

book  
series



diid

disegno industriale › industrial design

Design e Arte

# 68/19



LISTLAB



diid

disegno industriale › industrial design

# Design e Arte

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

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

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

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

Giuseppe Losco

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

ISSN 1594-8528



20102

9 771594 852009



9 788832 080193





# Design e Arte

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

**Fondata da | Founded by**

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

**N°68/19**

**Design e Arte**

**ISSN**

1594-8528

**ISBN**

9788832080193

**Anno | Year**

XVII

**Direttore | Editorial Director**

Tonino Paris

**Comitato Direttivo | Editors Board**

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

**Comitato Scientifico | Scientific Board**

Andrea Branzi

*Politecnico di Milano | Milano (Italy)*

Bruno Siciliano

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

Stefano Marzano

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

Sebastián García Garrido

*Universidad de Málaga | Malaga (Spain)*

**Comitato Editoriale | Editorial Advisory Board**

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

Chiara Scarpitti, Carlo Vannicola, Carlo Vinti

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

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

**Caporedattore | Editor In-Chief**

Luca Bradini

**Progetto grafico | Graphic Layout**

Marc Sánchez (Blacklist Creative)

**Curatore | Guest Editor diid 68**

Giuseppe Losco

## Indice

### Editorial

Design & Arte > Tonino Paris 4

### Introduction

Contenuti di riferimento > Giuseppe Losco 12

### Think

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

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

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

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

Intervista a Marti Guixè > a cura di Giuseppe Losco 48

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

### Make

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

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

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

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

*Make gallery* > Cortocircuiti simbiotici > Antonello Garaguso 96

### Focus

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

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

Design e Arte nell'immaginario connettivo > Gianpiero Alfarano 126

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

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

### Maestri

Philippe Starck e Riccardo Dalisi > Tonino Paris 154-168

*Maestri gallery* > 162-172

## Design e Arte nell'immaginario connettivo

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

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

[ interpretazione, contaminazione, combinazione, connettività, metaprogetto ]

### Gianpiero Alfarano

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### References

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



**Pubblicato da**

LISt Lab  
info@listlab.eu  
listlab.eu

**Direzione Artistica e Produzione**

Blacklist Creative, BCN  
blacklist-creative.com

**Stampato e rilegato  
in Unione europea**

2019

**Tutti i diritti riservati**

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

**Vietata qualsiasi forma di riproduzione**

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

**Vendita, Marketing e Distribuzione**

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

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

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