

CASE & STILE

LEONARDO

SETTEMBRE 2008

A CASA DI LORENZA LO STILE BELLORA A MILANO

SPECIALE CERSAIE ABITARE IL TEMPO

REGGIO EMILIA
RIGORE ZEN
IL RESTAURO
D'ISPIRAZIONE ORIENTALE

SRI LANKA
SIMBIOSI PERFETTA
GLI INTERNI TRA
NATURA E CREATIVITÀ

PARIGI
GIOCHI DI PAROLE
DECORI NARRANTI
PER AMBIENTI LUDICI

SITCOM
EDITORE

SITCOM
MENSILE
€ 4,50



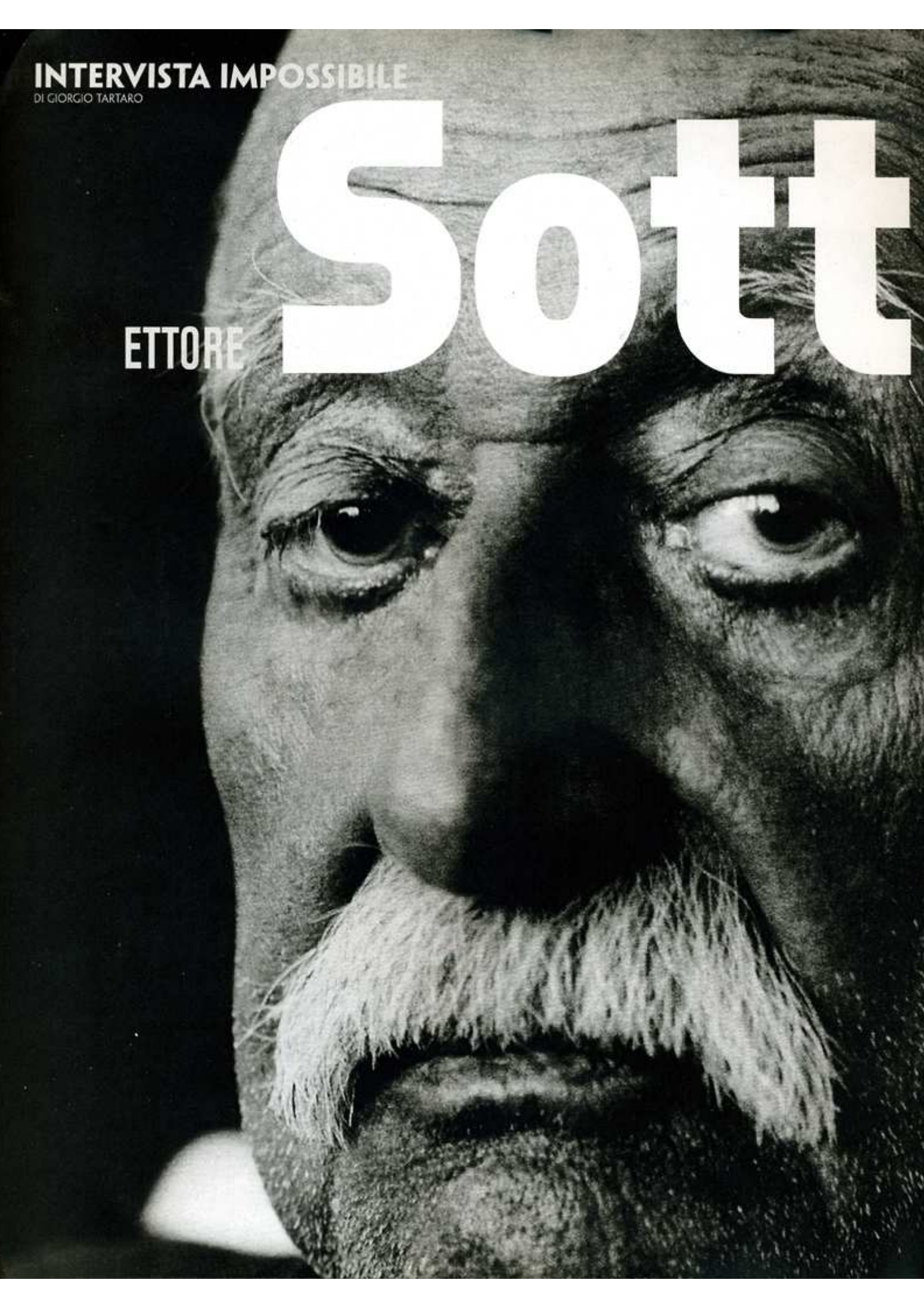
9 771974 960003

INTERVISTA IMPOSSIBILE

DI GIORGIO TARTARO

ETTORE

Sott



VIAGGIO NEL TEMPO
TRA I PENSIERI DI CHI HA SCRITTO
LA STORIA DEL DESIGN

sass

Sotto, **Suvretta**, la libreria da parete in laminato plastico disegnata nel 1981 per Memphis Milano.



Le Interviste Impossibili arrivano da lontano, un artificio letterario nato dalla volontà di diffondere una lezione che non deve essere persa.

Ci ho lavorato anni fa con Ugo Gregoretti per RAI Educational (Lezioni di Design); ho voluto riprenderle oggi, quale omaggio ai grandi maestri del design. Confortati da testi assolutamente autorevoli e da oggetti e progetti cari al nostro panorama domestico.

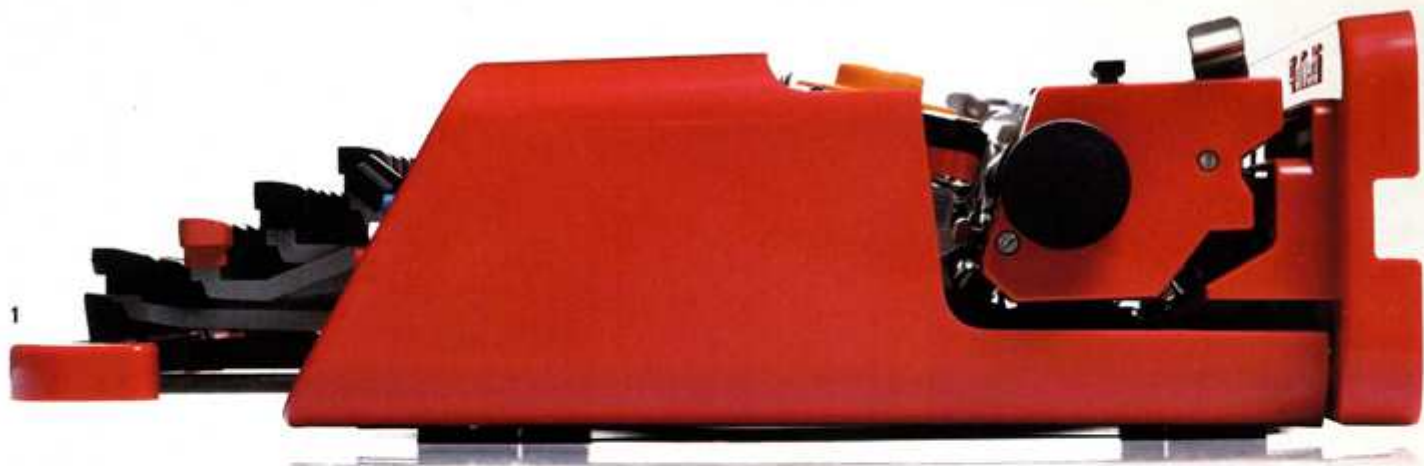
Maestro, quando esiste il design?

Non mi chiami maestro, non ho mai insegnato. Mi dicono che qualcuno ha preso da me alcuni riferimenti...

Il design non riguarda l'esistenza o meno degli strumenti come tali, ma la possibilità di esistenza degli strumenti a contatto con una certa atmosfera psichica o culturale a carattere magico o razionale. Definire i vari stati psichici o culturali è come definire le nuvole... così come stabilire quando c'è design è come definire le nuvole...

Se c'è una ragione per la quale esiste il design... che il design riesca a restituire o a dare agli strumenti e alle cose quella carica di sacralità per la quale gli uomini possano uscire dall'automatismo mortale e rientrare nel rito.

INTERVISTA IMPOSSIBILE



E si può insegnare il design?

Per me il design non è limitato dalla necessità di dare più o meno forma a uno stupido prodotto, destinato a un'industria più o meno sofisticata; per cui se devi insegnare qualcosa sul design, devi insegnare prima di tutto qualcosa sulla vita e devi insistere, anche spiegando che la tecnologia è una delle metafore della vita...

Da cosa nascono gli oggetti che ci circondano, il nostro panorama domestico?

E' importante rendersi conto che qualsiasi cosa si fa o si disegna, ha riferimenti iconografici, cioè viene da qualche parte; qualunque forma è sempre metaforica, mai totalmente metafisica; non è mai un "destino", è sempre un fatto che ha in qualche modo riferimenti storici che si possono comunque ricavare.

Mettere un oggetto su una base vuol dire immediatamente monumentalizzarlo, rendere tutti consapevoli che quell'oggetto lì esiste.

Suo padre era architetto, lei anche. Perché ha scelto di fare il designer?



1. Valentine, la celebre macchina per scrivere portatile, disegnata nel 1968 e lanciata da Olivetti l'anno successivo. **2. Della collezione "Baratha" (1988), il Mobile Giallo**, battuto da Tajan lo scorso maggio nell'asta dedicata a Ettore Sottsass. **3. Il set posate Nuovo Milano**, disegnato per Alessi. **4. Sei elementi cilindrici danno vita a Menta**.



Sono un designer e voglio disegnare delle cose. Che altro posso fare? Andare a pescare? E poi disegnare non è un mestiere che ho scelto, ma un destino al quale proprio non riesco a sottrarmi.

Cosa pensa dei luoghi della casa? Lei ha conosciuto Nelson, a un certo punto aveva teorizzato una stanza senza nome...

Un bel giorno hanno inventato l'idea del "minimum existenz", con l'appartamento più piccolo del mondo e con la cucina più piccola del mondo, tutta calcolata sulla lunghezza delle braccia e sui passi che si devono fare per riempire la pentola di acqua, per girare la manopola del gas... questa cucina più piccola del mondo è così piccola che uno può stare fermo in mezzo alla cucina e può cucinare rapidissimamente e senza fatica, una specie di "very, very fast food" fatto in casa, un "very fast tv dinner", un mangiare così rapido che quasi quasi uno non lo vede neanche e comunque uno non lo vede perché intanto guarda la tv.





5. Il **Condiment Set**, Alessi, 1978. 6. Oggetto icona del design, **Carlton**, il mobile divisorio in laminato plastico di Memphis, 1981. 7. **Flavia**, set di cinque monumentali totem, 1964, prodotto da Bitossi Italy, 1996.

Si ringraziano lo studio Ettore Sottsass, Barbara Radice e Memphis per la gentile concessione delle immagini.

Le strade dell'arte e del design si toccano spesso, l'uno si riferisce sempre agli alti esiti della prima.

C'è una materia pesante, sottoposta, da lievitare: questo è il problema. Il problema è darle forma, come si dice, darle senso, pigliarla da sotto e alzarla per aria e darle un movimento stupefacente e impreveduto. Questa è l'arte.

Cosa pensa della figura eroica del progettista, della dinamica delle archistar, degli stardesigner?

Una forma standard è un'opera d'arte immaginata, concretata non da un individuo ma da una somma di individui, da un popolo e dall'umanità intera, quando quel popolo o quella umanità riescono a trovare un ritmo concorde di vita; quando cioè quello che si dice civiltà (nel senso di cultura) non sia una costruzione di pochi dominatori e di tanti altri dimenticati.

Una domanda sulla responsabilità del designer, sul futuro del progetto...

Molto complicato fare un disegno del futuro di qualunque cosa riguardi gli uomini. E' già complicato il presente e per conto mio sono impegnato fino alla paranoia a possedere in qualche modo il mio povero presente e il mio futuro biologico. Tutti mi dicono che non dovrei curarmi del mio solitario futuro biologico, che devo curarmi dei destini dell'aldilà, delle misure nazionali, del futuro mondiale, dimensioni che le mie braccia non abbracceranno mai.

Grazie.

