

INTERNI

THE MAGAZINE OF INTERIORS
AND CONTEMPORARY DESIGN
N° 11 novembre/NOVEMBER 2012

MESE/MONTHLY ITALIA € 8
A € 15 - B € 15 - CH CH 20 - D € 19 - E € 14
F € 15 - GR € 14 - P cont. € 15 - UK £ 12

Poste Italiane SpA - Sped. in A.R.D.L. 353/03
art.1, comma1, DCB Verona

MONDADORI

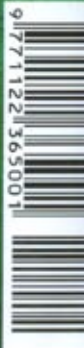
Interiors & Architecture
VIVERE INTERNAZIONALE:
FUKSAS, HOLL, TCHOBAN

Intoday
13^a BIENNALE
DI ARCHITETTURA
a Venezia

INdesign
RICERCA IN CUCINA
PROGETTO RAW
ARTS & WHITCHCRAFT



WaterDesign
Gaetano Pesce



ATTRAVERSO OGGETTI
CHE MODELLANO IL *sensu del magico*
DELL'ERA DIGITALE, IL DESIGN RECUPERA
LA TENSIONE FRA *tecnica e superstizione*
CHE FIN DAL *Rinascimento*
HA ALIMENTATO IL PERCORSO CREATIVO

di Stefano Caggiano

Mike Kuniavsky, consulente ed esperto internazionale di user experience, ha proposto di sostituire, nei computer, la metafora cognitiva del desktop con la metafora della magia, per rendere più intuitivo il rapporto con tecnologie dalle prestazioni sempre più simili a prodigi. Il combinato disposto tra tali tecnologie e nuovi materiali come il Sugru (un silicone modellabile a mano che solidifica all'aria permettendo di riparare oggetti sbrecciati o crearne di nuovi) sta in effetti diffondendo nel quotidiano un penetrante senso di 'tecono-magico', raccolto oggi da una serie di progetti che mescolano il linguaggio dell'antropologia misterica con quello della tecnica 'in chiaro'. È il caso, ad esempio, del progetto Botanica di Formafantasma, una sorta di vero e proprio laboratorio alchimistico per polimeri naturali. O della lampada Curiosity Object dei francesi Gaëlle Gabillet e Stéphane Villard, in cui la lampadina spenta scompare sotto un vetro opaco, dal quale riemerge una volta accesa. Anche gli chandelier serie 38 prodotti da Boeci sembrano congegni concepiti per trasmutare lo spirito arboreo nella sostanza luminosa. Ma la vera partita si gioca tuttavia al di sotto delle fenomenologie di superficie, laddove la cifra magico-alchemica mostra come il design prenda forma non da una, ma da due 'pulsioni' fondamentali, opposte e irriducibili: la necessità di strutturare, perimetrare, dare forma alla realtà; e la necessità di rompere, liberare, far 'sporgere' il dato di fatto fuori di sé.

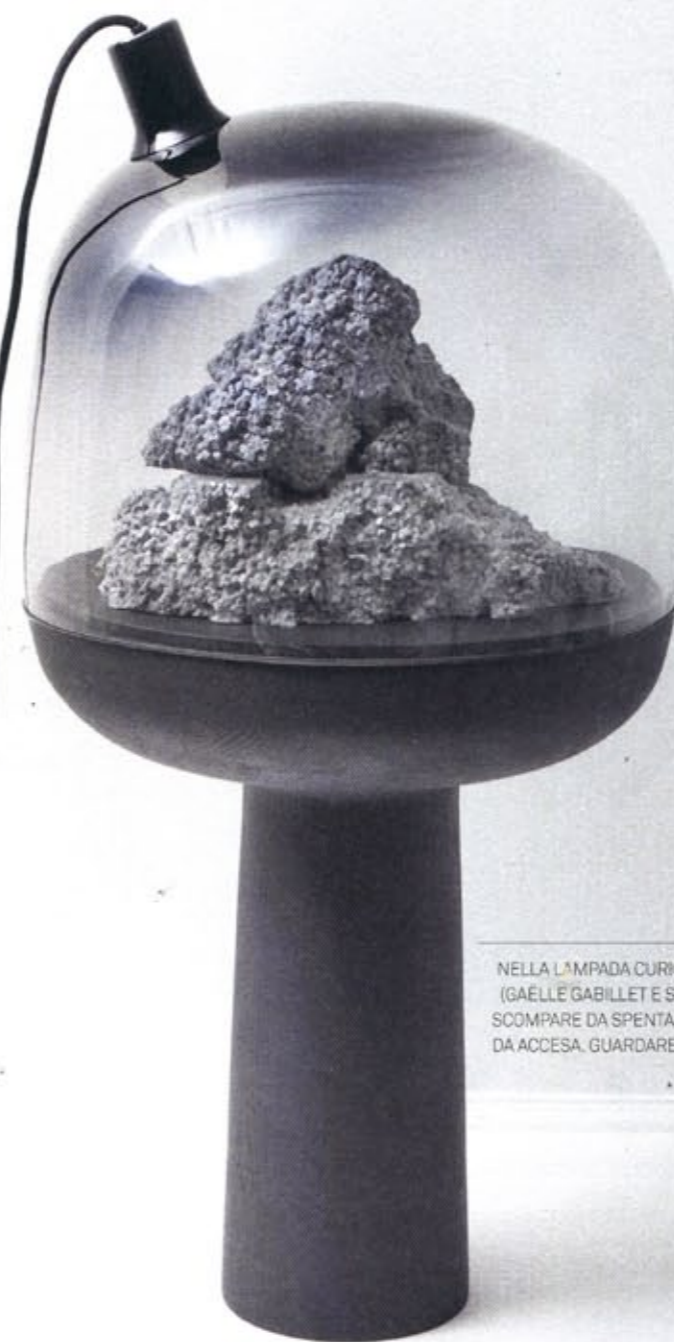
Si tratta, invero, di una dialettica antica, sulla quale si basa tanto il gioco delle parti tra design di mercato e design d'avanguardia quanto la tensione tra ordine geometrico e promiscuità del sentire che ha costituito nel Rinascimento l'incipit dell'epoca moderna. Come scrive lo storico della scienza Paolo Rossi, "i libri della grande magia del Rinascimento si presentano ai nostri occhi come il frutto di una strana mescolanza.



SOPRA: IL CALICE OSSIDO RAME DELLA SERIE OSSIDI DI **GIANNI VENEZIANO**, DIECI OPERE IN VETRO CHE ESPLORANO LO SPAZIO FANTASMATICO FUORI E DENTRO IL VASO.

ACCANTO: LA LAMPADA FAMILY DELL'**ATELIER VAN LIESHOUT**, LE CUI FORME ANTROPOMORFE EVOCANO IL TEMPO PROFONDO E PREISTORICO DELL'UMANITÀ (FOTO & COPYRIGHT: ATELIER VAN LIESHOUT); LA LAMPADA GIRAFFE DISEGNATA DA **PORTA ROMANA**, CHE TRAE LE SUE FORME (RIFINITE A MANO) DAL RAPPORTO PRIMORDIALE CON IL MONDO ANIMALE.

ARTS & WITCHCRAFTS

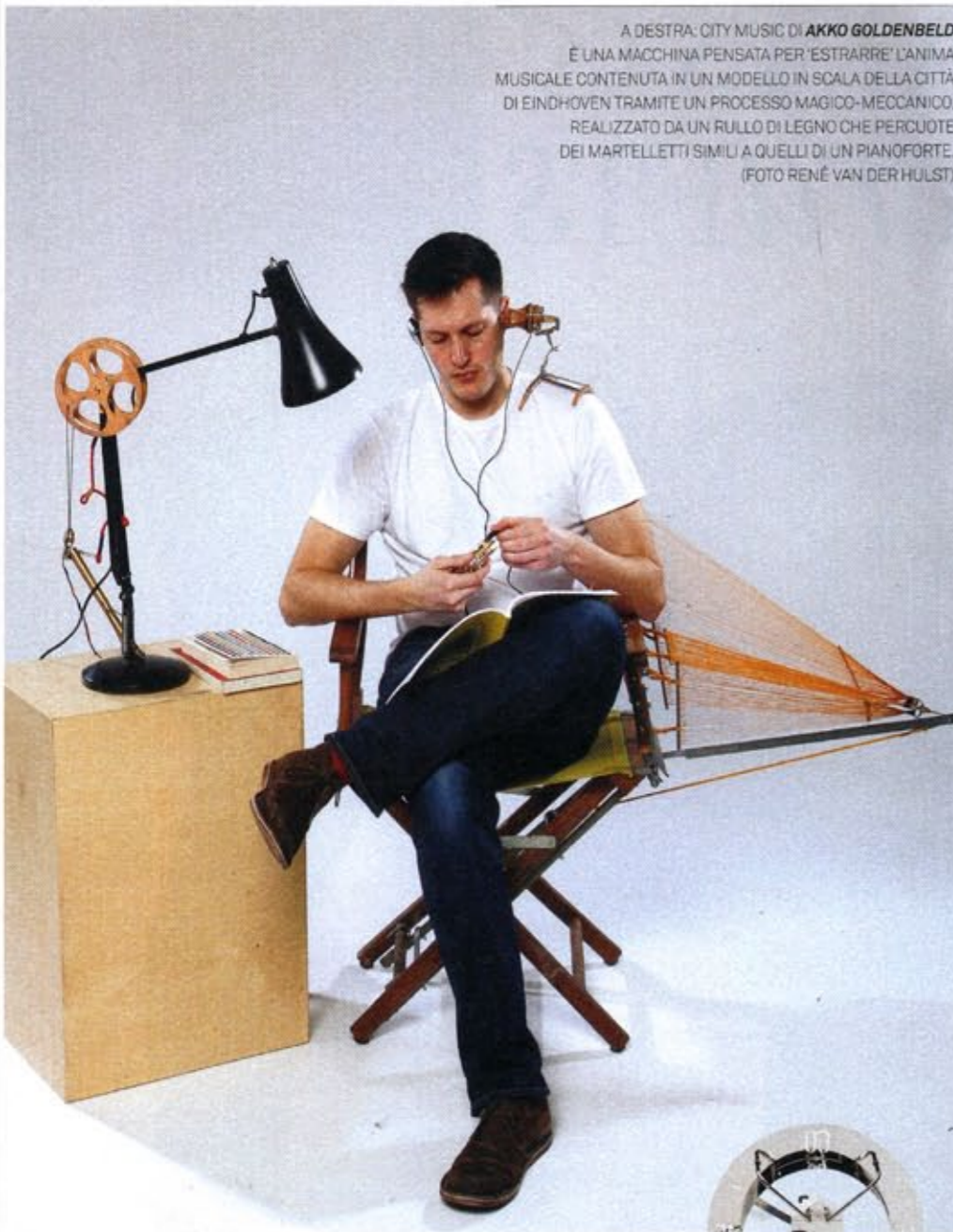


NELLA LAMPADA CURIOSITY OBJECT DELLO **STUDIO GGSV** (GAËLLE GABILLET E STÉPHANE VILLARD) LA LAMPADINA SCOMPARE DA SPENTA PER RIAPPARIRE GRADUALMENTE DA ACCESA. GUARDARE L'OGGETTO O IL SUO CONTENUTO? (FOTO FÉLYPE RIBON)



SOTTO: CON IL PROGETTO REPAIR IS BEAUTIFUL **PAULO GOLDSTEIN** INTENDE ELIMINARE LA FRUSTRAZIONE CHE NASCE DAL RAPPORTO CON UN OGGETTO ROTTO NON FUNZIONANTE. RIPRENDERE IN MANO IL CONTROLLO DEGLI OGGETTI (IL CUI FUNZIONAMENTO CI È SPESSE MISTERIOSO) HA INFATTI UN EFFETTO TERAPEUTICO.

A DESTRA: CITY MUSIC DI **AKKO GOLDENBELD** È UNA MACCHINA PENSATA PER 'ESTRARRE' L'ANIMA MUSICALE CONTENUTA IN UN MODELLO IN SCALA DELLA CITTÀ DI EINDHOVEN TRAMITE UN PROCESSO MAGICO-MECCANICO. REALIZZATO DA UN RULLO DI LEGNO CHE PERCUOTE DEI MARTELLETTI SIMILI A QUELLI DI UN PIANOFORTE. (FOTO RENÉ VAN DER HULST)



SOPRA: LA 'LAMPADA PER CUCIRE' DINAMICA DEL GRUPPO DI (ART) DESIGNER **DOROTHY GREY** È ALIMENTATA COME UNA VECCHIA MACCHINA PER CUCIRE, DI CUI ESIBISCE ANCHE IL LINGUAGGIO MECCANICO. TRASFORMAZIONE SCIENTIFICA, EPPURE 'STREGONESCA', DELL'ENERGIA DINAMICA IN ENERGIA LUMINOSA.

A SINISTRA: OGGI CHE IL TEMPO CRONOLOGICO È MISURATO DAI DISPOSITIVI DIGITALI, IL 'NOSTRO TEMPO' HA BISOGNO DI STRUMENTI CHE RIFLETTANO (MISURINO) CIÒ CHE SIAMO COME PERSONE. LA SERIE DI OROLOGI A MATTER OF TIME DI **DANIEL WEIL** RISPONDE A QUESTA ESIGENZA NON TECNICA MA 'UMANISTICA'.

Troviamo, in uno stesso manuale, pagine di ottica, di meccanica e di chimica, ricette di medicina, insegnamenti tecnici sulla costruzione di macchine e di giochi meccanici, codificazione di scritture segrete, ricette di cucina, [...] squarci di metafisica, riflessioni di teologia mistica" (Paolo Rossi, *La nascita della scienza moderna in Europa*, Laterza, 2000). Magia e scienza costituiscono, alle soglie della modernità, un intreccio difficilmente districabile: Copernico difende la centralità del sole invocando l'autorità del leggendario Ermete Trismegisto; Galilei, mentre inventa la fisica moderna, scrive oroscopi per sbarcare il lunario; e Keplero, scopritore della traiettoria ellittica delle orbite dei pianeti, è figlio di una strega. Si tratta dello stesso nodo 'non solubile' avvertibile oggi negli orologi A Matter of Time di Daniel Weil, o in City Music di Akko Goldenbeld, una macchina pensata per 'estrarre' musica da un modello in scala di Eindhoven; o, ancora, in progetti come la lampada Dinamica dei Dorothy Gray, alimentata dalla meccanica di una vecchia macchina per cucire, o l'azione di riparazione Repair is Beautiful dell'italo-brasiliano Paulo Goldstein, pensata per addentrarsi nell'oscuro funzionamento degli oggetti.

Il fatto è che il designer cerca un senso 'umano' nelle cose, e la cultura magica è tutta impernata sul registro di questo 'senso'. Per il pensiero magico ogni oggetto è legato al tutto attraverso precise corrispondenze che oggi chiameremmo metaforiche, ma che per il magicismo costituiscono la chiave di decodifica del mondo: le piante sono i capelli della terra, le rocce ne sono le ossa, mentre il mago è colui che sa penetrare questo sistema di corrispondenze decifrandone le intime 'simpatie'. Andrea Magnani, con il suo *Objet Magique #1*, e Marina Renzi, con *50/50*, sembrano proporre appunto una figura di designer come mago/poeta delle cose, custode del segreto che si addensa nei cassetti solo quando sono chiusi. Ed esattamente come i designer, "gli alchimisti - prosegue Paolo Rossi - non parlano dell'oro concreto e dello zolfo concreto. L'oggetto non è mai semplicemente se stesso; è anche segno di altro, ricettacolo di una realtà che trascende il piano in cui esso esiste". È quindi del tutto naturale applicare queste parole a metafore concrete come i progetti 'disturbanti' dell'Atelier Van Lieshout, così come a prodotti meno problematici per il mercato come la lampada Giraffe realizzata da Porta Romana.

Anche Andrea Branzi parla oggi della necessità di una 'nuova drammaturgia' del design, una diversa forma del racconto progettuale che sappia affrontare i temi oscuri 'rimossi' dalla modernità, come il nodo vegetale tra vita e morte. Mentre i calici di Gianni Veneziano mostrano come siano proprio gli oggetti quotidiani a costituire la membrana tra noi e il vuoto opaco dell'insondabile, mostrando in tal modo che il sacro non è religioso, ma laico.

SOTTO: IL TAVOLINO E TAPPETO 50/50, REALIZZATO DA **MARINA RENZI** DURANTE UN WORKSHOP DELLA RESIGN ACADEMY, PROPONE UNA FIGURA DI DESIGNER COME MAGO/POETA CAPACE DI SINTONIZZARSI SUI RISVOLTI SEGRETI DEGLI OGGETTI, GIOCANDO SULLE INVERSIONI 'GESTALTICHE' TRA LA FORMA E IL VUOTO, IL FRONTE E IL RETRO DELLE COSE.



SOPRA: IN *OBJET MAGIQUE #1* **ANDREA MAGNANI** PRENDE SUL SERIO LA METAFORA DELLA MAGIA. L'OGGETTO È STATO INFATTI 'CARICATO' DI POTERI MAGICI DURANTE UN RITO SVOLTOSI IL 31 GENNAIO 2009 PRESSO LA STAZIONE LEOPOLDA DI FIRENZE.

A DESTRA: IL PROGETTO BOTANICA DELLO STUDIO **FORMAFANTASMA** È UN VERO E PROPRIO LABORATORIO DRUIDICO-ALCHIMISTICO PER POLIMERI NATURALI NATO DA UNA COMMISSIONE DELLA FONDAZIONE PLART PER IL RESTAURO E LA CONSERVAZIONE DI OPERE D'ARTE E DESIGN IN PLASTICA.