

An abstract sculpture of a human figure, possibly a dancer, composed of numerous thin, glowing golden-yellow lines. The lines are densely packed and crisscross to form the limbs and torso, creating a sense of movement and energy. The figure is set against a solid black background, which makes the glowing lines stand out prominently. The lighting is warm and focused on the sculpture, giving it a three-dimensional appearance.

RESILIENCE DESIGN

La cultura della mutazione

RESILIENCE DESIGN - *La cultura della mutazione*

a cura di Paolo Di Nardo e Alessandro Melis

ISBN 9788890394775

Prima edizione settembre 2019

© DNA editore - Firenze

È vietata la riproduzione, anche parziale, effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico. Per la legge italiana la fotocopia è lecita solo per uso personale purché non danneggi l'autore. Quindi ogni fotocopia che eviti l'acquisto di un libro è illecita e minaccia la sopravvivenza di un modo di trasmettere la conoscenza. Chi fotocopie un libro, chi mette a disposizione i mezzi per fotocopiare, chi comunque favorisce questa pratica commette un furto e opera ai danni della cultura.

Nel caso in cui fosse stato commesso qualche errore o omissione riguardo ai copyrights delle illustrazioni saremo lieti di correggerlo nella prossima ristampa.

INDICE

PREMESSA **5**

OVERSHOOT DAY - andare oltre nel DESIGN
di Paolo Di Nardo e Alessandro Melis

1. INTERIOR DESIGN **11**

di Paolo Di Nardo

1.1 MUTAZIONE COME RESILIENZA

1.2 MUTAZIONE COME EVOLUZIONE

1.3 MUTAZIONE "READY MADE", un esempio di Resilience Design

1.4 HISTORY REPEATING: un esercizio didattico

1.5 MARTINO GAMPER, un esempio di superamento del concetto di riciclo

2. RESILIENCE ARCHITECTURE **53**

di Alessandro Melis

2.1 MUTAZIONE NELL'ARCHITETTURA

2.2 MUTAZIONE COME INNOVAZIONE

PREMESSA

di Paolo Di Nardo e Alessandro Melis

OVERSHOOT DAY

andare oltre nel DESIGN

La Rivista internazionale Agathon, International Journal of Architecture, Art and Design, in una recente “call for papers” sottolinea l'importanza culturale della Resilienza nelle discipline artistiche dall'Urbanistica al Design passando per l'Architettura e l'Arte: “I cambiamenti ambientali e antropici che stanno caratterizzando questo inizio di millennio costituiscono un tema sempre più centrale nel dibattito internazionale poiché condizionano da un lato la salvaguardia di territori, paesaggi e contesti urbani fragili, dall'altro usi, prestazioni ed efficienza di manufatti architettonici e oggetti di uso quotidiano. In aggiunta, la scarsità di risorse naturali, la crisi economica globale, i flussi migratori di massa e l'imprevedibilità degli eventi sismici rappresentano una fonte di continua instabilità a cui è possibile far fronte solo con un “pensiero resiliente” capace di dare risposte a cambiamenti continui o repentini.”

Il “Design resiliente” dimostra, innanzi tutto, come un atteggiamento culturale, come quello della Resilienza, ovvero dell'adattamento ai cambiamenti in atto in senso multidisciplinare tesi a ridefinire il concetto di trasformazione, non possa avere ambiti o scale di intervento definite a priori, coinvolgendo la scala del paesaggio, dei territori urbani, dell'architettura, degli oggetti di uso: Un approccio progettuale che si fonda su un atteggiamento culturale diverso, necessario e socialmente rivoluzionario rispetto ad un recente passato.

Una prima caratteristica culturale nel pensare un oggetto d'uso “resiliente” risiede nel superamento dell'egocentrismo creativo del designer che considera l'oggetto come un pezzo unico, un'opera d'arte, una sua opera d'arte.

Il cambiamento risiede proprio in questo diverso modo di concepire l'atto creativo, soprattutto nei giovani maggiormente coscienti dei cambiamenti epocali e delle sfide future dell'umanità, al di fuori dei particolarismi o delle diatribe local/global. L'Etica del progetto non ha ovviamente una scala di intervento precisa e quella dell'oggetto può, al pari di altre forme di resilienza, diventare un messaggio efficace ed immediato nel quotidiano comune. Anzi il ruolo del Design, come dimostra la sua storia recente, ha maggior importanza perché riesce a coinvolgere immediatamente il fruitore in senso sociale attivando processi di trasformazioni immediati che non richiedono, come per altre discipline, tempi di assimilazione lunghi e a volte tardivi, vista l'emergenza culturale contemporanea di un cambiamento.

Una prima caratteristica progettuale del Design Resiliente risiede nella ricerca di una flessibilità di uso dell' oggetto concepibile, contrariamente al passato recente, per più usi o per più ampie definizioni di spazi interni in considerazione dei sempre più diversi concetti di spazi minimi di vita dell'abitare. Ma un atteggiamento nuovo sta nel concepire ogni oggetto considerando, diversamente dal passato, una sua fine naturale come termine di un ciclo d'uso, ma soprattutto una sua futura possibilità di uso, diverso dall'originale. Un processo complesso e articolato che si definirà nel prossimo futuro attraverso le proposte dei designers, come delle aziende, che vogliono investire su questa sfida commerciale.

L'oggetto va quindi pensato come portatore di una moltitudine di usi in considerazione delle diverse richieste da parte del fruitore che cambia repentinamente nel tempo e non è mai statico e passivo, come in passato.

Un'altra importante considerazione sta nella ricerca di quei materiali la cui produzione non sia portatrice, a monte, di emanazioni di CO2 coinvolgendo quindi quelle Aziende virtuose che da tempo si sono trasformate in questo senso comprendendo le sfide ambientali future. Il "Riciclo" e quindi la creazioni di oggetti da esso derivato, è solo una piccola parte di questa ricerca Resiliente e non può da solo indicare una strada futura, ma solo un tipo di atteggiamento creativo.

Anzi questo approccio più diffuso e multidisciplinare della Resilienza permetterà anche lo sdoganamento del Riciclo da un'appartenenza solo demagogica e comunicativa limitata, sotto molti aspetti, compreso quello estetico e di uso comune.

Il testo Vuole quindi soffermarsi, non solo sulle emergenze contemporanee e culturali del Design, ma indicare un metodo, quello della “mutazione”, che si basa sul superamento dell’atto creativo egocentrico e fine a se stesso per un’etica compositiva che parta da ciò che già è stato realizzato indicando una strada, anzi un racconto, una storia che si modifica e si arricchisce nel tempo: Mutazione come Resilienza, Mutazione come Evoluzione, Mutazione “Ready Made”, fino a dimostrare come alcune icone del passato siano capitoli di una Storia che si ripete continuamente.

1. **INTERIOR DESIGN**

di Paolo Di Nardo



1.1

MUTAZIONE COME RESILIENZA

Vale la pena, prima ancora di cercare di capire il senso della Resilienza applicata al campo del Design, intraprendere un percorso di analisi, non solo del significato di “resiliente”, ma soprattutto delle sue declinazioni e interpretazioni variabili nel tempo e in rapporto alla disciplina di appartenenza.

Il termine “resilienza” è presente nel vocabolario italiano con un significato prettamente tecnico legato alle discipline della fisica e dell’ingegneria: la capacità di un materiale di resistere ad un urto, assorbendo l’energia che può essere rilasciata in misura variabile dopo la deformazione.

Con il significato di ‘capacità di sostenere gli urti senza spezzarsi’, la parola resilienza ha guadagnato, negli ultimi anni, una sorprendente popolarità, tanto improvvisa da favorirne la percezione in ambiti più ampi superando gli steccati disciplinari originari.

La lingua inglese ha concretamente giocato un ruolo importante nel rilancio della parola negli usi correnti ampliandone l’applicazione a discipline creative come l’urbanistica, l’architettura e il design anche se quest’ultima con minor consapevolezza e verifica.

Nel corso dei secoli l’aggettivo “resiliens” ha indicato, sia il rimbalzare di un oggetto, sia alcune caratteristiche interne legate all’elasticità dei corpi, come quella di assorbire l’energia di un corpo contraendosi, o di riassumere la forma originaria una volta sottoposto a una deformazione.

Entrambe le accezioni di resiliencia sono registrate, all’inizio del XVIII secolo, nel Lexicon Philosophicum di Stephanus Chauvin: la prima, legata

all'esperienza quotidiana; la seconda, più tecnica, legata all'ipotesi di un anonimo "insigne filosofo".

Est regressus, aut reditus corporis alteri allidentis. Cuius reditus causam vir illustris repetit ex eo, quod paries v. g. cum non opponatur motui pilae, sed solum ulterior eius progressui, non impedit quin moveatur, sed solum quin alterius progrediatur: unde corpus allidens parieti, pila puta, regreditur seu resilit. Nuper aliam causam assignavit insignis philosophus. Nempe supponit (quod subindo non uno probat experimento) corporibus omnibus inesse vim elasticam, id est, qua non modo suae figurae tenacia sunt, sed etiam cum ab ea dimota fuerint, in illam sese restituunt, tanto majori impetu, quanto fortior fuit ille quo dimota sunt.

(Lexicon Philosophicum secundis curis Stephani Chauvini, 1713)

[È il regresso, o il ritorno di un corpo che ne urta un altro. Un uomo illustre riconduce la causa di tale regresso a questo: che un muro (per esempio), non opponendosi al moto di una palla, ma solo al suo progredire oltre, non impedisce che si muova, ma soltanto che vada più avanti: dunque il corpo che urta il muro, la palla per esempio, torna indietro, cioè "resilia" [rimbalza]. Recentemente un insigne filosofo ha stabilito un'altra causa. Suppone, appunto (e lo prova adducendo diversi esperimenti), che tutti i corpi siano dotati di una forza elastica, per la quale non solo essi mantengono la propria forma, ma la ristabiliscono anche una volta che ne sono stati allontanati, con tanta maggiore forza quanto maggiore è stata quella ad opera di cui sono stati deformati'.]

Le prime espressioni italiane di resilienza e resiliente, rintracciabili nel XVIII secolo, documentano termini nei quali ancora è impresso un significato vago e non definito: resilienza è "termine de' filosofi" e significa "regresso, o ritorno del corpo, che percuote l'altro" (1) ma inizia anche a indicare una proprietà interna ai corpi, che diventa lentamente possibile ascrivere, non solo a oggetti che respingono rimbalzando, ma anche alle

parti di cui sono composti. Lo suggerisce l'osservazione di Antonio Genovesi, sacerdote, economista, filosofo e scienziato napoletano: "Come ne' corpi fisici, essendo tutte le parti, per esempio, della terra, attive, senza una cagione prementele e mantenentele dell'unione, ella diverrebbe un mucchio di arena, le cui parti sarebbero corpicelli resilienti." (2).

In altri passi della stessa opera Genovesi trasferisce la caratteristica meccanica della resilienza a qualcosa di umano, come le passioni, descrivendole come caratterizzate da una certa elasticità "respingente": "Quella forza deve essere non solo direttiva, ma coattiva altresì; perché la sola forza direttiva, per la nostra uguale ignoranza, per la ritrosia della nostra natura, e per la forza elastica e resiliente delle passioni, non basta per unirci e mantenerci concordi, almeno per lungo tempo". (3) Genovesi testimonia così indirettamente, sia la propensione filosofica e scientifica ad attribuire alle passioni caratteristiche fisiche, sia la plasticità del termine di cui ci occupiamo, che già nel XVIII secolo è possibile riferire a un meccanismo psichico.

Le poche altre attestazioni scritte di resilienza e resiliente lasciano presentire la loro difficoltà di affermazione, forse imputabile allo status di tecnicismi che essi hanno acquisito nel corso dei secoli.

Le poche altre attestazioni scritte di resilienza e resiliente lasciano intuire la loro difficoltà di affermazione, forse imputabile allo status di tecnicismi che essi hanno acquisito nel corso dei secoli. Ai primi usi settecenteschi seguono soltanto, dopo una lunga pausa, un'apparizione giornalistica pubblicitaria che rimanda alle proprietà elastiche di una superficie: "Il Prealino è il pavimento resiliente che costa meno, non si deve lucidare mai e dura sempre" (4) e una letteraria, il cui senso è legato all'esperienza del respingere: resiliente, per Primo Levi, indica un corpo capace di allontanarne un altro: "Schiacciata sotto il peso del corpo mascolino, Line si torceva, avversario tenace e resiliente, per eccitarlo e sfidarlo" (5).

La familiarità dell'italiano con la resilienza è senza dubbio minore rispetto, per esempio, all'inglese, nel quale abbondano le occorrenze letterarie storiche, certo sorrette dall'esistenza del già citato non specialistico *resile* 'respingere, rinunciare, ritirarsi, contrarsi', dalla forte tradizione anglosassone di divulgazione scientifica, e, non ultima, da una precoce presenza sui giornali (nel senso psicologico di 'spirito di adattamento' *resilience* compare nell'*Independent* di New York già nel 1893: "The re-

silience and the elasticity of spirit which I had even ten years ago” (6). Tutto questo vale fino a qualche anno fa assumendo solo recentemente, esattamente intorno al 2011, un'estensione ed un esplodere del suo uso e del suo significato cavalcando la particolare attrattiva metaforica che è in grado di esercitare.

Da allora il sostantivo – insieme al corrispondente aggettivo resiliente – circola sui media cartacei e digitali, cavalcando la particolare attrattiva “metaforica” che è in grado di esercitare. In fisica resilienza è la capacità di un materiale di assorbire energia se sottoposto a deformazione elastica; l'esempio più semplice è quello delle corde della racchetta da tennis che si deformano sotto l'urto della pallina, accumulando una quantità di energia che restituiscono subito nel colpo di rimando. Il contrario della resilienza è la fragilità, che caratterizza invece materiali dotati di carico di elasticità molto prossimo alla rottura. Resilienza non è quindi un sinonimo di resistenza: il materiale resiliente non si oppone o contrasta l'urto finché non si spezza, ma lo ammortizza e lo assorbe, in virtù delle proprietà elastiche della propria struttura.

Da qui, una relativa stabilizzazione del significato e il proliferare delle estensioni: in ecologia, resiliente è una comunità (o un sistema ecologico) capace di tornare velocemente al suo stato iniziale, dopo essere stata sottoposta a una perturbazione (Enciclopedia Treccani); nell'ambito tecnico della produzione dei tessuti, resiliente indica un tessuto capace di riprendere la forma originale dopo una deformazione, senza strapparsi; in psicologia, la capacità di recuperare l'equilibrio psicologico a seguito di un trauma, l'adattabilità, etc.

Il primo accenno giornalistico alla resilienza compare nel 1986 in un articolo dedicato a Sam Shepard. Del commediografo statunitense si descrivono i personaggi, sorprendentemente capaci di sostenere le sollecitazioni violente cui sono sottoposti: “Magari si piegano – un po’ – alle necessità della vita. Ma non si spezzano”; in una parola, presa questa volta in prestito dall'inglese, sono “resilient” (7). Dei corrispondenti italiani riscontra un uso più disinvolto a partire dagli anni Novanta: risultano resilienti il mercato giapponese (8), le scarpe da corsa (9), lo spirito di chi affronta le conseguenze del passaggio dell'uragano Katrina (10).

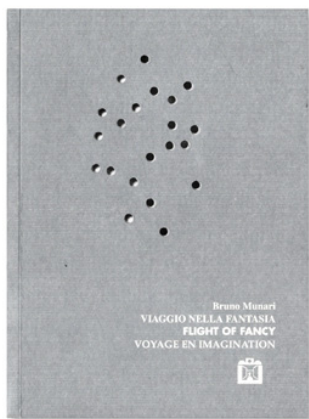
È in questo ultimo senso che resilienza e resiliente vivono la loro recente fortuna in senso colloquiale. Oltre alle attestazioni giornalistiche (225 sulla “Repubblica” dal 1984 a oggi; 72 sul “Corriere della Sera”

dal 1992 a oggi), è la molteplicità delle occorrenze sulla rete che ne suggerisce il successo: Google Italia restituisce circa 430.000 risultati per resilienza e 130.000 per resiliente. Il termine sembra esercitare un fascino particolare in relazione al momento storico e sociale attuale; Federico Rampini sulla “Repubblica” del 23 gennaio 2013 commenta l’uso di resilience del presidente Obama auspicando per l’Italia l’uscita dalla recessione economica sotto l’esempio dell’America resiliente; Stefano Bartezzaghi la definisce “parola-chiave di un’epoca”, sottraendola al rapido declino cui sarebbe destinata in quanto semplice “parola alla moda”. Resilienza assume un valore simbolico forte in un periodo in cui l’accesso interpretativo più frequente alla condizione economica, politica, ecologica mondiale è fornito da un’altra parola, crisi: lo spirito di resilienza rappresenta la capacità di sopravvivere al trauma senza soccombervi e anzi di reagire a esso con spirito di adattamento, ironia ed elasticità mentale.

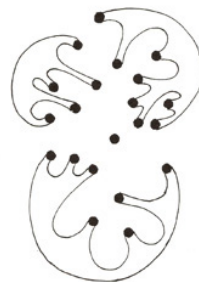
In senso generale sia l’ironia, che una elasticità mentale diventano lo statuto creativo della Resilienza secondo la necessità contemporanea di trasformare ciò che già esiste e soprattutto ciò che ha perso il suo significato originario e che una volta era elemento di scarto e di demolizione. Ecco che, in questo senso, il campo disciplinare del Design può accettare la sfida contemporanea della novità partendo proprio da questi due atteggiamenti compositivi e quindi creativi in cui l’elasticità mentale di concepire la trasformazione come un atto etico e di continuità con il passato e l’ironia come mezzo per esprimerlo ne diventano lo statuto di un nuovo modo di procedere. Oltre a ciò si inserisce l’incombente necessità ecologica di non distruggere gli oggetti, ma di dare una doppia vita e opportunità estetica, proprio partendo da essi. Un designer che, anche in tempi non sospetti di benessere economico e commerciale, ha sempre creduto nella doppia vita degli oggetti nel tempo e nella loro trasformazione è sicuramente Bruno Munari che non parte mai dall’idea ottocentesca di fare un’opera unica: “Quando qualcuno dice questo lo so fare anch’io vuol dire che lo sa rifare altrimenti lo avrebbe già fatto prima.” (11)

Bruno Munari come sempre ci stupisce ancora oggi perché nel suo approccio all’ideazione di un oggetto fa sempre riferimento a ciò che è già esistente considerando l’innovazione non per forza un’azione che ribalta i sistemi di riferimento, bensì l’affronta come “mutamento relativamente impercettibile di tecniche collaudate.” (12)

Marco Meneguzzo nel suo libro intervista “Bruno Munari” indaga sui



To be constructed in steel rods
on a pink marble plinth.
Height five metres.



A nut cake
nibbled from the inside.
Recreatable.



One of the simplest ways of joining up
dots is to link
each one to a single nucleus
that can be either inside
or outside the group.



Three inhabitants on each block.



Variation on the previous exercise
where we consider a lateral dot as centre.

segreti, sugli interessi e sui percorsi ideativi intrapresi dal maestro del design e della Comunicazione nel concepire le sue opere: “Il segreto è che io parto sempre dalla tecnica, non dall’arte. Molti partono da un’idea, e poi la fanno realizzare a tutti i costi. Non è il mio metodo. Se parti dalla tecnica sai fino a dove puoi arrivare: un industria ha tecniche e tecnologie precise, così tu cerchi di fare con quei dati che hai a disposizione qualcosa di diverso (...) questa è l’essenza della creatività. Con quelle capacità tecniche e con la tua curiosità, fai il progetto e sai in anticipo se si può fare, se sorgeranno difficoltà, quanto tempo ci vorrà per produrlo, quanto costerà e soprattutto cosa ne verrà fuori.” (13)

Un atteggiamento sicuramente calzante per il periodo storico che stiamo vivendo alla ricerca di un’etica dell’ideazione senza per forza cadere nell’ambito rassicurante e a volte demagogico del “riciclo”.

Una volta chiarito il processo lineare che lega “tecnica” e “curiosità” Meneguzzo incalza Bruno Munari con una domanda che chiarisce un approccio culturale, più che tecnico e cioè l’uso dell’esistente come valore assoluto che diventa materiale creativo attraverso la mutazione: “Questo metodo progettuale presuppone però l’utilizzo dell’esistente. L’innovazione viene così ad essere un mutamento relativamente impercettibile di tecniche collaudate?”

Bruno Munari chiarisce inequivocabilmente il suo interesse per l’esistente e per il valore resiliente dello stesso: “Qualche volta il mutamento è molto evidente. Spesso, ed è quello che cerco, si ottengono dalle tecniche soluzioni più semplici e migliori di quelle stesse presupposte dall’uso normale delle tecniche stesse.”

Ma forse la frase che più sintetizza il senso ed il fondamento di questo libro è “L’innovazione viene così ad essere un mutamento relativamente impercettibile di tecniche collaudate” proprio a dimostrare come il senso della contemporaneità, soprattutto in questo periodo storico, non può trascendere dal verificare l’esistente e modificarlo secondo tecniche ed esigenze diverse.

Edwards de Bono in “Imparare a pensare in 15 giorni” nel capitolo “riciclaggio” chiarisce il valore resiliente delle cose: “si tratta di considerare le cose non soltanto per quelle che sono, ma anche per quello che potrebbero essere. In genere una stessa cosa può essere esaminata sotto molti aspetti, e talvolta i punti di vista meno ovvi si rivelano i più utili. Val sempre la pena, quando si è capita una cosa per quello che è, di approfondire l’esame per vedere cos’altro potrebbe essere” (...). Munari inoltre nel capitolo “riciclaggio” in “Da cosa nasce cosa” aggiunge un pensiero rafforzativo di questa sua convinzione compositiva: “per vedere anche cosa potrebbe diventare o a che cosa d’altro potrebbe servire”. Il valore delle cose, quindi, non è solo per cosa sono state concepite, ma per le innumerevoli capacità di utilizzo totalmente lontano dall’origine: “certi copertoni d’auto o di motociclo vengono usati come paraurti nelle imbarcazioni, i supporti di cartapesta per le uova possono essere usati come rivestimento per rompere le onde sonore. Picasso usò un manubrio da bicicletta e una sella per fare una testa di toro, una coperta può diventare un mantello. Un tessuto tubolare di maglia elastica col quale normalmente si fanno indumenti, può essere usato come diffusore per una lampada, un vetro da chimica può diventare un vaso di fiori.” (14)

Il design della trasformazione, ovvero resiliente, però non può prescindere dall'affermazione che “un oggetto di design, più qualità ha, cioè più risposte dà alle varie funzioni, e più ha successo” (15) proprio per allontanare ogni aspetto formale o stilistico alla moda che interromperebbe il ciclo di tale “modificazione”.

Il design resiliente non cede ai formalismi, bensì risponde alle funzioni o alle richieste di benessere del momento, attraverso le tecniche utilizzate nell'infinito panorama di risposte alle necessità passate.

In questo senso la semplicità e l'essenzialità sono lo strumento che ricollega tutti gli aspetti presenti in un oggetto di design per poter essere a sua volta modificato. Ludovico Quaroni invitava in qualsiasi processo creativo ad usare “forme semplici e regolari” indicando una strada capace di accogliere al suo interno la complessità delle componenti presenti in un oggetto di qualità. A questo proposito Bruno Munari aggiunge: “L'essenzialità è dunque una qualità che comprende la globalità di tutti i sottoproblemi e delle loro soluzioni.”

Le modificazioni resilienti devono tener conto di questa moltitudine di aspetti proprio per non cadere nel formalismo di maniera, proprio perché capire la struttura compositiva di un oggetto vuol dire estrapolare quegli ingredienti a cui aggiungerne un altro, sia in termini di tecnica, di funzione, di qualità del prodotto: “Ogni problema progettuale ha infatti i suoi sottoproblemi – tecnologia, materiale, imballaggio, presentazione, immagazzinaggio, costo, praticità, ecc. – se tu li hai considerati tutti, e a tutti hai dato una risposta, allora hai un oggetto che è la sintesi di tutti questi valori che danno qualità all'oggetto; se, al contrario, ne tralasci qualcuno, volutamente o no, come certi designer che rifiutano di considerare primaria la funzione, cadono” (p. 109)

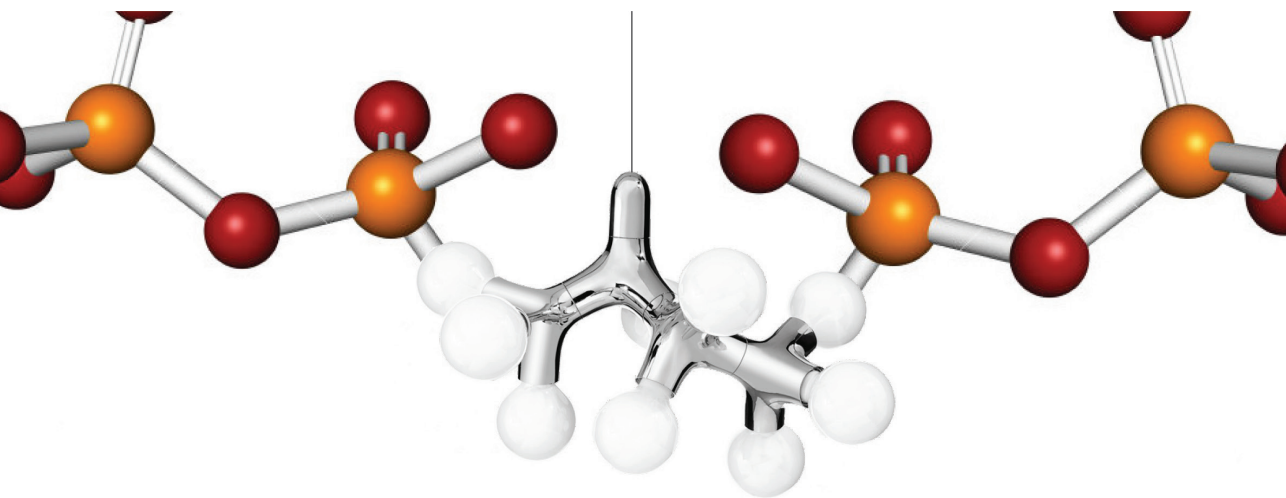
Un corretto design resiliente deve obbligatoriamente considerare e analizzare i “sottoproblemi” proprio perché il suo compito non è di aggiungere oggetti globalizzati che potremmo trovare in Groenlandia, come in Africa, bensì di rompere questa filiera, seppur necessaria e non demonizzabile, e aggiungere il valore della trasformazione come compito culturale che supera le ristrettezze del concetto di riciclo. Il riciclo, pur essendo un valore contemporaneo, ha un approccio che provocatoriamente potremmo definire ormai alla moda o semplicemente formale. Nasce spontanea la domanda provocatoria: sono piacevoli gli oggetti del riciclo?

Hanno un valore simbolico? Sono oggetti iconici? Rappresentano la qualità, come semplificazione di processi complessi?, etc.

Non avremmo risposte esaustive a queste domande facendoci così apparire il riciclo come un semplice aspetto formale con un'impostazione moralista, anche se eticamente corretta.

Il compito del designer è proprio quello di superare questi limiti considerando l'oggetto in tutti i suoi aspetti di trasformabilità senza obbligatoriamente modificarlo perché è corretto farlo.

- (1) G. P. Bergantini, Voci italiane d'autori approvati dalla Crusca, nel Vocabolario d'essa non registrate, Venezia 1745
- (2) Antonio Genovesi, Delle lezioni di commercio o sia d'economia civile, ante 1769
- (3) Antonio Genovesi, Delle lezioni di commercio o sia d'economia civile, ante 1769
- (4) Oggi, 1954, 6, V, p. 33
- (5) Primo Levi, Se non ora, quando?, 1982, p. 139
- (6) Oxford English Dictionary, www.oed.com
- (7) "La Repubblica", 19 febbraio 1986
- (8) "La Repubblica", 24 agosto 1990
- (9) "La Repubblica", 23 novembre 2000
- (10) "La Repubblica", 27 settembre 2005
- (11) Da "Semplificare", B. Munari, Da cosa nasce cosa, Laterza, Bari 1996, pag. 132
- (12) Edwards de Bono "Imparare a pensare in 15 giorni" Feltrinelli nel capitolo "riciclaggio" in Munari "Da cosa nasce cosa" pag 318
- (13) Bruno Munari, Laterza Bari 1993, pag 106
- (14) Bruno Munari, "riciclaggio" in "Da cosa nasce cosa", Laterza Bari 1993, pag 107
- (15) Marco Meneguzzo, "Bruno Munari, Laterza, Bari, 1993, pag 108



1.2

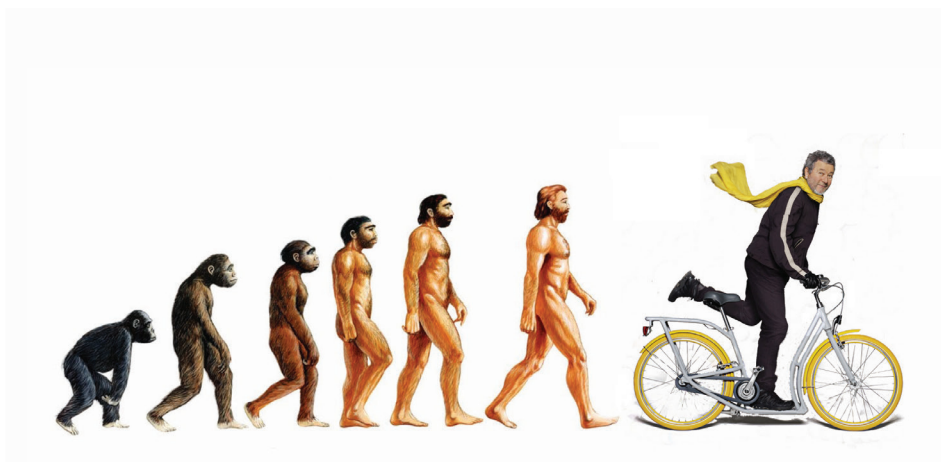
MUTAZIONE COME EVOLUZIONE

*« Quando qualcuno dice:
questo lo so fare anch'io,
vuol dire
che lo sa rifare
altrimenti lo avrebbe
già fatto prima. »*

(Bruno Munari, da Verbale scritto, Il melangolo, 1992)

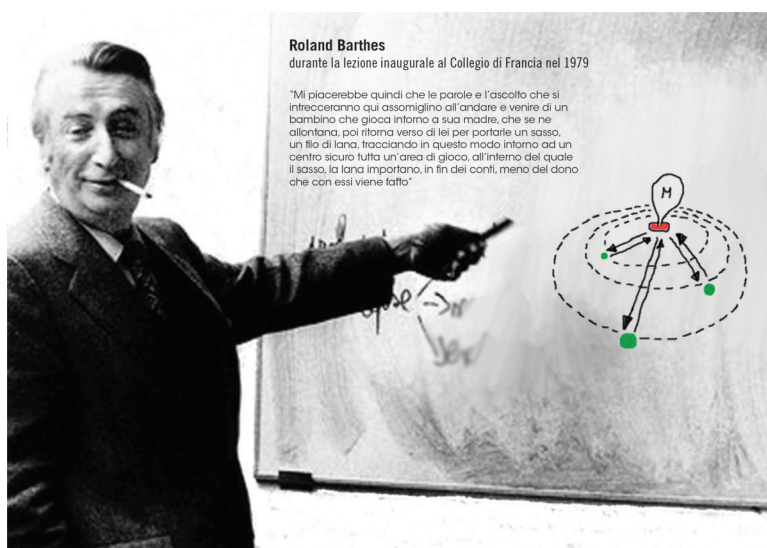
Se ricerchiamo il significato di “mutazione”, il termine viene immediatamente connesso al termine “mutazione genetica”, così definita: *“Le mutazioni sono gli elementi di base grazie ai quali possono svolgersi i processi evolutivi. Le mutazioni determinano infatti la cosiddetta variabilità genetica, ovvero la condizione per cui gli organismi differiscono tra loro per uno o più caratteri. Su questa variabilità, tramite la ricombinazione genetica, opera la selezione naturale, la quale promuove le mutazioni favorevoli a scapito di quelle sfavorevoli o addirittura letali.”*

Risulta interessante come il termine mutazione sia legato a “processi evolutivi” caratterizzati da una “variabilità” che riesce a dare “carattere” e quindi differenza fra gli organismi. Nel campo della medicina questi caratteri diventano elementi di base per poter attuare una “selezione naturale” che possa stabilire quali mutazioni siano “favorevoli” o “sfavorevoli”. Quindi la “mutazione” o “copia”, nel senso di considerare una



nuova opera partendo da un'altra, non può che determinare un'evoluzione in qualsiasi campo la si applichi a condizione che ciò che ne deriva sia una nuova diversità, sintesi di quelle precedenti. Nella ricerca del Bello questo processo è chiaro e lineare in quanto, come espresso nel postulato di Antoine Laurent Lavoisier: "nulla si crea, nulla si distrugge, ma tutto si trasforma". Nella creatività avviene lo stesso "processo evolutivo" proprio perché niente nasce da niente, ma è solo una evoluzione di ciò che è già stato pensato o creato. Solo la lingua parlata non riesce a specificare il senso "favorevole" della "copia" limitandolo alla sola "esatta riproduzione di un originale". "Copiare" in realtà significa capire, indagare, conoscere il disegno nascosto di un elemento naturale, di un dipinto, di un'architettura, di un oggetto, di qualsiasi atto creativo determinando un'azione "favorevole". Il primo impegno per uno studioso e quindi a maggior ragione per un progettista, è quello di saper indagare e riannodare tutte quelle invarianti creative presenti nella tradizione di una disciplina per produrre e aggiungere un nuovo capitolo di creatività.

Per un "designer" il campo di azione non varia al variare della scala passando dall'oggetto alla città e viceversa. Nella Lezione inaugurale pronunciata al Collegio di Francia nel 1979, Roland Barthes, attraverso la metafora del bambino e della madre, stabilisce il limite di quell'area di interpretazione della città per un progetto contemporaneo. "Mi piacerebbe quindi che le parole e l'ascolto che si intrecceranno qui assomiglino all'andare e venire di un bambino che gioca intorno a sua madre, che se ne allontana, poi ritorna verso di lei per portarle un sassio, un filo di lana tracciando in questo modo intorno ad un centro sicuro tutta un'area di gioco, all'interno del quale il sasso, la lana importano, in fin dei conti, meno del dono che con essi viene fatto".



Roland Barthes
durante la lezione inaugurale al Collegio di Francia nel 1979

"Mi piacerebbe quindi che le parole e l'ascolto che si intrecceranno qui assomiglino all'andare e venire di un bambino che gioca intorno a sua madre, che se ne allontana, poi ritorna verso di lei per portarle un sassio, un filo di lana tracciando in questo modo intorno ad un centro sicuro tutta un'area di gioco, all'interno del quale il sasso, la lana importano, in fin dei conti, meno del dono che con essi viene fatto".

ne allontana, poi ritorna verso di lei per portarle un sasso, un filo di lana, tracciando in questo modo intorno ad un centro sicuro tutta un'area di gioco, all'interno del quale il sasso, la lana importano, in fin dei conti, meno del dono che con essi viene fatto.”

Se nella metafora di Barthes la mamma è la città o la storia del Design, allora il bambino è la figura del creativo che trova nell'habitat culturale tutti quegli oggetti di conoscenza per poter aggiungere a sua volta un capitolo nuovo, ma sempre in continuità, anche episodica, con la matrice identità rappresentata fisicamente, in questo caso, nella città.

La lezione inaugurale di Roland Barthes voleva mettere in chiaro il suo approccio alla creatività in senso lato ammonendo quindi gli studenti che niente nasce da niente, ma che tutto deriva da qualcos'altro già pensato e ideato prima. Un monito sempre valido perché invita alla ricerca e allo studio del passato e del presente per poter pensare al futuro prossimo: “Il progetto è la sintesi temporale di passato, presente e futuro.” M. Heidegger.

In una mia intervista per la Rivista AND, Michele De Lucchi, a seguito della mia domanda sul tema della “copia”, come strumento di ricerca e non di replica commerciale, dice: “Il copiare, fondamentalmente, ha il senso di accettare che non si crei niente da niente. Tutto è parte e ha un senso in virtù di un processo evolutivo: è pura presunzione quella di pensare di reinventare il mondo. Si può riuscire a trovare un modo di vedere le cose in maniera diversa, in un modo a cui nessuno prima aveva pensato, un po' come pensare di essere davanti al mondo con una pa-



lette di possibilità tra cui poter scegliere”. (1) L’onestà culturale di Michele De Lucchi lo porta a dimostrare con semplicità come la Tolomeo sia la mutazione della Naska Loris e della Tizio di Richard Sapper: “(...) ho fatto la Tolomeo perché avevo sempre avuto davanti una Naska Loris e ho pensato “anche io voglio fare una Naska Loris”. Richard Sapper era diventato famoso per aver progettato la Tizio e mi sono detto: “anche io voglio realizzare una Tizio”. Ho cercato di fare una lampada che fosse una Tizio e una Naska Loris insieme, ho evoluto due progetti già esistenti.” (2) Ma l’interesse di De Lucchi va oltre espandendo il senso della “copia”



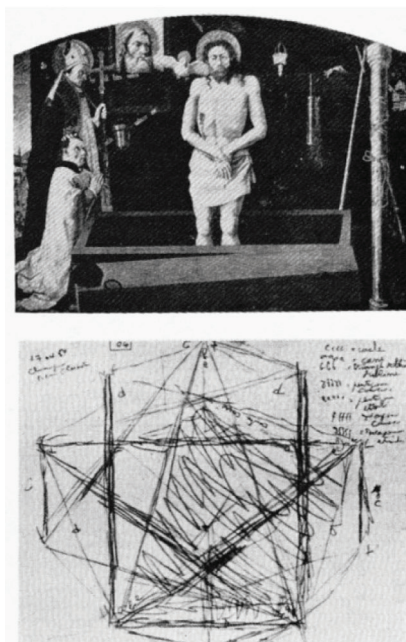
oltre il proprio prodotto affermando che il vero piacere non è stato solo il successo della Tolomeo, ma l'aver constatato come essa stessa fosse stata la matrice di copie successive, come un racconto che si arricchisce di capitoli successivi di modernità: "Realizzare qualcosa di influente significa molto di più che realizzare qualcosa che funziona benissimo, tutti i giovani non dovrebbero avere la preoccupazione di copiare, ma quella di farsi copiare". (3)

Nel '900 molti giovani architetti come Le Corbusier, Louis Kahn, Frank Lloyd Wright ed Eero Saarinen hanno intrapreso un vero e proprio viaggio di conoscenza del passato in Italia e nei paesi del mediterraneo acquisendo, alla stregua degli architetti rinascimentali fiorentini, un bagaglio di pensieri e di forme spesso percepibili dai soli ruderi, come testimonianza della Storia dell'Occidente.

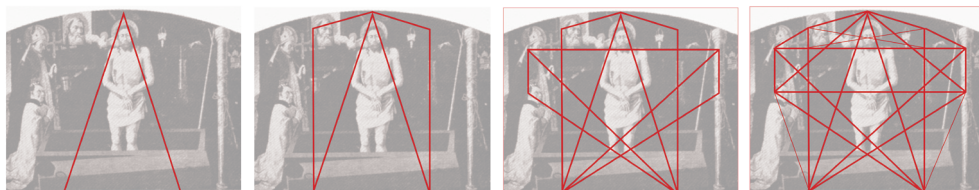
Nel 1954 Eero Saarinen nel disegnare l'altare della cappella universitaria a Cambridge mutua quella sensazione di "luce che si fa materia" che tanto espressivamente aveva colpito, al designer scandinavo, la Cappella del Cornaro in Santa Maria della Vittoria a Roma di Gian Lorenzo Bernini. Quei raggi di sole, materializzati nelle saette dorate che escono prepotentemente dalla volta della cappella come a fermare il bagliore della luce proveniente dal divino, si trasformano e mutano in Saarinen in uno scintillio di parti di sole materializzati in una cascata di piccoli elementi metallici portatori allo stesso tempo di luce all'interno della cappella. In questo caso l'operazione di Saarinen sta nel "copiare", quindi di capire il significato del divino attraverso una cascata di luce materializzata in lame dorate. Il passaggio successivo è quello di smaterializzare i raggi berniniani in frammenti contemporanei, più immateriali, imprimendo alla cascata di luce una nuova interpretazione con una nuova e unica sensazione aggiuntiva in un processo di mutazione compositiva: la luce era portata all'interno nella sua essenza vitale e non materializzata metaforicamente come per Cambridge, creando quindi un effetto spaziale dinamico e variabile come richiedevano i tempi della sua ideazione rispetto a quelli meno chiari e più oscuri del Bernini. Questa tecnica di proiezione della luce fino al pavimento è diventata fonte di ispirazione funzionale, perdendo la vocazione sacra originale (Da Bernini a Saarinen), nella hall del Genzyme Center a Cambridge, Ma, Usa di Behnisch Architekten del 2004. Lo studio Behnisch Architekten, seguendo un personale percorso di ricerca sulla sostenibilità degli edifici, cercano sempre, nei loro approcci progettuali, di non creare filtri fra la natura e l'artificio del costruire portando all'interno di grandi complessi, sia il verde, che la luce. In que-

sto progetto la luce viene portata dalla copertura fino al pavimento della hall di ingresso creando effetti variati di luce attraverso gli “scintillanti” oggetti riflettenti appesi: “Un soffitto prismatico sotto i lucernari filtra accuratamente la luce, poi la disperde nell’interno dell’edificio attraverso oggetti riflettenti come gli scintillanti lampadari. Il ruolo dell’atrio come condotto d’aria di ritorno assicura che i lampadari siano, sotto l’influenza degli effetti termici, costantemente in movimento, ravvivando ulteriormente lo spazio.” (4)

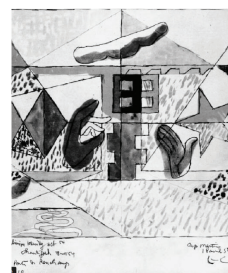
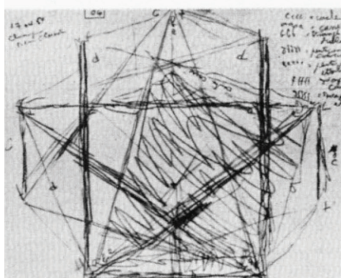
In queste tre diverse opere, distanti per appartenenza storica, per interpretazione formale, per diversa materializzazioni della luce si innesca quello che Michele De Lucchi definisce il “dejavù”: “il progetto attraverso la copia, crea il dejavù” (5). I maestri novecenteschi del design e dell’architettura contemporanea adottavano metodologicamente tecniche diverse, ma tutte tese alla rilettura e reinterpretazione dei possibili disegni nascosti che costruivano il Bello. Le Corbusier è forse quell’artista (non era architetto, ma pittore) che più di ogni altro ha codificato alcuni “tracciati regolatori” per poter determinare quel codice segreto che esiste dietro ogni opera d’arte, come esiste in chimica per gli elementi ed i loro rapporti. Un esempio molto calzante della ricerca di una regola compositiva nascosta è il progetto per la porta di accesso alla Chiesa di Rochamp. Per definire l’immagine della porta di accesso Le Corbusier parte da un dipinto del ‘400 custodito al Louvre, il pannello di Boulbon.



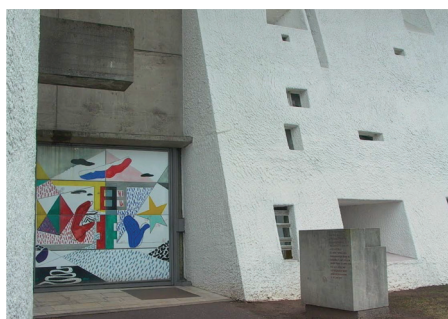
Il dipinto viene osservato e analizzato in tutti i suoi rapporti figurativi fino a trovare un “tracciato regolatore” che metta in relazione la figura principale, il Cristo, con gli altri personaggi rappresentati attraverso triangolazioni che si intersecano ed i cui vertici rappresentano i visi o le mani sofferenti di Gesù: “un tracciato regolatore che ne costituisce anche la chiave simbolica”. (6)



Il tracciato che ne è derivato viene traslato a ricalco sulla porta di ingresso a Rochamp determinando un nuovo elemento estetico e simbolico, uguale nei rapporti al pannello del Louvre, ma totalmente diverso per epoca e per figurazione: “una diversa simbologia reinterpreta in forme nuove il tracciato regolatore”.



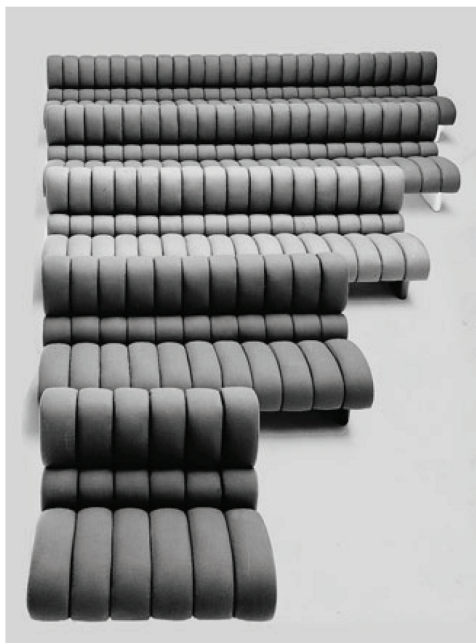
L'interdisciplinarietà dei riferimenti spesso risolve efficacemente il disegno di un oggetto attraverso un processo di trasformazione e di straniamento capace di esaltare quegli aspetti che nel riferimento originario erano o relegati ad un ruolo secondario o non esaltati.



Nel suo trasferimento il carattere di un oggetto riacquista una vita nuova spesso per usi completamente diversi. Il divano Sling del 1964 di George Nelson è un calzante esempio di come i riferimenti provenienti da diverse interpretazioni possano diventare ingredienti creativi per produrre un oggetto completamente diverso. Nelson era attratto e affascinato dal design dei sedili della sua Citroen 2CV e da questo interesse nacque il disegno della seduta del divano Sling. Ma allo stesso tempo il suo interesse per il lavoro di Marcel Breuer lo portò ad utilizzare il tu-



bolare di metallo curvato del 1925 come struttura del suo nuovo divano innescando un assemblaggio di due citazioni: una presa dall'industria automobilistica, l'altro dalla innovazione di un padre del design moderno.



Ne scaturisce da questo binomio un elemento di arredo che costituisce un ottimo esempio di tecnica avanzata e di distacco dai due precedenti design, realizzati rispettivamente in tubolare metallico e con imbottiture. Spesso certe derivazioni da campi disciplinari paralleli sono l'espressione di un'appartenenza culturale e storicamente definita come nel caso dello stretto rapporto fra i quadri di Piet Mondrian e la sedia rossa & blu del 1917 di Gerrit Rietveld.



E' evidente lo stretto rapporto e la stessa ricerca espressiva dei due artisti che passano dal piano bidimensionale del quadro a quello tridimensionale dell'oggetto d'arredo che accoglie in se le proporzioni, i rapporti geometrici veicolati dall'equilibrio dei colori rosso, giallo, bleu e nero. Molti oggetti di design sono le derivazioni formali di oggetti già esistenti che vengono declinati in modo diverso e quindi mutati seguendo tecniche di sottrazione, di ripetizione, di ricalco, di interpretazione metaforica, di ironia, etc. Un esempio calzante di copia è quello derivato, a differenza di soli due anni dall'originale, fra la composizione, l'uso dei colori e delle immagini, l'uso della composizione obliqua delle parole per creare interesse sul concetto principale, del poster di propaganda (1992) di Barbara Kruger "thinking of you" e "your confort is my silence" e la comunicazione e il logo della "Supreme" di James Jebbia (1994). Stessi colori accompagnano le due campagne di comunicazione, una politica, l'altra puramente commerciale, ma soprattutto l'uso dello stesso font e di quel modo di rottura di usare la parola più espressiva, "silence" e "supreme", in una composizione obliqua. Spesso la sola sottrazione di un elemento e/o l'inserimento del colore nella composizione può essere un metodo per distogliere l'attenzione dall'originale partenza.

E' il caso della "Ombrè glass chair" del 2017 di German Ermics che con un'operazione di sottrazione dei due braccioli in vetro, semplificandone la forma e con l'aggiunta dei colori sfumati "muta" la "Glass Chair" del 1976 di Shiro Kuramata.



Un'azione, quindi, dichiarata nel mantenimento delle relazioni dimensionali fra le parti ed il tutto, con innesti capaci di fuorviare anche un critico più attento. In questo caso però l'onestà culturale di Ermics risiede nel aver voluto dichiarare lo stesso nome "glass chair" con l'aggiunta del nuovo effetto creato con l'ombreggiatura superficiale, "ombrè". La "mutazione", quindi, nel design si trasforma sempre in interpretazione dei dati esistenti in un susseguirsi di variabili temporali. Parlando della differenza fra "Scienze naturali" e "Scienze umane", di cui il design e l'architettura fanno parte, Umberto Eco afferma come le prime siano "interpretazioni dei dati", mentre le seconde siano "interpretazioni delle interpretazioni": "Questo aspetto sottolinea come il designer operi in un contesto dato in cui il confronto con quanto è stato detto o fatto, con l'interpretazione degli antecedenti (magari per superarli) rappresentino la condizione prevalente della propria attività speculativa chiamata comunque a rapportarsi con i dati dell'esistente, con la situazione "quo ante" (antefatti)" (8). In questo data base di dati formali spiccano quegli elementi che della storia del Design ne costituiscono ancora un punto di riferimento e di partenza concettuale. Un capitolo a parte, infatti, è rappresentato dalla Lampada Arco della Flos su progetto dei Fratelli Castiglioni del 1962. Anche questa

lampada, come la Tolomeo di Michele De Lucchi, è diventato un oggetto di culto e di riferimento nel mondo dell'interior e conseguentemente origine di ulteriori modelli e "interpretazioni" fermo restando la capacità non solo di illuminare a sbalzo ma di creare uno spazio nello spazio. L'Arc floor lamp di Zava Luce del 1962 e quindi in contemporanea con l'Arco della Flos ha dato una diversa interpretazione della staticità e della gravità del braccio in sospensione che in Castiglioni dichiara la sua pesantezza e gravità alla base mentre in quest'ultimo il peso è diluito nella sezione del braccio stesso che sostiene la lampada all'estremità. Con un salto di cinquanta anni in Troja Lamp di Kundalini (2014) la forma dell'arco è rimasta la stessa amplificandone però la leggerezza e la circolarità della forma e con una tecnologia maggiormente prestazionale.



L'elenco di processi di mutazione che considerano il passato come una risorsa resiliente di trasformazione sarebbero infiniti sia temporalmente che metodologicamente rimandando a Designers che hanno scritto pagine di storia del design e il cui lavoro è sempre accompagnato da un atteggiamento etico e condivisibile in ogni parte del globo.

Il loro successo non è quindi commerciale bensì culturale e quindi mai momentaneo. Il Design resiliente ricerca questo tipo di percorso per superare il concetto di crisi e superarne, annullandoli, gli aspetti depressivi e rinunciatari.

Ma l'esempio sintesi di un processo di adattamento dell'oggetto ad una nuova funzione o ottimizzazione della stessa viene come sempre da Bruno Munari con "Un'altra sedia":

Uno studente pone la seguente domanda ; "visto che si sono progettate migliaia di sedie (...) ha ancora senso continuare a progettare queste cose?"

Per esempio mi hanno chiesto di fare un'altra sedia. Ho risposto che se trovo una ragione logica per farla allora la farò. Era una sedia per "ristoranti molto affollati" perché nei ristoranti la gente vuole avere vicino a sé la pelliccia, la borsa e non metterla nel guardaroba vicina all'uscita. La sedia ha una spalliera alta che finisce con l'attaccapanni così il cappotto che si mette sopra non tocca terra. Una sedia di noce semplicissima secondo il materiale che usa il costruttore. Questa sedia non esisteva ma come sanno le signore la sedia thonet che sono perfette e bellissime non sono adatte per attaccare le borse. Ho visto che manca questa sedia, Ho fatto una sedia per Zanotta nata per le visite brevissime con la seduta molto inclinata. Non aveva una funzione perché questa non è una sedia ma è un oggetto d'arte a forma di sedia." (9)

(1) AND 17, GENNAIO/ APRILE 2010 De Lucchi AND Designing, p. 45

(2) AND 17, GENNAIO/ APRILE 2010 De Lucchi AND Designing, p. 45

(3) AND 17, GENNAIO/ APRILE 2010 De Lucchi AND Designing, p. 47

(4) www.behnisch.com (descrizione progetto sul sito dello studio).

(5) AND 17, GENNAIO/ APRILE 2010 De Lucchi AND Designing, p. 47

(6) G.MASSOBRIO E P. PORTOGHESI, Album degli anni '50, Laterza, Bari 1977, p. 489

(7) G.MASSOBRIO E P. PORTOGHESI, Album degli anni '50, Laterza, Bari 1977, p. 489.

(8) AA.VV , Forme della composizione, Edizioni Kappa,1997 Milano, p. 17

(9) Video "un'altra sedia" Bruno Munari, Venezia 1992

1.3

MUTAZIONE “READY MADE”

un esempio di Resilience Design

“Non volevo farne un’opera. Incominciai a usare la parola ready made solo nel 1915, quando mi recai negli Stati Uniti. M’interessò come parola, ma quando collocai una ruota di bicicletta su uno sgabello, con la forcella capovolta, non c’era in tutto questo alcuna idea di ready made, né di qualunque altra cosa: era semplicemente un gioco. Non avevo alcuna ragione specifica per farlo, né intendevo esporlo” Marcel Duchamp (1)

Duchamp aveva capito che non era importante creare per forza qualcosa di nuovo perché il mondo esterno è una banca dati capace di creare un’opera d’arte: “l’arte per Duchamp era il già fatto, quello che egli stesso definisce ready made, una sorta di arte precotta” (2)

L’immaginazione assume per Duchamp un ruolo secondario, se non inesistente, proprio perché tutto era ormai già stato fatto. Il concetto di “Ready Made” parte proprio da questa esperienza rivoluzionaria che ha condizionato nel bene e nel male, come tutte le rivoluzioni, il modo di concepire l’arte e quindi il design di prodotti.

L’orinatoio del 1917 comprato in un negozio di articoli sanitari di New York, firmato con lo pseudonimo di R. Mutt e chiamato “Fontana” ha sicuramente condizionato l’arte del ventesimo secolo suscitando reazioni a favore e contrarie, tutte con forte enfasi e con decise azioni di comunicazione. Ne è un esempio la performance dell’artista Pierre Pinoncelli che urinò dentro la “Fontana” innescando così un nuovo processo di rigenerazione riportando l’opera alla sua originaria partenza e funzione. Molti sono stati gli artisti che sono stati condizionati da questo nuovo modo di concepire l’arte liberandosi dal peso e dall’ansia della tradizione ottocentesca e dei primi del ‘900, creando figure altrettanto rivoluzionarie che

al “Ready Made” hanno attinto stimoli, ma soprattutto oggetti mutabili e straniabili dal loro originario senso di appartenenza : Warhol, Jeff Koons con la sua scultura di aspirapolveri, Gabriele Orozco che alla Biennale di Venezia del 1993 presentò pubblicamente una scatola

Da scarpe vuota, etc.

Il “Ready Made” innesca un approccio fatto di distanza dalle cose reali per trovarne un nuovo senso attraverso la tecnica dello straniamento e dell’ironia, metodica tipica del Resilience Design.

Francesco Bonami in “Lo potevo fare anche io”, a proposito dell’atteggiamento dell’artista davanti all’oggetto già esistente, paragona il rapporto che c’è fra Cézanne e la montagna di Sainte – Victoire ritratta più di cento volte e la relazione instaurata fra Duchamp e l’orinatoio : “ tra il prelevare un orinatoio in un negozio e dipingere la montagna di Sainte – Victoire (...) non c’è in fondo tanta differenza, essendo, orinatoio e monte, cose già esistenti e non inventate. Si può dire che Duchamp guardasse gli oggetti come un pittore guarda il paesaggio”. (3)

Marcel Duchamp ha sicuramente il merito di averci fatto scoprire l’Arte nelle cose già presenti nella realtà quotidiana sdoganando, quindi, il concetto di distacco dal quotidiano, visto come soggetto da rappresentare in tutte le sue forme. Come sempre alcuni creativi hanno il merito di anticipare anche di pochi secondi il futuro prossimo o il presente in divenire come avviene nel mondo dell’arte contemporanea. Da quell’orinatoio straniato si è aperto un viaggio inaspettato e ancora da scoprire viste le condizioni di perenne cambiamento della nostra società contemporanea dove niente è più stabile , ma in continua trasformazione dalla scienza, alla politica, come nell’arte. Superficialmente può sembrare che certe manifestazioni d’arte rompano con il passato per superarlo e metterlo in crisi, mentre nella contemporaneità la realtà è sempre oggetto di trasformazione e di resilienza in cui passato, presente e futuro si fondono temporalmente.

Qualcuno per primo ha aperto la strada a questo tipo di ricerca che non può certo essere univoca e stabilizzata ma variegata nelle sue manifestazioni.

“Dare un taglio con il passato” può sembrare uno slogan se si considera letteralmente l’opera di Lucio Fontana : “dobbiamo riconoscergli di aver offerto all’arte l’opportunità, unica, di dare, letteralmente, un taglio con il passato” (4)

Due mondi, due discipline, due modi diversi di operare, quello di Duchamp e di Fontana, che hanno in comune la rivoluzione del concetto di

arte come sola rappresentazione del reale : “il suo taglio è insieme all’orinatoio di Marcel Duchamp, una dei gesti più radicali della storia dell’Arte.” (5) Ma il loro lavoro va oltre la singola opera iniziale per assumere un valore più ampio e rivoluzionario : “Avere il coraggio di distruggere il proprio lavoro trasformandolo in qualcosa di migliore non è cosa da poco” (6).

L’atto di aggiungere e modificare che è tipico dell’approccio resiliente assume di volta in volta un valore ed un senso non ripetibile e unico. Fontana infatti aveva chiamato i suoi fendenti, praticati su tele di diversi colori, “concetti spaziali” o “attese” ampliando il significato originario della tela intonsa e pronta alla pittura. Questo modo di operare, se ha segnato buona parte del ‘900 come metodologia di comunicazione relegata al campo dell’Arte, oggi può diventare uno statuto per dare definizione al Resilience Design senza però codificarne un percorso, ma ammettendo molteplici percorsi ideativi. Il fattore tempo e la sua interpretazione sono un ulteriore elemento di scelta del Resilience Design. In Fondo è come se artisti del calibro di Duchamp, Fontana o Andy Warhol ci avessero indicato una strada interpretativa per il nostro presente proprio nell’interpretazione del tempo. Mentre pittori della cosiddetta “Arte Povera” come il greco Kounellis negli anni sessanta abbracciavano l’antico concetto di tempo, il greco “kronos” che è un tempo lento, Warhol si interessa nei suoi lavori ad un altro tempo, il “kairos” che si riferisce invece all’attimo, al momento alla relatività e fragilità del contemporaneo: Warhol, contrariamente ai pittori “Arte Povera” usava il Kronos “quello della pittura antica , tipo la Monna Lisa o l’Ultima Cena di Leonardo e lo trasformava in presente” , in attimo.(7)

Con questo atteggiamento si superava l’invecchiamento precoce portando sempre con sé la freschezza del presente: “l’oggi ci rassicura e così anche Andy Warhol” (8)

Nella nostra ricerca dei percorsi creativi del Resilience Design inoltre emerge, soprattutto da queste anticipazioni artistiche novecentesche, come il tema della ricerca debba rivolgersi al “banale straordinario”, come lo definisce Rem Koolhaas, per indagarne le possibili capacità di innesto e trasformazione proprio per ridare vita al presente attraverso il passato : un lavoro di “Kairos” attraverso “Kronos”. Il tempo quindi come discriminante e componente essenziale del Resilience Design lo assorbiamo da un passato artistico capace di intravedere il futuro prossimo senza viverlo, ma solo intuendolo con l’opera d’arte, oppure attraverso le intuizioni di maestri del design, come Bruno Munari che richiama sem-

pre ad una modestia di approccio metodologico fuori dalle mode e dai richiami estetici : “ Una giusta progettazione conduce quindi ad oggetti che, nel loro equilibrio tra materia, tecniche, funzione, forma, si pongono fuori dalle mode, dagli stili e durano nel tempo finchè una nuova materia o una nuova tecnica non propongono nuove soluzioni per la medesima funzione” (9)

Ci troviamo dentro un periodo storico che ci impone una nuova strategia in cui immettere tutte le esperienze e le ricerche multidisciplinari del secolo scorso rivedendo e mettendo a volte in crisi alcuni statuti sia dell'atto creativo che del concetto di Storia. Scriveva Siegfried Giedion: “La Storia è uno specchio magico: chi vi guarda dentro, vi scorge la propria immagine in forma di avvenimenti e di sviluppi: Essa non si arresta mai. E' in continuo movimento, come le generazioni che la osservano. Non è mai possibile coglierla nel suo complesso. Si rivelano a noi soltanto frammenti in rapporto al punto di vista del momento” (10) Il concetto ed il valore di “momento” assume un ruolo importante per il Design perché stabilisce che il tempo di un oggetto è limitato e può solo essere trasformabile. A proposito del concetto di Storia e critica del Design Renato De Fusco ci indica un metodo di riflessione : “Sono persuaso che solo impostando, rifondando e quindi progettando una nuova metodologia storiografica del design potremo conferire maggior dignità culturale alla letteratura critica sulla disciplina (...) non spetterà più allo storico o al critico avvallare questa o quella tendenza” (11)

(1) Intervista del 1966 su Dario Scodeller, Design spontaneo, Corraini edizioni, Città di Castello 2017, p. 41

(2) Francesco Bonami, Lo potevo fare anche io, Mondadori, Milano 2007, p. 27

(3) Francesco Bonami, Lo potevo fare anche io, Mondadori, Milano 2007, p. 31

(4) Francesco Bonami, Lo potevo fare anche io, Mondadori, Milano 2007, p. 33

(5) Francesco Bonami, Lo potevo fare anche io, Mondadori, Milano 2007, p. 33

(6) Francesco Bonami, Lo potevo fare anche io, Mondadori, Milano 2007, p. 33

(7) Francesco Bonami, Lo potevo fare anche io, Mondadori, Milano 2007, p. 42

(8) Francesco Bonami, Lo potevo fare anche io, Mondadori, Milano 2007, p. 42

(9) Bruno Munari, Compasso d'Oro a Ignoti, Laterza, Bari 1981, p. 92

(10) Siegfried Giedion, L'era della meccanizzazione, Feltrinelli, Milano 1967, p. 11

(11) Renato De Fusco, Design: la forbice di storia e storiografia, in Ottagono, 82, 1991, p. 39.

1.4

HISTORY REPEATING: UN ESERCIZIO DIDATTICO

Molte volte per capire il senso dei percorsi compositivi di una disciplina dovremmo assorbire da altre discipline artistiche le indicazioni su come evolvere o cogliere il senso di un'evoluzione. Questo perché non è vero che ogni disciplina ha un suo campo d'azione ristretto e comprensibile. In verità esiste un'osmosi creativa che applica gli stessi metodi conoscitivi e creativi, ma con obiettivi artistici finali diversi. Non esistono quindi steccati disciplinari chiusi, bensì sistemi creativi aperti capaci di influenzarsi e di relazionarsi reciprocamente: ad esempio una ricerca sociologica aiuta il designer a capire il senso del suo lavoro e il valore di una contemporaneità ormai labile e impercettibile capace di trasformarsi di secondo in secondo e non con i tempi molto più dilatati del secolo scorso o in quelli precedenti.

Ma, fra tutte le discipline, quelle che più si sovrappongono, proprio perché fondate sulla "composizione", sono la Musica, il Design e l'Architettura perché entrambe indagano sul concetto di spazio: la musica è spazio mentale, mentre il Design e l'Architettura è spazio fisico.

Il fine dell'indagine e della trasformazione è sempre lo stesso, lo spazio, nella sua accezione ideale (musica) e fisica (design), mentre gli sviluppi e gli esiti sono diametralmente opposti. Nella Musica la percezione del Bello naviga in uno spazio mentale capace di dare emozioni e sensazioni di stimolo, mentre nell'architettura lo spazio è un vero e proprio luogo fisico all'interno del quale ci muoviamo e cogliamo stimoli sensoriali ed emozionali.

Ogni anno la mia prima lezione all'Università inizia sempre con un video clip degli anni '90 (1997) proprio per mettere in chiaro l'atteggia-

mento culturale di un designer nei confronti del progetto considerando, prima di ogni gesto compositivo, ciò che è stato già prodotto e pensato. Questo suggerimento o ammonizione didattica avviene attraverso un video clip e un brano musicale capace di alleggerire il messaggio didattico colpendo l'immaginario del giovane studente: "History repeating" della cantante jazz Shirley Bassey e della band Propellersheads, scritto da Alex Gifford.

Il brano è una fusione di diversi stili, Big Beat, breakbeat e Jazz, combinati attraverso la potente voce della cantante Shirley Bassey ed eseguita dalla band Propellersheads il cui titolo preannuncia il tema della mutazione come fattore di continuità fra passato, presente e futuro al di fuori delle mode e degli stili: "Dicono che la prossima grande novità è qui, che la rivoluzione è vicina, ma a me sembra abbastanza chiaro, che è tutto solo un po' di storia che si ripete (...) Solo piccoli pezzi di storia che si ripete (...) E ho visto prima, E vedrò di nuovo, Sì, ho visto prima, Solo piccoli pezzi di storia che si ripete".

Il regista di questo video clip, inconsapevolmente, ha composto, attraverso le immagini e la musica una lezione di design rimarcando il valore della ricerca per l'evoluzione creativa, negando il gesto fine a se stesso: "Solo piccoli pezzi di storia che si ripete".

Sul brano tradizionale jazz della Bassey si innesta il ritmo della musica Big Beat e breakbeat dei Propellersheads creando un nuovo brano con sonorità e ritmi sovrapposti ma innovativi.

Inoltre la scenografia che accompagna l'esecuzione del brano non può che non assorbire questo cambiamento in corso al punto tale che alcuni personaggi, tipologicamente appartenenti agli anni '50, iniziano inconsapevolmente a ballare la breakdance, anni '90, pur non conoscendola, ma spinti da un vento di novità. Terminata l'esecuzione e quindi la lezione transdisciplinare, il presentatore chiude affermando : "What can i say? ...It's different". La differenza è quindi la sintesi di una trasformazione di ciò che esiste in qualcosa di nuovo, sottintendendo che anche essa stessa (la musica jazz) non nasce se non come continuità di stili musicali precedenti per cui è solo questione di "history repeating".

L'astuzia del regista, per poter comunicare questa continuità creativa, risiede nel non far notare, a chi guarda il video , le differenze fra gli elementi tradizionali (Bassey, gli operatori video e il suo pubblico) e le novità (i due componenti della band anni '90) componendo il video in bianco e nero e non a colori. Come un pittore ottocentesco il regista appone una velatura grigia capace di non far emergere le differenze per poter cogliere

la continuità della narrazione ed il messaggio finale: la differenza si ottiene solo in continuità con ciò che esiste.

Il superamento delle mode e degli stili, solo parziali ed effimeri, ma non parti o capitoli di una narrazione, è il messaggio di questo video clip che ricorda le parole di Bruno Munari nel film “tempo nel tempo”, Venezia 1992 indicando lo spartiacque fra il gesto autoreferenziale e l'etica di un progetto: “Il designer non dovrebbe avere uno stile personale perché lui dà uno stile ad una produzione perché inventa degli stili a seconda di quello che si deve comunicare. Inventare uno stile e capire le qualità del prodotto industriale (Azienda) è dare una immagine che comunichi quella qualità. Il difetto dell'operare con lo stile è che l'oggetto richiama l'autore e non il prodotto.”

Nello stesso ciclo di lezioni a Venezia Munari specifica meglio il senso temporale e concettuale di styling: “Il design produce per i tempi lunghi mentre lo styling produce per tempi brevi. Inserisce nel progetto l'elemento moda che è manovrabile. Lo stilista produce per tempi brevi (...) secondo per la regola dell'USA E JET. (1)

Il pericolo costante per un designer riede nella volontà di novità attraverso il solo gesto creativo che spesso non ha radici solide ed è indirizzato alla facilità della complicazione: “Complicare è facile, semplificare è difficile. Per complicare basta aggiungere tutto quello che si vuole, colori, forme, azioni, decorazioni, personaggi, ambienti pieni di cose... La semplificazione è il segno dell'intelligenza”.

Il gioco delle “forchette parlanti” di Bruno Munari metaforicamente dimostra come un nuovo oggetto possa o debba nascere dall'esistente applicando le tecniche dello straniamento e dell'ironia per giungere ad un prodotto nuovo solo apparentemente: “questo delle forchette è un gioco, una specie di ginnastica mentale, come quello che faccio con i bambini”. (2)

(1) Video “Il design non ha stile Bruno Munari”, Venezia 1992

(2) Video “Il design non ha stile Bruno Munari”, Venezia 1992

HISTORY REPEATING

unico materiale
leggerezza
forma sinuosa

N. 1
Michael Thonet
THONET

1860



unico materiale
leggerezza
forma sinuosa

CANTILEVER S533
Mies Van Der Rohe
THONET

1927



unico materiale
leggerezza
forma sinuosa

ROCKING CHAIR
Wolfgang Hoffmann
HOWELL MANUFACTURING

1934



1954

temi compositivi:

unico materiale
leggerezza
forma sinuosa



SEDIA LOOP

Willy Guhl
ETERNIT

unico materiale
leggerezza
forma sinuosa

LOW CHAIR
Maarten Van Severen

1993



unico materiale
leggerezza
forma sinuosa

VOIDO
Ron Arad
MAGIS

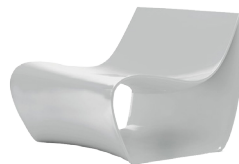
2006



unico materiale
leggerezza
forma sinuosa

SIGN MATT
Piergiorgio Cazzanga
MDF Italia

2017



Studenti: Olivia Menicagli, Sofia Senesi

HISTORY REPEATING

semplicità
unico materiale
simetria

1. **LIBRERIA BREUER**
Marcel Breuer
TECTA

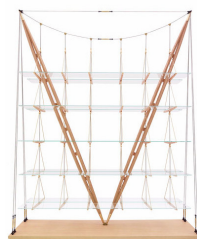
1930



semplicità
unico materiale
simetria

2. **VELIERO**
Franco Albini
CASSINA

1940



1977

temi compositivi:
semplicità
unico materiale
simetria



LIBRERIA NUVOLA ROSSA
Vico Magistretti
CASSINA

semplicità
unico materiale
simetria

3. **MAGNOLIA**
Andrea Branzi
MEMPHIS

1984



semplicità
unico materiale
simetria

4. **MAC GEE**
Philippe Starck
BALERI ITALIA

1984



semplicità
unico materiale
simetria

5. **ROMBOIDALE**
Pietro Russo
BAXTER

2013



semplicità
unico materiale
simetria

6. **LIBRERIA WILMA**
Ivano Vianello
IVDESIGN

2016



studenti: Ariana Galeano, Iphat Aviv

HISTORY REPEATING

adattabilità
comodità
forma simpatica

COCONUT CHAIR
George Nelson
Vitra

1955



adattabilità
comodità
forma simpatica

EGG CHAIR
Arne Jacobsen
Radisson SAS

1958



adattabilità
comodità
forma simpatica

MUSHROOM CHAIR
Pierre Paulin
Ottoman

1960

1963

temi compositivi:
adattabilità
comodità
forma simpatica



BALL CHAIR
Eero Aarnio
Eeroaarnio

adattabilità
comodità
forma simpatica

SACCO
Piero Gatti
Cesare Paolin

1968



adattabilità
comodità
forma simpatica

POLTRONA SWING
IVANO REDAELLI

2010



adattabilità
comodità
forma simpatica

LUNA CHAIR
West Elm

2017



studente: Zhang Yiliang

HISTORY REPEATING

forma fluida
unico materiale
comfort

FAUTEUIL AUX DRAGONS
Eileen Grey

1917



forma fluida
unico materiale
comfort

MR LOUNGE CHAIR
L. Mies van der Rohe
KNOLL

1927



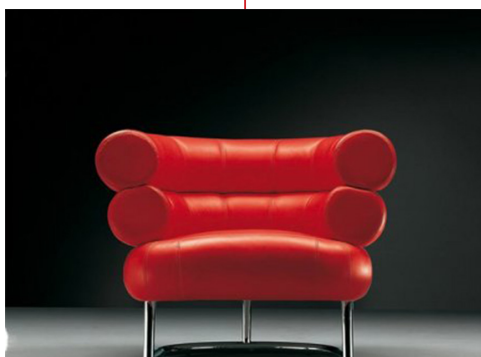
forma fluida
unico materiale
comfort

POLTRONCINA LC7
Le Corbusier
CASSINA

1928

1929

temi compositivi:
forma fluida
unico materiale
comfort



POLTRONA BIBENDUM
Eileen Grey
CLASSICON

forma fluida
unico materiale
comfort

POLTRONA BLOW
Jonathan De Pas, Donato
D'Urbino, Paolo Lomazzi
ZANOTTA

1969



forma fluida
unico materiale
comfort

POLTRONA GIACOMINO
Afra Scarpa, Tobia Scarpa
MERITALIA

1998



forma fluida
unico materiale
comfort

POLTRONA BIBENDUM
Tony Grillo
RILUC

2012



forma fluida
unico materiale
comfort

POLTRONA JOAN
Studio 63
MARIONI

2016



studenti: Alessia Morodei, Sofia Nocentini

HISTORY REPEATING

adattabilità
struttura in acciaio
scorrimento

1. LAMPADA DA TERRA

MEK ELEK

1940



adattabilità
struttura in acciaio
scorrimento

2. AGNOLI

Tito Agnoli
OLUCE

1954



adattabilità
struttura in acciaio
scorrimento

3. LUMINATOR

Achille & Pier Giacomo Castiglioni
FLOS

1954



1962

temi compositivi:
adattabilità
struttura in acciaio
scorrimento



LAMPADA ESTENDIBILE TOIO

Achille & Piergiacomo
Castiglioni
FLOS

adattabilità
struttura in acciaio
scorrimento

5. RARE FLOOR LAMP

Ennio Chiggio
LUMENFORM

1968

adattabilità
struttura in acciaio
scorrimento

4. PARENTESI

Achille Castiglioni & Pio Manzù
FLOS

1971



adattabilità
struttura in acciaio
scorrimento

6. OK

Konstantin Grcic
FLOS

2014



studenti: Sofia Collacchioni, Chiara Nardone

HISTORY REPEATING

Suzanne Anger, Ariadna Puig i Espar

Forma fluida
Multipli materiali
Leggerezza

TAVOLINO IN50
Isamu Noguchi
Herman Miller

1939



Forma fluida
Multipli materiali
Leggerezza

SURFBOARD
R. & C. Eames
Vitra

1951



wForma fluida
Multipli materiali
Leggerezza

LC15
Le Corbusier
Cassina

1958



TEMI COMPOSITIVI:

Forma fluida
Multipli materiali
Leggerezza



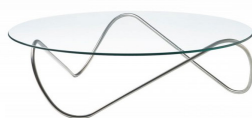
1964

TAVOLO SUPER-ELLISSE
Piet Hein, Bruno Mathsson
and Arne Jacobsen
Fritz Hansen

Forma fluida
Multipli materiali
Leggerezza

TAVOLINO KAEKO
Rafic Farah
Objekto

1989



Forma fluida
Multipli materiali
Leggerezza

TAVOLO MAUI
Vico Magistretti
Kartell

1996



Forma fluida
Multipli materiali
Leggerezza

RAE ORRGRAY
Philippe Starck
Kartell

2017





1.5

MARTINO GAMPER, un esempio di superamento del concetto di riciclo

Abbiamo chiarito come il “riciclare” sia solo un aspetto del “Resilience Design” invitando al superamento di tale metodica ricorrendo alla “mutazione” come unico e vero metodo resiliente nel campo del Design.

Martino Gamper in questo senso ha dato dimostrazione, in tempi non sospetti, di come si possa interpretare la contemporaneità e le sue istanze di creatività usando la mutazione di ciò che già esiste per dare nuova vita a quegli elementi che avevano perso il loro valore intrinseco, sia semantico che costruttivo, attraverso una combinazione estetica in cui l'aspetto ironico ha una grande componente creativa.

Le sue sedie nello specifico sembrano volerci comunicare il proprio valore estetico proprio nel momento in cui hanno esaurito il loro originale potenziale di utilizzo. Il mondo in cui Gamper ritrova le forme dimenticate, i desideri creativi interrotti, le funzioni spente dal tempo sono i cassonetti londinesi o i mercati di antiquariato per strada. Sono oggetti che racchiudono un alto contenuto descrittivo, carichi di quei ricordi accumulati nel tempo del loro uso e funzionamento e che nel lavoro di Gamper acquistano un senso specifico, un nuovo ruolo estetico e funzionale.

In Gamper ogni idea nasce da una storia precedente in cui la copia diventa uno stratagemma per capire e conoscere e quindi creare.

Michele De Lucchi a questo proposito esprime un concetto e un auspicio per i giovani designer molto chiaro. “Realizzare qualcosa di influente significa molto di più che realizzare qualcosa che funziona benissimo, tutti i giovani non dovrebbero avere la preoccupazione di copiare, ma quella di farsi copiare”. (1)

Quindi Gamper attua, con l'assemblaggio delle sedie, una vera rivoluzione culturale di approccio al design superando il limiti del Riciclo per innescare un processo metaforico di Mutazione di ciò che già esiste e che non perde il proprio significato attraverso una delle tecniche più comuni dell'obliquo, lo straniamento. Questo processo creativo in cui si mescolano schienali di plastica, sedute di velluto, gambe di metallo, braccioli di legno, sedili di pelle, piedi di ferro, etc, assume un valore sociale ed estetico importante. Non ci si ferma singolarmente alla pura forma o funzione specifica, ma, attraverso un processo diverso di assemblaggio, si sovvertono le gerarchie estetiche comuni, tanto da creare nel pubblico un cortocircuito, non solo per quanto riguarda la normale percezione dell'oggetto ma, cosa ancora più importante, il suo significato simbolico.

La sedia, spesso presa ad esempio nella storia del design come elemento distintivo di un percorso socio- culturale, perde qui ogni riferimento coerente e il designer, con ironia, distorce le maglie di un passato codificato, fatto di sole certezze oggettive. Il suo lavoro si è esteso fino a toccare e reinventare anche la sacralità del design assemblando sedie di Giò Ponti senza essere volgare, ma dando vigore a quelle idee creative costanti nel tempo. Una visione delle cose, degli oggetti ribaltata che ci





permette di scovare tutte quelle possibilità espressive nascoste e spesso non compreso dallo stesso designer anonimo di tanta produzione di design: un atteggiamento resiliente

Il lavoro di Martin Gamper non è quindi semplice atteggiamento di assemblaggio o di restyling, bensì una ricerca che supera la visione certa e codificata e quindi cartesiana, per scovare quegli aspetti “smarriti” che ogni oggetto sottende in sé. In fondo la sua prima uscita ufficiale nel mondo dei designer internazionali è nata proprio dal “contrasto simultaneo” fra le sue cento sedie costruite da un cassonetto e lo spazio lussuoso di una dimora vittoriana di South Kensington a Londra nell’ottobre del 2007. “100 chairs in 100 days”.

La metafora per il futuro del “Resilience Design” è molto chiara : usare uno spazio storico per accogliere il nuovo capitolo di modernità: dalle certezze del passato alle incertezze del presente.