

ID: 0903

SAGGI

LA CREATIVITÀ NELL'IDEA DI ENZO FRATEILI

Isabella Patti

PAROLE CHIAVE

bound, bound creativity, Creatività generica, Creatività vincolata, Enzo Frateili, Folgorazione, Formatività, formativity, Generic creativity, inspiration, Vincolo

Il tema centrale del saggio è la formazione giovanile di Enzo Frateili, il suo rapporto con il padre e la connessione che questi due mondi (l'arte figurativa e la cultura romana) trovano nell'idea che il critico proporrà in età matura di "creatività". L'obiettivo del saggio è di proporre un filo conduttore che unisca il vivace spirito creativo di Frateili - che lo vede giovane pittore nella Roma eclettica e raffinata dei primi anni Trenta, figlio di una delle figure più di spicco della cultura dell'epoca e frequentatore dei caffè letterari romani più alla moda e vivaci - alla successiva rigorosa formazione accademica e professionale del Frateili adulto, tramite la lettura di ciò che il critico definirà come *creatività* in età matura. Mantenendo come centrale il saggio *La creatività*, pubblicato postumo nel 1996 su *Ripensare il design*, infatti, l'analisi mette in parallelo l'esperienza della creatività "pura" di Frateili come giovane pittore con la "creatività di processo" che egli teorizzerà, invece, come maturo storico del design. In questa prospettiva, la traccia dell'educazione ricevuta e la cultura romana che lo hanno formato, sono indagate come motivi fondanti alla predisposizione teorica osmotica di Frateili e che proprio nell'idea di "creatività" trovano illuminanti congiunture.

Premessa

Il contributo di Enzo Frateili alla disciplina del Design è stato fondamentale: la sua eclettica preparazione che spaziava dalla tecnologia, all'ingegneria, alla storia, all'architettura - maturata tra gli anni Cinquanta e Settanta nelle facoltà di Architettura e Ingegneria di Milano e Torino, e la *Hochschule für Gestaltung*, la Scuola di progettazione di ULM - lo ha caratterizzato per una visione compiuta e osmotica del Design e del lavoro creativo in genere. L'attento lavoro di Giulia Perreca che riporta alla luce la prima formazione di Frateili, ci restituisce l'immagine di un giovane che nasce pittore: una carriera precoce che lo vede, giovanissimo, esporre nel 1931 alla prima

edizione della Quadriennale d'Arte Nazionale di Roma realizzata al Palazzo delle Esposizioni^[1]. Invitato da Cipriano Efisio Oppo, organizzatore della manifestazione - poliedrico quarantenne, pittore, critico d'arte e deputato in Parlamento, nonché autore della prima recensione sulla precoce produzione pittorica di Enzo e amico di suo padre Arnaldo - Enzo si affaccia al mondo dell'arte non dotato di un particolare talento creativo, piuttosto di un costante stimolo all'indagine tramite i mezzi del mondo figurativo che, infatti, lo vedeva già nel 1926 autore di una quantità di quadri, disegni e acquerelli che Oppo stesso definisce "in grado di riempire dieci camere" (cit. in Perreca, 2016, p.17)^[2].

Era stato il padre di Enzo a chiedere a Oppo un parere sulle prime esperienze pittoriche del figlio che aveva iniziato a dipingere alla tenera età di quattro anni. La preparazione che aveva portato Enzo, a soli diciassette anni, a essere tra i più giovani artisti presentati alla Quadriennale, era legata a input piuttosto eclettici provenienti dai campi allora più forti della figurazione romana: la pittura tonale di Antonietta Raphaël e Mario Mafai, le indicazioni legate alla storia locale più antica e tradizionale italiana, e le influenze delle sperimentazioni avanguardistiche di stampo europeo e novecentista. Ma il talento di Enzo ebbe grande impulso dal praticantato romano e dalla frequentazione di quell'ambiente di cui il padre Arnaldo, oltre che interprete, fu un affettuoso cronista. E' suo, infatti, il testo *Dall'Aragno al Rosati* scritto nel 1964, evocazione calorosa di cinquant'anni di vita personale come letterato e giornalista, e della vita civile e letteraria di Roma. Tra le pagine del libro, leggiamo un ricordo di Enzo giovanissimo che ci restituisce l'immediatezza di spirito di cui il ragazzo era dotato. Racconta Arnaldo:

Una volta Pirandello, appena finito di scrivere i *Sei personaggi in cerca d'autore* venne a leggere una sera il lavoro a casa mia [...]. Fummo subito presi, sconvolti, storditi da quella lettura; non solo da quella commedia, ma dalla passione che l'autore aveva messo nel recitarla. Alla fine non so più quel che si disse; discutevamo come energumani intorno a un Pirandello ridiventato sorridente e tranquillo. La mattina dopo vidi che mio figlio Enzo, allora di sei anni e pittore precoce, aveva disegnato in un suo album la scena della lettura pirandelliana, vista forse di dietro una tenda che separava il mio studio dalla sua camera. In quel disegno fanciullesco Pirandello si agitava con un copione in mano e l'altra mano puntava in aria, mentre noi tutt'intorno sprofondavamo il capo tra i pugni chiusi in atteggiamenti da 'pensatore di Rodin' (A. Frateili, 1964, p. 168-169).



Tra il 1921 e il 1924 Enzo disegnò moltissimo: è di questi anni un altro suo curioso ritratto del poeta siciliano, frequentatore abituale del salotto di casa Frateili (fig.1). Con un tratto sicuro e già maturo per un bimbo neanche decenne, Enzo cattura i tratti salienti di Pirandello - il naso, il mento spigoloso, la magrezza, gli angoli sporgenti della figura - con un segno

continuo che tende a non interrompersi. Vi aggiunge il suo veloce autoritratto, disegnato al contrario, in maniera speculare al viso del poeta, e che manifesta sia un'acuta vivacità intellettuale, sia un desiderio d'identificazione del ragazzo nella figura dell'autore. La continuità delle due figure, il famoso poeta e il bambino, che s'inseriscono una nell'altra pur rimanendo fluide tra loro, ci tenta di rimandare subito il discorso al nodo centrale di questo saggio e cioè all'idea che Enzo Frateili aveva della creatività e a quanto la giovanile pratica artistica abbia contato nel suo successivo e maturo pensiero legato al design, basandoci sulla fortunata definizione che egli dà di creatività nel saggio omonimo, pubblicato nel 1996 su *Ripensare il design*^[3].

In età avanzata, quindi, Frateili dopo una carriera sfaccettata passata a cavallo tra la tecnologia, l'architettura e il design, si misura - con esito a mio avviso illuminante - a ipotizzare una genesi del fenomeno creativo che concepisce strutturato come un progetto vero e proprio, basato su quattro idee informatrici, insieme ai loro contrari: la *continuità* ("di linea, di superficie di materiale" scriverà lo stesso autore) è appunto una di queste, insieme all'interruzione, alla programmazione e alla compattezza. L'atto creativo è indagato come *processo* combinato su queste quattro ipotetiche componenti e i cui termini spaziano dal mondo del puro figurativismo, alla scienza, alla bionica e alla cibernetica, fino alla tecnologia. Filo conduttore sembra essere quella che Frateili definisce la "attitudine strategica dell'intelletto" e che determina, con un processo deduttivo o intuitivo, il senso stesso del percorso creativo (Crachi, 2001, 149-159).

1. La creatività come folgorazione

Nella sua accezione più immediata e giovanile, la creatività per Frateili nasce da una folgorazione, dal senso di piacere dato dal gioco libero e spericolato dell'intelletto che cerca di realizzare un proprio desiderio: su questo principio ludico di fondo, si innesta, poi, il bisogno di vincolare questa sregolatezza in un percorso che la porti, in un certo qual modo, verso il suo compimento, verso la sua *formatività*, dal termine di Luigi Pareyson che, dalle parole dello stesso filosofo, si presenta come "l'unione inseparabile di produzione e invenzione: *formare* significa *fare* inventando insieme il *modo di fare*, vale a dire realizzare solo procedendo per tentativi verso la riuscita e producendo in tal modo opere che sono *forme*". (1954, p.10).

Dall'iniziale contesto informale del gioco libero - di *huizinghiana* memoria - è la tensione verso la realizzazione di quel desiderio che tende a portare la creatività "a vincolarsi" nella sua stessa formalizzazione^[4]. Libertà e vincolo, creatività *generica* e ragione, quindi, convivono nel percorso razionale e irrazionale del fenomeno creativo nell'idea di Frateili: egli vi riconosce una convergenza nel momento in cui la provenienza stimolatrice del desiderio e del gioco fertilizza un ambito piuttosto che un altro; scrive Frateili:

Se si conviene sul fatto che nel processo creativo - riferito al modello di quel massimo fervore mentale, che è appannaggio del pensiero dotato di qualità eccezionali - convivono intrecciati e indistricabili un percorso razionale dell'intelletto e quello 'irrazionale' (operante nel mondo dell'inconscio) questa compresenza trova riscontro e corrispondenza con l'altra del presentarsi di un'idea creativa secondo una duplice possibilità: o sotto forma prevalente di concetto, di intuizione, principio; e allora la sua natura è astratta ed essenzialmente logica; oppure nei termini di un 'fantasma formale' di immagine, e allora la sua essenza ha contorni reali, mentre la sua apparizione è un atto fortuito, inconsapevole (Crachi, 2001, p.150).

Il vincolo, la necessità di convogliare la folgorazione in una sua formatività, concetto così chiaro per Frateili, ha come contraltare la vacuità della *tabula rasa* cui invece incita la cosiddetta *creatività generica* tipica del fenomeno artistico nella sua essenza più convenzionale. Nella genialità di Picasso, per esempio, la creatività generica è intesa come stimolo alla vittoria del demone della folgorazione che, come scrive Gabriele Guercio, lo stesso Picasso "evoca e convoca, svincolandolo dalle restrizioni imposte [...], ne coglie la possente forza demoniaca e vuole farla sua ostinandosi a plasmarla". (2017, p.23). Per Picasso l'atto creativo è privo di limiti e ha il potere e il destino di confondersi con tutto il resto, tuttavia egli solo, tra tanti, ha saputo ascoltare il demone tentatore che tende a confondere l'arte con il suo opposto, la non-arte e con l'allettante idea che qualsiasi cosa possa essere fatta da chiunque abbia l'ardire di farla. La creatività generica, in sintesi, si trascina dietro il pericoloso spettro dell'inconsistenza e della vacuità. La carriera di Picasso dimostra come l'inclinazione verso il generico, verso il demone assoluto di una creatività senza vincoli, conduca spesso a un vicolo cieco. Nei disegni giovanili di Frateili si riscontra un'ispirazione semantica che lo avvicina, in qualche modo, alle prime figure rappresentative dei segni e dei disegni propri di Picasso, la cosiddetta *linea a fil di ferro* che proprio nel ritratto di Pirandello riporta le sue caratteristiche principali: la continuità e l'interruzione studiata della linea stessa, l'immediatezza della figura restituita dalla velocità di sintesi figurativa e simbolica che proprio nell'interruzione trova i suoi punti salienti.

A questo punto, è molto seducente pensare che il concetto così articolato del fenomeno creativo di Frateili, abbia preso i suoi contorni iniziali in un Frateili sperimentatore autonomo e artista, capace di accogliere e canalizzare l'immediatezza dell'ispirazione, e che sia maturato poi - che sia stato da lui stesso educato, addomesticato - con le esperienze professionali e accademiche successive; quelle che, sebbene sembrano a prima vista contraddittorie rispetto al suo *exploit* creativo, hanno plasmato via-via la sua indole eclettica in ambiti più tecnologici e ingegneristici a cui Enzo si dedicherà, infatti, dopo aver lasciato Roma: a seguito della drammatica

esperienza di guerra in Albania (1939-1943), infatti, Frateili ritorna per pochi anni nella capitale e successivamente si trasferisce a Milano come impiegato del Genio Civile.

2. La creatività come percorso

Tornando alla Quadriennale del 1931, giovani artisti alla pari di Frateili furono inseriti nel programma della mostra a seguito delle scelte di Oppo che si era fatto promotore di un radicale cambiamento negli eventi dedicati all'arte: *in primis* proprio per il metodo con cui egli scelse le opere da esporre e le personalità da coinvolgere. I protagonisti della rassegna, infatti, furono per la prima volta gli artisti stessi: loro l'organizzazione, loro i giurati e i loro critici.^[5] Questa "garanzia di competenza ed esperienza" decisa da Oppo fu estesa a tutte le persone coinvolte nella manifestazione^[6]. Dalle considerazioni di Corrado Pavolini apprendiamo il valore della modernità apportata dal critico romano:

Lo straordinario della Quadriennale è proprio questo: che l'iniziativa resterebbe bellissima anche quando, Dio non voglia, le tele e le statue che vi figureranno avessero da risultar tutte bruttissime. Mi spiego. Intanto è la prima mostra che in Italia si faccia, la quale possa ambire a buon diritto al titolo di «nazionale». Tutti sanno come si mettevano insieme per il passato le esposizioni cosiddette nazionali. Erano esposizioni molto curiose, anche dal lato geografico: giacché la penisola vi si riduceva in tutto e per tutto a un'enorme Milano, a una smisurata Napoli, a una Roma grandetta, a una piccola Firenze. (...) Età minima: quarantacinque anni. Passaporto necessario: medaglie d'oro, titolo di professore, affiliazione a una qualche loggia". (Pavolini cit. in Rivosecchi, V., Bolla, M., 1984, 22).

Un'apertura importante verso i giovani artisti quella di Oppo, quindi, insieme a una ricerca di un nuovo linguaggio figurativo che diventasse di matrice italiana, mirato a definire maggiormente il concetto di "paese" e di unità nazionale tramite la qualità delle opere proposte e non con la fama già indiscussa di un'arte d'élite. Vero è anche, però, che assecondare l'identità di un'arte di Stato restava un elemento non aggirabile in quegli anni. Non a caso alla manifestazione furono rifiutate opere di artisti del calibro di De Chirico e Boccioni: a loro difesa si mosse addirittura Margherita Sarfatti che suggerì l'allestimento di una sala apposita a loro dedicata, una sorta di "fuori mostra", proposta che venne ugualmente rifiutata dal Comitato^[7].

Il giovane Enzo era sicuramente abituato alle frequentazioni trasversali della Roma dell'epoca: da un lato, la spumeggiante figura di Oppo, dall'altro il talento silenzioso e calibrato del padre. E' del 1919 il ritratto di Arnaldo Frateili dipinto dallo stesso Oppo: ne traspare un uomo elegante e impegnato, profondamente qualificato nel semplice gesto della lettura, grande critico

letterario dotato di eleganza non solo nei modi, ma nello spirito e nell'approccio culturale (fig. 2)^[8].

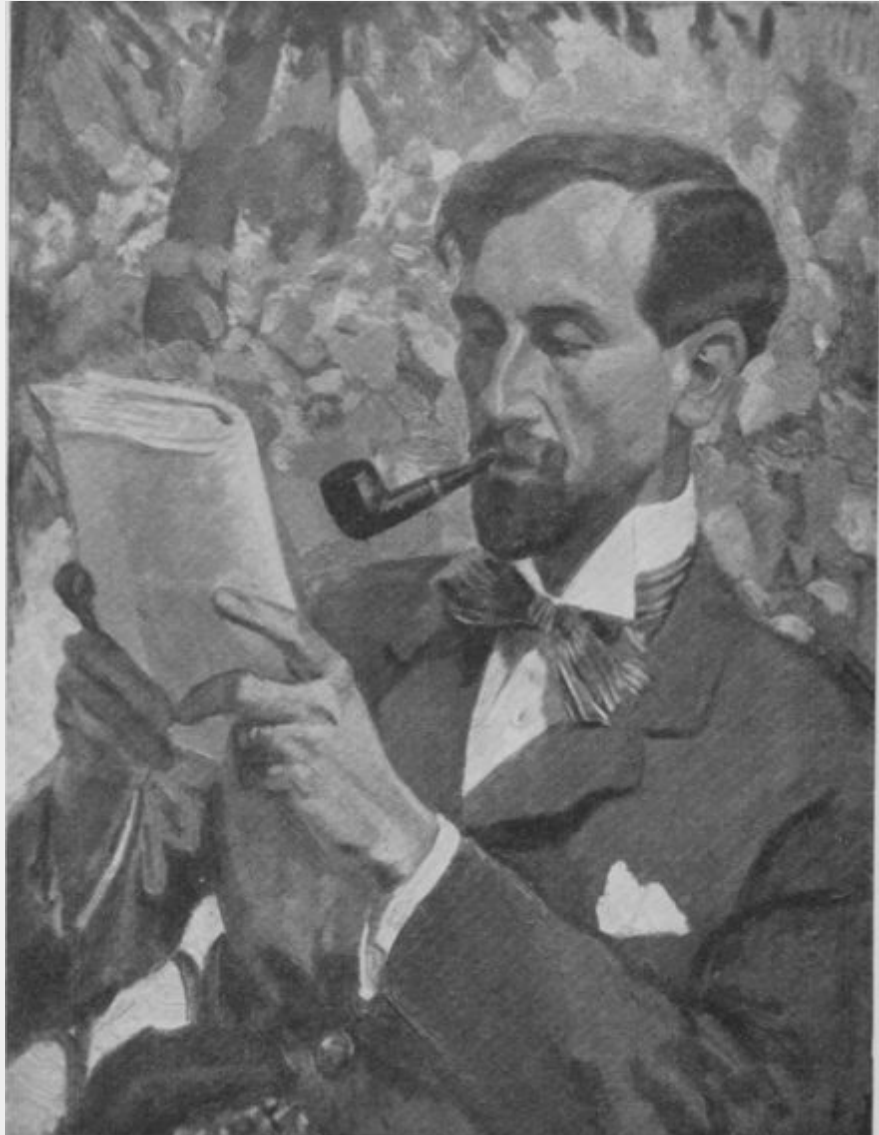


Fig. 2 Ritratto di Arnaldo Frateili dipinto da Cipriano Efisio Oppo nel 1919. In *Emporium*, vol. LXX, n. 417, p. 135.

Per certi versi all'opposto, era l'indole impetuosa del critico romano, lontanissimo da entusiasmi o accademismi, uno "spirito insofferente e aggressivo, non facile a piegarsi alle mode del momento e a seguire la corrente comune, caratterizzato da un individualismo artistico che

s'affermava già in espressioni così impulsive e recise, in rivoluzionari propositi da non ammettere accomodamenti o transazioni" come lo ricorda M. Corsi (1929, p. 131) (fig.3).



Fig. 3 Ritratto di Cipriano Efsio Oppo. In Emporium, vol. LXX, n. 417, p. 131.

L'educazione e la vicinanza di due uomini così "referenziati" non ci fa dubitare sull'autenticità delle capacità di Enzo che Oppo ancora definisce "un giovane dai doni pittorici non proprio comuni" (cit. in Perreca, p.18)^[9]. Dal 1931 al 1946 Frateili continua a dipingere una grande quantità di quadri e di disegni ma, in pratica, la sua attività scema costantemente durante gli anni di studio universitario (Frateili si iscrive nel 1932 alla Facoltà di

Architettura di Roma che terminerà nel 1939) per poi cessare del tutto a partire dal 1946. Salvo sporadiche occasioni, infatti, Frateili non si dedicherà mai più all'attività pittorica: da pratica giovanile assidua diviene sporadica in età adulta quando Frateili "ha voluto far rigore al suo interesse figurativo studiando architettura, ha tentato la strada della progettazione, anche socialmente impegnata, trasferendosi là dove già allora (nel primo dopoguerra) le occasioni erano migliori operando nel Genio Civile (a Milano) e poi intraprendendo la libera professione" (Norsa, in Norsa, Riccini, 2016, p. 5)^[10].

Alla luce dell'articolo pubblicato del 1996, però, il confronto con la pura creatività sembra in realtà averlo segretamente accompagnato durante tutte le successive esperienze di didatta, di architetto e di tecnologo, e forse merita proprio d'essere il filo conduttore tra discipline così diverse che, nel Frateili maturo professore ordinario di Disegno Industriale a Torino, trovano la loro compiutezza.

Le sue eclettiche esperienze confermano un personaggio poliedrico e complesso, formatosi seguendo il cammino esplorativo inter-disciplinare di cui abbiamo accennato - che passa dalla pittura all'architettura, poi alla tecnologia e infine al design - e che raggiunge un'osmosi disciplinare tale da considerare Frateili una delle figure più rappresentative della cultura italiana del XX secolo.

Tra l'altro, egli caratterizzerà questo suo percorso con l'autodisciplina, tema suggestivo che Frateili stesso sceglie come tema centrale del saggio con cui vinse nel 1974 la cattedra al Politecnico di Torino. Egli considerava l'autodisciplina il fondamento delle coerenza tra la creatività e le ragioni della produzione e della fruizione di massa: entrambe - scrive - dovevano "non perdersi mai di vista" (Norsa, in Norsa, Riccini, 2016, p. 8)^[11].

Autodisciplina e immediatezza, capacità estetica del linguaggio e comunicazione come informazione: ancora temi contrastanti cui Frateili riconosce una vitale matrice speculativa e per cui ipotizza un vero e proprio percorso creativo finalizzato a collegare l'estro libero dell'artista a quello vincolato del progettista. Scrive:

Nell'atto creativo possiamo trovare una 'folgorazione' dell'intelletto, un atteggiamento progettuale destinato a produrre comunque un risultato innovativo accompagnato da quella spregiudicatezza, impervietà, tendenza a uscire dai confini del pensiero 'baricentrico', a sporgersi nel vuoto di una speculazione mentale (immagine condensata nella stessa parola 'avanguardia') che forse ha la spericolatezza di un rischio calcolato nell'esito, ma inconsapevole nel percorso ideativo (cit. in Crachi, 2001, p. 149).

La definizione è carica di significati il cui eclettismo, a questo punto,

possiamo considerare consueto per Frateili: la *folgorazione*, è un tema che lo aggancia alla sua formazione pittorica, alla conoscenza diretta delle avanguardie novecentesche, del Cubismo e della creatività generica, è una “speculazione teorica” intesa a pervenire a principi generali; mentre il rischio calcolato nell’esito ci rimanda al successivo mondo del vincolo e del progetto, a una “attività elaborativa” che integra i processi logici con quelli irrazionali, tipici del regno della scienza e del design (Crachi, 2001, p.151).

Definire la creatività è sempre, e comunque, un obiettivo pericoloso che sembra contraddirsi da solo: lo specifico carattere di un’attività affatto vincolabile, ma libera e che sfugge proprio nell’atto in cui si tenta di condurla con strumenti logici, trova però compimento nell’iter di elaborazione del processo, di affinamento, di analisi e verifica che, secondo Frateili, mette in moto il designer quando “muove dall’astratto (i concetti, i principi, le leggi formative, i modelli mentali) dirigendosi verso il concreto (la materializzazione dell’oggetto) che trova rispondenza nella vicenda del suo formarsi, dall’idea generatrice alla definizione finale”.

E’ questo, per Frateili, il percorso d’*induzione* che muove dall’astratto al concreto e che sanno seguire i designer; al suo opposto, nel senso contrario, in un senso che va dal concreto all’astratto, e cioè “dall’analisi dell’oggetto fisico per risalire dal complesso dei connotati, all’astrazione dell’idea generatrice” vi è un percorso di *deduzione*, tipico del critico e dello studioso (Crachi, 2001, p.156).

3. La creatività come vincolo

Intorno al 1952 Enzo Frateili inizia la carriera accademica come assistente alla cattedra di Architettura Tecnica della Facoltà di Ingegneria del Politecnico di Milano, Istituto di Edilizia.

Nel 1954 sposa Mariella Grottola con la quale si dedica a una ricerca sulla stimolazione della creatività nel disegno industriale per Facoltà di Architettura di Torino; nel 1959 ottiene la libera docenza in Architettura Tecnica presso l’Istituto milanese. Sono, questi, anni in cui Frateili si forma su materie specificatamente tecniche ed edilizie (organizzazione del cantiere e edile) e fortemente tecnologiche, con un indirizzo verso la industrializzazione edilizia e la coordinazione modulare. Tuttavia, tali ruoli gli permettono anche di inserirsi negli ambienti intellettuali più vivaci dell’architettura milanese dell’epoca e di frequentare Franco Albini, Ernesto Nathan Rogers e Gillo Dorfles. Proprio Dorfles, critico, teorico, storico per eccellenza e contestatore di ogni schematismo riferito all’arte, pronto a rilanciare una storiografia artistica non tradizionale, colpisce fortemente l’esperienza tecnologica di Frateili e fa riaffiorare la sua giovanile effervescenza creativa, che egli sembrava aver tradito.

Lo svolgimento della sua carriera ha un successivo passaggio fondamentale nel 1963, quando Frateili viene chiamato a Ulm da Tomás Maldonado, allora vicerettore (l’anno successivo rettore sino al 1966) della Scuola Superiore di

progettazione, a tenere una serie di lezioni sull'industrializzazione edilizia e sulla coordinazione modulare. Qui insegnerà per breve tempo ma forse nell'animo di Frateili, già professore rigoroso dal punto di vista sistemico, dimensionale e tecnologico, sembra riemergere una certa vocazione all'arte e che questa trovi proprio nel mondo del Design un'occasione nuova. A Torino, infatti, diventato professore di Disegno industriale nel 1974, egli imposterà le sue lezioni sulla creatività che poi sfoceranno nell'edizione del saggio del 1996 e che riportano ancora alla luce l'eleganza *mentale* di Frateili come uno dei suoi tratti più caratteristici che emerge nel respiro maestoso e rigoroso del suo lavoro intellettuale^[12].

L'idea di Frateili sul processo creativo ingloba, quindi, ancora uno step successivo: egli continua a svilupparne una personale idea con l'individuare dei vincoli, e che questi derivino proprio dall'incastro tra funzionalismo e libertà inventiva che egli riconosce evidenti nel progetto del prodotto in generale.

Dalla creatività intesa come folgorazione, quindi, cioè momento espressivo entusiastico e sublime, per Frateili vi è il successivo incanalamento nel desiderio di un percorso intuitivo (e deduttivo ma solo in senso inverso) che tende alla formatività, cioè verso una determinata manifestazione fenomenologica. Questo "obiettivo di forma" si raggiunge, si concretizza direi, tramite il metodo che Frateili circoscrive nei vincoli. Questi derivano da due specifiche attività: la prima attività vincolante è quella collegata alla committenza, il cosiddetto *briefing* e le specifiche prestazioni che vengono da questa richieste ad un prodotto e che, paradossalmente, più sono restrittive e difficili, più motivano e incentivano il risultato del progettista; la seconda, è la forza trascinante del progresso e il vincolo che questa idea crea - e ha creato da sempre - nella civiltà. Forse più che la fede, le credenze teoriche o alcune tradizioni culturali, la fede nel progresso resiste da decenni come *dictat* culturale cui ancora oggi ci sottoponiamo con inesauribile energia. L'idea del *vincolo* sta dietro l'universo ingegneristico e politecnico di Frateili, sta in questo suo praticantato intellettuale con tutti gli aspetti più razionali della progettazione architettonica ed edilizia. Nel design egli trova la possibilità di una definizione felice di creatività che da folgorazione e percorso, diventa *vincolata*, ma la forte pratica di studio per gli aspetti razionali del progetto, lo tengono saldamente lontano dalla "pura formalità" del design, cioè dall'interesse per la sola forma e dall'estetica degli artefatti. Essendo partito da una formazione pittorica e figurativa, la trascinazione verso un design prettamente comunicativo, formale e concettuale poteva essere un inciampo facile per Frateili che invece resta ben saldo sulla sua visione pragmatica, lontana dagli esteticismi generati dal 1957 dalla teoria della *Gute Form* di Max Bill, ma anche dal concetto di *arte per l'arte* e di creatività generica diventato così attraente dalle avanguardie in poi. Nel suo possente sincretismo culturale di base umanistica, perciò egli "integra

l'aspetto puramente figurativo attraverso le tecniche del produrre, l'attenzione al progresso scientifico, l'uso dell'oggetto nella società e la storia della sua immagine nel tempo" (Crachi, 2001, p. 11) senza dimenticare mai la raffinatezza e l'eleganza con cui si era - ed era stato - educato sin da piccolo (fig.4).



Fig. 4 Amerigo Bartoli, Gli amici del caffè, 1930 - Galleria nazionale di Arte Moderna e Contemporanea, Roma. Disponibile su: <https://ediletteraria.wordpress.com> - "La Roma di Arnaldo Frateili".

Riferimenti Bibliografici

Corsi, M., (1929). Artisti contemporanei: Cipriano Efisio Oppo. In *Emporium*, vol. LXX, n. 417, p. 135. Bergamo: Istituto Italiano di Arti Grafiche.

Crachi, P., (2001). *Enzo Frateili. Architettura Design Tecnologia*. Milano: Skira.

Frateili, A., (1964). *Dall'Aragno al Rosati*. Milano: Bompiani.

Frateili, E., (1973). *Una autodisciplina per l'architettura*. Bari: Dedalo.

Frateili, E., (1990). Tra metodo e creatività. In Sinopoli, N., (a cura di). *Design italiano, quale scuola*. Milano: Franco Angeli.

Frateili, E., (1996). *La creatività. Ripensare il design*. Milano: Tecniche

Nuove.

Guercio, G., (2017). *Il demone di Picasso*. Quodilibet: Macerata.

Huizinga, J., (1938). *Homo Ludens*, Leyde. Trad. it. *Homo Ludens*, (1973). Torino: Giulio Einaudi Editore.

Maffia, D., (2017). *La Roma di Arnaldo Frateili*, disponibile su:
<https://edilletteraria.wordpress.com>

Maffia, D., (1979). *Passeggiate romane*. Cavallino di Lecce: Lorenzo Capone Editore.

Norsa, A., Riccini, R. (a cura di). (2016). *Enzo Frateili, una protagonista della cultura del design e dell'architettura*. Torino: Accademia University Press.

Oppo, C.E., (1926). *Enzo Frateili*. Amsterdam: Franz Buffa and Sons.

Pareyson, L., (1954). *Estetica. Teoria della formatività*. Torino: Edizioni di Filosofia (nuova edizione Milano: Bompiani, 1988).

Perugia, M., (a cura di). (1995). *Dieci lezioni di disegno industriale. Breve storia*. Milano: Franco Angeli.

Perreca, G., (2016). Enzo Frateili e la pittura. In Norsa, A., Riccini, R. (a cura di). *Enzo Frateili, una protagonista della cultura del design e dell'architettura*. Torino: Accademia University Press.

Rivosecchi, V., (1984). *Roma tra espressionismo barocco e pittura tonale 1929-1943*. Milano: Mondadori.

Sinopoli, N., (1990). *Design Italiano, quale scuola?* Milano: Franco Angeli.

NOTE (← returns to text)

1. La mostra è promossa da Enrico di San Martino Valperga, presidente della Manifestazione, personalità di spicco della politica culturale romana già dalla fine dell'Ottocento e dal segretario Cipriano Efsio Oppo che guiderà la mostra fino alla sua Quarta edizione del 1943. Tutti i dati della prima Quadriennale e delle successive sono disponibili su www.quadriennaleidiroma.org (20 giugno 2017).←
2. Maggiori approfondimenti sulle qualità pittoriche e sulla produzione figurativa di Frateili sono trattati da Giulia Perreca nel suo illuminante saggio *Enzo Frateili e la pittura* con cui porta alla luce il vissuto collegato alla produzione figurativa di Frateili sconosciuto ai più. Cfr. G. Perreca, in Norsa, A., Riccini, R. (2016).←
3. Il saggio è stato pubblicato per esteso e postumo sulla rivista *Ripensare il design*; sullo stesso argomento si veda anche un precedente saggio di Frateili dal titolo "Tra metodo e creatività" e pubblicato nel testo di Nicola Sinopoli, *Design Italiano, quale scuola?* del 1990.←
4. Con l'opera fondamentale *Homo Ludens* del 1938, lo storico olandese Joan Huizinga è stato il primo a proporre un tentativo di definizione del gioco come centro propulsore di

tutte le attività umane da cui si svilupperebbe la cultura nelle sue diverse forme: egli resta il primo a aver inteso il gioco in una maniera significativa e permeante, e la sua analisi segna il passaggio dall'approccio empirico a quello metodologico e sperimentale sul mondo dei giochi.↵

5. Le giurie erano due: la prima, una Giuria nominata dal Comitato Organizzatore, composta di personaggi affermati e conosciuti come gli scultori Adolfo Wildt e Arturo Dazzi, e i pittori Giorgio Morandi, Felice Carena e Ferruccio Ferrazzi; la seconda, una Giuria composta da artisti meno noti ed eletta dagli artisti stessi presenti alla mostra; i membri erano Umberto Coromaldi, Nino Bertolotti, Aldo Carpi, Michele Guerrisi e Napoleone Martinuzzi.↵
6. Gli architetti Pietro Aschieri e Enrico Del Debbio furono incaricati di realizzare l'allestimento del Palazzo delle Esposizioni, che venne infatti progettato come un ambiente coerente sia dal punto di vista delle sale allestite che da quello degli arredi, che vennero realizzati appositamente per l'evento.↵
7. Soltanto i Futuristi, per i quali Marinetti intercesse direttamente con Mussolini, ottennero una deroga e a loro fu destinata un'intera sala del Palazzo delle Esposizioni.↵
8. Cfr. *Emporium*, vol. LXX, n. 417, p. 135. L'articolo dove compare il ritratto di Arnaldo Frateili dipinto da Oppo è scritto da Mario Corsi, s'intitola *Artisti contemporanei: Cipriano Efsio Oppo, del 1929*.↵
9. Ancora sulla personalità di Cipriano Oppo: essa faceva pensare "a quei prodigiosi uomini dell'umanesimo nostro Cinquecento, che erano ad un tempo esperti nel maneggiare i colori o lo scalpello, nell'usar di rima o trattar di storia e di filosofia, e che poi, all'occorrenza, sapevano impugnare la spada o far scoccare l'archibugio. Come quelli il giovane animoso infaticabile artista d'oggi s'è già provato dei più disparati campi, e, pittore, soldato, scrittore, ed infine uomo politico, ha dimostrato di mantenere intatte le sue originali virtù". Cfr. M. Corsi, 1929, p. 130.↵
10. Ulteriori notizie sulla vita di Enzo Frateili sono disponibili online su www.bibliotecaangelica.beniculturali.it (luglio2017).↵
11. Cfr. Enzo Frateili (1973). *Una autodisciplina per l'architettura*. Bari: Dedalo.↵
12. Una dettagliata bibliografia di Enzo Frateili si può leggere nel testo a cura di Manuela Perugia *Dieci lezioni di disegno industriale* del 1995.↵