

PERCORSO DELLA MOSTRA

Uno **spazio introduttivo** ospita un **racconto biografico con opere e fotografie d'epoca**, per presentare la vita e l'opera del maestro attraverso i momenti più significativi e le opere maggiormente caratteristiche.

PROGETTARE PENSIERI

Il nucleo centrale dello spazio espositivo, la "cripta" sotto l'Ara, conterrà la sezione teorica PROGETTARE PENSIERI. Progettare pensieri vuol dire, per Alessandro Mendini, mettere rigore e metodicità anche all'interno delle proprie azioni intellettuali, scegliendo ogni parola, sfumatura, timbro e nota dei momenti di riflessione e comunicazione. Unico progettista ad aver diretto (in alcuni casi dopo averle fondate) le più importanti riviste italiane di critica dell'architettura, dapprima la storica "**Casabella**", poi il momento più agile e pragmatico di "**Modo**", non ultima l'eredità pontiana di "**Domus**", e ancora la spiazzante esperienza di "**Ollo**", luoghi disponibili ad accogliere pensieri anche molto differenti tra loro. Da lì, per anni, Mendini ha scritto **centinaia di articoli**, tra approfondimento e divulgazione, riflettendo su ogni aspetto della cultura del progetto del proprio tempo, senza mai negare interventi critici coraggiosi, esponendosi e facendo sentire il suo credo, alimentato da una libertà mentale invidiabile. Ma soprattutto, distillando testi che danzano sulle pagine come opere di poesia visiva, come manifesti e proclami tra disincanto e paradosso. Un modo di comunicare quotidiano continuamente praticato: ancora oggi, dalla stazione luminosa dell'Atelier Mendini, partono ogni giorno annotazioni, pensieri e disegni, destinati ai suoi fortunati interlocutori, dai giovani pieni di speranze ai grandi colleghi amici in ogni parte del mondo. Instancabile nei gesti, Mendini inventa e perfeziona negli anni un personalissimo modo di scrivere e disegnare insieme, immagini e parole che si fondono in un sistema di mappe e organigrammi, appunti precisi fluidamente stesi sulla pagina, solari schemi per capire cosa e come, dove e perché e con chi. Dotato di cristallina capacità analitica, Mendini non trascura nulla, verifica e controlla ogni aspetto del suo stare nelle cose, negli spazi del mondo, per poi comunicarcele.

Riviste. Dopo essere "cresciuto" nella redazione di "Casabella", nel 1970 Mendini ne diventa direttore, e con lui la rivista è pronta a ospitare il fermento dell'architettura radicale di quegli anni; più tardi inventa "Modo", uno strumento libero e agile che propone un atteggiamento nuovo per guardare al mondo del design e dell'architettura, con occhi attenti a ieri e pronti al domani; quasi contemporaneamente arriva a dirigere "Domus", che con lui diventa luogo sensibile alle variabili di un mondo in continua trasformazione, registrando le nuove temperature "postmoderne" e il rinnovamento del design tra Alchimia e Memphis. Ancora, sul finire degli anni Ottanta, è alla regia di una nuova, spiazzante "rivista senza messaggio", "Ollo", un vero e proprio contenitore di fogli liberi e di sole immagini che permette al lettore di costruire, in una specie di arte combinatoria, il proprio racconto sui protagonisti del progetto.

Mappe. Armato di mano precisa e felice, per Alessandro Mendini il disegno è spesso il modo più efficace di comunicare i propri pensieri. Già dalle prime immagini consegnate alla storia (una serie di progetti di automobili ricchi di dettagli sorprendenti), risulta evidente il piacere di mescolare tratto e scrittura, spingendo al dialogo queste due forme di comunicazione su carta, inventando un nuovo modo di trasmettere idee per sommatoria di informazioni, e ponendo le basi per quella serie di "mappe" che già dai primi anni Ottanta realizza come organigrammi verbali e visivi, elementi chiarificatori del suo agire: piccoli fogli sui quali appuntare, con lucidità, ruoli e relazioni, obiettivi e procedimenti, riferimenti e interlocutori, il tutto arricchito nel tempo da immagini sempre più esplicitamente riferite alla propria idea di architettura.

Mendinografo. Ci sono autori che cercano di non svelare le proprie "ricette", che non parlano mai del proprio metodo, che nascondono le proprie modalità, anche quelle più evidenti. Altri, al contrario, liberi e disincantati, ben consapevoli della propria posizione all'interno del proprio mondo di riferimento, hanno fatto diventare il proprio segno una bandiera: così è stato per la ricerca organico-costruttiva di Mollino, per le presenze totemiche di Sottsass, per la sperimentazione materico-formale di Pesce. Mendini va oltre: quando ancora gli architetti usavano righe, squadre e curvilinee, Mendini progetta, realizza e poi impiega il

"Mendinografo", strumento con cui tracciare e moltiplicare gli stilemi ricorrenti del proprio pensiero. Fregiandosene, senza paure, orgoglioso e sorridente dei propri "tic".

Intorno a questo nucleo centrale si snoderanno, articolandosi e congiungendosi, le altre tre "sezioni" di progetto.

PROGETTARE ORIZZONTI

Una capacità di ascolto unica e una evidente attitudine a ripensare a ogni aspetto dell'esistenza hanno portato Alessandro Mendini a dedicarsi, con rara sensibilità, a tutte le scale del progetto. Dai primi interventi architettonici degli anni passati con lo Studio Nizzoli, ancora oggi significativi e sorprendenti per azzardo compositivo ed esito formale, alle ipotesi per una nuova idea di città disegnata negli anni esplosivi di Alchimia, passando attraverso alcune proposte per spazi verdi e luoghi naturali, fino ai grandi progetti realizzati in ogni parte del mondo (in Italia, Germania, Giappone, Svizzera, Olanda e Corea, con edifici per abitazioni e uffici, centri sportivi e polifunzionali, musei, ristrutturazioni di interi quartieri o aree industriali), tra opere su committenza privata e significative esperienze derivate da incarichi pubblici. Una visione di architettura provocatoria e composta al contempo, capace di effervescenze ma anche di grande equilibrio, tra audacia e misura, tra magnificenza e raffinatezza quasi silenziosa: proponendo segni che sempre stupiscono, per forme colori e materia, ma che nel tempo hanno la forza, di certo congenita, per diventare nuovi classici, uscendo dal proprio tempo e consegnandosi alla storia.

Progettare orizzonti vuol dire, per Alessandro Mendini, passare indistintamente dalla grande intuizione planimetrica al dettaglio puntualissimo di una finitura innovativa realizzata ad hoc per rivestire quella singola costruzione. Oppure vuol dire non smettere di regalare idee anche a un solo albero, perché ogni singola vita merita attenzioni. E vuol dire ancora ipotizzare nuovi paesaggi dove far posare i nostri occhi, nel frattempo resi più sensibili ai diversi colori del mondo: così anche quelli (i colori) delle automobili potrebbero avere altri toni, per dialogare e modificare al meglio l'immagine delle nostre città.

Torre del Paradiso. Un oggetto architettonico stupefacente: una torre a forma di cono lobato, realizzata interamente in acciaio lucidato, appoggiata su una piastra disegnata come una stella a otto punte, che conserva nel proprio interno, in uno spazio fruibile al pubblico, una sfera di cristallo sfaccettata, "la più grande del mondo", simbolo di purezza. Slanciata verso l'alto, la torre si riflette nei colori del cielo e in quelli azzurri della base di mosaico; come molte costruzioni verticali, come i tradizionali campanili, anche la "Torre del Paradiso" è capace di emettere suoni, come fosse un grande strumento musicale, grazie a un sistema elettronico che diffonde, dentro e fuori l'edificio, i temi sonori composti ad hoc dal genio bizzarro e acrobatico di Davide Mosconi, amico di lunga data di Mendini.

Parco Stella. Il progetto di un grande parco, la cui forma complessiva è quella di una stella, elaborato tra sapienza paesaggistica, audacia da land-artista e sensibilità da grande artigiano, e immaginato come una sequenza di raffinatissimi elementi, porte scale e ponti, sentieri grotte e cascate, momenti di "passeggiate alternative di carattere labirintico", per uno spazio all'aria aperta come "luogo di meditazione letteraria", costruito quasi solo con materiali naturali, e "impostato sulla massima valorizzazione della natura locale". Un insieme commovente di attenzioni e pensieri destinati ai nostri passi, tra Carlo Scarpa e Robert Smithson, tra Pietro Porcinai e Richard Serra, ma un po' più in là, tra attenzioni funzionali e accortezze sensoriali, molto prima delle tendenze gridate dai nuovi paesaggisti.

Alberi. Anche per Mendini la natura può, anzi deve, essere oggetto di attenzioni. Ma non necessariamente quel rispetto deve riferirsi alla sola consuetudine, sana s'intende, di proteggere le altre forme di vita. Il rispetto può diventare, in senso allargato, anche il cercare di aggiungervi bellezza, se possibile, in un'altra e innovativa forma di impegno (ecologico). Così gli alberi possono essere nobilitati con gesti suggeriti da azioni normalmente destinate alle persone, come quella di decorare i corpi con gioielli, con "un semplice ornato, formato dal susseguirsi di un gruppo di nastri uguali, che avvolgono un gruppo di tronchi d'albero", proprio come fossero delle "collane da albero"; così un vaso multicolore costruito intorno a un cedro secolare, in un'azione progettuale che vive sul salto di scala, può diventare un vestito irideo che ne protegge il fusto.

Metropolitana di Napoli. Uno degli interventi di maggiore portata anche politica e significato anche sociale dell'architettura italiana degli ultimi decenni è il progetto della Metropolitana di Napoli, che ha contribuito in modo determinante a una stagione di rinascita della città partenopea. Mendini realizza alcune stazioni, connotando con il suo segno caratteristico il paesaggio di quella brulicante realtà urbana, e

proponendo una sequenza di ambienti sotterranei altrettanto sorprendenti: proprio negli spazi di attraversamento e lungo le banchine vengono previste e appositamente realizzate opere di artisti che, con il coordinamento di Achille Bonito Oliva, costituiscono nel loro insieme una felice ipotesi di collezione pubblica di arte contemporanea, fruibile liberamente dagli utenti durante gli spostamenti quotidiani. Per un'altra idea di museo diffuso.

Casa della Felicità. Sul Lago d'Orta, in un luogo d'incanto, un puzzle di frammenti architettonici, una composizione come sommatoria di parti differenti, un mosaico di tessere di universi distinti, "un piccolo paese con vie, scalinate, facciate e piazzette, disposto formalmente su un lungo e stretto rettangolo parallelo al lago, dove le varie 'case' corrispondono a stanze o a gruppi di stanze. Ognuna di esse, nuova o esistente, ha aspetto, colori, materiali e coperture propri e diversi dalle altre, in combinazioni antiche e moderne, che ricordano ora il formarsi spontaneo delle frazioni di quelle vallate, ora il concetto aggregativo dell'acropoli". Ricca di dettagli raffinatissimi, la casa rappresenta un unicum nella storia dell'architettura italiana, anche per la collaborazione di altri progettisti d'eccezione invitati a realizzare alcune parti, con progetti specifici e puntuali.

Museo di Groningen. La tipologia architettonica della fine del XX secolo è stata sicuramente quella del museo. Grandi edifici progettati in ogni parte del mondo hanno sottolineato questo nuovo primato, e il museo d'arte contemporanea è diventato "una sorta di cattedrale dell'architettura di oggi". E se "fino agli anni Settanta questo tipo di museo era un contenitore neutro", a un certo punto si è pensato che potesse diventare esso stesso protagonista, quasi come se l'edificio fosse l'opera d'arte. Così Mendini progetta un articolato sistema museale, dove ogni singolo padiglione ospita differenti parti di una estesa collezione, coordinando anche l'opera di alcuni architetti invitati a realizzare singoli edifici o alcune sistemazioni interne, e distribuendo in modo brillante e attento l'intero complesso architettonico, tra necessità funzionali e calibrate soluzioni planimetriche e distributive.

Mezzi di trasporto. Per chi abita in città, e tanto più per chi vive in una grande realtà metropolitana, ogni tipo di mezzo di trasporto, dalle biciclette alle moto, ma soprattutto le automobili, diventa elemento caratteristico del paesaggio quotidiano. Per Mendini l'auto è un vero e proprio oggetto di "arredo urbano", del tipo "mobile" (rispetto al "fisso" di panchine, lampioni o cestini). E così, da sempre interessato alle soluzioni cromatiche di qualunque oggetto, e dopo aver più volte messo a fuoco nel corso degli anni diverse finiture per le proprie opere, riflette sull'incidenza del colore delle automobili rispetto all'immagine complessiva delle città, soprattutto quelle congestionate dal traffico, distillandone considerazioni disarmanti quanto geniali: se le auto saranno policrome, anche le nostre città potranno avere un aspetto meno grigio.

PROGETTARE STANZE

Nato e cresciuto in una casa eccezionale, progettata da un grande architetto (Piero Portaluppi), invasa da una collezione d'arte contemporanea unica (oltre 2000 opere raccolte dagli zii Antonio Boschi e Mariada Di Stefano), Alessandro Mendini ha sviluppato quasi inevitabilmente una cultura, una sensibilità e una capacità di sentire e registrare, e poi nel tempo progettare, l'architettura degli interni, intesa come disciplina dove si sposano, fondendosi, i pensieri sull'abitare, sulla decorazione, sulla pittura. E forse questa dimensione dell'architettura, fatta di stanze, è la scala privilegiata del suo agire: per lui ambienti sempre diversi, tra estrema ricchezza di ogni dettaglio e soluzione, un amore viscerale per i colori e un dialogo d'eccezione con le arti visive; la predilezione per i contrasti e le diversità, ma contemporaneamente la capacità di assemblare parti differenti con controllo ed equilibrio, di attingere ovunque, di sentire qualsiasi scintilla come possibile nuova partenza, di aprirsi a qualunque forma di collaborazione. Interni come spazi deputati ad accogliere una ricerca pressoché infinita intorno ad alcune tipologie, sedie e tavoli, poltrone e lampade, armadi e librerie, ma anche attenta ad altre meno indagate, come vasi e soprammobili, specchi e cornici, arazzi e tappeti, porte e rivestimenti, in un dizionario personale esteso e completo come raramente accade, e che non ha molti eguali nella storia dell'architettura moderna (a meno che non si incontrino altri maestri, come Ettore Sottsass ieri, o Josef Hoffmann l'altro ieri). Con pezzi sorprendenti, diabolici, spiritosi, potenti, a volte lievi, altre volte evidentemente complessi, fino a quelle ipotesi in cui concetti e teorie emergono prima di tutto, mettendoci di fronte, muti, al paradosso, al corto circuito, all'enigma.

Poltrona di Proust. Dopo aver "altre volte immaginato una 'sedia di Giotto' o un tavolo di 'Cézanne'", è del 1976 l'idea di un "tessuto di Proust", con l'intenzione di arrivare all'immagine di una superficie semplicemente per via letteraria, indagando il "mondo visivo e oggettuale di Proust", e alludendo ai giochi di memorie tra luoghi e tempi lontani. Qualche anno più tardi la ricerca si concentra su una poltrona, dalle sembianze settecentesche e

trovata tra i modelli ancora riprodotti nella provincia italiana, poi decorata manualmente con una texture elaborata partendo da alcuni dettagli dei quadri puntinisti di Paul Signac. Un motivo che invade liberamente, come una nebulosa, tutta la poltrona (parti imbottite rivestite in tessuto e parti strutturali in legno), una decorazione che nel tempo è diventata, quanto la stessa poltrona, uno dei simboli per antonomasia dell'universo di Alessandro Mendini.

Decorazione. Per molti decenni quasi tutti i progettisti hanno sentito (e forse subito) l'eredità culturale e l'onda lunga del pensiero del Movimento moderno, tra Bauhaus e Scuola di Ulm, continuando a inseguire il sogno e il modello di una progettazione tesa unicamente alla soluzione delle problematiche funzionali e produttive, dimenticandosi che le necessità dell'uomo sono sempre state anche altre. Soltanto alcuni autori non avevano mai smesso di pensare che "risolvere la funzione è facile, risolvere la decorazione è molto più difficile", e così hanno difeso, dopo averlo proposto, un mondo fatto di forme (libere) e di (altri) colori, tornando a farci sorridere, con il pensiero e con gli occhi, nel ripensare a un universo dove la decorazione è quanto mai fondamentale, perché anche la bellezza di un fiore è assolutamente necessaria.

Sedie. Dopo aver ridisegnato i grandi moderni, Mendini torna più volte negli anni al progetto della tipologia più ambita da ogni architetto, perché considerata la più difficile da risolvere: la sedia. Così, sedie di semplice fattura decorate in modo speciale, strutture essenziali di materiali tradizionali e composizioni originali sostenute da tecnologie innovative, e ancora riletture colte e curiose di modelli del passato, senza dimenticarsi dei propri aforismi: "La sedia è quella cosa composta da un po' di gambe, un sedile e uno schienale / la sedia è un ingombro spaziale dentro tutte le case / la sedia è quella cosa che ti aspetta ogni mattina in agguato / la sedia è un ordigno per fare conversazione / la sedia è l'asse cartesiano dell'uomo occidentale...", sì, "la sedia è l'atto di virtuosismo di ogni progettista".

Radical Design. Primi anni Settanta, stagioni effervescenti vissute tra la propria maturità e un primo, evidente momento di successo professionale, tra un impegno di visibilità internazionale assunto con la direzione della rivista "Casabella" e una sana e lucida rimessa in discussione di ogni certezza acquisita, dopo gli anni di verifica professionale e di progettazione attiva condotti all'interno dello Studio Nizzoli. Mendini, contemporaneamente compagno di strada delle nuove leve di progettisti e attore e regista in nuove situazioni da lui stesso stimolate, ripensa ex novo a ogni tipologia tradizionale dell'arredamento, e così in una sequenza più estesa di proposte una poltrona diventa di paglia, una sedia diventa un trono o una struttura inclinata verso la terra, o un monumentino da casa pronto per essere bruciato, tra pensieri e azioni, tra anime e corpi.

Redesign. Senza aver paura di confrontarsi con la storia, senza il timore di misurarsi con gli assoluti, Mendini riscrive, alla metà degli anni Settanta, la storia del design alla voce "sedute". Ma mentre per altri autori il Redesign significa prendere spunto dai classici, Mendini elabora, aggiunge e sovrappone forme e colori ad alcuni modelli esemplari progettati dai maestri, passati e coevi, spostandone concettualmente il senso, elaborandone l'immagine in un gioco di rimandi, allusioni, assonanze, metafore: così si trasformano, tra sorriso e paradosso, attraverso gesti di evidente accelerazione, la più classica delle seggiole Thonet, la sempre spiazzante "Zig-Zag" di Rietveld, la scultorea "Hill House 1" di Mackintosh, o la plastica "Universale" dell'amico Joe Colombo, e altro ancora.

Alchimia. Progettisti con sensibilità diverse, raccolti in un gruppo, fondato nel 1976 da Alessandro e Adriana Guerriero e da subito sostenuto dall'intelligenza sottile e aperta di Alessandro Mendini. Un insieme di teste brillanti (con Sottsass, Branzi, Dalisi, Ufo) che, con la stessa identica pulsione ma con specificità e primati differenti, hanno cambiato il sistema del design internazionale, raccogliendo l'eredità degli anni radicali, registrando le effervescenze della società civile di quegli anni, e così svecchiando il mondo del progetto tra arti decorative e design, con un mondo di forme libere e sperimentali, innovative nel loro disegno provocatorio e rumoroso, e preparando la strada all'uragano "Memphis" che sarebbe di lì a poco arrivato. Sì, una felice "Alchimia" di situazioni e temperature, e di uomini che dai luoghi apparentemente marginali dove si erano ritagliati spazi di azione sono finiti dritti dritti nei libri di storia.

Architettura Banale. Scavando nei bauli dimenticati in soffitta e nelle credenze delle case di campagna, nelle cantine della nonna e nei bar di provincia, è possibile recuperare, in totale libertà, un campionario di oggetti assolutamente "banali". Armati di occhi disincantati e di mani sensibili, si può procedere poi alla loro trasformazione, cambiandone radicalmente l'immagine, aggiungendovi forme stilemi e colori, virus linguistici che portano altrove, pur mantenendo inalterata la funzione principale. Una riflessione sulla quotidianità e sui luoghi dell'ordinario, tra l'interpretazione degli oggetti comuni e la rilettura del kitsch, aprendo gli occhi su altre

bellezze, più spontanee e meno costruite, scardinando le regole del buon gusto e del Good Design. Arrivando a un'altra interpretazione della vita di ognuno.

Mobile Infinito. Superando, con coraggio e slancio, l'idea della "firma" personale sulle singole opere, il Mobile Infinito (una collezione di oltre dieci pezzi, composta da tavolo, sedia, scrivania, cassetiera, armadio, letto, comodino...) è pensato come un'opera collettiva, progettata da autori diversi, architetti designer e artisti, ognuno coinvolto nell'immaginare alcune parti dei singoli oggetti d'arredo, un dettaglio, un elemento, un componente: decori e superfici, soprammobili e maniglie, gambe e piedini, in una soluzione finale dove ogni elemento derivato dai singoli contributi autoriali si sovrappone all'insieme determinato dai gesti precedenti, e così per quelli che seguiranno. Il progetto più emblematico della stagione di Alchimia, ancora dopo trent'anni simbolo di contaminazione e apertura teorica, manifesto di una progettazione a più mani e altrettanti cervelli. Sommare per produrre, sempre, un segno più.

100% Make up. Una delle operazioni più colte ed esplosive della storia del design, un progetto complesso fatto di intrecci transdisciplinari, emblematico esempio del modo libero ma rigoroso di operare di Mendini. Una collezione di 100 vasi identici, decorati da altrettanti protagonisti della cultura, artisti progettisti stilisti e musicisti, invitati a interpretarli: "Ho trovato una forma pura, di tipo egizio, una specie di miniaturizzazione dell'urna per il grano e l'ho considerata come possibile supporto per una sorta di mostra di pittura di 100 autori scelti in tutto il mondo, appartenenti a realtà antropologiche lontane". Lo stesso Mendini si cimenta decorando due vasi, uno d'oro (il n. 58, firmato con il proprio nome), l'altro celandosi dietro lo pseudonimo femminile di Mara Voce, una designer inventata che sigla il vaso (n. 93) con il disegno di un viso, vispo e sottile.

PROGETTARE CORPI

Progettare con il corpo, progettare per il corpo, progettare corpi. Alessandro Mendini ha utilizzato il corpo, il proprio corpo, per sperimentare e riflettere (come i protagonisti della body art) sulle caratteristiche di questo eccezionale strumento. "L'uomo è egli stesso un insieme di strumenti. Se mi siedo per terra 'io sono una sedia', se cammino io sono un mezzo di trasporto, se canto io sono uno strumento musicale. Il corpo è l'insieme primario di oggetti a disposizione dell'uomo, mentre i soliti utensili sono innaturali estensioni e caricature del corpo, protesi mostruose. Io sono tazza, radio, ombrello, bicicletta, veste, tavolo. La tazza è finta mano, la radio è finta bocca, l'ombrello è finti capelli, la bicicletta è finte gambe, la veste è finti peli, il tavolo è finte ginocchia". Erano gli anni Settanta, e Mendini aveva già iniziato da tempo a individuare nuove direzioni, tra performance e azioni teatrali, tra gesti provocatori e ipotesi paradossali, tra soluzioni disarmanti e beffarde. Anni bollenti di gesti incendiari come i migliori prodromi per i lustri a venire, dove il corpo diventerà oggetto di altre attenzioni, più dolci e lievi, più strettamente funzionali. Gioielli e orologi, vestiti e borse, diventeranno tipologie privilegiate, fino ad arrivare, ipotesi non così estrema, a un'idea di architettura (e design) dove "tutte le forme dei fabbricati siano antropomorfe: edifici fatti a guisa di persone coricate o sedute, che sembrino conversare, guardarsi e toccarsi, sovrastate da grattacieli come la Statua della Libertà a New York, dentro i quali si possa entrare penetrando fra le dita di una mano appoggiata al terreno, o attraverso il foro di una bocca socchiusa". Intanto, da subito, specchi che alludono a facce, vasi che diventano visi, cavatappi e lampade da terra che simulano figure intere, mentre una scatola per cioccolatini diventa un perfetto autoritratto.

Ornamenti per il corpo. "Per me l'ornamento è un valore base per l'uomo. L'ornamento è uno degli elementi più radicati nell'inconscio collettivo dell'umanità: significa arte, sensibilità, gentilezza, femminilità". Decorare i corpi, dopo averli profondamente osservati e indagati attraverso ogni tipo di azione e performance, è uno dei territori d'affezione di Mendini. Dai segni aggiunti direttamente sulla pelle, come fossero adesivi o decalcomanie, agli addobbi temporanei o più semplicemente ai gioielli, senza mai preoccuparsi del valore economico che questi accessori potrebbero avere, perché questo desiderio (e necessità) può riguardare tutti, "e non è detto che debba essere costoso". Così materiali preziosi ma anche metalli meno nobili, così tessuti elaborati ma anche materiali plastici, pariteticamente utilizzati nella ricerca appassionata dei segni da sovrapporre alla nostra immagine.

Swatch. La capacità di immaginare infiniti universi di relazioni e la chiarezza metodologica con cui impostare un lavoro volutamente di équipe, hanno sostenuto Mendini anche nell'avventura di direttore artistico di Swatch. Decine di progetti di orologi, alcuni realizzati, e altrettante ipotesi di modelli da indossare in modo alternativo (da testa o da caviglia, o come orologio-anello e orologio-guanto), fino al progetto di un

nuovo modello di occhiali con il dna del marchio. Ma soprattutto un'impostazione generale di grande apertura ai più diversi contributi, che ha portato autori affermati e giovani artisti al debutto a misurarsi, contemporaneamente, con l'esperienza di design più significativa degli anni Novanta, un progetto che da solo ha aiutato l'industria svizzera dell'orologeria a uscire da una crisi che sembrava irreversibile.

Alessandro M. "È un autoritratto del suo autore. Il cavatappi Alessandro M. è vanitoso, ama cambiare spesso di abito, a seconda delle occasioni: per le feste, al lavoro, a teatro, in maschera, in viaggio, in campagna, per le cerimonie... il suo guardaroba è ricco e stagionale... essere alla moda è la sua ossessione...". Dal Rocker all'Angelo, dal Diavolo al Superman, dal Prigioniero al Cuoco, una famiglia cresciuta negli anni di personaggi veritieri o paradossali, una collezione dal successo sorprendente, costruita su un progetto che fonde aspetti costruttivi e funzionali in un'immagine complessiva spiritosa e familiare. "Mentre il cavatappi 'Anna G.' compie mosse eleganti, 'Alessandro M.' è un po' buffo, sembra avvitarci su se stesso, gira gira sempre, chissà perché...".

Viso. Oggetti che hanno sembianze di corpi come piccole sculture che somigliano a persone più o meno reali, ma anche, e con maggiore continuità, oggetti della nostra vita quotidiana nei quali ritrovare volti e ritratti: nell'operare di Alessandro Mendini il viso umano, soggetto privilegiato di molte azioni progettuali, è anche "un luogo, un supporto pittorico, una superficie decorativa". Visi come maschere, e maschere come "rappresentazione di un viso mentre esprime un sentimento". Così, nel catalogo dei pensieri di Mendini, una moltitudine di oggetti che si animano, da scatole a specchi, da vasi a teiere, da contenitori a sculture, per arrivare ancora alla grande scala architettonica, a pareti di stanze o a facciate di edifici: con gli elementi (i segni) caratteristici del volto (occhi, orecchie, naso, bocca) che ritornano per diventare, funzionalmente, finestre e maniglie, lampade e porte e altro ancora.

Di speciale impatto sarà l'esposizione – nella sala del mosaico di Mimmo Paladino – di due "**Mobili per uomo**" ("**Guanto**" e "**Scarpa**") disegnati da Alessandro Mendini tra il 1997 e il 2008 per **BISAZZA**, azienda di cui Mendini è stato art director dal 1994 al 1999. Oggetti scultorei "fuori scala" impreziositi da tessere in mosaico oro 24K tagliati e posati a mano. La particolare collocazione permetterà alle due opere di essere sempre visibili, giorno e notte, dal Lungotevere.

Mobili per Uomo. Mobili veri ma anche sculture domestiche, contenitori per le necessità quotidiane ma anche oggetti plastici di evidente bellezza, e di palpabile pregio. Basi nere (armadi veri e propri) per la parte strettamente funzionale che sono anche piedistallo della parte superiore, dove piccole tessere di mosaico d'oro rivestono e danno forma a una giacca, un guanto, una scarpa, un cappello, immagini di un universo a misura d'uomo. Come sempre, puntuali dichiarazioni d'intenti descrivono le intenzioni fin dai primi schizzi: "Nella casa di un uomo alcuni mobili evocano sensazioni lontane", lì "pezzi di un uomo vestito divengono il suo stesso simbolo", così "una misteriosa luce dorata si espande in tutte le stanze". Consapevole, anzi certo, che "l'oro è un mezzo prezioso nelle mani dell'umanità per creare piccoli simboli carichi di poesie e memorie".

Una posizione di rilievo, **all'ingresso della Sala dell'Ara Pacis**, vicino ai busti, avranno le **7 Colonne** in ceramica smaltata di Mendini per **SUPEREGO**, provenienti **dalla collezione "12 Colonne"**.

All'ingresso del Museo, **nella Sala della Biglietteria**, ad accogliere i visitatori, sarà il "**Monumentino da casa**" di Alessandro Mendini per **CASSINA**, una scaletta più sedia in legno laminato.