

T

La Triennale
di Milano
Design
Museum

**QUALITÀ
COSÌ
SILASIA
TRIGEN
MUSEUM
ALLE**

27 MARZO 2010
27 FEBBRAIO 20

QUALI COSE SIAMO

ALESSANDRO MENDINI

Curatore scientifico

A

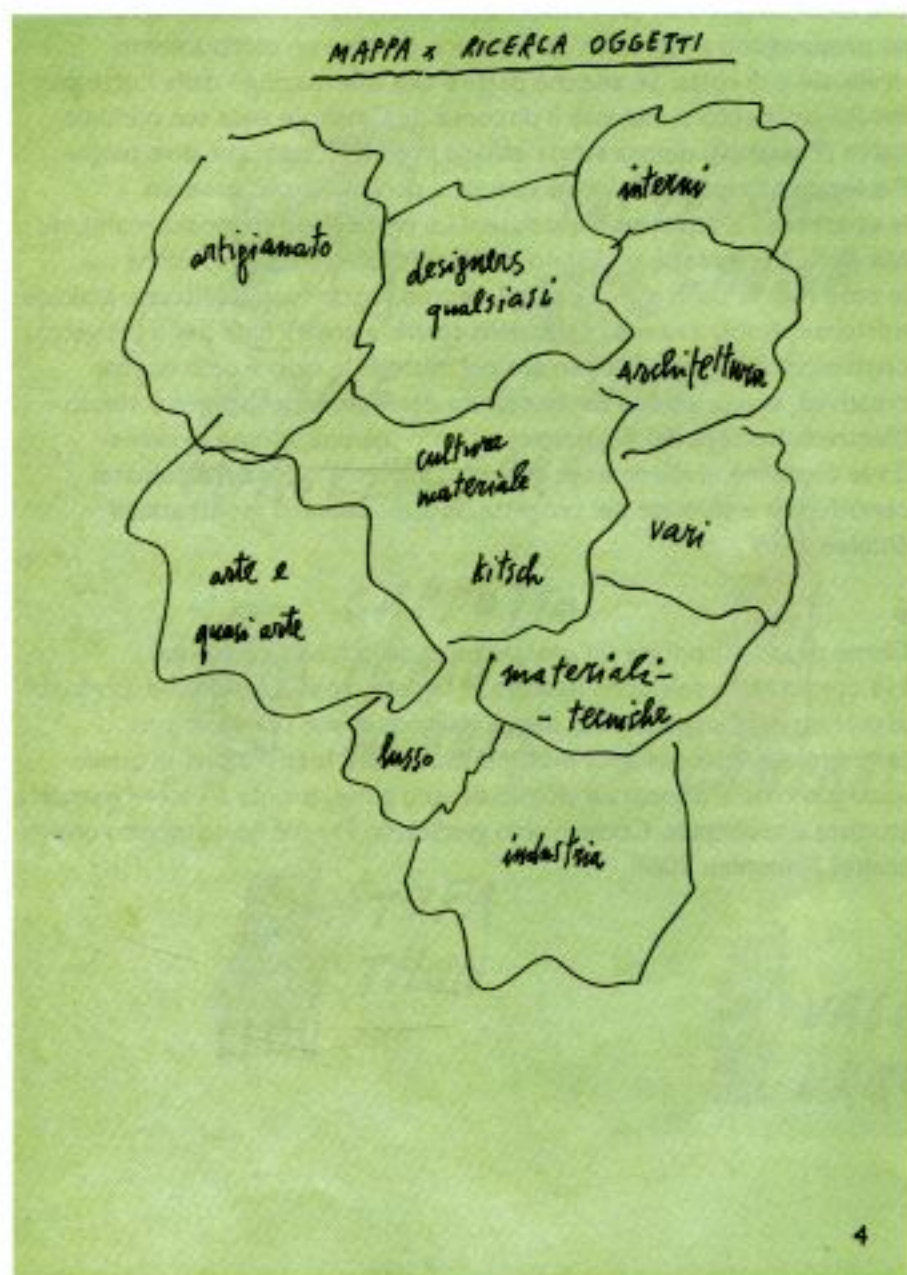
Guardo gli oggetti che sono davanti a me. Essi sono di tutti i tipi: una lampada, della carta, un violino, un vaso, un calorifero, una statua, una tazza, una caramella, un cuscino, una scatola, una medicina, un telefonino, alcune automobili fuori dalla finestra, qualche pianta, un segnale stradale, dei fiori...

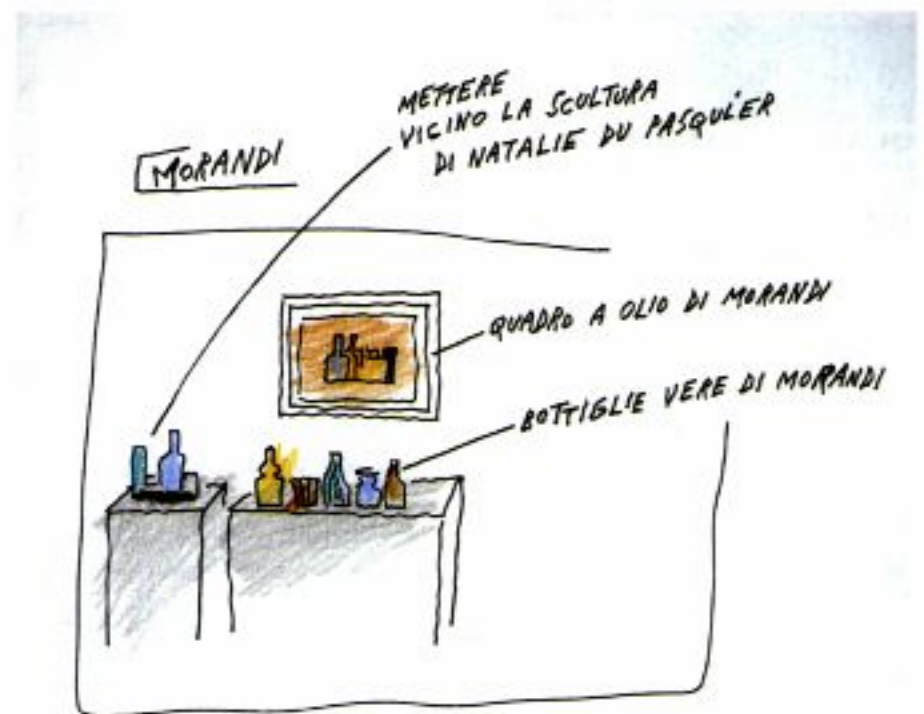
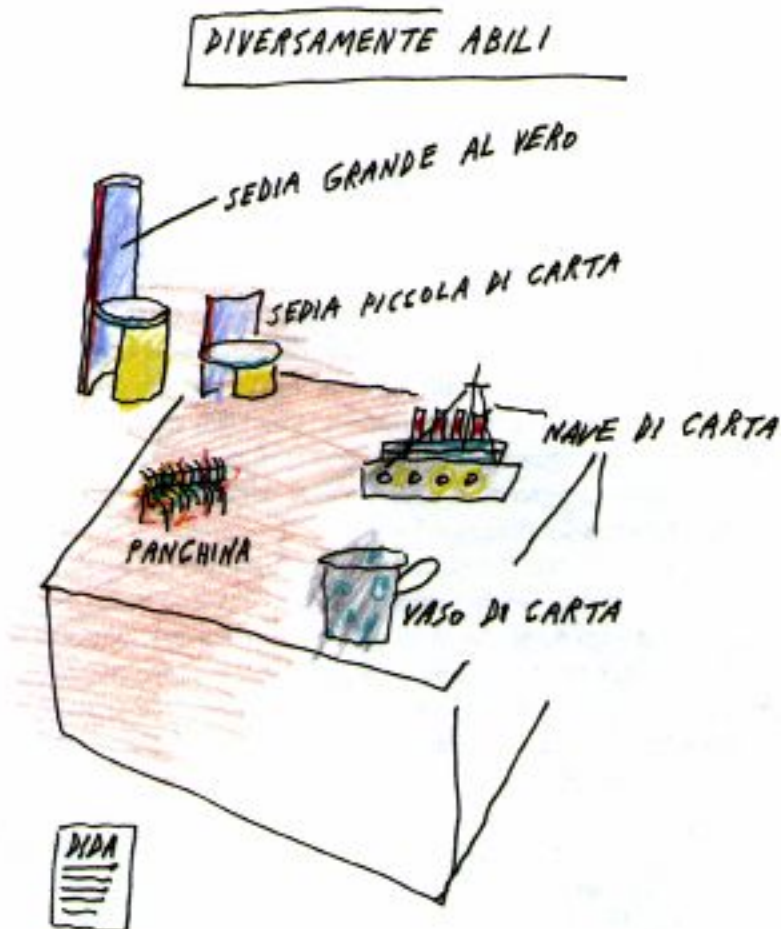
Sono situazioni disposte in ordine casuale, oggetti che fra loro sono dei vicini, sono messi assieme ma non sono in vera correlazione. Partecipano solitari all'organizzazione informale di presenze e funzioni diverse. E poi ci sono i relativi materiali: plastica, vetro, legno, ceramica, ghisa, porcellana, zucchero, vegetali, vimini, lana, gomma, cartone... E quindi le varie tecniche: stampaggio rotazionale, soffiatura, intaglio, tornitura, trafilatura, laccatura, robotizzazione, coltivazione, piegatura, cucito... Curiosamente, se si esclude il telefonino, questi oggetti che mi circondano mi sembra siano tutti italiani, fatti e pensati in Italia. Considerati assieme, e lasciati nelle loro posizioni, essi formano un'immagine ricca di fascino. Costituiscono una specie di museo, un'antologia, una collezione ragionata. Siccome sono messi lì, e qualcuno ce li ha posti, essi esprimono una vocazione d'uso, un'ipotesi performativa, sono destinati a un'animazione, a degli affetti. Sono delle presenze. Come possono convivere bene delle cose così profondamente diverse? Alcune sono belle, altre sembrano brutte, altre estetiche, o funzionali, o inutili, oppure stupide e banali, altre sono dei perfetti strumenti. Messe, viste e usate in parallelo, tuttavia, esse costituiscono il micro-sistema di una vita, e se mi sposto di dieci metri c'è un altro sistema ancora, e poi un altro, e poi mille e mille in tutte le direzioni. Sistemi miei e degli altri, di tutti noi. Sistemi ricchi e sistemi poveri. È l'insieme spaziale destrutturato dei sistemi antropologici particolari, è l'insieme dei palcoscenici infiniti delle nostre menti e dei nostri corpi: sono il nostro "antico design", il design individuale, come si configura capillarmente davanti agli occhi di ognuno di noi. Agosto 2009

B

Esiste in Italia un grande, un infinito mondo parallelo a quello del design istituzionale, un design invisibile e non ortodosso, i cui autori produttori e prodotti sono di notevole importanza sociale e antropologica e forse legati alla gente in maniera più profonda di quanto avvenga con il design definito. Prodotti utili o anche inutili. Attraversando tutto il mondo delle merci e tutte le anime delle cose comuni, dal povero al lussuoso, questo insieme capillare di oggetti è intimamente legato alla vita (reale, normale e affettiva) della gente, coniugandone sia la banalità sia l'espressione e la religiosità. Esso agisce nel ventaglio di tutti i bisogni, desideri e ipotesi di vita, e di cambiamento della vita. Un'idea di cambiamento che arriva dalla folla, attraverso il bisogno di magia.

Lo scenario teorico, tecnico, industriale e artigianale nel quale questa rete agisce, diffusa in tutti i luoghi nazionali (il palcoscenico Italia), presenta modelli di trasformazione dei metodi e innovazioni del prodotto molto sensibili al radicale modo di ripensare gli oggetti e il loro mercato. Si tratta di variazioni epocali dovute alle varie violenze e crisi, compresa quella dei valori, quando tutti devono rivedere il loro collocamento nella società e rielaborare i loro feticci. Si ipotizza che proprio da questa nebulosa produttiva, agendo dalla tradizione alla novità, possa emergere per il design italiano una proposta più dilatata e diversa, sia nell'immagine, sia nell'etica, sia nelle sensibilità dell'uso e dei comportamenti. Un'ipotesi che sposta il punto di osservazione, che provoca squilibri, ma è molto fertile e ricca di emozione e di spettacolarità. Agosto 2009





C
 Si tratta di una raccolta ragionata di oggetti messi uno accanto all'altro. Oggetti come fossero stelle cadenti, oggetti arrivati da vari luoghi e da situazioni una indipendente dall'altra, ma tutte motivate da un significato. Sono lì per un motivo. Ciascuno di loro ha (ed è) una storia. Messi assieme, questi oggetti creano delle relazioni, dei rimandi, segni, segnali e informazioni complesse. Appoggiati l'uno accanto all'altro, essi formano una visione, un museo, un possibile organigramma del design italiano, possono farci capire «con quali cose siamo», e anche «quali cose siamo»... Sono una vista a volo d'uccello, una mappa che esprime le problematiche in gioco. Questi oggetti sono scelti secondo alcune logiche precise: 1- essi devono, in un modo o nell'altro, essere italiani; 2- essi devono, in un modo o nell'altro, suscitare un interesse, un'attenzione, un'emozione di qualsiasi tipo (positiva o negativa); 3- essi devono presentarsi come testimonianze; 4- essi non seguono la classificazione canonica su cui è impostata la storia del design italiano; 5- essi sono documenti delle sensibilità o delle insensibilità; 6- guardati nel loro complesso, questi oggetti (queste stelle cadenti) sono gli infiniti personaggi, sono gli «affetti» inanimati, fedeli o infedeli, bravi o terribili, che costellano la nostra vita. Nodi e snodi, problemi, domande, diagnosi, questioni e anche alcune soluzioni. Pezzi di archeologia contemporanea da analizzare, situazioni cui pensare secondo prospettive inconsuete. Settembre 2009

D
 È importante occuparsi non degli oggetti chiusi in se stessi, ma quando sono messi in relazione fra loro. Cioè inventare i rapporti fra le cose. Non nel senso ovvio di due cose che fanno coppia (per esempio treno-rotaia), bensì quando l'accostamento fra due oggetti indipendenti ed estranei crea una tensione, uno sconcerto creativo e attivo. Talvolta due oggetti, che presi da soli sono normali, diventano forti presenze quando vengono messi vicini (per esempio una statua Richard Ginori e una scarpa Geox). Settembre 2009

E
 La storia istituzionale del design italiano (quella che per intenderci inizia con la Vespa e con il libro di Gillo Dorfles del 1963) può essere vista ed elaborata con sguardi diversi, con intrecci e prospettive che appartengono ad altri aspetti della sua natura. Anzi, altri sguardi ne propongono proprio un'altra natura. È come un cambiamento di visuale e di rotta. Se anziché partire dall'affermazione delle botteghe del Rinascimento si iniziasse il discorso da Catullo e dalla sua mirabile barca (Phaselus), questa storia italiana prenderebbe tutte altre pieghe. Più legate all'idea che la vita è vissuta, a pari merito, attraverso le «persone» e attraverso le «cose». Le persone contemporaneamente alle cose. Le persone non sono mai quello che sembrano; anche le cose non lo sono mai. Costumi, segreti, documenti, contrasti, amicizie, esistenze. Andare così lontano nella storia, a creare linfa per il progetto contemporaneo, significa cercare nel mistero le origini della nostra creatività, in una visione destrutturata dei metodi del progetto stesso. Mentre la bottega del Rinascimento propone una visione di sintesi fra le discipline, il riferimento all'antico induce a ipotesi frantumate, centrifugate e sfumate del progetto. Ipotesi davvero molto attuali. Ottobre 2009

F
 Come posso affrontare un'analisi critica delle scelte compiute? Ho operato una selezione istintiva di oggetti, cose e tematiche attribuibili al mondo degli oggetti e del design italiano, in una sua accezione temporale e antropologica molto dilatata. Ora la collezione di quelle 400/500 cose è allineata e visibile davanti a me, pronta a essere guardata, studiata e analizzata. Come posso giudicarla? Perché ho compiuto queste scelte? Novembre 2009

GRANDE SPAZIO DI INGRESSO

« OGGETTI GRANDI »



DAVIDE



QUADRO CANTAFORA
CITTÀ BANALE



QUADRO SAMBONET
RITRATTO DI SOTTSASS

GRANDE SCHELETRO



RUOTE CALIGNANO



PIANOFORTE
MOSCONI



MOBILE
MOROZZI-EDRA



POLTRONA
LAVICIA
MIRABILI



DIVANO
PESCE
MERITALIA



LAMPADE TOBIA



CAPPOTTO
PERINO
E VELE



CAMPARI



SCARPA
FERRAGAMO



APE



STUFA
THUN



VASO MARMO
URQUIOLA



FERRERI
LAMIERA SONORA



G

E ora sorge spontanea una domanda: è, questa, una possibile storia differente del design italiano? Questo Terzo Museo seleziona e sceglie gli oggetti appartenenti a una vita parallela a quella del design istituzionale. Si incontrano anche aziende non davvero coscienti di quello che fanno – sono fuori dal design – ma dove l'esito del prodotto è particolare, sconcertante e inedito rispetto agli schemi tipici del design. Esse sono virtuose non nella loro cultura, ma nella loro capacità fattuale. Perché nell'ultimo decennio il design ufficiale si è appiattito in un edonismo e in un eclettismo stilistico e chi ne è fuori sembra quasi incontaminato, come un cavallo brado non ancora domato. È su questo nuovo terreno che può crescere una nuova utopia umanistica. *Dicembre 2009*

H

Si potrebbe definire questo un museo a flipper. Il gioco di una pallina che rimbalza da un oggetto a un altro che la spinge verso un altro per 500 volte, fino a entrare in buca. Ogni visitatore gioca il suo personale gioco di attenzione. *Dicembre 2009*

I

Sto cercando del design italiano una visione allontanata, un po' sfuocata. Una presa di distanza non dal suo senso profondo, ma dal suo styling. Dal suo styling sempre più superficiale. Una specie di rottura di schemi, un salto nella continuità della parabola. Lo «stare bene» delle persone non è direttamente legato alle innovazioni, ma a un giusto fluire delle cose. Le problematiche mondiali e cosmiche dell'effetto serra sono al di là della dimensione del progetto di design, lo sovrastano e appartengono a un'altra misura. Per studiare il nuovo cerchio già vissuto, le mosse continue, eterne, minime e ripetitive già avvenute dentro ciascuno di noi. *Gennaio 2010*

J

Gli oggetti proposti in questo Terzo Museo si presentano come reperti di un qualcosa, di un terreno che si è prosciugato. Sono oggetti accostati fra loro senza utili legami. Solo dei riferimenti didascalici indicano cosa sia ognuno di essi. Ma la valutazione di insieme e le possibili connessioni o sequenze non sono indicate: danno spazio a diverse sintesi e valutazioni. Qualcuno ne trarrà delle sensazioni o dei ricordi, qualcuno delle diagnosi, altri delle critiche alla stessa impostazione e al criterio di selezione adottato. Quello che vedo, alla conclusione della raccolta di oggetti compiuta, è che basta una lieve traslazione dei sistemi usuali dei valori per aprire le problematiche del design verso interessanti diversi scenari. *Gennaio 2010*

K

In un certo senso, mentre cresceva questa raccolta di oggetti capivo che erano, che sono, «le mie memorie». Le nostre memorie. Oppure, meglio ancora, «le mie, le nostre prigioni», gli oggetti e i pensieri dei quali siamo prigionieri. Un enorme luogo chiuso, una camera delle meraviglie impermeabile dalla quale è difficile uscire. In mostra è esposta una boccia di vetro che contiene e rappresenta un micro-sistema autonomo. Un mondo valido in se stesso, all'interno del proprio genere di vita infinita, di linguaggio, di regole e di paesaggio. Anche questo Terzo Museo è una grandissima stanza ermetica che ha la facoltà, il miracolo, di rigenerarsi. Un organismo vivo, ora allegro e ora malinconico. Una situazione sociale e oggettiva il cui asse è in continua rotazione. Oggetti che respirano e che raccontano. Respirano per il loro progettista e il loro industriale. Raccontano a colui che li adopera, anzi, coincidono con chi li adopera. Noi stessi siamo le nostre cose. Noi siamo delle cose fra le cose. E allora, quali cose siamo? *Marzo 2010*

PICCOLI OGGETTI IN GRUPPO

6 BICCHIERI [MATTIA BOSCO



CITTERIO MARI

[BRANZI



3 PORTA ANELLI
IN BRONZO
+ 3 ANELLI PESCE

SAWAJA
PORTA RITRATTI
ARGENTO



[BOERI
[NOVEMBRE

SHAMA

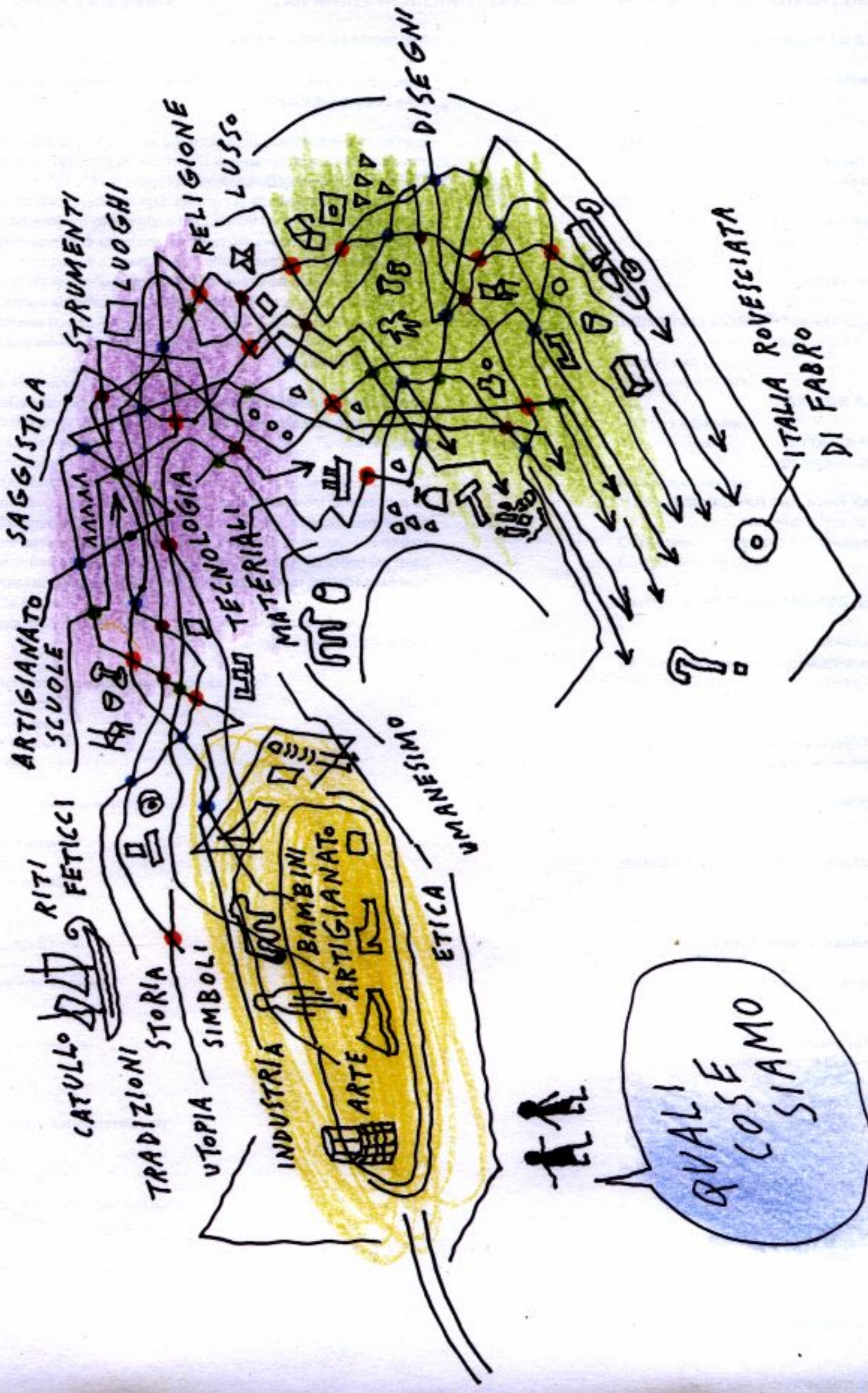


CRISTALLO DIDA

8 COMPASSI D'ORO
[MARIO BELLINI



FOTO



QUALI
 COSE
 SIAMO