

Le Collezioni

Collezionare la contemporaneità tra arte e design

La storia dell'arte e la storia del design hanno avuto molti punti d'incontro, trovando coincidenze su problematiche diverse, questioni estetiche, sociali, economiche. Negli sviluppi più recenti, la doppia linea del pensiero visivo, quella del design e dell'arte, si stringe fino ad approssimarsi e a lasciar presagire ad una rinnovata congiunzione, soprattutto per il venir meno, o meglio per l'assottigliarsi di una distanza che le tiene lontane: l'opera d'arte intesa come "unicum", da un lato, e come multiplo o molteplice, dall'altro. È il collezionismo ad aver riconosciuto una contiguità sempre più stringente tra i due ambiti di ricerca, e ad aver accolto arte e design, attraverso i loro oggetti, progetti, rappresentazioni, soluzioni in raccolte di respiro internazionale dal carattere multimediale. La sperimentazione tra arte e design in Italia, trova le proprie radici più profonde nella prima avanguardia totale del novecento, il Futurismo, il cui progetto si è articolato sui molteplici aspetti del visivo e la sua possibile declinazione nel quotidiano: dalla letteratura, alla pittura, alla scultura, ma anche nella comunicazione, nella grafica fino a giungere, con i suoi toni istrionici, fino ad una cucina futurista, antesignana di un food design ideologico.

La "ricostruzione futurista dell'universo" porta in nuce i termini di un pensiero visivo che si articola tra opere uniche e soluzioni molteplici, da cui ancor oggi provengono le onde di un pensare l'arte come ad una cultura di azioni e sperimentazioni che strutturino il pensiero come una materia proteiforme.

Sul fronte del design, la mostra *"Environments and Counter Experimental Media in Italy: The New Domestic Landscape - MoMA 1972"*, inaugurata nel 2008 alla Arthur Ross Architectural Gallery di New York ha celebrato una tappa storica per il design italiano: ha rivissuto quella mostra al MoMA che conferiva un riconoscimento senza precedenti al design italiano, attraverso il lavoro di alcuni suoi protagonisti: Mario Bellini, Alberto Rosselli, Marco Zanuso e Richard Sapper, Joe Colombo, Gae Aulenti, Ettore Sottsass, Gaetano Pesce, Archizoom Associati, Superstudio, Ugo La Pietra, il Gruppo Strum, Enzo Mari e, tra i giovani sotto i trentacinque anni, Gian Antonio Mari e il gruppo 9999. Già nel titolo, la rivisitazione della mostra storica del '72 sottolinea il carattere sperimentale, la radicalità e la complessità delle soluzioni e la qualità visionaria del design made in Italy, in cui il "paesaggio domestico" in nessun caso si attesta a paesaggio di oggetti, come ma scansione di progetti e soluzioni cariche di tensioni culturali, sensibili all'ambiente inteso in termini spaziali, ma anche e soprattutto inteso come contesto storico e culturale: in particolare, i designers si facevano interpreti di una cultura industriale che, con difficoltà, si slanciava verso il futuro.

Visti a circa un trentennio di distanza, davanti al moltiplicarsi di soluzioni proposte oggi dalla tecnologia, quegli ambienti domestici acquisiscono maggior potenzialità visionaria: dimostrano le qualità di una progettualità aperta, interessata alla sperimentazione sui media, e a produrre elementi complessi che entrano in relazione tra di loro e si propongono come coordinate dello spazio (abitativo, urbano, civile, etc.).

Riguardo a quei lavori, dice Andrea Branzi:

«L'antologia dei prodotti è ancora oggi, dopo più di vent'anni, significativa ed esauriente. Restavano i problemi, il principale dei quali era il distacco fra l'energia potenziale del paese e l'arretratezza di un sistema ancora impacciato nell'interpretare il ruolo di una moderna democrazia industriale».

Quel paesaggio domestico, quindi, non si fissava come un'immagine immobile, bidimensionale, esaustiva e chiusa della scena del design italiano, ma come un "passaggio" di una scena in rapida evoluzione. Quella mostra di design proponeva il progetto come "opera aperta" ed un confronto preciso con l'industria ma anche con l'arte che, nei suoi esiti concettuali, poneva problematiche simili, pur con la specificità di indicare soluzioni diverse.

"In questo senso il design (il design italiano per primo) è diventato un laboratorio d'avanguardia permanente. Il design è una forma strategica dell'industria. È un'energia critica che gli permette di

espandersi nei territori dell'immaginario, che sono gli unici territori vuoti dentro ai grandi mercati saturi, dentro ai quali tutto è già stato pensato e tutto è già stato prodotto".
(Andrea Branzi)

La ricerca nel design, le sue problematiche, la complessità delle questioni relative ai media sono alcuni dei caratteri contraddistintivi che si ritrovano oggi nella Collezione Farnesina Design. La Collezione si propone come un contenitore di progetti site-specific, ovvero di installazioni e ambienti che prendono forma sul luogo sulla base di un tema che ne sollecita l'unitarietà e la trama culturale. Non si tratta quindi di una collezione/archivio che raccoglie i prodotti storici del design italiano, quanto di una collana di progetti aperti sul presente del design: un contenitore mobile, capace di raccogliere le questioni estetiche e produttive vissute dal design in Italia e da proporre sulla scena internazionale, come è dettato dalla missione del Ministero degli Affari Esteri. Se sul fronte dell'arte, la Collezione ha il carattere di archivio aperto sulla storia da cui attinge soluzioni di pittura e di scultura, il design della Collezione propone il suo aspetto interdisciplinare, interattivo, multimediale, in quanto punta estrema di un pensiero che dall'assoluto giunge alla sua applicazione concreta: potremmo dire che le Collezioni descrivono un'onda dallo "0 all'Infinito" (titolo della più grande retrospettiva dedicata all'arte Povera) e ritorno. Le Collezioni della Farnesina esplorano l'estensione storica ed epistemologica della ricerca sul visivo in Italia: dall'archeologia, all'arte moderna, contemporanea, al design.

La specificità italiana del design si dimentica spesso a causa di quel termine, "design", un prestito dalla lingua inglese universalmente usato per definire la progettazione, che è però contraddistintivo soprattutto di una branca del design, quello dell'Industrial design cui si deve l'importazione nella lingua italiana. Quell'aspetto industriale che si aggiunge nell'uso di un termine che ha radici però nella lingua latina "designare" che significa "porre segni", "segnare", "tracciare" nel senso di "porre confini" "stabilire confini", in altre parole, potremmo aggiungere delimitare, distinguere. Sul piano linguistico, l'uso del termine design, nella sua origine anglosassone e la sua etimologia latina, arricchisce quanto associamo al design della sua più forte attualità, da un lato l'aspetto più prettamente industriale, dall'altro un fatto mentale, umanistico, legato alle prime necessità dell'uomo, quello di porre segni. È una specificità, quella dei segni, che dall'arte giunge al design, quando l'arte, come sostiene Leonardo Da Vinci, è "cosa mentale". L'aspetto mentale del design e dell'arte è quanto avvicina entrambe alle qualità immateriali del design che appartiene al processo di produzione e alla sua progettazione, da qui giungiamo a comprendere il principio dell'immaterialità, il cui obiettivo ultimo non è l'oggetto, quanto la rete di relazioni che è in grado di instaurare. L'opera più concettuale della storia dell'arte è certamente l'opera di un grande artista, architetto, inventore e creatore quale Leonardo Da Vinci. La Gioconda è un dipinto a olio su tavola di pioppo databile al 1503-1514 circa e conservata nel Museo del Louvre di Parigi. La Gioconda è certamente il soggetto di un numero indefinito di studi teorici, che vanno dalla pittura, alla fisiognomica, all'estetica, alla psicoanalisi, alla storia sociale dell'arte e alla storia stessa di una civiltà. È un'opera misteriosa, che resta avvolta nel mistero dell'interpretazione, in quell'ambito fluttuante in cui i segni non si sedimentano ma restano vitali come indice del suo eterno rinnovarsi all'interno dello sguardo delle diverse epoche. Questo portato vicino all'attualità del pensiero creativo, arricchisce l'idea del design di suggestioni diverse, è la progettazione del bello, ovvero una declinazione dell'ideale nella sua concretezza verificabile, è anche la stretta e necessaria implicazione della dialettica forma/funzione su cui la teoria si è mossa indicando vie alternative o complementari. Ma è soprattutto, per quanto concerne la sua attualità più stringente, un portato di segni.

Gli esempi di contiguità tra arte e design si moltiplicano col trascorrere dei secoli. Le incisioni del Piranesi, opere d'arte su opere d'arte, hanno espresso il principio del multiplo e della comunicazione insito nel design: hanno cioè veicolato delle immagini attraverso canali di più ampia diffusione e accessibilità. E così via.

Le installazioni raccolte dalla Collezione Farnesina Design sintetizzano un processo, quello di cristallizzare i segni in un agglomerato distribuito in uno spazio predefinito, che tradizionalmente appartiene all'arte. La cornice, lo spazio performativo, i confini della galleria o del museo sono i

limiti entro cui gli artisti hanno lasciato traccia della loro ricerca; allo stesso modo, i designer operano per la Collezione Farnesina Design sintetizzando un prodotto stratificato, come quello del prodotto di design, in cui si incontrano, ricerca nella progettazione, nei processi e nei sistemi di produzione, nell'innovazione tecnologica, per realizzare un'opera che permanga nel tempo. L'aspetto mentale, ovvero il suo andare oltre l'oggetto e di essere progetto in termini totali, consente al design di entrare nella carne delle questioni del presente. Per questo motivo, tra le Collezioni della Farnesina, si propone come sguardo più stringente sulla scienza, sull'industria, sull'attualità. L'incarnarsi del pensiero visivo in forme diverse, arte o design, il suo celarsi attraverso gli abiti del presente, sono le qualità più rilevanti che una buona Collezione deve tener da conto per essere rappresentativa. Le sue scelte modulano il pensiero, virano le direzioni, indicano strade per le forme a venire.

Angelo Capasso