

RACCONTI DI DESIGN



Sere di fine estate che preannunciano l'autunno e aprono le accoglienti stanze delle Dimore Storiche di Bergamo. Salotti che caratterizzano un pezzo di storia locale e che, senza troppe nostalgie si arricchiscono di preziosi elementi proiettati al futuro: gli oggetti di design. Arredamento, oggetti, tappeti, ceramiche, installazioni. Colore, suono, silenzio, luce, riflessi. In tre anni la manifestazione ha portato tutto questo dentro alcune delle principali dimore storiche bergamasche: Palazzo Moroni, Palazzo Terzi, Palazzo Agliardi e Villa Grismondi Finardi. Dimore&Design offre molto più di un tour all'interno dei palazzi, regala la possibilità ad appassionati, addetti del settore e curiosi di conoscere e dialogare con i più importanti designer italiani all'interno di un contesto assolutamente esclusivo. Storia e futuro si incontrano e si confrontano, regalando un'esperienza del vivere totalmente diversa. Non solo, i designer più celebri d'Italia entrano a contatto con il meglio della nostra città, con una parte di Bergamo che la rende unica. Con la storia, l'arte, la cultura di questo territorio si mettono in relazione creando dei progetti su misura o scegliendo fra i propri capolavori quale si inserisce meglio in questo confronto fra antico e moderno. Anche quest'anno l'evento si affianca al più tradizionale Tour delle dimore, aperte al pubblico tutte le domeniche dall'8 al 29 settembre, offrendo per 4 sere la possibilità di conoscere i colori di Anna Gili, le idee vincenti di Giovannoni, le atmosfere industriali di Santachiara e la classicità di un gigante italiano come Mendini. Quattro personalità per quattro residenze esclusive. Un percorso che si riempie di colore, in una escalation crescente, iniziata l'11 settembre, che si concluderà il 2 ottobre.

Anna Gili ha un modo di pensare il design fortemente influenzato dalla cultura Rinascimentale ereditata dalle sue origini Umbre e dall'intensa partecipazione alla cultura milanese del design. Gli oggetti ci rimandano, attraverso la loro storia e simbologia, non solamente alle nostre modalità di vita ma anche a tempi più antichi, ecco perché il suo lavoro si rifà molto anche ad una sorta di cultura istintiva, primordiale e animalesca. In questo modo i mobili si ricoprono di una pelle coloratissima e intrigante.



ISTINTO E PASSIONE

Lei dice che il suo modo di lavorare è influenzato dall'arte rinascimentale; ma quanto, invece, l'essere donna influenza i suoi progetti?

“Essere una donna ha certamente un'influenza nel progetto, ma non credo che si possa delineare un confine preciso tra il progetto femminile e maschile. È un argomento difficile e scivoloso, nel mio caso la sensibilità femminile si manifesta nell'approccio al design e nella metodologia che si basa su una visione sistemica anziché lineare del progettare”.

Colore e simbolismo. Cosa significa progettare con l'attenzione al simbolico e come il colore muove, diverte e completa le sue creazioni?

“Nel disegno di una forma si possono far convergere molte informazioni e rimandi a ciò che è 'Altro' oppure, semplicemente, emettere un segno che abbia pochi riferimenti e di facile lettura. Questa modalità in genere viene considerata più pertinente dal punto di vista della quantità e vendita piuttosto che della qualità di un oggetto. Nel mio vaso CRO esposto a Villa Grismondi Finardi, la funzione principale è quella di carattere simbolico. La sua forma e la sua funzione rimandano ad una serie di significati: da quello alchemico, ad un passo di danza, essendo una forma antropomorfa, a simbolo di una vittoria alata o, anche a simbolo sessuale femminile. Nel momento in cui un segno si lega al significato simbolico, la visione dell'oggetto diviene ampia e complessa, non connotabile pertanto solamente al mondo del design, ma si estende anche al mondo dell'arte. Il colore nel mio caso non completa la creazione, ne è componente strutturale. Nei tavoli 'Trampoliere' della collezione 'Figure Presenti', il colore bianco con la foglia d'oro sono gli elementi determinanti del progetto. Il colore, in questo caso nasce come concetto e non come applicazione successiva. Il piano bianco è sinonimo di luce e le bacchette dorate per le gambe sono memoria della zampa leonina dell'arredo barocco”.

La sua proposta per Villa Grismondi Finardi esplora la relazione tra animale ed essere umano, un connubio che da sempre fa parte della storia dell'arredo, nelle sue forme e nei suoi suppellettili...

“La relazione tra essere umano e animale non è legata solamente all'arredo, ma ai primordi dell'umanità, basti pensare agli affreschi nelle magiche grotte di Lascaux, nel sud della Francia che risalgono al Paleolitico. Il mio lavoro, in questo senso si colloca oltre il design. Il design è come un ago di pino nell'infinito mondo della creazione artistica. Nel progetto dei tavoli, dei vasi e nelle differenti tipologie d'arredo, non cerco di rappresentare uno status. Creo presenze simboliche che aiutano ad estendere il proprio pensiero oltre i confini stabiliti. Una colonna portante del mio lavoro si ispira al mondo animale, è una ricerca sulla zoosemiotica applicata al design, che prosegue dall'inizio della mia attività. D'altra parte da sempre l'essere umano ha identificato nel mondo animale quei valori che gli uomini nel corso della vita tendono a perdere: coraggio, lealtà, fedeltà, naturalezza, simpatia, la lista è lunga... forse è meglio fermarsi. Nei miei progetti cerco di comunicare questa forte empatia”.



BG & CO.

I "Maestri del paesaggio"

Dimore & Design



Denis Santachiara è un outsider nel panorama internazionale del design. Uno spirito a cavallo fra l'arte contemporanea e il design concettuale. Artista presente alla Biennale di Venezia 1980, a 'Documenta 8', alla Triennale Milano e vincitore del Compasso d'oro 1986. Nel 1984 inventa il concetto di "Neomerce" riferito a un nuovo design "performativo, tecnopoetico, spettacolare e ironico". Introduce nel design un nuovo e inedito rapporto con la tecnologia fatto di piccole invenzioni e di piccole magie attraverso forme immateriali come l'animazione, la sorpresa, la sensorialità.



Lei ha esposto nei musei di tutto il mondo. Ma allora l'oggetto di design è l'opera d'arte dei nostri tempi? Oppure l'aspetto rilevante è nell'idea e nel concetto?

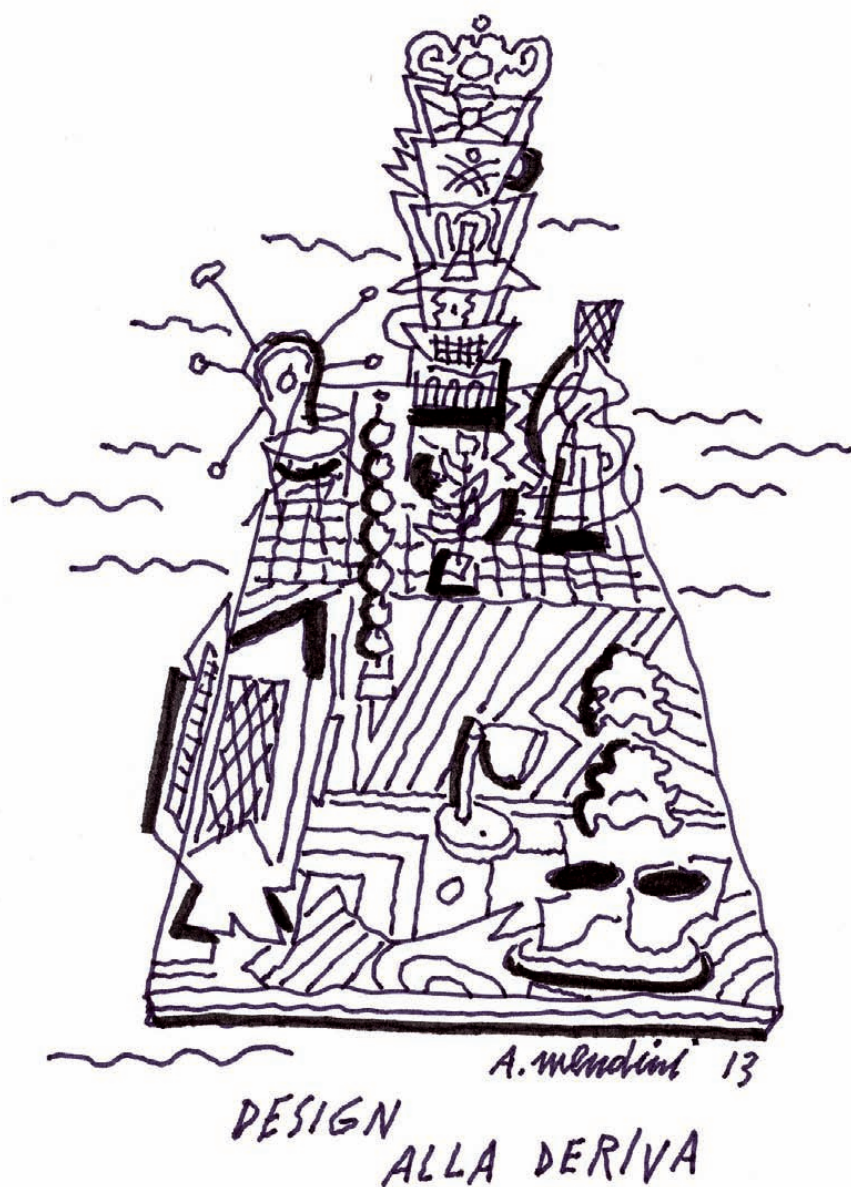
"Le rispondo riprendendo quello che ho scritto nell'ultima monografia. Il mio vero interesse è la merce in quanto tale. La merce come fenomenologia cosmica, direi, come relazione privilegiata millenaria, delle persone. Immaginare e costruire oggetti, da scambiare, vendere, regalare, aggiustare, smontare, maledire quando non funzionano o amare come feticci, icone, simboli. Insomma la fenomenologia della merce è per me antropologia totale e straordinaria. È proprio questo che mi fa preferire il design a tutte le altre forme di espressione. In questo senso è parte dell'arte contemporanea che a volte prescinde l'uso e la funzionalità, d'altra parte dalle avanguardie artistiche del novecento a oggi l'introduzione degli oggetti o di processi produttivi come opera d'arte è esplosa in modo esponenziale al punto che i musei d'arte o di design spesso si sovrappongono".

Nell'idea che lo accompagna da sempre il Design è la creazione di qualcosa che entra a contatto con le persone. Un oggetto che loro potranno usare e ammirare al contempo. Si tratta di immaginare una 'bellezza a portata di mano'? Il desiderio si esaurisce nel possedere più che nell'ammirare?

"Il design è bellezza distribuita attraverso la merce che ne è il supporto naturale, diventando spesso un feticcio e quindi possederlo e ammirarlo diventa 'possederlo per ammirarlo' in un'estasi che nel passato era dominio solo della rappresentazione artistica in senso stretto. In questo nuovo stato dell'estetica del quotidiano allargato e generalizzato entra anche la tecnologia e i processi di produzione che ne consegue, come la 'digital fabrication' che apre nuovi scenari al design".

È entrato a Palazzo Terzi con un progetto intitolato 'Baroque and open design' ce lo racconta e ci regala un'emozione legata a quest'esperienza, a questa unione fisica fra passato e futuro?

"L'open design è proprio uno degli aspetti nei nuovi scenari della 'digital fabrication' e si riferisce all'opportunità di far interagire il design con il suo cliente in una specie di 'mass customization' del prodotto. Gli oggetti esposti si confrontano con i mobili barocchi del palazzo come open design. Nelle arti plastiche tradizionali si può parlare di opere chiuse nel senso che sono definitive non reinterpretabili, questi mobili vengono usati in modo univoco. Al contrario gli oggetti che ho scelto di esporre sono aperti e trasformabili: poltroncine che diventano letti, pouf che sono anche lampade, un tavolo vaso interpretabile, la nuvola lampada che cambia la forma come influenzata dal vento ecc. Come open design, non poteva quindi mancare un esempio di 'digital fabrication', una sedia pieghevole estremamente compatta stampata e assemblata direttamente e completamente da una stampante 3d, ogni pezzo può essere reinterpretato da ogni cliente intervenendo direttamente; ho voluto esporla su un pavimento a intarsio di grande fascino e capacità artigianale del passato che si confronta con il nuovo artigiano, digitale e open".



Alessandro Mendini è nato a Milano nel 1931. Da ragazzo è vissuto in una casa borghese disegnata da Piero Portaluppi, nel fascino dei quadri di Savinio, Severini, Campigli, Morandi e molti altri; autori presenti nella collezione di pittura dei suoi parenti. Questo ambiente visivo è stato basilare per la sua formazione. Tutto il suo lavoro è espressione di quella creatività milanese che ha reso grande la città e che ora è sepolta dal turbinio dei new media, delle nuove meteore artistiche, di un'idea diversa di business art, nella quale i soldi fanno le idee e non il contrario.

ALCHIMIA D'AUTORE

Alessandro Mendini è uno dei protagonisti indiscussi del design italiano, portavoce dello studio Alchimia e ora titolare dell'Atelier Mendini con il fratello Francesco. Poiché le immagini parlano più di tutto, basterà avere presente la coloratissima e rivoluzionaria poltrona Proust per capire chi sia realmente questo grande designer.

Quello di Mendini è un mondo fiabesco di oggetti, mobili, prototipi, prodotti, pitture, scritti, ambienti, installazioni e situazioni spesso intrecciate, complesse, polemiche, paradossali ironiche e letterarie. E pure da tempo collabora con varie industrie, anche nell'Estremo Oriente, per l'impostazione dei loro problemi di immagine e di design.

Il suo lavoro sembra avere due anime: una solitaria e introversa, e una votata all'attività di gruppo. Sono infatti molte le opere fatte da solo, come i gruppi da lui costituiti, tanto con persone ignote che con grandi progettisti e artisti. Numerose pubblicazioni raccontano lui, i suoi progetti, le sue collaborazioni, ma Mendini è stato anche direttore di riviste come 'Casabella', 'Modo' e 'Domus', pubblicazioni che hanno portato il design nelle nostre case.

A Palazzo Moroni Mendini presenta un 'design alla deriva'. Un grande 'Tappeto con oggetti', posto al centro del Salone della Gerusalemme Liberata, cuore del palazzo, protegge e contiene un suggestivo composito di oggetti simbolici, icone dell'esistenza molto lontane fra loro nello spazio e nel tempo, nelle tematiche, nella collocazione della memoria del Maestro.



IL RE MIDA DEL DESIGN

È

il primo designer di Alessi con oltre 300 prodotti creati, firmati e venduti raggiungendo ogni volta un nuovo record. È anche il 'papà' dello sgabello 'Bombo', il prodotto più copiato nella storia del design. Stefano Giovannoni è il designer che chiude quest'anno la rassegna di Dimore&Design durante la serata del 2 ottobre a Palazzo Agliardi. Un incontro assolutamente imperdibile con il designer italiano più vicino al gusto della gente, capace di dar vita a oggetti che sono diventati indicativi stessi dell'idea di design.

Lei non sbaglia un colpo, o meglio... riesce a immaginare prima degli altri ciò di cui le persone hanno bisogno per vivere e 'divertirsi'. Quanto sono importanti nel suo lavoro il 'gioco' e la 'libertà'?

"Il mondo del design, in passato, non è stato esente da approcci ideologici. Oggi, con la fine del minimalismo e degli ultimi residui di modernismo, abbiamo conquistato una maggior libertà espressiva, riscoprendo certi legami con la vita piuttosto che con la vita delle idee. È un processo comune al mondo dell'arte e della musica, una creatività diffusa che crea proprie identità di linguaggio che, senza velleità egemoniche come nel periodo delle avanguardie, accettano di affiancarsi e di coesistere le une accanto alle altre".

Lei è Pop? Qual è la bellezza del Pop?

"Certo che mi riconosco nel pop, anzi vorrei essere conosciuto come il designer che si è battuto per una democratizzazione del contesto e del consumo, creando prodotti emozionali e sensoriali che fossero in grado di comunicare con un pubblico più ampio e soprattutto più giovane rispetto a quello intellettuale e di nicchia del design tradizionale".

A Bergamo e dentro Palazzo Agliardi ha messo in comunicazione i suoi progetti, molto contemporanei, industriali e colorati con la classicità della storia...

"A Villa Agliardi ho cercato di lavorare sul contesto. La villa ha un'apertura verso un bellissimo giardino, pieno di luce. Ho immaginato una sequenza di poltrone Calla, che, da una posizione di riposo, all'interno della casa, si aprono dispiegando i braccioli come ali pronte a spiccare il volo, proiettandosi verso l'esterno".

