità.

Nel termine coniato da Germano Celant c'è il senso dell'eliminazione dell'inutile e del superfluo: "Qui un'arte povera, impegnata con l'evento mentale e comportamentistico, con la contingenza, con l'astorico, con la concezione antropologica, l'intenzione di gettare alle ortiche ogni "discorso" univoco e coerente (...). Un momento freschissimo che tende alla de-cultura, alla regressione dell'immagine allo stato pre-iconografico"<sup>27</sup>.

Parole grosse, come s'addice a un avvenimento della fine degli anni '60, ma è indubbio che quella poliforme e spiazzante povertà dell'arte povera, negli intenti, è così ric-

---

Max Lamb, China Granite Project, 2009.

ca di intenzioni culturali e poetiche, molte delle quali sono riscontrabili nella poetica dell'arte-design e qui sviluppata dai tre.



Non è forse in quella peculiarità di assemblatore che Gamper esprime pragmaticamente a investigare quelle soglie sensoriali del corpo umano in rapporto alla realtà esterna?

Sono di fatto ambizioni che si collocano tra arte povera e arte-design: *"Ogni oggetto ha il suo momento di gloria e una volta che questo è passato, ogni singolo pezzo dovrebbe essere reinserito nel ciclo evolutivo"* - sostiene Gamper, e aggiunge – *"Dunque, perché dovrei venerare un oggetto prodotto industrialmente se ne esistono ancora centinaia di copie, che poi sono prodotti seriali che il loro progettista non ha mai toccato né visto?"*<sup>28</sup>.

Interagendo con il pubblico, le sue opere trasmettono i suoi concetti ed esibiscono la poliedricità delle sue tecniche e, avvalendosi di notevole intuito ed estemporaneità creativa, procede a vere e proprie installazioni permanenti.

Si mette in evidenza, così, il loro libero atteggiamento; perché allora vincolarsi a prodotti predeterminati?

Fondamentalmente è così che gli artisti-designer si sono posti il problema della libertà del loro linguaggio, non più legato al sistema, alla coerenza visiva, ma alla coerenza "interiore" delle loro *immagini interne*, e su queste hanno realizzato opere estremamente "vere".

Un lavoro teso alla registrazione "dell'irripetibilità di ogni istante", che presuppone il rifiuto di ogni sistema e di ogni aspettativa codificata. Un libero agire svincolato ed imprevedibile, un frustrare l'aspettativa, che permette loro di rimanere sempre al confine tra arte-design ed evento vivificante; una vera rivoluzione.

Un esistere *rivoluzionario* che sporadicamente si fa presente anche in altri artisti-designer, come Aranda/Lasch, Tord Boontje, Tom Dixon, Matthias Pliessing, Peter Marigold e altri ancora, che già nel loro agire si sono posti questo recupero del libero progettarsi e progettare.

Carbonell, Gamper e Lamb esaltano, inoltre, il carattere empirico e non speculativo del loro lavoro, sottolineando il dato di *fatto*, la presenza fisica dell'oggetto e il comportamento del soggetto in rapporto al loro sistema "compiuto", senza alcuna intermediazione utile alla comprensione dell'uso e della funzione.

*"La funzione in certi casi non precede affatto l'oggetto, anzi viene generata dalla presenza dell'oggetto. La poetica progettuale inventa la funzione come la frase poetica inventa la parola che usa e sottomette"*<sup>29</sup>.



Non è interessante sapere se la gente utilizzerà o meno i loro oggetti, è interessante, invece, scoprire i procedimenti, quello che si può fare con il materiale, che tipo di forma ottenere; la funzione in questo caso è residuale in quanto alibi.

Dire, "questa è una scultura! no, questo è design", non è affatto importante.

Quello che conta è l'immagine poetica che polarizza altre immagini, e che guardandole, toccandole, vi sia un senso di piacere, senza il necessario sapere che cosa siano.

La loro costante ricerca nella sovrapposizione fra l'idea e l'immagine, li porta all'acquisizione di elementi strumentali, non ancora direzionati e sistematizzati, quali la forma, la materia, lo spazio (diventato ora anche lo spazio dell'azione).

Queste componenti linguistiche ritornano così in campo quali paradigmi primigeni, liberi da ogni sistema di collocazione iconologica. Sono cioè elementi di un farsi, che non si vincolano all'oggetto del "realizzare", ma si presentano per "immaginare" se stessi, a dar corpo a quell'universo invisibile di arnheimiana memoria.

È quella capacità di fare le immagini soltanto e nel momento stesso in cui si fanno le cose. Quelle immagini prodotte da un pensiero senza coscienza assimilabile a un pensiero dell'immediatezza, per cui l'immagine viene istantaneamente e diventa così, quasi immediatamente, progetto, oggetto, forma.

In queste immagini che vengono da dentro e che si rappresentano immediatamente, non si produce alcun segno di caducità.

È questa una caratteristica che troviamo spesso nelle opere d'arte.

---

Nacho Carbonell, Atelier.

## NOTE

<sup>1</sup> Cfr. A. BRANZI, *“Sette gradi di separazione”*, nel catalogo della mostra The New Italian Design, Ed. La Triennale di Milano, 2007.

<sup>2</sup> Dall'Argan ne abbiamo un'interpretazione che pur se riferita all'architettura, la riteniamo valida anche per altre discipline: *“Il tipo si configura come uno schema dedotto attraverso un processo di riduzione di un insieme di varianti formali a una forma-base comune. Se il tipo è il risultato di questo processo regressivo, la forma-base che si trova non può intendersi come mero telaio strutturale, ma come struttura interna della forma o come principio che implica in sé la possibilità di infinite varianti formali e, perfino, della ulteriore modificazione strutturale del tipo stesso”*. G. C. ARGAN, *“Sul concetto di tipologia architettonica”*, in *Progetto e destino*, Il Saggiatore, Milano, 1965, p. 77.

<sup>3</sup> G. KUBLER, *La forma del tempo*, Einaudi, Torino, 1976, p. 83.

<sup>4</sup> E. MARI, *Autoprogettazione?*, Edizioni Corraini, Mantova, 2008. È un libro catalogo pubblicato per la prima volta col titolo *“Proposta per un'autoprogettazione”*, curato dal centro Duchamp e stampato in occasione della mostra alla Galleria Milano nel 1974.

<sup>5</sup> Cfr. J. ALBERS, *Search versus Re-Search*, Trinity College Press, Hartford, Conn., 1969.

<sup>6</sup> L. PAREYSON, *“I teorici dell'Ersatz”*, 1963, cit. in R. DE FUSCO, *Il design che prima non c'era*, Franco Angeli, Milano, 2008, p. 37.

<sup>7</sup> (1919-2009) Artigiano-artista americano, famoso per le sue sedie e dondoli interamente lavorati a mano, amava dire: *“Lavorare un pezzo grezzo di legno per fare un oggetto utile e completo è la saldatura fra l'uomo e il materiale”*.

<sup>8</sup> Citato in H. READ, *Art Now*, Cambridge University Press, Cambridge, 1933 ( Cfr. N. WARBURTON, *La questione dell'arte*, Einaudi, Torino, 2004, p. 33).

<sup>9</sup> D. SYLVESTER, *Interviste a Francis Bacon*, Skira, Milano, 2003, p. 128.

<sup>10</sup> Si tratta di uno di quei vocaboli anglosassoni, di purissima origine latina, composta da *formare* e dalla preposizione *per*, che in genere significa l'andare fino in fondo in qualche operazione, il compierla alla *per-fezione*.

<sup>11</sup> *“If Gio Only Knew”*, Design Miami/Basel – design performance, Markthalle, Basel 12-16 June 2007.

<sup>12</sup> *“Total Trattoria”*, The Aram Gallery 110 Drury Lane, Covent Garden, London, 7 March - 26 April 2008.

<sup>13</sup> *SuperStories, 2nd Triennial of contemporary art, fashion and design*, Hasselt, Belgium, Feb-May 2009

<sup>14</sup> *Stanze e Camere + 100 Chairs in 100 Days*, Triennale Design Museum, Milano, 6 Ottobre – 8 Novembre 2009.

<sup>15</sup> La sua opera *Merzbau*, iniziata nel 1923 e alla quale lavorò fino al 1943, anno in cui venne distrutta sotto un bombardamento, è la summa della sua ricerca ed è da considerarsi come la prima esperienza di arte ambientale o environment; in essa egli ha unito in un'unica entità i diversi generi artistici: pittura, assemblage, scultura e architettura. Schwitters è stato un artista dotato di una grande ansia di rinnovamento dei mezzi espressivi tradizionali e di un'ampia creatività che lo ha spinto a esplorare oltre il mondo della pittura, anche quello della scultura, della grafica

pubblicitaria, della musica e della poesia; per questo possiamo considerarlo un antesignano che ha influenzato e tracciato la strada allo sviluppo di alcune correnti artistiche contemporanee. Consapevole del suo prezioso apporto al continuum della storia dell'arte, Schwitters in un suo scritto quasi profetico afferma: "So di essere un fattore importante nello sviluppo dell'Arte e so che tale rimarrò per sempre. (...) So con la massima certezza che verrà il momento in cui tutta questa generazione sarà influenzata da me e da tutte le altre importanti personalità del movimento astratto. Temo però di non poter vivere questa esperienza. Perciò raccolgo manoscritto su manoscritto, schizzo su schizzo, e quadro su quadro, tutti firmati e accuratamente imballati (...) Questa è l'eredità che lascio a un mondo col quale non sono in lite, sebbene non mi capisca ancora". (K. Schwitters, *Ich und meine Ziele*, in "Merz", n. 21, Hannover 1931).

<sup>16</sup> M. LAMB, *Biography* 2008, www.maxlamb.org.

<sup>17</sup> Droog Design, considerato come la vera e propria avanguardia del design contemporaneo, nasce in Olanda nei primi anni '90, in un clima culturale che nell'ambito del design iniziava a manifestare la propria insofferenza nei confronti della tradizione geometrica del movimento De Stijl. I suoi fondatori sono Gijs Bakker e Renny Remakers legati entrambi all'Academy Eindhoven, a cui si sono poi aggiunti, Richard Hutten, Hella Jongnerius, Tord Boontje (ex studenti). "*Droog in olandese significa secco, ovvero chiaro, essenziale, determinato, schietto, senza fronzoli. La fondazione nasce all'insegna di una interpretazione del design alternativa ripetto a quella che produce la cultura dominante e globalizzante.(...). È una ricerca critica positiva basata su principi e valori etici quali l'ecosostenibilità, o l'attenzione ad un rapporto bilanciato tra locale e globale, così come tra cultura industriale e artigianale. Il neo-artigianato tecnologico che Droog Design sostiene tende alla ridefinizione del panorama degli oggetti d'uso quotidiano*". In: M. L. BAZZICALUPO, *Nuove espressioni del design contemporaneo*, CUSL, Milano, 2007, p. 91.

<sup>18</sup> Sono le forniture che Gio Ponti progettò per l'Hotel Parco dei Principi a Sorrento.

<sup>19</sup> I progetti dei fratelli Fernando e Huberto Campana, sono un'altra interessante espressione di quella corrente di pensiero e pratica che si rifà al Ready-made. Anche loro praticano l'arte dell'assemblaggio creativo di materiali poveri, quelli delle favelas, fonte di costante ispirazione, attraverso l'utilizzo di utensili elementari componendo prodotti di furniture design dal linguaggio giocoso, vitale.

<sup>20</sup> Cheng Nan Zhuang, Hebei Province, China, aprile 2009.

<sup>21</sup> Max Lamb, aprile 2009.

<sup>22</sup> Cfr. M. DONA', Joseph Beuys. *La vera mimesi*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo, 2004.

<sup>23</sup> M. GAMPER, "Gio Ponti translated", *Domus*, 911, febbraio 2008.

<sup>24</sup> Ibid.

<sup>25</sup> La serie *Evolution* è costituita da tre pezzi: "*One man chair*" è indicato per i momenti di riflessione personale; "*The bench*" offre un "bozzolo" in cui isolarsi dalla folla; "*The lovers chair*" mette romanticamente a disposizione della coppia uno spazio privato, proteggendola da sguardi indiscreti.

<sup>26</sup> Cfr. R. DE FUSCO, *Il design che prima non c'era*, Franco Angeli, Milano, 2008.

<sup>27</sup> G. CELANT, *Arte povera: appunti per una guerriglia*, "Flash Art", n. 5, novembre-dicembre 1967.

<sup>28</sup> "*L'Olimpo del design spalanca le porte a Martino Gamper*", di S. PERELDA in *Alto Adige*, 4 marzo 2008.

<sup>29</sup> F. CARMAGNOLA, "Disguiser", in *Opos* 1991-2000, Abitare Segesta Editrice, Milano, 2001, pp. 146-147.



---

«La comunicazione dell'immagine fa entrare le persone dentro ad un segreto, che mi auguro, le catturi.»

Max Lamb

---

# QUINTA PARTE

## CONCLUSIONI GENERALI



## CONCLUSIONI

Il compito principale di una ricerca sul design, è quella di generare una riflessione critica sulla disciplina e sui suoi possibili modi di procedere.

Il lavoro si basa sul rintracciare i fondamenti stessi della disciplina a partire da un approccio trasversale che trova il suo principale referente nel mondo dell'arte. Nel rendere visibile il rapporto tra arte e design, su come si è sviluppato nel tempo e di come nel tempo ha assunto diverse forme e significati, si è individuata quella specifica identità espressiva, qui definita come arte-design.

Lungo l'intera esposizione si evince come l'arte-design non solo ha la capacità di essere l'espressione della nostra vita sociale e della realtà, ma ne modella l'immagine, compenetrando di valore estetico il mondo.

In questo modo si può affermare che la realtà porta il segno dell'uomo, e circolarmente se ne modifica l'atteggiamento, permettendo nuove forme di percezione.

La comprensione dell'arte-design e il suo procedere verso il progetto ha nel linguaggio per immagini la chiave interpretativa per rendere accessibili quegli spazi creativi collocati tra il pensiero e l'azione. Il *pensiero per immagini* e la formazione dell'*immagine interna non cosciente*, rivelano quel punto di vista privilegiato al compimento, alla conoscenza e alla comprensione dell'arte-design.

Possiamo così riassumere le principali intenzioni della ricerca:

- affermare che la relazione tra arte e design sia parte sostanziale della ricerca propria sul design;
- comprendere che la specifica identità espressiva dell'arte-design sia un importante fattore di promozione dell'innovazione, non solo tecnica, ma anche sociale e culturale;
- progettare e pensare per *immagini* costituisce uno scenario di apertura e di conoscenza capace di farsi portatore di nuovi strumenti e nuovi metodi di lavoro.

La disciplina del design può essere pensata come un grande territorio; proprio come per ogni forma artistica, basa la sua esistenza culturale sulla diversità d'espressione. Questa diversità molto spesso si impone e prende il sopravvento, fino a scoraggiare qualsiasi tentativo di sintesi.

I confini culturali del design, per fare un'immagine, potrebbero sembrare come quelli del Mediterraneo cui Braudel ci esorta a non dimenticarne l'insieme delle diversità quale vera e unica identità.

È immergersi così in un grande mare, per seguire correnti di esperienze uniche capaci



di innescare un pensiero alternativo in grado di *liberare* quel vincolo asimmetrico tra il mondo materiale e il benessere sociale.

In questo mare problematico si muove l'arte-design.

L'arte-design non è stato finora ben individuato dalla critica specialistica perché non si è mai manifestato con un chiaro programma d'attuazione; esso si è venuto costituendo in seguito ad una complessa serie di cause.

Innanzitutto la produzione artistica dalla seconda metà dell'800 in poi, ha subito un'evoluzione stilistica ed estetico-teorica tale da differenziarsi notevolmente rispetto qualsiasi sua condizione precedente.

Dal canto suo il design, nato più o meno nello stesso periodo come *industrial design*, ha subito altrettante trasformazioni, soprattutto teoriche, al punto che oggi non risponde più al modello definito alla sua origine.

Già questo duplice cambiamento costituisce una sorta di avvicinamento delle due esperienze. Ma è soprattutto l'impulso dell'arte che ha influito decisamente a determinare quell'ambito che qui abbiamo definito arte-design. Un termine che racchiude in esso tutte le problematiche dell'arte, del design e di riflesso di una certa pratica artistico-artigianale. Secondo la nostra interpretazione l'arte-design si valorizza proprio in quanto sintesi e sviluppo di quelle conoscenze che ad essa si applicano e che contribuiscono a definirne il valore socio-culturale.

L'arte-design non è comprensibile esclusivamente rintracciandone e ripercorrendone la singolare e specifica evoluzione, bensì è parte di un contesto più generale, di una mappa entro cui trovano un posto e assumono un ruolo le diverse risorse culturali e le pratiche che sono collegate alla sua visione e alla sua rappresentazione.

L'arte-design si costituisce come un fenomeno estetico consistente, che si fonda sulla concezione dell'oggetto artistico come dispositivo che crea relazioni sociali e più in generale sul binomio "arte contemporanea" e "benessere materiale e immateriale" di una comunità. L'aspetto comunitario dell'arte-design coinvolge di conseguenza vari soggetti pubblici e privati, istituzioni ed artisti, competenze scientifiche differenziate che vanno dalla filosofia estetica, alla sociologia, all'antropologia culturale, alla critica d'arte, all'organizzazione di eventi, alla progettazione architettonica.

Nella realtà occidentale postindustriale, così come nei paesi delle economie emergenti (Cina e Brasile *in primis*), l'arte-design svolge non solo il ruolo di costruzione simbolica comunitaria ma anche quello di evento che connette vari soggetti sulla base di un'esperienza comune materiale o immateriale condivisa nell'evento stesso. Le rassegne d'arte-design che attualmente proliferano sul globo ne sono una conferma.

Sotto questa luce, fermo restando il segno di emancipazione sociale che viene evidenziato dalla crescita dei consumi culturali e quindi l'indice di progressivo avvicinamento verso l'autodeterminazione dei soggetti che vi possono accedere, l'arte-design mira comunque ad uno scopo ulteriore che consiste nella coincidenza del momento produttivo dell'esperienza estetica con quello del consumo della stessa

---

(*performance* ed esposizioni dedicate), e pertanto, si pone al di là della costruzione di beni simbolici, privilegiando la condivisione di processi culturali attraverso i quali i soggetti entrano in contatto e si riconoscono.

Di conseguenza l'arte-design non è un prodotto che si rivolge ad un "pubblico" ma un processo che coinvolge diversi soggetti nel momento operativo e che si rivolge a tutti coloro che lo intercettano nel momento fruitivo, orientandone l'immaginazione, le aspettative, i comportamenti, gli affetti e le memorie. La complessità dell'arte-design risiede nella sua semplice evidenza del manifestarsi, in quella possibilità espressiva di dare differenti interpretazioni della vita.

Nell'arte-design si parla dell'"artista-designer" così come si parla dell'autore di un'opera d'arte.

L'"artista-designer" è un individuo, con un punto di vista individuale sulla vita, e il design risultante si basa su questa individualità. È l'opposto di un "industrial-designer", che viene incaricato dall'industria e che deve risolvere problemi per l'industria: in generale progetta prodotti che hanno tutte altre caratteristiche e complessità riscontrabili in una diretta applicazione e collocazione sul mercato. La pratica dell'arte-design, invece, apre notevoli riflessioni e implicazioni dirette sull'esistenza degli oggetti, poiché non esclude di fatto né la pratica manuale del fatto a mano, né tantomeno quella degli oggetti prodotti con processi tecnologici particolarmente innovativi.

L'"artista-designer" opera con la manualità e la creatività quali caratteristiche dei loro progetti di *specific-site design*. Il loro peculiare modo di lavorare è segnato dal recupero di materiali poveri, banalizzati dalle pratiche quotidiane, coniugati con altri decisamente più innovativi, soprattutto per quelli con caratteristiche funzionali di legante; attraverso una rigorosa libertà d'approccio progettuale vengono riutilizzati e trasformati in oggetti di alto valore non solo estetico, ma anche economico. Ma fondamentalmente le proprietà uniche della loro concezione e immaginazione possono manifestarsi a prescindere del loro grado di materializzazione.

Il punto di partenza è sempre l'*immagine* che si fa materiale, poi si elabora una forma e alla fine si giunge alla funzione dell'oggetto, studiandone anche l'ergonomia, i limiti e le possibilità. La curiosità di indagare le possibilità offerte da un qualsiasi materiale spinge l'atto creativo lontano dal punto in cui si è inizialmente manifestato e porta l'"artista-designer" a sperimentare orizzonti nuovi e inaspettati, nel costante tentativo di tradurre un'emozione in un oggetto che incarna un'anima sospesa tra materiale e immateriale, tra design e arte, tra funzione e senso. Si tratta di pratiche "ibride" che partono da una visione aperta sul mondo e aiutano a tracciare una sorta di itinerario culturale attraverso cui ricostruire un percorso sostenibile di produzione e progettazione materiale.

Seguendo la scia riflessiva e interpretativa in chiave fenomenologia, dovremmo esaminare che la percezione delle opere degli "artisti-designer" prescinde dalla loro oggettualità, per

trasferirci l'immagine stessa che esse rappresentano. Si compie cioè una "separazione" tra " *quel che è presentato e il modo in cui si presenta al nostro sguardo*". In tal senso non esiste una rappresentazione più o meno artistica, ma soltanto modi diversi di esprimere il contatto primordiale tra il nostro corpo e la realtà esterna mediante immagini mentali.

È necessario così comprendere che l'arte-design non è un'entità chiusa e compiuta, ma aperta e allargata, rappresentando solo uno dei possibili poli su cui ruota il processo artistico del design. Analogamente, la comprensione fenomenica del design è sferica, e non esiste un polo cui corrisponda un polo opposto. Finché le nostre ricerche si limitano a girare intorno a quell'unico polo dell'arte-design, la nostra visione rimarrà incompleta.

Nasce così la possibilità di individuare una possibile concettualizzazione, un dato interpretativo che mette al centro della conoscenza l'*immagine*, capace di aprire scenari speculativi che sono collegati tanto al funzionamento del pensiero quanto alle modalità dell'azione creativa.

È così che la lettura delle immagini diviene essa stessa una pratica culturale. La comprensione di un'opera si allarga così al progetto, o meglio al processo, che dovrebbe inoltre condurre a rendere meno nette le distinzioni tra pensiero e azione, tra idea e pratica.

Il linguaggio per immagini contribuisce a delimitare gli ambiti entro cui si costituiscono i soggetti, ed entro cui i soggetti a loro volta definiscono la loro identità; soggetti e non individui, visto che la cultura, in questo caso la cultura visuale, entra in gioco quando gli individui divengono soggetti.

Su queste basi l'artista-designer pone all'esterno di sé qualche cosa di reale e materiale, realizza questo passaggio da un'idea, ovvero da una realtà interiore, ad una cosa ovvero ad una realtà materiale esterna. Il pensiero ha una vitalità che fa il movimento. È una immagine simultanea al movimento e simultanea è la trasformazione in forme che diventano oggetti artistici.

In questo processo di materializzazione mediante una cosa da un'*immagine interna* definita *non cosciente*, sempre cangiante, sempre attiva, trasformativa, l'artista-designer obbedisce non soltanto ad un bisogno di utile, ma anche ad un'idea di bellezza. Con l'assunzione dell'*immagine interna non cosciente*, la rappresentazione per immagini, visiva o linguistica, liberandosi dalla ripetizione e dalla riproduzione, penetra nel campo della riflessione e della conoscenza.

Una conoscenza dell'immagine è dunque destinata a favorire una migliore intelligenza dei processi, a volte oscuri e profondi, del conoscere e dell'agire.

---

## ASPETTATIVE E POSSIBILI RISULTATI

Le spiegazioni fin qui fornite non vogliono assolutamente interferire con il flusso vitale del lavoro degli artisti-designer, ma vogliono soltanto accennarvi ed invitare ad un rapporto con esso. È stato indispensabile seguire un orientamento variegato, comunque indirizzato ad approfondire l'attività teorica e pratica del processo costitutivo della forma attraverso l'*immagine interna*.

Occorrerà dunque fornire una migliore conoscenza dei vari orientamenti che vanno sotto il nome di arte-design.

Solo così si potrà passare ad un confronto critico con questa disciplina, confronto che si annuncia particolarmente fruttuoso specie con l'ausilio della tradizione fenomenologica ed ermeneutica, dato che esse hanno affrontato la tradizione della critica estetica, e con la proposizione interpretativa del *pensiero per immagini*.

Ci si prospettano risultati di grande interesse e alcuni di questi possono essere:

- indagini tematiche relative alla definizione dell'arte-design e alla identificabilità degli oggetti artistici come tali, con particolare riguardo alle sfide che gli sviluppi più recenti delle arti pongono alla teoria estetica del design;
- indagini tematiche relative al rapporto tra esteticità e artisticità, e dunque all'esperienza estetica in genere degli oggetti artistici;
- questioni riguardanti l'ontologia dell'oggetto artistico mutuato al design ovvero i modi di esistenza delle opere d'arte-design;
- questioni riguardanti l'arte-design, con particolare riferimento al suo sviluppo, in quanto terreno sul quale le dinamiche dell'estetica si incontrano con quelle elaborate nell'ambito dei cosiddetti Cultural Studies e Visual Studies, per indicare un approccio all'analisi degli oggetti artistici attento non solo alla storia che le precede e le influenza, ma anche alla cultura che le circonda.

## METODI PER LO SVILUPPO DEI RISULTATI

Trattandosi di una ricerca teorica di base, la verificabilità dell'ottenimento dei risultati che la ricerca si prefigge è legata soprattutto alla qualità e alla quantità delle pubblicazioni e degli incontri di studio che questa potrà produrre.

Si dovrà tenere conto di un certo numero di pubblicazioni, della loro rilevanza intrinseca, della loro collocazione, con particolare riferimento ai risultati della ricerca, ossia alla capacità di tali lavori di:

- fornire una migliore conoscenza di autori e aspetti poco noti in Italia dell'arte-design;
- fornire una migliore conoscenza di autori e aspetti poco noti in Italia del pensiero fenomenologico, soprattutto francese, tedesco e russo, e del

- pensiero ermeneutico;
- approfondire il rapporto fra arte-design e autori classici e contemporanei della storia dell'arte e del design;
  - incrementare i contatti tra studiosi italiani e studiosi di stranieri dell'arte-design;
  - ampliare il numero di testi e pubblicazioni rilevanti dell'arte-design, del pensiero fenomenologico ed ermeneutico cui si è fatto riferimento disponibili nella nostra lingua, anche attraverso antologie tematiche e raccolte di saggi;
  - fornire una migliore conoscenza con testi e pubblicazioni rilevanti sulla filosofia delle immagini;
  - fornire una migliore conoscenza con testi e pubblicazioni rilevanti sul linguaggio delle immagini e sul pensiero per immagini;
  - individuare una possibile concettualizzazione che a partire proprio dal modello interpretativo (il pensare per immagini) possa generare nuove idee finalizzate alla didattica.

## CHIUSURA

*"Dalle architetture che ci hanno impressionato e condizionato, conserviamo dentro di noi delle immagini. Immagini che possiamo far rivivere e interrogare mentalmente. Ma questo non basta per creare un nuovo progetto né una nuova architettura. Ogni progetto esige immagini nuove. Le nostre "vecchie" immagini possono soltanto aiutarci a trovare le immagini nuove.*

*Durante la progettazione il pensare per immagini è sempre un pensare in termini di totalità. Perché, per sua natura, l'immagine ci fa vedere in tutta la sua interezza la porzione di realtà immaginata (...).*

*Produrre immagini interiori è un processo naturale che tutti conosciamo. È parte integrante del pensare. Pensare associativamente, selvaggiamente, liberamente, ordinatamente e sistematicamente per immagini, per mezzo di immagini architettoniche, spaziali, colorate e sensuali – ecco la mia definizione prediletta del progettare.*

*Mi piacerebbe poter trasmettere agli studenti questo pensare per immagini come metodo di progettazione".*

Peter Zumthor, *Insegnare l'architettura, imparare l'architettura*, 1996.

in *Pensare architettura*, Electa, Milano, 2003, p.57.

---

## NOTE BIOGRAFICHE





## NACHO CARBONELL

<http://www.nachocarbonell.com/>

### NOTA BIOGRAFICA

Nacho Carbonell nasce a Valencia, Spagna nel 1980.

Si laurea nel 2003 presso l'Università spagnola "Cardenal Herrera C.E.U.", e nel 2007 all'Accademia di Design di Eindhoven, con i progetti "Dream of sand" and "Pump it up", che hanno ricevuto entrambi un'ottima accoglienza da parte della critica e del pubblico partecipanti alle presentazioni.

Durante ed in seguito al corso di studi, segue uno stage presso il "Vincent de Rijk and at Joris Laarman Laboratory".

Attualmente Nacho Carbonell lavora con un gruppo designer chiamato "AtelierDorp" nello spazio ricavato all'interno di una chiesa del 20° secolo ad Eindhoven, nei Paesi Bassi.

### PREMI

2009

"Designer of the Future", DesignMiami Basilea, Svizzera

"Design of the year nomination: Lover's Chair"- Design Museum Londra, Regno Unito

2007

Winner Grand Prix SEB 150 years

### MOSTRE

2009

"Objects Rotterdam", DesignHuis stand, Paesi Bassi

"DesignHuis", Li Edelkort Retrospective, Paesi Bassi

FUMI gallery, Regno Unito

"Milan Design Week", Galleria Rossana Orlandi, Italia  
 "Milan Design Week", Droog, Italia  
 "Milan Design Week", DesignMiami, Spazio Fendi, Italia  
 Vivid Gallery, Paesi Bassi  
 "DesignMiami Basel", Galleria Rossana Orlandi, Svizzera  
 "ExperimentaDesign Lisbon", Portogallo  
 "Corn", FUMI gallery, , Regno Unito  
 "Brainport", Happy Living, Paesi Bassi  
 "StrijpX", Chaos and Order, Paesi Bassi

## 2008

"Family of Forms" at DesignHuis, Eindhoven, Paesi Bassi  
 "SuperStore Four", Modefabrik, RAI, Amsterdam, Paesi Bassi  
 "Milan Design Week", Spazio Rossana Orlandi, Italia  
 "Dutch Design" Hotel Artemis, Paesi Bassi  
 "Seoul Design Olympiad", Corea del Sud  
 "Nowwhere/Now/Here", LAB, Spagna  
 "Venice Biennale", Kessels Kramer and Droog, Italia

## 2007

"Designersblock", Milan 2007, Italia  
 "Family of forms", DesignHuis, Paesi Bassi  
 "Exhibition: Salon del Mueble de Valencia", Spagna  
 "DESIGN PARADE" international design festival.

## 2006

INJUVE award Exhibition in Circulo Bellas Artes Madrid, Spagna

## RASSEGNA STAMPA

## 2009

"Diseño Interior", n° 202, Spagna  
 "Monument", n° 90, Australia  
 "Neo2", 02/09, Spagna  
 "The New York Times Magazine", May 31, USA  
 "Crossroad", April, Ungheria  
 "Frits", n° 3, Paesi Bassi  
 "Woonbedrijvighei", n° 2, Paesi Bassi  
 "d(X)i", n° 32, Spagna  
 "De Volkskrant", 18 February, Paesi Bassi



"The Art Newspaper", 11 June  
"Archistorm n° 37", Francia  
"De Architect", n° 6, Paesi Bassi  
"T1 textile & living", n° 3, Belgio  
"Urbis", n° 50, Australia  
"SpazioCasa", April, Italia  
"Thema", June, Svizzera  
"Vogue Living", September/October, Australia  
"Axis", n° 141- Giappone  
"Cubes", n° 39, Singapore  
"UIT", October, Paesi Bassi

## 2008

"NRC Handelsblad newspaper", 12 January, Paesi Bassi  
"NRC newspaper", 15 January, Paesi Bassi  
"Intramuros magazine", n° 134 January/February, Francia  
"Experimenta magazine", January issue, Spagna  
"Icon Magazine", Products section, April issue, Regno Unito  
"Int. Herald Tribune", Milan Report, [28 April], Usa  
"NY Times", Milan Report, [1 May], Usa  
"Dwell.com", Milan Review: Nacho Carbonell, May  
"Dezeen.com", Evolution Collection, May, Regno Unito  
"Experimenta", n° 60 May, Spagna  
"Elle Décor India", Featured product: Por las ramas, May, India  
"ICON", June, Regno Unito  
"Book, Beachlife, Frame", Paesi Bassi  
"Soups", n° 85, Paesi Bassi  
"Abitare", n° 484, Italia  
"Purple Fashion Magazine", n° 9, Francia  
"CasaD", n° 37, Italia  
"LAB Design Magazine", n° 5/44, Russia  
"I.D.", Jan/Feb, USA  
"Eigenhuis & Interieur", n° 4, Paesi Bassi  
"The New York Times", Monday, November, Usa  
"International Herald Tribune", November 20, Usa

## 2007

"ICON magazine, April, Regno Unito  
"Elle Wonen magazine", June, Paesi Bassi

---

"Diario Qué!", 25 September, Spagna  
"De Volkskrant newspaper, 25 October, Paesi Bassi  
"Zero Decora magazine" n° 11, Spagna  
"Intramuros magazine", n° 133 November/December, Francia  
"AXIS magazine n° 12 December, Giappone  
"Domus magazine", n° 908 November, Italia  
"Casa Brutus magazine", November, Giappone  
"Cover, Design Cina", n° 44, Cina

#### BIBLIOGRAFIA WEB

<http://www.nachocarbonell.com/>  
<http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/6198/design-miami-craft-punk-at-milan-design-week-09.html>  
<http://www.designmiami.com/basel/2009/spotlight/#>  
<http://www.dezeen.com/2008/04/28/evolution-by-nacho-carbonell/>  
<http://mocoloco.com/archives/011918.php>  
<http://www.galleryfumi.com/FumiGallery.html#>  
[http://www.domusweb.it/upd\\_design/article.cfm?idtipo=2&id=338](http://www.domusweb.it/upd_design/article.cfm?idtipo=2&id=338)

---



## MARTINO GAMPER

<http://www.gampermartino.com/>

### NOTA BIOGRAFICA

Nato a Merano nel 1971, Martino Gamper, dopo un apprendistato come falegname presso il mobiliere Peter Karbacher, dedica un paio d'anni a viaggiare per il mondo, mantenendosi il più delle volte con lavori di falegnameria.

Successivamente si iscrive all'Università di Arti Applicate e all'Accademia di Belle Arti di Vienna, dove segue un corso di scultura tenuto da Michelangelo Pistoletto e corsi di design industriale.

Nel 1994, prima di laurearsi, inizia a collaborare con lo studio di Matteo Thun, e trasferitosi nel 1996 a Milano, lavora come freelance per importanti studi di design internazionali.

Nel 1998 si sposta a Londra, Regno Unito, in cui vive da allora, per frequentare un master nel dipartimento di design del prodotto presso la Royal College of Arts, conseguendo il diploma nel 2000 e dove incontra i membri del nascente gruppo di graphic designer Åbäke, suoi attuali collaboratori.

Aprire quindi un proprio studio, *gampermartino design*, sviluppando oggetti in edizione limitata, di produzione semi-industriale ed installazioni.

I suoi lavori sono stati esposti in diversi spazi espositivi e museali, come ad esempio il V&A, il Design Museum, Sotheby's, e l'Oxo Tower a Londra; la Nilufar Gallery a Milano; il Kulturhuset a Stoccolma; il MAK a Vienna, la National Gallery ad Oslo e svariati altri.

### PUBBLICAZIONI

Martino Gamper, "Piccolo Volume II", Martino Gamper, 2009.

Trattoria Team, "Total Trattoria Handbook", Martino Gamper, 2008.

Martino Gamper, "100 Chairs in 100 Days", Martino Gamper, 2007.

Martino Gamper, "What Martino Gamper did between two-thousand and two-thousand&four", Martino Gamper, 2004.

MOSTRE\_(\*Indica le personali)

2009

"Stanze e Camere + 100 Chairs in 100 Days", Triennale Design Museum, Milano, Italia\*

"Sitting and Seating", Nilufar Gallery, Milano, Italia

"Autoprogettazione Revisited", Architectural Association, Londra, Regno Unito

"Chair Arch", with \*Wallpaper & Ercol, V&A Museum, Londra, Regno Unito

"Boule to Braid", Curated by Richard Wentworth, Lisson Gallery, Londra, Regno Unito

"Super Contemporary", Design Museum, Londra, Regno Unito

"U.F.O Art & Design", NRW Forum, Dusseldorf, Germania

"Beyond Kiosk - Modes of Multiplication", Mudam, Lussemburgo

"Feierabend", Kate MacGarry Gallery, Londra, Regno Unito

"Gio Ponti Translated", Nilufar Gallery, Milano, Italia

"SuperStories", Triennial of contemporary art, fashion and design, Hasselt, Belgio

2008

"Nowhere Now Here Now", LABoral, Gijón-Asturias, Spagna

"Mollino-Gamper, Frieze Art Fair, Salon 94, Londra, Regno Unito

"Wouldn't It Be Nice", Somerset House, Londra, Regno Unito

"Inspirations", Conran, Londra, Regno Unito

"A Recent History of Writing and Drawing", ICA, Londra, Regno Unito

"Undiszipliniert", Kunsthalle Exnergasse, Vienna, Austria

"Flight of the Dodo", Project, Dublino, Irlanda

"Manifesta7", Fortezza/ Fanzensfeste, Italia

"Here There and Everywhere", Leeds Met, Leeds, Regno Unito

"Prototypes & Experiments", Aram Gallery, Londra, Regno Unito

"Receiving", Wright, Chicago\*, Usa

"Designer of the Future", Design Miami, Basilea, Svizzera

"Salone del Mobile", Nilufar Gallery, Milano, Italia

"Total Trattoria", The Aram Gallery, Londra, Regno Unito \*

"Designer of the Year", Design Museum, Londra, Regno Unito—winner of furniture category

"Wouldn't It Be Nice", Museum für Gestaltung, Zurigo, Svizzera.

2007

"Cose", Galleria Prisma, Bolzano, Italia

"Wouldn't It Be Nice", Centre d'Art Contemporain, Ginevra, Svizzera

"Gio Ponti Translate by Martino Gamper", Nilufar Gallery, Milano, Italia  
"A 100 chairs in 100 Days", 5 Cromwell Place, Londra, Regno Unito \*  
"Getting it Louder", British Council traveling exhibition, Guangzhou, Cina  
"If Gio Only Knew", design performance, Design Miami/ Basel, Basilea, Svizzera  
"Salone del Mobile", Nilufar Gallery, Milano, Italia  
"Confronting the Chair", solo show, Design Museum, Londra, Regno Unito \*

2006

"Chairs for Walking-Chair", Walking Chair Gallery, Vienna, Austria\*  
"No Entry", with Ron Arad, Chain, Chain, Chain Gallery, Londra, Regno Unito  
"Miss-Fit", Freiraum Museumsquartier, Vienna, Austria  
"Seequence", Chain, Chain, Chain Gallery, Londra, Regno Unito  
"Tigenes", National Gallery, Oslo, Norvegia  
"Talents", Ambiente, Messe Francoforte, Germania

2005

"Zoo Art Fair", in collaboration with M+R Gallery, Londra, Regno Unito  
"Book Corner at Frieze Lounge" exhibition design for Frieze Art Fair, Londra, Regno Unito  
"Plans for Other Days" exhibition with Janfamily, Lungomare Gallery Bolzano, Italia  
"Martino, Rainer, Maki & Kajsa say: Guten Apetitt", Design Mai, Berlino, Germania  
"Britain Loves Fashion", traveling exhibition British Council Chongqing, Cina

2004

"We Connect", with åbäke at Studio Camuffo, Venezia  
"10 X 10", 100% design, Earls Court, Londra, Regno Unito  
"What Martino did between 2000-2004", Book exhibition at M+R Gallery, Londra, Regno Unito  
"A40" carpet exhibition at Aram Gallery, Londra, Regno Unito  
"Some Furniture I've Always Wanted to Make", M+R Gallery, Londra, Regno Unito\*

2003

"Inside-out", Lungomare Gallery, Bolzano, Italia  
"Oxo Peugeot Design Awards", Oxo Tower, Londra, Regno Unito  
"Walking Carpet", Village Fete, with Eddy Mundy, V&A, Pirelli Gardens, Londra, Regno Unito  
"Waste to Taste", Sotheby's, Londra, Regno Unito  
"The Book Corner", traveling exhibition, Vilnius book fair, Vilnius, Lituania  
"Design-UK", Viaduct shop, Londra, Regno Unito

---

2002

- "Book Corner", traveling exhibition, Tallinn Art Hall, Tallinn, Estonia
- "Woodlands", installation, Bloomberg Headquarters, Londra, Regno Unito
- "Book Corner", traveling exhibition, Art & Photograph Gallery, Londra, Regno Unito
- "Coming Home", light installation, Design Museum, Londra, Regno Unito
- "Book Corner" traveling exhibition, British council, Milano, Italia

2001

- "Bricolage", installation, MAK, Vienna, Austria
- "We Make Remake", Village Fete - V&A, Pirelli gardens, Londra, Regno Unito
- "Ex-position", Citee des Arts, Parigi, Francia
- "Lost and Found", British Council exhibition, Kulturhuset Stoccolma, Svezia
- "Eleven", 138 Kingsland Rd, Londra, Regno Unito

PREMI

2008

- "London Design Museum's furniture award" (with "100 Chairs")
- "Designer of the Future", Design Miami/Basel, Switzerland

BIBLIOGRAFIA WEB

- <http://www.gampermartino.com/>
- <http://www.triennaledesignmuseum.it/mostre?id=mostre/martino-gamper.htm&bg=b6dfa4>
- <http://www.nilufar.com/prodottiDesigner.php?inizio=0&count=41&idDesigner=67&indiceDes0>
- <http://www.designmiami.com/basel/2008/spotlight/#>
- [http://www.domusweb.it/upd\\_design/article.cfm?id=716&idtipo=2](http://www.domusweb.it/upd_design/article.cfm?id=716&idtipo=2)
- [http://www.domusweb.it/upd\\_design/article.cfm?id=684&idtipo=2](http://www.domusweb.it/upd_design/article.cfm?id=684&idtipo=2)
- [http://www.domusweb.it/upd\\_design/article.cfm?id=314&idtipo=2](http://www.domusweb.it/upd_design/article.cfm?id=314&idtipo=2)
- <http://www.wallpaper.com/video/interiors/making-of-the-wallpaper-chair-arch/42939792001>
- [http://www.fondazioneclaudiobuziol.org/docs/Giuria\\_ABoD/Gamper\\_eng.pdf](http://www.fondazioneclaudiobuziol.org/docs/Giuria_ABoD/Gamper_eng.pdf)
- [http://www.culturaitalia.it/pico/modules/event/it/event\\_1550.html?regione=lombardia&T=1256385879640](http://www.culturaitalia.it/pico/modules/event/it/event_1550.html?regione=lombardia&T=1256385879640)
- [http://www.flashartonline.it/interno.php?pagina=onweb\\_det&id\\_art=395&det=ok&articolo=Trattoria-Sociale---Martino-Gamper](http://www.flashartonline.it/interno.php?pagina=onweb_det&id_art=395&det=ok&articolo=Trattoria-Sociale---Martino-Gamper)
- <http://www.id-mag.com/article/martinogamper/>



## MAX LAMB

<http://maxlamb.org/>

### NOTA BIOGRAFICA

Nato a St. Austell in Cornovaglia nel 1980, Max Lamb si laurea alla Northumbria University a Newcastle in Inghilterra nel 2003, con tesi in Design tridimensionale.

Con il progetto 'Bookend' vince l'"International Design Award 2003" promosso da Hettich, e con 'Mr.Stools' vince il "Peter Walker Award for Innovation in Furniture Design New Designers 2003".

Dopo la laurea, Max Lamb lavora come designer presso lo studio "Ou Baholyodhin" di Londra, dove collabora a progetti di grafica e di interior design per ristoranti, negozi, allestimenti ed interni residenziali, continuando contemporaneamente a sviluppare ed esporre le proprie opere.

Nel 2006 completa il diploma di Master presso il Royal College of Art, mettendo a punto uno specifico approccio al design orientato al processo.

Successivamente, riprende l'attività di designer, iniziata prima della laurea, presso Tom Dixon LTD, collaborando alla progettazione per la serie dei "Progetti speciali".

Nel 2008 Diventa Professore di design Industriale presso la ECAL di Losanna.

Una spiccata sensibilità per i diversi contesti internazionali, coltivata attraverso viaggi in Cina, India, Nigeria, Giappone e molti altri luoghi, e una speciale attrazione per i materiali naturali e per gli spazi aperti, sottendono l'attività di Max Lamb.

Le sue opere sono state esposte in molte città, tra cui Tokio, Stoccolma, Milano, Londra, Regno Unito, Regno Unito Basilea, Svizzera e Miami.

MOSTRE\_(\*Indica le personali)

2008

"Max Lamb", Johnson Trading Gallery, New York, Usa\*

---

"Beau Sauvage", Gallery Libby Sellers, Londra, Regno Unito  
"Materialism", Gallery Fumi, Londra, Regno Unito  
"Birds, Bats, Bees", Phillips de Pury, Londra, Regno Unito  
"Design Miami/Basel", Johnson Trading Gallery, Basilea, Svizzera  
"Designer of the Future", Design Miami/Basilea, Svizzera

## 2007

"Miami Cypress Wood Chair", Wolfsonian Museum, HSBC PB, Miami, Usa  
"Design Miami", Johnson Trading Gallery, Moore Building, Miami, Usa  
"New Stuff", Johnson Trading Gallery, New York, Usa  
"Decompression Chamber", Northern Gallery of Contemporary Art, Sunderland, Regno Unito  
"Design Mart", The Hub, Sleaford, Regno Unito  
"100% Futures", Earls Court, Londra, Regno Unito  
"Gradual", Graduates of the RCA, Cromwell Road, Londra, Regno Unito  
"Deptford Design Challenge", Royal Festival Hall, Londra, Regno Unito  
"Lomographic World Wall", Trafalgar Square, Londra, Regno Unito  
"Design Mart", The National Centre for Design, Sleaford, Regno Unito  
"Max & Hannah Lamb", Godolphin House, Cornwall, Regno Unito  
"Sacrifice and Investment", Design Miami/Basilea, Svizzera  
"Top Ten", British Council, Milano, Italia  
"Design Mart", Design Centre North, Barnsley, Regno Unito  
"Inspired by Cologne", Imm Cologne, Germania

## 2006

"Max Lamb & Robert Phillips", Canary Wharf, Londra, Regno Unito  
"Design Mart", Design Museum, Londra, Regno Unito  
"The Show 2", Royal College of Art, Londra, Regno Unito  
"Made by Machine", Milan Design Week, Italia  
"Made in Nigeria", Yaba College of Technology, Lagos, Nigeria  
"Y" Series (ISOS Collection)", Furniture Works, Londra, Regno Unito  
"The Greenhouse", Stockholm Furniture Fair, Svezia  
"Made in Nigeria", British Council, Lagos Nigeria  
"Y" Series", The Furniture Show, Birmingham, Regno Unito

## 2005

"The Shop", The Royal College of Art, Londra, Regno Unito  
"Launch 2005", The Castle Keep, Newcastle upon Tyne, Regno Unito  
"Salone Satellite", Milan Design Week, Italia  
"The Greenhouse", Stockholm Furniture Fair, Svezia

---



"ISOS Collection", Furniture Works, Londra, Regno Unito  
"ISOS Collection", The Furniture Show, Birmingham, Regno Unito  
2004

"Work in Progress Show", The Royal College of Art, Londra, Regno Unito  
"Design UK Selection", Gainsborough Studios, Londra, Regno Unito  
"Made in Newcastle", Hamals Design Shop, Newcastle upon Tyne, Regno Unito  
"Pulse", Earls Court, Londra, Regno Unito  
"Salone Satellite", Milan Design Week, Italia  
"Design London", Superstudio 13, Milan Design Week, Italia  
"The Show '04", Furniture Works, Londra, Regno Unito  
"The Greenhouse", Stockholm Furniture Fair, Svezia

2003

"New Designers", Urban Interiors, Commonwealth Institute, Londra, Regno Unito  
"Max Fraser's Design Pick of 2003", Gainsborough Studios, Londra, Regno Unito  
"New Designers 2003", Business Design Centre, Londra, Regno Unito  
"Degree Show", Northumbria University, Newcastle, Regno Unito  
"The State I'm In", Northumbria University, Newcastle, Regno Unito

PREMI

2008

"Designer of the Future" Design Miami/Basilea, Svizzera

2007

Candidatura per "Designer of the Future" Design Miami/Basilea, Svizzera

2003

The Peter Walker Award for Innovation in Furniture Design

Hettich International Design Awards

BIBLIOGRAFIA WEB

<http://maxlamb.org/>

<http://www.johnsontradinggallery.com/maxlamb/>

<http://designmuseum.org/design/max-lamb>

<http://www.dezeen.com/2008/06/09/solids-of-revolution-by-max-lamb/>

<http://vodpod.com/watch/824426-max-lamb-design-miami-basel-2007>

[http://www.xymara.com/index/designerscorner/Interviews/12237/Max\\_Lamb\\_](http://www.xymara.com/index/designerscorner/Interviews/12237/Max_Lamb_)

[Interview\\_p1.htm](#)

<http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/7590/max-lamb-china-granite-project.html>

<http://www.wallpaper.com/gallery/interiors/london-design-festival-2009/17051353/20730#nav>

<http://www.artnet.com/artist/424915283/max-lamb.html>

---



BIBLIOGRAFIA GENERALE  
SITOGRAFIA



## BIBLIOGRAFIA OPERE CITATE

- ALBERS J., *Search versus Re-Search*, Trinity College Press, Hartford, Conn., 1969.
- ANCeschi L., *Autonomia ed eteronomia dell'arte*, Vallecchi, Firenze, 1959.
- ANTOMARINI B. (a cura di), *La percezione della forma. Trascendenza e finitezza in Hans Urs von Balthasar*, Aesthetica Preprint, Centro Internazionale Studi di Estetica, Palermo, 2004
- ARCHIPOV V., *Design del popolo. 220 invenzioni della Russia post-sovietica*. Isbn Edizioni, Milano, 2007.
- ARIELLI E., *Pensiero e progettazione. La psicologia cognitiva applicata al design e all'architettura*, Bruno Mondadori, Milano, 2003.
- ARISTOTELE, *Dell'anima*, III, 7, 431a 15-18, traduzione, introduzione e commento a cura di G. MOVIA, Luigi Loffredo Editore, Napoli, 1979.
- ARGAN G.C., *Progetto e oggetto*, Medusa, Milano, 2003.
- ARMANDO D., FIORI NASTRO P., MASINI F.(a cura di), *Fantasia di sparizione, formazione dell'immagine, idea della cura*, Nuove Edizioni Romane, Roma, 1997.
- ARNHEIM R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 2002.
- BACHELARD G., *La formation de l'esprit scientifique*, Vrin, Paris, 1967, (La formazione dello spirito scientifico, Raffaello Cortina, Milano, 1995).
- BARILLI R., *L'arte contemporanea. Da Cezanne alle ultime tendenze*, Feltrinelli, Milano, 2005.
- BASSI A., *Design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incognito*, Electa, Milano, 2007.
- BASSI A., *Design anonimo in Italia: oggetti comuni e progetto incognito*, Electa, Milano, 2008.
- AA.VV., *Sconosciuti e familiari. oggetti di design anonimo prodotti in svizzera dal 1920*, Hoepli, Milano, 1993.
- BASSO P., *Il dominio dell'arte, semiotica e teorie estetiche*, Meltemi editore, Roma, 2002.
- BENJAMIN W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi, Torino, 2000.
- BLOEMINK B., CUNNINGHAM J., (a cura di) *Design?Art. functional objects from Donald Judd to Rachel Whiteread*, Merrel, New York, 2004.
- BOLOGNA F., *Dalle arti minori all'industrial design, teoria di una ideologia*, Laterza, Bari, 1972.

- BRANDI C., *Carmines o della pittura*, Roma, Editori Riuniti, 1992.
- BRANDI C., *Segno e immagine*, Il Saggiatore, Milano, 1960, riedizione Aesthetica, Palermo, 2001.
- BRANZI A., *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira editore, Milano, 2006.
- BRANZI A., *Introduzione al design italiano. Una modernità incompleta*, Baldini&Castoldi, Milano, 1999.
- BRUSATIN M., *Arte come design. Storia di due storie*, Einaudi, Torino, 2007.
- BRUSATIN M., Voce "Artigianato", in *Enciclopedia*, Einaudi, Torino, 1977.
- BRUSATIN M., *Storia delle immagini*, Giulio Einaudi, Torino, 2002.
- CASTIGLIONI, MAGISTRETTI, MANGIAROTTI, MENDINI, SOTTASS, *"Maestri del Design"*, Mondadori, 2005
- D'ANGELO P., *Ars est celare artem. Da Aristotele a Duchamp*, Quodlibet Studio, Macerata, 2005.
- D'ANGELO P., *Cesare Brandi. Critica d'arte e filosofia*, Quodlibet Studio, Macerata, 2006.
- A. DE MARTINI, R. LOSITO, F. RINALDI, (a cura di) *Antologia di saggi sul design in quarant'anni di Op. cit.*, Franco Angeli, Milano, 2006.
- DANTO A., *L'abuso della bellezza. Da Kant alla Brillo box*, Postmedia-books, Milano, 2008.
- DE FUSCO R., *Parodie del design, Scritti critici e polemici*, Umberto Allemandi & C., Torino, 2008.
- DE FUSCO R., *Il design che prima non c'era*, Franco Angeli, Milano, 2008.
- DEMARTIS L., *L'estetica simbolica di Susanne Katherina Langer*, Aesthetica, Palermo, 2004 .
- DE MICHELI M. ( a cura di), *Scritti di Picasso*, SE, Milano, 1998.
- DICKIE G., *Art and the Aesthetic*, Cornell University Press, Ithaca (N.Y.), 1974.
- DONA' M., *Joseph Beuys. La vera mimesi*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo, 2004.
- DORFLES G., *Introduzione al disegno industriale*, Einaudi, Torino, 1972/2001.
- CALI' C. (a cura di), *Husserl e l'immagine*, Aesthetica, Palermo, 2002.
- CANGUILHEM G. e LECOURT D., *L'epistemologia di Gaston Bachelard*, Jaca Book, Milano, 1997.
- CARMAGNOLA F., PASCA V., *Minimalismo, etica delle forme e nuova semplicità nel design*, Lupetti, Milano, 1996.
- FAGIOLI M., *Istinto di morte e conoscenza*, Nuove Edizioni Romane, Roma, 1972.
- FAGIOLI M., *Teoria della nascita e castrazione umana*, Nuove Edizioni Romane, Roma, 2008(9).
-

- FARGNOLI D., *Gli angeli ribelli. Forme e contenuti del pensiero geniale*, Wichtig, Milano, 1995.
- FLORENSKIJ P., *Le porte regali. Saggio sull'icona*, Adelphi, Milano, 1977.
- FLUSSER V., *Filosofia del design*, Bruno Mondadori, Milano, 2003.
- FOSSATI P., *Il design in Italia. 1945-1972*, Einaudi, Torino, 1972.
- FREGOSO L., *Fenomenologia e poetica dell'immagine in Gaston Bachelard*, ITINERA, Milano, 2002.
- GARRONI E., *Immagine Linguaggio Figura*, Laterza, Roma-Bari 2005.
- HÄRLE C.C., (a cura di), *Ai limiti dell'immagine*, Quodlibet, Macerata, 2005.
- HEIDEGGER M., *Lettera sull' "umanismo"*, trad. di F. VOLPI, Adelphi, Milano, 1995.
- HOLTON G., *L'intelligenza creatrice*, Armando, Roma, 1984.
- HUSSERL EDMUND, *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, trad. it. a cura di E. FILIPPINI, Einaudi, Torino, 1965.
- HUSSERL E., *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, vol. I e II, Einaudi, Torino, 2002.
- KANT I., *Critica del giudizio*, Laterza, Bari, 1970.
- KUBLER G., *La forma del tempo*, Einaudi, Torino 2002.
- KUBLER G., *La forma del tempo. La storia dell'arte e la storia delle cose*, Einaudi, Torino, 1976.
- LANGER S. K., *Sentimento e forma*, Feltrinelli, Milano, 1965.
- MALDONADO T., *Disegno Industriale: un riesame*, Feltrinelli, Milano, 1991.
- MAGRELLI V., *Profilo del dada*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2006.
- MANZINI E., JEGOU F., *Quotidiano Sostenibile. Scenari di vita urbana*, Edizioni Ambiente, Milano, 2003.
- MARI E., *Progetto e passione*, Bollati Boringhieri, Torino, 2003.
- MEDDA A., *Destination: Limited-Edition Design\_60 mete imperdibili*, Electa, Milano, 2008.
- MUNARI B., *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*, Laterza, Bari, 1989.
- NOEVER P., *Donald Judd, Hatje Cantz*, Germania, 2003.
- PANOFSKY E., *La prospettiva come "forma simbolica". E altri scritti*, Feltrinelli, Milano, 1961.
- PISELLI F. (a cura di), *Estetica, Vita e pensiero*, Milano 1992.
- READ H., *Art Now*, Cambridge University Press, Cambridge, 1933
-

RIEGL A., *Problemi di stile*, Feltrinelli, Milano, 1963.

RUSSO L. (a cura di), *Attraverso l'immagine*. In ricordo di Cesare Brandi, Aesthetica, Palermo, 2006.

RUSSO L. (a cura di), *Esperienza estetica*, A partire da John Dewey, Supplementa, Centro Internazionale Studi di Estetica, Palermo, 2007

SYLVESTER D., Interviste a Francis Bacon, Skira, Milano, 2003, p. 128.

TORTOLINI M. e STASI A.G., *Il laboratorio di immagine e scrittura creativa; Prassi e teoria - una ricerca sul pensiero rappresentativo*, Ibiskos Editrice Risolo, Empoli, 2007.

VITTA M., *Il progetto della bellezza. Il design tra arte e tecnica, 1851-2001*, Einaudi, Torino, 2001.

WARBURTON N., *La questione dell'Arte*, Einaudi, Torino 2004.

WUNENBURGER J. J., *Filosofia delle immagini*, Einaudi, Torino, 1999.

ZUMTHOR P., *Pensare architettura*, Mondadori Electra, Milano, 2003.

## BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

AA.VV., *Il coraggio delle immagini*, Nuove Edizioni Romane, Roma, 1994

AA. VV., *Immagine della linea*, Nuove Edizioni Romane, Roma, 1998

BARILLI R., *Informale Oggetto Comportamento*, vol. I e II, Feltrinelli, Milano, 1979

BARILLI R., *Prima e dopo il 2000. La ricerca artistica 1970-2005*, Feltrinelli, Milano, 2006

BELTRAN A., *Arte Rupestre Preistorica*, Jaca Book, Milano, 1993

BRANDI C., *Teoria generale della critica*, Einaudi, Torino, 1974.

BRANZI A., *Sette gradi di separazione*, nel catalogo della mostra The New Italian Design , Ed. La Triennale di Milano, 2007.

CAPASSO A., Design e ready made, in *Op.cit.*, n°128, gennaio 2007.

DE FUSCO R., *La riduzione culturale. Una linea di politica della cultura*, Dedalo Libri, Bari, 1976.

DORFLES G., *Ultime tendenze nell'arte d'oggi. Dall'informale al Neo-oggettivale*, Feltrinelli, Milano, 2001

FUKASAWA N., MORRISON J., *Super Normal, Sensation of the Ordinary*, Lars Muller Publishers, Baden, 2007

- GAMPER M., *100 Chairs in 100 Days and its 100 Ways*, Dent -De-Leone, Great Britain, 2007
- GOODMAN N., *I linguaggi dell'arte*, il Saggiatore, Milano, 2008
- GREGOTTI V., *Il disegno del prodotto industriale*, Electa, Milano, 1986
- HASTING J., *Unmonumental The object in the 21st century*, Phaidon, London, 2007
- KRAUSS R. E., *L'originalità dell'Avanguardia e altri miti modernisti*, Fazi Editore, Roma, 2007
- KUMAR K., *Le nuove teorie del mondo contemporaneo. Dalla società post-industriale alla società post-moderna*, Einaudi, Torino, 2000
- MANZINI E., Design come arte delle cose desiderabili, in *Op.cit.*, n° 78, maggio 1990.
- MANZINI E., *Design-ricerca-prospettive, relazione presentata al «Seminario sul design e la ricerca nelle Università italiane»*, Napoli luglio 2007.
- MARI E., *Autoprogettazione?*, Corraini, Mantova, 2008
- MARZONA D., *Minimal art*, Tashen, Hohenzollernring, 2005
- MEYER J., *Minimalism*, Phaidon, 2000
- MUNARI B., *Arte come mestiere*, Editori Laterza, Bari, 1966
- MUNARI B., *Fantasia*, Editori Laterza, Bari, 1977
- NOUGIER L., *L'arte della preistoria*, TEA, Milano, 1994
- OBRIST H. O., *Interviste*, Charta, Milano, 2003
- PANSERA A., *Il design del mobile italiano dal 1946 a oggi*, Laterza, Roma-Bari, 1990
- PAPARONI D., *L'arte contemporanea e il suo metodo*, Neri Pozza, Vicenza, 2005
- PERNIOLA M., *L'arte e la sua ombra*, Einaudi, Torino, 2000
- VAGHEGGI P., *Contemporanei. Conversazioni d'artista*, Skira, Milano, 2006
- WORRINGER W., *Astrazione e empatia. Un contributo alla psicologia dello stile*, Einaudi, Torino 1975.

## ARTICOLI

- ANONIMO, "Aninimo, sconosciuto, ignorato", *Domus*, n 811, gennaio 1999, pp.68-72.
- ARGAN G.C., *Progetto e oggetto*, Medusa, Milano, 2003, riprende l'articolo Arte, Artigianato, Industria,



pubblicato in *"Comunità"*, rivista del Movimento Comunità diretta da A. Olivetti, anno III, n 5, settembre-ottobre 1949, pp. 60-62.

BRADAMANTE L., "Hans Belting. Oltre la storia dell'arte verso la Bildwissenschaft", *AA.VV.*, n 4, 2004, p. 39.

CARMAGNOLA F., "Disguiser", Opos 1991-2000, *Abitare* Segesta Editrice, Milano, 2001, pp. 146-1

CELANT G., "Arte povera: appunti per una guerriglia", *Flash Art*, n. 5, novembre-dicembre 1967

D'AMATO G., L'arte applicata come "forma simbolica", *Op.Cit.* n 72, Maggio 1972.

ITO F. e PICCHI F., "Naoto Fukasawa-Jasper Morrison. Naoto + Jasper = Super Normal", *Domus*, n 894, luglio-agosto 2006, pp.30-35.

KOIVOU A., "100 sedie", *Abitare*, n 479, febbraio 2008, pp.101-109.

KOIVU A., "Milano, Salone del mobile, 7 giovani designer", *Abitare*, n 484, agosto 2008, pp.91-102.

KOIVU A. e PIZZI M., "Alti e bassi del design 2008", *Abitare*, n 487, novembre 2008, pp.125-136.

MANZINI E., "Design come arte delle cose amabili", *Op.cit.*, n 78, maggio 1990.

MURANI B., "Compasso d'Oro a ignoti", *Ottagono*, 27, dicembre 1972.

PERELDA S., *"L'Olimpo del design spalanca le porte a Martino Gamper"*, *Alto Adige*, 4 marzo 2008.

PASCA V., "Il design oggi" relazione presentata al Convegno "Design\_studies. Il design fra teoria e progetto", Università La Sapienza di Roma, 10 ottobre 2007, *Op. cit.*, 131, gennaio 2008.

PICCHI F., "Gio Ponti translated by Martino Gamper", *Domus*, n 911, febbraio 2008, pp.152-159.

PIZZI M., "Chi è l'artigiano moderno ? Conversazione con Richard Sennett, Paolo Deganello e Davide Rampello", *Abitare*, n 491, aprile 2009, pp.150-170.

WOLLHEIM R., "Minimal Art", *Arts Magazine*, gennaio 1965.

"Arte, Artigianato, Industria", *Comunità*, rivista del Movimento Comunità diretta da A. Olivetti, anno III, n 5, settembre-ottobre 1949.

## FILMOGRAFIA

*Le Mystère Picasso*, (Francia, 1956). Regia, soggetto e sceneggiatura: Henry-Georges Clouzot. Fotografia: Claude Renoir. Musica: George Auric. Montaggio: Henri Colpi. Interpreti: Picasso, H.-G. Clouzot. Durata: 78 min.

## CATALOGHI MOSTRE

Catalogo della mostra *"Gli artisti del MAC"*, Galleria Bompiani, Milano, aprile 1951.

*"Italy: the new Domestic Landscape"*, a cura di Emilio AMBASZ, Museum of Modern Art, New York, 1972,

*"DONALD JUDD. Architektur"*, MAK, Vienna febbraio-Aprile 1991.

ZELEVANSKY L., *"Beyond Geometry. Experiments in Form, 1940s-70s"*, LACMA, Los Angeles, 2004

GOLDSTEIN A., *"A minimal future? Art as object 1958-1968"*, MOCA, Los Angeles, 2004

ROSENTHAL M., *"Joseph Beuys, Actions, Vitrines, Environments"*, Menil Foundation, Houston, 2004. Questo volume viene pubblicato in occasione della mostra Joseph Beuys, Actions, Vitrines, Environments a The Menil Collection, Houston dal 8 ottobre 2004 al 2 gennaio 2005 e alla Tate Modern, Londra dal 4 febbraio 2005 al 2 maggio.

*"If Gio Only Knew"*, Design Miami/Basel – design performance, Markthalle, Basel 12-16 June 2007.

VERVOORDT A., VISSER M., *"Artempo. Where Time Becomes Art"*, Musei Civici Veneziani, Mer. Paper Kunsthalle, 2007

Catalogo della mostra *"The New Italian Design"*, Ed. La Triennale di Milano, 2007.

*"Total Trattoria"*, The Aram Gallery 110 Drury Lane, Covent Garden, London, 7 March - 26 April 2008.

MARI E., *"L'Arte del design"*, Federico Motta, Torino, 2008. Questo volume viene pubblicato in occasione della mostra Enzo Mari, *"L'Arte del Design"*, alla Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea di Torino, GAM, 29 ottobre 2008-6 gennaio 2009.

*"SuperStories, 2nd Triennial of contemporary art, fashion and design"*, Hasselt, Belgium, Feb-May 2009

*"Ron Arad: New York"*, Timothy Taylor Gallery, Londra, 8 aprile-9 maggio 2009.

*"Environments and Counter Experimental Media in Italy: The new Domestic Landscape - MoMA 1972"*, a cura di MOLINARIO L., LANG P. e WASIUTA M., Arthur Ross Architecture Gallery, Buell Hall, 13 aprile – 8 maggio 2009.

BIRNBAUM D., VOLZ J., *"Fare Mondi. Making Worlds"*, Gruppo Editoriale L'Espresso, Roma, 2009

JANNONE A., LOVI M. e TUTINO I., (mostra a cura di), *"Arte del quotidiano, un percorso tra arte e design"*, Fondazione Ragghianti, Lucca, 2009. Questo volume viene pubblicato in occasione della mostra Arte del quotidiano, un percorso tra arte e design, alla Fondazione Ragghianti de Lucca, 18 giugno-20 settembre 2009.

*"Stanze e Camere + 100 Chairs in 100 Days"*, Triennale Design Museum, Milano, 6 Ottobre – 8 Novembre 2009.

## SITOGRAFIA

[www.aaschool.ac.uk](http://www.aaschool.ac.uk)  
[www.albion-gallery.com](http://www.albion-gallery.com)  
[www.alicerawsthorn.com](http://www.alicerawsthorn.com)  
[www.avvenimentonline.it](http://www.avvenimentonline.it)  
[www.barryfriedmanltd.com](http://www.barryfriedmanltd.com)  
[www.centrepompidou.fr](http://www.centrepompidou.fr)  
[www.cmog.org](http://www.cmog.org)  
[www.cooperhewitt.org](http://www.cooperhewitt.org)  
[www.demischdanant.com](http://www.demischdanant.com)  
[www.design-crisis.com](http://www.design-crisis.com)  
[www.design-italia.it](http://www.design-italia.it)  
[www.designboom.com](http://www.designboom.com)  
[www.designerblog.it](http://www.designerblog.it)  
[www.designmiami.com](http://www.designmiami.com)  
[www.designmuseum.org](http://www.designmuseum.org)  
[www.designmusement.be](http://www.designmusement.be)  
[www.designpeople.it](http://www.designpeople.it)  
[www.dezeen.com](http://www.dezeen.com)  
[www.exibart.com](http://www.exibart.com)  
[www.experimentadesign.pt](http://www.experimentadesign.pt)  
[www.flickr.com](http://www.flickr.com)  
[www.gampermartino.com](http://www.gampermartino.com)  
[www.immagini.com](http://www.immagini.com)  
[www.jaspermorrison.com](http://www.jaspermorrison.com)  
[www.johnsontradinggallery.com](http://www.johnsontradinggallery.com)  
[www.kunstindustrimuseet.dk](http://www.kunstindustrimuseet.dk)  
[www.lesartsdecoratifs.fr](http://www.lesartsdecoratifs.fr)  
[www.madmuseum.org](http://www.madmuseum.org)  
[www.manifesta7.it](http://www.manifesta7.it)  
[www.maxlamb.org](http://www.maxlamb.org)  
[www.moma.org](http://www.moma.org)  
[www.mossonline.com](http://www.mossonline.com)  
[www.nachocarbonell.com](http://www.nachocarbonell.com)  
[www.newbasicdesign.it](http://www.newbasicdesign.it)  
[www.opos.it](http://www.opos.it)  
[www.palaisdetokyo.com](http://www.palaisdetokyo.com)  
[www.phillipsdepury.com](http://www.phillipsdepury.com)  
[www.sistemadesignitalia.it](http://www.sistemadesignitalia.it)  
[www.timothytaylorgallery.com](http://www.timothytaylorgallery.com)  
[www.triennale.it](http://www.triennale.it)  
[www.vam.ac.uk](http://www.vam.ac.uk)  
[www.vitra-museum.de](http://www.vitra-museum.de)

---