

TIME LAPSE

Politecnico di Milano
Laurea Specialistica in Design della Moda
Anno accademico 2009-2010
Sessione di Laurea 31/03/2011

Laura Villa
m.736149
Relatore: Vittorio Linfante
Correlatore: Pamela Visconti

Indice

9 INTRODUZIONE

15 1. TEMPO E NATURA

- 15 1.1. Lo scorrere del tempo
 - 20 1.2. L'uomo e il tempo
 - 24 1.3. Il tempo regolatore
 - 26 1.4. Il tempo dell'arte
 - 34 1.5. Tempo: manipolatore di forme
 - 41 1.6. La memoria e il valore delle cose
 - 53 1.7. Tempo che passa tempo che dura
 - 57 1.8. Paesaggi in polvere
 - 60 1.9. Tempo indeterminato ed incompiuto: Wabi Sabi
-

69 2. IMPERFEZIONE E IMPREVEDIBILITA' DEL PROCESSO CREATIVO

- 75 2.1. Dalla negazione della bellezza alla pregnanza di significato
 - 79 2.2. Natura: il difetto nella perfezione
 - 84 2.3. Imprecisioni artistiche
 - 84 2.4. In bilico: come spostare il limite
 - 86 2.5. Nuove categorie estetiche
 - 86 2.5.1. Imperfezione e difetto
 - 92 2.5.2. L'errore e il malfatto
 - 95 2.5.3. Instabilità e turbolenza
 - 97 2.5.4. Il pressapoco e il non-so-che
 - 100 2.5.5. Irregolare e imprevedibile
-

105 3. ESPLORARE L'IMPREVEDIBILE: TRA CRESCITA E INVECCHIAMENTO *indagini in arte, design e architettura*

- 107 nota preliminare

115	3.1. Crescita
121	3.1.1. Crescita dinamica
141	3.1.2. Schedatura
157	3.1.3. Crescita statica
169	3.1.4. Schedatura
183	3.2. Invecchiamento
189	3.2.1. Invecchiamento statico
205	3.2.2. Schedatura
223	3.2.3. Invecchiamento dinamico
241	3.2.4. Schedatura

259 4. TEXTILE DESIGN: MANIPOLAZIONI DELLA MATERIA TESSILE

263	4.1. Incidenti ed accidenti
263	4.1.1. Effetto usato, dirty e stone wash
268	4.1.2. Effetto stropicciato
268	4.1.3. Screpolature e acidi
273	4.1.4. Bruciature e buchi
274	4.1.5. Macchie indelebili
279	4.1.6. Schedatura
289	4.2. Patchwork, toppe e rammendi
296	4.3. Nuovi volumi
297	4.4. Sbiadimenti futuri
298	4.5. Stagionalità, terra e natura
303	4.6. Caso studio: Tinctoria

317 5. MODA: TRASFORMAZIONI E ISTANTI TEMPORALI

319	5.1. Estetica della povertà: tra crescita e invecchiamento
319	5.1.1. Sporco, sgualcito e invecchiato
329	5.1.2. Rough look: tendenze contemporanee
332	5.1.3. Cicatrici artistiche
334	5.2. Reinterpretare il passato
334	5.2.1. Riuso, revival, vintage
335	5.2.2. Sovrapposizione di memorie
345	5.2.3. Stratificazione di materie
349	5.3. Tempo decontestualizzato e transitorio
359	5.4. Tempo instabile: volumi in movimento
363	5.5. Tempo come metamorfosi e ciclo

367 6. NUOVI SCENATI: TIME_LAPSE

373	6.1. Segni permanenti
375	6.2. Tintura naturale e nuova stagionalità

383 BIBLIOGRAFIA

INTRODUZIONE

Abstract

Transitorio, imprevedibile, mutevole, creatore e distruttore di segni:
questo è il tempo.

Sovrasta ogni cosa, modifica la natura, la racchiude all'interno del ciclo vitale:
nascita, crescita, invecchiamento, morte.

Cicli simili si ritrovano ovunque in natura: nelle stagioni come nel farsi e
disfarsi delle nuvole.

Il trascorrere del tempo e le intemperie agiscono su ogni cosa, all'unisono o
separatamente; lenti o veloci, trasformano e plasmano le superfici:
le deformano, le corrodono, le bucano.

Tempo è patina: è la storia degli oggetti, la storia delle cose;
la storia di un passato che si fa presente e che si protende verso l'oltre per poi
diventare futuro.

Testimonianze usi anteriori, perché reca l'impronta dei corpi sugli oggetti.
Carico di segni, prefigura il luogo e la forma di ulteriori contatti, invitando a
nuovi usi.

La tensione tra tempo che passa e tempo che dura è il tema principale di
quest'opera. Il tempo che passa agisce sul rivestimento degli oggetti, degra-
dandoli; il tempo che dura insiste sull'anima dell'oggetto.
Ciò che è realmente fondamentale è la traccia presente dell'uso.

Riandare alla tendenza contemporanea, che considera eterna la pelle degli
oggetti e la superficie dei corpi, è inserirla in un nuovo scenario nel quale i
materiali si trasformano naturalmente nel tempo, acquistando significato ad
ogni stadio della loro esistenza.

Progetti in progress, transitori e vulnerabili, imprevedibili e incompiuti, che
traducono il sole, la pioggia, il vento, il freddo e il caldo in un linguaggio di
scolorimenti, ossidazioni, opacizzazioni, incurvature, macchie, crepe.
Raccontano gli usi e gli abusi di cui sono stati oggetto. Stremati, fragili, terrei,
disidratati, questi oggetti possono essere sul punto di smaterializzarsi ma
conservano intatti temperamento e personalità.
Rappresentano una bellezza che, come la natura, è rigida ma delicata, opaca
ma vivida.

L'imprevedibile, il pressappoco, il difetto e l'errore sono concetti che sono insiti nel processo naturale.

Il progetto si pone l'obiettivo di accettare, rivalutare, utilizzare questi concetti al fine di creare prodotti che avvertano la natura e mutino con essa.
Vuole conoscere a fondo le caratteristiche dei materiali utilizzati, sfruttare al meglio le loro qualità più transitorie.

Concepire progetti che accettino l'imprevedibile e ne siano portavoce.
Che, all'interno di una produzione standardizzata, rendano unico il prodotto, lo facciano emergere.

Per chi coglie la sfida, crescita e invecchiamento – entrambi statici e dinamici – diventano le due nuove categorie di analisi.
I confini del processo creativo sono labili ma chiari, definibili ma in movimento: ciò che li accomuna è la rappresentazione del tempo che passa.

Gli oggetti, crescendo e maturando, acquistano in complessità, si imbevono di impronte, tocchi, gesti.
Adattando i processi produttivi alle dinamiche della natura il designer può agire sugli oggetti proiettandoli nel tempo.

In tal modo storie e memorie non saranno più appannaggio unico dell'osservatore.

Anche l'oggetto sarà la traccia di un processo, e tale processo l'avrà caricato di segni.
Nei diversissimi modi in cui questo accade, sarà possibile ricostruire il suo passato.

Un passato che è ricordo del tempo.

LIBRO
S. NATURA

1. TEMPO E NATURA

1.1. *Lo scorrere del tempo*

Il tempo è. Il tempo è stato. Il tempo passa. Il tempo è enorme, può valere molto o nulla se lo si desidera.

La sua materia transitoria e mutevole mette in luce il cambiamento, l'effimero il caduco, sottolineando le sue capacità di elemento generatore e allo stesso modo come distruttore di segni. Attraverso la storia, filosofi hanno ragionato sul tempo senza mai però riuscire a raggiungere conclusioni definitive. Il tempo può essere percepito o sentito, può essere l'intervallo tra eventi o la durata di uno.

Può essere lineare, circolare, spirale, soggettivo.

Tempo è motore di cicli vitali in continua trasformazione ma nello stesso istante è anche tempo che passa, che deteriora e rovina e che lascia traccia del suo passaggio. Lascia traccia di eventi passati e incondizionatamente genera ricordo e memoria.

Il concetto di tempo che viene analizzato durante questa ricerca non è quello quantitativo e matematicamente misurabile ma è il tempo che vuole essere vissuto qualitativamente, il tempo di Henri Bergson¹, quello che è esperienza interiore non misurabile. Il tempo come esperienza soggettiva.

Platone² lo definirebbe come immagine mobile dell'eternità, qualcosa che dura, indicata proprio con il termine di durata.

La durata è l'incessante progredire del passato che intacca l'avvenire e che progredendo, si accresce. E poiché si accresce continuamente, il passato si conserva indefinitamente.

Il passato ci segue, tutt'intero, in ogni momento. Il passato è sempre presente in noi. Il nostro passato ci si rivela, dunque, nella sua interezza, con la

1. Cfr. Fasolo, G., *Tempo e durata. Il luogo del presente in Aristotele e Bergson*, Albo versorio, Milano 2005

2. Cfr. Platone, *Timeo*, a cura di G. Reale, Milano, Bompiani testi a fronte, 2000

pressione che esercita su di noi e sotto forma di tendenza, benché solo una piccola parte di esso si converta in rappresentazione chiara e distinta. Come afferma Bergson in *Introduzione alla metafisica, Durata e coscienza*, la durata è:

*"se si vuole lo svolgersi di un rotolo, perché non c'è essere vivente che non si senta arrivare, a poco a poco, al termine della parte che deve recitare; e vivere consiste nell'invecchiare. Ma è anche, altrettanto, un arrotolarsi continuo, come quello d'un fuso di un gomitolo, poiché il nostro passato ci segue, e si ingrossa senza sosta nel presente che raccoglie sul suo cammino: coscienza significa memoria."*³

La caratteristica del tempo è quella di scorrere; il tempo già trascorso viene definito come passato, mentre chiamiamo presente l'istante in cui scorre. Bergson in *Materia e memoria*⁴ afferma che non si tratta quindi di un'istante matematico ma di una durata che si trova contemporaneamente al di là e al di qua, e ciò che viene definito "presente" sconfinava nello stesso tempo nel passato e nel futuro. Il presente viene quindi visto come una percezione dell'immediato passato, che è sensazione, ed è una determinazione dell'immediato futuro, che è azione e movimento. Il presente è dunque contemporaneamente azione e movimento e la materia è un presente che ricomincia incessantemente.

*"Il tempo non esiste è solo una dimensione dell'anima. Il passato non esiste in quanto non è più, il futuro non esiste in quanto deve ancora essere, e il presente è solo un istante inesistente di separazione tra passato e futuro."*⁵

Ma se è vero che il passato non è più, come dice Sant'Agostino⁶, è altrettanto vero che il passato è in qualche modo presente nella nostra coscienza come memoria. Anche nelle situazioni più banali della nostra vita ci rendiamo conto che la memoria del passato riemerge per darci sensazioni, emozioni, indicazioni. Il nostro passato e quello degli oggetti che ci circondano lasciano tracce che continuano ad influire sulla nostra vita presente e futura.

3. L.Tornatore, G.Polizzi, E. Ruffaldi, *La filosofia attraverso I testi*, Loescher editore, 1999, Torino, pp. 658

4. Cfr. Bergson, H., Messina, A., *Materia e memoria. Saggio sulla relazione tra il corpo e lo spirito*, Laterza, 2009

5. Tornatore, L., Polizzi, G., Ruffaldi, E., *La filosofia attraverso I testi*, Loescher editore, 1999, Torino, p.108

6. Cfr. *Ibidem*

1.2. L'uomo e il tempo

Il tempo, *omnia vincit*. L'uomo ne ha la consapevolezza.

L'UOMO AGISCE NEL TEMPO E CON IL TEMPO CHE GLI È CONCESSO.

Tutte le sue creazioni sono fatte di tempo e la forza che ci spinge e ci induce a fare è la stessa che poi ci trascina via.

La scienza moderna, così come l'arte moderna, ancora fatica a capire cosa sia realmente il tempo.

E' una quantità fisica reale o semplice categoria? Il tempo ha un'inizio e una fine? Perché il tempo sembra scorrere dal passato al futuro e mai nella direzione opposta? O forse non scorre affatto? Il tempo deriva dalle estreme condizioni di calore e densità che hanno dato inizio all'universo o è un'entità elementare ancora da scoprire? Allo stesso modo Brian Greene⁷, fisico sostenitore della teoria delle stringe, si chiede se il tempo sia un ingrediente fondamentale nella costruzione del cosmo o se sia semplicemente un utile costruito che permette di organizzare le nostre percezioni.

A tali domande si lega il quesito: cos'è la realtà? Siamo forse come immaginava Platone, creature in una caverna consapevoli del mondo reale solo attraverso le ombre proiettate sulle pareti?

La scienza ci rivela che il mondo si comporta in modo molto diverso rispetto a come ci suggerisce l'esperienza quotidiana. I concetti di tempo, spazio e vuoto, sono estremamente legati e presentano una complessità stratificata che intriga e ispira scienza, filosofia ed arte.

L'aspetto più basilare della percezione umana è comunque il senso del tempo. Per questo motivo percepiamo il tempo che scorre secondo una modalità che è nel complesso più soggettiva di quella con cui si percepiscono la materia e lo spazio.

Il tempo e la memoria determinano la percezione della nostra identità. Il tempo modifica l'originario e l'antico aspetto delle cose per portarle alle forme di oggi.

L'era industriale è stata di gran lunga anticipata da domande circa la natura del tempo, e sul significato di passato di presente e futuro.

Il teologo Sant'Agostino (354-430 DC), descrive il suo tentativo di definire il

tempo senza mai riuscirci completamente.

Nelle sue *Confessioni*⁸ si chiede che cosa sia il tempo e risponde che, se nessuno glielo domanda riesce a spiegarlo a se stesso, ma che non riesce a spiegarlo a parole a chi glielo ha domandato.

Si interroga e chiede a se stesso come sia possibile che esistano due tipologie di tempo, il passato e futuro, dato che quando non c'è più il passato non è ancora entrato nella categoria del futuro.

Jorge Luis Borges, autore argentino, paragona il tempo al volo di una freccia ed al perpetuo scorrere di un ruscello, che ci conduce dal passato al presente.

*"Il tempo è la sostanza di cui sono fatto; il tempo è un fiume che mi trascina, ma io sono il fiume; è una tigre che mi divora, ma io sono la tigre; è un fuoco che mi consuma, ma io sono il fuoco."*⁹

Nella vita quotidiana noi vediamo il tempo nei tre aspetti, passato presente e futuro. In questa visione il "Ora" della nostra coscienza scivola in avanti, trasformando eventi che prima stavano nel futuro informe, nella concreta realtà del presente, per poi immediatamente finire nel passato. Sebbene questa descrizione dello scorrere del tempo sembri ovvia, essa contraddice la visione della fisica moderna.

Per Albert Einstein la distinzione tra i tre stadi, passato presente e futuro, è un'illusione anche se persistente. Lo scienziato era preoccupato riguardo al problema dell'"Ora" e affermava che l'esperienza dell'"Ora" avesse un valore speciale per gli uomini, e che costituisse qualcosa di diverso dal passato e il futuro. Questa differenza però, in fisica non esiste: le preoccupazioni di Einstein sul passato, il futuro e l'"Ora" erano motivate dai due pilastri fondamentali della scienza moderna: la teoria della relatività (1905) e della gravità (1915).

Giunti a questo punto, non vogliamo soffermarci a lungo sulle definizioni specifiche di presente passato e futuro ma vogliamo piuttosto approfondire gli effetti tangibili del tempo e i sentimenti connessi al suo passaggio.

7. (cfr. Green, B., *The Fabric of the cosmos*, Vintage Books, New York, 2004)

8. Tornatore, L., Polizzi, G., Ruffaldi, E., *La filosofia attraverso i testi*, Loescher editore, 1999, Torino, p.112

9. Vervoordt, A., Visser, M., *Artempo, Where Time Becomes Art*, Skira, Venezia, 2007, p.37



1.3. Il tempo regolatore

Se si pensa razionalmente al tempo, questo non possiede la solidità di un albero e non ha nulla di materiale, non scorre nemmeno in silenzio come un fiume.

Cos'è quindi il tempo? Come ci si palesa? Cosa ci garantisce che il tempo stia passando? E' fisicamente misurabile? Oppure è nei momenti di transizione che cogliamo il suo trascorrere?

IL TEMPO SEMBRA MANIFESTARSI IN MOMENTI DI TRANSIZIONE ED È RICONOSCIBILE SOLO A POSTERIORI, DALL'IMPRONTA CHE LASCIA.

E' tangibile quando la pioggia diventa neve, quando il gallo canta alla mattina, quando l'acqua del mare ci invita a fare il bagno di notte, o quando gli alberi ricominciano a fiorire. Sono solo momenti che una volta passati, ci fanno capire che effettivamente qualche cosa è cambiata. Ciò di cui noi disponiamo per guardare sul tempo e percepire il suo trascorrere è solo una piccolissima finestra. Sappiamo che se un uomo nasce, prima o poi dovrà morire. Questo ci rende coscienti della nostra mortalità, anche se non abbiamo mai vissuto sulla nostra pelle l'esperienza della morte. La nostra vita è molto più limitata di quanto possa sembrare negli anni dell'adolescenza. Più tardi con il risveglio dei nostri impulsi, si potenzia il desiderio del futuro.

Tutte le nostre nostalgie diventano superamento del presente.
Per Emil Cioran, pensatore scettico e controcorrente:

"Ogni nostalgia è un superamento del presente. Anche sotto la forma del rimpianto, essa assume un carattere dinamico: si vuole forzare il passato, agire retroattivamente, protestare contro l'irreversibile. La vita non acquista il contenuto se non nella violazione del tempo."¹⁰

Se il tempo coincidesse con il passato non rimarrebbe a noi spazio per la nostalgia, e se esistesse solo il presente il tempo resterebbe immobile. Secondo Maurice Merleau-Ponty, filosofo francese esistenzialista, il tempo esiste solo nel suo dispiegarsi, è in eterno movimento, e l'uomo è in grado di percepirlo soprattutto lungo i momenti di transizione.

10. Cioran, E. M., *Sommario di decomposizione*, Adelphi, Milano, 1996, pag.48

"Può esserci tempo se esso non è completamente dispiegato, se passato presente e avvenire non sono nello stesso senso."¹¹

Anche lo scrittore Peter Handke nel suo *Saggio sulla giornata riuscita*¹², racconta situazioni di passaggio, sia spaziali che temporali. L'io narrante ammette di vedere se stesso come un traditore della propria giornata. Per superare il suo trauma, quello dell'oblio dei sogni, che si trasforma nell'oblio del mondo, esiste soltanto la possibilità di riuscire a vivere un giorno dove tutti gli attimi convergano in una armoniosa unità nonostante gli errori e le deviazioni. Solo in questo modo si potrà dire di avere vissuto quel giorno, proprio come andava vissuto.

E' quindi la possibilità di aggrapparci all'idea che un giorno riuscito ci possa regalare quotidianamente un nuovo inizio che ci permette di continuare la marcia verso il cammino del tempo. Alcuni si sentono stimolati dal fatto che ogni giorno non sia mai uguale ad un altro, altri invece tendono ad organizzare il tempo perché si sentono a disagio nell'interfacciarsi con un'idea del tempo senza struttura. Programmano i giorni futuri e sono impauriti dall'ignoto, dall'imprevedibile. Il tempo diventa quindi un mezzo di orientamento per la vita sociale, diventa uno strumento regolatore per la vita degli esseri umani. L'individuo diventa estremamente sensibile al concetto di tempo come ordinatore. Il singolo prende consapevolezza del tempo e del suo trascorrere, e non riesce ad immaginare una vita dove il tempo non venga misurato. In questa fase della civiltà il tempo è diventato merce, orario lavorativo, imposto dall'esterno sull'individuo. All'interno di questo processo si è però trascurato il fatto che, il tempo è sempre un'entità individuale, che è possibile ritrovare il tempo perduto ma non riviverlo, e che non si può rinnovare o allungare la propria vita. Essa è segnata.

"Non ci ricordiamo il momento in cui siamo nati e non sapremo quando moriremo, ciò che ci resta è l'intervallo del tempo tra inizio e fine."¹³

Ciò che turba profondamente l'uomo è il fatto che il tempo continui ad esistere anche dopo la morte. Arthur Schopenhauer ne *Il mondo come volontà*

11. Merleau-Ponty, M., *Fenomenologia della percezione*, Il Saggiatore, Milano, 1965, p. 532. Milano, 1965, p. 532

12. Handke, P., *Saggio sulla giornata riuscita*, Garzanti, Forlì, 1993

13. Cfr. Vervoordt, A., Visser, M., *Artempo, Where Time Becomes Art*, Skira, Venezia, 2007)

e rappresentazione¹⁴, riflette sull'enorme divario tra il tempo del mondo e il tempo della vita dell'uomo. Il tempo in cui non eravamo ancora e quello in cui non saremo più superano di gran lunga il tempo in cui siamo, esistiamo. Nel momento in cui veniamo alla luce non siamo consapevoli di essere creature destinate a morire. Non siamo insostituibili e sarebbe ridicolo volerci ritenere gli esseri più importanti della terra. Il raggio di azione del nostro ricordo è davvero limitato ed umano rispetto al tempo della storia e dell'umanità. Dopo la cacciata dal paradiso, l'uomo ha dovuto abituarsi al fatto che il tempo del mondo e il tempo della vita non esistessero più: il tempo dell'uomo infatti è solo un episodio rispetto al tempo del mondo. Avendo un breve tempo di vita è impossibile che l'uomo riesca a soddisfare tutti i propri desideri. L'uomo, quindi, tormentato dalla brevità dell'esistenza, utilizza tutti i mezzi in suo potere per allungare la propria vita, inventa macchine che gli facciano risparmiare tempo e vive in funzione di una accelerazione senza un vero fine. Con questo paradosso il tempo che viene conquistato, è destinato ad essere perduto nuovamente.

1.4. Il tempo dell'arte

Tante volte è stata discussa la nozione di tempo a proposito dell'arte. Questa richiede un'analisi approfondita e una ripartizione in definizioni, dato che il tempo nella sua relazione con l'arte può assumere molti significati. Il tempo può essere considerato nella sua dimensione più materiale e tangibile: la misurazione del tempo e la sua valutazione che scorre sul filo delle ore. Con la società industriale e l'organizzazione del lavoro, nasce la misurazione precisa del tempo, così come la intendiamo oggi.

Gli orologi, lungo i secoli, hanno continuato a perfezionarsi, e con l'invenzione di quelli digitali si è diffuso l'uso di dare l'ora al minuto e non per arrotondamento. Per secoli l'ora è stata calcolata con il sole e con il suono delle campane, ma è molto facile immaginare come cambi la percezione del tempo se si suddivide la giornata in minuti e secondi.

14. Cfr. Tornatore, L., Polizzi, G., Ruffaldi, E., *La filosofia attraverso i testi*, Loescher editore, 1999, Torino, p.450







Roman Opalka, OPALKA 1965/1-infinito



Gunther Uecker, Senza titolo, 1960

Ma la libertà che contraddistingue l'arte e l'atto creativo, non si può combinare con una rigida misurazione del tempo o con la sua suddivisione in ore. L'atto creativo detta le proprie condizioni, si accorda tutto il tempo necessario, non può a priori avere nessuna restrizione.

Si potrebbero solo immaginare le ore di lavoro trascorse dagli orafi di Asburgo per cesellare tutti i minuziosi dettagli che adornavano i loro nappi: in questo caso ciò che contava era la qualità, non il tempo impiegato per la realizzazione del pezzo.

A confronto invece è la velocità di esecuzione nella calligrafia orientale, (anche per molti artisti esponenti del gruppo Zero) dove il tempo impiegato per la realizzazione di tali opere doveva essere il più breve possibile in modo da ottenere la massima concentrazione di idea ed emozione. Questa emozione verrà poi dilatata nel tempo con lo sguardo dello spettatore, lo sguardo coglierà la memoria di un'emozione lasciando un ricordo che durerà nel tempo.

La sensazione del tempo e delle nostre emozioni non corrisponde al tempo dell'orologio. I momenti più belli della nostra vita occupano molto spazio nella nostra coscienza, anche se sono passate ore ed anni da quei momenti.

Secondo Jean-Huber Martin l'arte è nata libera.

Può esprimere l'*intemporale*,¹⁵ l'assenza di tempo, la sensazione del vuoto e il vuoto come fonte di ogni altra cosa, l'opera d'arte che appartiene a tutti i tempi.

Può anche esprimere il *tempo onnipresente*,¹⁶ quello che scolpisce e trasforma le materie.

Il tempo trasforma ogni cosa e il Novecento diventa sinonimo di: produci, usa e getta.

Essendo a corto di foreste da tagliare e luoghi in cui buttare i rifiuti, il riciclo diventa il protagonista del 900, trasformando il vecchio in attuale.

I primi a riciclare materiali furono Picasso, Braque, Tapies, Burri, Bourgeois e così via per poi arrivare al concetto di materia-rifiuto del New Dada.

Ecco allora che i mobili non restaurati ed i vecchi muri hanno lo stesso potere di una pittura astratta. Gli oggetti che sono stati usati giorno dopo giorno, diventano opere d'arte.

Una volta toccata la loro patina, e se si cerca di ripristinare il loro aspetto originale, perdono tutto il loro potere ed il loro spirito. Ogni tentativo in questo senso è fallimento dato che il tempo è sostanzialmente irreversibile.

Il tempo dona al materiale una seconda pelle: un prodotto naturale trasformato

dall'uomo che il tempo e il mondo con gli anni accettano, integrando la nuova forma.

CIÒ CHE LA NATURA E IL TEMPO HANNO COSTRUITO E MODIFICATO, DEVE ESSERE RICONOSCIUTO.

In questa prospettiva esistono due possibilità: o l'uomo gestisce tutto, o nulla va cambiato senza il suo permesso.

L'esempio negativo è quello della pittura a base di prodotti sintetici. L'industria crea dei materiali che conservano esattamente il colore e la forma dove il tempo non può e non potrà mai alterare nulla.

L'esempio positivo invece è quello dell'Egitto che ha prodotto opere atemporali, che fermano il tempo, per riuscire a rendere tutto eterno.

L'altra possibilità invece è quella che l'uomo accetti tutto come un regalo della natura ponendosi come uno all'interno del Grande Tutto.

L'arte attraversa il tempo, la bellezza muta nel tempo e resta sempre uguale a se stessa,¹⁷ nel suo affascinare e riscattare gli uomini, nel suo rispondere agli interrogativi che gli uomini si pongono incessantemente, nel suo rappresentare gli esiti tangibili dell'immaginazione, del talento, gratifica lo spirito anche quando rivela il dramma e il mistero dell'esistenza.

L'arte la bellezza e il tempo si intrecciano e si confrontano.

L'arte è *monumentum*,¹⁸ cioè testimonianza del tempo, di quel determinato tempo, in ogni tempo, quindi perenne.

De-strutturare e ri-comporre, diventano le nuove chiavi dell'operare. L'artista asseconda il tempo che scorre, se ne impadronisce e a sua volta si fa pos-sedere; esercita il suo giudizio, la sua analisi, la sua creatività, scoprendo le leggi attorno alle quali le forme si compongono e si scompongono. L'artista interviene sul processo all'interno di un moto incessante ed eterno, egli saggia i limiti, verifica la compatibilità dei codici, sperimenta la comunicabilità di forme e linguaggi.

L'industria, invece, non riesce a mostrare il passaggio del tempo, a raccontare storie: per questo si elabora una dialettica tra vecchio e nuovo, tra oggetto in serie e quello fatto a mano.

L'altra faccia della rivoluzione industriale è il culto del fatto a mano e dell'antico.

In un mondo senza dei, spetta all'arte veicolare dei valori e un'eternità

15. Vervoordt, A., Visser, M., *Artempo, Where Time Becomes Art*, Skira, Venezia, 2007, p.25

16. *Ibidem*

17. *Ibidem*

18. *Ibidem*

che superino la vita umana. Prolungando la vita delle opere l'uomo vuole riconoscere un tempo infinito, un tempo che non è il suo.

Ma nella realtà i giorni della materia di ogni opera d'arte sono contati, mentre noi mortali tentiamo di renderla eterna.

Quando la vita si avvicina al proprio termine, la consapevolezza del trascorrere del tempo si rafforza, assumendo una connotazione più drammatica. Picasso¹⁹ negli ultimi anni della sua esistenza (1961-73) avvertì in maniera sempre più forte l'avanzare del tempo.

Nell'ultimo periodo della sua vita incominciò a dipingere in modo ossessivo, quasi volesse invertire la rotta del tempo, andare contro il tempo. L'enorme quantità di opere realizzate senza dei veri obiettivi precisi, sembrano delle costrizioni e mostrano la voglia di nuovi inizi. Il tocco dell'artista diventa più rapido, utilizza tecniche come il collage e l'assemblage, non si guarda più allo specchio ed evita gli autoritratti, come se volesse fermare il tempo, annullarlo. Avvicinandosi alla morte, cerca di realizzare ciò che ancora non ha realizzato, e di fare della propria esistenza un'esistenza riuscita.

L'arte ci fa guardare al tempo in modo diverso, l'arte è composta da tutti i tempi. L'arte ci consente di viaggiare nel tempo e ci accompagna nel nostro percorso verso il tempo.

Cartesio²⁰ disse che il tempo è un processo divino di trasformazione. Il tempo è movimento che smonta e svanisce, dove il qui, il lì, il vicino e il lontano, l'ora e il poi si fondono tutti insieme.

Arte e vita vengono creati simultaneamente.

1.5. Tempo: manipolatore di forme

IL TEMPO È GENERATORE DI FORME NUOVE E PERMETTE LO SVILUPPO DI SUPERFICI ALTRE.

IL TEMPO NON RISPARMIA NIENTE E NESSUNO.

IL TEMPO AVVOLGE TUTTO. TRASFORMA OGNI COSA.

19. Cfr. Lemaire, G. G., Picasso, Giunti Editore, Firenze, 1987)

20. Cfr. Vervoordt, A., Visser, M., Artempo, Where Time Becomes Art, Skira, Venezia, 2007, p.35

Impossibile è avere il pieno controllo sugli oggetti che costruiamo.

L'uomo ha sempre cercato di svincolarsi dalla morsa del tempo ma anche imbalsamare i cadaveri non li renderà eterni ma li farà vivere solo qualche secolo in più.

La forza del tempo entra in azione quando si è conclusa l'opera dell'uomo. Il tempo diventa così un manipolatore di forme: un grande scultore.

Il giorno in cui lo scultore ha terminato la sua statua, in cui il pittore ha dato l'ultima pennellata al quadro, in cui il falegname ha concluso il suo mobile, in quel giorno incomincia l'opera plasmatrice del tempo.

Con il tempo, incomincia una nuova fase, incomincia la vita dell'oggetto, questo è il concetto che afferma la scrittrice Marguerite Yourcenar, nel suo saggio *Il tempo, grande scultore*.

"Dal giorno in cui una statua è stata terminata, comincia, in un certo senso la sua vita. E' superata la prima fase, che, per l'opera dello scultore, l'ha condotta dal blocco alla forma umana; ora una seconda fase, nel corso dei secoli, attraverso un alternarsi di adorazione, di ammirazione, di amore, di spregio o di indifferenza, per gradi successivi di erosione e di usura, la ricondurrà a poco a poco allo stato di minerale informe a cui l'aveva sottratta lo scultore. [...]"

Questi materiali duri, modellati a imitazione delle forme della vita organica hanno subito, a loro modo, l'equivalente della fatica, dell'invecchiamento, della sventura. Sono mutati come il tempo ci muta. Gli scempi dei cristiani o dei barbari, le condizioni in cui hanno trascorso sotto terra i secoli di abbandono sino alla scoperta che ce li ha restituiti, i restauri sapienti o insensati di cui si avvantaggiarono o soffersero, le incrostazioni o la patina falsa e autentica, tutto, fino all'atmosfera dei musei ove nei nostri tempi sono rinchiusi, ne segna per sempre il corpo di metallo o di pietra.

Talune di queste modificazioni sono sublimi. Alla bellezza come l'ha voluta un cervello umano, un'epoca, una particolare forma di società, aggiungono una bellezza involontaria, associata ai casi della Storia, dovuta agli effetti delle cause naturali e del tempo. Statue spezzate così bene che dal rudere nasce un'opera nuova, perfetta nella sua stessa segmentazione: un piede nudo che non si dimentica, poggiato su una lastra, una mano purissima, un ginocchio piegato in cui si raccoglie tutta la velocità della corsa, un torso che nessun volto ci impedisce di amare, un seno o un sesso di cui riconosciamo più che mai la forma del fiore o del frutto, un profilo ove la bellezza sopravvive in un'assenza assoluta di aneddoto umano o divino, un busto dai tratti corrosi, sospeso a mezzo tra il ritratto



e il teschio. Così un corpo scabro somiglia a un blocco sgrossato dalle onde; un frammento mutilo si differenzia appena dal sasso o dal ciottolo raccolto su una spiaggia dell'Egeo."²¹

Le statue, esposte alla salsedine, diventano sale che si sgretola, diventano bianchi fossili, ossa al sole in riva al mare. Mentre le opere riportate in vita nei musei, restaurate, perdono il vero senso del tempo.

Le statue abbandonate in mezzo alla natura o ai bordi di una fontana acquistano nel tempo il languore e la maestosità di un'albero. Altre opere devono invece il loro cambiamento alla violenza degli uomini nella storia, ed acquistano un nuovo significato, un torso decapitato fa pensare ad un Despiu o a un Maillol, quello che gli scultori adesso imitano, racconta invece qui l'avventura della statua.

La nostra passione per l'arte astratta ci porta ad amare le lacune, le rotture, i mutamenti provocati dal tempo.

A renderli accettabili e persino affascinanti.

IN NATURA IL MARE ED IL TEMPO CREANO OGGETTI IBRIDI E N CONTINUA EVOLUZIONE.

Il mare con il suo continuo movimento, leviga i sassi fino a renderli lisci e sfere perfette. I sassi si scontrano, si sfiorano, scivolano, diventando di volta in volta più piccoli, allungati, arrotondati, sformati a seconda del movimento del mare e della superficie della costa.

Questo avviene anche in fiumi e laghi ma il movimento diverso e non continuo di entrambi non permette una levigazione così accurata come quella del mare, lasciando sassi di forme e grandezze molto diverse, a volte persino taglienti.

"Tu butti qualcosa al mare, e il mare (dopo un tempo imprecisato e imprecisabile) te lo restituisce lavorato, finito, levigato, lucido o opaco a seconda del materiale, e anche bagnato perché così i colori sono più vivaci. Naturalmente non te lo restituisce subito, non devi star lì ad aspettarlo, e poi non te lo restituisce nello stesso posto in cui tu l hai buttato.[..] Infatti il mare lavora come un vero artigiano, nel senso che non ha orari fissi per fare il suo lavoro, i tempi li decide lui, lavora solo quando sente che è il momento giusto di agire. Non puoi, difatti, chiedergli di fare una

produzione in serie di un certo sasso levigato in quel modo; non puoi chiedergli di farne cinquemila pezzi tutti uguali da consegnare franco di porto alla spiaggia di Rimini. No questo non lo farà mai. Lui fa solo pezzi unici e irripetibili, come le opere d'arte. Mai nessuno ha trovato due, dico due, pezzi uguali prodotti da questo capriccioso artigiano. [..]

Tutti conoscono le normali attività del mare, come allevatore di quasi tutte le razze di pesci.

Come supporto navigabile per natanti.

Come coltivatore di alghe.

Come luogo adatto di ogni audacissimo sport nautico.

Come immenso serbatoio d'acqua per il ricambio idrico del pianeta.

Pochi conoscono la sua attività artigiana di produzione di oggetti poli-materici

di uso incerto, per amatori casuali, distribuiti senza alcun avviso, nelle più svariate spiagge.

La gente su queste spiagge ormai è abituata a raccogliere conchiglie o, recentemente, la gente ha incominciato anche a raccogliere sassi. Nessuno mi pare ha ancora scoperto questa strana produzione.

Di certo non era un oggetto smarrito da qualcuno, era un oggetto "lavorato".

Era un oggetto prodotto dal mare come artigiano.

Un oggetto per ora non identificabile ma comunque insolito. Forse era il prodotto marino di un inconscio inesplorato.

La sabbia è come carta vetrata senza la carta, per cui i sassi del mare sono sempre tutti perfettamente arrotondati, senza spigoli. Egli arrotonda qualunque oggetto, di legno, di pietra, di plastica, di metallo (specialmente l'alluminio), di vetro..

Ho provato, un'estate, a offrire al mare una serie di materiali diversi per vedere se lo potevo stimolare a fare qualcosa di insolito. [..]

Uno alla volta glieli ho buttati, sorridendogli con noncuranza. Lui non ha mosso un'onda. E' stato fermo e zitto. Ora non so se mi farà qualcosa, se quello che gli ho dato gli piacerà, se vuole o no fare qualcosa. Ma il punto più difficile è: dove mi consegnerà questi oggetti? e quando?

Il mare è analfabeta."

21. Yourcenar, M., *Il tempo, grande scultore*, Einaudi, Torino, 1994, pp.51-55



1.6. La memoria e il valore delle cose

"NOI SIAMO IL NOSTRO PASSATO E QUESTO NON PUÒ ESSERE RECUPERATO CON ALTRO SISTEMA SE NON ATTRAVERSO IL MECCANISMO DELLA MEMORIA."²²

La memoria è la nostra funzione psichica che ci permette di riprodurre l'esperienza passata e renderla nuovamente attuale, pur magari nella lontananza spaziale e temporale dell'evento evocato rispetto a noi.

La sua rievocazione produce nell'uomo il ricordo.

Di esso ognuno ha una propria particolare percezione ed esperienza: riflettendo, alcuni ricordi ci appaiono temporalmente più lontani, sfocati ed imprecisi, dai contorni indefiniti, cosicché risulta difficile mettere a fuoco le diverse situazioni ad essi sottese; altri, invece, si stagliano di fronte a noi con prepotenza, nel tentativo, forse, di farci ricordare eventi importanti, o piacevoli.

Henri Bergson fu uno dei primi intellettuali ad occuparsi in maniera completa ed organica del tema del tempo, strettamente legato a quello della memoria. L'idea di tempo della coscienza è infatti fortemente vincolata al tempo interiore: i ricordi, infatti, non affiorano mai secondo un determinato ordine cronologico e nemmeno essi occupano nella nostra mente una durata corrispondente agli eventi evocati, bensì il loro tempo è, in un certo modo, direttamente proporzionale all'impatto da essi avuto su di noi e al modo in cui noi li abbiamo vissuti.

La memoria diventa così il mezzo privilegiato per poter effettuare un recupero, fiducioso, di fatti e di circostanza, utili a chiarire le radici socio culturali di ognuno.

La memoria permette all'uomo di divagare nei suoi pensieri, di ricordare, di provare ad immaginare e provare a sentire l'aura dell'oggetto, ciò che suscita, le emozioni che genera.

LA MEMORIA CI PERMETTE DI ASSOCIARE DELLE CARATTERISTICHE DELL'ORA A RICORDI DEL PASSATO.

Le rovine, gli oggetti usati, o semplicemente gli oggetti che raccontano il loro processo, segnati, rotti rovinati, invecchiati generano in noi una serie di do-

²² Cfr. Bergson, H., Messina, A., *Materia e memoria. Saggio sulla relazione tra il corpo e lo spirito*, Laterza, 2009

mande: in che modo l'oggetto ha vissuto il precedenza? Da chi è già stato toccato? Come ha fatto ad arrivare a noi? Perché genera ricordi positivi o negativi? Gli oggetti, attraverso la memoria, provocano connessioni con la nostra storia personale.

Nelle cose si depositano idee, affetti e simboli, di cui spesso non comprendiamo il senso. Più siamo in grado di recuperarlo e di integrarlo nel nostro orizzonte mentale ed emotivo, più il mondo si allarga e acquista profondità. Nel crescere nominiamo le cose, le fissiamo nella memoria, le riconosciamo, le facciamo spiccare su uno scenario dai tratti sfumati ed è solo la familiarità acquisita attraverso questi processi a permettere di orientarci e di dar loro un significato. Impariamo a situarle in una mappa spaziale e temporale, a farne uso o a rinunciarvi, a comprarle o a venderle, a trascurarle, amarle, odiarle o rendercele indifferenti.

Nel condurre tutte queste operazioni viene trascurato il fatto che la percezione rivela nelle cose innumerevoli differenze e sfumature. Ad esempio la descrizione di un semplice foglio di carta appoggiato sul tavolo potrebbe non avere mai fine. Ogni orientamento nuovo della nostra attenzione fa scoprire un particolare nuovo.

Grazie a schemi culturali e a interessi personali, prendiamo in esame solo ciò che ha senso e interesse per noi.

Assegnamo alle cose un significato tendenzialmente univoco allo scopo di orientarci nel mondo, favorendo la conoscenza teorica e pratica, ma raschiando dalle cose i loro molteplici significati e dimenticando i valori simbolici e affettivi.

Per Remo Bodei, l'espressione *vita delle cose*²³ sottolinea come anche gli oggetti inanimati possano avere un'anima o persino una vita autonoma, muoversi, sentire o addirittura pensare ed agire.

Il significato di cosa è più ampio di quello di oggetto, dato che comprende anche persone o ideali, e tutto ciò che sta a cuore. Investiti di affetti, concetti e simboli che gli individui, società e storia vi proiettano, gli oggetti diventano cose, distinguendosi dalle merci in quanto semplici valori d'uso e di scambio o espressione di status symbol.

Così come il ramoscello secco descritto nel libro *L'amore*²⁴ di Stendhal, una volta lasciato per qualche tempo nelle miniere di salgemma di Salisburgo, si ricopre di splendidi cristalli e acquista valore e significato, allo stesso modo

qualsiasi oggetto è suscettibile di ricevere investimenti e dis-investimenti di senso, positivi o negativi, di circondarsi di un'aura o di essere privato, di ricoprirsi di cristalli di pensiero e di affetto, o di ritornare semplicemente un ramoscello secco. Siamo noi che arricchiamo gli oggetti aggiungendo o sottraendo valore e significato alle cose.

Noi investiamo intellettualmente ed affettivamente gli oggetti, diamo loro senso e qualità di sentimenti, li inquadrano in sistemi di relazioni, li inseriamo in storie che possiamo ricostruire che riguardano noi o gli altri.

Le cose non sono solamente cose, hanno il segno di tracce umane, sono il nostro prolungamento.

Gli oggetti che a lungo ci hanno fatto compagnia sono fedeli come animali o piante. Ciascuno ha una storia e un suo significato, mescolati a quelli delle persone che li hanno utilizzati e amati. Oggetti e persone, formano una sorta di unità che li lascia separare a fatica.

Quando il legame tra la persona e la cosa si spezza, l'avversione ad accettare la scomparsa di quanto amiamo, rivela la nostra inutile, ma eroica protesta contro l'irreversibilità del tempo. Non potendo conservare le cose, una volta perdute, cerchiamo di volta in volta dei surrogati spostando altrove i nostri investimenti affettivi e cognitivi.

Questo spiega, almeno in parte, il deperimento o l'incremento di senso o di valore che esse subiscono grazie all'incessante e inconsapevole incorporazione di significati o alla loro dismissione: gli oggetti o sono trasformati in cose o da cose vengono degradati a entità indifferenti.

Il senso di caducità del tutto viene espresso dallo scrittore e poeta Fernando Pessoa:

*"Sento il tempo come un enorme dolore. Abbandono sempre ogni cosa con esagerata commozione. La povera stanza d'affitto dove ho passato alcuni mesi, il tavolo dell'albergo di provincia dove sono stato sei giorni, perfino la triste sala d'attesa della stazione dove ho speso due ore aspettando il treno: sì le cose buone della vita mi fanno male in modo metafisico quando le abbandono e penso, con tutta la sensibilità dei miei nervi, che non le vedrò e non le avrò mai più, perlomeno in quel preciso ed esatto momento. Mi si apre un abisso nell'anima e un soffio freddo dell'ora di Dio mi sfiora il volto livido. Il tempo! Il passato! Ciò che sono stato e non sarò mai più! Ciò che ho avuto e non riavrò! I Morti! I morti che mi hanno amato nella mia infanzia. Quando li evoco la mia anima si raffredda e io mi sento esiliato dai cuori, solo nella notte di me stesso, piangendo come un mendicante il silenzio sbarrato di tutte le porte"*²⁵

23. Cfr. Bodei, R., *La vita delle cose*, Laterza, Bari, 2009

24. Cfr. Stendhal, *L'amore*, Mondadori, Milano, 1980

25. Bodei, R., *La vita delle cose*, Laterza, Bari, 2009, p.25

Dagli utensili preistorici in pietra, osso o legna alla prime produzioni ceramiche, dalle macchine agli attuali robot, le cose hanno percorso una lunga strada assieme alla nostra specie. Cambiando con i tempi, i luoghi e le modalità di lavorazione, dipendendo da storie e tradizioni diverse, esse vengono sempre lentamente o bruscamente investite di nuovi valori e ricoperte di nuovi aloni di senso.

Con maggiore o minore consapevolezza, tutti noi conferiamo significato alle cose.

Ogni generazione è circondata da un particolare paesaggio di oggetti che definiscono un'epoca grazie alle patine, ai segni e all'aroma del tempo della loro nascita e delle loro modificazioni.

A modo loro, gli oggetti crescono o deperiscono, come i vegetali e gli animali, si caricano di anni o di secoli, vengono seguiti, accuditi, curati oppure trascurati, dimenticati e distrutti.

Diventati desueti, finiscono nei solai, nelle cantine, nel banco dei pegni, nei negozi dei rigattieri e degli antiquari, nelle discariche.

Ritrovati o comprati, emanano malinconia, somigliano a fiori avvizziti che per rinascere hanno bisogno delle nostre attenzioni.

La tassonomia era già stata descritta dettagliatamente da Umberto Eco nel romanzo illustrato *La misteriosa fiamma della regina Loana*.²⁶

Il protagonista ritrova nella accozzaglia di oggetti cosa apparentemente inutili o invecchiate o insolite che hanno perso il loro valore d'uso diventando anti-merci.

Una tipologia che chiarisce il rapporto degli uomini con il mondo fisico, ai confini tra cultura e natura, nel processo di trasformazione di quel mondo, nonché la loro relazione con il tempo, che impone le sue tracce alle cose, proiettando sulle cose i limiti sia della condizione umana, sia della durata storica della civiltà.

Nel volume di Umberto Eco, i vecchi pacchetti di sigarette, le cartoline, i francobolli o i giornalini illustrati rimandano non solo a ricordi personali di infanzia o di adolescenza, ravvivati dalla memoria, ma anche a miti, aspettative, avventure e vicende comuni a un popolo e ad un'epoca. Costituiscono documenti datati di un'intrinseca dignità, capaci di evocare ricordi.

Dopo un lungo interregno di oblio, l'oggetto trasformandosi in cosa, manifesta sia le tracce dei processi naturali e sociali che lo hanno prodotto, sia le idee, i pregiudizi, le inclinazioni e i gusti di un'intera società.

Pablo Neruda nella sua poesia *Oda a las cosas*:

*Oh fiume / irrevocabile/ delle cose, / non si dirà / che solo/ ho amato / i pesci, / o gli alberi della selva e della prateria, / che non solo / ho amato / ciò che salta, s'arrampica, sopravvive, sospira. / Non è vero: / molte cose / mi hanno detto tutto. / Non solo / m'hanno toccato / o le ha toccate la mia mano, / ma hanno / accompagnato / in modo tale / la mia esistenza / che son me sono esistite / e sono state per me tanto esistenti / che hanno vissuto con me mezza vita / e moriranno con me mezza morte.*²⁷

Il mondo non è solo un mondo di cose, ma anche un mondo di valori e di beni.

Vengono fornite cose con caratteri di valore, con proprietà fisiche, belle e brutte, piacevoli e spiacevoli, gradite e sgradite. Le cose si presentano immediatamente come oggetti d'uso. L'elemento attivo è l'uomo che vede e interroga le cose, ma in verità sono loro che indicano la strada per farle parlare.

Il Novecento ha inaugurato i primi consapevoli tentativi di riscoprire il significato delle cose, celato sotto l'inerte anonimità degli oggetti.

Pur partendo da differenti premesse e giungendo a diverse conclusioni sia Husser, che Georg Simmel, Ernst Bloch e Heidegger, hanno considerato dei comuni manufatti crocevia di relazioni che non riducono la cosa né al suo necessario supporto materiale, né al concetto scheletrico che la definisce. L'attenzione di Simmel è rivolta alla distinzione tra spazio fisico e simbolico delle cose, simbolo e materia, interno e esterno. L'oggetto diventa il prolungamento e il potenziamento della mano che attinge e porta oppure funge da collegamento che genera un impulso spirituale verso l'oggetto, verso la sua tattilità, e la riconduce nell'ambito della vita dell'anima. L'inorganico si innesta sull'organico come un'altra vita che si somma alla vita animale. I due regni si compenetrano, la nostra anima ha la sua patria in due mondi, quello dell'interiorità, che si estende anche al corpo.

"Nell'acqua che viene offerta permane la sorgente. Nella sorgente permanente la roccia, e in questa il pesante sonnecchiare della terra, che riceve la pioggia e la rugiada del cielo. Nell'acqua della sorgente permangono le nozze di cielo e terra.

*Questo spozalizio permane nel vino, che ci è dato dal frutto della vite, nel quale la forza nutritiva della terra e il sole del cielo si alleano e si congiungono."*²⁸

26. Cfr. Eco, U., *La misteriosa fiamma della regina Loana*, Bompiani, Milano, 2004

27. Orlando, F., *Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura: rovine, reliquie, rarità, robaccia, luoghi inabitati e tesori nascosti*, Einaudi, Torino, 1993, p. 358

28. Heidegger, M., *La cosa*, in *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano, 1991 p. 109

PTER
EVRS
MAN

1

7 VOL

EXTE
RIEVRS
BYZA
NTINS

7

24

INTER
EVRS
BYZA
NTINS

2

6 VOL

EXTE
EVRS
GUTHI
QVE



1

46 VOL

INTE
RIEVRS
GOTH
QVE

1

60 VOL



Tessuto a stampa antico

Tessuto antico rovinato da tarme e dal tempo

Heidegger tratta invece la cosa come ciò che si dirige verso l'uomo. L'uomo deve prendersi cura delle cose, senza limitarsi a contemplarle in maniera esclusivamente teorica. Deve considerare soprattutto la loro utilizzabilità, il loro essere strumento, in vista di uno scopo. La natura assume senso per l'uomo solo nell'indirizzarsi a lui: la foresta è legname, la corrente è forza d'acqua. L'oggetto non esiste di per sé, indipendentemente dalla sua utilizzabilità. Viene compreso solo quando ci figuriamo un suo possibile uso. Heidegger ricorda come da piccolo dava senso alla quercia che suo padre aveva abbattuto nel bosco: egli incominciava a pensare che i bambini con il legno della quercia avrebbero intagliato le loro navi che poi sarebbero state fatte veleggiare nella fontana della scuola. Nel frattempo la durezza e il profumo del legno di quercia incominciavano a parlare in modo più intellegibile della lentezza e della costanza con cui l'albero cresce. Secondo il filosofo e semiologo Remo Bodei²⁹, le cose innescano in chi le usa una serie di rimandi che richiamano significati. I rimandi che si irradiano dalla cosa non procedono in linea retta ma secondo il modello del tempo sonoro della musica, dove nel nucleo tematico e nelle variazioni, non si ha la semplice successione di istanti puntuali destinati a distruggersi a vicenda, ma un risuonare, oscillare, distendersi e contrarsi, un vagare che arricchisce di senso. A differenza della cosa, l'oggetto è privo di aura, non possiede la percezione dell'apparire in una forma unica di una lontananza. La lontananza dalle cose ce le rende desiderabili, intriganti e magiche.

GLI OGGETTI DIVENTANO PARTE INTEGRANTE DELL'IDENTITÀ DEGLI INDIVIDUI E DELLE COMUNITÀ. INCORPORANO RICORDI, LE ASPETTATIVE, I SENTIMENTI, LE PASSIONI, LE SOFFERENZE E LA FELICITÀ.

Il designer progettando i suoi prodotti deve riuscire a comunicare un'emozione che vada ben oltre alla mera attrazione momentanea. Deve raccontare una storia, la deve rendere condivisibile, chiara e semplice. Il suo prodotto non deve essere relegato alla categoria di oggetto, ma deve diventare cosa, con un valore intrinseco e ricco di significato. Gli oggetti crescendo ed invecchiando mutano il loro aspetto, si impregnano di patine, di tocchi. Così come gli oggetti trovati per strada o nei solai o nei mercati delle pulci, ci ricordano immagini del passato, allo stesso modo un prodotto che racconta

29. Cfr. Bodei, R., *La vita delle cose*, Laterza, Bari, 2009

la storia dei suoi processi di produzione, le sue trasformazioni, la storia della sua vita da semplice tessuto bianco a tessuto colorato, invoca in noi emozioni, sensazioni, particolari da voler scoprire e da poter raccontare.

Gli oggetti prodotti artigianalmente, gli oggetti unici sono maggiormente suscettibile a caricarsi di valore e di affettività. Questo avviene spontaneamente: questi oggetti sottolineano le dure ore di lavoro, l'unicità del materiale locale, il tocco unico dell'artigiano, raccontano la loro vita attraverso i loro difetti ed imperfezioni. Ma in fondo non succede lo stesso, e da molto tempo, agli oggetti prodotti in serie, magari progettati da gruppi di persone altamente specializzate secondo prototipi elaborati con cura e con gusto? E anche se alcuni prodotti non toccano vette qualitative, come ad esempio la propria automobile per chi la guida, e la bambola comprata in un qualsiasi negozio, assumono anch'esse il carattere di un unicum? Non diventano inscindibili dai vissuti individuali?

Oggi la bellezza ha rotto gli argini, è uscita dal suo isolamento nelle chiese, nei palazzi e nei musei e si è riversata nelle strade e negli oggetti della vita quotidiana. Legandosi come un valore aggiunto alla funzionalità, si è trasferita nelle automobili, nelle insegne dei negozi, nelle caffetterie. L'estetica diffusa, produce bellezza inflazionata, ma attraverso il design e l'uso di nuove tecniche e materiali, garantisce spesso la qualità. Nella nostra società gli oggetti diventano cose, non tanto in ragione degli investimenti cognitivi e affettivi di tipo personale, ma quanto per effetto della pubblicità, che li circonda con una aureola in grado di distogliere lo sguardo dalla affidabilità intrinseca del prodotto. Questo è uno dei fattori che favoriscono l'affermarsi del sex appeal dell'inorganico, che oggi designa l'assunzione da parte dell'oggetto di una componente erotica talmente forte da adescare il consumatore che ne subisce totalmente il fascino.

L'oggetto avvolgendosi di sogni prefabbricati, attribuisce al soggetto un'identità effimera e di facciata. Non solo esso incide sulla sensibilità umana, ma respingendo il soggetto ai margini, lo rende ancora più dipendente dalla cosa. Nel produrre assuefazione, toglie al bello il suo carattere auratico, di apparizione folgorante, commovente e rara. Una volta che è stata tolta al soggetto la responsabilità culturale delle scelte, al soggetto non resta che cercare di dare risposta al desiderio unicamente culturale della cosa, stringendo con essa un'alleanza sensuale piuttosto che razionale, corporea piuttosto che spirituale, emotiva piuttosto che logica. Anche se gli oggetti si impregnano in modo diverso e a diverse velocità, di valori simbolici e, anche se esistono pregevoli punti di equilibrio tra forma e funzione, qualche rara volta è la forma stessa a obbligare i progettisti e i

costruttori a cambiare la funzione.

Nell'epoca del sex appeal dell'inorganico, della produzione in serie e del maggior spreco di intelligenza e di vita, ha ancora senso cercare di guardare le cose in modo eterno? Possono gli oggetti odierni ri-appropriarsi del termine di durata invece di assumere l'aspetto di evanescenti simulacri?

Secondo Remo Bodei, *le cose ci spingono a dare ascolto alla realtà*,³⁰ a farla entrare in noi.

Paradossalmente le cose parlano più di noi, di ciò che ci costituisce, quanto più le lasciamo esprimere nel loro linguaggio.

Rilasciano gradualmente il proprio senso senza esaurirlo, vivendo una vita propria, esse intrattengono con noi un legame di connivenza antagonista: ci sono d'aiuto, ci restano vicine ed indispensabili, e sfidando la nostra vorace tendenza ad appropriarcene senza residui, mantengono la loro sostanza.

Le cose ci inducono ad innalzarsi al di sopra della inconsistenza e mediocrità in cui cadremmo se non investissimo in loro pensieri, fantasie ed affetti. Sono cose perché su di esse ragioniamo, perché le conosciamo amandole nella loro singolarità, perché a differenza degli oggetti non pretendiamo di servircene soltanto come strumento, e perché così come nell'arte le sottraiamo alla loro precaria condizione nello spazio e nel tempo, trasformandole in miniature d'eternità, che racchiudono la pienezza possibile dell'esistenza.

Il nostro rapporto con loro somiglia in tono minore, a quello dell'amore tra persone: per amare qualcuno l'altro deve essere un altro da me stesso, uguale a me per sentirmi in sintonia con lui, ma contemporaneamente, anche diverso da me affinché mi completi. Spostando e facendo oscillare il suo mobile baricentro, l'amore esalta la libertà nel legame e il legame nella libertà, di negare il possesso dell'altro e di mantenere una reciproca autonomia tra amanti.

Salvare gli oggetti dalla loro insignificanza o dal loro uso puramente strumentale vuol dire comprendere meglio noi stessi e le vicende in cui siamo inseriti, dato che le cose stabiliscono sinapsi di senso tra i vari segmenti delle storie individuali e collettive, sia tra le civiltà umane e la natura.

30. Cfr. Bodei, R., *La vita delle cose*, Laterza, Bari, 2009



Pesce-oggetto ricco di memorie



Pelle opacizzate dal tempo

1.7. Tempo che passa, tempo che dura

Se provassimo a soffermarci sul significato di patina, scopriremmo che questa è lo strato formato da un composto di rame che si deposita con il tempo sulla superficie degli oggetti contenenti una parte di questo metallo.

In un altro senso questa rappresenta qualsiasi alterazione superficiale e regolare che il tempo arreca agli oggetti costituiti da un materiale stabile e duro, un materiale che potrebbe essere definito immutabile.

Secondo il semiotico Jaques Fontanille³¹, la patina si rivela quindi sia l'espressione del tempo che passa e dell'uso, sia l'espressione del tempo che dura. Il primo è visibilmente materializzato sulla superficie esterna degli oggetti dove ne modifica le proprietà sensibili come forma, colore e texture, mentre per il secondo ne è testimonianza la solidità e la struttura interna degli oggetti. Il tempo che passa agisce sul rivestimento, il tempo che dura riguarda invece la stessa carne materiale dell'oggetto.

Il primo aspetto presuppone il secondo ed è quindi necessario che la patina esprima entrambi gli aspetti del tempo: la percezione degli effetti del tempo che passa si fonda su un postulato di permanenza e consistenza interna dell'oggetto senza il quale non vi sarebbe affatto patina ma semplicemente usura e distruzione.

CON IL PASSARE DEL TEMPO E CON L'USO, GLI OGGETTI SONO PROGRESSIVAMENTE RICOPERTI DA UNA PATINA E DUNQUE SI ASSOMIGLIANO SUPERFICIALMENTE SEBBENE AL LORO INTERNO SIANO COSTITUITI DA MATERIALI, STRUTTURE E FUNZIONI DIFFERENTI. MA PIÙ GLI OGGETTI SONO RICOPERTI DALLA PATINA, PIÙ LO STRATO ESTERNO SU CUI QUESTA SI POSA È IMPORTANTE, MENTRE LA LORO PARTE INTERIORE, CHE PRECEDENTEMENTE LI DISTINGUEVA, SEMBRA PERDERE DI RILIEVO.

Nei casi limite, quando gli oggetti sono ormai prossimi all'usura definitiva e stanno per essere gettati, la parte di "carne" da cui sono costituiti è ormai così difficile da identificare che chi li usa ha deciso di separarsi per sempre da essi.

31. Cfr. Landowski, E., L., Marrone, G., *La società degli oggetti: problemi di interrogatività*, Meltemi, Roma, 2002

Questo ci porta alla conclusione che più la patina aumenta sugli oggetti rendendoli simili, più il loro valore d'uso viene meno.

LA PATINA TESTIMONIA ALLO STESSO TEMPO GLI USI ANTERIORI DELL'OGGETTO, PERCHÉ RECA L'IMPRONTA DEI CORPI DI QUANTI SE NE SONO SERVITI; MA PER QUESTA RAGIONE INVITA ANCHE A NUOVI USI, PREFIGURANDO IL LUOGO E LA FORMA DI ULTERIORI CONTATTI.

Questo ci porta a pensare che gli oggetti abbiano al loro interno una specie di memoria collettiva.

In ogni universo figurativo, e in particolare nel mondo naturale, qualsiasi manifestazione di energia o movimento, sarà in grado di modificare in modo permanente l'involucro di una o di altre figure. Questo concetto è ben esemplificato pensando all'erosione dei rilievi montuosi causata dal vento, dall'impronta dei passi sul terreno, dallo scioglimento dei ghiacci alla caduta delle foglie. Se gli oggetti vengono considerati come corpi in interazione e non soltanto come forme astratte, allora il principio base - che si fonda sull'interazione fra materia ed energia - viene rappresentato come reciproco flusso di movimenti degli uni e involucri degli altri.

La superficie di iscrizione diventa quindi memoria figurativa, diventa rivestimento formato dalla totalità dei ricordi, degli stimoli, interazioni e tensioni subite dalla figura-corpo. L'impronta può essere individuale perché viene alla luce solo grazie alla sua posizione sulla o nella superficie d'iscrizione considerata nella sua totalità, mentre la memoria figurativa è collettiva.

Secondo Jaques Fontanille³², l'involucro è ciò che fa di ogni oggetto una figura riconoscibile, ed è anche il luogo dove la patina viene iscritta con le tracce dell'uso e il passare del tempo. L'oggetto quindi concilia due ruoli: quello dell'involucro, che manifesta la stabilità figurativa dell'icona, e quello conferitogli dalla patina, cioè quello di essere una superficie di iscrizione di una impronta. Questa tensione tra le due dimensioni può essere intesa come un dualismo di proprietà dell'oggetto: quello di contenere, stabilizzare e conservare e quello di iscrivere ed imprimere. Ad ogni modo il valore della patina e dell'impronta dipende dalla possibilità di mantenere in vita la struttura dell'oggetto. Il valore della patina viene eliminato quando la struttura dell'oggetto non è più riconoscibile; ecco spiegato il motivo per cui non ci si

32. Cfr. Landowski, E., L., Marrone, G., *La società degli oggetti: problemi di interrogatività*, Meltemi, Roma, 2002

interessa della patina di oggetti rotti, scartati o usurati. La patina è sì il segno dell'usura, ma di un'usura senza eccessi. Il valore della patina non può essere colto senza la tensione e l'equilibrio con la conservazione della struttura materiale, funzionale ed iconica.

Nel momento in cui l'osservatore constata l'esistenza di una patina, questo tempo trascorso finisce per essere sospeso (non ci si pone più il problema di sapere se la patina aumenterà nel futuro). Per Fontanille³³ si potrebbe essere tentati di parlare di una personificazione dell'assenza ma questa espressione che si adatta all'analisi della nostalgia proposta da Greimas in questo caso appare inopportuna. La nostalgia evoca una parvenza che esercita il proprio effetto sul soggetto. La nostalgia e il piacere che questa evoca si nutrono dell'assenza della cosa evocata, mentre il valore della patina si fonda sulla presenza tangibile dell'impronta. Il concetto di nostalgia nasce come doloroso desiderio del ritorno. Lo sguardo su ciò che non è più cresce nella memoria. Gli attimi passati rivivono nel ricordo.

Dall'Odissea a Zarathustra la nostra vita è basata sulla parola: nostalgia ed in essa è iscritto il tempo.

La temporalità dell'uomo, la sua caducità, generano questo sguardo che è sempre rivolto all'indietro, pur guardando davanti a sé.

Se l'attrattiva per la patina può trarre origine da un compiacimento nostalgico, l'effetto di senso della patina in se stessa non ha nulla di nostalgico.

Ciò che è fondamentale è la traccia presente dell'uso.

LA PATINA COSTITUISCE QUINDI IL RAPPORTO DELLE COSE, DISPOSTE NELLO SPAZIO, CON L'UOMO E CON IL TEMPO.

I materiali odierni tendono invece ad impedire ogni forma di cambiamento. I colori, i legni e i marmi non subiscono più cambiamenti, sono eternizzati in una giovinezza pietrificata, plastificata e immobile. Il legno e il ferro sono ricoperti da una pellicola trasparente che li protegge dalle intemperie e dalla polvere. Sono vinilizzati, quello che sarà di loro non interessa a chi li produce, perché verranno sostituiti prima da altri modelli.

Secondo il giudizio dello scrittore Roberto Peregalli³⁴, una volta le cose erano fatte per durare ed erano caduche, veniva calcolata la loro deperibilità per farle diventare sempre più belle. Oggi invece, si producono oggetti effimeri

33. Cfr. *Ibidem*

34. Cfr. Peregalli, R., *I luoghi e la polvere*, Bompiani, Milano, 2010

che però vengono ricoperti da vernici che sembrano eterne. L'uso delle cose, la loro bellezza, la loro "inutilità" non vengono calcolate, conta il miraggio dell'eternizzazione del presente, in cui tutto è lucido, trasparente, levigato, non intaccato dal tempo.

Questo processo vale anche per i corpi, che oggi tendono a mantenersi senza età, perfetti, pietrificati e plastificati in una eternità senza rughe. Si è pronti ad infilare sotto la pelle materiali sintetici per sembrare più giovani e belli. I corpi si trasformano in gomma dove l'incresparsi delle rughe per le smorfie di gioia e dolore è completamente bandito. Viene preferito un corpo assente - lucido, senza difetti ed ombre - al cambiamento della pelle e della carne dovuto ai capricci del tempo. L'espressività viene barattata con la cristallizzazione dei corpi e dei gesti. La sua fossilizzazione ne tradisce l'essenza nel profondo, la sua caducità, ed intacca sentimenti ed azioni. Il corpo invece andrebbe amato per quello che è: dovrebbe attrarci e dovremmo desiderarlo per il suo colore, la sua superficie e la sua consistenza che muta negli anni.

La tendenza contemporanea che considera la pelle degli oggetti e dei corpi come eterna deve essere rivisitata, in un nuovo scenario nel quale si riesca a pensare sia i materiali che i corpi come oggetti che si trasformano nel tempo, e che acquistano bellezza grazie al loro cambiamento.

Così diceva Anna Magnani al suo truccatore mentre le stava coprendo le rughe:

*"Lasciamete tutte, non me ne togliere nemmeno una, ci ho messo una vita a farmele."*³⁵

L'eterno non esiste.

35. Documentario di Lorella Zanardo, *Il corpo delle donne*, 2009. <<http://www.ilcorpodelledonne.net/>> [10/2010]

1.8. Paesaggi in polvere

L'inizio arriva con un suono secco e breve, come un frangersi di gusci, quando sull'involucro liscio si apre la corsa nervosa di una crepa. Così per una prepotenza di vita si forma la geografia dei frammenti, la loro deriva sulla superficie della storia, e incomincia il viaggio da un continente all'altro, attraverso universi che un tempo erano unità.

Le rovine non ci restituiscono alcun passato storico preciso; gli edifici in rovina sono stati spesso edificati a loro volta sulle rovine di altri che li hanno preceduti.

Le rovine si mescolano alle rovine e spesso anche alla vegetazione naturale che le invade e se ne appropria, componendo così un paesaggio inedito che non è la replica di alcun passato.

QUEL CHE ESSE CI FANNO PERCEPIRE È L'AZIONE DEL TEMPO, MA DI UN TEMPO CHE NON È PIÙ ASSEGNABILE AD UNA QUALSIVOGLIA STORIA, DI UN TEMPO, IN QUESTO SENSO, PURO.

Se lo spettacolo delle rovine ci commuove, è senza dubbio perché ci permette di apprendere, attraverso questa percezione del tempo puro, la materia inafferrabile di cui è fatta ogni vita.

Questo nulla o quasi nulla al quale non potremmo attribuire alcun autore particolare, ma che resta tuttavia un segno di vita.

Nessuna opera d'arte si spiega interamente con il periodo che l'ha vista nascere. Essa non è riducibile al suo contesto; anzi, il fascino e la forza di un'opera antica si devono in parte al fatto che non sapremo mai con certezza come essa veniva percepita dai suoi contemporanei. Per questo le opere d'arte antiche sono come le rovine e inversamente le rovine, prima di ogni restauro, hanno qualcosa dell'opera d'arte.

C'è al cuore della percezione estetica, una mancanza che la definisce come tale. Essa non è mai conoscenza integrale del passato ma è sottoposta all'attrazione di un tempo tanto evidente, quanto inafferrabile. L'opera è carica di storia, ma è il tempo che la fa esistere agli occhi di quanti la scoprono.

La fotografia, malgrado le apparenze, accentua ulteriormente questa vertigine davanti al tempo passato o a venire.



Franco Guerzoni
Paesaggi in polvere 2006



Come afferma l'antropologo francese Marc Augé:

*"La foto ha la pretesa di trattenere il tempo e di immobilizzarlo nello stretto spazio del foglio su cui viene sviluppata. Ma non fa che strapparli un brandello di presente che passa e che presto perde ogni esistenza storica. Quante foto di famiglia, nei cassetti delle vecchie case, offrono agli occhi dei più giovani unicamente il segno di una vita passata, di cui possono anche divertirsi per un attimo a immaginare le peripezie... Sono, per così dire, delle rovine famigliari, che essi contemplanò con un misto di fascinazione e di malessere, prima di bruciarle, perché per quanto siano relativamente recenti, per loro non sono più dei ricordi e parlano meno del tempo passato che del tempo che passa."*³⁶

Oggi la fotografia è alla portata di tutti, si conserva e si riproduce facilmente, mentre invece nelle foto antiche si leggeva direttamente la forza distruttrice del tempo nella progressiva sparizione dell'immagine. Queste avevano una vocazione materiale a diventare delle rovine e così a trasformare le testimonianze in segni, a passare dalla storia al tempo.

Il resto e la rovina, con la scoperta fisicità dei loro frammenti, sono origini indispensabili ai cammini della memoria e della storia quanto il più compiuto dei canoni estetici.

1.9. Tempo indeterminato e incompiuto: Wabi Sabi

Il Wabi Sabi, filosofia di vita Orientale, si pone come concetto forte che nel suo profondo racchiude molti dei presupposti analizzati nei paragrafi precedenti.

Wabi Sabi è l'estetica dell'appassire delle cose, è il riconoscimento della transitorietà della vita, il rovesciamento del dramma eterno della bellezza, che passa e non lascia traccia dietro di sé.

Più che un pensiero compiuto è un sentire: è la bellezza delle cose imperfette, transitorie, incomplete, incompiute.

36. Augé, M., Volpato, E., *Franco Guerzoni: paesaggi in polvere*, Skira, Milano, 2006, p. 10

Il wabi-sabi è l'aspetto più evidente e caratteristico di quella che noi chiamiamo e consideriamo la bellezza giapponese tradizionale, e nei valori estetici occupa lo stesso ruolo che noi attribuiamo agli ideali di bellezza e perfezione greca.

Il termine che più si avvicina alla concezione di Wabi Sabi è rustico, inteso come semplice, non sofisticato dalla superficie ruvida o irregolare. Un oggetto semplice, grossolano, senza pretese e realizzato con materiali naturali.³⁷

Il termine Sabi, che ha la sua radice nella parola sanscrita che sta per tranquillità/pace/serenità, appare di frequente nei testi buddisti, a denotare morte o nirvana insieme alla sensazione di qualcosa di freddo, scarno e avvizzito; usato poi nella cerimonia del tè, venne a significare povertà, semplicità e solitudine. Applicato gradualmente in modo sempre più esteso, acquistò anche il senso di attivo apprezzamento della povertà e di accettazione di qualunque cosa la vita ci porti, e perciò di un autosufficiente stoicismo.

Anche il Wabi si richiama a principi estetici, e dà corpo ad immagini di transitorietà, di decadenza: a una certa qual rusticità e al freddo vento invernale sulla pelle; esorta ad aprire le porte dei sensi all'esperienza intensa dell'attimo fuggente. Attraverso i concetti estetici del Wabi viene assaporata, in melanconica contemplazione, la mutabilità del mondo.

Verso il XIV secolo il significato delle due parole ha incominciato ad assumere una connotazione in termini estetici più positiva. L'isolamento autoimposto e la volontaria povertà dell'eremita vennero considerati come un'opportunità di arricchimento spirituale, dove venivano apprezzati i dettagli della vita di tutti i giorni e gli aspetti trascurati e meno evidenti della natura.

Oggi Wabi e Sabi hanno lo stesso significato e comunicano un concetto, un'estetica, uno stile di pensiero e di vita.

Ciò che acquista valore nel Wabi Sabi è l'incidente fortuito, memento della natura effimera del mondo fenomenologico.

Una tazza da tè con una smaltatura rozza e imperfetta, evocativa del freddo che fa avvizzire, era considerata non meno bella per essere rotta e riaggiustata, e dunque potenziata nelle sua qualità Wabi Sabi.

Il concetto di Wabi Sabi è orientato al presente, crede nell'incontrollabilità della natura, utilizza materiali naturali, forme organiche (ai margini morbide

37. Cfr. Koren, L., *Wabi-sabi per Artisti, Designer, Poeti e Filosofi*, Ponti alle Grazie, 2002, Milano

e indefinite) che si adeguano al degrado e all'usura, dove la contaminazione e la corrosione arricchiscono l'espressione e l'imperfezione diventa un'ideale da perseguire. Gli oggetti progettati, seguendo la logica del Wabi Sabi sono di aspetto grezzo, di colorazioni calde generalmente scure e soffuse, negano il progresso e si distinguono per la loro unicità e variabilità.

Uno dei principali valori spirituali del Wabi Sabi è l'accettazione della temporalità delle cose: tutto si consuma e nulla è eterno.

Viene quindi sottolineato il riconoscimento estetico della transitorietà della vita. L'albero che d'estate è rigoglioso, d'inverno diventa un groviglio di rami secchi.

Queste immagini ci fanno meditare sulla nostra stessa mortalità evocando la solitudine esistenziale e la tristezza. Legato alla consapevolezza che ogni forma di vita condivide lo stesso destino questo sentimento risveglia in noi un vago conforto dolce-amaro.

Per quanto riguarda la concezione di bello, il Wabi Sabi lo considera un evento dinamico, che si verifica tra noi e qualcosa d'altro. La bellezza quindi può concretizzarsi in qualsiasi momento. Il Wabi Sabi coglie la bellezza e accetta ciò che si considera brutto. Oggetti sgraziati come i primi utensili per il tè giapponesi venivano rivalutati e messi alla prova per essere poi trasformati nel loro opposto.

I materiali con cui sono fatte le cose Wabi Sabi suscitano sensazioni trascendentali: il bagliore diffuso con cui la carta di riso trasmette la luce, le crepe che si formano nell'argilla mentre si asciuga, il colore e la metamorfosi nella consistenza del metallo quando si opacizza e si ossida. Il fango la carta e il bambù possiedono una combinazione di qualità e di valori intrinseci che è superiore all'oro, all'argento e ai diamanti. Non esiste un'idea di prezioso perché allo stesso tempo suggerirebbe un'idea di non prezioso.

Nulla di ciò che esiste è privo di imperfezioni: ogni artigiano conosce i limiti della perfezione e via via che le cose cominciano a decomporsi e si avvicinano al loro stato primordiale, si fanno ancora meno perfette e più irregolari.

Allo stesso tempo ogni cosa viene vista in uno stato perenne di divenire o dissolvimento che porta alla conclusione che tutte le cose sono incompiute. Non esiste l'idea di compimento, non è possibile dare risposta alla domanda se una pianta è completa quando fiorisce o quando si riduce a concime. Ciò che interessa al Wabi Sabi sono gli aspetti minori e nascosti, temporanei ed effimeri, come il momento della nascita e dell'affievolimento, non il momento della fioritura o del massimo rigoglio.

Un oggetto raggiunge la condizione di Wabi Sabi nel momento in cui viene apprezzato per quello che è.

GLI OGGETTI WABI SABI SONO FATTI CON MATERIALI PALESEMENTE VULNERABILI AGLI AGENTI ATMOSFERICI E ALLA MANIPOLAZIONE UMANA. REGISTRANO IL SOLE, LA PIOGGIA, IL VENTO, IL FREDDO E IL CALDO IN UN LINGUAGGIO DI SCOLORIMENTI, OSSIDAZIONI, OPACIZZAZIONI, INCURVATURE, MACCHIE, RESTRINGIMENTI, AVVIZZIMENTI E CREPE.

Con graffi, ammaccature, scheggiature, sfregi, tacche, sbucciate e altre forme di deterioramento raccontano gli usi e gli abusi di cui sono stati oggetto. Stremate, fragili, disidratate: le cose Wabi Sabi possono essere sul punto di smaterializzarsi (o di materializzarsi) ma conservano intatto temperamento e personalità.

Il Wabi Sabi si offre all'errore, allo sbaglio, al difetto. Spesso gli oggetti appaiono insoliti, deformi e sgraziati o semplicemente brutti rispetto ai canoni estetici comuni, ma secondo questo concetto è proprio il difetto e l'errore che devono essere ricercati o quantomeno mai ostacolati, lasciati liberi di propagarsi senza freni. L'indeterminatezza, lo sfumato, il vago sono concetti base del Wabi Sabi. Tinte grigie, tonalità opache e terrose si alternano a toni color pastello tipici di un recente emergere dal nulla. Intimità, semplicità, compattezza e sobrietà si intrecciano a materiali dall'aspetto grezzo e non raffinato per la creazione di un oggetto altro.

"Riducete all'essenziale ma non eliminate la poesia."³⁸

Il Wabi Sabi, aiuta l'uomo a vedere la bellezza nelle imperfezioni, e a scoprire che i difetti possono tramutarsi in elementi di grande forza. Il Wabi Sabi è una guida spirituale e di vita.

Tutti gli uomini hanno qualcosa in comune, non sono perfetti.

Tutti gli uomini riflettono perfettamente la naturalità imperfetta del mondo intorno a noi.

Coloro che aspirano alla grandezza attraverso le imperfezioni, sono coloro che ci dovrebbero ispirare. Tutte le figure religiose del mondo sono amate perché appaiono simili a noi, non perché sono raffigurate come persone perfette. Oggi però sembra che ci si stia muovendo oltre questa opinione comune.

38. Leonard Koren, *Wabi-sabi per Artisti, Designer, Poeti e Filosofi*, Ponti alle Grazie, 2002, Milano, p.55

Il desiderio di migliorare la nostra vita è reale e raggiungibile, ma il desiderio di una vita perfetta, una casa perfetta, una salute perfetta, l'amore perfetto, è il desiderio di qualcosa che non esiste. Sfortunatamente è molto complicato fuggire dalla barriera di immagini perfette proposte dai media, e dai suoi claim: compra questo prodotto perfetto e avrai una vita perfetta.

Idee non realizzabili sono ovunque intorno a noi: in televisione, nei film, nei libri, nei giornali, nella canzoni.

Non c'è quindi da meravigliarsi se queste idee di perfezione appaiano nelle nostre fantasie o all'interno della nostra memoria. Non c'è da preoccuparsi se, ogni tanto, ci si senta non abbastanza, anche se si sta facendo di tutto e si sta provando con tutte le energie che si hanno in corpo a superare il problema.

*"This is the very perfection of a man, to find out his own imperfection."*³⁹

La verità è che siamo già perfetti come siamo: perfettamente imperfetti.

Per tutti gli avvenimenti positivi della nostra vita ci saranno sempre altrettanti avvenimenti negativi.

E' un delicato atto di bilanciamento: senza i negativi nella vita, i positivi perdono il loro valore. Se non dovessimo mai piangere, il nostro riso che cosa significherebbe? Come ci apparirebbe un cielo blu se continuasse sempre a piovere? Come saremmo se non avessimo nessun tipo di particolarità o manie?

Nei tempi antichi i più costosi e pregiati tappeti Persiani erano volutamente rovinati per aggiungere texture e fascino. Gli antichi architetti lasciavano scoperte le punte delle piramidi. L'insuperabile eroe Achille aveva un punto debole nel suo tallone, e persino la Statua della Libertà ha una spettacolare spaccatura nel suo lato, che le aggiunge valore, significato e fascino.

Con tutto il bene e il buono che riusciamo a raggiungere in vita, potremo sempre notare un tocco di negatività, così come troviamo sempre un pizzico di fortuna analizzando in profondità una grande sfortuna.

Ci si chiede dunque perché l'universo operi in questo modo: forse perché contrasti e difetti sono grandi stimoli per la crescita e la creatività.

Questo ci insegna che i problemi non devono essere eliminati ma attraverso questi il nostro spirito si potrà aprire a sensazioni di appagamento e gioia.

Il luogo in cui vogliamo andare e quello a cui aspiriamo si trova in realtà esattamente dove siamo.

Questa visione di vita, è da molto tempo condivisa nella filosofia del Wabi Sabi. Lo spargimento dell'inchiostro sulla pagina si allarga come una fiammata, spontaneo, ma allo stesso tempo controllato. Le pennellate giapponesi sembrano semplici. Queste però lo sono e non lo sono.

Anni e anni di insegnamento sono necessari per poter ottenere la maggior facilità nello spargere l'inchiostro, ed essere puri mentalmente, nell'esatto momento in cui il pennello tocca la carta.

Questo è il sentimento del Wabi Sabi.

Il giardino del pittore appartiene alla pioggia. Non è un posto pieno di luce, ma è molto spesso tristemente grigio. Un senso di malinconia avvolge l'aria, le foglie in estate sono rigogliose e si stagliano contro le rocce lucide nate secoli fa. Curato, ma non curato, il giardino vive da solo. Gli alberi sono più alti, imperfetti.

Le cose nascono per poi essere sostituite da nuove.

Una ragazza appare come un fantasma, si ferma sul fiume per un momento e sparisce. Seduti su un portico per un momento guardando le gocce di pioggia spargersi nelle pozzanghere silenziose.

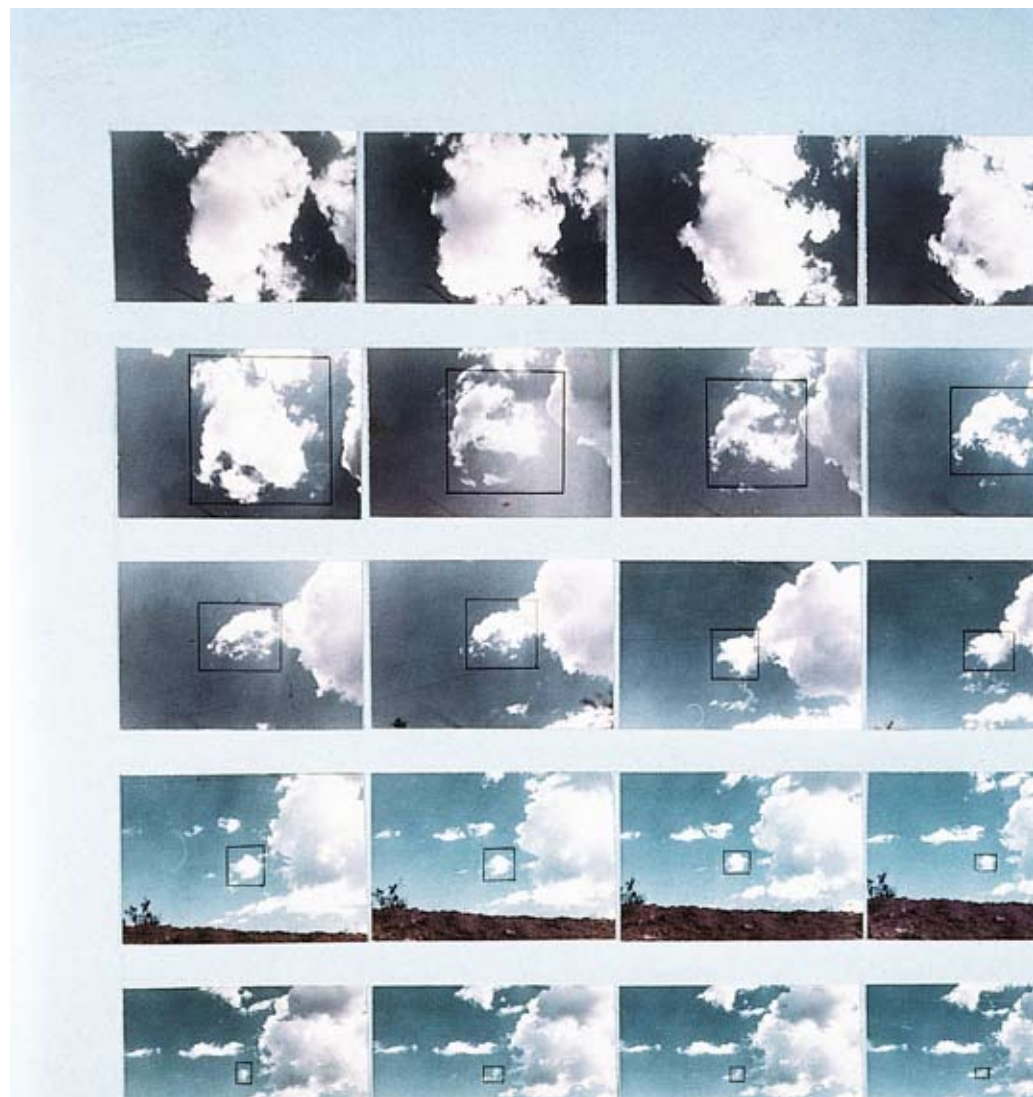
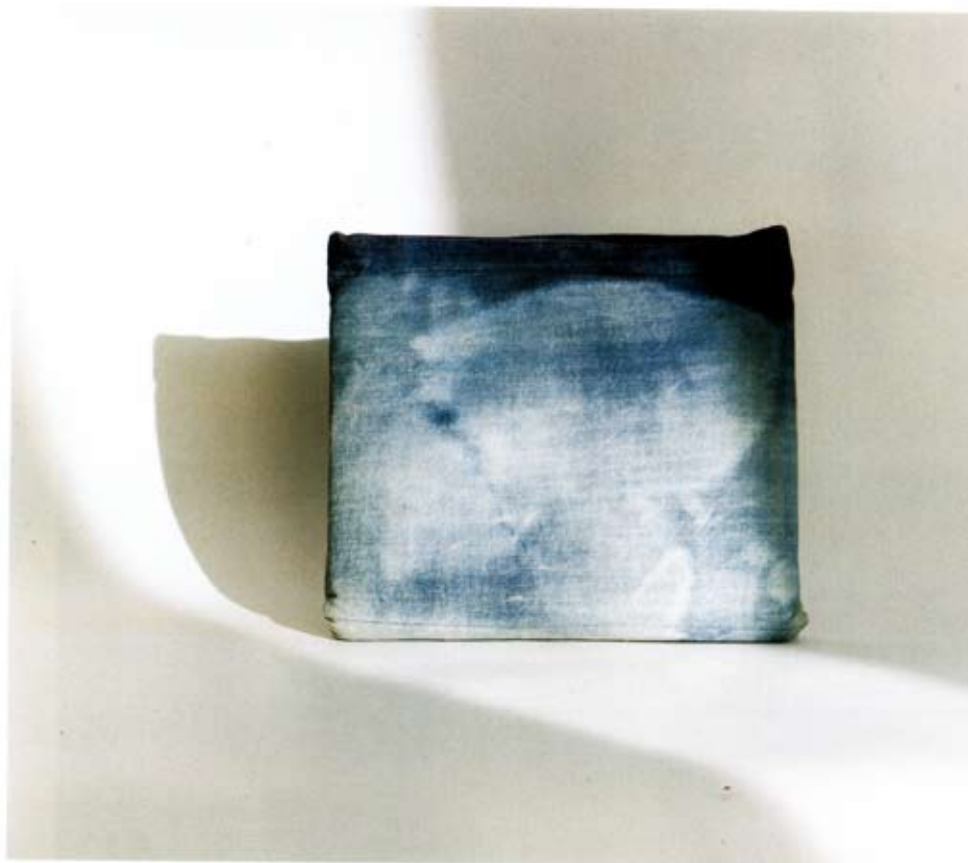
I Maestri avevano progettato questo luogo molto tempo fa per poter abbracciare momenti come questi.

Avevano compreso il potere dei momenti passeggeri. Sentire la pioggia.

Lasciarla scivolare sul proprio volto, guardarla cadere dal tetto in una pozzanghera, sedersi in silenzio in un pomeriggio di autunno, circondati da poesia e arte, immobilizzando i momenti, abbastanza per far piangere una giovane ragazza.

WABI È ESPRESSIONE DELLA BELLEZZA, CHE È UNA MANIFESTAZIONE DELL'ENERGIA CREATIVA CHE SI MUOVE ATTRAVERSO OGNI COSA, ANIMATA O INANIMATA. E' UNA BELLEZZA CHE, COME LA NATURA, È SIA LUCE CHE OSCURITÀ, TRISTEZZA E GIOIA, RIGIDA E DELICATA. LA BELLEZZA DI QUESTA FORZA NATURALE NON È PERFETTA, MA È SEMPRE IN MUTAMENTO E IN DIVENIRE.

39. Taro, G., *Living Wabi Sabi, The True Beauty of Your Life*, Andrews McMeel Publishing, 2004, Kansas City, p.13



Nuvole indeterminate e passeggiare

2. **MANAGERIALE**
• **INTERVENIENTE**
• **PROCESSO**
CREATIVO

2. IMPERFEZIONE E IMPREVEDIBILITA' del PROCESSO CREATIVO

2.1. Dalla negazione della bellezza alla gravidanza di significato

Il brutto è stato definito molto spesso in opposizione al bello; ad esso però non sono mai state dedicate trattazioni distese, ma solamente accenni parentetici e marginali.

I concetti di bello e brutto sono relativi ai vari periodi storici o alle varie culture di riferimento, ma questo non significa che si sia sempre cercato di vederli definiti rispetto ad un modello stabile.

In ogni secolo, filosofi ed artisti hanno fornito definizioni del bello ed è grazie a loro che è possibile ricostruire una storia delle idee estetiche attraverso i tempi. L'ideale greco della perfezione era rappresentato dalla *kalokagathia*¹, termine che nasce dall'unione dei termini *kalos* (bello) e *agathos* (buono).

Un principio che coinvolgeva sia la sfera etica che quella estetica. Ciò che veniva considerato bello era automaticamente buono, mentre ciò che era interiormente cattivo veniva considerato brutto.

Nel IV secolo a.C. Policleto aveva prodotto il Canone, una statua nella quale venivano incarnate tutte le regole per una proporzione ideale e più tardi Vitruvio avrebbe stabilito le giuste proporzioni della figura intera: la faccia era 1/10 della lunghezza totale, la testa 1/8, il torace 1/4 -...

Seguendo questo ideale di bellezza, tutti gli esseri che non incarnavano tali proporzioni venivano definiti come brutti.

Gli antichi basavano le loro teorie su un concetto idealizzato di bellezza e più avanti i neoclassici, idealizzando gli antichi, avevano eliminato e nascosto una serie di esseri che erano l'incarnazione della sproporzione e negazione che esiste in ogni canone.

Ciò che resta imprecisato è se per bello gli antichi intendessero ciò che piace e che suscita ammirazione e che appaga i sensi o ciò che si rifà ad una qualità

1. Cfr. Eco, U., *Storia della bellezza*, Bompiani, Milano, 2004

dell'anima, che potrebbe anche non coincidere con la bellezza del corpo. Per molti secoli, diversi canoni hanno stabilito la separazione tra ciò che doveva essere considerato bello o brutto.

Solo nel 1700 incomincia a nascere una nuova sensibilizzazione per il brutto e il non classico.

In questo periodo storico si potrebbe dire che la cultura ha esaurito tutte le sue possibili forme ingenuie, e ci è impossibile credere spontaneamente a quello che sentiamo.

L'individuo è ormai insaziabile di novità.

PER QUESTO IL BRUTTO DIVENTA L'ELEMENTO DI INTERESSE NELL'ARTE ROMANTICA, CHE SI PRESENTA COME UNA GRANDE MOMENTO DI SPERIMENTAZIONE, IN CUI TUTTO VIENE MESCOLATO, IN CUI IL BRUTTO TRADIZIONALE SERVE COME LIEVITO PER SCOPRIRE NUOVE FORME DI BELLO.

Il mondo finalmente, non obbedisce più a quei canoni, rigidi, classici, che gli si attribuivano prima.

Ecco perché nel *Canto delle streghe*² del Macbeth, Shakespeare fa dire loro che il bello è brutto, il brutto è bello. Il dualismo concettuale viene quindi completamente annullato.

Il vero primo esempio di riflessione estetica sul brutto resta a pieno titolo il *Laoconte*³ di Lessing composto nel 1766 dove l'autore per sostenere la sua tesi (la poesia è l'unica arte in grado di rappresentare il brutto) elabora una complessa fenomenologia del brutto, analizzandone le varie espressioni nelle varie arti e riflettendo sulla difficoltà di rappresentare artisticamente il disgustoso.

Nello stesso periodo appaiono riflessioni sul Sublime che impongono una svolta radicale al modo di considerare il brutto. Il Sublime studia il fenomeno in relazione agli effetti che l'opera esercita sull'animo umano, anziché occuparsi della sua intrinseca natura. Già in questo epoca si manifesta dunque l'aspetto peculiare di un'estetica che supera la concezione tecnicista del Bello e la sua aspirazione a definire canoni oggettivi.

Per Edmund Burke⁴ si prova la sensazione di sublime di fronte ad un temporale, a un mare in tempesta, a ghiacciai e rupi impervie, quando si gode del vuoto, dell'oscurità, della solitudine e del silenzio, tutte impressioni che possono risultare dilettevoli quando si prova orrore di qualcosa che non può possederci e non può farci del male.

E' tutto ciò che può destare idee di dolore e di pericolo, ossia tutto ciò che è in un certo senso terribile o che riguarda oggetti terribili, è l'orrendo che affascina.

Anche la natura, nei suoi aspetti più terrificanti, come mari burrascosi, cime innevate o eruzioni vulcaniche, diventa dunque la fonte del Sublime perché produce la più forte emozione che l'animo sia capace di sentire: un'emozione negativa, non prodotta dalla contemplazione del fatto in sé, ma dalla consapevolezza della distanza insuperabile che separa il soggetto dall'oggetto.

Nel clima romantico con la prima opera di Friedrich Schlegel - fondatore del Romanticismo - *Il Saggio sulla poesia greca* del 1796 viene presentata una distinzione fra l'arte antica, che tende spontaneamente al bello, e fra l'arte moderna che ha invece bisogno dell'interessante, cioè di qualche cosa che ci metta continuamente in uno stato di eccitazione. Nel suo testo viene ribadito come non sia stata ancora creata una teoria del brutto ma che si sia ancora arenati ai vecchi canoni ed ideali.

*"Un indice dell'incompletezza e della lacunosità della nostra filosofia dell'arte e del gusto è il fatto che a tutt'oggi non esiste un solo tentativo considerevole di fondare una teoria del brutto. Eppure il brutto e il bello sono correlati inseparabili."*⁵

Il filosofo tedesco Rosenkranz sembra proprio accogliere l'appello di Schlegel, quando nel 1853, consegna alle stampe la sua *Estetica del brutto*⁶, candidandosi come primo autore a dedicare a questo tema un'ampia trattazione sistematica: trattazione che non si esaurisce nell'enunciazione teorica di principi astratti, ma che si configura come una vera e propria fenomenologia del brutto, costellata di esempi tratti dagli ambiti più diversi (fisico, naturale, sociale, morale) e soprattutto dall'arte e dalla letteratura del suo tempo.

Già Hegel aveva rappresentato il punto d'avvio di una riflessione sulla bruttezza artistica che non veniva più concepita come il contrario della bellezza, ma come una delle tante forme che l'arte moderna può e deve assumere. Insieme alla riflessione di Kant sul sublime e sul limite di rappresentabilità di ciò che è brutto queste due teorie hanno influenzato Rosenkranz nella stesura della sua *Estetica del brutto*.

Già a partire dal Settecento la letteratura s'avvia a illustrare la bruttezza della nuova civiltà industriale, ma tuttavia di questa realtà sociale e artistica ci si rende teoricamente consapevoli solamente nel momento in cui essa incontra lo sguardo di una filosofia della storia "forte" come quella hegeliana, in cui il pensiero razionale deve giustificare la realtà anche laddove si presenti ingiustificabile. In queste giustificazioni assume una valenza fondamentale il ruolo del negativo, che per Hegel costituisce il "momento vitale" e fondante del processo dialettico, così come analogo è per Rosenkranz il ruolo del brutto nei confronti del bello.

2. Cfr. Eco, U., *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano, 2007

3. Cfr. *Ibidem*

4. Cfr. Eco, U., *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano, 2007

5. F. Schlegel, *Sullo studio della poesia greca*, a cura di A. Lavagetto, con un saggio di G. Baioni, Guida, Napoli 1988, p. 132

6. Cfr. Rosenkranz, K., *Estetica del brutto*, il Mulino, Bologna, 1984

Al brutto, infatti, viene rivendicato un certo spazio, variabile a seconda delle arti, a patto però che esso sia reso funzionale a esiti "belli" o comunque inscrivibili nelle consuete categorie estetiche (il sublime, il tragico e il comico).

Il concetto di bello e la sua definizione vengono messe in discussione e al brutto viene riconosciuto un significato estetico. Da questo momento in poi nelle varie definizioni di brutto verrà sottolineata la sua forte pregnanza significativa. Nonostante tutti gli sforzi il brutto viene ancora interpretato come un concetto inseparabile dall'idea di bello: questo lo contiene costantemente nel suo sviluppo, dato che nel descrivere le determinazioni positive del bello, ogni estetica è costretta a toccare, in qualche modo, anche quelle negative del brutto. Inoltre il brutto essendo un concetto relativo, è comprensibile solo in rapporto ad un'altro concetto: il bello.

IL BELLO RIMANE QUINDI IL PRESUPPOSTO POSITIVO DEL BRUTTO.

Il concetto di bello però non ha bisogno del contrasto con il brutto per essere considerato bello, ma il brutto va inteso come un pericolo che lo minaccia internamente, come una contraddizione che per sua natura ha in se stesso. Al contrario il brutto è possibile solo per la sua relazione al bello, nella quale trova la sua misura. Il brutto, in quanto negazione del bello, ne condivide l'elemento sensibile, ed è per tale motivo che esso verrà ancora trattato secondo le leggi generali che regolano il bello le quali vengono turbate dalla sua presenza. Come il male e il peccato si oppongono al bene, il brutto si oppone al bello. Il bello, come il bene, vanno intesi come un assoluto, mentre il brutto, come il male, sono un relativo.

Rosenkrantz riprende l'idea tradizionale che il brutto sia il contrario del bello, una sorta di possibile errore che il bello contiene in sé. Ma è nel momento in cui passa dalle definizioni astratte alle varie incarnazioni di brutto che si può intravedere una certa autonomia del brutto, che lo tramuta in qualcosa di più ricco e complesso di una semplice negazione della bellezza.

Rosenkrantz analizza svariate tipologie di brutto: il brutto di natura, il brutto spirituale, il brutto nell'arte, l'assenza di forma, la asimmetria, la disarmonia e la deformazione, ed afferma:

"Il brutto non è solo la negazione del bello, ma un valore a sé stante, con le proprie sfumature e i propri universi di senso. La natura stessa reca i segni della bruttezza e dell'imperfezione: il movimento dei pianeti ellittico, la corteccia degli alberi sconnessa e la sua superficie non calcolabile con precisione matematica."

Rosenkrantz sarà anche il primo ad affermare la presenza di un'arte brutta, in cui il brutto non solo è qualcosa che l'arte non deve escludere, ma è qualcosa di cui l'arte e la bellezza hanno bisogno: un'opera d'arte è tanto più bella quanto più grande è la quantità di negativo, di brutto, che ha dovuto vincere.

Se l'arte resta pacificata, se l'arte non si scontra coi grandi problemi che sono inafferrabili, ma che rappresentano il male del mondo, le patologie della realtà, quest'arte non avrà nessuna possibilità di grandezza. Per Rosenkrantz quindi il brutto risiede nella natura stessa dell'Idea, che lasciando libera la sua manifestazione, lascia spazio al negativo. Ecco come il concetto di brutto abbia raggiunto la pregnanza di significato.

2.2. Natura: il difetto nella perfezione

L'idea di imperfetto e di brutto in natura vengono teorizzate e concepite durante l'età moderna quando si scopre che la bellezza non ha più a che vedere con ciò che è misurabile. Lo smisurato e l'incommensurabile e l'idea di perfezione vengono capovolte dalla scoperta di Keplero, dove il movimento dei pianeti si presentava come un movimento ellittico e non circolare, un difetto della perfezione. In questo periodo il brutto comincia a essere recepito come qualcosa che esiste in natura. Le esplorazioni geografiche dimostrano l'esistenza di una quantità di animali mai visti, oppure bellissimi ma velenosi. Si diffonde l'idea che la creazione sia qualcosa di misterioso, che possa mescolare il bene e il male insieme.

Già a fine Ottocento per il filosofo Rosenkrantz⁸, in natura il brutto può arrivare ad assumere svariate forme.

Nelle sue teorie la libertà del processo naturale e il suo divenire rendono possibile l'eccesso, la dismisura, la distruzione della sua forma, tendendo al brutto.

Le forme geometriche risultano belle per la simmetria dei loro rapporti e per la loro semplicità ma solo se pensate concettualmente.

Una volta concretizzate le forme perfette appaiono solo in determinate formazioni naturali nei cristalli, piante ed animali. Il corso della natura passa dalla rigidità delle linee rette a superfici fluide e curve e in questi passaggi non è possibile mantenere la perfezione canonicamente intesa.

7. K. Rosenkrantz, *Estetica del brutto*, il Mulino, Bologna, 1984, p.51

8. Cfr. Rosenkrantz, K., *Estetica del brutto*, il Mulino, Bologna, 1984



Intonaco segnato dal tempo

2010

NELLA NATURA LA MASSA NON NASCE NECESSARIAMENTE BELLA, COSÌ COME IL NOSTRO PIANETA SI APPIATTISCE AI POLI ED È RIGONFIO ALL'EQUATORE, ANCHE TUTTA LA SUA SUPERFICIE È DISUGUALE E DISOMOGENEA.

I processi dinamici della natura non possono essere considerati né belli, né brutti, dato che la forma in essi non giunge ad espressività, invece i loro risultati vengono considerati belli come il segno lasciato da un lampo nel cielo, la scintilla o le variazioni cromatiche nei processi chimici.

In natura la simmetria e l'armonia della forma, si visualizzano dalle semplici formazioni cristalline, attraverso il conflitto di linea curva e retta del regno vegetale, fino alle diverse conformazioni del mondo animale. Un processo che implica una infinita metamorfosi e gradazione di tono cromatico.

Una metamorfosi che ci affascina e ci ricorda che nulla è stabile in natura.

La superficie terrestre ha le forme più varie, molto spesso indefinibili. I monti possono avere un bell'aspetto se hanno linee pure e dolci, o un aspetto sublime se si stagliano all'orizzonte come faraglioni e muraglie o persino un brutto aspetto se mostrano crepacci desertici senza nessun tipo di ordine.

Se si pensa invece al ciclo di vita delle piante ed al loro aspetto, queste vengono quasi sempre immaginate come belle, solo quelle velenose, secondo una teologia antica, dovrebbero essere considerate brutte, ma di fatto sono proprio quelle che ci offrono una sovrabbondanza di colori forti e forme leggiadre.

La libertà di formazione della vita, con i suoi imprevisti ed errori introduce la possibilità del brutto.

Le piante infatti durante la crescita possono soffocare l'una con l'altra e deformarsi fino ad imbruttirsi. Possono degenerare anche per un processo interno, come una malattia, che storpia la forma e il colore in modo arbitrario generando tumori ed escrescenze, essiccandosi, intristendo. Queste anomalie ad alcuni possono apparire brutte perché associabili alla malattia, al male, ma esteticamente generano delle forme imprevedibili e dalle colorazioni forti che invece rivestono la pianta di un'aura magica.

Anche i fattori esterni alle piante come la violenza che le può essere arrecata dalla tempesta, dall'acqua, dall'afa, da uomini o animali può all'occhio umano generare sia bellezza che bruttezza. Può raccontare la storia del luogo, può parlare del tempo, della forza della natura, ma può anche ricordarci l'avvenimento di una disgrazia.

Le trasformazioni normali della metamorfosi della pianta, come il passaggio da gemma a fiore, da fiore a frutto, sono processi che da sempre vengono inseriti all'interno della categoria di bello. Ci ricordano il passare delle stagioni, il ciclo della vita. Nascono sensazioni piacevoli quando la clorofilla si attenua dalle foglie e le lascia tingere di rosso, marrone e giallo, o quando le spighe appassendo si colorano d'oro.

Nel mondo animale invece la possibilità della affermazione del brutto supera quella che si poteva trovare nell'ambito vegetale, questo perché la vita nel mondo animale cresce all'infinito ed è più energica ed egoista.

La natura parte dal principio di proteggere la vita e la specie e si comporta con indifferenza verso la bellezza e verso l'individuo.

Per questo motivo la natura produce anche animali brutti nella loro forma costitutiva, oltre ad animali che a causa di vecchiaia, mutilazione o malattia diventano brutti con il tempo.

Quando i cristalli vengono impediti nel loro processo di formazione, possono avere uno sviluppo empirico ed imperfetto, ma nel loro concetto resta sempre l'idea della bellezza della forma stereometrica. Le piante possono essere mutilate, appassire dall'interno, deformarsi, ma nel loro concetto di esseri mutevoli sono belle. Nell'animale invece si producono forme spontaneamente brutte, presenti soprattutto nei punti di passaggio tra i regni animali, questo è dovuto al fatto che la natura tende ad incorporare l'animale all'interno di determinate zone e forme del suolo ed è costretta a variare all'infinito lo stesso tipo.

Di solito quando si parla di bellezza o bruttezza della natura non si pensa mai a tutti questi casi particolari appena esposti ma si guarda un paesaggio che racchiude in sé tutte le forme naturali.

Ma un paesaggio può essere inteso come monotono, quando predomina solo un elemento naturale, contrastante, quando due forme si contrappongono uno all'altra, o armonico, quando un'opposizione si risolve in una unità superiore. Queste tre forme fondamentali variano in base al mutare del giorno, delle stagioni in una infinità di fasi e possono assumere indipendentemente una forma intesa come bella o brutta.

Potremmo quindi concludere che la natura mescola in sé bello e brutto secondo il concetto di indeterminazione.

2.3. Imprecisioni artistiche

Se recare alla luce il bello è compito dell'arte, come è possibile che l'arte porti alla luce il brutto? Come può il brutto diventare bello?

In quanto espressione dell'idea che si manifesta sensibilmente, il bello è in sé assoluto e non ha bisogno di un appiglio fuori di sé, di un rafforzamento mediante il suo opposto. Non diventa più bello mediante il brutto. La presenza del brutto di fianco al bello non può elevare il bello in quanto tale, ma solo lo stimola a guastarlo, dato che di fronte al brutto sentiamo in modo più vivido l'eccellenza del bello.

Molti pittori hanno dipinto accanto a Danae, figura mitologica greca dall'estrema bellezza, una vecchia grinzosa e dal mento a punta, per elevare ancora di più la bellezza della donna.

Ma ciò che è semplicemente bello e sublime fa piuttosto desiderare la sua incondizionata ed esclusiva presenza. Il brutto di fianco al bello diventa così quasi un'elemento di contrasto e di disturbo.

Per quanto i Greci vivessero nell'ideale, anche essi hanno avuto i Ciclopi, i Satiri, le Arpie e le Chimere, hanno mostrato i crimini orrendi, la follia, la malattia e i

vizi, ma è solo con la religione cristiana (che insegna a riconoscere il male alla radice e a superarlo dal fondamento) che il brutto è stato introdotto a pieno titolo nel mondo dell'arte.

Il brutto, secondo ciò che afferma Umberto Eco in *Storia della bruttezza*⁹, viene sempre raffigurato in combinazione con il bello permettendo al brutto di svolgere la funzione del tragico e del comico.

L'arte offre il brutto in tutta l'asprezza del suo disordine, ma con la stessa idealità con cui tratta anche il bello: mostra la natura secondaria del brutto ricordando che esso in origine non ha esistenza per se stesso, ma solo nel bello e dal bello come sua negazione.

Si assiste quindi ad uno spostamento di attenzione tra godimento estetico provocato da ciò che è bello a ciò che è sgradevole. Nelle opere d'arte iniziano molto spesso ad essere ostentate intenzionalmente alcune imperfezioni o irregolarità o deformità, che non rivestono altra funzione se non quella di fare in modo che l'imitazione si attenga il più possibile fedelmente al modello della realtà.

L'arte per manifestare l'idea nella sua totalità, e la comprensione intera del mondo, non può non raffigurare il brutto e il brutto non è solamente opposizione al bello, diventa a pieno titolo oggetto di riflessione estetica.

Viene considerato positivo di per sé, soprattutto se suscita in noi sentimenti gradevoli (che possono anche essere causati dalla contemplazione di qualcosa di sgradevole) o viene messo in relazione con il sublime.

Dalla seconda metà del Settecento fino ai giorni nostri, il brutto non si è posto solo come un problema di ciò che non è riuscito da un punto di vista artistico, ma ha coinvolto anche i contenuti e il piacere che si trae dalla loro rappresentazione. Da mero disvalore estetico, il brutto ha con il tempo acquisito consistenza ontologica.

IL BRUTTO SI FA ESPRESSIVO, E SI TRAMUTA IN VALORE ESTETICO POSITIVO, CONTRO UN BELLO CHE NELL'ARMONIA DELLE SUE FORME E DEI SUOI COLORI, NELL'EQUILIBRIO DELL'APPARENZA SI FA SUPERFICIALE CONCILIAZIONE E NON PERMETTE DI GUARDARE IN FACCIA LE COSE.

Con le avanguardie vi è una completa rottura.

Il brutto diventa ricco di significato, diventa la materia fondamentale di ricerca. Queste non volevano realizzare alcuna armonia, perseguivano la rottura di ogni ordine e di ogni schema percettivo istituzionalizzato: ricercavano nuove forme di conoscenza capaci di penetrare sia nei recessi dell'inconscio, che in quelli della materia allo stato brado.

All'interno dei manifesti futuristi si elogiano valori nuovi: la velocità, la guerra, lo schiaffo e il pugno e ci si propone di fare coraggiosamente il brutto. Nasce un brutto di provocazione, un brutto anti-grazioso. Un brutto che esalta in difetto e lo porta ad assumere il valore di arte.

9. Cfr. Eco, U., *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano, 2007

Volti ripugnanti e sfatti, che esprimono squallore e corruzione saranno invece le tematiche affrontate dall'Espressionismo astratto, mentre il cubismo focalizzerà le sue energie nella decostruzione delle forme, cercando sorgenti di ispirazione nelle arti extraeuropee e nelle maschere africane che l'opinione corrente considerava mostruose e repellenti.

Nel movimento Dada, invece, il richiamo alla bruttezza si concettualizza attraverso la visualizzazione del grottesco, la nascita del ready-made sovverte tutti i canoni precedenti e innalza ad opera d'arte qualsiasi oggetto, persino un'orinatoio considerabile sconveniente.

L'artista surrealista è invece richiamato a riprodurre situazioni oniriche che aprono spiragli sull'inconscio, dove la natura viene trasfigurata per dare via libera a situazioni inquietanti.

Nello stesso periodo prevale anche un gusto anarchico per l'insostenibile dove il brutto viene interpretato come disgustoso orrido e mostruoso, con artisti quali Bunuel, Dalì, Bataille.

Ciò che invece risulta più interessante e da approfondire è il discorso materico nato con l'informale.

L'informale rivaluterà ciò che fino ad allora era stato considerato irrappresentabile, le pieghe della materia, le muffe, la polvere e il fango.

La comparsa dell'elemento materico non è episodica ma sistematica, tale da imprimere una mutazione al segno creativo. Alla materia pittorica vengono aggiunte materie extra-pittoriche che non amalgamandosi con gli impasti, dialogano con essi. Con l'informale l'attenzione si sposta alla materia inerte che viene ora considerata viva.

Poco dopo il Neorealismo riscoprirà i detriti del mondo industriale e gli oggetti distrutti, ri-assemblati in nuove forme. Lo scarto, la polvere, il rotto, il rovinato, il deteriorato diventano i concetti predominanti.

Adorno, nella sua *Teoria Estetica*, afferma che *"l'arte deve fare ciò che è bandito come brutto, non più per integrarlo, per mitigarlo o per fargli accettare di esistere ricorrendo all'umorismo (...) bensì per denunciare, nel brutto, il mondo che lo crea e lo riproduce secondo la propria immagine (...) L'arte accusa il dominio (...) e rende testimonianza per ciò che da quel dominio è rimosso e rinnegato."*¹⁰

Le opere che avevano orripilato i padri vengono ora riconosciute dai figli come artisticamente belle.

Il brutto dell'avanguardia è stato accettato come nuovo modello di bellezza, dando origine ad un nuovo circuito mercantile.

Noi moderni vediamo nella Venere di Milo una splendida opera d'arte, ma i Greci che produssero quell'opera, probabilmente vedevano in essa in primo luogo una rappresentazione di Venere. Infatti per loro non è l'opera d'arte ma è

10. U. Eco, *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano, 2007, p.379

Venere ad essere bella.

Al contrario, se un moderno dovesse rispondere alla domanda: "In che cosa vediamo la bellezza nell'opera d'arte o in Venere?", risponderebbe: "Nell'opera d'arte". È l'arte che è bella.

La bellezza per i Greci era perfezione, bene, virtù e aveva una realtà autonoma, come una realtà autonoma aveva il brutto, che era anche il male, l'imperfezione. La bellezza avrebbe potuto rimanere tranquillamente bellezza, anche se non ci fosse stato nessuno che avesse conosciuto l'arte di catturarla e di scolpirla sul marmo. Per noi moderni la bellezza non esiste in sé, come una divinità. Il luogo naturale della bellezza è l'arte. L'arte moderna ha privato il bello e il brutto della possibilità di esistere per se stessi. Le avanguardie artistiche, per esempio, possono spostare i confini del gusto.

Ecco come un *secchio di spazzatura*¹¹ può entrare a fare parte del mondo dell'arte.

Una caratteristica dell'arte contemporanea è quella di mischiare insieme il bello e il brutto. Il concetto di bello sta cambiando anche in questo momento come è necessariamente, cambiato, mutato nel corso del tempo.

Ciò che hanno mostrato l'Ottocento e il Novecento è che la tensione verso il bello e verso la perfezione si possono anche tramutare in disvalore.

Nell'Ottocento ci si incomincia a rendere conto di quante dimensioni di bruttezza vi siano all'interno di ciò che ci piace.

La bruttezza scende nelle strade, diventa moda, diventa pubblicità e l'uomo è così costretto a confrontarsi con queste dimensioni. Vi è una grande complessità e negatività nel bello.

Il brutto in realtà è nato, perché per molto tempo ha dominato, anche all'interno dell'estetica, un'idea statica ed astratta di bello, riferita a criteri dogmatici e normativi: armonia, proporzione, perfezione, una forma che non avesse sbavature. Il contrario di questa forma perfetta, priva di sbavature, era brutto ed era un disvalore. Ciò che invece il Novecento ha insegnato è proprio di uscire da questa gabbia della bellezza che ci impedisce di vedere, quanto nel non formato, nell'informe, in ciò che è aperto, che non ha una dimensione predeterminata, quanto in questi oggetti vi sia di bello.

Ovviamente è difficile dimenticare la tradizione del nostro linguaggio che distingue in maniera così netta ciò che è bello e ciò che è brutto.

Quello che si potrebbe dire è che il vero brutto è il kitsch, cioè quello che non ci dice proprio nulla, quello che è il cattivo gusto, che è ripetizione, contraffazione, accademismo. Se oggi ci fosse un artista che rifacesse all'identico modo la Venere di Milo, questo oggetto sarebbe forse da considerare brutto, anche se le forme della Venere di Milo sono belle. Diventerebbe un oggetto puramente insignificante, non ci comunicherebbe più nulla, già visto, già passato all'interno delle nostre coscienze.

11. Cfr. Rampiconi, M. C., *Imperfezione. Il fascino discreto delle cose storte*, Castelvocchi, Roma, 2005



Nel nostro secolo è sempre più difficile capire quali siano i valori della società e dunque è sempre più difficile riuscire ad esprimerli nell'arte contemporanea. Forse gli artisti oggi vivono proprio questo momento di crisi, cioè non riescono ad individuare quelli che sono i sentimenti, le emozioni, i contenuti di verità, che vi sono all'interno della società, della cultura e della storia.

Un tempo l'arte si rivolgeva molto più ai sentimenti formali, cioè legati alla forma mentre adesso l'arte è diventata concettuale. Non vi è più un riferimento diretto alla forma, ma invece un'evidente riferimento a concetti, e a pensieri. L'arte si è sicuramente avvicinata al pensiero filosofico, all'interno del nostro secolo. Difficile è quindi dire "Mi piace" di fronte alla merda d'artista perché il senso proprio del problema del piacere non sussiste.

Il brutto mischiandosi al tema della decadenza, della mortalità, della riproducibilità dell'opera d'arte e delle avanguardie, ha perduto la propria identità e la propria capacità di catalizzatore di istanze univoche. Dopo essere entrato nell'ambito dell'estetica ed essersi imposto in tutte le forme di rappresentazione, ha assunto tratti assai diversificati come grottesco, il disgustoso, il materico, lo scarto, il non finito, il transitorio, l'effimero, l'eccitante e lo shockante fino a presentarsi ai giorni nostri come un concetto estetico complesso e ricco di significati plurimi.

2.4. In bilico: come spostare il limite

Ogni epoca ha avuto i suoi canoni.

La bellezza maschile e femminile, per esempio, è cambiata nel corso del tempo. La bellezza esiste perché in tutte le epoche ne parliamo ma ciò che non esiste è un'unica definizione di bellezza.

Bellezza è tutto ciò che risveglia in noi un'idea di qualità, di piacere e di pensiero.

NON ESISTE UN CANONE CLASSICO O CLASSICISTICO PER LA BELLEZZA. QUESTO SAREBBE IMPOSSIBILE E PORTEREBBE A FAR PERDURARE QUALCOSA CHE IN REALTÀ MUTA, COME MUTIAMO NOI, COME MUTA TUTTO CIÒ CHE VEDIAMO INTORNO A NOI.

Secondo Gillo Dorfles¹², se consideriamo il bello e il brutto sensazioni puramente soggettive, non troviamo l'oggetto nel suo valore estetico intrinseco, e in questo modo la bellezza esisterà soltanto nell'individuo che vede l'oggetto o l'opera d'arte.

Il bello e il brutto esistono grazie alle sensazioni originarie, sentimenti sogget-

tivi che essi stessi generano. Quando noi parliamo di bello e di brutto, partiamo da un piacere o da un dispiacere soggettivo. Quando si parla di bello e brutto vi è sempre un'ineliminabile momento soggettivo da fare dialogare con l'opera, bella o brutta che sia, a seconda proprio del nostro giudizio. Il bello e il brutto diventano categorie inseparabili dal gusto.

Soltanto dal nostro autentico sentire viene fuori ciò che noi realmente siamo. Questo è il sentimento in autentico, di bello e di brutto, che non ha nulla a che vedere con l'autenticità del bello e del brutto del nostro sentire. Il soggettivismo è una componente fondamentale per l'analisi di ciò che possa essere definito bello o brutto.

Ciò che ci emoziona di un'opera d'arte può essere semplicemente quello che ricordiamo, come qualche cosa della nostra vita, del nostro passato o del nostro presente. E'oggettivo invece qualche cosa che ci comunica, al di là della nostra sfera di sentimenti soggettivi, cioè qualche cosa che possiamo comunicare agli altri senza farne perdere la verità all'oggetto. Le opere d'arte sono oggettive, ma sono anche oggetti che sono qui per noi e che si tramutano realmente in oggetti quando tutti noi leggiamo qualcosa in essi. Non c'è uomo che possa convincere altro uomo ad amare qualcos'altro. Soltanto quando tutti si rendono conto di amarlo, allora diventa un elemento oggettivo all'interno della soggettività del giudizio.

I concetti di bello e brutto sono sicuramente plasmati dalla società e dal tempo nel quale vengono percepiti. Sono soggettivi e intra-soggettivi se analizzati nello specifico, ma allo stesso modo si rifanno a categorie imposte dalla società, dai media, dalla pubblicità.

Vi è anche da sottolineare che nell'ambito del bello convenzionale, della moda, è pieno di fenomeni che, giudicati dall'idea del bello, non possono che essere definiti brutti, e tuttavia valgono contemporaneamente per belli. Non perché lo siano di per sé, ma solo perché lo spirito di un'epoca trova proprio in queste forme l'espressione adeguata del suo carattere specifico e si abitua ad esse. Mode del passato recente, di regola vengono considerate brutte, dato che il mutamento di sensibilità può svilupparsi solo per opposizioni.

L'idea di bellezza e bruttezza si modifica in base alle varie culture e alle loro tradizioni.

Ad un occidentale una maschera africana potrebbe apparire orripilante, mentre per il nativo potrebbe rappresentare un'entità benevola. L'immagine di Cristo flagellato ad un cristiano genera sentimento di commozione mentre ad una qualsiasi persona di religione extra-erupea, potrebbe semplicemente apparire sgradevole.

Così come i ciclopi, che hanno un solo occhio si stupiscono di chi ne ha due, allo stesso modo l'ideale di bellezza di un cinese è sicuramente diverso rispetto a quella di un europeo.

Le opere d'arte raffiguranti gli dei orientali, possono apparirci mostruose e la loro musica detestabile ed incomprensibile, ma allo stesso modo per questi popoli le nostre raffigurazioni e musiche possono sembrare insignificanti o persino brutte.

12. Cfr. Dorfles, G., *Elogio della disarmonia*, Arte e vita tra logico e mitico, Skira Editore, Milano, 1986

Insistere nell'affermare che un tipo di volto è brutto perché si discosta da quello della Venere di Milo, significa guardarlo in modo erroneo. E' strano che ci infastidiscano le persone che ci appaiono in maniera diversa, dovremmo essere invece urtati dalle troppe somiglianze.

In certe parti del mondo il nostro ideale di brutto non ha avuto alcuna influenza. Basta guardare i draghi cinesi o le divinità giapponesi per renderci conto quanto gli orientali ignorino l'idea di una convenzionale regolarità del volto e del corpo, e quanto ardito e appassionato sia il piacere che traggono dalla bellezza effettiva, dagli occhi strabuzzanti, dalle grinfie estese, dalle bocche spalancate, dalle spire attorte.

Già nel Medioevo gli uomini si distaccarono dal canone della bellezza greca ed elevarono al cielo, in atto di adorazione, grandi torri che sembravano rinvivarsi di demoni e di scimmie danzanti.

Non esistono quindi oggi dei canoni prestabiliti per dire cos'è bello e cos'è brutto ed è impossibile tracciare una linea di separazione tra questi due concetti. Il brutto può avere in sé tanta bellezza.

2.5. Nuove categorie estetiche

2.5.1. Imperfezione e difetto

Forse è proprio a causa di una perfezione che diventa a poco a poco raggiungibile che scatta la voglia impreveduta di particolari esteticamente scorretti, di situazioni che deviano dalle norme sociali ed etiche e di errori calcolati. Ci si chiede come mai ed in che modo si sia giunti alla accettazione del difetto e persino al bisogno di rappresentarlo.

In quale misura il difetto fisico, esecutivo e morale, soppiantano il bello e il buono comunemente intesi?

La spiegazione a questi quesiti si può ritrovare nell'idea che il difetto venendo sperimentato quotidianamente nelle interazioni sociali e nelle occorrenze essenziali, affascina ed acquista significato, facendo apparire le cose come sono e non come dovrebbero essere.

Esiste quindi un rapporto tra Imperfezione e Realtà: la rappresentazione dei difetti fisici, (come nei, macchie, malformazioni), degli errori commessi dagli individui nella vita quotidiana, dei comportamenti scorretti, mirerebbe alla valorizzazione del Vero Naturale.

La rappresentazione e l'esaltazione dei particolari esteticamente scorretti si pongono come attività discorsive e funzionali alla valorizzazione dell'Autenticità. Allo stesso modo la perfezione esecutiva, quindi la capacità di svolgere un compito e di comportarsi nel pieno rispetto delle regole sociali e morali, è qualcosa di raggiungibile, ma di per sé non appartiene all'essere

umano, che sperimenta di continuo l'imperfezione nel corso della propria esistenza.

Errare humanum est: l'imperfezione è propria dell'attività dell'Uomo, del suo esistere e in quanto tale deve essere valorizzata, perché più reale della perfezione assoluta.

La Realtà diventa dunque un valore in sé, sempre più desiderabile, e ne sono testimonianza le offerte mediatiche attuali che propongono reality show e fiction ispirate alla vita vera.

L'imperfezione è naturale e la Realtà diventa il fine ultimo nella rappresentazione dei difetti. Difettoso non significa Bello, ma neanche propriamente Brutto: il suo valore deve essere ricercato altrove, e nello specifico nell'effetto di Verità che esso sottende. Difetto è Verità.

"Cercare la reale Bellezza o la Bruttezza reale è una ricerca infruttuosa, quanto pretendere di stabilire quel che è realmente dolce o amaro."¹³

Secondo Rosenkranz, filosofo tedesco del 1800, molto spesso si è assunta l'identità del concetto di perfezione col concetto di bello. Ma perfezione è un concetto che non è direttamente connesso a quello di bellezza. Un animale organizzato in modo perfetto come l'individuo vivente non per forza deve essere bello. Un concetto scorretto o un errore nel pensiero non appartengono alla categoria dell'estetico.

Il concetto di imperfetto è relativo, dipende sempre dal metro che si assume per valutarlo.

"La foglia è imperfetta rispetto al fiore, il fiore rispetto al frutto: e certamente è così che si valuta il fiore in base al frutto assunto come esistenza normale della pianta. Dal punto di vista estetico il fiore, imperfetto in senso botanico, sta più in alto del frutto."¹⁴

Ciò che deve essere sottolineato è che l'estetica dell'imperfezione non è un fenomeno puramente contemporaneo.

Questa esiste da quando esiste l'Arte in tutte le sue declinazioni espressive e semantiche.

Se è vero che l'estetica è la disciplina filosofica che si occupa del Bello e dell'Arte, è pure evidente che la Bellezza e le Belle Arti si siano dovute confrontare con i paralleli ed opposti concetti di Brutto e Difforme, di arte di massa e non-arte. Non si può certo affermare che il Bello sia morto e abbia lasciato spazio ad un Brutto trasgressivo che abbia preso il sopravvento solo in questa epoca.

Come è possibile verificare sul testo Storia dell'estetica di Sergio Givone¹⁵, la riflessione sul Bello ha attraversato tutte le epoche della cultura umana: in alcuni

13. Rampiconi, M. C., *Imperfezione. Il fascino discreto delle cose storte*, Castelvecchi, Roma, 2005, p. 103

14. K. Rosenkranz, *Estetica del brutto*, il Mulino, Bologna, 1984, p.54

15. Cfr. Givone, S., *Storia dell'estetica*, Editori Laterza, Bari, 2001

momenti ha avuto il sopravvento il Bello, in altri il Brutto, poi il Sublime, poi il Trasgressivo, in una sorta di percorso intellettuale ciclico ed elicoidale. L'opera che ha più valore nella nostra analisi sarà ovviamente quella che viene considerata imperfetta, problematica, quella che ci costringe a guardare con occhi nuovi la realtà.

Il significato da attribuire al termine di difetto è quello di un'elemento, un particolare che, collocato in un tutto uniforme e inizialmente armonico, finisce per capovolgere il punto di osservazione costringendo a rivedere tutto sotto nuova luce.

Il bello è noioso, mentre il brutto, possedendo tanti volti e tante possibilità di esprimersi, è molto più divertente e molto più vicino a quello che noi davvero proviamo e sentiamo ogni giorno.

Ciò che è sgraziato, che è sformato e deformato, che non ha armonia, può avere in sé una tale ricchezza di pensiero, di sentimenti, può suscitare in noi una così grande capacità di riconoscimento, da non essere più considerato brutto, ma da diventare bellissimo.

Forse è proprio nelle sue forme non armoniche e sgraziate che risiedono le potenzialità del bello.

Il difetto con i suoi contenuti di verità e devianza è privo dell'urgenza di completezza e di costrizione alla conformità di cui è schiava la perfezione.

Difettoso non significa bello, ma neanche propriamente brutto: il suo valore è da ricercarsi altrove e più precisamente nell'effetto di verità che sottende.

Il difetto è anti-classicista: perché differenzia una creazione, un artefatto, un'occorrenza comunicativa da tutte le altre, perché non potrà mai eguagliare se stesso o essere riprodotto in serie, perché è unico e distintivo, non segue mai un modello prestabilito.

Lungi dal presentarsi come un fenomeno isolato o come trend comunicativo passeggero, la comunicazione delle imperfezioni e dei difetti appare un'attività intenzionalmente programmata; la ricerca dei difetti e di altri elementi anomali, la creazione di imperfezioni e la loro valorizzazione sembrano essere diventate vere e proprie costanti espressive non solo in ambito pubblicitario ma anche in altri ambiti quali moda, arte, design ed architettura.

Diverse sono le logiche che animano la ricerca, diversi gli obiettivi che vengono assegnati alla sua messa in scena, un dato, tuttavia, appare incontrovertibile: esiste un gusto per il difetto che può essere considerato trasversale.

Annoati da un bello e una perfezione inflazionate, i creativi vengono stimolati dalla creazione di una combinazione di una bellezza meno perfetta e scontata e da un brutto che, sdrammatizzato e rivalutato riesce a coinvolgere lo spettatore.

Ciò che resta contraddittorio è che pur vivendo nell'epoca della perfezione (dove la chirurgia estetica rimodella i corpi difettosi, la progettazione delle auto è sempre più attenta alla sicurezza) sia proprio l'irregolarità ad attrarre il consumatore. Gli abiti e gli accessori presentati dagli stilisti nelle collezioni di inizio millennio risultano improntati in vario modo all'irregolarità.

L'asimmetria caratterizza questo tipo di tendenza. Maniche una lunga ed una corta, scarpe dai colori invertiti, allacciature diverse, jeans strappati ad hoc, ef-

fetti usati, geometrie complicate. Ciò che è chiaro che l'imperfezioni e i difetti sono attuali e diventano l'espressione di un millennio, il nostro, pieno di contrasti e contraddizioni.

L'estetica contemporanea è attratta da esperienze insolite e perturbanti, da fenomeni ambivalenti ed eccessivi. La riflessione sulla bellezza e bruttezza passa in secondo piano dato che ormai da tempo è risaputo che il bello può essere brutto ma soprattutto che il brutto può essere bellissimo.

DEFORMITÀ, ASIMMETRIA, DISARMONIA, IMPERFEZIONE, SONO CONCETTI CHE DIVENTANO DEI VERI VALORI.

Il brutto diventa principio estetico, un principio estetico che fa capo a quella significatività da sempre contrapposta all'insignificanza. Potrà anche essere brutto ma allo stesso tempo, ci stimola e ci affascina: il dettaglio brutto attira la nostra attenzione.

Il concetto di imperfetto viene ampiamente riconosciuto da Marco Aurelio nel II secolo d.C. (*Colloqui con se stesso*, III, 2) che riconosce come le screpolature sulla crosta del pane, contribuiscano alla gradevolezza del tutto.

"Si cuoce il pane: qua e là quel pane si screpola. Ebbene, si formano certe screpolature in modo tale che non ha nulla a vedere con l'arte del fornaio; ma in un certo senso vanno benissimo e soprattutto stimolano intensamente il desiderio del cibo. Allo stesso modo anche i fichi, quando sono molto maturi si spaccano. Del resto guardiamo le olive giunte a maturità completa: proprio quell'aspetto così prossimo a corruzione aggiunge al frutto particolare bellezza. Del resto le spighe quando si chinano a terra; la fiera espressione dei leoni: la schiuma che scorre dalla bocca dei cinghiali ed esempi senza numero ancora che, se considerati in se stessi, sono remoti da bellezza, ma comunque per il fatto di perseguire un ordine di natura, aggiungono a quello ornamento e diletto. Avviene dunque che, se qualcuno ha simpatia e comprensione per i fenomeni della natura, troverà che qualunque cosa, anche se accidentale, conseguenza d'altri eventi; ebbene, anche questa cosa si compie con un ritmo di grazia a lei proprio."¹⁶

Anche l'architetto Rem Koolhaas¹⁷ afferma che oggi il vero lusso non è levigato, ma imperfetto.

Se le superfici lisce, ininterrotte e ripetibili all'infinito della produzione industriale sono la chiave interpretativa di un'estetica popolare – nella sua accezione negativa – quella artistica deve assumere come primo comandamento l'imperfezione, l'immediatezza, lo scarto dalla norma.

E' di lusso il concerto live contro il cd registrato, l'invenzione contro il folklore, il valore aggiunto dell'intelligenza contro il valore aggiunto del prezzo alto,

16. U. Eco, *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano, 2007, p.33

17. Cfr. Mancinelli, A., *Antonio Marras*, Fondazione Pitti Discovery, Venezia, 2009

l'asimmetria contro la simmetria. L'innovazione deve trattenere una traccia di umanità comprensiva persino dell'idea di errore, per mantenersi a livelli che non corrispondano necessariamente a grandi disponibilità economiche, quanto ad attitudini mentali ed emotive che privilegiano il cuore sulla ragione, l'emozione sull'eccessiva razionalità.

Parlare di un'estetica dell'imperfezione e del difetto rispetto ai prodotti culturali contemporanei, è possibile perché abbiamo riconosciuto, un valore estetico agli oggetti della quotidianità e perché l'opposizione tra bello e brutto ha perso la sua tradizionale forza per lasciare il posto all'opposizione tra ciò che è estetico e ciò che è insignificante.

Il difetto viene rappresentato per essere valorizzato in quanto tale, come fonte di piace e di significati per il suo fruitore.

Difetto e disarmonia non solo però sinonimo di disordine. Quest'ultimo è frutto del caso, mentre la prima è sistematicamente ricercata e vuole configurarsi come tendenza formale in grado di assicurare una nuova energia estetica. La bellezza, la simmetria e la regolarità sono principi immobili, che non conferiscono dinamismo di significato e non riescono a suscitare l'interesse dei loro fruitori, i quali viceversa, risulterebbero attratti, dalle esperienze perturbanti, da un sentire differente assicurato dalla presenza di un testo di elementi ispirati alla disarmonia, alla eccentricità e alla difformità.

Il gusto per il difetto non è però da confondere con il cattivo gusto.

Nel design vi è la tendenza ad utilizzare linguaggi caratterizzati da elementi espressivi sgraziati, che rispecchiano il tramonto della classica idea di gusto, kantianamente inteso come capacità di giudizio e valore morale. Il brutto diventa un fertile stimolo ad una creatività che si misura con le disarmonie dell'esistere incrementando l'espressività. Allo stesso modo in architettura si mira alla consacrazione di nuovi paradigmi spaziali che poco o nulla hanno a che fare con le categorie e le idee di ordine, equilibrio e bellezza. Linee disarmoniche e volumi insoliti sono i protagonisti della nostra epoca. Ma nello stesso periodo in cui le pubblicità più trasgressive mostrano, i difetti degli individui fino ad esasperarli, ironizzando anche sugli errori della vita quotidiana, nello stesso armadio in cui troviamo abiti scoloriti e accessori di moda stravaganti, continuiamo anche e continueremo ancora a trovare anche discorsi e valorizzazioni di carattere opposto: pubblicità conformi e tradizionaliste, oggetti di design ispirati alla massima funzionalità, abiti ed accessori classici, forme linee pulite e lineari.

Il gusto per l'imperfezione e la perfezione convivono quindi sullo stesso piano e all'interno di uno stesso contesto. Forme espressive che risultano in competizione tra loro: ordine, simmetria, stabilità si oppongono a disordine, asimmetria e irregolarità.

L'estetica dell'imperfezione però non si pone come un assoluto, come invece pretendeva di essere l'ideale di Bellezza in epoca classica, in cui il brutto non poteva esistere, perché convive con la valorizzazione di occorrenze comunicative improntate alla massima conformità ed ispirate al rispetto dei canoni etico-estetici tradizionali.



Teiera difettata

2.5.2. L'errore e il malfatto

"Chi presume di non sbagliar mai, o si comporta praticamente come se nutrisse tale presunzione, non conosce la storia dell'uomo, o conoscendola, non ha saputo trarne il benché minimo insegnamento.

Poiché codesta storia, sia civile sia scientifica, è tutta una trama di errori di pensiero, di sentimento e di azione, di errori inediti e voluti, di errori individuali e collettivi[...].

Il vero è per sua natura quietivo; l'errore è invece un lievito ricco di fermenti, suscita nello spirito un'inquietudine, un bisogno di tentare e di fare che non s'acquista se non quando è soddisfatto [...]. Esso (l'errore) serve da impalcatura provvisoria all'edificio della verità, da ponte di passaggio alla terra promessa. Ottenuto lo scopo, distruggiamo pure impalcatura e ponte, ma non ci scordiamo i servizi che ci hanno reso."¹⁸

La ricerca si configura come un processo senza fine, teso a rinvenire problemi, a selezionarli, a formulare ipotesi, a costruire prove, a ricercare errori, a fornire nuove prove, in un processo senza fine, alimentato dallo stupore, dallo sguardo spalancato sul mondo, avido di conoscenza.

In questo senso valgono le superbe parole di Einstein:

"Chi non è più in grado di provare né stupore né sorpresa, è per così dire morto; i suoi occhi sono spenti."¹⁹

Lo stupore, tuttavia, è autentico e alimenta davvero il desiderio inesausto di conoscere e ricercare quando riconosce l'energia vitale, la forza edificatrice dell'errore.

La verità, infatti, non è un possesso dato una volta per tutte, bensì è ricerca inquieta, capace di fermentare lo spirito, di vincerne l'inerzia, la pigrizia, l'ottundimento, attraverso l'errore, il procedere per ipotesi e confutazioni, rimettendo continuamente in discussione tutto ciò che abbiamo acquisito.

Non solo, l'errore ricorda continuamente all'uomo il limite di cui è intessuto fin dall'origine e lo esorta a non voler contestare al mondo il suo carattere enigmatico e inquietante; insomma, a riconoscere l'inesauribile, magmatica, disorientante ricchezza della realtà.

L'imperativo conoscitivo ed esistenziale è, dunque, questo: non avere paura dell'errore, perché da esso si originano la tensione al conoscere, il rifiuto di qualunque forma di dogmatismo e, di conseguenza, lo spirito di tolleranza, il riconoscimento della profondità del mondo e della nostra strutturale finitezza. Errore è una parola che fa paura al pubblico, ma si potrebbe dire che l'uomo che non erra non c'è.

L'ERRORE VIENE MOLTO SPESSO CONSIDERATO COME UN VINCOLO MA PUÒ ESSERE ANCHE UNA VALIDA OCCASIONE PER LIBERARCI DAGLI SCHEMI, PER COSTRINGERCI A PRENDERE NUOVE DECISIONI E INTRAPRENDERE NUOVI PERCORSI.

L'errore da sempre inteso come elemento negativo, come qualcosa da non fare, qualcosa da non dire, qualcosa di sbagliato, qualcosa da considerare inferiore e senza valore, qualcosa da gettare via, deve essere invece re-interpretato e caricato di significato.

Martino Gamper, product designer afferma e sottolinea l'importanza dell'errore nei suoi progetti. Questo non può essere mai nascosto e bisognerebbe riuscire ed imparare a convivere. L'errore è un avvenimento naturale, impossibile da eliminare, che ci ricorda di esistere, che ci mette alla prova e ci fa imparare. Durante l'approccio progettuale ma così anche nella vita, l'errore dovrebbe essere visto con una logica positiva piuttosto che negativa. L'errore porta alla scoperta di nuove possibilità, con il suo concetto di serendipity ci permette di sperimentare nell'attesa di uno sbaglio positivo.

L'errore, nell'iniziare un nuovo progetto, diventa parte integrante di quello. Commettere errori e riconoscerli diventa un qualcosa di estremamente importante perché ci permette di aprirci a nuove prospettive e di continuare a sognare.

L'approccio innovativo del designer è stato sfruttato nel progetto A 100 chairs in 100 Days dove per evadere completamente fuori dagli schemi che caratterizzano le sedie prodotte oggi, l'errore della sedia viene messo in luce piuttosto che nascosto. E alla domanda *"Con che errore vorresti essere ricordato?"²⁰*, Martino risponde *"L'errore di aver distrutto duecento sedie per fame cento."²¹*

Un progetto emblematico che affronta un tema ormai decisamente moderno: il ribaltamento del punto di vista, dei canoni estetici in voga, per oltrepassare la soglia e rendere accettabile ciò che prima era considerato inaccettabile.

Progettare oggetti che nel loro processo ammettono l'errore e il difetto è un mezzo per affermare che l'ideale della bellezza del nostro momento storico è quella della realtà quotidiana, con le sue qualità di differenza, le sue contraddizioni, le sue trasgressioni.

L'oggetto errato è quello che, nella produzione standardizzata, ha il coraggio, la forza e la volontà di essere diverso.

L'oggetto errato possiede il valore più grande, gli altri sono solo dei numeri.

Allo stesso modo nella cultura Zen, la tazza da tè perfetta è la meno cara, mentre quella che presenta degli sbagli e delle deformazioni è destinata all'Imperatore.

Il malfatto crea una categoria di oggetti portatrice di segni e, quindi, l'errore diventa sinonimo di qualità.

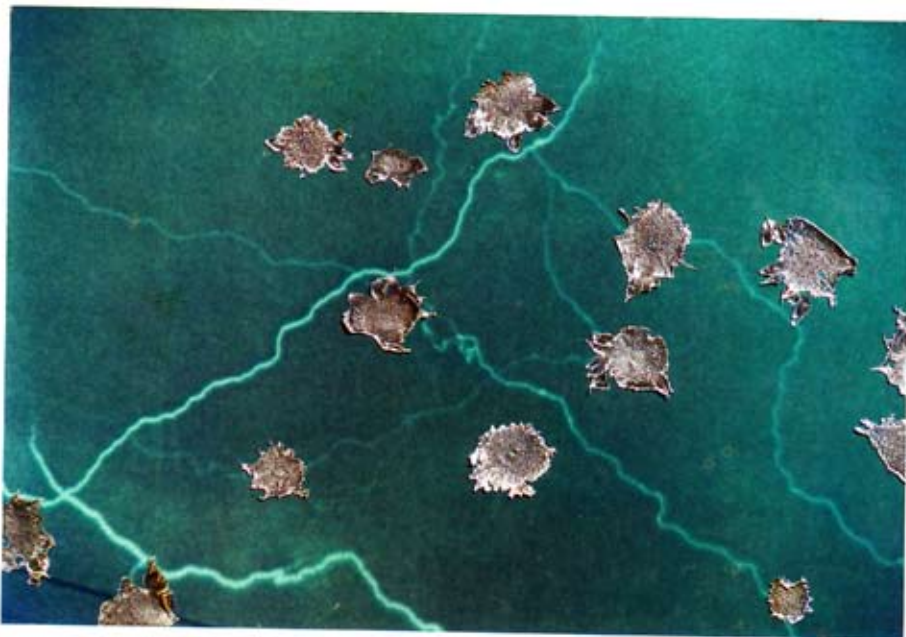
L'errore ha un'altra caratteristica: questo porta a rinominare ed è attraverso il

18. C. Ranzoli, *La bellezza dell'errore*, in "Rivista d'Italia", aprile, 1913, p. 14

19. Greimas, A. J., *Dell'imperfezione*, Sellerio editore, Palermo, 2004, p.32

20. Minuz, M., *Liberi dagli schemi* in "Illywords: Ri-valutare l'errore", n.26, 2009 p.39

21. Cfr. *Ibidem*.



Turbolenza e perturbazione grafica

riconoscimento di un nuovo nome che l'errore si supera, si legittima.

Così come nella vita anche in cucina gli errori vengono accettati fino a poi diventare essi stessi la norma.

Leggenda vuole che un prosciutto mal rifilato da un garzone medioevale sia poi diventato il culatello. Una torta di mele disposta nella teglia al contrario si è poi chiamata nei primi del Novecento Tarte Tatin, in onore della distratta inventrice Stéphanie Tatin. Il biscuit au chocolat fondant di Michel Bras deve il suo cuore fondente alla volta che i tortini di cioccolato vennero ritirati dal forno anzitempo per errore.

Si rinomina per non buttare, per negare o per attuire lo smacco dell'errore.

Si rinomina come atto di apertura mentale al nuovo e al diverso – che per quanto frustrante nel suo accidentale divenire, non va forzatamente iscritto nel sottoinsieme dei disastri totali, ma può rivelarsi altrettanto buono, o persino migliore.

2.5.3. Instabilità e turbolenza

Il caos è un informe primigenio, dal quale si distacca la nostra realtà conosciuta grazie ad un principio di ordine. Il caos non è inteso come vuoto ma come pieno privo di forma e finitezza. Questa connotazione è rimasta invariata fino ad oggi fino a quando con il nome generico di teorie del caos, gli scienziati hanno incominciato a denominare una serie di metodi di analisi che invece danno al caos una diversissima e molto più affascinante formulazione. Caotici sono quei fenomeni fisici che sono regolati da un ordine fisico assai complesso, da una struttura o da una geometria che sovente non segue le leggi matematiche generali, ma norme autonome, talora valide solo per quel determinato fenomeno a cui si applicano.

I casi dei fenomeni caotici sono i più diversi e i più estetici. Un fenomeno caotico può essere interpretato come l'irregolarità della superficie: la buccia di un arancia, la crosta lunare, il sistema di fori del gruviera, una costa frastagliata, un fiocco di neve, la forma di una nuvola.

La geometria tradizionale non è in grado di misurare esattamente un oggetto di questa natura ma è una geometria diversa quella che può spingersi a farlo, la geometria frattale.

Anche il concetto di strutture dissipative si inserisce all'interno di questo discorso: il risultato di queste strutture complesse non è mai univoco ma deve essere rintracciato all'interno di un intervallo di possibilità.

La struttura dissipativa teorizzata da Prigogine²² si presenta come un sistema termodinamicamente aperto che lavora in uno stato lontano dall'equilibrio termodinamico scambiando con l'ambiente energia, materia e/o entropia.

Negli organismi avvengono processi chimici non lineari che conducono ad

22. Cfr. Capra, F., *La rete della vita*, Rizzoli, Milano, 2005

instabilità. Quando una struttura dissipativa raggiunge un punto di instabilità, nella teoria si inserisce un elemento di indeterminazione. Il comportamento del sistema è intrinsecamente imprevedibile e da questo si genereranno spontaneamente nuove strutture di ordine e complessità maggiori. Il carattere radicale della visione di Prigogine è evidenziato dal fatto che nella scienza tradizionale ci si occupava raramente di questi concetti fondamentali, e che sovente si attribuivano a essi connotazioni negative. Lo rivela lo stesso linguaggio usato per esprimerli: non-equilibrio, non-linearità, in-stabilità, in-determinazione. Prigogine ritiene che lo spostamento concettuale richiesto dalla sua teoria non solo sia cruciale per una comprensione scientifica della natura della vita, ma che aiuterà anche ad integrarci più pienamente nella Natura.

Molte delle caratteristiche fondamentali delle strutture dissipative – la sensibilità a piccoli cambiamenti nell'ambiente, la rilevanza della storia precedente nei punti critici di scelta, l'incertezza e l'impossibilità di prevedere il futuro – sono concetti nuovi e rivoluzionari dal punto di vista scientifico ma sono parte integrante dell'esperienza umana. Poiché le strutture dissipative sono le strutture basilari di tutti i sistemi viventi, compresi gli esseri umani. Invece che una macchina, la Natura in generale si rivela più simile alla natura umana: imprevedibile, sensibile al mondo circostante, influenzata da piccole fluttuazioni.

Nel mondo deterministico di Newton non esistono né storia né creatività. Nel mondo vivente delle strutture dissipative la storia gioca un ruolo importante, il futuro è incerto e questa incertezza è al centro della creatività. Secondo Omar Calabrese²³ un altro fenomeno caotico e instabile presente in natura è quello della turbolenza, che può avvenire in meteorologia quando si ha un turbine in un cielo non perturbato (il vuoto d'aria in aereo) o in medicina nel caso della fibrillazione o in entomologia quando sciami di insetti cominciano a riprodursi in modo incredibilmente anomalo rispetto a i tradizionali parametri. In queste circostanze siamo in presenza di frequenze rappresentabili come onde che paiono impazzire e non rispondere al criterio della prevedibilità. Il concetto di instabilità è presente in natura in certi sistemi viventi ma anche in certi fatti naturali che paiono precipitare da uno stato all'altro in modo improvviso. Ad esempio i terremoti; oppure la trasformazione del girino in ranocchia; il comportamento di un animale dinnanzi ad un pericolo (rabbia, paura) che si trasformano in attacco o fuga o così via.

Alcuni studiosi di topologia hanno pensato che vi potessero essere dei buoni modelli di descrizione (non necessariamente di previsione) degli andamenti instabili delle cose e gli hanno chiamati a partire dal loro maggiore divulgatore René Thom, catastrofi, non tanto in virtù del fatto che spiegassero delle catastrofi ambientali che sono solo uno dei casi possibili quanto del fatto che la transizione tra stati dell'oggetto studiato e il suo dinamismo subissero in certe

soglie delle modificazioni istantanee (etimologicamente appunto catastrofi) da dove viene il nome di teoria delle catastrofi.

Le nuvole sono un fenomeno instabile sia per la rappresentazione sia per il rappresentato. Il cielo in tempesta è ovviamente un contenuto metamorfico e dinamico, e pertanto si può sostenere che tutta la pittura di tempesta sia l'immagine per eccellenza dell'instabilità rappresentata. Si potrebbe aggiungere poi che, proprio in virtù delle qualità precedenti, quando si giungerà nella seconda metà del Seicento alla definizione della nuova categoria estetica del sublime, si vedrà come a quella instabilità formale e di contenuto si aggiunga l'instabilità emotiva dello spettatore, cioè l'instabilità passionale suscitata da ogni visione tempestosa.

QUESTO TIPO DI INSTABILITÀ È OGGI PERCEPIBILE NELL'ANALISI DI OGGETTI CHE APPAIONO IN BILICO, SUL PUNTO DI CADERE, DI ROMPERSI O SPACCARSI. OGGETTI SOSPESI CHE PASSANO DA UNA CONDIZIONE ALL'ALTRA CHE CI PONGONO DUBBIOSI DAVANTI ALLA LORO FORMA E INCERTI SUL LORO UTILIZZO.

2.5.4. Il pressapoco e il non-so-che

Il pressapoco e il non-so-chè sono due concetti che richiamano i concetti di infinito, indefinito e incompiuto. Oggi questi concetti sono divenuti un'ossessione nella scienza e in filosofia. Un matematico francese, Georges Guilbaud²⁴, ha mostrato il fascino dell'approssimazione nell'intera storia della matematica occidentale e orientale, e con ciò stesso ha riproposto il medesimo concetto, oggi, in termini di fascinazione. Anche il filosofo Vladimir Jankélévitch²⁵, ha conosciuto una grande rivalutazione in tutto il mondo proprio a partire dal suo libro *Il non-so-che e il quasi niente*.

Dalla teoria alle pratiche estetiche: non è forse vero che soprattutto nei mass-media si ricorre all'effetto della vaghezza, dell'imprecisione e dell'atmosfera indefinita? Basti pensare agli effetti speciali cinematografici e televisivi adoperati per restituire le passioni dell'anima, dove il flou o lo sfumato, la dissolvenza servono per manifestare la tristezza o il sentimento amoroso.

E nelle arti vale un po' lo stesso: i minimalisti americani sono letterati del quasi nulla, così come i rappresentanti della dump art potrebbero essere la manifes-

23. Cfr. Calabrese, O., *Caos e bellezza, immagini del neobarocco*, Domus Academy, Milano, 1991

24. Cfr. Calabrese, O., *Caos e bellezza, immagini del neobarocco*, Domus Academy, Milano, 1991

25. Cfr. Jankélévitch Vladimir, *Il non-so-che e il quasi niente*, Marietti, Torino, 1987

tazione di un volontario pressapochismo estetico, di una cattiva pittura, così come infine certi artisti di strada potrebbero essere i campioni di un'arte in ripresa diretta, e perciò rapida, essenziale e imprecisa.

La distorsione degli ordini vigenti è presente non tanto nella società, ma proprio nella conoscenza del mondo e di noi stessi. La nuova scienza ci invita a non produrre modelli troppo unificati di senso, e ci invita a godere della scoperta scientifica apparentemente paradossale rispetto alle conoscenze tradizionali. L'universo diventa un molteplice frammentario, in cui molti sistemi si confrontano e competono tra loro.

Anche nella creatività accade lo stesso: oggi ci accorgiamo che la maggior parte dei fenomeni dell'universo non funziona in modo stabile ma al contrario va ascritta alla instabilità strutturale, ai sistemi complessi e non a quelli lineari. E anche nella cultura creativa avviene il medesimo fenomeno. Siamo in presenza di una *création vagabonde*.

Di qui il piacere estremo per la distorsione degli oggetti culturali all'interno del mondo contemporaneo. Distorsione perché la cultura di oggi sembra essere piena di forze che piegano, flettono, e mettono a repentaglio i sistemi esistenti.

Il pressapoco e il non-so-che riportano ad atmosfere sospese, incomprensibili, misteriose, ed incompiute. Atmosfere in movimento che mutano e cambiano, che non sono definibili ma che sono ricche di aura.

Sono oggetti non finiti, lasciati a metà o che si sfaldano, si srotolano, scivolano, che continuano il loro percorso inserito all'interno degli oggetti ibridi, non catalogabili e dall'aspetto indefinibile.

L'INCOMPIUTO È L'ABBOZZO, IL DISEGNO PREPARATORIO, QUELLO CHE ANCORA NON È MA CHE PRESTO SARÀ.

Dal quaderno di meditazioni all'abbozzo pittorico, del frammento filosofico al taccuino di viaggio, del collage visivo al diario autobiografico mostrano come il declino dello statuto tecnico e finalistico dell'opera abbia aperto la strada a uno statuto viceversa cognitivo delle forme espressive moderne, nelle quali "il pensiero viene parlando". Il pensiero è in progress e viene lentamente espresso attraverso schizzi e disegni, per poi essere abbandonato per passare ad un altro concetto. Opere processuali, non finite, rapsodiche, memorialistiche sono l'esplicitazione del concetto dell'incompiuto.

L'incompiuto come il frammentario è un appannaggio di molta arte moderna. L'incompiuto, non è solo, come afferma Gillo Dorfles²⁶, l'Incompiuta di Schubert o la celebratissima Pietà Rondanini, ma è anche l'incompiuto dei tanti monumenti dell'antichità, comprese le solenni rovine spesso più efficaci di quanto potrebbero esserlo se fossero state intatte. L'incompiuto generato dal tempo.

26. Cfr. Dorfles, G., *Arte più bella se incompiuta*, « Corriere della Sera », 16 luglio 2007, p. 27



E, accanto all'incompletezza, non bisogna dimenticare la presenza di altre modalità capaci di potenziare l'espressività di un'opera d'arte: il bricolage ad esempio, dunque la non-professionalità tecnica ed esecutiva, la serendipity, ossia l'intervento dell'azzardo e della irrazionalità contro ogni intenzionalità preconstituita e i celebri quaderni di Ludwig Wittgenstein o i taccuini di Le Corbusier.

Ma oltre all'incompiuto e all'irrazionale occorre ricordare come buona parte del fascino di tante creazioni estremo orientali sia dovuto a quella situazione che va sotto i termini giapponesi di «Wabi» e «Sabi» ossia l'incompiuto, il non finito, la povertà del materiale e persino la sua frammentarietà.

Questi fattori apparentati all'estetica dello zen hanno contagiato anche molta arte occidentale e coincidono spesso con quel quoziente del vuoto che è alla base di altri prodotti letterari e figurativi attribuiti di solito al concetto di Ukiyoe²⁷ e tradotto spesso come mondo fluttuante, un termine di derivazione buddista che indicava la condizione di impermanenza legata alla vita ordinaria.

Ma come afferma Gillo Dorfles:

"Ancora oggi non sono molti che sanno apprezzare «quello che manca: il vuoto accanto al pieno, l'intervallo e la pausa alle volte più fecondo di spunti creativi dell'opera in sé compiuta.»²⁸

2.5.5. Irregolare e imprevedibile

Al concetto di imperfetto si lega il concetto di irregolare ed asimmetrico, insieme a tutte quelle tematiche che si configurano in contrapposizione alla perfezione e all'armonia.

Secondo Gillo Dorfles²⁹ gli esempi rintracciabili nell'architettura giapponese si ispirano a una generale e consolidata estetica dell'asimmetrico. Nell'idea giapponese del Wabi-Sabi ci si dedica maggiormente all'osservazione delle difformità piuttosto che alla ricerca della perfezione. Ordine, simmetria, stabilità, si oppongono a disordine asimmetria irregolarità, e sono forme espressive in contrapposizione fra loro.

Ad esempio la teiera, era divenuta tanto più bella dopo che era stata rotta e poi accuratamente riparata, proprio per quell'elemento di irregolarità che porta con sé e che le viene conferita dalla fessura riparata. Nel giardino di Rikyu, la caduta delle foglie scosse dal faggio era stata in grado di dare quel carattere che la perfetta rastrellatura non sarebbe mai riuscito a conferire, mentre il tocco di

naturalezza portato a un'opera divenuta troppo artificiale, ma anche l'artificialità della caduta delle foglie che disturbano con il loro tocco la perfezione naturale del giardino, concorrono a creare la particolare ed unica bellezza. Nel caso invece della scultura di Azuma con la frattura del modello in gesso, conserva, una volta riparata, il suo carattere di irregolarità, di danno.

Una volta gettata nel bronzo, la crepa involontaria renderà la scultura viva, ponendosi come elemento di-equilibrante, dis-simmetrico, di disturbo senza il quale però non sarebbe possibile raggiungere quella situazione che è al di là di ogni perfezione meccanica e anche di ogni perfezione umana.

Le culture orientali ci insegnano ad accettare l'incontro tra artificiale e naturale, dell'ordine e del disordine ed hanno fatto penetrare profondamente l'idea di un'estetica dell'asimmetrico anche nella sensibilità occidentale.

Ci piace vedere uno spuntone di roccia erompere con svergognata perentorietà dalla scogliera, ci piace vedere i pini rossi stagliarsi arditi sull'alto del dirupo, ci piace vedere un crepaccio che fende una montagna da cima a fondo. Con analogo nobile entusiasmo ci piace vedere un naso protendersi con decisione, ci piace vedere i capelli rossi di un amico che sprizzano arditi come setole sulla sua testa, ci piace vedere la sua bocca larga e frastagliata come un crepaccio. Queste cose ci piacciono perché danno espressione della drammatica immobilità della natura, ai suoi audaci esperimenti, alle sue svolte decise, al suo orgoglio selvaggio e spavaldo per i propri figli.

Il fruitore degli oggetti culturali e degli odierni fenomeni di comunicazione è posto di fronte ad alcune scelte precise: quella di dedicarsi all'osservazione delle difformità piuttosto che alla ricerca della perfezione e secondariamente quella di scegliere se credere o meno alle imperfezioni di cui tali oggetti risultano portatori, per trarre infine una soddisfazione estetizzante dal loro valore di verità.

Ciò che è riscontrabile è che la tendenza moderna più evidente è quella della discontinuità di gusto e ultimamente quella del gusto per il difetto ed errore programmato. Ma non è del gusto all'errore programmato che ci vogliamo occupare, ma è quella dell'errore involontario, causato dal processo.

Un processo indotto che racchiude al suo interno il concetto di imprevedibilità della manifestazione dell'errore.

Irregolarità presenti nel processo non devono essere eliminate per la progettazione di un oggetto "perfetto" ma dovranno essere conosciute, studiate, controllate ed utilizzate.

Il concetto di imprevedibile nasce in natura, e i nostri prodotti essendo anch'essi figli della natura dovrebbero sottolineare questo aspetto al posto che nascondere.

ACCETTARE L'IMPREVEDIBILE, È QUESTO IL CONCETTO CHE SI VUOLE RAGGIUNGERE.

L'estetica contemporanea è attratta da esperienze insolite e poco prevedibili ed è in questo panorama che il difetto e l'imperfetto devono essere lasciati liberi di svilupparsi per essere valorizzati in quanto tali, come fonte di piacere e di

27. Cfr. Koren, L., *Wabi-sabi per Artisti, Designer, Poeti e Filosofi*, Ponti alle Grazie, 2002, Milano

28. Dorfles, G., *Arte più bella se incompiuta*, « Corriere della Sera », 16 luglio 2007, p. 27

29. Rampiconi, M. C., *Imperfezione. Il fascino discreto delle cose storte*, Castelvecchi, Roma, 2005

significato per i loro fruitori. Le forme con cui dovremo abituarci a convivere nel XXI secolo sono irregolari e devianti, uniche perché diverse.

Sono forme come quelle degli oggetti frattali, la cui forma è estremamente irregolare, estremamente interrotta o frastagliata, indipendentemente dalla scala con cui viene esaminata. Così come il contorno dei fiocchi di neve, la frastagliatura della costa, i buchi del gruviera non sono perfettamente calcolabili ma dipendono da molte variabili naturali che continuano a modificare le loro forme.

La natura è imperfetta e imprevedibile, noi siamo natura e dovremmo imparare ad accettarci così come siamo.

Ed è proprio al concetto di imprevedibilità del risultato a cui dovremmo abituarci, anche nelle forme dei prodotti e nei loro materiali. La geometria viene spesso descritta come fredda e arida, questo perché è incapace di descrivere la forma di una nuvola, di una montagna, di una costa, di un albero. Le nuvole non sono sfere, le montagne non sono coni, e gli argini non sono regolari, nemmeno la luce viaggia secondo una linea retta.

La Natura rivela un grado più alto rispetto alla geometria ed un livello del tutto diverso di complessità.



Macchie imperfette

3. ESPORARE
L'INTEREDIZIONE
DI CRESCITA
INDIVIDUALE

3. ESPLORE L'IMPREVEDIBILE: tra crescita e invecchiamento

[indagini in arte design e architettura]

Nota preliminare

Il capitolo viene diviso in due macro-tematiche: crescita ed invecchiamento. Queste non sono categorie decisamente distinte e delineate.

Si potrebbero immaginare all'interno di un ciclo: un ciclo vitale, che nasce, cresce e muore fino a deteriorarsi e a diventare linfa per nuove nascite.

La sottile linea che separa i progetti descritti e che li posiziona all'interno di una categoria o dell'altra è stata scelta in base a criteri precisi.

E' vero che molti dei progetti descritti potrebbero essere considerati, in base al punto di vista, progetti in crescita e allo stesso tempo progetti in via di invecchiamento. La difficoltà di distinguere tra queste due categorie si incontra se si analizzano progetti di arte e design dove la materia organica vive, nasce e cresce fino ad arrivare al deterioramento completo.

Se volessimo tentare di immaginare come queste due categorie sfumino l'una nell'altra, si potrebbe pensare di costruire una curva che partendo dall'origine salga, cresca, per poi arrivare ad un picco o ad un punto di rottura e ad una successiva decrescita.

Ma chi ci assicura quale sia il punto di rottura che viene considerato come passaggio tra la crescita e l'invecchiamento?

Il metodo che è stato utilizzato all'interno di questa ricerca è stato quello di posizionare i vari progetti sulla curva tenendo conto ed analizzando il volere e il significato che l'artista pone nell'opera.

Progetti dove batteri e muffe decompongono la materia verranno trattati come progetti in crescita: questo perché i vari artisti che hanno utilizzato gli agenti esterni ponevano maggiore attenzione sulla nascita e crescita di una nuova superficie piuttosto che sulla perdita completa del materiale sottostante.

Come se una materia nuova, nascendo, avvolgesse la materia divorandola. Seguendo lo stesso concetto, gioielli e superfici metalliche corrosive volutamente da acidi verranno posizionate nella categoria dell'invecchiamento.

In questo caso il concetto centrale per l'artista è il deterioramento della materia, la rottura delle sue parti; non il deposito e la crescita di nuove sostanze che si stratificano su di essa.

In questa sezione vengono analizzati i vuoti, le crepe, le rughe e i segni – non la formazione di nuove strutture.

I progetti in crescita parlano di aumento di volume, cambiamento di forma, aggiunte di materia, accumuli e stratificazioni di superfici.

I progetti in invecchiamento parlano di mancanze, di buchi, di tagli, di macchie, di lacerazioni, di annullamenti e di solchi.

All'interno di queste macro-categorie trovano posto due sezioni speculari:

CRESCITA STATICA e INVECCHIAMENTO STATICO:

in queste sezioni i progetti analizzati hanno subito una crescita o un invecchiamento che è stata bloccata o ha già raggiunto il suo stato finale.

I segni, le imprecisioni e i difetti sono cresciuti autonomamente o sono stati accelerati durante il processo, e per chi osserva l'opera ciò che più conta è la dimensione presente del loro apparire, mentre il loro passato appare mediato.

CRESCITA DINAMICA e INVECCHIAMENTO DINAMICO:

si tratta qui di opere nelle quali sia la crescita, sia l'invecchiamento continuano durante la fruizione dell'opera o durante l'utilizzo dell'oggetto. Ciò che è immediato è qui il divenire più che la stasi; passato, presente e futuro convivono.

Tutte le opere presentate nel capitolo possono essere immaginate all'interno di un insieme di relazioni, tra queste e l'ambiente circostante o tra di esse e chi le utilizza.

Sono opere che mutano nel tempo rivalutando il carattere di imprevedibilità, di imperfezione e difetto.

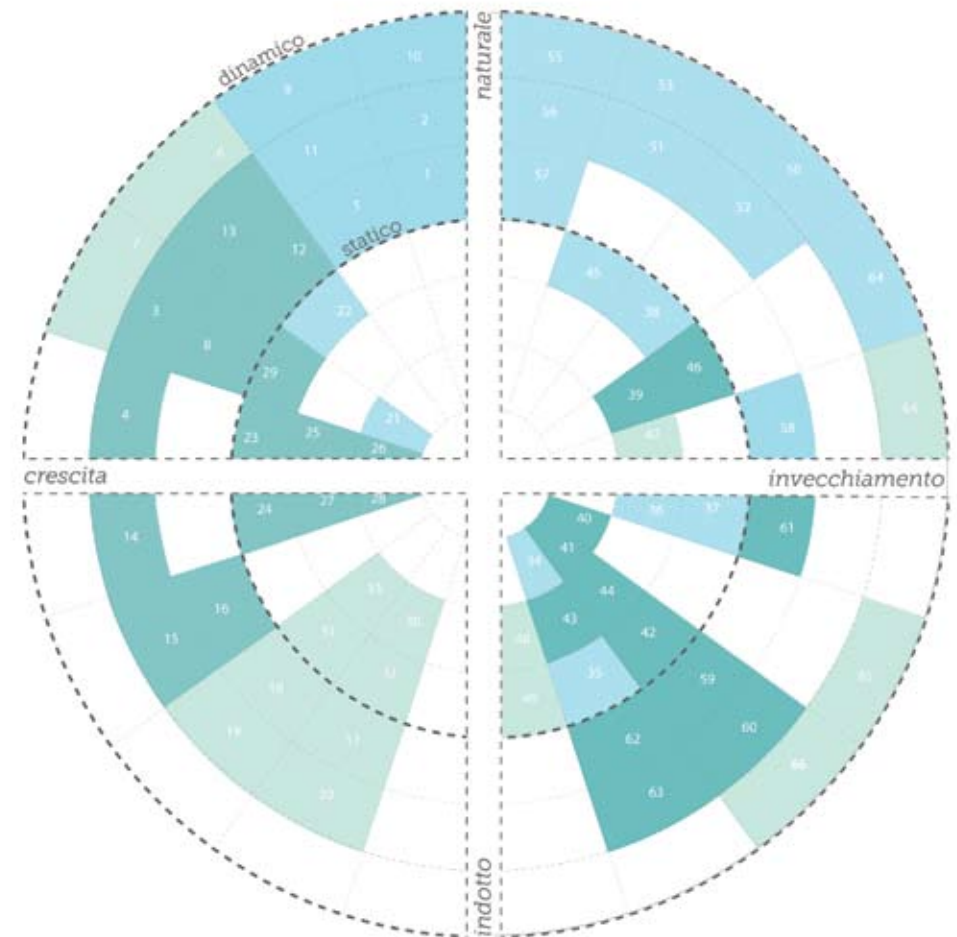
Il risultato di alcune opere dipende puramente dalle condizioni atmosferiche.

I progetti cambieranno di colore e forma, superficie e rugosità, in base a variabili legate al mondo naturale come la temperatura, la potenza dei raggi solari, il cambiamento climatico stagionale.

Altri progetti, invece, mostreranno la loro forza mutevole, grazie all'utilizzo dell'oggetto da parte del consumatore. Le forme si allargano, si schiacciano, perdono spessore, si rovinano, nascono per essere modificate dall'uomo lungo tutto il ciclo di vita.

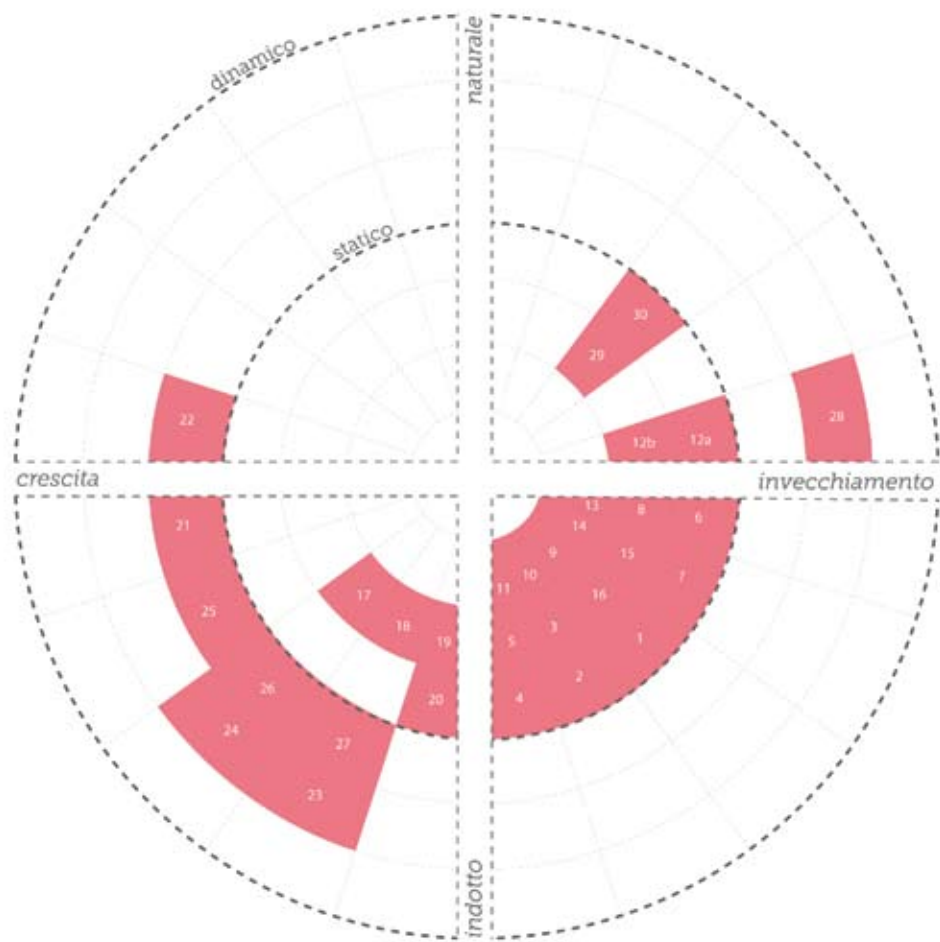
Le opere scelte sono tutte quelle che potrebbero essere paragonabili ad un buon vino: liquide e in continua evoluzione, come questo dipendono dallo scorrere del tempo. Se apriamo oggi una bottiglia di vino, questa avrà un gusto diverso da quello che avrebbe potuto avere se fosse stata aperta la settimana o il mese seguente. Il vino, così come i progetti analizzati, ha vita, muta ed acquista complessità con il tempo. La sua maturazione richiede il passaggio delle stagioni e un sapiente lavoro di 'assaggio' che fermi il suo invecchiamento poco prima che questo possa tramutarsi in aceto.

Quando per il vino, come per le nostre opere, si parla di invecchiamento, si descrive un processo di crescita e trasformazione, un cambiamento che con il passare degli anni si impara a riconoscere e ad apprezzare.



▲ 30

TEXTILE |b|



● 31

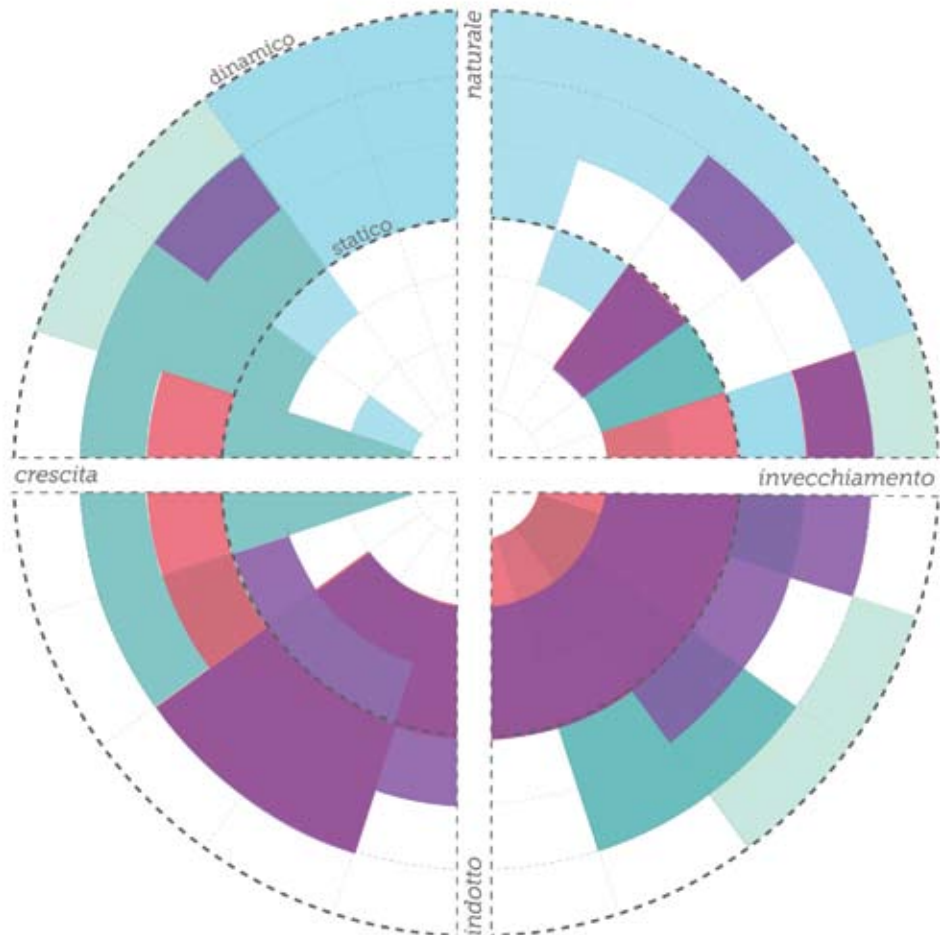
MODA |c|



 **ARTE-DESIGN-ARCHITETTURA**

 **TEXTILE**

 **MODA**



PROGETTI ANALIZZATI PER CATEGORIA

CRESCITA STATICA



CRESCITA DINAMICA



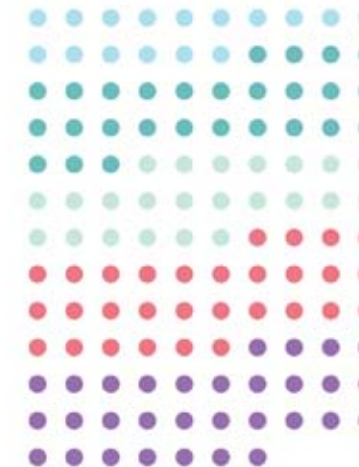
INVECCHIAMENTO STATICO



INVECCHIAMENTO DINAMICO



TOTALE PROGETTI ANALIZZATI



LEGENDA:

-  ARTE
-  DESIGN
-  ARCHITETTURA
-  TEXTILE
-  MODA

3.1. CRESCITA

Crescita¹ [da crescere, 1765]:

1. (raro) Accrescere, aumentare | nei lavori a maglia e all'uncinetto, aumentare il numero delle maglie.
 2. Allevare, educare
 3. Svilupparsi come organismo naturale, con un'andamento progressivo | diventare adulto, maturarsi, trascorrere il periodo dell'adolescenza
 4. Aumentare di massa, di volume, livello, forza, intensità, prezzo
 5. Salire di grado, progredire, avanzare
 6. Essere in più, sovrabbondare.
-

Le accezioni del termine crescita sono molte e diverse e variano a seconda dell'argomento analizzato.

Tuttavia rimane molto difficile parlare di crescita, senza considerare il fatto che questa sia soltanto la prima fase di un percorso che porterà poi all'invecchiamento ed alla morte.

Entrambi i concetti appartengono allo stesso ciclo vitale: nascita, sviluppo e morte e non possono essere separati con precisione netta.

Sarebbe impossibile pensare ad un modo univoco per definire l'effettiva durata della crescita: questa varia a seconda degli organismi e oggetti presi in considerazione e in base al parametro che viene considerato per la sua analisi.

Il concetto che resta costante è che la crescita in quanto fenomeno di mutazione porti con sé un cambiamento, un'evoluzione.

Questo, positivo o negativo che sia, si concluderà con una trasformazione della forma e/o della superficie.

L'area che intendiamo analizzare in questa ricerca è quella che utilizza l'accezione di crescita come una proprietà che modifica le superfici generando un risultato positivo, quella che porta ad un più, e genera un aumento ed accrescimento dei volumi.

Porta un'aumento di forma, di volume, di forza, e si conclude esplicitando l'accumulo, la sovrapposizione, l'abbondanza della materia.

UNA CRESCITA CHE SI ALLUNGA E SI ALLARGA, CHE SI INGRANDISCE E SI ESTENDE, CHE CAMMINA, CHE VIVE E CHE PROLIFERA, CHE SI GONFIA E SI DILATA. LIEVITA, AUMENTA, INCREMENTA LA SUA STRUTTURA, SI MUOVE.

1. Zingarelli, N., *Lo Zingarelli vocabolario della lingua italiana*, Zanichelli, Milano, 2005, p.476



Crescita statica: cristalli



Diversità e crescita foglie

Costruisce stratificazioni e sovrapposizioni di strati, leggeri fragili o stabili e rigidi.

Nascono strutture in mutamento, che esplicitano il caos e l'indeterminato della natura.

La nostra idea di crescita non verrà mai intesa come un togliere ma sempre e solo come un aggiungere.

Diventa l'artefice di nuove strutture e porta alla nascita di nuove forme.

Il concetto di crescita porta con sé valori come quello di imperfezione e di imprevedibilità.

Il concetto di trasformazione e di crescita si rifà al concetto di evoluzione², dove la trasmissione del patrimonio genico di un individuo alla sua progenie e l'interferenza in essa frapposta dalle mutazioni casuali porta al cambiamento e alla nascita di un individuo nuovo. Questa trasformazione non può essere calcolata con certezza ma dipende da fattori esterni e attraverso errori permette la nascita di nuovi individui.

Sebbene i cambiamenti tra una generazione e l'altra siano generalmente piccoli, il loro accumularsi nel tempo può portare un cambiamento sostanziale nella popolazione, attraverso i fenomeni di selezione naturale e deriva genetica, fino all'emergere di nuove specie.

Le affinità morfologiche e biochimiche tra diverse specie suggeriscono che tutti gli organismi derivino, attraverso un processo di divergenza, da progenitori ancestrali comuni.

Per Charles Darwin³ la selezione naturale è il motore fondamentale della vita sulla Terra. Grazie alle trasformazioni dell'organismo nel tempo, si assiste alla nascita di nuove specie, ad un aumento del numero e delle diversità e quindi ad una crescita.

Una crescita che con il tempo e gli errori, migliora l'individuo e lo rende il più possibile adattabile all'ambiente circostante.

Un concetto che non si può separare dalle molte variabili esterne, genetiche, chimiche, fisiche, geografiche.

Il nostro corpo è il soggetto più vicino che illustra i processi di crescita.

Appena nati, lentamente cresciamo di statura, i nostri muscoli si irrobustiscono, si allungano, si estendono e ci portano ad una evoluzione che dall'età di infanti ci condurrà a quella di adulti attraverso lo stadio della adolescenza.

Lo stesso avviene per la crescita organica e inorganica. Vegetali, piante e muffe con il passare delle stagioni, dei mesi, con il cambiare della temperatura, modificano la loro forma, si allargano, proliferano, per poi fermarsi, sostare e all'improvviso continuare nuovamente la crescita.

Lo stesso concetto può essere applicato anche a forme inorganiche che muovendosi ed allargandosi, modificano la loro forma nel tempo.

E' facile notare come questi esempi appena descritti costituiscano una crescita dinamica, ossia una crescita che continua del tempo e che potrà essere bloccata solo con la morte dell'individuo o il disuso dell'oggetto.

Vi è invece un altro tipo di crescita, quella che a noi piace chiamare crescita statica. Un paradosso che sottolinea quegli oggetti o quei resti che sono cresciuti precedentemente ma che adesso si trovano in uno stato di immobilità.

Un esempio rintracciabile in natura è quello della sovrapposizione naturale di strutture primarie dei cristalli, una sovrapposizione di layers come quella delle stratificazioni di terreno e della crosta terrestre, una sequenza incalcolabile di strati calcarei come quelli che testimoniano la vita dei coralli.

Stratificazioni che raccontano di un tempo passato, di un processo avvenuto, di innumerevoli variabili esterne, di piogge di smottamenti, dell'interiorità del materiale.

Stratificazioni che portano all'accumulo, all'abbondanza di materia e di forma, schiacciano il materiale e allo stesso tempo aumentano il suo volume globale. Lo deformano, lo nascondono, ma donano a questo un nuovo valore e significato che testimonia il passare del tempo.

Una crescita statica, immobile, ferma che richiama il passato ma vive nel presente. E' la messa in scena della crescita bloccata nell'istante.

Questo tipo di distinzione verrà applicato anche per la sezione dell'invecchiamento e ci permette di analizzare i vari progetti come realtà distinte che partono entrambi da uno stesso concetto di base ma che lo sviluppano secondo categorie differenti.

2. Cfr. Capra, F., *La rete della vita*, Rizzoli, Milano, 2005)

3. Cfr. Thompson, A. W., Bonner, J. T., *Crescita e forma*, Bollati Boringhieri, Torino, 1992

3.1.1. Crescita dinamica

Crescita in progress, come trasformazione continua.

UNA TRASFORMAZIONE CHE SEGUE IL RITMO DELLE STAGIONI, IL CICLO LUNARE E DELLE MAREE, CHE REGISTRA I VENTI E LE INTEMPERIE, CHE BEVE ACQUA PIOVANA E SI NUTRE DI RAGGI SOLARI.

Una crescita che muove superfici dure rigide e plastiche, le sposta, le allarga, le allunga, le stringe e le tira, le assottiglia e le arrotola.

Una crescita continua, in-flusso.

Mette in luce la forza della natura e accentua la visione della nostra vita all'interno di un grande flusso.

Tutto scorre - *pànta rhéi*⁴

Questo concetto tanto attuale quanto antico era già stato analizzato dai *milesii*⁵ che furono i primi a porsi il problema della genesi del cosmo da un principio originario e, osservando la perenne nascita e morte delle cose, avevano stabilito la necessità di questo principio primo. Un processo di questo tipo richiedeva come suo fondamento una realtà primigenia, da cui gli enti finiti emergono e a cui inesorabilmente ritornano.

Eraclito seguendo questa stessa linea speculativa si concentra sul perenne fluire di tutta la realtà.

Riflette sull'incessante mobilità che caratterizza il Tutto: nulla sussiste in modo stabile, tutto fluisce, cambia e si trasforma continuamente. L'essenza di tutte le cose è in flusso.

Egli affermava che nello stesso fiume non è possibile scendere due volte: il suo fluire è talmente veloce che acque sempre diverse scorrono all'interno del fiume.

Tutte le cose appaiono stabili solo in apparenza perché, in realtà, tutto fluisce e muta in continuazione.

Seguendo questo concetto anche l'uomo è *e non è*⁶, essendo in ogni istante di tempo diverso da ciò che era nei momenti precedenti. Non è quindi possibile attingere alla natura delle cose come a realtà permanenti e sempre identiche nella loro sostanza.

UNA CRESCITA IN DIVENIRE, CHE SI COLLEGA AL MUTARE DEL MONDO.

4. Cfr. Tornatore, L., Polizzi, G., Ruffaldi, E., *La filosofia attraverso i testi*, Loescher editore, Torino, 1999

5. Cfr. Ibidem

6. Cfr. Tornatore, L., Polizzi, G., Ruffaldi, E., *La filosofia attraverso i testi*, Loescher editore, Torino, 1999, p. 27



stagionalità

nuovi volumi



movimento



CRESCITA DINAMICA

Secondo Eraclito alla base del divenire vi è l'idea del continuo trapassare delle cose da una determinatezza qualitativa alla sua opposta. La condizione che permette l'esistere delle cose non è posta in un elemento originario, ma nell'esistenza degli opposti. Quando un opposto cessa, la vita si conclude. La condizione dell'incessante fluire delle cose, e del loro trasformarsi le une nelle altre è l'unità originaria che è sottesa agli opposti.

*"La stessa cosa sono il vivente e il morto, lo sveglio e il dormiente, il giovane e il vecchio: questi infatti mutando sono quelli e quelli di nuovo mutando son questi."*⁷

Facendo parte di un flusso in continuo mutamento: presente, passato e futuro convivono all'interno dello stesso soggetto e all'interno dei progetti analizzati.

I PROGETTI HANNO LA CARATTERISTICA DI VIVERE, DI TRASFORMARSI, DI MUOVERSI, DI MODIFICARE LE LORO STRUTTURA INFINITE VOLTE.

La crescita dinamica racchiude in sé una serie di progetti che utilizzano le caratteristiche organiche delle strutture e che sentono i cambiamenti climatici più di ogni altro progetto analizzato.

La crescita organica è stabilita da regole matematiche e fisiche che permettono agli organismi di svilupparsi. Le loro forme si modificano nel tempo. Il processo della crescita permette il dilatamento della superficie: la allarga, sforandola e donandole nuove strutture.

LA COLORAZIONE, LO SPESSORE, IL VIGORE E LA DEBOLEZZA DELLA SUPERFICIE CAMBIANO NEL TEMPO E CON IL TEMPO.

La crescita organica dipende ed è influenzata da molti fattori esterni, tra cui il cambiamento delle stagioni, la presenza del sole e le intemperie esterne. L'albero nasce e lentamente cresce, il suo tronco si ingrossa di anello in anello e trattiene dentro di sé i segni del tempo. Dall'*anello*⁸ è possibile determinare l'età dell'albero e presupporre ciò che è accaduto lungo la sua vita. Ad esempio le condizioni climatiche negative producono anelli molto stretti; al contrario invece anelli molto larghi sono sintomo di buone condizioni. Anelli stretti sottolineano la cattiva salute dell'albero, la sua mancanza di acqua e sole, la possibile presenza di un incendio che ha rallentato il processo di crescita.

Se gli anelli non hanno il cuore al posto giusto, ossia al centro della circonferenza, la crescita dell'albero è stata squilibrata ed è possibile che l'albero sia cresciuto in un luogo esposto al vento. Infatti il suo legno è cresciuto più rapidamente dalla parte opposta al vento che da quella esposta.

7. Cfr. Tornatore, L., Polizzi, G., Ruffaldi, E., *La filosofia attraverso i testi*, Loescher editore, Torino, 1999, p. 27

8. Cfr. Curtis, H., Barnes, N., *Le scienze biologiche: un percorso evolutivo*, Zanichelli, Bologna, 1998

Periodi di siccità, piogge abbondanti, fuochi, attacchi di insetti, malattie, ferite, tagli, inquinamento atmosferico ed altre avversità lasciano la loro traccia negli anelli di crescita dell'albero.

Attraverso gli anelli gli alberi si sviluppano, si allungano verso l'alto e si allargano: questi oltre a mutare in maniera superficiale, con escrescenze e texture materiche, raccontano la loro storia anche dall'interno, collezionandola anno dopo anno. Mostrano così lo scorrere del tempo per secoli. Gli alberi creano sculture e mettono in luce la forza della vita.

Questo elemento fluido immobilizza la forma lungo il tempo. Fa scoprire all'interno del cerchio del tronco la nascita dei primi rami, e ci permette di sentire quasi il tronco respirare e raccontare una storia.

La natura si presenta come un elemento in transizione che è stato più volte utilizzato dagli artisti, specialmente all'interno della corrente artistica dell'Arte Povera.

Questa esperienza artistica battezzata con il nome di Arte Povera⁹ da Germano Celant nel 1966-67, promuoveva il ricorso a materiali poveri, naturali, anti-artistici, per evidenziarne l'energia e analizzarne i processi naturali.

Fra i tanti artisti che hanno abbracciato questo tipo di concetti

Giuseppe Penone (a11) è colui che più spesso ha lavorato in diretto contatto con la natura specialmente usufruendo della vitalità e la crescita degli alberi. Nella sua opera *Lavorare sugli alberi* del 1968 fisserà con dei chiodi la traccia della sua mano sul tronco di un albero affiancando il concetto di crescita vegetale e crescita umana.

Nelle sue opere e operazioni si esalta il confronto tra le energie e le materie dell'arte e le energie e le materie della natura.

Nello specifico in *Alpi Marittime – Continuerà a crescere tranne che in quel punto* un calco in bronzo della mano dell'artista viene fissato nel tronco di un giovane albero nei pressi di Garessio. A distanza di 10 anni una foto raffigura lo stesso albero che, come recita il titolo, è cresciuto tranne che in un punto. Nel suo poetico minimalismo, l'opera ci dice che, anche se nel suo corso inarrestabile (continuerà a crescere), la natura conserva, indelebile, la memoria dell'intervento umano, spesso, molto più di quanto l'umano non conservi, nel suo agire, la memoria della natura.

Penone afferma:

"...l'albero è una materia fluida e plastica come la creta, materiale tradizionale in scultura. L'albero, che ha l'apparenza di solido, è materia fluida e plastica nel suo processo di crescita. Il mio lavoro consisteva nell'indicare la materia dell'albero come forma in divenire, scavalcando l'aspetto convenzionale della sua materia. Per fare questo, dovevo rendere indelebile il gesto della mia mano con un materiale duro, come l'acciaio o il bronzo. Il tempo di crescita dell'albero attorno alla mia mano fossilizzata nell'acciaio

9. Cfr. Lista, G., *Arte Povera*, Continents Editions, Milano, 2006



ha creato l'opera.

*Il fattore del tempo è indispensabile per queste opere, dove il tempo della vita vegetale e il tempo della vita umana sono in stretta relazione. L'intenzione non era comunque quella di esprimere aggressività, quanto incisività. Non bisogna confondere la forza con la resistenza. L'aspetto esteriore può far pensare a una pressione sull'albero, ma in realtà la mano è solo appoggiata sull'albero. Senza questa sensazione di forza l'opera non avrebbe la stessa intensità.*¹⁰

L'azione dell'artista è cieca perché può essere vista solo molti anni dopo, e l'opera continua a mutare nel tempo, generando un risultato che finirà solo con la morte dell'albero che probabilmente non sarà vista dallo stesso artista.

*"I miei lavori partono da idee sul tempo, l'infinito, il visibile, il tutto."*¹¹

Il tempo entra nell'opera e l'energia agisce, diviene processuale.

Il fattore tempo è essenziale, l'opera si dispiega nel tempo e mette a nudo le sue caratteristiche di imprevedibilità.

L'artista, intervistato da Mirella Baldini, afferma che per le sue opere non fa altro che avvalersi della realtà che lo circonda, che usa quotidianamente e che quindi non nelle sue opere è frutto di invenzione.

*"Così l'albero, perso e consumato ogni significato emozionale, formale e culturale, mi appare realmente per quello che è: un'elemento vitale in espansione, in proliferazione e in accrescimento continui. L'ho usato come una forza naturale, cui contrapponevo un'altra forza (la mia), alla quale esso reagiva o inglobava."*¹²

Nel mondo vegetale le foglie sbocciano, crescono rigogliose, cambiano forma e colore durante le stagioni per poi inesorabilmente seccarsi. Nascono in bozzoli, piccole e ristrette, schiacciate. Lentamente si muovono si spingono verso l'alto, si aprono e sbocciano. Da verde giallastro passano attraverso un verde luminoso e abbagliante, per poi diventare color paglia, arrugginendosi nei mesi autunnali. La loro pelle si corruga, si indurisce, si attorciglia fino a scivolare sul terreno e diventare concime per la stessa pianta che le ha generate. Il luogo nel quale erano nate.

Con il passare del tempo e certe condizioni atmosferiche, chimiche e del terreno, i resti diventeranno torba, materiale nero e friabile che richiama epoche passate e secoli che furono. Carbone.

Allo stesso modo i frutti e gli ortaggi nascono piccoli e poi si ingrossano, alcuni si attaccano con le loro radici al terreno, altri si nascondono tra i rami, si modificano in modi diversi ma ciò che li accomuna è il ciclo della vita; nascere,



Giuseppe Penone, *Alpi Marittime*, 1968
Elisabe, *Messenger*, 2008



10. Baldini M., *Arte povera a Torino, 1972: interviste a Giovanni Anselmo*, Allemandi, Torino, 2002 p.53

11. Cfr. *Ibidem*

12. Cfr. *Ibidem*

crescere e deperire: il passaggio del tempo.

La natura si presenta quindi come organismo in progress, che muta e modifica le opere degli artisti che scelgono di utilizzarla all'interno del loro processo creativo.

Tra gli altri si distinguono le opere di protagonisti della Land Art o Earth Art come *Grass Grow*¹³ del 1965 di **Hanss Hake (a |2|)**, dove dell'erba viene installata all'interno della galleria e fatta crescere dipendendo dalle condizioni climatiche interne di un edificio e portando il concetto di crescita all'interno del museo.

La crescita organica viene utilizzata come elemento fondamentale anche all'interno del design contemporaneo per la creazione di opere provocatorie ed innovative.

El&Albe (a|3|) hanno intitolato il loro progetto *Mossenger*¹⁴, gioco di parole tra moss, muschio, e messenger, messaggero.

Questo è il nome di un progetto sperimentale di arte urbana ideato da Anna Garforth, artista interessata sia all'arte negli spazi pubblici che all'ecologia con la collaborazione e Elly Stevens, poeta.

L'artista scrive messaggi sui muri della città con lettere ritagliate nel muschio e poi fatte aderire alle pareti con una mistura di yogurt e zucchero; crescendo il muschio si appropria del muro contaminando lo spazio pubblico con una forma di arte di strada vivente ed ecologista. I graffiti se posizionati secondo luce ed umidità continueranno a crescere.

I graffiti d'erba di queste foto si ispirano ai versi di una poesia di Elly Stevens con cui la Garforth ha costituito recentemente un partenariato chiamato El&Abe.

*"Siamo influenzate dal supremo design della Natura: l'estetica dei frattali naturali e la sezione aurea ispirano i motivi e le formazioni presenti nei nostri progetti. Parallelamente, queste formule organiche contribuiscono a creare un'armonia nei nostri design. Il nostro lavoro è basato su finalità aperte: poter camminare nei boschi e trovare l'ispirazione per creare opere fondate sul disegno della Natura."*¹⁵

La stessa logica è applicata ai progetti Leaf Type e Reathink che utilizzano incastri di foglie cadute per la creazione di un font applicato poi su diversi supporti stradali, muri, grate, e posizionato in determinati punti strategici con un messaggio di protesta politica. La scritta comunica e può essere letta per un tempo che è determinato dalle condizioni climatiche e meteorologiche.

La crescita e la dipendenza con l'ambiente circostante vale anche per progetti come quelli di **Hilde de Decker (a|4|)**, artista olandese che crea i suoi *gioielli*¹⁶

subordinando la loro forma alla crescita di vegetali. Pomodori e patate sono fatte crescere all'interno di forme metalliche stabilite, forzate ed indotte per la creazione di opere che mutano nel tempo.

Allo stesso modo anche **Bernard Oette (a|5|)** nel suo *Grassland-Orb*¹⁷ crea elementi di arredo con erba liofilizzata che modificano la loro colorazione seccandosi dal verde al giallo. Un'opera con un tempo di vita che può essere a grandi linee determinato, (il ciclo di vita dell'erba durerà massimo quattro anni fino ad arrestarsi) ma che dipende ancora una volta dall'ambiente circostante.

In architettura e in design degli interni l'argomento della crescita è stato spesso analizzato da un punto di vista dell'eco-sostenibilità. Questa ricerca cercherà di mettere in mostra come questo bisogno di riconnettersi alla natura, oltre ad essere connesso al tema del sostenibile porta con sé un certo tipo di estetica, che da un lato "fa bene all'ambiente", e dall'altro sottolinea il processo mutevole della natura e di tutto ciò che ci circonda.

Patrick Blanc (a|6|), artista botanico, da sempre si è concentrato sulla costruzione di superfici verdi e giardini verticali. Una delle sue opere più rappresentative è situata sulla facciata del *Quai Branly Museum*¹⁸ che si trova a Parigi, e che nasce da un progetto di Jean Nouvel.

È il museo più importante nel mondo dedicato alle arti e alle civiltà primitive di Africa, Asia, Oceania e delle Americhe e vanta una collezione di circa 30000 pezzi, divisi per area geografica. All'esterno, la fusione con la natura è totale: lo circondano alberi, colline artificiali, specchi d'acqua e piante di ogni tipo attraverso le quali, lungo strade tortuose, si giunge all'entrata del complesso. All'interno si respira un'aria magica e sacra: pochi e tenui raggi di sole riescono a filtrare attraverso i frangisole in legno illuminando gli oggetti tipici dei diversi continenti del mondo.

Oltre alla sua indubbia suggestività, il museo è noto per il grande muro verde che riveste la facciata rivolta verso la Senna. Si tratta appunto della creazione dell'artista botanico Patrick Blanc, famoso per i suoi prati verticali che impreziosiscono tra l'altro, anche il Caixa Forum di Herzog e de Meuron a Madrid. Quello realizzato per il Museo Quai Branly di Parigi, è un muro vegetale di 800 mq con 15.000 piante di 150 differenti specie provenienti da Giappone, Cina, Europa centrale e Stati Uniti. A contribuire alla sostenibilità del complesso, un impianto di pannelli fotovoltaici riveste le pareti verticali ed i tetti, mentre sonde geotermiche nel sottosuolo, sfruttano l'inerzia termica del terreno per risparmiare energia per la climatizzazione.

Il muro verticale genera nello spettatore un forte senso di spaesamento, dato che ciò che si è abituati a calpestare nei campi, con naturalezza e per caso, diventa improvvisamente una parete da guardare. Una parete che muta cresce ed

13. Cfr. Kastner, J., Wallis, B., *Land art e arte ambientale*, Phaidon, London, 2004

14. Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009

15. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009, p.191

16. Cfr. Guayabero, O., *Crossed lines : new territories of design*, Any del Disseny : Actar, Barcelona, 2003

17. Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009

18. <<http://www.verticalgardenpatrickblanc.com/>>



a|12|



a|14|

invecchia con il tempo. Sente e registra il passaggio delle stagioni, è mutevole ed effimera.

Anche i designer **Martijn De Geus e Philip Manna Erts (a|7|)**, con il loro *Black box*¹⁹ creano nel 2009 una struttura cubica transitoria e rivestita da piante lungo ogni sua parete, una struttura che si modifica con il passare delle stagioni, e che si ricopre di verde.

La crescita e il transitorio sono utilizzati anche dai designer dello studio **Loop (a|8|)** che con le loro pareti generate da moduli metallici e piante rampicanti le trasformano in *superfici vive*²⁰.

Queste crescendo delimitano spazi e creano nuovi volumi. Si allargano ed allungano.

Il concetto di crescita viene traslato e ricondotto all'interno di un campo che è quello delle muffe e dei batteri. Progetti dove batteri e muffe decompongono la materia, verranno trattati come progetti in crescita: questo perché i vari artisti che hanno utilizzato gli agenti esterni, ponevano maggiore attenzione sulla nascita e crescita di una nuova superficie, piuttosto che sulla perdita completa del materiale sottostante. Come se una materia nuova, nascendo, avvolgesse la materia divorandola.

Riconducendoci alla definizione di crescita data nel capitolo precedente, in questi progetti i volumi e le forme aumentano e si modificano nel tempo.

Le muffe agiscono sia sulla materia vegetale ed animale. Riescono a ricoprire alcune superfici riproducendosi molto velocemente attraverso le spore.

LE MUFFE SUI MURI, PROLIFERANO, SI SPOSTANO LASCIANDO TRACCIA DEL LORO PASSAGGIO.

Dipendendo dalle condizioni esterne, non hanno forme standard ma il loro effetto è quello di sfomare il muro, ingrossarlo, scurirlo, donando tonalità verdastre, e allo stesso tempo mangiando l'intonaco sempre più in profondità.

Deteriorano la superficie ma allo stesso tempo la rendono viva, profonda e dinamica.

Queste si cibano degli intonaci e del legno, amano l'umidità e odiano il sole.

Allo stesso modo i batteri agiscono sugli animali così come le tarme sulle stoffe.

Un cesto di frutta lasciato al sole per qualche giorno, non avrà lunga vita. Una volta attaccato dalla muffa incomincerà a deperire, raggrinzirsi, perdere il suo splendore e diventare informe, facendo però nascere e crescere una nuova struttura vivente.

I batteri allo stesso modo agiscono anche sugli esseri viventi. Le piante vengono rovinare, bucate, rosicchiate dalle muffe e dalle malattie donando al tronco macchie nuove e luminose; nell'uomo e negli animali i batteri agiscono all'interno del nostro corpo rendendoci deboli e all'esterno presentandosi in maniera visi-

19. Cfr. Area, *Simplicity*, Federico Motta Editore, settembre/ottobre 2009, n.106

20. Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009

bile come con i funghi sulla pelle. Tutti gli esseri viventi e non, sono soggetti alla potenza di questi agenti esterni imprevedibili e transitori.

Da piccoli si guardavano le macchie di muffa sui muri e si sognavano animali incantati. Ogni anno al ritorno nella casa in montagna, le forme della muffa si erano modificate. Più chiare o più scure, il muro iniziava a scrostarsi creando nuovi mondi, nuovi personaggi immaginari.

Ore ed ore ad osservare segni sul muro, segni del tempo.

Giornate intere passate a guardare qualcosa che non c'è più.

Michel Blazy (a|9|), artista francese, da tempo lavora con la crescita di *muffe*²¹ e funghi su alimenti. Tutte le sue sculture sono realizzate con materiali molli, che si spostano si ingrossano e che lievitano: il suo focus è la materia lungo il suo periodo incessante di trasformazione.

Allo stesso modo di **Peter Hutchinson (a|10|)**, artista della *Land Art*²², che negli anni settanta aveva persino portato una forma di pane in cima ad un vulcano per accelerare il processo di creazione della muffa e avere riscontri imprevedibili legati al territorio.

Anche gli artisti italiani **Ttozoi (a|11|)** utilizzano le muffe nel loro processo creativo per la formazione di *escrescenze*²³, macchie e nuovi colori sulle loro tele, senza mai però raggiungere la completezza dei lavori di Davide d'Elia²⁴.

Davide d'Elia (a|12|), nuovo artista italiano ma residente a Londra, ha fatto del concetto di transitorietà il tema di molti dei suoi progetti.

Le sue opere sono proiezioni di ombre, echi e memorie di un passato redivivo, ciclicamente destinato a dissolversi. Non a caso, la ricerca dell'artista si focalizza sul residuo di ciò che rimane. I suoi lavori sono tele ammuflite, sottolineature - tramite lampade o cornici - di macchie d'umidità, di aloni sbiaditi sulla carta da parati. Sono tracce che tendono a svelare la natura inebriante della caducità, a esaltare un'estetica della trasformazione. Il mutamento, il divenire: stoffa stessa della realtà.

TUTTO CAMBIA, COME IL FIUME CHE APPARE SEMPRE UGUALE, MA SENZA TREGUA SI RINNOVA.

D'Elia definisce questa sua peculiare installazione affreschi raddomantici.

Trasformando la galleria in laboratorio - *"Vapori, serre per la coltivazione, acqua ovunque, umidità"* - li ha creati applicando additivi su aree circoscritte delle pareti e con un controllo scientifico della temperatura ambientale. Ha atteso il manifestarsi della proliferazione fungina.

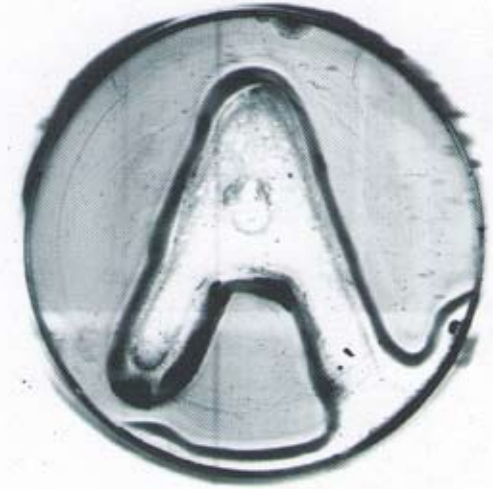
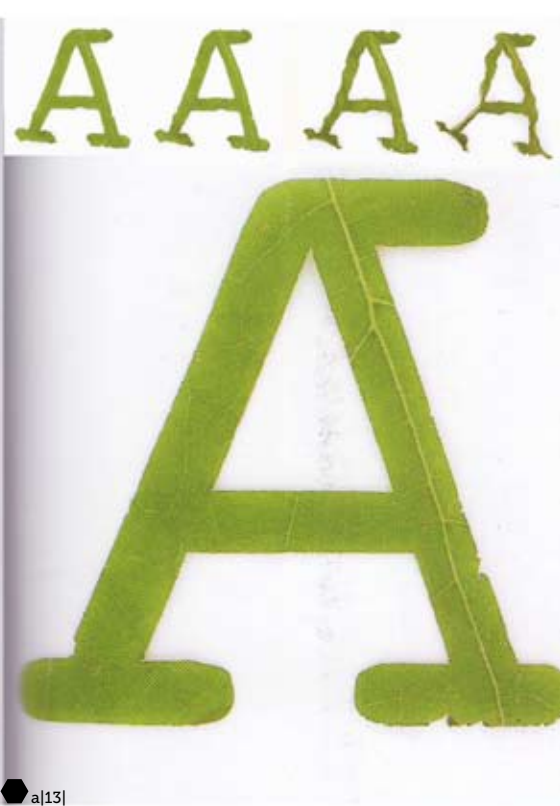
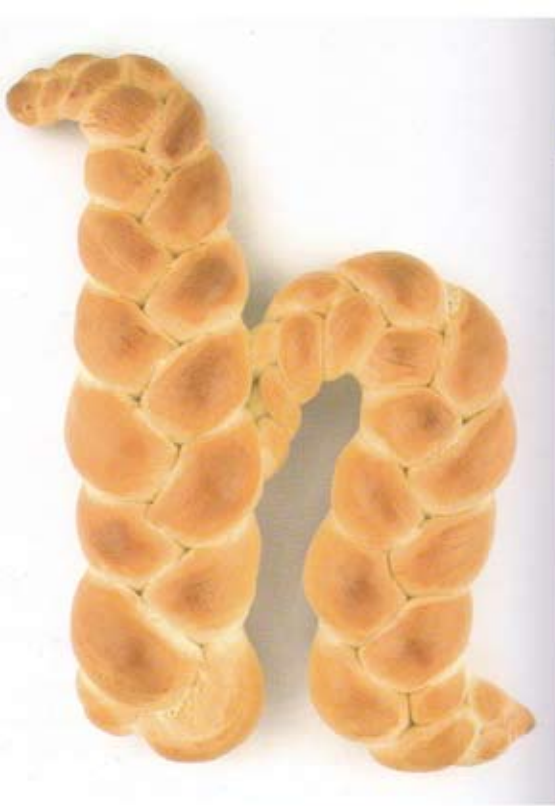
L'affresco di muffe è apparso seguendo un percorso prestabilito: un divenire

21. Cfr. Poli, F., *Arte contemporanea: le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Milano, 2006)

22. Cfr. Tiberghien, G. A., *Nature, art, paysage*, Actes Sud, Arles, 2001

23. Cfr. <<http://www.ttozoi.com/>>

24. Cfr. <<http://www.davidedelia.com/>>



Jelte Van Abbema, Symbiosis, 2009

disciplinato che si riverbera nello spazio. In quanto sistema dinamico, però (un sorta di caos deterministico), è sensibile a perturbazioni infinitesime ed è imprevedibile. Chiazze si alternano a segni filiformi, antenne, spore, macchie e venature. Ogni affresco è diverso dagli altri e, nel tempo, diverso da se stesso. Alcuni sono chiari come le celebri mufte di Burri, coagulo di bianco di zinco e polvere di pietra pomice.

Altri più scuri, sui toni grigi e ocra, rivelano forme micro organiche simili ai paesaggi atomizzati di Enrico Baj. Il luogo si presenta dunque marchiato dal passaggio dell'artista o meglio dalla riproduzione del passaggio del tempo: l'opera si avvicina allo scorrere del tempo narrando in prima persona. Il desiderio dell'artista di identificarsi con altre forme di vita riduce drasticamente il suo intervento sui disegni prodotti dalla natura. Si potrebbe dire che in D'Elia non c'è degradazione della pittura a materia, come confusa testimonianza organica, ma presenza della materia organica elevata al livello dell'arte, come rappresentazione drammatica e regno della bellezza. La sua maniera di lavorare non solo rifiuta ogni forma di protezione contro il tempo, ma desidera questo tempo, lo cerca, ne attende le evoluzioni.

I lavori di Davide D'Elia sono lavori fatti di tele ammuffite, di sottolineature tramite lampade o cornici di luoghi già ammuffiti, fatti di ombre, tracce. Opere che tendono a svelare, e a gratificare la bellezza della nostra caducità e del nostro tempo che passa o meglio, che sta passando.

Le sue mostre vengono interpretate come un luogo dal risultato non finito, come un processo, un momento di introspezione personale. Il risultato del suo lavoro finale sarà imprevedibile.

Un processo indotto, ma che intrinsecamente non potrà mai essere del tutto controllato.

I batteri sono altri organismi che possono essere utilizzati per la progettazione di oggetti di design innovativi.

Recentemente l'artista **Jelte Van Abbema (a|13|)**, partendo dal presupposto che la stampa esercita una forte pressione sull'ambiente circostante, ha cercato di andare oltre l'utilizzo di inchiostro di soia o pigmenti naturali. Mosso dalla curiosità verso gli approcci inediti e una fascinazione per la crescita spontanea, il designer ha esplorato, nel suo progetto *Symbiosis*²⁵ nato nel 2009, le possibilità di stampare con i batteri "la stampa perfetta". Il suo approccio rivoluzionario fa sì che la carta stampata non abbia bisogno di alcun ritocco quando esce dalle rotative. Dopo un periodo di ricerca, il designer è riuscito a stampare dei testi su poster usando accurate composizioni di batteri.

Riutilizzando un cartellone di JCDecaux, e trasformandolo in una sorta di enorme disco di Petri, ha creato un ambiente umido e caldo, l'ideale per la crescita del testo stampato: un modo del tutto nuovo per catturare l'attenzione del pubblico senza dover cambiare un manifesto a settimana. E' il tempo che scorre sull'opera d'arte che trasforma le immagini in qualcosa di inedito.

25. Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009

UN ULTIMO AMBITO CHE PUÒ ESSERE ANALIZZATO ALL'INTERNO DELLA CATEGORIA CRESCITA DINAMICA È QUELLO DEL MOVIMENTO, COME ROTAZIONE, MODULARITÀ E SPOSTAMENTO.

Questi progetti utilizzano moduli nelle loro composizioni, per la costruzione di ripiani a piacimento, tazze impilabili e superfici mutevoli, metamorfosi dei volumi, ribaltamenti e spostamenti di forme che si trasformano in funzione dell'utente.

Nel design e nell'architettura queste sono tendenze ultimamente molto in voga, e che permettono al consumatore finale di avere un prodotto sempre diverso, che non stanca, che può essere adattato a varie situazioni e riutilizzato in altre occasioni.

I designer **Ronan & Erwan Bouroullec (a|14|)**, hanno fatto della modularità un elemento forte per la progettazione dei loro oggetti. Le loro superfici nascono piccole per poi crescere di dimensione, tramutarsi in forme altre, nuove e instabili.

La collaborazione tra l'azienda danese Kvadrat e i fratelli Bouroullec si consolida all'insegna del progetto *Clouds*²⁶, l'innovativo sistema a moduli geometrici in tessuto che si possono combinare creando tende, sfondi o divisori con un suggestivo effetto tridimensionale. Kvadrat ha affidato ai designer francesi il progetto del nuovo showroom di Copenhagen e questa è diventata l'occasione per sperimentare nuove soluzioni con questi elementi in tessuto.

I fratelli Bouroullec hanno deciso, infatti, di non intervenire sulle pareti dello showroom e di utilizzare una grande tenda mobile realizzata con *Clouds* per dividere, quando è necessario, lo spazio tra zona di esposizione e uffici. Le piastrelle tessili di *Clouds* si uniscono tra loro con una speciale banda adesiva che può essere liberamente staccata e riattaccata in modo da lasciare libera la fantasia nell'inventare composizioni diverse.

Anche con il progetto *Algae*, i designer mettono in pratica i concetti di semplicità, modularità ed interazione.

Un giunto in plastica a forma di alga si può per incastro combinare in modo aperto e ad infinito all'altro, creando un sistema modulare, quasi un gioco, per separare delle zone o più semplicemente sottolineare porzioni di spazio. Anche il designer giapponese, **Rikako Iwamoto (a|15|)** utilizza molto spesso nella progettazione di oggetti il concetto di modularità. In *Floccus*²⁷, 2009, crea un telo che funge da separatore all'interno delle camere. Questo può essere trasformato da forma bidimensionale a forma tridimensionale semplicemente tirando un cordino che è collegato alla complessa struttura del telo. Progetto che, ispirato dalle invitanti irregolarità delle superfici naturali, permette un cambiamento di forma dell'oggetto durante l'uso grazie alla sua struttura modulare.

Progetti di questo genere vengono molto spesso utilizzati nell'ambito del design del prodotto e dell'arredo come il nuovissimo progetto di **Ett la Benn (a|16|)**, dal

26. Cfr. <<http://www.bouroullec.com/>>

27. Cfr. <<http://www.rikakoiwamoto.com/>>

nome *Swoc*²⁸, che in collaborazione con Kvadrat, crea una superficie di forme sovrapponibili a piacere da utilizzare come libreria. Un progetto che unisce modularità e gioco per la creazione di un'estetica ormai da molto consolidata ma pur sempre funzionale.

Per quanto riguarda l'architettura una delle ultimissime tendenze è quella di stravolgere le regole architettoniche classiche di stabilità e immobilità per trasformarle nel loro opposto. Case con superfici semovibili dell'architetto **Ross Russell (a|17|)** cambiano la *pelle dell'edificio*²⁹ spostando venti tonnellate di cemento.

Progetti di **Calatrava (a|18|)** che effettivamente hanno superfici mobili, che possono essere spostate e programmate per avere più luce o più ombra, come al *Kuwait Pavillon*³⁰. Altri progetti invece indagano la creazione e la nascita di nuove superfici, come il cubo che genera una stanza addizionale da applicare all'esterno di residenze, la *Rucksack House*³¹ di **Stefan Eberstad (a|19|)**. Questo può essere sospeso alla facciata di qualsiasi edificio residenziale e può essere portato via nel momento in cui il proprietario decide di cambiare casa. L'oggetto fluttua così nel vuoto, fuori dai confini dell'abitazione, verso lo spazio pubblico.

Il progetto di **Rem Koolhaas (a|20|)** con Kunlé Adeyemi e Alexander Reichert, per il *Prada Transformer*³² di Seul, del 2009 sottolinea in maniera netta e chiara la possibilità di interazione con lo spazio urbano, la possibilità di cambiamento della superficie in base alle necessità dell'utente.

Prada Transformer è un vero e proprio padiglione rotante a quattro facce che è stato pensato per ospitare sfilate, mostre e rassegne di cinema. Quattro diversi eventi possono prendere piede all'interno del padiglione. Basato sulla forma del tetraedro, offre di volta in volta facciate diverse: una croce, un rettangolo, un cerchio che a seconda delle esigenze ruoteranno per farsi pareti o soffitti.

Il padiglione si trasforma, solo con l'assistenza delle gru ed ospiterà una serie di eventi che trascendono le diverse personalità che negli ultimi anni hanno contraddistinto il marchio italiano e la designer che lo impersonifica, riportandole insieme in un luogo metafisico.

La pelle dell'edificio è ricoperta da una superficie elastica, traslucida come quella che solitamente viene utilizzata per rivestire i grandi macchinari. Molto tirata lungo la struttura di acciaio, la superficie elastica rivela la struttura metallica dalle geometrie forti e mette in mostra le diverse piante utilizzabili.

Un padiglione dalla forma mutevole, che cresce, cambiando volumi, si modifica in base all'utilizzo che meglio gli si addice. Un'opera architettonica che muta, si evolve e che presenta un carattere imprevedibile legato al suo utilizzo.

28. Cfr. <<http://www.ettlabenn.com/>>

29. Cfr. Area, Art and Architecture, Federico Motta Editore, marzo/aprile 2010, n.109

30. Cfr. Jodidio, P., *Calatrava: complete works 1979-2009*, Taschen, Köln, 2009)

31. Cfr. Area, Art and Architecture, Federico Motta Editore, marzo/aprile 2010, n.109

32. Cfr. <<http://www.prada-transformer.com/>>

a|14|



Rem Koolhaas, *Prada Transformer*, 2009 4

3.1.2. SCHEDATURA

Crescita dinamica

20

ARTE-DESIGN-ARCHITETTURA

Crescita dinamica

- a |1| Giuseppe Penone
- a |2| Hanss Hake
- a |3| El & Albe
- a |4| Hilde de Decker
- a |5| Bernard Oette
- a |6| Patrick Blank
- a |7| Martijn DeGeus
- a |8| Loop
- a |9| Michel Blazy
- a |10| Peter Hutchinson
- a |11| Ttozoi
- a |12| Davide d'Elia
- a |13| Jelte Van Abbema
- a |14| Ronan & Erwan Bourdellec
- a |16| Et la Benn
- a |17| Ross Russell
- a |18| Calatrava
- a |19| Stefan Eberstad
- a |20| Rem Koolhass



Hanss Haake

Grass grow, 1965

● a|3| Arte

Topic

Crescita vegetale, instabilità

Obiettivo:

Principalmente conosciuto per i suoi lavori concettuali che espongono ingiustizie sociali e potere di relazioni, Hanss Haake è un artista attivista che ha strategicamente giocato un grande ruolo nella storia della eco-art. Per la mostra "Earth Art" alla Cornell University's nel 1969, l'artista fa crescere l'erba in una sua installazione interna senza l'utilizzo di pesticidi.

Le sue idee nascono dai concetti di cambiamento, indeterminato, tempo vissuto, lavoro d'arte non stabile.

La crescita dell'erba varia ed è in relazione ai cambiamenti della temperatura e della luce. Il cambiamento della natura introduce un interesse artistico per i materiali che basano la loro vita nel tempo.

L'opera spinge l'attenzione del visitatore ad un evento che tipicamente è possibile vedere anche nel giardino di casa propria, ma allo stesso tempo l'idea di elevarlo ad opera d'arte e inserirlo in un museo, offre allo spettatore una visione ed un'esperienza completamente differente.

Per coloro che rivisitano la mostra è possibile notare i cambiamenti che il tempo sia atmosferico e il passare dei giorni, ha avuto sull'opera.

Cfr. Kastner, J., Wallis, B., *Land art e arte ambientale*, Phaidon, London, 2004

Hilde de decker

Voor boer en tuinder, 1999-2004

● a|4| Design

Topic

Crescita vegetale, deformazione

Obiettivo:

Il proposito di Hilde de Decker non è quello di compiacere né di scioccare il pubblico. Si limita ad esplorare i limiti della gioielleria tradizionale, cercando di evitare conformismi e convenzioni involontarie. I suoi gioielli fanno riferimento alla natura umana, alla fragilità dell'esistenza, con tutti i difetti e le ottusità che ne derivano perché la banalità della vita quotidiana con i suoi piccoli ed imprevedibili miracoli è ciò che colpisce. Riferendosi alla vita di tutti i giorni, non sussiste il bisogno di stravaganze o esuberanze particolari per esprimersi. Unico obiettivo è di rendere il più perfetta possibile l'imperfezione del quotidiano. Dopo mesi di studi e di pratica

nella coltivazione di pomodori patate e altri ortaggi, la designer inserisce all'interno dei suoi gioielli gli ortaggi in crescita, che si deformano a contatto con il metallo, assumendo forme anomale e forzando il più possibile sulla superficie metallica come se fossero in gabbia. I suoi gioielli sono così installazioni viventi dove le trasformazioni vengono sì indotte dal designer, perché è lei a scegliere in che modo metallo e ortaggio dovranno comunicare, ma pur controllando la crescita non è possibile prevedere pienamente il risultato finale.

Cfr. Guayabero, O., *Crossed lines : new territories of design*, Any del Disseny : Actar, Barcelona, 2003)



Bernd Oette

Grassland – Orb, 2005-2006

● a|5| Design

Topic

Crescita vegetale, metamorfosi

Obiettivo:

Il designer trasforma l'erba liofilizzata in elementi scenografici per grandi decorazioni d'interni.

Enormi soffioni vegetali aleggiano leggeri su grandi spazi, come pezzi di verde sospeso. Il progetto è iniziato nel 2005. Tutti gli oggetti d'erba sono il risultato di anni di sperimentazioni nella coltivazione e nell'essiccazione dell'erba in condizioni controllate. Si tratta di prodotti unici e totalmente naturali, che affascinano per il loro uso inedito e la loro forma originale.

La loro singolarità risiede nella capacità di associare al materiale utilizzato nuove applicazioni: l'osservazione della lenta metamorfosi dell'erba, che con lo scorrere del tempo passa dal verde scuro al

color paglia, diventa così un'esperienza unica. I colori possono impiegare fino a due anni a mutare le loro tonalità, a seconda dell'incidenza della luce. L'erba con il tempo si inclina lentamente verso il basso, seguendo la forza di gravità, modificando la forma dell'oggetto. Dopo tre o quattro anni la trasformazione si arresta.

Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009

Patrik Blanc

Quai Branly Museum, 2007

● a|6| Architettura

Topic

Giardino verticale, transitorio

Obiettivo:

Oltre alla sua indubbia suggestività, il museo è noto per il grande muro verde che riveste la facciata rivolta verso la Senna. Quello realizzato per il Museo Quai Branly di Parigi, è un muro vegetale di 800 mq con 15.000 piante di 150 differenti specie. Il muro verticale genera nello spettatore un forte senso di spaesamento, dato che ciò che si è abituati a calpestare nei campi, con naturalezza e per caso, diventa improvvisamente una parete da guardare. Una parete che muta cresce ed invecchia con il tempo. Sente e registra il passaggio delle stagioni, è mutevole ed effimera.

<<http://www.verticalgardenpatrickblanc.com/>>



Martijn De Geus, Philip Manna Erts

Black box, 2009

● a|7| Architettura

Topic

Crescita vegetale, transitorio

Obiettivo:

La struttura di base progettata dagli architetti Martijn De Geus e Philip Manna Erts è una semplice scatola cubica, all'interno della quale possono svolgersi varie attività. Il padiglione è una struttura temporanea: da una parte ospita ogni settimana attività diverse, dall'altra la sua parete cambia faccia in continuazione grazie al verde inserito sulle superfici delle facciate. L'impressione prevalente trasmessa è quella di temporaneità, intesa nel senso di mutevolezza, transitorietà, vita.

La transitorietà si riflette anche nel ciclo di vita dell'edificio. Il padiglione viene costruito in una determinata località e dopo un periodo di fioritura e di intenso

utilizzo (circa 5 anni) viene demolito. Questa caratteristica è stata sfruttata al massimo non limitandola ad attraversare le tre fasi (costruzione-utilizzo-dismissione) ma consentendo alla struttura di apparire sempre diversa, ogni stagione mese e settimana grazie alla sua pelle mutevole.

Cfr. Area, *Simplicity*, Federico Motta Editore, settembre/ottobre 2009, n.106



Loop

BioWall, 2006

● a|8| Design

Topic

Crescita vegetale, moduli

Obiettivo:

BioWall è una struttura tridimensionale che forma un pannello verticale. Fibre di vetro elasticizzate sono ripiegate all'interno di anelli e incastrate dentro a dodecaedri che si rigirano su se stessi. Il progetto prende ispirazione dal mondo molecolare con moduli che si modificano da nano a macro. La struttura viene pensata con la presenza di piante rampicanti al suo interno. Queste seguono autonomamente la strada da seguire e dopo non molto tempo avvolgono tutta la superficie del pannello.

Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009



Peter Hutchinson
Paricutin Vulcano Project,
1970

● a|10| Architettura

Topic
Muffe e lievitazione pane

Obiettivo:

Hutchinson, noto artista degli anni Settanta, esponente della Land Art e Earth Art, collocò una striscia di pane bianco lunga 76 m avvolta in un involucro di plastica lungo l'orlo del vulcano Paricutin in Messico. Dopo sei giorni il pane era ammuffito: il calore, l'umidità e il vapore emessi dal vulcano avevano accelerato il fenomeno. La velocità con cui si sviluppa la muffa permise all'artista di registrarne i continui cambiamenti di colore e il deterioramento della superficie.

Cfr. Tiberghien, G. A., *Nature, art, paysage*, Actes Sud, Arles, 2001



TTozoi

Muffe su tela, 2009

● a|11| Arte

Topic
Macchie e muffe

Obiettivo:

La ricerca di 'TTozoi', che realizza le proprie opere attraverso la proliferazione naturale di muffe, consiste nell'agire preventivamente sulla tela vergine, non con il colore, ma lasciando che una muffa spontanea divenga evento artistico. Le spore prive di qualsiasi memoria formale e tecnica, non determinano più un'esecuzione, ma un atto che si esaurisce con la creazione naturale. Ad un oggetto che di solito ha una data di scadenza, TTozoi riesce a conferire il timbro eterno dell'arte. Lo scarto, il rifiuto, assume così una valenza innovativa. I due artisti sono oggi i fautori di un nuovo Informale assoluto. Un ciclo di opere, quasi tutte prodotte in un anno, frutto di una reazione tra pigmenti e

materiali organici sedimentati sulla tela e poi lasciate a riposare sotto alcune teche a una precisa temperatura. Un procedimento che dà vita alle muffe, mentre gli stessi artisti si collocano come spettatori del loro stesso processo creativo. Viene messo in luce un nuovo metodo di lavoro in pittura, che dà vita in maniera autonoma, senza il controllo degli artisti, a una serie di superfici materiche e a dei colori assolutamente frutto della casualità. Le opere si ottengono, con la sorpresa di un materiale insolito catalogato come un reperto da laboratorio, colori e sfumature che paiono artificiali e invece sono naturalissime.

Cfr. <<http://www.ttozoi.com/>>



Michel Blazy
Sculpture, plateau plastic,
2001

● a|9| Arte

Topic
Crescita vegetale, moduli

Obiettivo:

Nei suoi lavori il tempo interviene sempre, ed è lui che lavora costituendo la metamorfosi dell'opera. Per quanto tempo le cose resteranno così, in questo stato? Questa è la domanda che si pone l'artista e il suo lavoro necessita la presenza del tempo per esistere. Lavora con la crescita di muffe e funghi su alimenti e sui muri e realizza stampi in agar-agar (gelificante naturale) su stoviglie, pirofile, su mele, zucchine che, dopo un breve periodo di tempo, per reazione chimica, sviluppano un mutamento, si riducono di dimensione e assumono un aspetto da natura molle. Tutte le sculture che crea sono realizzate con materiali molli, mousse di carote o patate, cioccolato, oppure con materiali che cedono, come la schiuma. Si tratta della stessa materia che è in incessante trasformazione. Nelle sue opere ci sono degli stati che evolvono, a volte fin quasi alla completa sparizione dell'opera. Per documentare il processo utilizza il video sia come sorta di memoria, e in questo caso il video ha la funzione di semplice ricetta scritta, oppure come video arte nella realizzazione di filmati. Le sue opere vivono in rapporto con l'ambiente, sia all'esterno che all'interno, alcune si trasformano e spariscono in pochi giorni, altre invece necessitano di anni.

Utilizza sempre il tempo, e fa in modo che avvenga qualche cosa quando la persone guardano le sue opere. Può essere qualcosa che vive o che muore, ma la gente deve sentire che sta vivendo qualcosa nel presente e che ciò che vede non potrà mai più essere nello stesso modo nel futuro. Alla sua opera si potrebbe applicare il celebre aforisma attribuito ad Eraclito, dal greco pantha rei, tradotto come "tutto scorre", un divenire per cui nulla si crea o si distrugge, ma, al contrario, si trasforma. *"La terra non è che della materia morta, le foglie marciscono, vengono mangiate da dei piccoli animali che le trasformano, e in seguito ci sono i vermi che le trasformano in terra. E la terra è soltanto erba morta. La morte è allo stesso tempo il fermento della vita. [...] Amo la metafora del seme, che riguarda un po' tutti i miei progetti e i materiali coinvolti, organici e inorganici, che svolgono mutamenti minimi, indipendentemente da me e a volte quasi impercettibili, in una condizione latente di dormiveglia."*

Cfr. Poli, F., *Arte contemporanea: le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Milano, 2006

Ross Russel

Sliding House, 2009

● a|17| Architettura

Topic
Movimento, scorrimento

Obiettivo:

La casa offre lo scorrimento di una parte di essa. La forma e la superficie cambiano schiacciando un pulsante ed un movimento dato dallo scorrimento di pannelli su rotaie. Una superficie di venti tonnellate scorre su binari e ricopre la superficie vetrata, lo scheletro della casa. Questi movimenti creano una combinazione di chiusure ed aperture, nuove illuminazioni e colori, creano una nuova pelle alla casa rendendola buia, per poi mostrarla nuovamente. La casa offre spazi variabili, estensione e riparo, luce solare o isolamento. Questo progetto mostra l'abilità di variare la composizione e la struttura dell'edificio e il suo carattere a seconda

delle stagioni, della pioggia, o semplicemente da un incontrollabile desiderio di piacere.

Cfr. Area, *Art and Architecture*, Federico Motta Editore, marzo/aprile 2010, n.109



Calatrava

Kuwait Pavilion, 1992

● a|18| Architettura

Topic

Elementi mobili

Obiettivo:

Questo padiglione progettato per l'Expo 1992 in Kuwait mostra come caratteristica più evidente, una serie di elementi mobili che riaffermano l'interesse di Calatrava nei confronti del movimento. Stando alla descrizione dell'architetto

"diciassette elementi a forma di scimitarra, ognuno di venticinque metri di lunghezza, formano la struttura articolata principale. Ognuno di loro è controllato via computer da singoli dispositivi elettronici che consentono di aprirli in verticale secondo quindici posizioni programmabili e di richiuderli a formare una copertura che ripete la disposizione geometrica della travatura sottostante. Si può così creare una varietà infinita di

forme che si stampano contro il cielo.

Cfr. Jodidio, P., *Calatrava: complete works 1979-2009*, Taschen, Köln, 2009



Stefan Eberstadt

Rucksack House, 2004

● a|19| Architettura

Topic

Nuova superficie, transitorio

Obiettivo:

Il progetto architettonico si configura come una incursione nella scultura, uno spazio illuminato e sospeso che sembra la fusione di un ponteggio e di una struttura minimal. Questo progetto è pensato per essere una stanza aggiuntiva che può essere sospesa alla facciata di qualsiasi edificio residenziale e che può essere portata via nel momento in cui il proprietario decide di cambiare casa. L'oggetto fluttua così nel vuoto, fuori dai confini dell'abitazione, verso lo spazio pubblico.

Cfr. Area, Art and Architecture, Federico Motta Editore, marzo/aprile 2010, n.109



3.1.3. Crescita statica

E' LA CRESCITA CHE È STATA INDOTTA, CHE È STATA CREATA ALL'INTERNO DEL PROCESSO.

**UNA CRESCITA CHE VIENE IMMOBILIZZATA E BLOCCATA.
CHE GENERA STRUTTURE, CHE ACCUMULA OGGETTI, LI SOVRAPPONE,
LI IMPILA, LI STRATIFICA.**

Non è più in movimento, il suo concetto e il suo processo ricordano la forza della trasformazione ma la bloccano in un tempo presente. I progetti diventano duraturi, immortali ma mostrano i segni della crescita precedente. Così come afferma Parmenide al contrario di Eraclito, il divenire diventa solo apparenza, il Tutto è immobile.

*"Ogni cosa fra gli enti non si genera e non perisce ma ci si mostra soltanto per ciò che è."*¹

L'essere quindi si trova in una condizione di presente atemporale. Se era non è più, se sarà ancora non è. L'essere è il presente, è unico ed eterno è immobile. I progetti vivono nel presente, nell'ora, nell'hic et nunc, mostrano le loro cicatrici, il loro passato, ricordano azioni e processi conclusi. Diventano istanti bloccati. Fotografie del passato che si proclamano eterne. Nei dipinti di natura morta le cose divengono miniature di eternità, si aprono un varco nel tempo verso l'assoluto, che viene sfiorato nel punto di tangenza tra il divenire e l'eternità, lasciando intuire quanto permane in ciò che passa. Acquistando immobilità e impassibilità nell'arte, staccandosi dal dominio del divenire in cui gli oggetti sono inevitabilmente destinati a scomparire, l'effimero tende nella pittura a farsi eterno. L'opera d'arte tende a sciogliere ancora meglio l'apparente contraddizione insita nell'espressione vita delle cose, perché la vita che si riferisce a ciò che nasce e muore, permane nelle cose rappresentate immobili nei dipinti di *nature morte*.²

La pittura eredita consapevolmente il significato filosofico di eternità. Noi lo abbiamo dimenticato, abituati a pensare l'eternità in funzione del tempo e a concepirla come tempo lunghissimo, infinito. Ma l'eternità, aion greca ed aeternitas latina, non hanno alcuna relazione con la durata. Si riferiscono alla vita, ai suoi fluidi, come il liquido seminale e le lacrime, in seguito alla durata della vita agli uomini dagli dei, più tardi alla vita stessa degli dei e infine alla pienezza della vita in generale.

1. Cfr. Tornatore, L., Polizzi, G., Ruffaldi, E., *La filosofia attraverso i testi*, Loescher editore, Torino, 1999

2. Cfr. Bodei, R., *La vita delle cose*, Laterza, Bari, 2009



stratificazioni



sovrapposizioni



CRESCITA STATICA

Borges³ nelle sue teorie dichiara che l'eternità non può essere concepita allo stesso modo in cui non può essere concepito il tempo successivo, che passa. Negare l'eternità, sopportare l'annientamento non è meno incredibile che immaginare la loro completa salvezza.

Per Plotino (cfr. Tornatore, L., Polizzi, G., Ruffaldi, E., *La filosofia attraverso I testi*, Loescher editore, Torino, 1999) l'eternità è un punto senza spessore dal quale si emana la vita di tutte le cose, una vita totale, piena e intensa. L'eternità è la fonte inesauribile che alimenta e conserva, dona ed espande, pur restando sempre uguale a se stessa: è l'energia unitaria produttrice del molteplice.

Nei progetti analizzati in questa sezione ciò che acquista significato è il valore del processo concluso, terminato, bloccato.

Ciò che conserva l'oggetto in un luogo che ricorda il passato ma che vive nel presente.

Molte opere di **Damien Hirst (a|21)** sono incentrate sul tema della conservazione e della morte, e sfruttano suggestioni di diverso genere, raggiungendo qualsivoglia spettatore, colpendolo nell'intimo, nella mente e nello stomaco anziché nel cuore.

*The Physical Impossibility Of Death In the Mind Of Someone Living*⁴ (ovvero, L'impossibilità fisica della morte nella mente di un vivo), è una delle sue opere più famose e discusse. Si tratta di uno squalo di 4 metri e mezzo "imbalsamato" nella formaldeide, una sostanza battericida che è stata iniettata nell'intero sistema vascolare e linfatico del cadavere dello squalo, fino a solidificarsi e trasformarsi in una resina trasparente che avvolge e permea tutto lo squalo, rallentandone notevolmente la decomposizione e consentendo ai tessuti e alle cellule dello squalo di rimanere così come sono per anni ed anni.

La formaldeide, pur essendo trasparente, assume un colore verde/azzurro che tende ad opacizzare i colori dell'animale in essa contenuto. Questo blocco rettangolare di resina (che avvolge e conserva lo squalo di 4 metri), è a sua volta racchiuso all'interno di una resistente struttura con vetri che – nel corso degli anni – è stata esposta talvolta poggiata sul pavimento dei musei, talvolta spettacolarmente attaccata al soffitto e sospesa in aria al di sopra degli spettatori. Il principale tentativo dell'artista, dunque, è quello di rievocare nello spettatore la percezione della morte attraverso le sue opere e installazioni.

In particolare, in parecchie opere egli cerca di fermare e perpetuare un istante circoscritto e ben definito di quel processo così vasto e vario che noi definiamo semplicemente e banalmente con il nome di morte.

Lo squalo diventa espediente (o tramite) atto ad inculcare il senso di morte nella mente degli spettatori, nonché tentativo di catturare un'istante preciso della morte, impedendole di proseguire nel suo processo degenerativo. L'artista ha immortalato un momento simbolicamente importante, quello in cui lo squalo supera il limite oltre il quale le percezioni dei vivi diventano semplicemente "non percezione".

Lo squalo arrivato quasi al suo stato finale, ha trascorso tutta la sua vita, è nato,

3. Cfr. Tornatore, L., Polizzi, G., Ruffaldi, E., *La filosofia attraverso I testi*, Loescher editore, Torino, 1999

4. Cfr. Poli, F., *Arte contemporanea: le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Milano, 2006



cresciuto fino ad essere immortalato in un unico istante, che lo conserva e lo rende immobile.

Lo stesso procedimento viene utilizzato da **Giuseppe Penone (a|22|)** ma in un ambito completamente differente.

Egli con le sue *Patate*⁵, mostra il processo di crescita dei vegetali inducendolo in stampi metallici. Queste si presentano, bloccate nella crescita, ad avere delle forme antropomorfe, mettendo in luce l'intervento e l'interferenza umana all'interno di una crescita che viene immobilizzata dopo aver creato forme nuove.

A questo tipo di poetica dell'oggetto bloccato, si ricollega il concetto di ready-made, anche se in maniera totalmente diversa e che comunica in ambiti semantici differenti.

L'estetica dell'oggetto trovato o di scarto che viene rivalutato e portato ad opera d'arte. Questo non è connesso direttamente alla crescita di forme naturali, ma più che altro ad una idea di crescita come accumulo di forme e volumi, di stratificazioni, di collezioni dei resti tipica del new dada.

Un oggetto che posizionato all'interno di un nuovo luogo mette in luce la sua vecchia natura, sottolinea quella che potremmo dire essere la sua crescita segnica. Mostra il suo aspetto che si è modificato nel tempo e che racconta il tempo.

L'elemento naturale, e l'ambiente circostante sono fattori che anche in questa sezione vengono presi in considerazione dai progettisti per la creazione di opere uniche.

Nel campo del design cono presenti molti esempi di quella che noi definiamo crescita stabile.

Questa nasce dalla sovrapposizione di stratificazioni, di strutture complesse che aumentando il loro volume si depositano sulle altre. Questo concetto è presente anche in natura nella stratificazione delle rocce lungo i secoli, nella creazione della superficie terrestre o nella presenza di vari strati di diverso colore del corallo che testimoniano la sua crescita e la relazione con l'ambiente esterno.

Molti designer recenti hanno esplorato processi naturali utilizzando il lavoro di insetti, o la crescita organica o le reazioni chimiche che avvengono in natura.

Il designer **Tomas Gabzdil Libertiny (a|23|)** ha utilizzato il lavoro delle api per la costruzione di un vaso originale. Il suo *Honeycomb*⁶ è un vaso preformato a forma di anfora e con struttura esagonale che grazie alla presenza delle api assume sempre una forma differente. Le api vengono lasciate libere di costruire una qualsiasi forma sulla struttura di partenza, generando un vaso dalla consistenza effimera ma che parla di un processo di produzione unico.

Un'altra struttura fragile ed effimera è *Venus*⁷, the natural born chair, creata da **Tokuji Yoshioka (a|24|)**.

5. Cfr. Lista, G., *Arte Povera*, Continents Editions, Milano, 2006

6. Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009)

7. Cfr. *Ibidem*

Questa seduta è stata creata sfruttando il processo di formazione dei cristalli naturali, egli ha supervisionato la prima parte della produzione, ha indotto un processo ma poi lo ha lasciato libero alle imprevedibilità della natura bloccandolo poi in una sedia cristallizzata. **Anke e Wiss (a|25|)** invece ha coltivato *bonsai*⁸, bloccando poi la loro crescita in una struttura complessa ed intricata rivestita di resina bianca. La crescita vegetale è stata immobilizzata e si presenta come la sintesi di una lavorazione sistematica e della libertà della natura, superando i confini dell'oggetto prodotto industrialmente.

Designer di gioielli hanno utilizzato questi concetti per la creazione di anelli o spille che sottolineassero il processo naturale, di formazione, accumulo e stratificazione.

Luzia Vogt (a|26|) indaga le formazioni e le *escrescenze*⁹ di crescita dei vegetali per poi stamparle e trasferirle nel metallo, **Laurent Milon (a|27|)** invece sfrutta la reazione chimica del *metallo galvanizzato*¹⁰ per la creazione di gioielli con stratificazioni di polveri metalliche. Forme che ricordano montagne di sabbia, che salgono indefinibili verso l'alto.

Nicole Kolberg (a|28|) prende in considerazione l'aspetto del passaggio del tempo e lo trasferisce in oggetti creati in porcellana e creta, il progetto *Zeitraffer*¹¹ riguarda il concetto di trasformazione e della rivisitazione del passato per la creazione di un nuovo oggetto. Strutture dai multi strati, cresciute nel tempo aprono la loro visione sul corso del tempo, come un anello annuale dell'albero, ferme e bloccate.

Il progetto che più esalta l'imprevedibilità dell'aspetto naturale, delle condizioni atmosferiche e che eleva a fattore significativo il luogo di produzione è *The idea of a tree-recorder one*¹² del 2008, di **Mischer Traxler (a|29|)**.

The idea of a tree è un processo di produzione autonomo che combina input naturali e processi meccanici. Il processo è attivato da pannelli solari che convogliano l'energia del sole da un apparato meccanico alla realizzazione di un oggetto al giorno. La temporalità e la stagionalità dell'oggetto è completamente stabilita dalla natura, segue i suoi cicli e ritmi primordiali.

Il prodotto finale riflette le variazioni climatiche durante la giornata. Come un albero, l'oggetto diventa tridimensionale registrando il suo processo e il tempo della creazione.

Il macchinario Recorder One si attiva autonomamente all'alba e si blocca al calare del sole. Dopo il tramonto l'oggetto può essere "raccolto". Crea lentamente l'oggetto, spingendo e tirando i fili all'interno di un contenitore con del colore, uno con della colla e infine intorno ad uno stampo.

La lunghezza/altezza dell'oggetto finale dipendono dalle ore di sole giornaliere. Lo spessore dello strato e il colore sono in relazione alla quantità di energia

8. Cfr. *Ibidem*

9. Cfr. <<http://www.luziavogt.ch/>>

10. Cfr. <<http://www.frenchsux.com/>>

11. Cfr. <<http://www.nicolekolberg.de/>>

12. Cfr. <<http://www.mischertraxler.com/>>

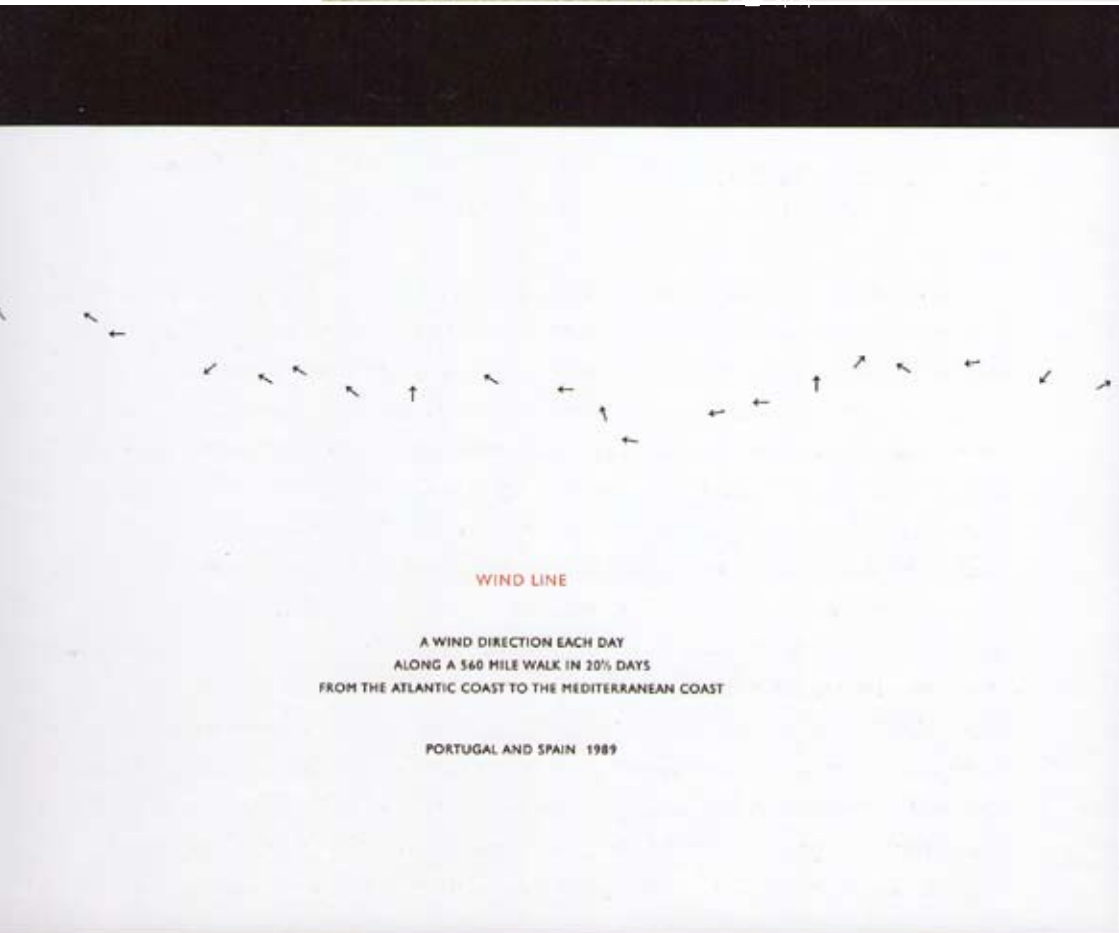


solare percepita (molto sole comporta uno strato più spesso e chiaro, meno sole uno strato più sottile e più scuro). Il processo non reagisce soltanto alle condizioni climatiche ma anche alle ombre prodotte dallo stesso macchinario e l'ambiente circostante. Oggi nuvola e ogni ombra diventano importanti per l'aspetto del prodotto finale. Attraverso questo procedimento è possibile realizzare svariati oggetti. Sedute, lampade e oggetti per la casa.

IL CONCEPT DI INTRODURRE UN INPUT NATURALE ALL'INTERNO DI UN PROCESSO SERIALE SUGGERISCE UN NUOVO MODO DI GUARDARE ALLA LOCALITÀ.

Questa "località industrializzata" non racconta molto di cultura, artigianato o risorse, ma invece ha a che fare con fattori climatici e ambientali. In una serie di oggetti è possibile identificare il luogo della produzione grazie alle sue caratteristiche finali. Sull'equatore, per esempio, l'oggetto avrebbe sempre la stessa lunghezza/altezza, all'opposto rispetto a se fosse posizionato in Nord Europa. Il ritmo della natura con le sue stagionalità e cambiamenti climatici modifica l'oggetto. In paesi dove la percentuale di mesi di pioggia è molto alta il rivestimento dell'oggetto risulterebbe scuro e molto sottile, mentre in paesi con molto sole sarebbe spesso e chiaro. Durante i mesi estivi, dove le ore di sole sono maggiori, l'oggetto risulterebbe più lungo mentre d'inverno con le poche ore di luce, il risultato finale sarebbe un oggetto più corto. La relazione tra input e output rende i cambiamenti visibili e leggibili. Il prodotto diventa una fotografia tridimensionale del tempo e del posto nel quale è stato prodotto. Il processo di produzione è quindi completato in un giorno: la struttura viene staccata e dopo aver aspettato qualche giorno per l'asciugatura, il prodotto viene finito, etichettato con impressa la data e la località di produzione. Il prodotto sintetizza una serie di processi naturali avvenuti nel tempo. Li ferma in un prodotto immobile che però racconta una storia, parla del suo passato e del luogo in cui è nato. Presenta una superficie stratificata che aumenta la sua forma al variare del clima circostante.

Per quanto riguarda l'architettura il concetto di crescita statica viene visualizzato in quelle strutture che sono immobili ma che richiamano l'idea di accumulo di forme, di sovrapposizioni e stratificazioni. Volumi che crescono e si estendono in ogni direzione come quelli progettati da **Archea Associati (a|30|)** chiamati *Enzimi*¹³. Strutture cubiche che spuntano dal terreno, che si accatastano, incastrano costruendo superfici nuove come le più antiche *Cubic Houses*¹⁴ di Rotterdam di **Plet Bloom (a|31|)**, che partendo dall'idea delle concentrazioni di alberi nelle foreste, costituiscono una struttura che si sviluppa e si incastra. Nuovissima anche l'interpretazione di **Sou Fujimoto Architects (a|32|)** che nel 2010 progetta



Misxert Traxler, *The idea of a tree*, 2008

13. Cfr. Area, *Simplicity*, Federico Motta Editore, settembre/ottobre 2009, n.106

14. Cfr. Area, *Art and Architecture*, Federico Motta Editore, marzo/aprile 2010, n.109

il *Tokio Apartment*¹⁵.

Una struttura che si presenta come quella di quattro case adagiate una sull'altra: linee disordinate, volumi schiacciati e sovrapposti modificano la classica visione dell'unità abitativa.

Insieme al *Tokio Apartment* anche la *VitraHaus*¹⁶ di **Herzog & de Meuron (a|33|)** segue le stesse idee di base.

Lo spazio creato nel 2010 è concepito per ospitare l'intera collezione Vitra.

Non è solo un museo, non è un negozio in senso stretto, non è uno showroom, ma è tutte queste cose messe insieme offrendo al cliente un'esperienza nuova.

La scomposizione del volume dell'edificio e quindi dell'involucro in più elementi tra di loro connessi è una delle strade percorribili se si vuole giungere all'obiettivo della smaterializzazione architettonica. Attraverso l'articolazione dell'involucro in più elementi correlati e connessi tra loro è possibile proporzionare l'edificio ad una scala adeguata al contesto paesaggistico nel quale è inserito. Una grande casa non viene concepita come palazzina o unitario edificio plurifamiliare, ma può essere pensata come aggregazione di unità semplici. Jacques Herzog afferma:

*"abbiamo usato delle forme semplici e archetipiche, che anche i bambini sanno disegnare, e le abbiamo accatastate e incastrate per fare sì che altre forme, sorprendenti e pazze, risultassero da questo processo."*¹⁷

La complessità progettuale in questo caso non sottende il ricorso a virtuosismi strutturali o alla progettazione di forme libere e articolate, ma è invece il prodotto della composizione di modelli semplici che generano un'edificio causato da apparente disordine, un volume quasi caotico e casuale che tuttavia si fa manifesto di una notevole forza espressiva.

15. Cfr. *Domus*, settembre 2010, n. 939

16. Cfr. *Ibidem*

17. Cfr. *Frame*, Frame Editors, luglio/agosto 2010, n.147



3.1.4. SCHEDATURA

Crescita statica

13

ARTE-DESIGN-ARCHITETTURA

Crescita statica

- a |21| Damien Hirst
- a |22| Giuseppe Penone
- a |23| Tomas Gabzdil Libertiny
- a |24| Tokujin Yoshioka
- a |25| Anke e Wiss
- a |26| Luzia Vogt
- a |27| Laurent Milon
- a |28| Nicole Kolberg
- a |29| Mischer's Traxler
- a |30| Archea Associati
- a |31| Plet Bloom
- a |32| Sou Fujimoto
- a |33| Herzog & de Meuron





**Tomas Gabzdil
Libertiny**
Honeycomb vase, 2007

● a|23| Design

Topic
processo animale

Obiettivo:

Tomas Gabzil Libertiny, parte dalla convinzione che il design possa migliorare la nostra vita, e ha sperimentato le sue infinite possibilità sviluppando nuove idee che utilizzano elementi naturali e procedure artigianali combinate con metodologie del tutto innovative.

Il designer nel progetto Honeycomb vase costruisce una struttura alveare a forma di vaso, a questo punto le api vengono lasciate libere di costruire un favo esagonale attorno alla struttura.

Gli strati di cera creati per la base del vaso vengono racchiusi all'interno del favo dalla forma esagonale per aiutare le api nella costruzione.

Libertiny chiama questo processo slow prototyping, dato che ci sono volute 40,000 api alla settimana per la costruzione del vaso. Fin dal momento iniziale nel quale le api sono aggressive fino all'interruzione del processo le api sovrastano il vaso, lo modellano, lo sformano lo ingrossano. Il designer vede e percepisce il passaggio dai vari stadi ma non saprà mai la struttura finale del prodotto fino a quando tutte le api saranno eliminate. Interessato a materiali effimeri e vulnerabili si pone in contrasto con la società contemporanea interessata invece al design perfetto.

Per dare forma a questo prodotto ci è voluta molto più che logica. Le api vengono dai fiori e terminano la loro vita costruendo un vaso con l'utilizzo dei fiori.

Seguendo questo ragionamento il designer si chiede se è possibile creare un prodotto che nasce esattamente nel luogo in cui il suo materiale ha origine. La sua ambizione nell'andare oltre gli permette di creare il vaso che nasce con una struttura reticolare precisa ma che genererà un prodotto effimero e fragile ma di valore, come una perla. Per ottenere tutto ciò è necessario del tempo. Il tempo è colui che crea valore.

Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009

Tokujiin Yoshioka

Venus, the natural born chair, 2008

al24| Design

Topic

Crescita volume cristalli, layers

Obiettivo:

"Ho riflettuto a lungo sulla possibilità di sfidare la storia del design creando una serie rivoluzionaria con strutture di cristallo naturale. Oggi i rapidi sviluppi della tecnologia, in particolare l'uso delle applicazioni digitali, ci consentono di far diventare realtà molte idee. Voglio continuare a credere, però, che in natura esista ancora qualcosa che va al di là della nostra immaginazione. Mi sono chiesto se attraverso il design fosse possibile tornare a pensare alla Terra e sentire la bellezza e il potere della natura. Ho supervisionato la prima parte della produzione, ma il resto è stato lasciato alla natura: la bellezza nata da una coincidenza che l'essere umano non può creare a comando. Venus è una sedia in cristallo naturale che, formatasi

seguendo le leggi della natura, allarga i confini della creatività. Ho deliberatamente disegnato una sedia perché volevo che il mio messaggio arrivasse alla gente. Ho pensato che un oggetto così tanto familiare potesse facilitare la comunicazione tra le persone."

Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009



Anke Wiss

Bonsai Structure #2, 2007

al25| Design

Topic

Crescita naturale bloccata

Obiettivo:

Quest'opera è stata creata a seguito della ricerca di una struttura che potesse suscitare sentimento di benessere e riconoscimento nell'osservatore. Ecco perché la scelta di una struttura a rete, presente in ogni dimensione, dal micro al macro. L'opera si basa su questa struttura, illustrando il legame tra l'uomo e la natura. Le qualità meccanicistiche dell'oggetto colpiscono lo spettatore e rendono evidente il meticoloso lavoro umano impiegato per la sua realizzazione. L'opera, sintesi di lavorazione sistematica e di libertà della natura, supera i confini dell'oggetto riprodotto in modo industriale. La crescita e la struttura del bonsai viene indotta ed il legno, nella sua scala minore diventa struttura,

ornamento, intreccio, sostegno e decoro naturale.

Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009

Luzia Vogt

Gemuse, 2002

● a|26| Design

Topic

escrescenze vegetali, processo immobilizzato

Obiettivo:

Il suo progetto nasce dall'osservazione della materia vegetale, come radicchio, patate e zenzero. Ogni specie vegetale ha le sue modalità di crescita, e di invecchiamento. Nel suo lavoro, fa crescere vegetali e eleva ad opera d'arte i bozzi, le deformità. Utilizza l'imprevedibilità della crescita naturale, blocca poi il processo facendo uno stampo di queste forme e le riporta sul metallo. Sperimenta diversi metodi di rilevamento delle forme in crescita e nel suo processo creativo coincidenza e pianificazione si mischiano per ottenere un risultato indotto ma imprevedibile.

In questo modo può creare anelli unici, che ricordano un processo di crescita

ma allo stesso tempo sono durevoli e immobili.

Cfr. <<http://www.luziavogt.ch/>>



Laurent Milon

Galvanized ring, 2009

● a|27| Design

Topic

Stratificazioni di escrescenze metalliche

Obiettivo:

Il lavoro del designer si focalizza nella creazione di forme che tendono e vogliono evadere dai limiti degli odierni processi industriali. Produce i suoi anelli con polvere di ferro ghiacciata, che viene attratta dalle molecole di altri metalli preziosi. La polvere di ferro si dispone e si attacca a anelli preformati, assumendo forme anomale ed imprevedibili. Una volta creata la forma gli anelli vengono galvanizzati con polvere di argento, rame e nichel, che donano agli anelli colorazioni e forme diverse. Il ferro si dispone a filamenti irti mentre ad esempio il rame si addensa creando escrescenze arrotondate e l'argento seguendo le forme del ferro.

Questi anelli possiedono forme uniche e irripetibili perfettamente, questo perché i processi naturali, sia magnetico che galvanico sono processi che possono essere controllati ed indotti dall'uomo ma mai ripetibili in modo identico.

Cfr. <<http://www.frenchsux.com/>>



Nicole Kolberg

Zeitraffer, 2010

● a|28| Design

Topic

accumulo di materie, trasformazione, passaggio del tempo

Obiettivo:

Nel suo progetto, la designer prende in considerazione l'aspetto del passaggio del tempo e lo trasferisce in oggetti creati in porcellana e creta.

Sequenze e frammenti, vengono scoperti e pensati nuovi episodi e poi abbandonati per essere ricostruiti in un nuovo ordine. Questo progetto non riguarda la compressione, ma piuttosto il concetto di trasformazione e della rivisitazione del passato per la creazione di un nuovo oggetto.

Allo stesso tempo esamina il passato, lo analizza, lo interpreta.

Strutture dai multi strati, cresciute nel tempo, suggeriscono un sistema logico.

Sezioni incrociate aprono la loro visione sul corso del tempo, come un anello annuale dell'albero.

Cfr. <<http://www.nicolekolberg.de/>>

Archea Associati

Enzimi, 2003

● a|30| Architettura

Topic

Moduli sovrapposti

Obiettivo:

Per l'ottava edizione della manifestazione di Enzimi, era necessario un progetto di allestimento degli spazi coinvolti in grado di rendere "fisica" la presenza dell'evento: una macchina scenica che prevedesse l'inserimento dei diversi elementi informativi e funzionali nelle varie localizzazioni previste dal programma di danza e spettacolo, musica, gioco e ristoro.

Un paesaggio di nuove emergenze si consolida lungo un percorso che sorvola la piazza, attraverso un nuovo "suolo metallico" su cui sono installate varie attività ludiche: un ristorante, una medioteca, un caffè.

I nuovi volumi crescono e si estendono in ogni direzione, come fari o lenti che

guardano la città percorrendola lungo gli assi cartesiani di una griglia spaziale libera, sfidando la gravità e il verticalismo degli edifici tradizionali; aggetti e superfici tornano su loro stesse crescendo e sviluppandosi in modo organico, mentre la grafica ordina e riunisce i messaggi e le informazioni legate all'evento.

Cfr. Area, Simplicity, Federico Motta Editore, settembre/ottobre 2009, n.106



Plet Bloom

Cubic Houses, 1984

● a|31| Architettura

Topic

Incastri di moduli, abbondanza

Obiettivo:

L'idea di queste case cubiche nasce nel 1970. Il concept alla base della progettazione di queste case è quello di creare una foresta dove ogni cubo potesse rappresentare un albero astratto, in questo modo tutto il villaggio sarebbe diventato come una foresta.

La struttura cubica è composta da trentotto cubi che si incastrano a vicenda creando una struttura che sembra in movimento.

Cfr. Area, Art and Architecture, Federico Motta Editore, marzo/aprile 2010, n.109



Sou Fujimoto Architects

Tokyo Apartment, 2010

● a|32| Architettura

Topic

Sovrapposizioni di volumi base

Obiettivo:

L'architettura di questi appartamenti si presenta come quattro case adagiate una sopra all'altra.

Ogni appartamento comprende due o tre stanze che sono poi connesse ai diversi piani da scale sia all'interno che all'esterno dell'edificio. Ogni unità abitativa è realizzata attraverso l'esperienza e il passaggio in due stanze e la città, passando dalle scale esterne.

L'idea dell'architetto è quella di creare una casa che fosse la miniatura di Tokyo, una città mai esistita che però prende forma in una struttura sovrapposta e dalle linee disordinate.

Cfr. Domus, settembre 2010, n. 939



3.2. INVECCHIAMENTO

*Invecchiamento*¹ [1815 ca.]:

- 1 Processo per cui qualcuno o qualcosa, e in particolare l'organismo umano, con l'avanzare degli anni diventa vecchio o più vecchio.
- 2 (enol.) Maturazione del vino che con il tempo acquista aroma e perde acidità. (gener.) Stagionatura: i. del legname, di un formaggio.
- 3 Modificazione di una struttura fisica e chimica di una sostanza

Anche il significato di invecchiamento può avere molte accezioni. Quello che a noi piace intendere come invecchiamento è il percorso di tempo che è necessario per aggiungere valore agli oggetti e alle cose.

UN INVECCHIAMENTO CHE VIENE RIVALUTATO, CHE VIENE PRESO IN CONSIDERAZIONE DAL PUNTO DI VISTA POSITIVO DEL TERMINE.

Dal punto di vista formale e superficiale viene invece inteso, al contrario della crescita, come un meno, un concetto che prevede la perdita di qualcosa, di una superficie, di una forma, ma è un meno che racchiude un grande significato positivo.

UN MENO CHE DONA ALL'OGGETTO UN PLUS-VALORE.

L'invecchiamento della persona che rende l'animo saggio ed esperto, l'invecchiamento che rende le superfici aride ed intorpidite ma allo stesso modo racconta una storia, diventa creatore di segni, di valore, di memoria. L'attesa che porta alla scoperta di un sapore nuovo, diverso, cresciuto: invecchiamento del vino, la stagionatura dei formaggi, l'attesa per il consumo delle marmellate caserecce, processi che attraverso il passare del tempo acquistano nuovi sapori e nuove storie. Un'attesa che si prolunga per anni, ma che rende i prodotti e l'uomo migliori, aggiunge valore e qualità. Invecchiamento diventa mancanza, buco, taglio, lacerazione, segno permanente, macchia, annullamento, decadimento, sgretolamento, erosione. Le rughe sulla pelle di un uomo, mostrano il passare del tempo, il suo invecchiamento fisico, ma anche tutto quello che egli ha vissuto fino a quel momento.

1. Zingarelli, N., *Lo Zingarelli vocabolario della lingua italiana*, Zanichelli, Milano, 2005 pp.937,938

Le cicatrici, i tagli, le macchie dalle pelle, piccole diversità che parlano di un passato, raccontano la storia della vita, la storia del singolo in relazione all'ambiente circostante.

Il corpo con una superficie levigata di curve e insenature invecchia e si corruga, deperisce e muore. Il corpo, la sua superficie, il suo colore, la sua consistenza muta negli anni e si adatta al passare del tempo, a noi e al mondo.

Anche in questa sezione sarà necessaria una divisione.

Da un lato avremo i progetti che si inseriscono all'interno del concetto di invecchiamento statico: questi hanno la caratteristica di nascere già invecchiati.

Il loro invecchiamento avviene all'interno di un processo che si esplicita nel passato per poi essere bloccato e immobile nel presente.

Questi mettono in luce il processo, accelerano l'invecchiamento per poi immobilizzarlo in un istante, un frammento.

Sono testimoni di impronte, tracce e segni passati.

I loro segni racconteranno storie di gesti, di urti, di sbandamenti, di rotture, di mani e di tocchi.

I loro segni sono permanenti, irreversibili ma bloccati in un istante preciso.

Nella sezione dell'invecchiamento dinamico avremo invece quei progetti che nascono non finiti. Che si concluderanno forse solo con l'avanzare del tempo. Sono effimeri, transitori ed analizzati nel loro continuo fluire.

Progetti che registrano sulla loro pelle il passaggio del tempo e la memoria: la esplicitano presentandosi sempre diversi da se stessi.

Tutto si rovina. Tutto intorno a noi sente il tempo.

*"Siamo fatti di tempo. Siamo il tempo. Vediamo qualcosa e già non è più."*²

Il nostro corpo si modifica, diventa ricco, segnato, marcato, la pelle invecchia, si raggrinzisce, le vene si ingrossano e si colorano, gli occhi diventano profondi, i capelli argentei.

Allo stesso modo gli animali invecchiando perdono il colore lucente della loro pelliccia, le squame cedono, le ali e le pinne si crepano, si rovinano.

Anche i materiali sentono il passare del tempo e si consumano con esso. La patina della polvere del tempo si deposita su di loro, li rende opachi, ossidati, arrugginiti. Non sono stabili nel tempo e non sono immortali. La loro bellezza si modifica nel corso delle stagioni, il loro legame con ciò che li circonda è decisamente forte.

Il loro invecchiamento è molto lento e muta in modo impercettibile.

Il marmo e la pietra perdendo la loro giovinezza, si scheggiano, l'oro diventa più opaco e il legno si imbrunisce o si schiarisce, si smagrisce e indurisce come un osso.

Anche i muri di una volta erano spessi e stampavano su di essi il passaggio del tempo, con imperfezioni dell'intonaco e del mattone. Lo stucco con il tempo abbandonava il suo rilievo uniforme, si ingrossava, si incurvava, prendeva le

ombre del tempo e accumulava polvere lungo i suoi rilievi. Il bianco, formava delle increspature leggere, su cui negli anni si depositava un sottile strato di polvere, che creava delle ombre, dei segni. Come dice Peregalli il muro diventa

*"un geroglifico del tempo che scorre, la nostalgia di attimi perduti, il riaffiorare di un ricordo."*³

Avremo progetti che modificano il loro aspetto nel tempo, invecchiano lentamente o velocemente, si sciolgono si screpolano, si assottigliano assoggettati alla potenza della natura imprevedibile o all'uso dell'uomo. Ogni materiale è soggetto alla potenza del tempo.

*"Le cose venivano costruite sapendo che si sarebbero modificate nel tempo, che avrebbero preso la loro patina. Così anche gli oggetti ci diventano cari, li usiamo, li tocchiamo e sono parte della nostra vita. Tutto cambia, tutto si trasforma. Il tempo passa e corrode, come l'acqua e il vento, la pelle delle cose. Lascia il segno, modifica il tratto, riempie gli spazi morti della scrittura dei luoghi."*⁴

Si può pulire, con il restauro, fino a togliere ogni traccia di annerimento, ma non si può cancellare il tempo trascorso e il consumo del materiale. L'eternità è un miraggio e non è la salvezza.

Il tempo non può essere cancellato, è generatore di ricordi portandoci a quello che non c'è più e allo stesso tempo ci fa sognare quello che ancora dovrà venire.

2. Peregalli, R., *I luoghi e la polvere*, Bompiani, Milano, 2010, p.104

3. Peregalli, R., *I luoghi e la polvere*, Bompiani, Milano, 2010, p.84

4. Roberto Peregalli, *I luoghi e la polvere*, Bompiani, Milano, 2010, p.11



3.2.1. Invecchiamento statico

Una volta che il tempo ha modificato una superficie non si può ritornare indietro.

Ogni cosa deperisce e si consuma.

Il tempo lascia il segno, la cicatrice del suo passaggio, deposita la sua polvere sui luoghi.

L'occhio che guarda questi luoghi si immagina il loro passato.

LA PATINA È IL SEGNO DEL TEMPO.

Si deposita sulle cose, dà loro vita e le inserisce nel tempo.

Un tavolo, una sedia, un bicchiere, parlano del passato, delle mani che li hanno toccati.

Parlano di segni, cicatrici, tempo e processi.

I materiali si lavorano per essere usati e l'uso diventa parte integrante delle cose.

La pietra, il marmo, il legno, lo stucco, il gesso, il ferro, le stoffe, le dorature. La bellezza di un oggetto deriva in buona parte dalla patina.

Ogni cosa intorno a noi registra il passare del tempo, diventa una superficie sulla quale si inscrivono gesti, sentimenti, emozioni.

Ogni cosa è inserita all'interno di un ambiente e ne registra le intemperie: passaggi di stato, reazioni chimiche, formazione di nuove sostanze, nuove colorazioni.

I metalli si corrodono, arrugginiscono, ossidano, si incurvano, diventano opachi e scuri, o raggianti e lucenti.

Colui che aveva fabbricato le argenterie aveva calcolato che le modanature ornamentali avrebbero subito col tempo delle modificazioni. L'argento è un materiale lucente che si opacizza e che annerisce a contatto con l'aria nel tempo.

Deve essere pulito perché le sue caratteristiche non si perdano completamente, ma il segreto di questa operazione, che veniva ritenuto uno degli insegnamenti più difficili, era quello di lasciare nelle scanalature gli annerimenti del tempo.

Ovvero pulire solo la superficie senza toccare le "rughe" degli oggetti.

Le tracce del passaggio del tempo dovevano essere visibili.

Gli annerimenti permettono di leggere meglio il disegno, forniscono ombre alle ombre, le rafforzano.

Le plastiche si opacizzano e al contatto con il calore si scuriscono fino a lasciare segni neri indelebili.

Anche le stoffe perdono la loro lucentezza, si sfibrano, si rompono, si sfilano, si decolorano, si macchiano.

Tutte queste azioni del tempo sui materiali e sui corpi permettono di guardare le cose in ogni attimo in modo diverso.

Il segno permanente, la forza del gesto, l'esplicazione di un processo passato rendono l'oggetto unico e ricco di significato.



imperfezioni



scapolature



regni



INVECCHIAMENTO STATICO

Secondo Ezio Manzini⁵, questo è il motivo per il quale un designer, un'artista ed un architetto devono conoscere i materiali che utilizzano nelle loro opere, devono essere in grado di controllarli per poi progettare un'opera che racconti i segni del tempo, che abbia in sé le caratteristiche dell'imprevedibile e che le sappia sfruttare nel processo di produzione.

Il segno dell'invecchiamento ci rassicura, e ci ricorda che ogni cosa invecchia, muta ed è passeggera.

Il suo invecchiamento può essere accelerato per poi essere bloccato, reso visibile, reso gesto, impronta.

La forza della materia è fondamentale. Questa viene trattata come materia organica, e ogni opera potrebbe essere vista come un distinto organismo. Escrescenze, contrazioni, incrostazioni, pezzature, ferite ed innesti mettono in luce la crudezza di forma e materia. In queste opere il gesto, e il passato sono fondamentali per la loro analisi. Queste nascono già invecchiate, e il processo di invecchiamento è avvenuto lungo il processo di produzione con delle logiche chiare per ogni artista. Inevitabile sarà poi il loro mutare durante i tempi, anche questi progetti non si potranno sottrarre allo scorrere del tempo.

CIÒ CHE LI DIVERSIFICA DAI PROGETTI POSIZIONATI NELLA SEZIONE CRESCITA DINAMICA È CHE TUTTE QUESTE OPERE NASCONO GIÀ INVECCHIAE.

La forza del gesto viene per la prima volta elevata ad opera d'arte durante gli anni '50 del XX secolo, quando gli artisti incominciano a dedicarsi con curiosità alla scoperta di nuove materie e alla scoperta di nuovi processi artistici.

Alberto Burri (a|34|), fu uno dei primi artisti che si interessò ad una nuova materia pittorica che si inspessisse di significato con il progredire del tempo e che contenesse in sé la forza del gesto e del processo.

Egli incominciò ad inserire all'interno delle sue tele nuove sostanze per renderle materiche e grumose.

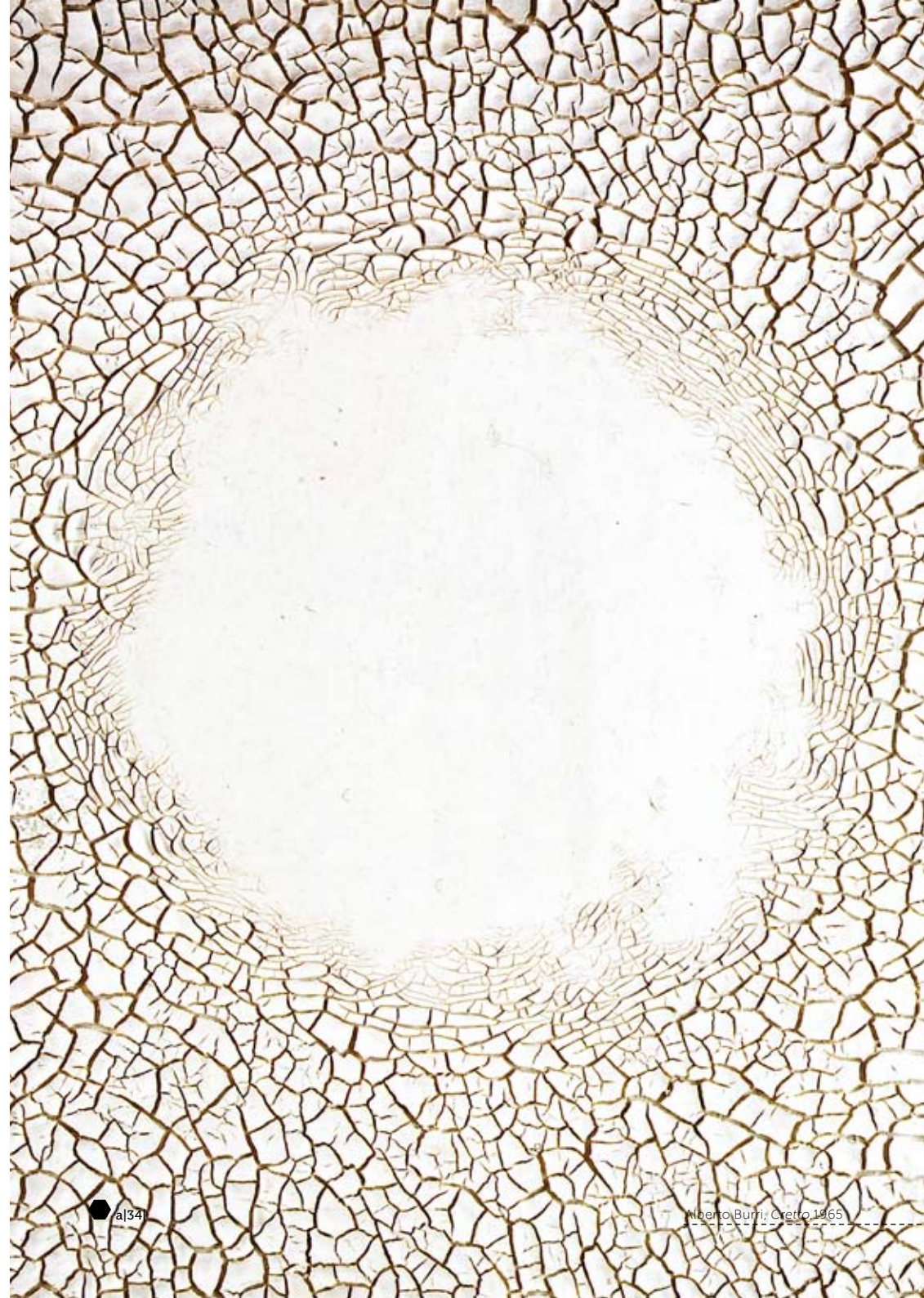
La sua pittura diveniva dotata di vita organica e ogni dipinto può essere interpretato come un distinto organismo. Escrescenze contraddizioni, pigmenti incrostati, pezzature, ferite, innesti.

L'intensità espressiva, la tormentata tensione delle forme, e la loro crudezza non escludono una raffinata ed elegante qualità nei rapporti tonali.

Anche il supporto incomincia ad avere un significato proprio: cellotex e legni diventano superfici variabili che dialogano con quelle che le ricoprono. Alla materia fluida viene sostituita o accostata, una materia dalle diverse proprietà, oggettuale e non degradabile ad impasto, un inserto di materiali regrediti a materia-detrito. Fin dal 1949 entrano all'interno delle sue tele frammenti di sacco. Nel 1950 nascono i *Sacchi*⁶, opere composte da sacchi di juta tagliati e ri-assemblati. La loro materialità non viene nascosta o velata con gli strati di colore ma viene invece evidenziata, mettendo l'accento sulla sua intrinseca bellezza.

5. E. Manzini, La pelle degli oggetti, "Ottagono", n.87, dicembre 1987 pp. 67-70

6. Cfr. Calvesi, M., Tommasoni, I., *Burri gli artisti e la materia 1945-2004*, Silvana Editoriale, Milano, 2005



Le fibre del sacco caricano il quadro di suggestioni e mettono in luce il transito del tempo.

Le sue *Plastiche*, successivamente, mettono in luce la violenza dell'intervento che si esplicita nelle varie combustioni. Il fuoco lascia le tracce nere della sua azione.

Plastiche che si corrugano, si bucano, si rattrapiscono come foglie secche, si logorano e immobilizzano il gesto.

Allo stesso modo succede nelle opere i *Legni*, dove la potenza del fuoco torna a designare cavità, spaccature, ombre ed annerimenti. Nell'alternarsi e rinnovarsi delle materie dei lavori di Alberto Burri, resta comunque una costante: il robusto impaginato compositivo e spaziale, che si contrasta con le lacerazioni subite dalle materie.

E' il momento costruttivo che entra in dialettica con quello distruttivo, formando una forte unità. La geometria e la materia, l'inquadratura e il segno, la forma e l'informe sono in relazione e inscindibili.

Contemporanee alle ricerche di Burri negli anni '50 sono anche quelle di artisti come Afro Basaldella e Conrad Marca-Relli. D'impronta leggera è la pittura di Afro che sperimenta sulla materia e sul gesto utilizzando forme compositive simili a quelle di Burri. Lo statunitense Marca-Relli accoglie l'eco delle composizioni di Burri nei suoi collage. Subito dopo Burri, ma con una grande continuità di esperienze, si presenta il movimento dei Nouveau Réalisme: fra questi il più vicino a Burri è Yves Klein. Il contatto con Burri è messo in luce dall'uso del fuoco anche se in modo più leggero e immateriale rispetto alle profonde ustioni che Burri scava nella materia.

Per quanto riguarda il concetto di segno e gesto, impossibile è non citare **Lucio Fontana (a|35|)** con i suoi *Concetti Spaziali*⁷.

La perforazione, il taglio e lo squarcio sono le caratteristiche base da dove nasce la sua poetica.

I suoi tagli dialogano con la tela e con il mondo, sottolineano il processo di costruzione dell'opera lasciando un segno, chiaro e definito, che ricorda un passato.

Anche artisti più moderni hanno ragionato sui segni lasciati dal tempo e creati attraverso un processo.

Anselm Kiefer (a|36|) lavora con diverse materie sul tempo e la memoria.

Le sue fotografie sono corrose da acidi, sotterrate da manciate di terra, sgretolate, ricordano memorie passate, e i suoi *libri*⁸ diventano testimoni del passato, reliquie che si lasciano violare dalla crescita scomposta di erbe e fiori.

Carlo Brandelli (a|37|) invece con la sua opera *Permanence*⁹, asporta vecchi blocchi di granito corrosi dal tempo, per elevarli ad opere d'arte. I loro segni di deterioramento vengono bloccati nel tempo, immobilizzati attraverso lo sposta-

mento dell'oggetto e lo spargimento di una patina dorata sulle loro cicatrici.

Nel design l'utilizzo dell'invecchiamento è una pratica utilizzata per la creazione di nuovi significati e nuovi scenari imprevedibili.

La corrosione del materiale è una tecnica molto utilizzata, che viene messa in pratica sia attraverso l'uso di bruciature sia con l'uso di acidi.

La corrosione viene utilizzata sui metalli dal designer/artista **Hilal Sami Hilal (a|37|)** per la costruzione di *libri reticolati*¹⁰, mentre per la designer **Sofia Bjorkman (a|39|)** il passare del tempo e le asperità del metallo sono diventate il concept di base per la creazione dei suoi gioielli.

Il progetto *Time*¹¹ del 2006 parte dall'idea che il tempo possa diventare un plus-valore.

"Time is. Time has been. Time comes. Time is something we value."

Afferma la designer.

"Nella memoria gli avvenimenti di posti differenti e tempi differenti si incontrano. La collezione di gioielli riguarda il ricordo del passaggio del tempo. Il tempo in cui crediamo, il futuro, il tempo sopra di noi e quello che ci circonda. Il punto di partenza del progetto è stato quello di far riaffiorare pensieri nel momento in cui mi trovavo in luoghi che avevano un significato speciale per me. Luoghi senza tempo, al primo sguardo sembrano dimenticati e subito dopo brillavano per la loro presenza. La casa deserta in Bohuslän non è stata più toccata dal 1970. Nella sua ultima visita i piatti sporchi erano ancora lì, abbandonati da più di trenta anni. Conservo quelle immagini ancora nella sua memoria. "Sempre nella mia mente" dice la frase sulla lapide nascosta dall'erba e dal muschio nel cimitero di Londra. Quando la parola "Sempre" è stata scolpita duramente, deve essere stata molto sentita, ma a me ormai sembra una parola che è stata da molto dimenticata. In una industria fallita in Nacka, trovai stampi per la produzione di barche ed iniziai a pensare come queste "conchiglie cave" avrebbero potuto diventare dei nuovi contenitori. Gli oggetti acquistano una diversa energia quando vengono presi dal loro contesto e inseriti all'interno di un diverso tempo e luogo.

Poi può essere poi ma ora non è mai ora e il futuro non è più futuro quando lo hai raggiunto. Il tempo, invece, è costantemente presente."

L'artista indossa memorie allo stesso modo in cui indossa i suoi gioielli sul corpo. I gioielli hanno molte funzioni. Oltre ad essere indossabili, due funzioni sono specialmente importanti e contraddittorie. Prima di tutto il valore emozionale.

Il gioiello ci aiuta a trattenere e far trasparire emozioni personali, ricordano memorie senza necessariamente essere stati uno spreco di soldi. La seconda

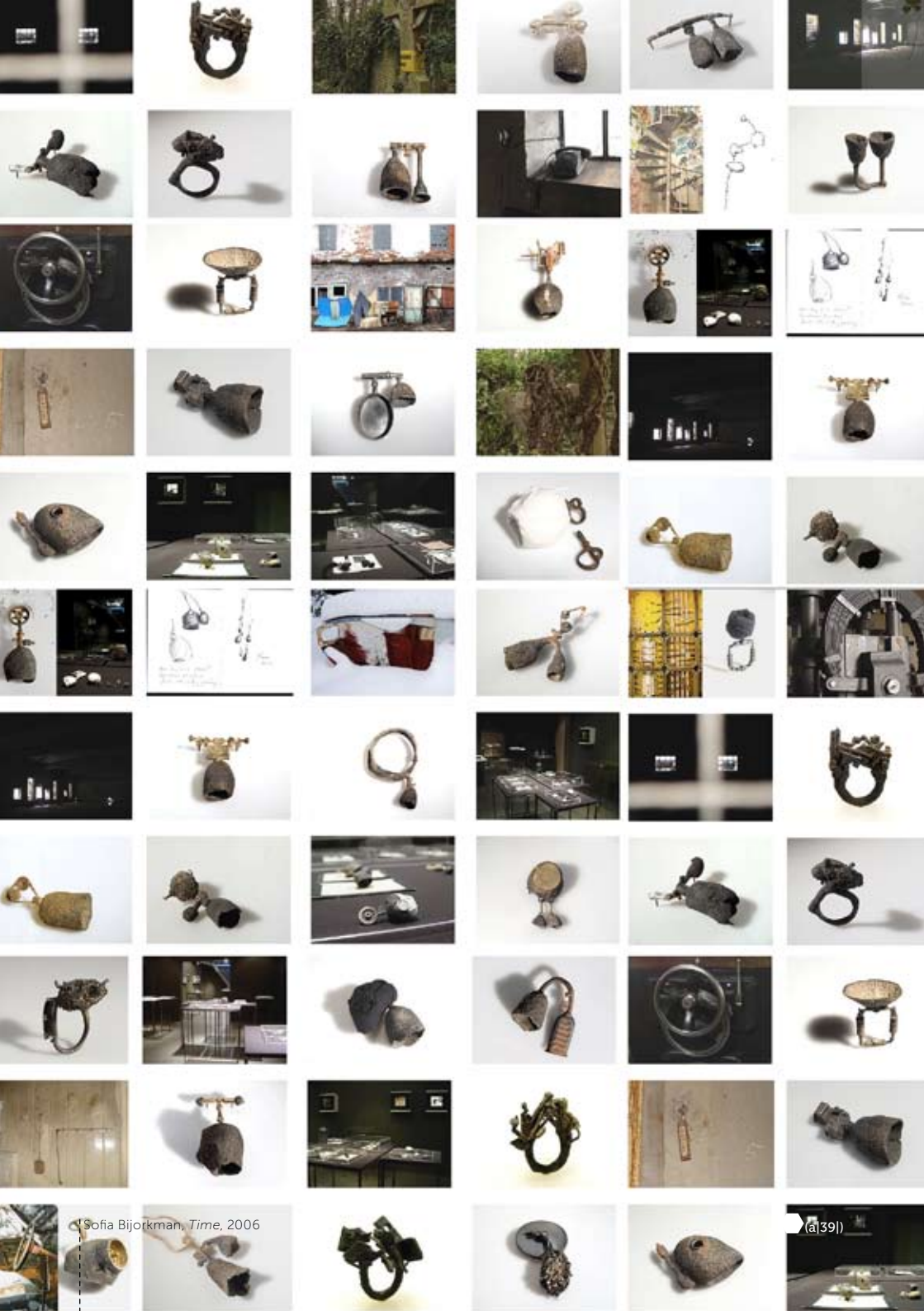
7. Cfr. Kraus Rosalind, *Paesaggi. Storia della scultura da Rodin alla Land Art*, Mondadori, Milano, 2000

8. Cfr. Poli, F., *Arte contemporanea: le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Milano, 2006

9. Cfr. <<http://www.carlobrandelli.com/>>

10. Cfr. Schoeser, M., *International textile design*, Laurence King, Londra, 1995

11. Cfr. <<http://www.sofiabjorkman.se/>>



funzione è quella del gioiello come status symbol, spesso progettato con materiali preziosi e di valore.

L'apparenza è molto spesso più importante del significato, con lustrini e bracciali che diventano lo strato superficiale più visibile ed essenziale. I gioielli hanno anche un valore estetico, ma ad ogni persona viene lasciata la libertà di decidere quale sia il loro significato.

Alcune persone pensano che vecchi gioielli siano i migliori, altri preferiscono i nuovi. In ogni caso il tempo è il prerequisito per entrambi.

I gioielli della collezione di Sofia si riferiscono a tempi diversi, perché nel tempo, tutti questi valori, pensieri, ricordi e eventi si incontrano in diverse dimensioni con un ordine senza logica.

QUANDO LE COSE INVECCHIANO DIVENTANO GRIGIE, ANNERIMENTI D'ARGENTO E RUGGINI ARANCIATE, ACQUISTANO VALORE E DIVENTANO PORTATRICI DI SIGNIFICATI.

L'invecchiamento di una superficie può avvenire attraverso le bruciature, o il riscaldamento. Come per Burri, i designer di **Droog Design (a|40|)** nel progetto *Design Virus*¹², utilizzano il calore per la costruzione di segni.

Questi generano dei vasi dalle forme allungate ed organiche che adagiandosi su un tavolo in legno ancora caldo, lasciano il proprio marchio annerendolo. Questi si sfornano generando superfici imprevedibili e lasciano la traccia del loro passaggio.

Lo stesso processo viene utilizzato da **Pieke Bergmans & Madieke Fleuren (a|41|)** in *Unlimited Editions*¹³ del 2008.

Le designer durante la loro prima collaborazione hanno esplorato tutte le possibilità offerte dal centro sperimentale EKWC (European Ceramic Workcentre). Il principale obiettivo della loro esperienza era quello di sviluppare un processo di produzione per la manifattura dei singoli oggetti. È nata così la collezione *Unlimited Edition*. Per ottenerla, le due designer, hanno creato dei modelli e li hanno collocati in una macchina ad estrusione da cui sono fuoriusciti lunghi tubi di creta.

Grazie alla velocità ed alla flessibilità del materiale, i tubi possono essere forzati al massimo fino ad ottenere forme e condizioni improbabili; successivamente questi tubi vengono tagliati e disposti su un tavolo ad asciugare. Grazie alle approfondite ricerche sulla qualità e la capacità di deformazione della creta, le designer sono riuscite a creare oggetti unici benché ottenuti con una tecnica di produzione in serie, ecco spiegato il nome Edizione illimitata.

Nei loro lavori di collaborazione con le industrie, esplorano le possibilità degli impianti di produzione e li manipolano con il proposito di ottenere una "produzione in serie personalizzata" che includa per principio le irregolarità.

L'irregolare e l'imperfetto sono utilizzati anche dal designer **Tjep (a|42|)** per il

12. Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009

13. Cfr. *Ibidem*

suo *Shock proof*¹⁴, progetto che prevede la costruzione di vasi e la loro effettiva rottura.

I vasi essendo rivestiti internamente non si rompono del tutto ma lasciano sulla loro superficie la traccia delle spaccature, le crepe.

Le spaccature e le rotture sono visibili anche nella progettazione delle piastrelle di **Paola Orsoni (a|43|)**, questa progetta *piastrelle in vetro e terracotta*¹⁵ decorandole con delle vernici e elabora dei sofisticati sistemi di cottura che permettono la possibilità di ottenere delle spaccature imprevedibili sulle piastrelle.

Un altro progetto di design originale è quello di **Front Design (a|44|)**, un nuovo gruppo di artisti svedesi. Questi utilizzano nella progettazione dei loro prodotti l'inserimento di fattori esterni come il disturbo.

Il loro *Wallpaper by rats*¹⁶ è una carta da parati che viene rosicchiata da topi e una volta applicata permette di vedere la vecchia carta da parati attraverso i buchi. Un progetto che pone come concept il concetto di imprevedibilità generata da fattori esterni.

Il fattore animale è inserito nel processo di produzione ma è curioso notare come anche il fattore climatico e biologico possa influire sulla progettazione di oggetti.

Già le tele di **herman de vries (a|45|)** mettevano in luce la *diversità della terra*¹⁷ spalmandola sulle tele. Questa mostrava i suoi colori diversi in base alla presenza di sali minerali nel terreno, in base alle caratteristiche fisiche del tipo di terra, in base alle condizioni climatiche e alla sua posizione climatica.

Questo tipo di approccio viene utilizzato nel progetto di design *Veldwerk, Drawn From Clay*¹⁸ del 2008, progettato dai designer olandesi dell' **Atelier NL:**

Maarten Kolk, Nadine Sterk e Lonny Van Rijswijck (a|46|).

Veldwerk è stato presentato alla settimana del design di Eindhoven nel 2008.

I tre designer nel loro studio laboratorio ricavato da una ex-chiesa sconsacrata hanno proposto manufatti in terracotta: non i soliti vasi, ma una diversa cartella colori (dalle gradazioni sabbia a quelle del mattone dal caramello alla melanzana) costituita da barrette di terracotta, disposte in ordine di gradazione come decorazione delle pareti. Hanno raccolto campioni di terra di diversi polder, e dopo averli setacciati li hanno catalogati in barattoli di vetro, ciascuno con l'etichetta indicante la provenienza. Li hanno poi modellati in barrette identiche, seguendo l'estetica del pantone, e cotti in forno. Ogni campione ha prodotto un colore diverso della gamma delle terre che ha generato una cartella colori ricca e raffinata che dimostra come i cromatismi della terra siano molto più vari ed imprevedibili di quanto si immaginino.

14. Cfr. *Ibidem*

15. Cfr. <<http://www.paolaorsoni.it/>>

16. Cfr. Dixon, T., and 10 Curators, & Fork, Phaidon, London, 2007

17. Cfr. <<http://www.hermandevries.org/>>

18. Cfr. <<http://www.ateliernl.com/>>

"Giravamo il paese collezionando terra, senza nessuna idea di quello che avremmo trovato. Era come scavare alla ricerca dell'oro. Una volta raccolti i campioni di terra li mettemmo in forno, e una volta aperto, fù come quando apri un regalo! C'erano diversi colori e texture, in base alla quantità di minerale presente nel terreno, c'erano dei gialli burrosi, marroni ruggine e molte altre tinte" afferma Nadine Sterk.

Un lavoro sulle diversità chimiche del terreno, sulle sue reazioni alla cottura, sull'imprevedibilità del progetto per la creazione di manufatti catalogabili, mappabili ma allo stesso tempo unici. Un progetto sul luogo, l'identità e la storia: *"un pezzo di terra è anonimo, ma la storia dei contadini che lavorano sulla terra costituisce un'identità"* afferma Nadine Sterk.

Drawn From Clay è una serie di oggetti dove ogni pezzo è costituito dalla terra raccolta da una area specifica di Noordoostpolder in Olanda, una zona di 460 km quadrati. In questo modo viene mantenuta la simbiosi tra l'oggetto e la sua origine in modo da rimanere il più integra possibile. La verdura del luogo viene mangiata in un piatto fatto dalla stessa terra nella quale la verdura è coltivata. Una volta raccolta la terra viene mischiata con l'acqua per la creazione di argilla per formare degli oggetti di design nei quali è possibile tracciare anche una mappatura dell'oggetto in funzione del luogo dal quale deriva.

Il progetto dipende quindi da un fattore esterno che è imprevedibile. Se la terra fosse ripresa quest'anno molto probabilmente le sfumature di colore cambierebbero.

UN PROGETTO CHE SEGUE I RITMI DELLA NATURA, SENZA SOVERTIRLI MA SOT- TOPONENDO SE STESSO A QUESTI.

Spostandoci nel campo dell'architettura, è noto come le tecniche di invecchiamento dei materiali siano state molto studiate.

La stagionatura industriale del legno è da anni molto utilizzata. Sono poche le industrie che ancora utilizzano la tecnica di stagionatura naturale, perché ormai considerata troppo lunga e costosa. La stagionatura del legno è una pratica di invecchiamento accelerato che permette al materiale di conservarsi il più possibile intatto nel tempo.

Un'altra tecnica di invecchiamento del materiale ma allo stesso modo di protezione dagli agenti esterni è quella dell'utilizzo del **COR-TEN (a|47|)**.

Questo materiale è un acciaio, brevettato nel 1933, che possiede le caratteristiche di elevata resistenza alla corrosione, ed elevata resistenza meccanica. L'ottima resistenza alla corrosione atmosferica (varia in base al suo spessore ma generalmente è di quattro o otto volte superiore rispetto al normale acciaio al carbonio), consente l'utilizzo del materiale allo stato "nudo" oppure, se pitturato, di ridurre sensibilmente le operazioni di manutenzione. L'acciaio, durante l'esposizione allo stato non pitturato alle diverse condizioni atmosferiche, si riveste con una patina uniforme e resistente, costituita dagli ossidi dei suoi elementi di lega, che impedisce il progressivo estendersi della corrosione. Si può affermare che, in atmosfera industriale o rurale, la corrosione del COR-TEN A non verniciato si arresta dopo aver provocato una diminuzione di spessore di circa 0,05 millimetri, mentre, in ambiente marino progredisce leggermente col passare degli anni, pur rimanendo decisamente inferiore a quella riscontrata nei



● a|41|

Pieke Bergmans, *Unlimited Edition*, 2009



a|46| ●



Ateler NL, *Veldverk*, 2010



El Anatsui, *Fresh and Fading Memories*, 2007

ARO, *Colorado House*, 1999

comuni acciai al carbonio.

Questo rivestimento protettivo dona al metallo una colorazione bruna, che è variabile di tonalità con gli anni e con l'ambiente esterno, e costituisce una valida protezione contro l'aggressione degli agenti atmosferici, conferendo al prodotto nuove possibilità di soluzioni estetiche.

Uno dei tanti progetti architettonici che utilizzano il COR-TEN come materiale fondamentale è quello degli architetti ARO per la costruzione nel 1999 di una abitazione: la *Colorado House*¹⁹, in Colorado.

Il materiale può essere utilizzato sia come parte strutturale dell'abitazione e quindi posizionato all'esterno, ma anche come materiale che conferisce un'estetica forte all'interno della casa.

Questo materiale invecchia velocemente fino a stabilizzarsi con un certo tipo di colorazione che segna la superficie, lascia una traccia e allo stesso modo la conserva e protegge nel tempo.

Lo stesso discorso vale per il progetto di **Cino Zucchi (a|48|)** per la *Chiesa Resurrezione di Gesù*²⁰ di Sesto San Giovanni, dove il rivestimento esterno è costituito da materiali differenti che sia già ossidati o meno mostrano la natura del materiale al contatto con gli agenti esterni.

Nel recentissimo progetto *Fosc House*²¹ di **Pezo von Ellrichshausen Architects (a|49|)** l'invecchiamento della struttura è inteso dall'analisi della sua facciata.

Questo complesso abitativo è rivestito da una patina di ossido di rame pennellata sulla superficie, che dona un aspetto verdastro come le cupole dei vecchi monumenti ma con l'aggiunta di un tocco moderno, quello del dripping.

Il segno del tempo, della reazione chimica, dell'essiccamento, della corrosione, dell'ossidazione sottolineano la forza della natura in relazione ai manufatti umani.



a|49|

20. Cfr. Area, *Simplicity*, Federico Motta Editore, settembre/ottobre 2009, n.106

21. Cfr. *Architecture and Urbanism*, Nobuyuki Yoshida, giugno 2010, n. 475

3.2.2. SCHEDATURA

Invecchiamento statico



16

ARTE-DESIGN-ARCHITETTURA

Invecchiamento statico

- a |34| Alberto Burri
- a |35| Lucio Fontana
- a |36| Anselm Kiefer
- a |37| Carlo Brandelli
- a |38| Hilal Sami Hilal
- a |39| Sofia Bjorkman
- a |40| Droog Design
- a |41| Pieke Bergmans
- a |42| Tjep
- a |43| Paola Orsoni
- a |44| Front Design
- a |45| Herman de vries
- a |46| Atelier NL
- a |47| COR-TEN
- a |48| Cino Zucchi
- a |49| Pezo von Ellrichshausen

Lucio Fontana

Concetto Spaziale, 1951

● a|35| Arte

Topic

Gesto, segno, taglio

Obiettivo:

La perforazione, il taglio, lo squarcio diventano durante gli anni Cinquanta del Novecento protagonisti dell'opera di Fontana, elevando il gesto a forma d'arte. La materia per Fontana diventa massa e spazio, che si proclama con il taglio, il buco, il traforamento. Il gusto per il taglio che parte dalla pittura, si applica per lui a tutto, anche alla terracotta.

All'inizio degli anni Cinquanta, nasce la sua rivoluzione concettuale, il Concetto Spaziale.

Si inizia a trapassare la materia sulle tele, la si buca come fosse carta, per alla fine scoprire che l'azione del trapassare più semplice e più concettuale è il bucare con un colpo di coltello unico. Questo riduce il percorso complessivo della mente al punto di partenza. Dal punto di partenza in poi si può elaborare una nuova concezione dello spazio.

I tagli si muovono sulla tela, possono diventare due tre o quattro, in dialogo fra di loro e possono formare una nuova idea di cosmo.

Una musica visiva minima che nella sua articolazione torna alle più sofisticate complessità.

Nei suoi primi concetti spaziali vibra la materia, il gesto pittorico e i buchi vanno oltre la tela. La tela viene concepita come diaframma, un retro che si vede attraverso il buco e una parte anteriore sulla quale si vengono a vincolare ogni tipo di oggetti, pezzi di vetro o pietre.

Queste sperimentazioni si andranno a concludere con la semplificazione totale di un unico gesto, il taglio unico.

I buchi sulla tela verranno poi creati attraverso l'utilizzo di altri attrezzi come lo scalpello dello scultore, e più tardi con la lama del cutter generando tagli con matericità differenti.

Il gesto diventa importante, si trascrive sulla tela e mette in luce il processo di costruzione dell'opera, lasciando un segno, chiaro e definito, che ricorda un passato.

Cfr. Kraus Rosalind, *Paesaggi. Storia della scultura da Rodin alla Land Art*, Mondadori, Milano, 2000



Anselm Kiefer

20 Jahre Einsamkeit, 1998

● a|36| Arte

Topic

polvere, memoria, reliquie, segni

Obiettivo:

Nei suoi lavori convivono uomo e natura, arte e storia, mito e leggenda, microcosmo e macrocosmo.

Le sue opere come i grandi paesaggi, i girasoli, le sculture di piombo e i libri rappresentano, probabilmente, il massimo del dialogo continuo tra cielo e terra, tra naturale e spirituale con evidenti richiami all'esoterismo e all'alchimia.

La fotografia è così aggredita dagli acidi, coperta di sabbia, avvolta nel piombo, negata ai dettagli, violata o protetta per sottolineare una trascendenza dell'arte che assorbe e metabolizza la figura per generare una nuova conoscenza.

La poesia espressa da Kiefer nelle sue opere, sembra ammirare e comprendere mondi lontani, situazioni sconosciute al

mondo materiale, facenti parte di quel mondo immateriale che è la parte spirituale e interiore dell'essere umano.

Terra, sabbia, mattoni, acrilico, emulsione, gommalacca e metallo uniti a due supporti con vestiti crea questa grande tela raffigurante un gigantesco e misterioso muro di pietra. La tela sembra disfarsi, sgretolarsi, implodere e esplodere assieme all'immenso muro raffigurato da Kiefer come a significare che niente di quanto realizzato dall'uomo si salva dall'inesorabile degrado cosmico al quale è destinato.

Al contrario, invece, i libri diventano testimoni eroici di un potere svaporato, reliquie misteriose che si lasciano violare alla crescita scomposta di erbe e fiori. Erbari o di piombo, come in *The secret life of the plants* (1997) o in *20 Jahre Einsamkeit - 20 anni di solitudine-* (1998) o in *Naglfar* (1998), i libri diventano i forzieri del potere e della parola e i depositari della forza e della verità.

Cfr. Poli, F., *Arte contemporanea: le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Milano, 2006

Carlo Brandelli

Permanence, 2010

● a|37| Arte

Topic

Screpolature immobili

Obiettivo:

Queste sculture rappresentano una idea simbolica di permanenza. Dove la forma naturale della pietra ha subito cambiamenti di lungo e di tempo, dove la pietra porosa è stata bucata e si è sgretolata l'artista agisce bloccando l'invecchiamento. Posiziona all'interno delle screpolature una patina d'oro. La scultura mostra la vulnerabilità del materiale e allo stesso tempo blocca il suo invecchiamento in un unico istante donandogli un'aurea immobile e preziosa. Fiumi e insenature create dal tempo e dal processo naturale vengono immobilizzate dall'intervento umano che guarda ai concetti di permanenza e di purezza. La mancanza di sostanza e la fragilità sono i concetti base dell'opera che però si

contrappongono ad un blocco di materia massiccio e pesante.

Il senso di appartenenza il fatto di capire "da dove si proviene" è un impulso forte, la roccia nasce nella terra ed è il luogo dove tutti noi "torneremo". La pietra è permanente e rappresenta longevità, mentre le fratture create dal processo naturale suggeriscono l'imprevedibile, il disequilibrio e lo sconosciuto.

Cfr. <<http://www.carlobrandelli.com/>>



Hilal Sami Hilal

Untitled, 2003

● a|38| Arte

Topic
Corrosione

Obiettivo:

L'artista usa il cotone di vecchi abiti per la creazione di un nuovo materiale. Lo decostruisce, lo manipola e lo fa risorgere trasformandolo in carta di cotone che poi compone creando superfici effimere e fragili. A questo materiale aggiunge pigmenti e polvere di metallo, patinandolo donando alla carta un aspetto arrugginito, corroso che rinforza l'idea delle trasformazioni che avvengono durante lo scorrere del tempo. Nel progetto *Untitled*, l'artista utilizza lastre di rame per la creazione di un libro dalle pagine corrose che svelano lettere e reticoli incomprensibili.

Corrode ogni lastra con l'utilizzo di un acido e crea un pattern reticolato. In tutti i suoi lavori i "buchi", quindi gli spazi

vuoti sono importanti quanto tutto il pezzo e hanno il compito di definire le forme e le linee.

Cfr. Schoeser, M., *International textile design*, Laurence King, Londra, 1995

Piekie Bergmans

Design virus, 2005-2008

● a|40| Arte

Topic
Combustione, fuoco, forme fluide

Obiettivo:

Una serie di vasi di cristallo sembrano procedere strisciando su tavoli e sedie e lasciando tracce di combustione nere e lasciando tracce di combustione nere sui tavoli al loro passaggio. Schiacciando grosse bolle di cristallo bollente sulle superfici si producono delle bruciature sul legno, tanto che parti di esso vengono integrate al vaso stesso. Il vaso si appoggia al supporto, lentamente si schiaccia, costruendo forme che non possono essere controllate del tutto. La gravità, il calore, la sua malleabilità lo fanno scivolare in maniera unica. *Design Virus* comprende una serie di lavori nei quali i vasi possono essere esposti singolarmente, senza il loro supporto.

I vasi in vetro sembrano liquidi e sul punto di sciogliersi, sensazione ac-

cresciuta dalla traccia indelebile di bruciato che hanno lasciato sul tavolo *Table Infection*, che li espone ed è stato testimone del loro tocco finale. La prima esposizione *Crystal virus* mette in discussione il rapporto tra arte e design e nello specifico sottolinea l'incontro tra design moderno e industria tradizionale (in questo caso la Royal Leerdam Crystal factory, una delle più vecchie e grosse fabbriche per la lavorazione del vetro al mondo). Un evento particolare faceva in modo che il cliente potesse chiedere un vaso personalizzato portando un oggetto d'appoggio. Ecco sigillato un incontro tra il vaso e l'oggetto di arredamento, tra il designer e il pubblico, un'incontro unico che rende l'oggetto davvero personale. *Massive Infection* è la collaborazione con Droog design, dove il concetto di *Crystal Virus* viene moltiplicato su un unico tavolo dove molti vasi lasciano il loro segno e si appoggiano unicamente.

Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009



Tjep

Shock proof, 2006

● a|42| Design

Topic

Rotture, imperfezioni

Obiettivo:

Shock Proof è una collezione di vasi già esistenti, ai quali il designer ha applicato il principio "Do Break" (Rompetevi). Pur essendo rotti i vasi non cadono a pezzi e rimangono a tenuta d'acqua grazie ad uno speciale rivestimento di gomma applicato al loro interno. Le crepe formano un nuovo motivo decorativo sovrapposto a quello originale, testimoni dei drammatici avvenimenti di cui i vasi possono essere stati protagonisti: eventi di ogni genere, da una scossa di terremoto ad una lite. L'errore, l'imperfezione vengono accentuati dal gesto umano che li ricerca e li costringe.

Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009



Paola Orsoni

Piastrelle artistiche, 2007

● a|43| Design

Topic

Imprevedibilità, spaccature

Obiettivo:

Paola Orsoni crea piastrelle con una tecnica particolare, unendo vetro e terracotta.

Il vetro utilizzato proviene da Murano, ed è interamente di recupero e veniva utilizzato per comporre mosaici o vetrate o era il risultato di scarti industriali o di fornace.

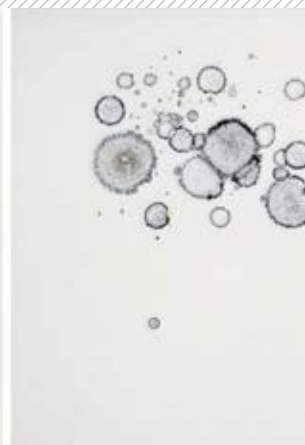
L'incontro tra il vetro e la cristallina delle normali piastrelle in terracotta crea macchie di colore uniche e di grande impatto, sempre diverse a seconda della temperatura di cottura, del tempo di raffreddamento e della posizione della piastrella nel forno.

E' un processo lungo e complesso, nel quale agiscono due elementi, il caldo e il freddo, che generano la luce e il colore.

Il caldo unisce, scioglie, modifica; il freddo spezza e fissa. Il primo esercita la sua azione in maniera improvvisa e violenta, il secondo ha bisogno di tempi più lunghi.

Crea piastrelle artistiche con macchie cromatiche intense, dense e pastose, pesanti e terrestri, oppure lievi come gocce d'acqua, o ancora grafismi di ispirazione minimalista ottenuti grazie all'impiego di fili di ferro, rame e ottone che lasciano sulle piastrelle tracce ora impalpabili ora decise.

Cfr. <<http://www.paolaorsoni.it/>>



Front Design

Wallpaper by rats, 2006

●a|44| Design

Topic

Rotture, intervento animale

Obiettivo:

Front Design, è un gruppo di nuovi giovani designer svedesi che utilizzano un approccio anticonvenzionale nella realizzazione dei loro prodotti.

Il loro lavoro è caratterizzato dall'influenza di fattori esterni sull'oggetto. Una serie di variabili esterne si inseriscono all'interno del processo di produzione creando effetti imprevedibili. Alcuni dei loro progetti nascono grazie all'intervento di un animale.

Carte da parati, appendini, lampade ed altri oggetti usati nella vita quotidiana vengono "progettati" da topi, cani, serpenti e insetti.

Topi mangiano carte da parati, lasciando buchi che creano un pattern impossibile da calcolare perché nato da un fattore

esterno: l'oggetto di design diventa cibo per l'animale, perde le sue caratteristiche di integrità e viene lasciato al caso.

Lo stesso vale per un tavolo completamente eroso e mangiato da insetti, e per un vaso creato da uno stampo lasciato dalle tracce di un cane sulla neve.

'we asked animals to help us. sure we'll help you, they answered. make something nice, we told them. and so they did'.

Cfr. Dixon, T., and 10 Curators, *& Fork*, Phaidon, London, 2007

Cfr. <<http://www.frontdesign.se/>>

Cino Zucchi

Chiesa Resurrezione di Gesù, 2010

●a|48| Architettura

Topic

Segni materiali differenti, ambiente esterno

Obiettivo:

Il volume della chiesa è scavato per creare nuovi spazi.

Tutte le superfici esterne della chiesa sono rivestite in elementi dalla dimensione costante ma dal materiale variabile: pietra di Trani bianca, pietra Serena grigia, zinco ossidato, vetro trasparente o vetro verniciato.

Questi materiali vengono concepiti per la creazione di una pelle mutevole dell'edificio. Ogni materiale reagisce in modo differente alla luce ed ha qualità riflettenti diverse.

La disposizione variata dei materiali crea una sequenza complessa, che unifica le aperture in vetro all'interno di un disegno astratto in rapporto con i diversi

spazi prospicienti.

Il volume della chiesa cerca con il contesto un rapporto "edificante", che sappia individuare e ospitare il momento contemplativo del sacro all'interno della vita quotidiana della città piuttosto che contrapporlo a questa, nella tradizione di un'architettura religiosa che contribuisca all'edificazione dei luoghi collettivi della città.

Cfr. Architecture and Urbanism, Nobuyuki Yoshida, giugno 2010, n. 475



Herman de vries
*from earth - vergleichende
landschaftsstudien, 1994*

● a|45| Arte

Topic

Località, terra, tempo atmosferico

Obiettivo:

Lavora dal 1950 ai suoi quadri che potrebbero essere categorizzati come informali. Senza usare figure o veri colori, le sue pitture sono il primo passo verso l'esaltazione del caos come principio di ordine. Questo principio ha l'obiettivo di raggiungere l'oggettività assoluta, ed ha un ruolo centrale nella sua carriera artistica.

Utilizza carte trovate e scolorire, contenenti tracce di estratti di piante, dove le sue macchie ricordano un'immagine cosmica e la superficie della luna. Raccolge foglie e terra e li posiziona sulla carta per poter ottenere il loro segno che diventa portatore di significati, frammento, istante.

Dal 1970 incominciano le serie di lavori

più significativi, the real works, dove vengono collezionati frammenti di natura che sottolineano le diversità e le imperfezioni del mondo.

Una serie di bianchi coralli rotti portati via dalla spiaggia, posizionati su un piano per poter essere osservati con cura. Ogni pezzo viene generato con lo stesso processo dell'altro ma ogni corallo possiederà sempre qualcosa di diverso dall'altro.

I suoi esperimenti mettono in mostra le svariate possibilità e gli innumerevoli cambiamenti della natura, che riescono a generare infinite varietà di configurazioni, complessità e forme.

Ogni oggetto naturale diventa oggetto pregnante di significato. Ogniuno è solo quello, quello che è, non qualcosa d'altro. Ogni cosa è diversa dalle altre e nulla è uguale.

Ogni possibilità di realizzazione è una nuova possibilità: la natura non si ripete mai. Si potrebbero prendere migliaia di

foglie da un albero e quando verranno analizzate attentamente saranno facilmente visibili le loro diversità. Saranno simili ma mai uguali.

Nei suoi lavori indaga le possibilità della natura e la sua casualità. Raccoglie foglie cadute e le eleva ad opera d'arte e si chiede per quali motivi, per quali fattori si siano staccate dall'albero proprio in quell'istante. Quanto sarebbero potute essere diverse se fossero cadute poco prima o poco dopo?

Un altro lavoro di osservazione della natura e delle sue diversità è from heart - vergleichende landschaftsstudien.

Dal 1983 l'artista colleziona durante tutti i suoi viaggi, qualsiasi tipo di terra (calcare, arenaria, terra vulcanica, cenere) per dimostrare ancora una volta le diversità che esistono in natura insieme alla bellezza e alla complessità dei colori della terra.

Ogni campione è catalogato con nome, data e luogo di origine e verrà poi utilizzato per la composizione di opere dove la

terra verrà strofinata sulla tela lasciando colorazioni differenti.

Uno specifico campione di terra viene grattato con le dita sulla stoffa per la creazione di una palette colore a rettangoli, trasformando la terra in segno di sé stessa. Questo è un processo che svela il nascosto. Un'arte che si mostra per se stessa. Ogni rettangolo in from earth, sia da solo che insieme ad altri, rappresenta texture somiglianti ad una nuvola soffice, una immagine indefinita senza veri limiti.

Cfr. <<http://www.hermandevries.org/>>



Pezo von Ellrichshausen Architects

Fosc House, 2009

● a|49| Architettura

Topic

Segni, ossidazione

Obiettivo:

Questo progetto è un esercizio sia strutturale che formale. La casa è stata concepita come un modulo abitativo compatto. La costruzione è un pezzo monolitico di cemento che è stato pitturato (tinto con una soluzione resistente all'acqua costituita da rame ossidato). I proprietari della casa, entrambi coinvolti nell'ambiente dell'arte contemporanea, hanno scelto questo tipo di superficie per la loro casa abitativa. Una superficie colorata che mostra il passaggio e i segni dell'ossido di rame lungo tutta la struttura. Questi disegni creati dalle gocce ossidate donano una esclusiva qualità naturale, a metà tra minerale e vegetale.

Quando vengono ricostruite cupole di rame di monumenti storici molto spesso viene utilizzato un rame già patinato, per cercare di riprodurre il colore e la texture del materiale originario che con il tempo aveva assunto una colorazione verdastria.

Il rame del tetto quindi aveva valore soltanto per la particolare patina che aggiungeva al monumento. In questo caso la patina non è più un'impronta (condivisa e che mostra l'uso del soggetto) ma diventa un emblema, segno di un'identità acquistata grazie alla permanenza e alla conservazione. Se l'impronta è iscritta nella materia, l'emblema è una figura aggiunta,

associata all'oggetto. La patina della copertura indica anche che queste non sono mai state toccate né modificate, ecco perché nel momento della ricostruzione si sceglie una patina artificiale, per fare in modo che la permanenza sembri non essersi mai interrotta. L'artefatto rimane un'emblema e le sue coperture possono continuare a dialogare a distanza con gli altri monumenti della città. Per quanto riguarda considerazioni di natura tecnica quella del rame si tratta di una superficie destinata a proteggere, perché una volta formatasi sotto l'azione dell'aria, la pellicola impedisce al processo di corrosione di erodere più a fondo la materia che essa ricopre. Il monumento si costituisce come corpo: da una parte c'è una struttura, dei materiali e delle funzioni; dall'altra c'è un rivestimento, attraverso il quale comunica con l'ambiente. L'ambiente modifica la pellicola di superficie, e quest'alterazione protegge la struttura interna impedendo al processo di aggressione da parte degli agenti esterni di proseguire.

Cfr. *Area, Simplicity*, Federico Motta Editore, settembre/ottobre 2009, n.106



3.2.3. Invecchiamento dinamico

Il vento e la pioggia agiscono sui profili delle pietre, le attutiscono, le sfarinano, le smussano, eliminano gli spigoli netti.

Per millenni l'aspetto della superficie terrestre ha subito mutamenti: oltre a quelli interni dovuti al movimento delle placche anche gli agenti esterni come acqua, vento e ghiaccio hanno contribuito all'abbassamento dei rilievi e alla formazione di vallate. Entrambi agiscono molto lentamente, il vento modifica l'aspetto degli alberi, forza i rami e i tronchi, stacca le foglie, erode le pietre, le scoglie le vette delle montagne, livella le quote granello dopo granello cambiando il loro aspetto.

Il ghiaccio, con la sua forza dirompente, erode rocce scivolando giù dalle vallate, si muove lento, seghettando e disgregando tutto ciò che è intorno al suo perimetro.

L'acqua del mare ricca di sali contribuisce all'erosione della superficie.

Le continue onde erodono le scogliere: l'acqua salata si deposita all'interno delle cavità della roccia e con l'aumento della temperatura rilascia i sali che poi cristallizzandosi eserciteranno una pressione sempre maggiore sulla superficie della roccia.

Crepe, spaccature, fratture indeboliscono la roccia che lentamente si scava, buca, perde spessore.

IL TEMPO NON SI ARRESTA DINANZI A NULLA, PORTA VIA OGNI COSA LASCIANDO LA SUA IMPRONTA. IL TEMPO È IN TUTTO E AGISCE IN TUTTO, ESSO FA SÌ CHE LE COSE DIVENTINO CIÒ CHE SONO, PER POI SUBITO LASCIARLE SVANIRE.

La distruzione è l'altra faccia della creazione.

Al mondo non può darsi alcun esistere, senza il nulla. Basta pensare agli effetti del tempo sulle opere d'arte e sugli edifici. In ogni cosa il tempo scava il suo segno inconfondibile. E incide il suo disegno.

IN QUESTA SEZIONE SONO RACCHIUSI I PROGETTI CHE RACCONTANO IL PASSAGGIO DEL TEMPO E DELLA SUA CADUCITÀ, PROGETTI CHE HANNO COME PAROLA CHIAVE IL CONCETTO DI INVECCHIAMENTO COME PERDITA DI SUPERFICIE MA DI AGGIUNTA DI SIGNIFICATO.

La perdita materica, il cambiamento della forma, l'inconsistenza del materiale. Tutti i progetti descritti mutano e continuano a mutare nel tempo, sono effimeri e transitori, dipendono dal tempo atmosferico o dal loro utilizzo.

Mentre nella categoria invecchiamento statico, il cambiamento e l'invecchiamento vengono accelerati dall'uomo per mettere in evidenza un processo, all'interno della categoria invecchiamento dinamico tutti i progetti mutano in maniera veloce o lenta in base alla natura della loro materia.

Sono effimeri, transitori ed analizzati nel loro continuo fluire.

fragile

sfiocato

mutevole



INVECCHIAMENTO DINAMICO

La scomparsa e il dissolvimento delle forme attira nostalgicamente l'osservatore, lo cattura lo trascina nel suo mondo, gli concede una sorta di assenza, una transazione nel tempo e lo trascina in uno stato di riflessione firmato dall'effimero.

Il tempo concettualizza l'opera d'arte perché le offre l'inafferrabile restando sospeso ai margini dell'incertezza. Questo accade soprattutto per la pittura (in parte per la fotografia), l'immagine si pone nella sua pura evidenza senza un prima ed un dopo, è inadatta a presentare simultaneamente più accadimenti sullo stesso piano e corrisponde alla formula dell'*hic et nunc*¹.

Questa impone anche all'osservatore un problema di immediatezza percettiva, mentre l'esperienza cinetica presuppone l'attraversamento, quindi una durata. Come concetto applicato ad una soluzione estetica, il tempo risulta molto lontano dall'idea assoluta di esso.

L'arte, come tutti i meccanismi di finzione è ancorata su un'idea di relatività che si modella sull'esperienza reale e biografica della vita vissuta: a essa non potrà corrispondere il tempo astratto della comunicazione, ma qualcosa di ben più rallentato che permette di cristallizzare le emozioni e la memoria di esse.

Non c'è epoca o stile nella storia dell'arte che non abbia individuato nel tempo un fondamentale cardine teorico. Non c'è opera che non ne risulti in qualche modo influenzata, direttamente o indirettamente.

On Kawara² nei suoi Date Paintings, dedica tutto il suo lavoro al tempo, eliminando dall'arte qualsiasi valore connotativo, qualsiasi pulsione descrittiva, e accettando la sfida all'interno della pittura: uno sfondo uniforme con unicamente la data impressa, l'*hic et nunc* in cui principia e finisce l'arte, in quanto rappresentazione dell'esistenza.

Parte dalla stessa idea **Roman Opalka (a|50|)**, che dal 1965 rappresenta il tempo nel suo lavoro composto da tele, audio e fotografie *OPALKA 1965/1-infinito*³.

Non usa simboli come orologi, calendari o date ma dipinge sequenze di numeri per rappresentare il passaggio del tempo. La grandezza delle sue opere resta sempre la stessa, cambiano le sequenze di numeri da uno a infinito e il tempo impiegato per comporle. Opalka ha superato i 200 quadri, spendendo più della metà della sua vita in questa operazione. L'opera sarà completa solo nel momento della sua morte.

Alla fine di ogni quadro egli registra la sua voce che legge i numeri appena dipinti sul quadro in polacco e fotografa il suo volto.

La serie di fotografie del suo volto esemplifica il passare del tempo. L'artista si fotografa sempre nella stessa posizione, con la stessa macchina fotografica e gli stessi abiti. Oltre all'invecchiamento fisico del corpo, l'abito si deteriora e le

fotografie più antiche ingialliscono con il tempo. Questo progetto è una riflessione filosofica sull'infinito, sulla morte, sulla memoria autobiografica e sulle tracce uniche e irripetibili che ognuno di noi lascia di sé, e che l'artista sente il bisogno di documentare con ripetitività ossessiva.

Il suo impiego della fotografia come strumento analitico, tra documento antropologico e memoria individuale, è alla base di molte esperienze artistiche e fotografiche più recenti e non.

Rembrandt (a|51|) già da tempo aveva prodotto più di ottanta *ritratti di sé stesso*⁴. Egli si riproduceva utilizzando tecniche differenti, ma pur sempre pittoriche, e sottolineava i suoi cambiamenti, la nascita di rughe, di macchie sul volto, gli incurvamenti della pelle e la sua consistenza diversa lungo il passare degli anni. Più recentemente **Hai Bo (a|52|)**, artista cinese contemporaneo utilizza il mezzo fotografico per catturare il tempo e il suo *scorrere*⁵. Utilizzando vecchie fotografie di gruppo, ricerca le stesse persone presenti nelle fotografie per poter ottenere lo stesso identico scatto, nella stessa posizione, con la stessa espressione del volto, ma a distanza di anni. La macchina fotografica, un mezzo che immobilizza, ma che se utilizzato con fotografie in sequenza ed all'interno di un processo, sottolinea in maniera ancora più forte e rude lo scorrere del tempo. Nessuno può sfuggire al cambiamento.

Il cambiamento delle superfici è influenzato da fattori esterni.

Un'artista che per molto tempo si è occupato ed interessato a questi elementi è

Edvard Munch (a|53|).

L'abitudine di Munch⁶ era quella di lasciare i propri dipinti fuori al sole, alla pioggia e al freddo, trattamento che egli stesso definiva cura da cavalli. Difficile è realmente sapere se questo tipo di tecnica fosse realmente utilizzata dall'artista per tutti i suoi quadri o se fosse soltanto un mito creatosi attorno alla figura del personaggio. Ciò che è invece sicuro è che molto spesso Munch dipingeva all'aria aperta e lasciava asciugare al sole i suoi quadri. Munch stesso aveva dichiarato che:

*"Il tempo dava ai suoi quadri la migliore vernice e che null'altro egli desiderava per essi. Gli anni davano loro la patina e la tonalità che egli aveva voluto e calcolato: i colori si fondevano l'uno nell'altro, ottenendo l'effetto da lui desiderato."*⁷

Nel libro Edvard Munch, il professor Curt Glaser scrive:

"Là fuori, all'aria aperta, sono nati quei quadri, e sono pieni della luce dell'estate del Nord. Ciascuno dei grandi quadri che misurano 4,5 x 11,5 metri, fu creato in due versioni successive, e per un intero anno quelle tele

1. Cfr. Tornatore, L., Polizzi, G., Ruffaldi, E., *La filosofia attraverso I testi*, Loescher editore, Torino, 1999

2. Cfr. Poli, F., *Arte contemporanea: le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Milano, 2006

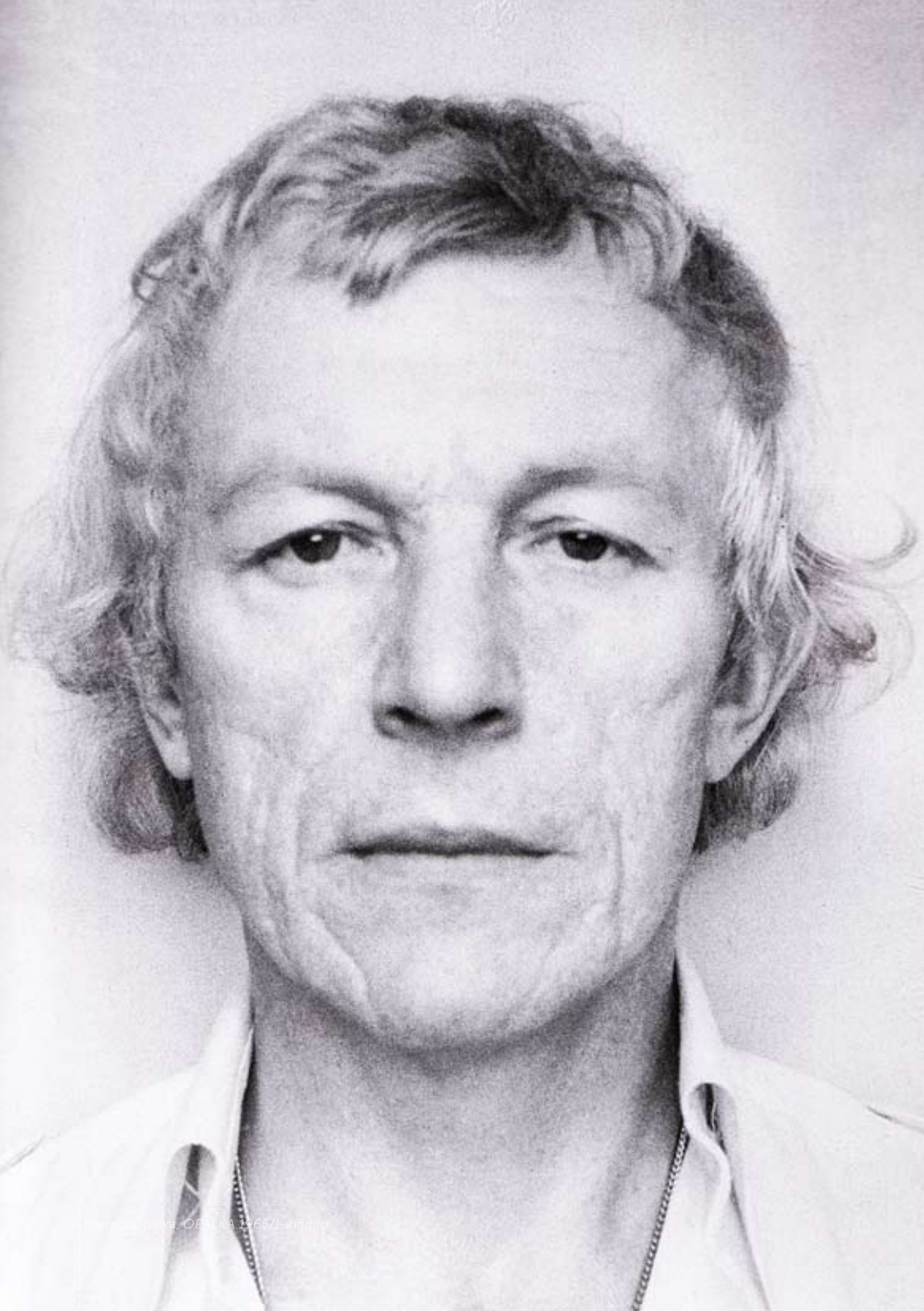
3. Cfr. Poli, F., *Arte contemporanea: le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Milano, 2006

4. Cfr. Bodei, R., *La vita delle cose*, Laterza, Bari, 2009

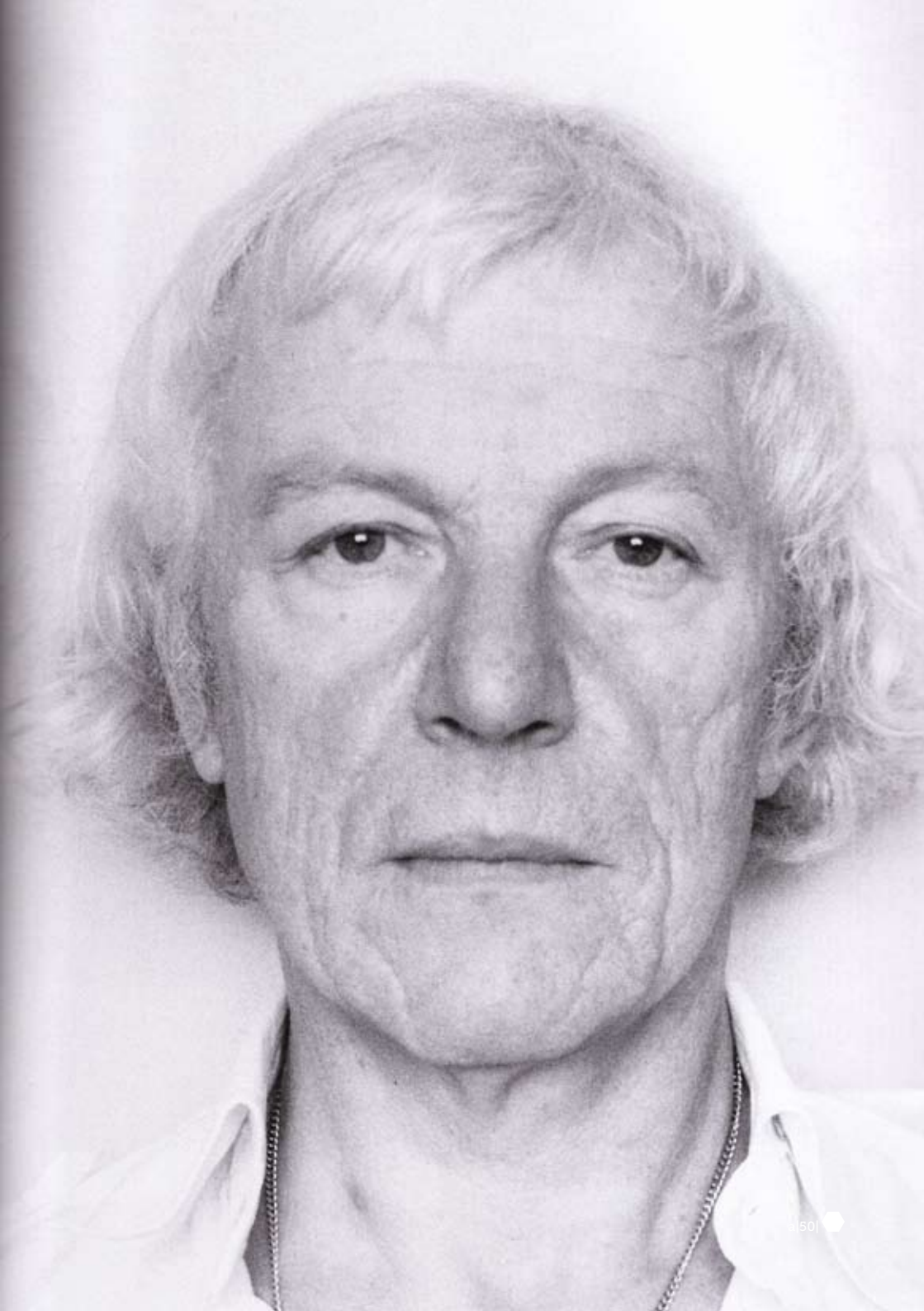
5. Cfr. Vervoordt, A., Visser, M., *Artempo, Where Time Becomes Art*, Skira, Venezia, 2007

6. Cfr. AA. VV., *Munch*, Mazzotta, Milano, 1985

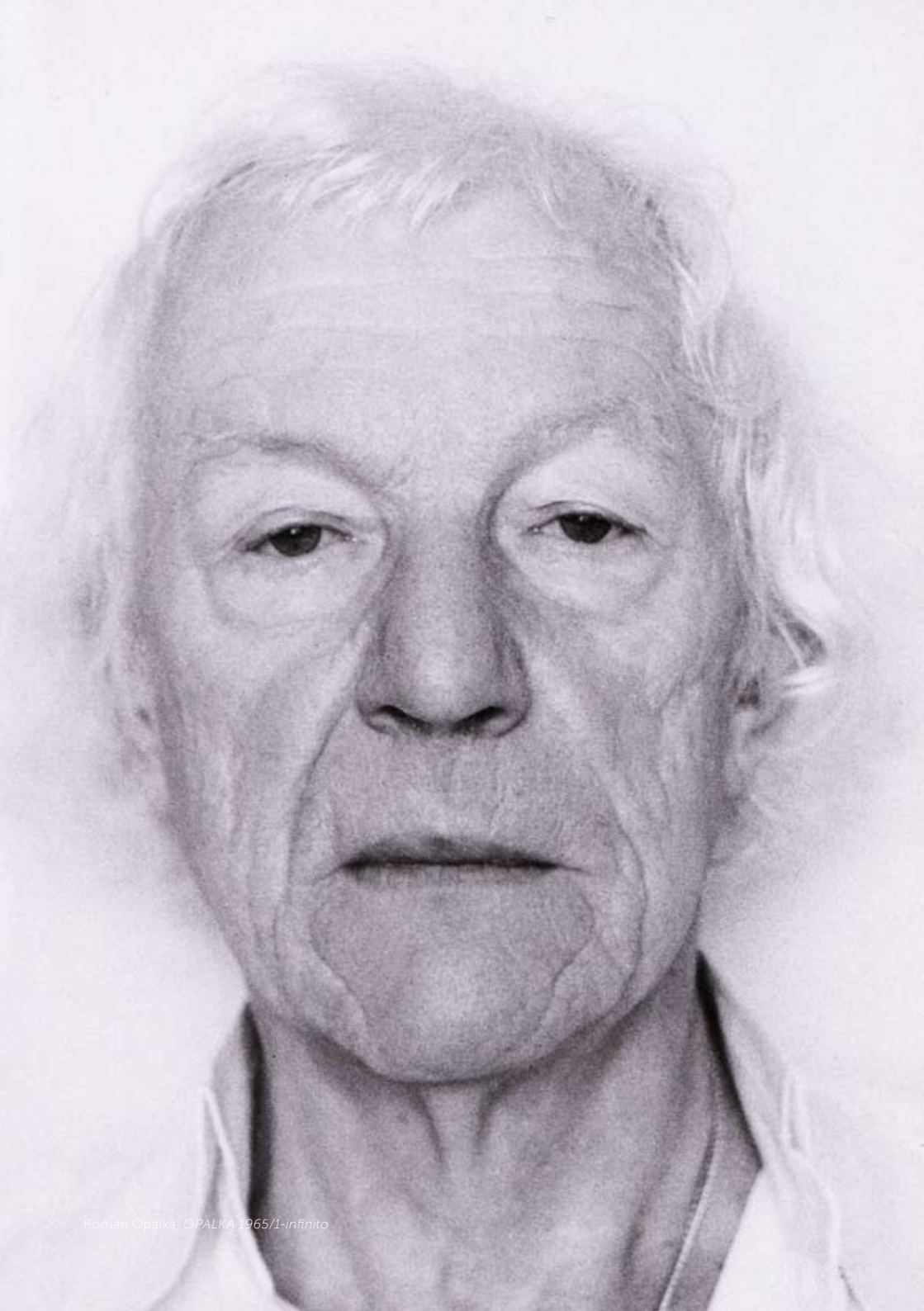
7. AA. VV., *Munch*, Mazzotta, 1985, Milano, p.66



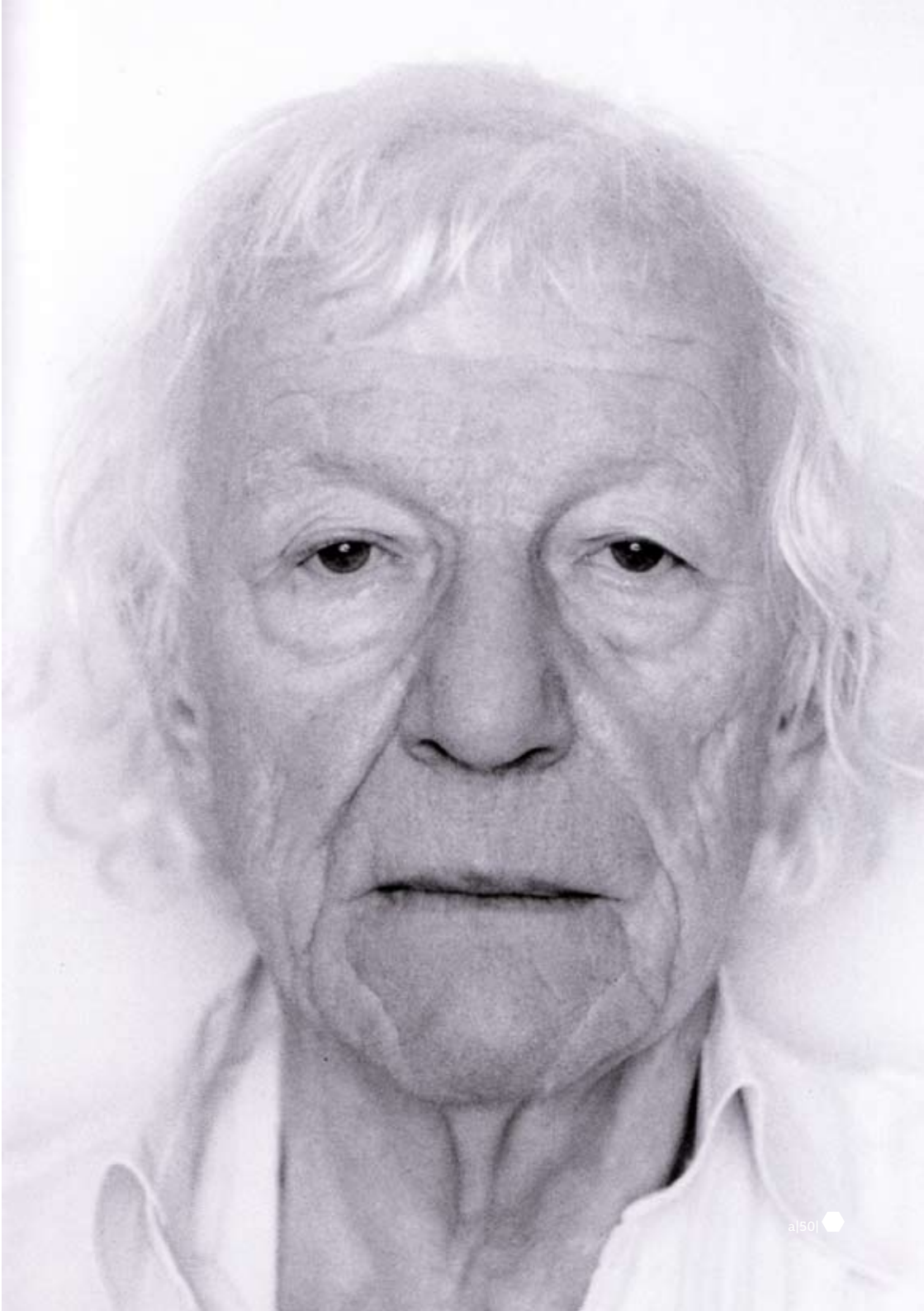
Світлана Біла, ОПН № 16671-м/а



Світлана Біла



Roman Opalka, OPALKA 1965/1-infinity



*gigantesche se ne stettero appese fuori, alla pioggia e alla neve. L'artista stesso era totalmente indifferente all'eventualità che i quadri potessero andare completamente distrutti.*⁸

Curt Glaser racconta anche che in visita allo studio di Ekely di Munch, vi erano accatastati molti dei suoi quadri. Questi parevano assorbire una quantità infinita di luce e sembravano poter vivere solo lì all'aperto, rivelando la loro magia. Mentre guardavano i quadri uno ad uno incominciò a nevicare e Munch commentò: *"Non ti preoccupare. Ci sono abituati."* Munch era un grande sostenitore degli studi all'aperto, era convinto che in questo modo le tele e i colori potessero maturare.

L'EFFETTO DEGLI AGENTI ATMOSFERICI SUI COLORI, LI RENDEVA STRAORDINARI, CON TIMBRI SOTTILI ED ASCIUTTI. LE TELE OSSERVATE DA VICINO, AVEVANO L'ASPETTO DI DIPINTI A CALCE ROVINATI DALLE INTEMPERIE. I COLORI PENDONO COME ZOLLE ARIDE E SEMBRANO POTER CADERE E STACCARSI CON IL MINIMO SOFFIO DI VENTO.

In alcuni punti la tela veniva dilavata fino alla trama. Gli alberi da frutta vicini al suo studio erano carichi non solo di mele e pere ma anche di tele fiammeggianti, simili a giganteschi fiori esotici.

Munch afferma anche:

*"E' come se i miei quadri avessero bisogno di un pò di sole, di sporco e di pioggia. Spesso infatti i colori si combinano meglio. Quando sono freschi vi è un che di duro nei miei quadri, ed è per questa ragione che mi preoccupo quando qualcuno li lava e li vernicia. Un pò di sporco e qualche buco, non possono che migliorarli. Soltanto chi dipinge utilizzando il marrone il giallo e il nero può avere tanta paura di un pò di sporco. Forse perché ce ne è già abbastanza in ciò che essi stessi hanno dipinto."*⁹

I quadri di Munch hanno bisogno di qualche difetto, di sviluppare le loro qualità nel tempo, di qualche acquazzone, di qualche graffio da chiodo, di un attimo di raccoglimento, di stratificazioni di polvere, di umidità, di luce e persino di escrementi di insetti.

Questa tipologia di tecnica fu utilizzata per la prima volta da Munch, in un periodo in cui i colori ad olio venivano prodotti industrialmente: l'artista cercava di andare controcorrente e riuscire ad ottenere in modo alternativo colorazioni più opache e naturali che si potessero distinguere dalle colorazioni lucide industrializzate.

8. Cfr. *Ibidem*

9. *Ibidem*, p.68

"Un buon quadro con dieci buchi è meglio di dieci cattivi quadri senza buchi. Un buon quadro con un cattivo fondo è meglio di dieci cattivi quadri con un buon fondo.

*I buoni quadri non scompaiono. Un pensiero geniale non muore. Un disegno a carboncino su un muro può essere un'opera d'arte più importante di un dipinto eseguito con la massima cura. Molti pittori lavorano con tanta attenzione e precisione al fondo e all'esecuzione del quadro affinché sia conservato all'eternità che poi ne perdono di vista la vera qualità. E' così che nascono i veri quadri, tanto noiosi che finiscono in solaio. Anche se col tempo un luminoso quadro espressionista perde un poco dell'intensità dei suoi colori, esso mantiene la sua anima per quanto possa svanire la bellezza. In ogni caso avrà creato nuovi obiettivi per pittori con altri intenti."*¹⁰

Per anni artisti della Land Art sono stati affascinati da questi cambiamenti naturali, cambiamenti di stato, evaporazioni, scioglimenti ed erosioni.

Michael Heizer (a|54|) nei suoi *Nevada Depression*¹¹ scava solchi nel deserto che inevitabilmente verranno lentamente ricoperti dallo spostamento della sabbia. **Dennis Oppenheim (a|54|)** in *Negative Board* e *Accumulation cut*¹² esalta il potere di scioglimento dei ghiacci e le loro proprietà effimere.

I segni lasciati dall'uomo verranno cancellati nel giro di poco tempo.

Lo stesso percorso è intrapreso da **Andy Goldsworthy (a|52|)** con le sue sculture di ghiaccio, *Ice piece*¹³, che potranno vivere per un tempo breve ma indeterminato.

TUTTO MUTA, NULLA È ETERNO.

Così si pongono anche le opere di **Giuliano Mauri (a|57|)**, artista italiano che ha generato moltissime opere ambientali durante le *Biennali di Arte Stella*¹⁴ dove il gesto dell'uomo dialoga con la natura.

L'opera mostra la sua anima effimera: creata per nascere ed invecchiare, dialogare con l'artista per poi scomparire.

Anche alcune opere appartenenti alla corrente dell'arte povera hanno molte caratteristiche in comune con il concetto di invecchiamento dinamico. Basano la propria riuscita sull'avvenire di un processo.

Giavanni Anselmo e la sua *insalata*¹⁵ che deperendo fa cadere il blocco di granito, **Gilberto Zorio** e i suoi *Crogiuoli*¹⁶ che lentamente si crepano, rompono e fanno nascere nuove colorazioni e soluzioni chimiche.

10. *Ibidem*, p.71

11. Cfr. Tiberghien, G. A., *Nature, art, paysage*, Actes Sud, Arles, 2001

12. Cfr. Kastner, J., Wallis, B., *Land art e arte ambientale*, Phaidon, London, 2004

13. Cfr. *Ibidem*

14. Cfr. <<http://www.artesella.it/>>

15. Cfr. Lista, G., *Arte Povera*, Continents Editions, Milano, 2006

16. Cfr. *Ibidem*

Pratiche artistiche che si pongono fra i due concetti di invecchiamento statico e dinamico ma che vengono presentate in progress.

Nell'ambito del design l'invecchiamento dinamico viene presentato attraverso alcuni progetti innovativi.

La nuova designer **Alessia Giardino** con il suo progetto *Natural Footprint* e *Polluted Pattern*¹⁷, del 2010 mette in relazione le caratteristiche del prodotto a quelle dell'ambiente circostante.

Il progetto *Natural Footprint* è basato sulle caratteristiche dei bioindicatori e affronta il concetto della relazione simbiotica tra organismo umano e ambiente. In modo simile ai precedenti progetti delle designer il suo prodotto comunica e interagisce con l'ambiente, sente i cambiamenti climatici e di inquinamento dell'aria.

Combina materiali organici ed inorganici per creare superfici che cambiano nel tempo.

Intricati pattern tagliati a laser e immobilizzati all'interno del cemento incominciano a staccarsi dalla parete all'alterarsi dell'inquinamento dell'aria.

La superficie in lento movimento crea ombre e forme che si deformano e piegano, fino a staccarsi completamente, lasciando una traccia permanente sulla superficie del muro in cemento.

Questo progetto mostra un modo innovativo per lasciare informazioni sull'ambiente circostante.

Anche nel progetto *Polluted Pattern*, la designer ha utilizzato lo stesso tipo di approccio. Le superfici però al posto che staccarsi, generano lentamente una texture, assorbendo l'aria "sporca".

Il suo disegno nasce, si crea e si modifica grazie alla presenza dell'inquinamento.

Alcune zone della superficie vengono rivestite da una patina permette a questa di non modificarsi nel tempo e rende invece i segni del tempo più visibili nell'altra zona. Questo tipo di prodotto mostra la presenza di aria inquinata e allo stesso momento si appropria di questa per mostrarsi e colorarsi.

In questa sezione il cambiamento delle caratteristiche superficiali dell'oggetto dipende anche dall'interazione che questo ha con l'utente.

Un progetto dello studio di design **Front (a|60|)**, ha affrontato questa tematica con il progetto *Tensta Konsthall Project*¹⁸.

Per l'allestimento del museo *Tensta Konsthall*, a Spanga in Svezia, gli interni e gli esterni sono stati creati per dialogare con il tempo e il visitatore.

Il concept parte dall'idea che molti oggetti e opere di design possano cambiare con il tempo; le superfici diventano vecchie e si screpolano, le cose vengono spostate, eliminate e sostituite.

Questa idea viene vista come un'opportunità per la creazione di uno spazio che nasce per cambiare: ne è consapevole e sfrutta questo aspetto.

17. Cfr. <<http://www.alessiagiardino.com/>>

18. Cfr. <<http://www.frontdesign.se/>>



Alessia Giardino, *Polluted Pattern*, 2010
Front, *MossTensta Konsthall Project*, 2010



Studio aperto di Edvard Munch, 1890

a|53|



a|65|

Moschea Djenné, Mali, 2008

Il pavimento di tutto l'edificio cambia gradualmente agli occhi del visitatore. Tutti i visitatori contribuiscono al cambiamento; i loro passi staccheranno gradualmente la parte bianca superficiale del pavimento per lasciare spazio a delle macchie gialle. Queste nuove chiazze sul pavimento mostrano il movimento dei visitatori, costituiscono delle vie, dei segni in continuo mutamento. Lungo la parete d'entrata crescono varie piante che si dispongono come rampicanti sul muro. Ogni anno crescono di sette metri e in poco tempo ricopriranno tutta la parete trasformando la stanza in giardino.

Anche le tazze nere della caffetteria seguono questo tipo di concept, e con il calore mostrano un'immagine dello spazio, che sembra riflettersi sulla tazza. Un'immagine che appare e scompare in relazione alla temperatura del liquido all'interno della tazza.

Anche nel guardaroba, un muro bianco viene lentamente riempito da piccoli appendini adesivi di plastica.

Il cambiamento degli oggetti lungo il tempo è un concetto che viene molto spesso utilizzato nei progetti di Front Design.

Uno fra questi è *Melting Table*, un progetto ironico e controverso dove un tavolo, perde lentamente e con l'utilizzo la sua funzione di oggetto stabile nato per sostenere e si ritrova lentamente accasciato a terra. Spogliato della sua funzione primaria racchiude un significato altro: mostra il passare del tempo.

Anche l'*Ink Table*¹⁹ di **Andrea Monjo (a|61|)** si modifica nel tempo, un tavolo in legno che mostra macchie di inchiostro sulle sue gambe immerse in coloranti. La sedia *Do Hit*²⁰ di **Droog (a|62|)** design si fa martellare, distruggere e allo stesso tempo costruire dal suo consumatore, mentre la tazza di **Bethan Laura Wood (a|63|)** registra con l'apparizione di una texture²¹, la quantità di tè bevuto.

Progetti che sentono il bisogno di registrare il passaggio del tempo, di comunicare i processi, di farsi portavoce di un nuovo tipo di estetica, che non è più fissa e immobile ma che continua a cambiare.

Anche in Architettura sono stati seguiti i concetti di transitorio ed effimero. Per quanto riguarda il transitorio si può immediatamente pensare a tutte le costruzioni nomadiche, nate stabilirsi in un luogo e per un tempo determinato, lasciare la traccia del loro passaggio e scomparire.

Per quanto riguarda il sentimento dell'effimero si può subito pensare alle architetture di fango del Mali e nello specifico alla **Moschea di Djenné (a|64|)**. Ci si trova ai margini di una vasta regione umida formata da canali, acquitrini e paludi impenetrabili.

La posizione strategica di questa città-isola ha protetto per secoli i suoi abitanti e ha permesso di preservare le tradizioni più antiche e preziose. A cominciare dalla sorprendente architettura delle sue case di fango, alte fino a tre piani, che l'Unesco ha dichiarato Patrimonio dell'Umanità. Sono quasi duemila le abi-

tazioni costruite con mattoni di bancò (una miscela di terra, paglia tritata e burro di karitè fatta essiccare al sole torrido dei tropici). Dimore fragili e segrete: le finestre sono piccole, rare, protette da persiane di legno.

Emblema spettacolare di questo "Islam nero" è la Grande Moschea di Djenné, cuore pulsante della città. Con le sue mura merlate, le sue torri audaci, i suoi scalini smussati dal tempo, rappresenta la più imponente costruzione in terra del mondo. Un grandioso monumento di architettura sahariana, eretto all'inizio del secolo scorso, che necessita di periodici lavori di manutenzione.

Sono i pali sporgenti che punteggiano l'edificio sacro a costituire l'impalcatura usata dai fedeli per arrampicarsi lungo le pareti verticali della moschea. Solo grazie a questi piccoli appigli incollati ai muri è possibile riparare i buchi e le crepe causati dalle piogge. Il restauro avviene agli inizi di marzo (il giorno esatto è fissato dagli anziani, in base alla consistenza del fango depositato dalle piene del Niger) ed è l'occasione per una festa lunga due giorni che coinvolge l'intera popolazione: tutti gli abitanti di Djenné si mobilitano per recuperare la sabbia bagnata, trasportarla con carretti di legno, impastare coi piedi l'argilla, creare lunghe catene umane per portare i panieri colmi di fango fino alla cima della moschea.

UN'ARCHITETTURA FLUIDA CHE DIALOGA CON LA NATURA, CHE NON CERCA UN MATERIALE PIÙ RESISTENTE, CHE SI ADATTA A QUELLI CHE SONO GLI IMPREVISTI DELLA NATURA.

Progetto contemporaneo è invece quello di **Diller e Scofidio (a|65|)** per il *The Blur Building*²² costruito nel 2002.

Il padiglione creato dai due architetti per l'Expo 2002 in Svizzera è una piattaforma sospesa, immersa in una perpetua nuvola di nebbia. Il padiglione è riconoscibile da lontano ed è stato creato per essere sempre visibile con qualsiasi condizione climatica, pioggia o sole che sia. Il visitatore percorrendo la rampa arriva in una grossa piattaforma d'aria dove l'unico suono percepibile è quello delle bianche gocce d'acqua che si trasformano in vapore. La massa di nebbia cambia minuto per minuto, la sua forma è in progress, (pure essendo controllata) registra il vento e la condizione atmosferica e si muove di conseguenza. Il *Blur Building* si espande e produce lunghe righe di nebbia quando sono presenti raffiche di vento, si attorciglia e diventa più combattuto a basse temperature, e si muove verso l'alto o verso il basso in base alla temperatura dell'aria.

Lo scopo degli architetti è quello di creare nuovi spazi in natura. I loro lavori utilizzano design, performance, electronic media come strumenti per investigare l'architettura come un campo di relazioni sociali, e per ricordarci che l'architettura esiste in ogni luogo.

19. Cfr. <<http://www.andereimonjo.com>>

20. Cfr. <<http://www.droog.com/>>

21. Cfr. <<http://www.woodlondon.co.uk>>

22. Cfr. Fiorani, E., *I panorami del contemporaneo*, Lupetti, Milano, 2005

3.2.4. SCHEDATURA

Invecchiamento dinamico



16

ARTE-DESIGN-ARCHITETTURA

Invecchiamento dinamico

- a |50| Roman Opalka
- a |51| Ernest Rembrant
- a |52| Hai Bo
- a |53| Edvard Munch
- a |54| Michael Heizer
- a |55| Dennis Oppenheim
- a |56| Andy Goldsworthy
- a |57| Giuliano Mauri
- a |58| Gilberto Zorio
- a |59| Alessia Giardino
- a |60| Front Design
- a |61| Andrea Monjo
- a |62| Droog Design
- a |63| Bethan Laura Wood
- a |64| Moschea Djennè
- a |65| Diller e Scofidio

Ernest Rembrandt

Autoritratti, 1927-1959

● a|51| Arte

Topic

Passaggio del tempo che modifica fisionomia corpo

Obiettivo:

In vita sua Rembrandt esegue circa ottanta autoritratti, registrando come in un diario illustrato, i progressivi mutamenti della sua figura.

Dalla prima immagine in cui si ritrae – Lapidazione di Santo Stefano del 1625 – fino agli ultimi quadri del 1669, l'anno della morte, per oltre quarant'anni l'artista si è raffigurato in diverse espressioni e foggie. In tutti questi dipinti ed incisioni si assiste ad una stratificazione di periodi diversi, a un progressivo accumulo di passato, che scandisce i ritmi dell'esistenza di un individuo che si sia ineluttabilmente esposto alla progressiva corrosione del tempo e alla vittoria finale della morte. In queste opere l'artista

rimette in gioco il passato, lo fa affiorare e lo rivela nelle sue successive velature. Spazializzando il tempo, egli trasforma in simultaneità le sequenze di un processo e lascia che la luce, i colori e le scansioni del tempo si adagino con lievi ondate sulle rive del visibile.

Nessun altro pittore ha dedicato così tanto tempo allo studio della propria persona, privilegiando i mutamenti del volto. Tutto in esso è significativo, fino ai minimi dettagli: da uno stiramento delle labbra ad un corrugamento della fronte, da un arrossire delle guance ad una contrazione delle pupille. Il tempo e lo spazio coesistono nel viso: i solchi o le rughe che l'età, le abitudini gli eventi vi hanno depositato, racchiudono e raccontano una storia.

Nel volto il tempo della successione si cristallizza nello spazio della compresenza.

Nei dipinti il divenire trapassa in un immobile *res extensa*, che conserva però

qualità secondarie e valori simbolici. Nei propri autoritratti Rembrandt ha dimostrato come nel viso il massimo di tempo si concentri nel minimo di spazio e si dipani in immagini che testimoniano tutti i suoi progressivi deterioramenti. Accentua progressivamente i segni della distanza profanatrice che il passare degli anni introduce nel volto nel momento in cui il precedente ritratto era stato dipinto. Le sue opere possono essere considerate come documenti dell'individualità nel suo multiforme apparire nel tempo, dall'altra, come superfici da interpretare nel loro manifestare o nascondere determinati pensieri e passioni.

Nel ritratto italiano rinascimentale il flusso del divenire risulterebbe congelato in forma atemporale, codificato secondo tipi ideali in cui l'individualità si perde e i tratti del viso appaiono sottolineati, e non sfumati, dato che solido è il riferimento a modelli universali.

Rembrandt registra nella statica unità

della scena, tutto il movimento vitale che ha condotto ad essa, il ritmo per così dire formale, la disposizione d'animo, la totalità del destino del processo vitale. Rembrandt ha compreso che la morte è dentro alla vita sin dalla nascita, cresce e matura con essa, si nutre di essa. Da qui deriva anche la sua predilezione per ciò che è segnato dal duro impatto con il mondo e con il tempo. E' affascinato dallo sfacelo, la poesia dell'imperfezione. Ama cercare i segni lasciati dal morso dell'esperienza terrena, le pieghe e le cicatrici, gli occhi arrossati e la pelle scabra che conferivano al volto umano una variegata ricchezza. Chiazze, pustole, macchie, croste, erano forme degne di attenta amorosa ispezione; anomalie da accarezzare con lo sguardo.

Cfr. Bodei, R., *La vita delle cose*, Laterza, Bari, 2009



Hai Bo

They no.5

● a|52| Arte

Topic

Passaggio tempo, mancanze

Obiettivo:

Hai Bo, artista cinese cattura il tempo nel suo trascorrere. L'improvviso sparire della persona, il vuoto che la sua perdita lascia dietro di sé, il non esserci più nella vita. Egli prendendo spunto da fotografie che ritraggono gruppi di persone scattate anni addietro, ricostruisce la stessa identica situazione che il fotografo aveva riprodotto all'epoca, dallo stesso punto di vista, nello stesso identico luogo e con le stesse identiche persone, facendo a loro assumere la stessa posa e la stessa espressione della fotografia di allora. Con queste opere viene messa in risalto la dinamica inarrestabile del tempo, che non si lascia né riprodurre, né fermare. Ciò che era non è più. Non si può sfuggire al cambiamento. Nelle

nuove fotografie al posto di coloro che non sono più in vita appaiono dei vuoti, delle lacune, delle allusioni a ciò che non esiste. Il salto temporale è messo in luce con grande evidenza e ci porta ad indagare su cosa potrebbe essere accaduto nel frattempo. Questo vuoto appare attenuato dalla somiglianza e dalla continuità fra il gruppo di immagini: non è solo l'identica situazione ma anche la postura dei corpi, l'espressione dei visi, che richiamano il *déjà vu*. Il fatto che i gruppi di immagini si assomiglino così tanto lo si deve molto di più a ciò che è rimasto rispetto a ciò che è mutato. Esattamente come quando si incontra un vecchio amico e lo si riconosce non dall'aspetto, ma dall'andatura, dal tono della voce, dalla risata. L'immagine che abbiamo davanti agli occhi è diversa da quella che avevamo nel nostro ricordo, e questo nostro sforo si ripete anche quando guardiamo gli oggetti di quando eravamo piccoli. Ce li ricordiamo di dimensioni enormi rispetto alla loro grandezza reale, questo solo perché la nostra dimensione è cambiata con il tempo, mentre l'oggetto è rimasto identico.

(cfr. Vervoordt, A., Visser, M., *Artempo, Where Time Becomes Art*, Skira, Venezia, 2007)

Michael Heizer

*Nine Nevada
Depressions, 1968*

● a|54| Arte

Topic

Erosione, tempo, instabilità naturale

Obiettivo:

Il potere di trasformazione della natura viene esaminato attraverso il deterioramento naturale degli scavi effettuati da Heizer, che instaura una relazione dinamica tra il tempo e lo spazio. Le forme che sono state scavate nelle aree desertiche spariscono a poco a poco nel tempo, erose dagli elementi, e la natura finisce per riappropriarsi del sito. Sebbene la misurazione del tempo venga svolta rapportandola all'uomo, essa sembra irrilevante rispetto all'enorme durata dei cicli naturali. Nelle fotografie l'artista gioca con convenzioni che regolano la visione prospettica: visti da differenti angolazioni, gli avallamenti sembrano assumere forme diverse. Così come in *Double Negative*, opera più famosa dell'artista, anche

in *Nine Nevada Depressions* l'artista offusca la distinzione tra scultura e un normale oggetto, come una roccia e incoraggia lo spettatore a chiedersi in che modo la natura sia relazionata all'arte. La grande dimensione delle opere invita la contemplazione ad una scala maggiore, dallo spettatore alla terra e all'arte stessa. In che modo cambia l'arte quando non riesce più ad entrare all'interno del museo? Come fa uno spettatore ad osservare un'opera che va oltre i quattrocento metri?

In *Nine Nevada Depressions* l'opera è generata dall'asportazione di terra in una zona desertica del Nevada. Vengono asportate più di una tonnellata e mezzo di terra all'interno di un lago prosciugato. Durante gli anni il disegno cambierà forma. Le pareti dello scavo si deteriorano e scivolano all'interno; lentamente lo cancellano.

Cfr. Tiberghien, G. A., *Nature, art, paysage, Actes Sud, Arles, 2001*



Dennis Oppenheim

Negative Board, 1968

Accumulation cut, 1969

● a|55| Arte

Topic

Cambiamento di stato,
tracce instabili

Obiettivo:

Così come tutti i protagonisti della Land Art, anche Dennis Oppenheim realizza le sue opere durante gli anni 70 attraverso interventi sul paesaggio naturale. L'artista esce dagli spazi tradizionali quali gallerie o musei per intervenire direttamente sullo spazio macroscopico della natura: ampie distese di deserto, montagne rocciose, campi ricoperti di neve, fiumi che si estendono all'infinito. L'intervento sulla natura avviene in scala sul paesaggio, perciò le tracce ed i segni lasciati dall'artista sono macroscopici ed evidenti. Lo scopo principale dell'artista Land art è creare un impatto, un'esperienza con uno spazio depurato e libero da qualsiasi condizionamento. L'azione prevede quindi l'obsolescenza delle opere, programmata dall'artista o affidata alla vitalità degli agenti naturali, che rende il tempo (nemico principale dell'arte tradizionale) un protagonista positivo e previsto fin dall'inizio del linguaggio artistico. La Land Art manifesta un'attenzione per la natura, per la sua armonica vitalità, per i ritmi e per l'ordine che la caratterizzano e coi quali l'uomo è chiamato a interagire. La Land Art può quindi essere considerata in tutto e per tutto una forma di arte concettuale: il suo significato profondo, infatti, non sta tanto nelle opere che produce, le quali condividono con le performance sia il carattere effimero che

la documentazione affidata esclusivamente alla fotografia e alle riprese video, ma nel pensiero che le ispira e che nella modificazione discreta del paesaggio vede un'opportunità per definire attivamente la relazione tra l'uomo e la natura e, quindi, quella più ampia ma sottratta agli eccessi dell'astrazione intellettuale, tra l'uomo, lo spazio e il tempo.

In *Negative Board*, Oppenheim, tracciò solchi nella neve e nel ghiaccio e sparse della segatura sul sentiero per creare una striscia nera (91x122x1500cm). L'opera fu esposta mediante fotografie accompagnate da una mappa che mostrava la collocazione del segno temporaneo nel paesaggio. La rappresentazione del gesto sul terreno e sulla mappa diede origine a due diverse esperienze visive di *Negative Board*.

In *Accumulation cut*, a Ithaca nello stato di New York, Oppenheim tracciò con una motosegna un canale di 122 x 133 cm nel ghiaccio, perpendicolarmente ad una cascata. Nel giro di ventiquattro ore il canale si era di nuovo ghiacciato: le forze della natura avevano cancellato l'intervento dell'uomo nell'ambiente.

L'artista espone la documentazione relativa a quest'opera, una mappa e alcune fotografie, durante la mostra "Earth Art" nel 1969.

Cfr. Kastner, J., Wallis, B., *Land art e arte ambientale*, Phaidon, London, 2004



NEGATIVE BOARD. 1968. St. Francis, Maine. 3' x 4' x 50'. Snow and sawdust.



Andy Goldsworthy

Ice peace, 1987

● a|56| Arte

Topic
Scioglimento

Obiettivo:

"Spesse estremità immerse nella neve poi nell'acqua, finché non si congelano usando talvolta rametti biforcuti come supporto finché non si fissano, un momento di tensione quando vengono rimossi respiro di un rametto prima di lasciarlo".

Goldsworthy crea opere di paesaggio utilizzando materiali di recupero e processi naturali. Egli stesso plasma fisicamente i materiali respirando su di essi, manipolandoli e stringendoli, per la creazione di forme nuove. Le sue opere che hanno spesso brevissima durata, vengono registrate in immagini fotografiche. In Ice piece forme in ghiaccio vengono unite per la formazione di superfici temporanee. Gli interventi di

Goldsworthy nell'ambiente evidenziano la nostra consapevolezza della bellezza della natura e del suo carattere, talvolta duraturo ma molto spesso effimero. La Natura nasce in uno stato di cambiamento perpetuo, e il cambiamento è la chiave per poterla comprendere. Promuove un'arte sensibile al cambiamento dei materiali, stagioni e climi. Ogni opera cresce, vive e decade. Processo e decadenza sono impliciti. La transitorietà nei suoi lavori riflette ciò che l'artista trova nella natura.

Cfr. Kastner, J., Wallis, B., *Land art e arte ambientale*, Phaidon, London, 2004

Giuliano Mauri

Cattedrale vegetale, 2001

● a|57| Arte

Topic
Ciclo naturale, transitorietà vita

Obiettivo:

Operando con rami e tronchi di legno costruisce edifici fantasticamente reali. Il presupposto, legato alla naturale caducità del materiale impiegato, è che la natura riempirà i vuoti lasciati dal disfacimento del legno operando quindi una sorta di dialogo con l'artista.

Ha una enorme fede nel disfacimento e attraverso le sue opere vuole comunicare come queste non siano fatte per durare, perché con gli anni, ritorneranno alla terra dalla quale provengono. Nel suo pensiero gli uomini sono come foglie che seguono il lento fluire del fiume, a volte, lungo il cammino, incontrano un albero solitario, la secca di un'ansa, legni levigati dalla corrente, segni che testimoniano che non è l'artista a

scegliere i luoghi per le sue opere ma sono i luoghi a farlo. Gli artisti sono essi stessi foglie, finito il loro ciclo, cadono, e vengono trascinati via, seguendo il loro destino per tornare alla natura.

La sua opera Cattedrale Vegetale è il progetto principale dell'edizione 2001 di Arte Sella nell'ambito degli "Incontri Internazionali Arte Natura".

E' ubicata nei pressi di Malga Costa ed ha le dimensioni di una vera cattedrale gotica composta da tre navate formate da ottanta colonne di rami intrecciati, alte dodici metri e di un metro di diametro; all'interno di ognuna è stato messo a dimora un giovane carpino. Le piante cresceranno di circa 50 centimetri all'anno. Con i tagli e le potature saranno adatte a formare in qualche anno una vera e propria "Cattedrale Vegetale". Nel corso degli anni gli artifici costruiti per accompagnare la crescita delle piante marciranno e lasceranno completamente il posto ai carpini: allora la natura avrà preso il sopravvento. Rimarrà però indelebile la traccia del dialogo con l'uomo che la natura non dimenticherà. Giuliano Mauri dichiara:

Cfr. <<http://www.artesella.it/>>



Gilberto Zorio

Due crogiuoli, 1981

●a|58| Arte

Topic

Reazioni tra metalli e soluzioni

Obiettivo:

Il suo lavoro vive di una autonomia propria e il fattore tempo è un concetto molto presente nelle sue opere. Sia lo spettatore che l'artista contemplan il lavoro mentre continua il suo cambiamento e la sua mutazione. Nelle sue opere viene continuamente. Viene messo in luce il processo. Questo è aperto, indotto ma non del tutto concluso, lasciando l'opera in progress, libera di modificarsi nel tempo. I processi vitali, la tensione, la forza, la luce le energie chimiche sono i concetti maggiormente esplorati. Nel suo lavoro non si parla di fatto materico ma piuttosto di un evento di materiali, manipolati, strumentalizzati e in cambiamento. In *Rosa/blu/rosa* (1985), in *Canoa* (1986)

in *Acidi* (1985) e in *Due crogiuoli* (1981) le reazioni chimiche di soluzioni e materiali sono le vere protagoniste. Ne i *Due crogiuoli*, due contenitori di circa cinquanta centimetri ciascuno, con acido solforico da una parte e acido cloridrico dall'altra sono posate a terra. *"Le due vasche sono unite da una sbarra di rame, una specie di ponte, che pesca in tutte e due le vasche. L'acido solforico a contatto con il rame provoca il solfato di rame, dei sali di colore blu intensissimo; mentre l'acido cloridrico provoca dei sali verdi. Il lavoro procede in questo senso: i cristalli di solfato di rame tendono a salire e a percorrere la sbarra di rame in senso piramidale; gli altri percorrono il rame in senso verticale. Il lavoro sarà completo quando le due componenti si uniranno in cima a questo ponte o vertice. L'opera continua poi a vivere, l'arcata dopo mesi cambia la sua forma. I due elementi sono liquidi, non colore, liquidi reali uniti attraverso questo rame che viene corrosso, modificato. Lo spettatore partecipa a questo processo."* afferma Zorio.

Cfr. Lista, G., *Arte Povera*, Continents Editions, Milano, 2006

Andrea Monjo

Ink Table in Abc Home New York, 2010

●a|61| Design

Topic

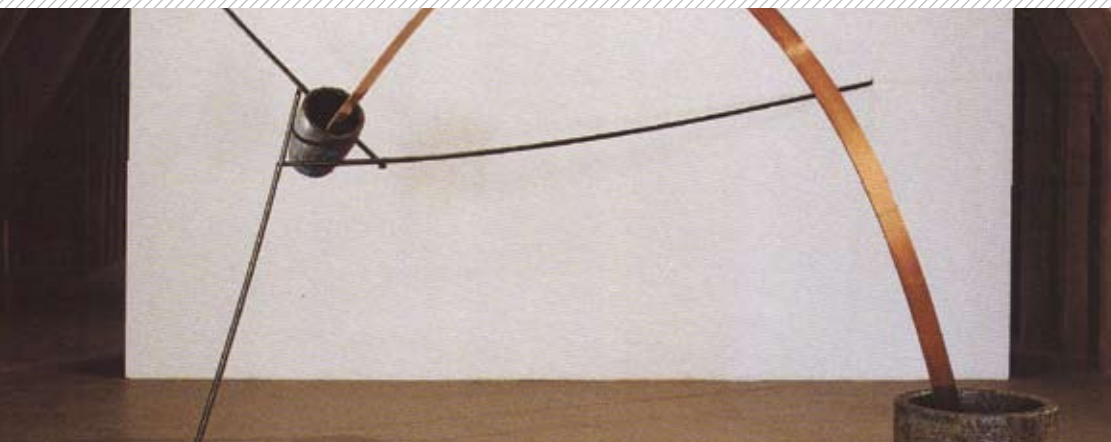
Formazione di macchie nel tempo

Obiettivo:

Il progetto del designer Andere Monjo è quello di un tavolo in legno dove la sua superficie si modifica con il tempo. Le gambe del tavolo sono composta da un grande tronco in legno e da un ramo inserito all'interno di una vasca con un liquido colorato. Il tavolo nella sua parte superiore è macchiato con lo stesso inchiostro dall'artista, ma ciò che è interessante sta nel fatto che, la gamba del tavolo che appoggia all'interno della vasca con il colore, assorbe lentamente l'inchiostro blu e modifica la sua colorazione iniziale. Il lavoro del designer esplora i diversi stati dell'acqua, in questo modo *Ink Table* è la riflessione del viaggio e del movimento dell'inchiostro all'interno di un materiale

come il legno. Le macchie finali sul tavolo sono il risultato dei deformi meandri che intraprende il percorso dell'acqua quando viene assorbito da un materiale naturale.

Cfr. <<http://www.anderemonjo.com>>



Droog Design

Do Hit Chair, 2009

● a|62| Design

Topic

Interazione, rottura

Obiettivo:

Il progetto *Do Hit Chair* nasce con l'obiettivo di essere sfornato, distrutto, colpito.

Questa decostruzione si trasforma in costruzione.

Il consumatore acquista un cubo di metallo. Questo deve essere colpito attraverso l'uso di un martello per la creazione della sedia.

La sedia diventa un oggetto personale che mette in mostra il processo di costruzione che viene lasciato prevalentemente al consumatore finale.

Dopo un minuto, un ora o dopo un lungo lavoro, il consumatore diventa il co-design dell'oggetto.

La sedia può essere continuamente modificata con il tempo, lungo un

processo irreversibile ma che sottolinea la forza del gesto e del processo.

Cfr. <<http://www.droog.com/>>

Bethan Laura Wood

Stain Cup & Saucer, 2009

● a|63| Design

Topic

Colorazione di parti in relazione all'uso del prodotto

Obiettivo:

Bethan Laura Wood è una nuova designer e grafica londinese.

Nel suo progetto *Stain Cup & Saucer* crea un set di tazze che modificano la loro superficie attraverso l'utilizzo.

Il progetto esamina uno dei concetti base della progettazione di design: l'uso danneggia il prodotto.

In modo ironico e provocatorio l'intera superficie interna della tazza è formata da macchie circolari o da pattern più complessi che registrano la presenza del liquido.

Più la tazza viene usata, più il pattern viene rivelato. Con il tempo e l'utilizzo la tazza da bianca cambierà colore solo in alcuni punti, svelando la texture e

mostrando l'uso personale di tè del consumatore.

L'uso crea un oggetto con valore aggiunto.

Cfr. <<http://www.woodlondon.co.uk>>



Diller e Scofidio

The Blur Building, 2002

● a|65| Architettura

Topic

Relazonato al clima, effimero

Obiettivo:

Il padiglione creato dai due architetti per l'Expo 2002 in Svizzera è una piattaforma sospesa, immersa in una perpetua nuvola di nebbia. Il padiglione è riconoscibile da lontano ed è stato creato per essere sempre visibile con qualsiasi condizione climatica, pioggia o sole che sia. Il visitatore percorrendo la rampa arriva in una grossa piattaforma d'aria dove l'unico suono percepibile è quello delle bianche gocce d'acqua che si trasformano in vapore. La massa di nebbia cambia minuto per minuto, la sua forma è in progress, (pure essendo controllata) registra il vento e la condizione atmosferica e si muove di conseguenza. Il Blur Building si espande e produce

lunghe righe di nebbia quando sono presenti raffiche di vento, si attorciglia e diventa più combatto a basse temperature, e si muove verso l'alto o verso il basso in base alla temperatura dell'aria.

Lo scopo degli architetti è quello di creare nuovi spazi in natura. I loro lavori utilizzano design, performance, electronic media come strumenti per investigare l'architettura come un campo di relazioni sociali, e per ricordarci che l'architettura esiste in ogni luogo.

Cfr. Area, Simplicity, Federico Motta Editore, settembre/ottobre 2009, n.106

OLGGA Architects

Flake House, 2009

● a|66| Architettura

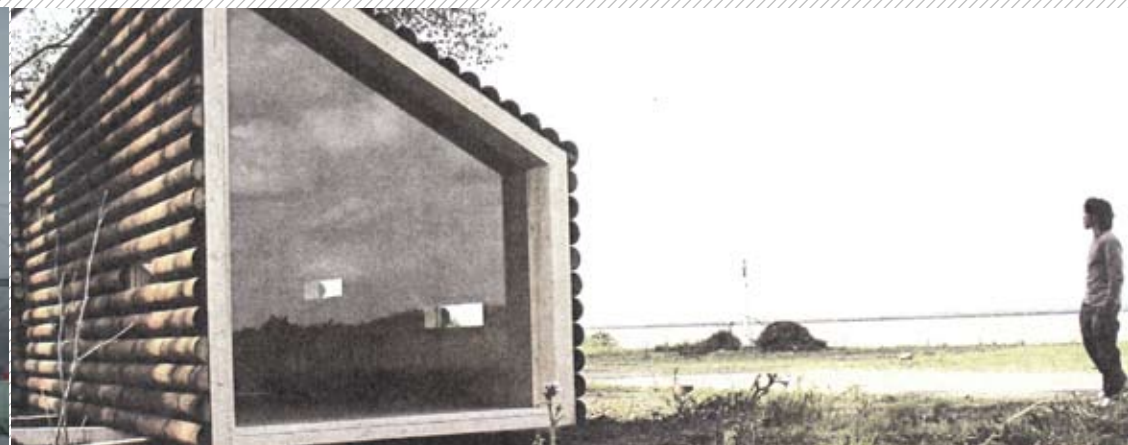
Topic

Transitorietà, effimero

Obiettivo:

Flake House è un'abitazione nomadica concepita per armonizzarsi con il paesaggio in cui viene inserita ed assumere vari ruoli. Questo rifugio trasportabile in legno si ispira al concetto di "foile". La struttura in legno è suddivisa in due unità, definendo un netto confine spaziale e creando una insolita sequenza di entrata. La sua forma sembra ricordare un ramo spezzato: da montare, smontare, rimuovere, posare, lasciarsi alle spalle o portare con sé, abitare o abbandonare.

Cfr. Area, Simplicity, Federico Motta Editore, settembre/ottobre 2009, n.106



4. TEXTILE DESIGN
MULTIPLICATION
OF MATERIAL
DESIGN

4. TEXTILE DESIGN: MANIPOLAZIONI DELLA MATERIA TESSILE

Sguardi ravvicinati

Se si ragiona sulla superficie e sul materiale, sulle texture e sulle caratteristiche del tessuto si sta parlando di textile.

In questo ambito si è sempre molto sperimentato, sia per la produzione di tessuti industrializzabili sia per la sperimentazione artistica e artigianale.

Molto spesso in questo settore è possibile andare oltre i limiti dell'immaginabile, costruire strutture e distruggere superfici, anche solo per il fatto di mettere alla prova una fibra o di vedere fino a che punto si possono spingere le caratteristiche intrinseche del materiale.

Spesso alcuni esperimenti portano alla creazione di superfici non commercializzabili ma che spianano il terreno per idee future e ci mettono a conoscenza delle caratteristiche, degli allungamenti, sbavature, affusolamenti, delle crepature della materia tessile.

Con i progetti analizzati in questo capitolo sarà possibile verificare quali siano le tecniche e le sperimentazioni più significative che sono state effettuate nel campo del textile e che possono rientrare all'interno delle categorie di crescita ed invecchiamento.

Come è possibile notare dalla mappa, le sperimentazioni maggiori sono avvenute nel capo dell'invecchiamento statico. In questa area tessuti sbiaditi chimicamente, corrosi, arrugginiti, impolverati e macchiati creeranno un senso di antico, di invecchiato, di usato che molto spesso attrae il consumatore o l'osservatore perchè racconta una storia condivisibile e mette in luce un processo.

Sperimentazioni di crescita statica, ci portano ad analizzare tessuti che sono cresciuti visivamente in volume e forma, o quelli dove la loro crescita avviene attraverso la sovrapposizione di parti. Saranno analizzate le tecniche del patchwork, del boro textile giapponese e gli overlap di ricami.

Per quanto riguarda la crescita dinamica, oltre a tutti quei progetti che cambiano sensibilmente la loro forma e superficie attraverso l'uso di materiale fotosensibili e termosensibili, sono stati inserite anche nuove tipologie di materiale tessile che si trasformano in tessuto direttamente da una bomboletta spray. All'interno di questa sezione ritroviamo anche i tessuti attaccati dalle muffe, parassiti del

tessuto che si muovono su questo modificandolo.

L'invecchiamento dinamico è invece la sezione dove sono visibili meno sperimentazioni. Questo è un ambito nel quale vi è bisogno ancora di grande ricerca e probabilmente perché le tipologie di concept che richiede non sono ancora state accettate culturalmente e sociologicamente come nuova estetica. Materiali effimeri e mutevoli che cambiano con il tempo e l'utilizzo, che invecchiano e perdono le loro caratteristiche originarie, generando materiali non finiti ed imperfetti, sono ancora difficilmente inseribili nel mercato.

Ciò che è necessario aggiungere è che per comodità è stato inserito un nuovo gruppo che racchiude svariati progetti che prende il nome di stagionalità, terra e tintura naturale.

Progetti che utilizzano l'estetica dell'invecchiamento ma che sono a stretto contatto con le caratteristiche naturali del terreno, con reazioni chimiche dei materiali e che molto spesso utilizzano la tintura naturale come variabile di imprevedibilità nei loro lavori.

In questa sezione verrà anche analizzato nello specifico il caso studio "Tinctoria", studio di design olandese che utilizza la tintura naturale come processo principale per la creazione di tessuti serigrafati e scoloriti con tecniche puramente naturali.

4.1. Incidenti ed accidenti [invecchiamento statico]

In questa categoria sono racchiusi gli artisti che hanno utilizzato tecniche di invecchiamento sul tessuto. Coloro che hanno lasciato un segno dei loro processi, che hanno tagliato, bruciato, stropicciato, arrugginito il tessuto per donargli un aspetto vissuto. Un segno che richiama un processo di stampa, di corrosione, di incisione, o che semplicemente metta in luce il gesto dell'artista. Un artista che si mette in gioco, che sperimenta, che si fa partecipe del progetto, che non programma semplicemente un computer per la realizzazione di un tessuto in trama e ordito, ma che molto spesso costruisce il tessuto manualmente per poi intervenire nuovamente sulla sua pelle.

Una superficie che mostra i lunghi processi di realizzazione.

Alla vista di questi progetti ci si immagina un tessuto manipolato, che racconta un processo, lo immobilizza e presentandolo come un capo già invecchiato. Ma cosa ci porta a scegliere di acquistare un capo che appare invecchiato? Per rispondere a questa domanda è doveroso soffermarsi su i primi esperimenti di finissaggio che hanno portato la tipologia di tessuti dall'apparenza invecchiata a diventare tanto accettati e ricercati da progettisti, stilisti e designer.

4.1.1. Effetto usato, dirty e stone wash

L'esempio che meglio racconta la storia del processo di invecchiamento indotto sulla superficie è quello del jeans che ha modificato il suo aspetto lungo gli anni: dall'effetto usato allo stonewash, dal bleaching alla sabbatura fino alle ultimissime tecniche di invecchiamento computerizzate.

Il jeans piace stinto e invecchiato, ammorbidito dai lavaggi e dalle circostanze della vita, la sua aria vissuta è irresistibile.

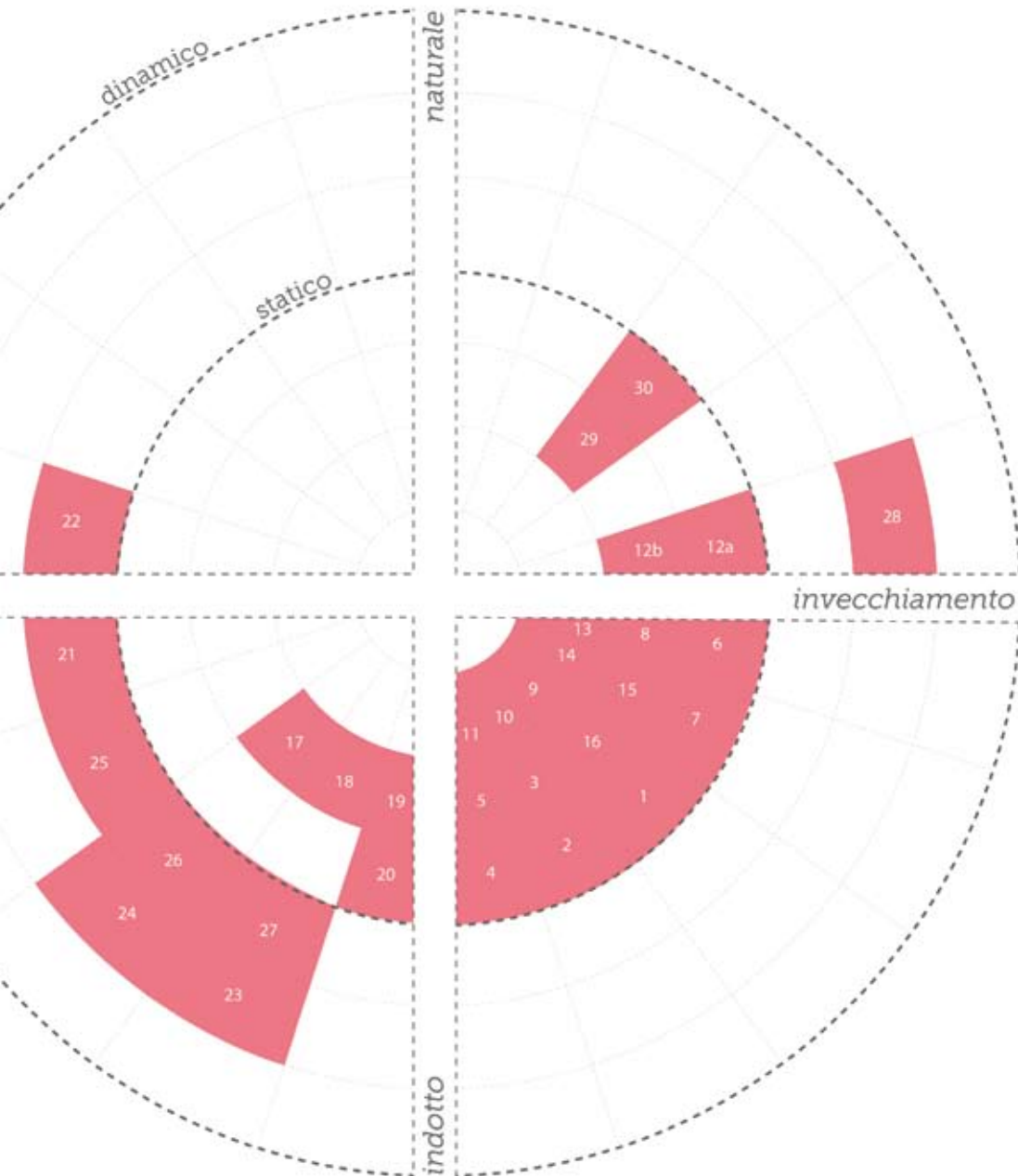
Le reazioni fisiche della tela cambiano in base agli attriti, **abrasioni (b1)**, parti calpestate, sfilacciate, stracciate, scolorite dai lavaggi o dalle condizioni atmosferiche. Questo tipo di materiale si presta bene a visualizzare i segni del tempo e dato il suo grande fascino di oggetto logorato, questo viene riprodotto, invecchiato in maniera accelerata e il suo nuovo design viene progettato sullo studio dei rammendi, di toppe, di macchie indelebili, e di testimonianze che i reali vecchi jeans portano con sé.

La sua storia nasce negli anni Settanta quando si vede affermarsi in tutta Europa un nuovo modo di vestire svincolato dai concetti tradizionali di misurata eleganza, sobrietà e taglio sartoriale, a favore di uno stile casual, antesignano dello sportswear e dello streetwear, in cui i jeans e i capi in cotone cambiano il volto della società.

Oltre al jeans americano usato e acquistato nei mercatini incominciano a diffondersi i jeans prodotti in Europa. Nascono le prime marche giovani che

▲ 30

TEXTILE



Progetti analizzati

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| b 1 Scolorimento | b 16 Carolyn Saxby |
| b 2 Stone-wash | b 17 Boro |
| b 3 Marmorizzato | b 18 Karen Reimer |
| b 4 Claudia Hill | b 19 Jessica Rankin |
| b 5 Nutsa Modebadze | b 20 Heleen Kloppe |
| b 6 Barbara Fidoe | b 21 Boudicca |
| b 7 Idmini Samanidou | b 22 Manel Torres |
| b 8 Eugene Van Veldhoven | b 23 Patricia Urquiola |
| b 9 Mie Iwatsubo | b 24 Johanna Richter |
| b 10 Robin Paris | b 25 Elisa Strozyk |
| b 11 Gwen Hedley | b 26 Mia Cullin |
| b 12 Reiko Sudo | b 27 Maria Kirk Mikkelsen |
| b 13 Julie Krakowski | b 28 Marion Piffaut |
| b 14 Elena Herzog | b 29 Helene Souberyan |
| b 15 Nava Lubelski | b 30 Junko Kobayashi |

richiedono l'intervento della lavanderia per completare i propri capi in denim. Le lavanderie lavavano i jeans per ammorbidirli ma con il tempo incominciarono anche ad effettuare i primi esperimenti di stingimento alla ricerca di quel sentimento e bisogno di capi usati che stava emergendo.

Saranno anni ricchi di spirito di inventiva e di nuovi trattamenti: lavaggi con acido, sbiancatura, sovratintino e il tie-dye che preparano la grande svolta per lo **stone-wash (b|2|)**.

Prima dell'invenzione dello stone wash il jeans era schiarito con il cloro. L'acid washing o il bleaching rappresentavano i trattamenti più diffusi. La difficoltà di controllare tecnicamente i tempi di esposizione del capo con un prodotto chimico fortemente reagente era reale e si procedeva per tentativi. Capi completamente sbiaditi o macchiati uscivano dalle proto-lavatrici dell'epoca. Spesso diversi tra di loro per intensità e non in linea con i risultati che ci si attendeva: ma il mercato si accontentava anche di quelli che erano considerati fallimenti dai più e li divorava, in attesa di nuovi look rivoluzionari. Nel 1986 nasce un nuovo trattamento: il **marmorizzato (b|3|)**.

Francesco Ricci¹, della lavanderia Candida di Rimini, casualmente attraversando la lavanderia diede un calcio ad un sassolino di pietra pomice che rotolando sui capi adagiati a terra lasciò una striscia bianca. L'ipoclorito di sodio all'interno della pietra pomice si era depositato sui jeans e aveva lasciato la sua traccia. Dopo molte sperimentazioni il risultato fu immediato e si scoprì che poteva essere utilizzato non solo sul jeans ma anche su stoffe più delicate, fino alla seta. Senza l'acqua l'ossidante si adagia solo sulle parti del capo più sporgenti. Per l'epoca fu una grande scoperta, il marmorizzato fu il primo trattamento utilizzato in lavanderia senza l'acqua. La prima azienda ad utilizzarlo fu la Rife, successivamente anche i colossi come Levis e VF compraroni i brevetti e in breve tempo il nuovo trattamento era diventato popolare. Questo tipo di trattamento donava un look sbiadito ma solo in alcune piccole zone creando delle texture particolari su tutto l'abito.

Più tardi la sabbiatura differenzia un nuovo tipo di trattamento dove la sabbia sparata violentemente sul tessuto rovina e logora il tessuto, e lo porta ad essere un tipo di abbinamento richiesto per tutti gli anni 80.

Le nuove sperimentazioni portarono all'introduzione del color denim stone wash, procedimento di tintura a pigmento. Il suo look leggermente stinto e sciupato, le sfumature e i viraggi verso tonalità diverse, la non uniformità della colorazione per un effetto più naturale, sono caratteristiche che rendono apprezzabile questo tipo di tintura che lo inserisce all'interno dei trattamenti vintage. Alla fine degli anni 80 le proposte di finissaggi sembravano aver stufato e per uscire dalla crisi le industrie si mobilitano per l'invenzione di nuove tecniche. Il brush robot, permette di controllare la spazzolatura e sabbiatura del jeans da

un microprocessore. Questo tipo di tecnica rappresentò una vera innovazione nell'ambito dei trattamenti di invecchiamento e di usura artificiale. La spazzolatura al contrario della sabbia, entra meno in profondità e riesce a togliere meno colore, o meglio lo elimina solo in alcune parti.

CON IL PASSARE DEL TEMPO NASCE LA NECESSITÀ DI POSIZIONARE LE USURE IN PUNTI SEMPRE PIÙ DEFINITI. QUESTO EFFETTO VENIVA CREATO DAPPRIMA MANUALMENTE CON L'UTILIZZO DELLA CARTA VETRATA: N QUESTO MODO I CAPI DIVENTANO DECISAMENTE UNICI E DIPENDONO DALL'ABILITÀ DELL'ARTIGIANO.

Grazie a Diesel, verso la metà degli anni Novanta, questo tipo di tecnica venne inserita all'interno di un processo industriale standardizzato. La bellezza del jeans che esce da questa nuova concezione di lavanderia è eccezionale e infiniti linguaggi si aprono alla fattibilità: si ricominciano a ricopiare fedelmente i capi vecchi cercando di riprodurli sempre meglio.

L'obiettivo dell'usura posizionata nei punti di maggior sfregamento risulta perfettamente raggiunto e superato da altri tentativi di realismo vintage: le macchie indelebili tipiche dei jeans dei motociclisti e quelle particolari pieghe scolorite, disposte a raggera sulla parte anteriore del bacino, che diventano note con il termine baffi per la loro caratteristica forma.

I jeans venivano sporcati con le pistole a spruzzo, o invecchiati e rovinati con le mole abrasive.

I baffi venivano poi effettuati con il permanganato e successivamente con il cloro.

Certamente il cloro, per la sua aggressività, richiede una capacità superiore di controllo della lavorazione e una mano d'oro, cioè una manualità preparata per riconoscere la giusta pennellata, realizzata sul capo con un vero pennello da artigiano imbianchino.

Si delinea così in lavanderia un ritorno alle origini, che vede di nuovo l'uomo al centro del processo, all'interno del quale conta di più la componente umana dell'automazione.

Verso la fine degli anni Novanta si assiste a nuove innovazioni all'insegna dell'high tech.

Le resine che piegano il tessuto e danno al baffo un rilievo tridimensionale, il laser per la creazione di disegni dall'effetto new vintage.

La vita stessa all'interno della lavanderia cambia. Le tecniche e gli strumenti di produzione utilizzati fanno sempre più assomigliare la lavanderia ad un atelier di arte contemporanea, dove ogni sorta di materia o arnese contribuisce alla realizzazione di performance sperimentali e di frontiera. Tocco dopo tocco, pennellata dopo pennellata le "tela" prende forma e identità, segnata dalle idee degli stilisti, solcata dallo spirito visionario di un brand che trova nelle mani dell'operatore la giusta interpretazione della personalità che immaginava.

Il jeans diventa così un capo di abbigliamento poliedrico, nelle interpretazioni e anche nei costi, impensabili per un capo di abbigliamento nato come "over-all", cioè per proteggere gli altri vestiti, ben più importanti durante i lavori più usuranti.

1. Ravaglia, E., *I love finishing: sulle tracce dei trattamenti e delle colorazioni che hanno cambiato la storia e il volto del tessuto*, Menabò, Milano, 2004

Queste sperimentazioni e questi nuovi tipi di finissaggio sottolineano una richiesta del mercato di capi dall'apparenza usata e usurata. Si agisce direttamente sul tessuto, degradandolo ma senza andare mai sotto la soglia forma-funzione. Sono rotti, rovinati, squalciti ma non vengono considerati capi da buttare, ma vengono apprezzati per la loro estetica che ricorda qualcosa che non c'è mai stato. O meglio ricorda un passato che effettivamente non è mai esistito, un passato che è solo la manifestazione di un processo. L'effetto squalcito, invecchiato e rovinato è applicato molto spesso anche alle pelli, per la progettazione di borse e scarpe. Quante volte ci è successo di comprare un paio di scarpe nuove e fare di tutto per sporcarle, rovinarle prima del dovuto? Questo succede perché ci piace comunicare agli altri e a noi stessi che anche i nostri abiti abbiano avuto una storia, che sono cambiati e stanno cambiando con noi.

4.1.2. Effetto stropicciato

L'effetto del tessuto stropicciato è un altro metodo che valorizza l'usura e il processo.

Progetto originale è quello dell'artista **Claudia Hill (b|4|)** che ha creato un tessuto che acquista volume e *piegature*² con il tempo e dove all'interno sono state posizionate pietre ed erbe.

Queste danno peso al tessuto e lo deformano creando pieghe, arricciature e texture che derivano dal processo. Il suo scopo è quello di esplorare le frontiere fra arte e moda, mettendo in luce il processo di produzione dell'abito più che il capo finito.

Un progetto che basa il suo concept più che su un'estetica sul concetto di contatto tra tessuto e natura, anima e tempo.

Allo stesso modo anche le borse in pelle e cuoio dell'artista russa **Nutsa Modbadze (b|5|)**, riaffermano l'estetica dello *stropicciato*³, creando superfici rugose e ruvide, che invitano al tatto.

4.1.3. Screpolature e acidi

Sulla stoffa molto spesso vengono usate tecniche che comportano l'utilizzo di acidi che rovinano il tessuto fino a bucarlo del tutto.

La tecnica del *devorè*, letteralmente tessuto rovinato, viene utilizzata per le sue caratteristiche imprevedibili.

Una soluzione acida viene adagiata sul tessuto che lentamente si corrode. In questo modo si riescono ad ottenere effetti di trasparenza molto interessanti ai

2. Cfr. Monem, N., *Contemporary textiles : the fabric of fine art*, Black dog publishing London, 2008)

3. Cfr. <<http://nutsamodebadze.com/>>





Elena Herzog, *Untitled piece from Civilizations and its contents*, 2008

b|14| ▲



▲ b|8|

Eugene Van Veldoven, *Untitled*, 2008

quali possono essere affiancati opportuni interventi cromatici. Questo tipo di corrosione viene calcolata, e molti artisti utilizzano questa tecnica per ottenere un effetto sbiadito e una colorazione più tenue, piuttosto che arrivare al quasi completo degrado della fibra. L'acido infatti funzionando come candeggina sul tessuto, lo fa apparire più chiaro ma anche fisicamente più debole. Questa tecnica è molto amata dai textile designer perché genera un effetto imprevedibile sul tessuto. E' molto difficile da calcolare con esattezza, necessita di ore ed ore di sperimentazioni e il suo effetto finale non può mai essere pienamente previsto. Dipende da moltissime variabili come la composizione del tessuto, il tipo di tintura utilizzato, lo spessore del tessuto.

Tuttavia questo effetto dona al tessuto un aspetto anticato, parla di artigianalità e racconta l'utilizzo di un processo di produzione che richiede tempo e dedizione. **Barbara Fidoe (b|6|)** produce tessuti utilizzando la tecnica del *devoré*⁴, specializzandosi soprattutto sulla stampa sul velluto. Il velluto, con il suo alto spessore, accentua la contrapposizione tra pieni e vuoti, e mette in evidenza la corrosione dell'acido.

Idmini Samanidou (b|7|) invece nel suo *Indigo Map Stripe*⁵ si ispira ad immagini di screpolature dei muri e superfici invecchiate per la creazione di materiali tessuti manualmente e poi sovrastampati con effetto devoré. I suoi tessuti sembrano usati, invecchiati, sgualciti e scoloriti.

Eugene Van Veldhoven (b|8|), invece applica l'effetto devoré su tessuti a trama larga, creando superfici in movimento, dove la lana venendo *bruciata*⁶ solo in alcuni punti acquista una nuova colorazione e genera un grande contrasto con le altre parti di tessuto colorate in nero.

L'artista utilizza non soltanto la tecnica devoré ma anche svariate nuove tecnologie per la creazione di segni sul tessuto. Egli crea e progetta nuovi tessuti, utilizzando il computer e la sua conoscenza industriale.

Manipola, stampa, piega, trasforma, brucia, corrode e cuce con l'obiettivo di trasformare tessuti selezionati in nuovi ed originali progetti.

Incorpora lacci e pizzi, li riveste con particelle metalliche, che corrodono il tessuto trasformandolo mostrando i toni di un rosso bruciato o nero. Il tessuto delicato si trasforma in qualcosa di ruvido, vecchio e dall'aspetto stracciato, rovinato.

Mie Iwatsubo (b|9|) nel suo *Momiji*⁷ invece utilizza la tecnica della corrosione del materiale avvicinandola allo shibori.

Crea scarpe atipiche che dopo essere state cucite seguendo i dettami dell'antica tecnica giapponese, vengono pennellate con una pastella corrosiva nelle zone superficiali. Questo effetto accentua la tintura shibori, la rende più visibile aggringendo un nuovo fattore di imprevedibilità.

4. Cfr. Quinn, B., *Textile design at the cutting edge*, Lauren King Publishing, London, 2009

5. Cfr. Monem, N., *Contemporary textiles : the fabric of fine art*, Black dog publishing London, 2008

6. Cfr. Quinn, B., *Textile design at the cutting edge*, Lauren King Publishing, London, 2009

7. Cfr. *Ibidem*

Un'altra tecnica di corrosione è la tintura Rust Dye. Questa viene utilizzata da molto tempo e dalle popolazioni più antiche. Anticamente veniva effettuato inserendo il capo da tingere direttamente all'interno di una pentola contenete ferro arrugginito. In tempi più recenti, se non si voglio ottenere stampi con texture particolari, è possibile comprare il solfato di ferro in polvere e renderlo solubile in acqua.

Questo tipo di tintura ha un carattere molto aggressivo sulla fibra, sovrasta ogni colore e grazie alle proprietà del ferro, tinge il tessuto con colorazioni che vanno dall'arancione ruggine ad un nero intenso.

L'artista **Robin Paris (b|10|)**, crea un tessuto che viene *tinto*⁸ parecchie volte con parti coperte da cera, per poi essere immerso in un bagno di tintura con il ferro ed acquistare una colorazione dall'aspetto terroso e unico.

Un tessuto che sembra in movimento e lascia le tracce del processo.

Sia la tecnica del devoré che la tecnica del Rust Dye, possono essere portate agli estremi e creare degli effettivi buchi e solchi sul tessuto.

Solitamente però essendo un processo difficile da calcolare, si tende a trovare soluzioni che restino in equilibrio fra lo stinto e il bucato.

Gwen Hedley (b|11|) è una degli artisti che utilizzano questa tecnica.

Lavora disegnando superfici attraverso l'uso di *linee*⁹, immagini e colori che con tecniche particolari donano il senso del tempo al tessuto. Usa molto spesso materiali trovati ed arrugginiti e parti erose e corrose di barche per costruire sculture composte da tessuti e found objects. Le sue opere mettono in luce il passaggio del tempo e gli strati della storia e della memoria. Plasma vecchie superfici per la creazione di qualcosa di nuovo. Molto spesso utilizza la tintura con la ruggine, dipinge sul tessuto, lo buca, lo invecchia in modo da creare il senso di vita passata. Interessante è come utilizzando linee e cuciture le superfici divengano ricche di significati, queste ricordano il passato, definiscono aree di colore, donano spessore. La cucitura, insieme all'impronta della ruggine, diventa segno.

4.1.4. Bruciature e buchi

Così come nei jeans invecchiati sono visibili segni di bruciature, allo stesso modo questi effetti vengono ricercati su tessuti come cotone e seta.

Reiko Sudo (b|12|), textile designer giapponese, già da tempo con il suo progetto *Stratus*¹⁰ aveva indagato le proprietà di restringimento della seta bucata in alcune zone e sottoposta alla potenza di un acido. Solo in epoca più recente, dopo gli esperimenti artistici di Cai Guo-Qiang, l'artista ha creato un tessuto che reagisce alle bruciature generate da una fiamma.

Questo tessuto composto da cotone e filamenti metallici, una volta sottoposto al

8. Cfr. Quinn, B., *Textile design at the cutting edge*, Lauren King Publishing, London, 2009

9. Cfr. <<http://www.textilestudygroup.co.uk/>>

10. Cfr. Guillaume, V., *Mutations mode 1960-2000*, Paris musées, Paris, 2000

calore della fiamma si colora e scurisce. Le fibre naturali rilasciano una colorazione aranciata e marrone, mentre la fibra di metallo tinge il tessuto dalle tonalità verdi e blu.

Esperimenti sul tessuto che generano effetti imprevedibili e allo stesso modo mostrano il processo di produzione.

Un'altra artista recente ad utilizzare le bruciature¹¹ è **Julie Krakowski (b|13)**.

Questa utilizza nelle sue opere i segni lasciati da bruciature di sigarette, bucando il tessuto e reagendo su di esso, decorandolo con filati dorati che sottolineano la casualità dell'errore quotidiano.

Un altro esempio che si inserisce all'interno delle tecniche di degrado del materiale è sicuramente quello dell'artista **Elena Herzog (b|14)**.

Questa non buca la tela utilizzando il fuoco ma compone opere murali utilizzando resti di tessuti, ricomponendoli e poi degradandoli nuovamente con una tecnica decisamente originale ed inusuale.

In *Untitled piece from Civilizations and its contents*¹² utilizza e unisce pezzi di tappeti Persiani insieme ad altri tessuti e attaccandoli con la pinzatrice metallica a pannelli bianchi, crea le sue sculture. Trova tessuti, li assembla, dona loro il potere di creare un nuovo oggetto. Li attacca al muro e poi lentamente stacca parti di tessuti e rimuove i punti della pinzatrice. Queste lasciano un residuo sulla stoffa e sul muro, che bucati, logorati raccontano un processo.

Le parti vuote si contrappongono alle parti piene, con tessuto e punti metallici sovrapposti. La struttura dell'immagine finisce per sembrare generata dalla trama del tessuto mentre invece è stata costruita da resti di tessuto. L'effetto dell'opera di textile art è quella di un tessuto logorato e mangiato dal tempo come le tarne.

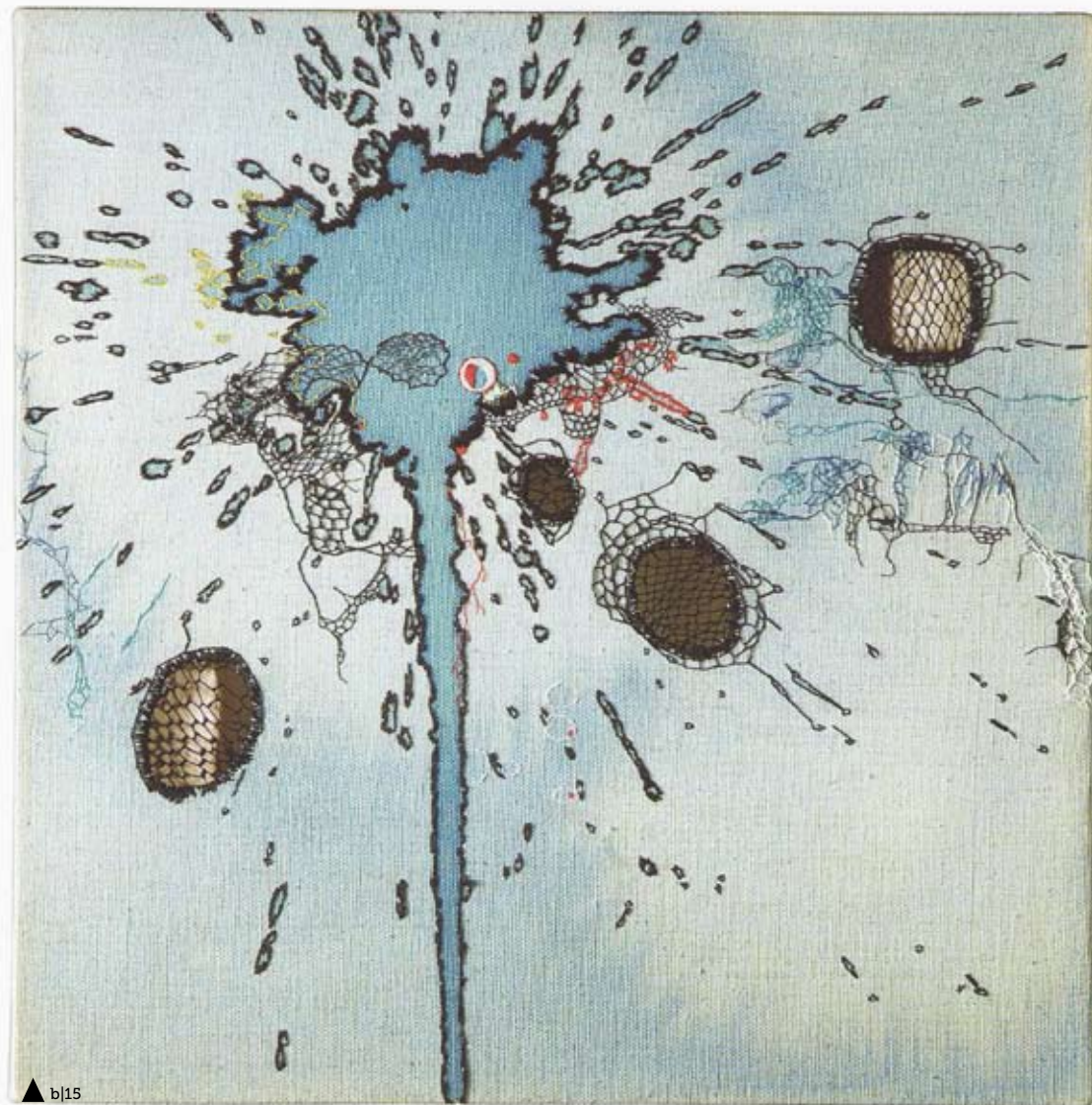
4.1.5. Macchie indelebili

Le macchie sono un elemento fondamentale per la descrizione di un capo invecchiato. E'inevitabile che con il tempo e con gli accidenti imprevedibili della vita il capo si sporchi e macchi.

Macchie di alimenti come ciliegie, succhi di frutta, olio, latte o macchie dovute alla sudorazione sono effetti naturali dell'invecchiamento del capo e rimandano agli incidenti fortuiti della vita.

Perché mai una macchia indelebile di cibo dovrebbe spaventarci una volta caduta sul nostro vestito preferito? Perché l'incidente, lo sbaglio, l'errore devono farci pensare che il nostro capo ormai sia da buttare? Perché questi errori non potrebbero essere rivalutati? Perché non creare un capo che li contenga già in se stesso, e che li accolga volentoso?

L'artista **Nava Lubelski (b|15)** risponde a queste domande ed utilizza l'errore



11. Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009

12. Cfr. Monem, N., *Contemporary textiles : the fabric of fine art*, Black dog publishing London, 2008

come partenza progettuale creando una nuova estetica.

Macchie di vino e di cibi diventano texture materiche che utilizzano l'avvenimento accidentale trasformandolo in originalità progettuale.

Nava Lubelski in *Spring at the Pole*¹³ esplora la contraddizione tra impulso di distruzione e il desiderio irresistibile di riparare. Nelle sue opere cuce e ricama sopra a macchie e strappi con linee riparatrici o che accentuano il difetto. Rattoppa i tessuti rovinati e feriti per donare loro una nuova atmosfera, ricama il difetto di un'azione casuale, elevando l'errore a materiale dal valore artistico. Sottolinea le macchie ricamando ai loro bordi con colori contrastanti, mette a confronto l'azione accidentale con la pratica meticolosa, usando le macchie come un disegno di partenza dal quale lei crea forme astratte. Lubelski considera il simbolismo della macchia, intesa come la prova o il ricordo dell'errore, a volte vergognoso, a volte utile per imparare.

Alcuni artisti fra cui **Carolyn Saxby (b|16|)** nel suo progetto *Pebbles*¹⁴ hanno invece utilizzato l'effetto della stampa con il sale per creare nuove macchie.

Il tessuto una volta pitturato o tinto viene cosparso di sale per la creazione di macchie dall'effetto particolare.

Macchie dalle forme allungate e che si dispongono a raggiera donano al tessuto un aspetto dinamico e in movimento creando accumuli di colore.

13. Cfr. Quinn, B., *Textile design at the cutting edge*, Lauren King Publishing, London, 2009

14. Cfr. <<http://carolynsaxby.blogspot.com>>



4.1.6. SCHEDATURA

Incidenti ed accidenti

Claudia Hill

Time, 2009

▲ b|4| Textile

Topic

effetto stropicciato, non finito

Obiettivo:

Claudia Hill è una designer che lavora come un architetto emozionale che cattura l'espressività dell'abito, in modo tale che questo possa fungere come un diario portatile per le persone che lo indossano. *"Dopotutto, scolpisco abiti come se fossero una casa per il corpo.*

Per me una texture materica, con tutti i suoi sottili dettagli, somiglia al dentro di noi, agli organi interni."

Confessa di non aver mai pensato di adattarsi al mercato della moda odierna. Il suo lavoro e i suoi design non nascono per essere riprodotti in grandi quantità ma nascono come capi unici che rispondono a domande.

Alcuni abiti hanno delle pietre o erbe secche all'interno di piccole tasche che danno peso al tessuto e lo deformano creando pieghe, arricciature e textures: queste derivano dal processo. Il suo scopo è quello di esplorare le frontiere fra arte e moda, mettendo in luce il processo di produzione dell'abito più che il capo finito. Molti dei suoi capi restano non finiti, con frange lasciate libere di sfrangiarsi con il tempo, trasformando lentamente la forma originaria in una nuova.

Cfr. Monem, N., Contemporary textiles : the fabric of fine art, Black dog publishing London, 2008



Nutsa Modebadze

Jug bag, 2010

▲ b|5| Textile

Topic
Effetto stropicciato

Obiettivo:

Designer russa progetta scarpe e borse fatte a mano, pezzo dopo pezzo. Tutto asimmetrico, storto, sapientemente rovinato. Instabile al punto giusto. Gli accessori perfetti per vivere in un mondo disegnato a mano libera. Tutte le borse sperimentano nuove forme, colorazioni ed effetti rovinati utilizzando esclusivamente pelle e cuoio.

Cfr. <<http://nutsamodebadze.com/>>

Barbara Fidoe

Moment, 2008

▲ b|6| Textile

Topic
Devorè

Obiettivo:

Aree invecchiate di colore si incontrano con linee che sono state create sul velluto usando combinazioni di pittura e stampa serigrafica, processi con acido e con la tecnica del devorè. Queste due tecniche permettono di rimuovere il colore dal tessuto, sbiadirlo volontariamente e se utilizzate a grandi percentuali anche di romperlo. L'acido agisce in maniera diversa in base al tessuto e alla colorazione applicata. Questo effetto dona al tessuto un aspetto anticato, di artigianalità e racconta l'utilizzo di un lungo processo di produzione.

Cfr. Quinn, B., *Textile design at the cutting edge*, Lauren King Publishing, London, 2009

Ismini Samanidou

Indigo Map Stripe, 2008

▲ b|7| Textile

Topic
screpolature e devorè

Obiettivo:

Ispirata da immagini di screpolature dei muri e superfici invecchiate, Questi prototipi di materiali sono stati tessuti manualmente usando lana, cotone, lino, carta e fili metallici. Il tessuto è stato poi sovrastampato con una tempera metallica ed una soluzione per la creazione dell'effetto devorè, per donare al tessuto un aspetto invecchiato ed usato.

Cfr. Monem, N., *Contemporary textiles : the fabric of fine art*, Black dog publishing London, 2008

Mie Iwatsubo

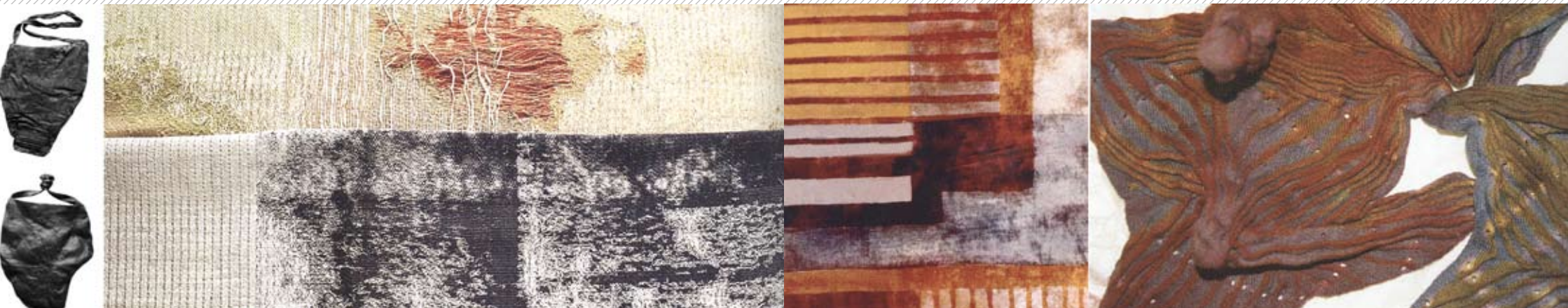
Momiji, 2008

▲ b|9| Textile

Topic
Shibori e discharge dye

Obiettivo:

Questa sciarpa in lana è stata piegata e cucita per la creazione di un pattern che ricordi il momiji, che in giapponese significa "foglia di mapo". La tecnica dello shibori-resist- pattern permette di avere linee più definite, rispetto a quelle che sarebbero venute con una tecnica di shibori ad immersione tradizionale. La presenza dei buchi creati dal passaggio del filo è essenziale, mette in luce la tecnica artigianale e ricorda che il capo non è stato stampato, ma ha avuto svariati passaggi di tintura. Questo effetto rende il capo materico, e vivo. La tecnica shibori applicata sul tessuto, in questo caso rende la sciarpa imperfetta, dalle sembianze arrugginite, e rovinata.



Reiko Sudo

Karadaki, 2000
Stratus, 2008

▲ b|12| Textile

Topic

Bruciature e restringimenti

Obiettivo:

Reiko Sudo progetta Karadaki, un tessuto in fibra di acciaio inossidabile e cotone tessuto con armatura a tela.

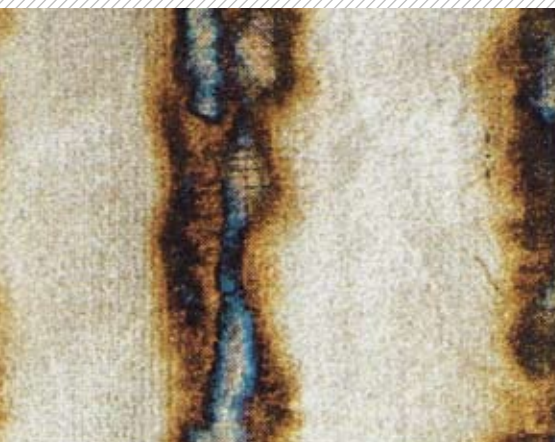
Questo viene poi saldato con bruciature a mano. Il cotone rilascia una colorazione che ricorda i toni della ruggine mentre la fibra di acciaio dona al tessuto gradazioni bluastre e verdastre. Il tessuto viene bruciato a righe; queste risultano imperfette dato dato che generate non meccanicamente ma manualmente dall'artista.

Il tessuto Stratus, invece, si presenta bucato ed irregolare.

Sull'organdis di seta applicata della pasta di amido usando un pennello e formando un motivo a quadrati; la stoffa è poi stata immersa in una soluzione di

solfatodi sodio che la ha fatta restringere nelle parti lasciate scoperte. Con il lavaggio la pasta di amido è stata eliminata, ottenendo un tessuto dalla grana particolare.

cfr. Guillaume, V., *Mutations mode 1960-2000*, Paris musées, Paris, 2000



Julie Krakowski

Coffe and cigarette I, 2008

▲ b|13| Textile

Topic

bruciature

Obiettivo:

Anche Julie Krakowski accentua l'importanza dell'evento casuale e l'ambiguità tra usura e prezioso. Coffe and Cigarette I e II sono opere basate sui segni lasciati dalla quotidianità: piccoli incendi come bruciature di sigaretta e macchie di cibo. Anche se le macchie hanno una sorta di funzione decorativa, le tracce dell'errore rimangono pur sempre visibili. In questo lavoro sono visibili sia l'ambiguità tra consumato e prezioso, sia l'importanza della casualità. I fori amplificati diventano un motivo organico, mettendo ulteriormente in risalto il tema dell'accidentalità, e rivelando la fragilità del materiale. Anche in Cendrillon l'artista si interroga sul passare del tempo e sui segni che

questo lascia sui materiali che ci circondano. Questo è un lavoro grafico sugli effetti imprevedibili e incontrollati che la ruggine crea sulla seta. Un'osservazione del confronto tra ruggine e preziosità, dove la prima simboleggia i concetti di cambiamento e deterioramento, la macchia, lo sporco che suscita repulsione, mentre la seconda è rappresentata dalla seta, dalla moda, dall'attrazione per il corpo. Si tratta di un gioco ambiguo tra fashion e trash, cambiamento e sublimazione.

Cfr. Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009



Robin Paris

The lank Camel, 2007

▲ b|10| Textile

Topic

Tintura con cera e ruggine

Obiettivo:

Catturata dalla bellezza dei riflessi dell'acqua, l'artista utilizza la tecnica della tintura a resistenza con la cera. Applica strati di cera sul tessuto, e lo tinge, riapplica la cera e lo ritinge. Questo processo viene effettuato parecchie volte fino alla realizzazione del pezzo finale.

L'artista utilizza il potere del ferro arrugginito durante la tintura. Inserisce all'interno della pentola da tintura, oggetti trovati, come chiavi e catene di biciclette arrugginite, per la creazione di nuove texture.

Un tessuto che sembra in movimento e che esalta le impronte lasciate dal processo.

Cfr. Quinn, B., *Textile design at the cutting edge*, Lauren King Publishing, London, 2009

Carolyn Saxby

Pebbles, 2010

▲ b|16| Textile

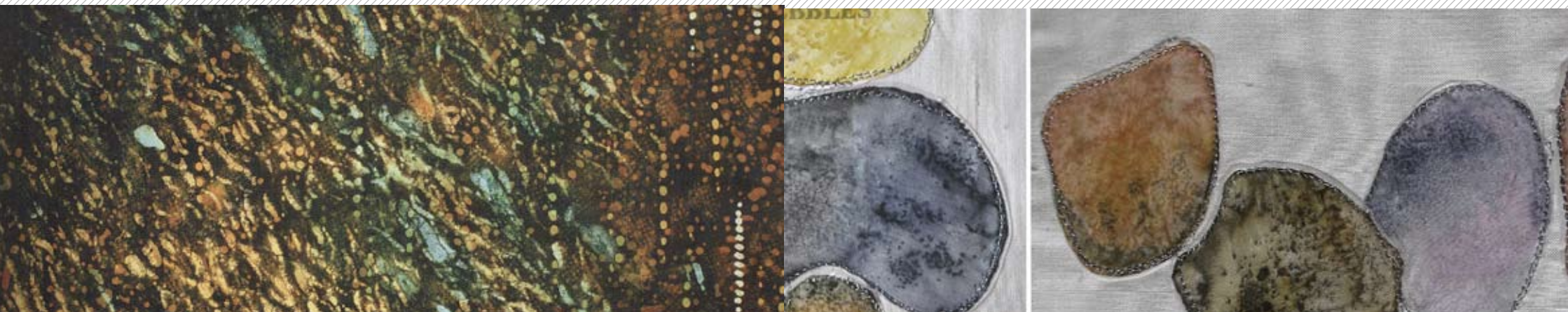
Topic

macchie di sale

Obiettivo:

Il tema del progetto è quello della rappresentazione materica su stoffa di sassi e pietre. La loro formazione, le loro stratificazioni, i loro difetti di crescita, di formazione, creano texture e pattern unici. Le forme e i colori delle sue opere tessili sono create attraverso la pittura diretta su seta e l'utilizzo del sale come creatore di profondità e di accumuli di colore. Il sale non permette una stesura uniforme del colore. Questa tecnica non è controllabile completamente e conferisce al tessuto un aspetto macchiato e rovinato con particolari giochi di colore. Questo tipo di tecnica ha un effetto maggiore se applicata su tessuti in seta.

Cfr. <<http://carolynsaxby.blogspot.com>>



4.2. Patchwork, toppe e rammendi

[crescita statica]

Per quanto riguarda la crescita statica nell'ambito di textile sono da analizzare tutti quei progetti che sovrappongono strati e si presentano come un accumulo di superfici.

Dal patchwork al boro giapponese, dai tessuti multistrati alle cuciture sovrapposte.

Il **Boro Textile (b|17)** è una tecnica *giapponese*¹ molto antica dove i tessuti rammendati e rattoppati prendono il nome di boro.

Per molto tempo questo tipo di tecnica non veniva ben accettata, per il suo forte richiamo alla povertà rurale del Giappone. Negli ultimi decenni invece la tecnica boro ha incominciato ad affascinare le popolazioni occidentali.

In questa tecnica si può rintracciare una grande relazione tra l'espressività delle sue composizioni e i dipinti modernisti Europei ed Americani.

La grande varietà di tonalità dei tessuti, dei loro pattern, le diverse forme, il genere di cuciture, l'assortimento casuale di colorazioni richiama l'approccio Dada - nel suo concept - e ha un piacevole risultato visivo.

Le colorazioni erano principalmente tinte in indaco e il loro assemblaggio portava alla luce vecchi tessuti che se non fossero stati utilizzati in questa tecnica sarebbero stati dimenticati.

QUESTI TESSUTI VENIVANO CUCITI DI NASCOSTO NELLE CASE CONTADINE, DI NOTTE ALLA LUCE DI UNA CANDELA. OGGI RACCONTANO UNA LUNGA STORIA, L'ARTE DEL RAMMENDO, LA STORIA DI UN PERIODO STORICO, DI UN LUOGO, DELLA VITA, E METTONO IN LUCE UN LUNGO PROCESSO DI CREAZIONE DELL'ABITO.

Un processo necessario per poter continuare ad utilizzare il vestito, sovrapponendo tessuti, aggiungendo toppe e rammendi.

La tecnica del rammendo è molto spesso spartana e si contrappone all'idea del patchwork moderno dove diverse forme di tessuti si incastrano per la formazione di nuove superfici.

Passando dal Oriente all'Occidente si nota come questa tecnica sia stata reinterpretata nel nostro comune patchwork. Una pratica che se analizzata nella maggioranza dei casi non ha nulla di poetico perché utilizzata soprattutto come tecnica di bricolage.

Questo concetto di unione di tessuti è stato invece ben reinterpretato dal textile artist **Karen Reimer (b|18)**.

1. Cfr. <<http://srithreads.com/>>



Egli nel suo progetto *Prime number pillow² cases* del 2007, decora copri-cuscini cucendo su di essi tessuti differenti e decorandoli con motivi originali. La sovrapposizione dei tessuti è fondamentale per l'artista, che combina tessuti con diversi pattern a grandi numeri bianchi, uno sopra all'altro, tagliati, sovrapposti.

Tessuti floreali schiacciati e nascosti da tele bianche.

Molti dei suoi lavori appaiono incompleti, come se qualche cosa fosse stato perso lungo la strada, numeri e lettere mancano, o sono talmente sovrapposti da non essere più riconoscibili, lasciando l'osservatore a riflettere su quale potesse essere la continuazione di quella linea.

Un'altra tecnica di sovrapposizione da inserire in questa analisi è quella del ricamo.

Dal ricamo delle iniziali del proprio nome, al ricamo floreale sugli asciugamani di quando eravamo bambini al ricamo complicato e incomprensibile delle tele di **Jessica Rankin (b|19|)**. Questa textile artist nel suo *Passage (Dusty Humming)³* del 2007, costruisce opere di tessuto murali dove, cuciture e strati, si sovrappongono.

Ricami, mappe, cartografia aggiungono al tessuto una dimensione nuova.

L'organza è il materiale di base utilizzato per le sue opere d'arte.

Colleziona e raccoglie scampoli di ogni colore, per poi assemblarli con nuove ed eccitanti palette colori in opere dalle dimensioni murali. Le sue colour palette virano dai toni terrosi alle trasparenze dei bianchi, dai blu indaco ai cremisi.

Il tessuto di base viene trasformato in un medium eterno e i suoi plurimi significati vengono ricamati in una serie di storie visuali.

I fili cadenti dei ricami, donano il senso dell'incompiuto, del lasciato a metà, del fragile.

Un ultimo progetto da tenere in considerazione per il suo spirito innovativo è quello dell'artista olandese **Heleen Klopper (b|20|)**. Nel 2009 inaugura il progetto *Wool Filler⁴* che trasforma il buco e la sua toppa in opera d'arte.

Wool filler è un progetto di design che pone l'obiettivo sulla rivalutazione dell'errore.

I buchi e le macchie formate su giacche, maglioni e tappeti dovuti all'utilizzo o alle tarme, diventano il punto di partenza per un nuovo concept di design.

Questi vengono accolti all'interno di una nuova lavorazione con lana cardata.

La lana infeltrita si attacca al tessuto, richiudendo i buchi, nascondendo le macchie, ma sottolineando la loro presenza. Vengono utilizzati colori forti e contrastanti per accentuare la presenza della lavorazione, che metterà in luce come anche un capo usato e logorato possa essere rivisitato con una nuova

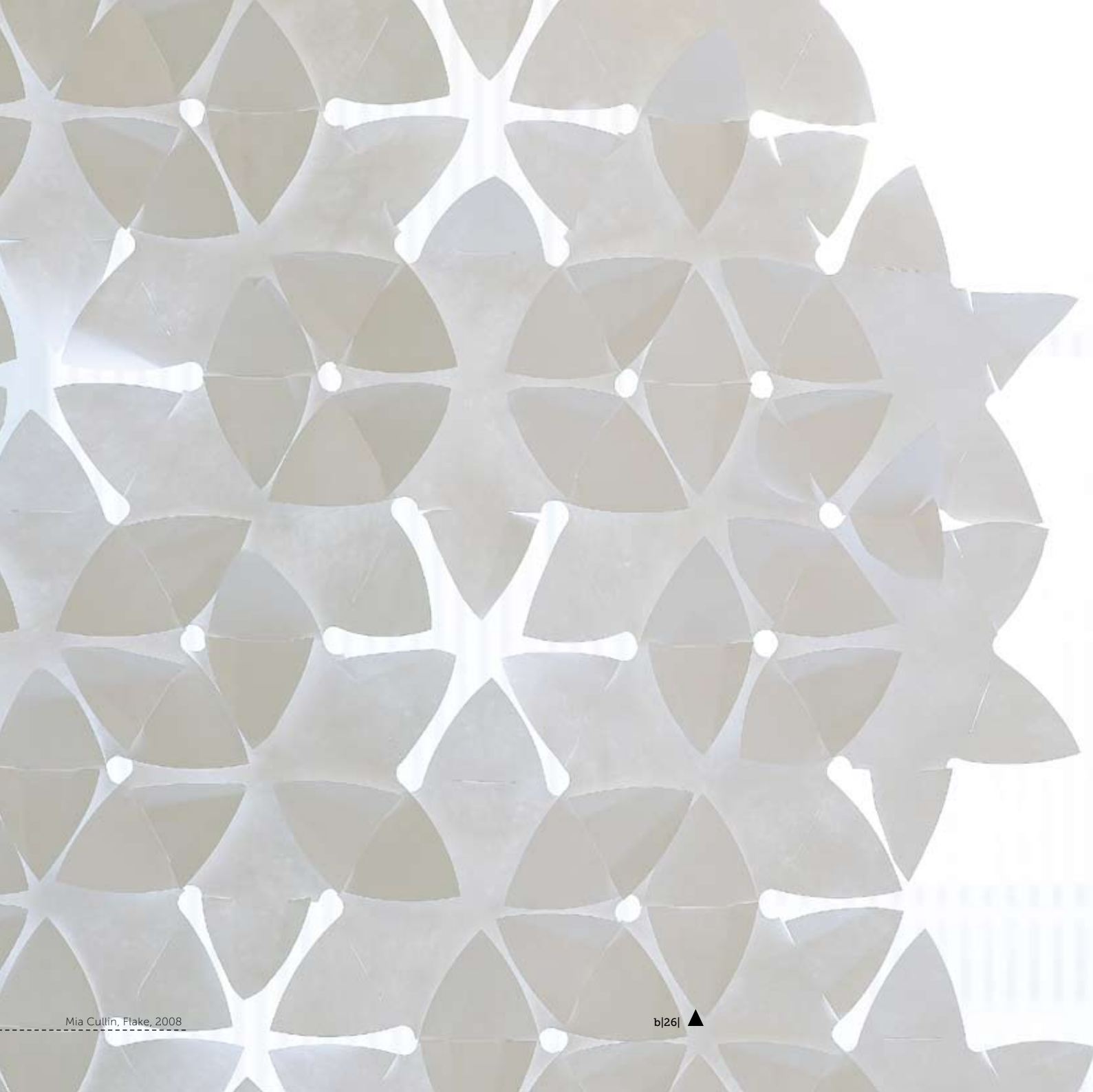
prospettiva e indossato a lungo, continuando il suo ciclo di vita.

La lana infeltrita si attacca in maniera definitiva al tessuto logorato, resiste in

2. Cfr. Quinn, B., *Textile design at the cutting edge*, Lauren King Publishing, London, 2009

3. Cfr. Quinn, B., *Textile design at the cutting edge*, Lauren King Publishing, London, 2009

4. Cfr. <<http://www.heleenklopper.nl/>>



Mia Cullin, *Flake*, 2008

b|26| ▲



Before

▲ b|28|

After 22 washes

Marion Piffaut, *Mat silk*, 2010

lavatrice e si presenta come un'idea per un prodotto fai da te, semplice, sostenibile e soddisfacente. Una nuova soluzione per risolvere anni di problemi e generare nuove prospettive di utilizzo.

4.3. Nuovi volumi [crescita dinamica]

In questa categoria sono presenti progetti che si modificano e cambiano con il tempo, con i fattori esterni e l'uso.

Al di là di tutti quei materiali fotosensibili e termosensibili che indubbiamente cambiano con il fattore esterno verranno piuttosto analizzati nuovi materiali innovativi che modificando il loro stato di aggregazione.

Da fibra all'interno di uno spray a tessuto vero e proprio.

Boudicca (b|21) nel progetto *Leave*⁵, del 2009 lavora con tessuti non tessuti usando un componente di poliestere termoplastico chiamato Wellbond prodotto dalla Wellman International. Questo è un tessuto che nasce da uno spray che unisce una bassa temperatura ad unione con una resistenza molto alta del tessuto. Boudicca crea un tessuto continuo e senza cuciture che riflette la silhouette di una donna contemporanea.

Allo stesso modo l'artista **Manel Torres (b|22)** con il progetto *Fabrican Ltd*⁶.

Del 2002 genera un tessuto non tessuto che dall'aspetto ricorda quello delle muffe. Con un semplice spray, nasce cresce e si modifica, plurifera si muove fino a trovare la sua forma finale.

Fabrican è un tessuto non-tessuto che grazie ad uno spray, in modo istantaneo si aggrega per la creazione di una superficie. Ogni spruzzo dello spray lancia centinaia di fibre di cotone che al contatto con la pelle si aggregano, per la formazione di un capo. La tecnologia è stata sviluppata per prodotti per la casa, industriali, decorativi e di moda e sarà molto presto utilizzata in svariati prodotti. Il tessuto si forma dalla sovrapposizione di strati per la nascita di un tessuto istantaneo. Questo crea una seconda pelle.

L'idea più radicale di questa nuova tecnologia è che elimina la funzione del designer all'interno della produzione del capo. Lo spessore e la forma del tessuto viene deciso direttamente dal fruitore.

Altro progetto in crescita è *Antibodi*⁷ di **Patricia Urquiola (b|23)** designer e

5. Cfr. Monem, N., *Contemporary textiles : the fabric of fine art*, Black dog publishing London, 2008

6. Cfr. <<http://www.fabricanltd.com/>>

7. Cfr. <<http://www.patriciaurquiola.com/>>

creatrice di tessuti: con il suo progetto da un semplice pezzo di tessuto circolare crea delle texture dinamiche, modulari e in movimento.

L'oggetto di design appare soffice e femminile, lana e feltro uniti insieme formano una struttura in movimento. Una struttura che interagisce con il consumatore, che si muove, si sposta e dona un tocco dinamico alla stoffa.

Allo stesso modo anche il progetto *Floora*⁸ presentato al Salone del Mobile di Milano nel 2009 di **Johanna Richter (b|24)** utilizza una rete intricata di moduli in feltro per la costruzione di diverse superfici: tappeti, copri divani e copri-cuscini. Il progetto *Wooden textile*⁹ di **Elisa Strozyk (b|25)**, invece, crea una superficie in tessuto e legno tagliati al laser a forma triangolare, per generare un telo mobile ma allo stesso tempo rigido e spigoloso. Questo può generare qualsiasi forma piegandosi sui tagli creati dal laser, portando allo stesso tempo una nuova sensazione tattile.

Mia Cullin (b|26) da sempre attenta all'uso della modularità, presenta una rassegna di idee che spaziano dal textile design al product fino all'interior design. Progetto dall'estetica fragile e in progress è *Flake*¹⁰, la tenda in tyvec progettata con moduli stellari incastrabili. Questa può variare, si può allungare ed allargare a seconda delle necessità del cliente. Stessi concetti sono utilizzati anche dalla designer danese **Maria Kirk Mikkelsen (b|27)**, che nel suo progetto *Foam Rose*¹¹, crea una superficie murale traforata, generata dalla composizione di moduli in feltro che possono variare generando forme differenti.

4.4. Sbiadimenti futuri [invecchiamento dinamico]

All'interno di questa categoria è molto difficile trovare progetti di textile design. Ciò è dato dal fatto che le caratteristiche di questi progetti sono quelle dell'effimero e del mutevole, di superfici che nascono per invecchiare con il tempo, caratteristiche che non sono ancora accettate dal mercato.

L'unico progetto che può essere analizzato è quello di **Marion Piffaut (b|28)** presentato come progetto finale nel 2007 del *Master Design for Textile Futures*¹² alla Central St. Martins di Londra.

L'APPROCCIO DI MARION PIFFAUT TENTA DI RISPONDERE ALLA DOMANDA: IN CHE MODO IL TEMPO PUÒ ESSERE UTILIZZATO COME TECNICA DI DESIGN PER LA PRODUZIONE DI TESSUTI INTERATTIVI?

8. Cfr. <<http://www.johannarichter.de/>>

9. Cfr. <<http://www.elisastrozyk.de/>>

10. Cfr. <<http://www.miacullin.com/>>

11. Cfr. <<http://www.kirkmikkelsen.com/>>

12. Cfr. <<http://www.marionpiffaut.com/>>

La risposta alla domanda è nascosta all'interno della durata del capo e alla relazione del suo "indossatore".

Lavorando unicamente con la seta, la designer utilizza piegature, per creare abiti e tessuti che decadono con il tempo.

Ispirata dalla particolare "mat silk" (una seta cinese molto vecchia che attraverso il passaggio del tempo rivela un nuovo pattern) e dall'osservazione del consumo esasperato intorno a lei, Marion decide di creare un tessuto che sveli un diverso design e una diversa texture attraverso i lavaggi.

Con la trasformazione del tessuto si crea un'unica e speciale relazione tra il capo e l'indossatore. Tenere cura del capo e conservarlo per sempre: questo è il messaggio della designer.

Progetta anche una collezione di scarpe con una stagionalità diversa da quella del mercato: non segue le stagioni e ad ogni utilizzo e lavaggio si modifica, generando nuovi colori e texture.

Utilizza un approccio poetico al problema della sostenibilità nella moda.

Nel progetto Pleats, applica lo stesso concetto e lo inserisce all'interno di capi formati da pieghe. Il corpo muovendosi, apre le pieghe e rivela il disegno interno. Un capo che svela la sua seconda pelle attraverso l'utilizzo.

Abiti stropicciati e che cambiano colore con i lavaggi mostrando nuove pelli con il passare del tempo. Si modificano, vanno oltre l'idea del capo industrialmente concepito. Non sono standardizzabili, non sono uguali, non rimangono sempre gli stessi e il loro valore è dato dal fatto che dipendono pienamente dagli avvenimenti circostanti e dalle reazioni naturali.

4.5. Stagionalità, terra e tintura naturale

[invecchiamento statico e dinamico]

Progetti che innalzano i processi naturali a basi progettuali. Che si rifanno al concetto di contatto con la terra, reazione chimica, tempo ciclico, stagionalità, tintura naturale. Che fanno dell'imprevedibilità un concetto forte. Che si muovono lenti e raccontano storie di identità e territorio.

Helene Soubeyran (b|29|) è un'artista francese che per anni ha lavorato a stretto contatto con la materia tessile e con il concetto di tempo. Nata nel sud della Francia, Soubeyran ha passato gran parte degli anni Settanta a creare abiti e sciarpe con il metodo del resist dye per poi concentrarsi maggiormente sulle forme.

*"Incominciai a creare grandi strutture costituite da grosse pieghe. Oltre ai tessuti come cotone, nylon e seta, i materiali utilizzati comprendevano anche carta, giornali. Ogni materiale al quale riuscivo a dare una forma. L'ispirazione nasceva dal mondo intorno a lei, paesaggi, montagne, pieghe della pelle, animali e vegetali."*¹³

13. Cfr. <<http://www.helenesoubeyran.com/>>





Inigo, Tintura naturale



Flori tintorei

Helene lavora il tessile e la carta, le piega le stropiccia e le tinge. A partire da tecniche ancestrali, nel 1993 ispirata da un particolare di legno tagliato e pietrificato e dagli studi sui prelievi del suolo, incomincia a costruire le sue opere in mutamento, in trasformazione. Il suo è stato un lungo lavoro di preparazione: impilava i suoi tessuti cronologicamente, uno sull'altro e li inseriva all'interno di contenitori a forma di parallelepipedo. Il tessuto si stratificava, schiacciava, sbiadiva, bucava, rovinava insieme alla carta e alla terra e veniva poi indurito in un blocco di resina.

In *Les 9 piliers*, opera del 1994, i blocchi, in totale nove, mostrano le stratificazioni di materiali, il passaggio del tempo, le diverse colorazioni. Alcuni blocchi verranno poi tagliati in lastre sottili dove le stratificazioni casuali faranno fondere i colori dei tessuti in nuovi disegni.

Ecco come sculture di tessuto, carta e terra possano racchiudere i lavori dell'artista dal 1974 al 1994.

"Non sono più effimere, ma preservate perfettamente, come legno pietrificato. Ma trasportando i sacchi compressi prima della pietrificazione, grazie al lieve movimento l'ordine cronologico dei tessuti non rimane esattamente perfetto. Ma anche una ricerca geologica mi disse di non preoccuparmi. La natura è sempre la stessa. Le stratificazioni si muovono."

Dalla Francia si passa alla Korea con il progetto *From Seoul*¹⁴ della textile designer **Junko Kobayashi (b|30|)**.

Un progetto sul tempo, la tradizione e un metodo di tintura del tutto particolare. Mukmulyumsaek è un suono che ricorda i sutra e i processi di devozione di un'espressione religiosa ma è anche un abito dei monaci buddisti coreani tinto a mano con il carbone.

Un incredibile ed indescrivibile grigio, caldo e dalle tonalità della cenere e della brace.

L'artista ed esperta in tintura Junko Kobayashi imparò questa tecnica tintoria davvero esclusiva, dopo aver visitato per moltissime volte un tempio buddista in Korea. Questa tecnica è segreta e viene utilizzata solo per la tintura degli abiti dei monaci.

LINO GREZZO E COTONE PER TUTTO L'ANNO, LANA PER AFFRONTARE GLI INVERNI FREDDI E SETA PER OCCASIONI SPECIALI VENGONO TINTE MANUALMENTE CON LA CENERE DELLE PIANTE DI AZALEA E DI CACHI IN UN PROCESSO LUNGO E CHE RICHIEDE MOLTO TEMPO E LAVORO.

Per incominciare, un sacco ruvido riempito da grani di carbone viene impastato con il tessuto all'interno di un tubo. Il colore si stabilizza e si attacca alla fibra

con colla di riso. Una volta ottenuto il colore desiderato, il tessuto viene ritorto, stretto e strizzato, massaggiato, pressato con le mani e battuto con un bastone di legno. Questo lungo e laborioso processo fissa la tintura e dona al tessuto l'aspetto stropicciato ma allo stesso tempo lucente.

Gli asceti buddisti Bosal, consacrano tutta la loro vita al processo di tintura. Invece che diventare monaci, scelgono di dedicare la loro vita per servire e supportare i monaci: fanno del mukmulyumsaek la loro formazione religiosa. Questi abiti devono essere usati con cura: anche gli scarti del tessuto generati per la creazione dell'abito verranno conservati ed utilizzati per la creazione di un nuovo tessuto a patchwork dal nome di Noodugi, il cui significato è onorabile povertà.

Noodugi è il simbolo della filosofia buddista che ritrova nell'abito vecchio una forma di alto rispetto anzi che di imbarazzo.

I VECCHI ABITI VENGONO RATTOPPATI, RICUCITI ANCORA ED ANCORA.

L'artista Kobayashi utilizzerà la tecnica e il processo di tintura del Mukmulyumsaek, per la creazione di abiti con il nome *From Seul*.

In questo modo porterà avanti una tradizione che sta rapidamente scomparendo, infatti anche adesso molti abiti dei monaci vengono tinti con l'indaco indiano per risparmiare tempo e lavoro.

Ai nostri occhi il semplice e rigoroso look Noodugi appare molto moderno.

L'ardente e patinato chiaroscuro crea sull'abito una rigorosa e strutturata composizione grafica.

Mukmulyumsaek è un grigio che non sparirà mai..

4.6. Caso studio: Tintoria [invecchiamento statico]

Ultimo progetto analizzato è il caso studio Tintoria, laboratorio di design Olandese che utilizza solamente processi naturali per la realizzazione di tessuti. Il contatto con la natura e le sue caratteristiche è essenziale e la forza dell'imprevedibilità diventa elemento progettuale.

Tintoria è allo stesso tempo negozio e laboratorio di textile design. E' situato in una via tranquilla del centro di Amsterdam. I prodotti venduti sono tinti, stampati e confezionati in studio con estratti naturali e sono principalmente cuscini, sciarpe e vestaglie. L'originale e semplice eleganza dei motivi stampati conferisce ai colori una nuova dimensione.

Tingere con le piante è più complicato rispetto alla tintura chimica. Sono più difficili da controllare e hanno bisogno di lunghi processi. Ma se utilizzati nel modo giusto, hanno una bellezza speciale e riescono ad essere durevoli.

Tingendo con estratti naturali a volte è possibile ottenere più di 10 colorazioni diverse dalla stessa pianta o estratto. Questa è vera biodiversità.

Leentje Van Hangel è l'unica dipendente dello studio e si occupa della creazione

14. Cfr. N° A magazine (curated by Dirk Van Seanel), Artimo, Antwerpen, 2001

dell'idea, della progettazione e della realizzazione dei suoi prodotti. Vent'anni di sperimentazioni nel campo della tintura naturale e uno studio ricco di utensili e macchinari le hanno permesso di trovare la perfetta combinazione per un prodotto con un'estetica innovativa e di qualità. Ha una grande reputazione nel campo dell'utilizzo della tintura naturale e ha svolto progetti per famosi designer olandesi. Ha partecipato anche al progetto Rubia con l'azienda produttrice dell'estratto a Steenbergen-Olanda, dove ha potuto provare e testare il prodotto fin dalla sua nascita.

Oltre a tingere i suoi tessuti con lavatrici programmabili da una capienza massima di 20 metri, Leentje crea telai serigrafici e blocchi di linoleum per poter stampare le sue texture specialmente su velluto di seta, lana e seta. I suoi motivi sono ispirati al mondo della natura e dalle diverse culture.

Il target dei suoi prodotti è medio alto, e i suoi clienti sono principalmente abituali, che conoscono la filosofia del negozio da molti anni, oltre ai vari turisti che vengono attratti dalla coloratissima vetrina. Leentje propone una collezione permanente esposta in negozio oltre a lavorare a progetto o su commissione di privati.

Durante i due mesi di stage nello studio, il brief di progetto è stato quello di riuscire a creare nuovi prodotti utilizzando sia tessuti presenti in negozio già tinti con colori naturali sia blocchi di linoleum con disegni floreali già incisi. L'idea è quella del riutilizzo di materiali che non riuscivano a trovare un vero posto all'interno del negozio in modo tale da avere una nuova collezione di prodotti, che fossero sia tinti con estratti naturali, sia stampati con blocchi o serigrafia. Oltre alla creazione del nuovo prodotto è stato richiesto di sperimentare e sviluppare nuove palette colori per gli inchiostri naturali da stampa. Tutti gli inchiostri sono realizzati con estratti naturali ed un addensante completamente naturale che rende possibile la diluizione dell'estratto nel composto.

I motivi già esistenti sui blocchi dovranno essere posizionati sul nuovo prodotto generando una nuova estetica e nuovi accoppiamenti di colori. E' stato suggerito di utilizzare anche sovrapposizioni di stampe in modo da creare effetti dinamici e nuovi colori.

Il progetto nasce dall'idea di riutilizzare dei blocchi di linoleum già incisi e di riuscire ad ottenere un nuovo design dalla loro combinazione durante la stampa. Il primo step è stato quello di ricalcare i motivi dei blocchi sulla carta con pastelli di diversi colori per scoprire quali fossero le possibilità di sovrapposizione dei vari blocchi. Una volta decise le sovrapposizioni più promettenti si è passati alla stampa. Dopo le varie prove di stampa, e aver sperimentato i diversi modi di applicazione del colore sul blocco (solo pressione, solo pennellate sul blocco, pressione più pennellate sul blocco), si è notato che quando due colori si sovrappongono, generano un nuovo colore poco prevedibile con precisione. Questa imprecisione è dovuta al fatto che il colore si attacca al blocco e si trasferisce sulla stoffa in maniera non uniforme e che i colori reagiscono in maniera diversa in base alla quantità di colore presente dell'uno e dell'altro sul tessuto. E' stata data la possibilità di realizzare due telai serigrafici con motivi che si potessero ben integrare con la stampa a blocchi.

Anche per quanto riguarda la stampa serigrafica due motivi di due colori diversi si sovrappongono in modo da riuscire ad avere un effetto dinamico simile a quello che si era già ottenuto con il block printing.

La stampa serigrafica ha una stesura del colore più uniforme rispetto a quella a blocchi ma avendo disegnato il pattern a mano sul telaio, i contorni non sono perfettamente delineati.

Il telaio serigrafico è stato costruito ed impressionato in studio.

Sono state esplorate molte possibilità per la creazione di nuovi colori.

I colori sono tutti composti da una parte di paste (un addensante completamente naturale), una certa percentuale di mordenti e di estratto naturale. Gli estratti utilizzati sono: per i gialli Solidago e Rhamnus, per il rosso Rubia (Garan Riche) e per il marrone Oak.

Sono stati sperimentati:

*gli accoppiamenti dei vari colori con diverse percentuali

*la razione del tessuto alle diverse quantità di colore (se lo strato di colore è troppo spesso, il tessuto si irrigidisce)

*la percentuale di tannino utilizzata (se la quantità è troppa il colore aderisce meglio al tessuto ma allo stesso tempo si spande e sbava più facilmente)

*come il colore cambia in base alla sua vecchiaia (alcuni colori come il solidago non cambiano la loro prestazione se vecchi di 4 o 5 giorni, altri come la Rubia o l' Oak, nel giro di 1 o 2 giorni diventano molto più scuri e densi e difficilmente utilizzabili).

Oltre all'accoppiamento dei diversi colori molto spesso è stato anche aggiunto al composto un acido, completamente naturale. Questo acido viene utilizzato da Leentje per stampare su tessuto dei motivi. L'acido elimina il colore sulla stoffa, quindi se la stoffa è rossa, una volta applicato l'acido diventerà arancione. Questo acido è stato aggiunto in diverse quantità al colore di base e si è notato come in alcuni casi e su alcuni tessuti avvenivano effetti diversi: a volte il colore stampato diventava più chiaro e a volte più scuro. Dopo molti esperimenti ancora non è esattamente chiaro perché questo avvenga, molto probabilmente perché l'acido reagisce in maniera diversa in base alla composizione del tessuto di base.

L'acido porta il colore di base verso gradazioni che si allontanano molto da quello che per noi viene considerata la normale palette colori generata attraverso l'utilizzo di colori naturali.

Li rende più forti, pieni ed accesi, oltre a permettere una stesura del colore meno uniforme, avendo una densità diversa e più liquida rispetto al paste.

L'utilizzo dell'acido accoppiato ai vari colori genera effetti diversi in base al tessuto sul quale viene applicato, e in base alla quantità di acido utilizzato.

Più lo strato di acido è denso e spesso, più l'acido agisce e schiarisce il tessuto.

Ciò che è stato interessante scoprire è l'effetto generato spalmando il colore a pennellate direttamente sul tessuto: ai bordi di ogni linea si crea un contorno più scuro che assomiglia molto all'effetto generato dagli acquerelli sulla carta. Un'effetto che avviene anche spalmando il colore senza l'acido, ma in maniera estremamente meno visibile.







Ciò che viene messo in luce in questo progetto è la potenza del colore naturale che può essere anche utilizzato per dipingere sul tessuto direttamente con pennellate, creando effetti particolari e aggiungendo alla stoffa nuove qualità estetiche come una stesura del colore non uniforme e non pienamente pianificabile.

Il processo per la realizzazione dei prodotti potrebbe essere semplificato in questo modo:

il primo step è quello di decidere il motivo da stampare e quale tecnica di stampa utilizzare. Viene poi preparato l'impasto, con diverse quantità di estratto naturale, mordenti e paste. I vari componenti vengono mescolati attraverso un mixer in modo da creare una pasta né troppo liquida né troppo densa. Viene poi fissato il tessuto ad un supporto orizzontale con degli spilli.

Dopo aver stampato, sia usando serigrafia, block printing o pennellate, il tessuto dovrà essere lasciato asciugare all'aria o con l'uso di un asciugacapelli. Una volta asciutto questo viene inserito all'interno dello "steamer" dove attraverso la potenza del vapore, il colore si fissa permanentemente sulla stoffa. Verrà poi lavato ad una temperatura di 40-60 gradi con un sapone delicato e sarà pronto per essere utilizzato per i nuovi prodotti.

Oltre a tutte le sperimentazioni effettuate, si è giunti alla realizzazione di tre prodotti finiti.

Il primo è una tovaglia di lino tinta con robbia dove vengono applicate stampe attraverso l'uso di blocchi. I colori utilizzati sono composti da diverse percentuali di acido e Solidago.

Il secondo prodotto è un cuscino in seta pesante tinto con cocciniglia e stampato attraverso la tecnica a pennellate per formare un pattern a scacchi. Il motivo a scacchiera permette la creazione di quattro colori diversi, grazie alla sovrapposizione del colore di base (cocciniglia) e i due applicati a pennellate (Rhamnus e acido). Il motivo viene creato attraverso pennellate non uniformi e con sbavature ai bordi, in modo da poter generare diverse intensità di colore e per sottolineare la potenza del gesto manuale. Al cuscino è stato abbinato un retro in velluto di seta tinto con Sorgum che dona allo stesso un'estetica più ricca e sofisticata.

Il terzo prodotto è un cuscino in lana stampato nella parte centrale attraverso la sovrapposizione di due blocchi con colori diversi, uno giallo (Solidago), e uno che genera un rosa/blu chiaro (acido), e un motivo decorativo a due colori intorno alla parte centrale stampato attraverso l'uso di due telai serigrafici. Il colore generato dalla sovrapposizione dell'acido e di Solidago, è un nuovo colore particolarmente forte e acceso, un verde acido, molto contrastante con il background del tessuto rosa cocciniglia. È possibile abbinare alla lana cocciniglia sia un tessuto di seta rosa chiaro, sia un tessuto di lino verde acido, in modo da creare un cuscino dai colori molto accesi e contrastanti. Entrambi i cuscini hanno dimensioni 47x47cm e sono prodotti unici e ricercati.

Oltre al grande lavoro di ricerca sull'utilizzo dei motivi e la resa dei colori, il

prodotto acquista un plus valore sia perché è un prodotto artigianale sia perché completamente naturale. Questi due fattori generano un'impossibilità nella creazione di prodotti identici uno all'altro: lungo il processo ci sono troppe variabili e possibili errori che daranno origine ad un prodotto mai "perfetto" e allo stesso tempo lo rendono unico e irripetibile.

Intervista

Leentje Van Hangel, textile designer. Ha uno studio e un negozio ad Amsterdam dove si occupa della produzione di prodotti attraverso l'utilizzo di tintura e stampa con estratti naturali.

Come definisci il tuo lavoro e i tuoi prodotti?

Un buon prodotto di artigianato parte sia da un'idea di arte che di design. Definirei i miei prodotti all'interno della categoria apply art. Sono io a progettare il design del prodotto e allo stesso tempo la mia produzione è piccola e unica come nell'artigianato.

Non voglio che i miei prodotti vengano subito catalogati con l'etichetta natural dye=green fashion, vorrei che i miei clienti apprezzassero dapprima i miei prodotti per la loro estetica, per la grande ricerca sui colori e sui pattern per poi scoprire in negozio e tramite la label che è anche un prodotto sostenibile. La mia non è una missione politica, ma è un discorso prevalentemente che resta nel mondo dell'artigianato e della conoscenza dei materiali che si utilizzano.

Come e quando hai deciso di introdurre l'uso di estratti naturali?

Circa vent'anni fa, quando ho aperto lo studio. Avevo bambini piccoli e avevo letto molto riguardo al rischio e alla tossicità di molti coloranti chimici. Avevo sempre lavorato con tinte chimiche e una volta deciso di spostarmi verso l'utilizzo di estratti naturali, ho trovato il lavoro molto più stimolante: gli estratti naturali sono davvero difficili da controllare, ma generano una grande grinta e voglia di scoprire se è possibile avere dei bei colori e allo stesso tempo di qualità.

Hai idea del perché i tuoi prodotti abbiano dei colori molto forti, rispetto a palette colori pastello e chiare tipiche nell'immaginario di un prodotto tinto con tinte naturali?

Ci sono due principali ragioni: la prima è perché i colori pastello e molto chiari hanno una peggiore lightfastness, e seconda perché esteticamente ritengo più interessanti dei prodotti con un colore forte e contrastante. La robbia è uno dei pochi colori con i quali riesco ad avere una forte lightfastness anche nei rosa molto chiari. Per me la qualità dei colori ottenuti è molto importante per avere un buon prodotto, è per questo che sottopongo i miei prodotti ai test di lightfastness e wash test.

Hai mai pensato di usare piante secche o fresche al posto che estratti?

Anche se credo che tingere con le piante secche porti dei migliori risultati per

quanto riguarda il lightfastness, non le ho mai utilizzate perchè comportano un processo in più, spazi adeguati e macchinari appropriati. Con le piante secche si ha quindi un lavoro in più, dei tempi più lunghi, e aggiungendo un nuovo processo, ci sono più possibilità di errore.

Quali sono i limiti e i vantaggi di tingere e stampare con i colori naturali?

Con la tintura naturale non è possibile avere tutti i colori, come con le tinte chimiche, e ogni prodotto avrà diversi modi di lavaggio. Quest'ultimo non lo vedo come un vero svantaggio...se si considera il proprio prodotto come "opera d'arte". Non sceglierai mai di metterla a diretto contatto con il sole. Il fatto di riprodurre lo stesso colore svariate volte non lo vedo come un processo realmente complicato: utilizzando lavatrici ed estratti, essendo molto precisi ed avendo molta esperienza è piuttosto semplice riprodurre lo stesso colore. Ciò che è difficile da controllare sono tutti gli errori possibili all'interno del ciclo di un prodotto di artigianato: la sbavatura di una stampa, le macchie, la cucitura non perfetta.

Anche se tingere con i colori naturali richiede sicuramente molto più tempo e sperimentazioni e genera un prodotto molto spesso imprevedibile, i vantaggi di utilizzarli sono quelli di avere un prodotto più affascinante perchè più difficile da controllare e di avere un prodotto sicuramente più ecosostenibile.

Come selezioni l'uso degli estratti e quali sono quelli più utilizzati?

All'inizio selezionavo i miei ingredienti dopo aver effettuato moltissime ricerche e aver partecipato a diverse conferenze. Per anni ho utilizzato soltanto indigo, robbia e reseda. Non soddisfatta delle troppo poche colorazioni ottenute, ho sperimentato molto per poter ottenere nuovi colori dalla combinazione di altri estratti. I colori che utilizzo ultimamente sono Rubia, Reseda, Solidago, Ramnush, Tannic, Indigo, Guado, Sorgum.

Lungo il processo di tintura e di stampa utilizzo principalmente come mordenti Alum, Tannic, aluminium sulphate (per la stampa), crema di tartaro, iron sulphate (principalmente per tingere i grigi e i neri, e a volte come mordente per dare una diversa colorazione e una maggiore fastness alla qualità del tessuto). Una volta tinto il tessuto viene sciacquato, lavato a una temperatura di circa 60 gradi ed è pronto per essere utilizzato. Leentje non utilizza nessuna post mordenzatura, ma durante il bagno di tintura aggiunge una certa quantità di sale nell'acqua.

I tuoi prodotti possono essere considerati green product?

Durante tutte le fasi del processo non uso nessuna soluzione chimica e tossica, ho sottoposto il mio studio a svariati controlli per poter scaricare le acque sporche.

Per la stampa utilizzo una soluzione completamente naturale. Questa soluzione viene fissata sul tessuto tramite un processo di vaporizzazione. Ma molto spesso mi chiedo...è più green utilizzare una piccola percentuale di fissante chimico e il ferro da stiro per fissare il colore, o utilizzare un fissante naturale ma usare energia per più di 80 minuti per far funzionare il vaporizzatore?

Dove e come hai scoperto la potenza del discharge applicato a tessuti tinti con tintura naturale?

Ho incominciato ad usare il discharge paste dopo aver visto i lavori di Susan Bossen, un'altra artista e designer, che utilizzava solfato di ferro per ottenere l'effetto del discharge su tessuti tinti con coloranti chimici.

Ho poi sviluppato una soluzione con allume, solfato di alluminio e acido citrico che applicata su tessuti tinti con tintura naturale fa sbiadire il colore, ho notando anche che questa funzionava soltanto con alcuni estratti e su alcuni tessuti meglio che su altri.

Metto molte energie nella ricerca dei materiali e cerco di ottenere sempre la massima qualità dai miei prodotti, così come se si chiede ad un artigiano che lavora il legno da anni, quale sia il legno migliore per essere piegato senza rompersi, lui avrà sicuramente la risposta migliore; allo stesso modo io conosco il mondo dei miei materiali, quelli della tintura e stampa con gli estratti e pigmenti naturali.

Quali sono i principali errori che avvengono lungo il processo di tintura e stampa con estratti naturali?

Durante la tintura gli errori sono principalmente quelli di non avere un colore perfettamente uniforme, quindi macchie e linee di colore. Il fatto che il colore non sia esattamente uguale a quello che si stava cercando non è un vero problema per me, perchè non avendo una vera collezione non c'è modo di accorgersene, ad ogni modo se il colore non rientra nella mia idea di estetica viene comunque scartato.

Nella stampa gli errori maggiori dipendono dalla sbavatura o dalla riuscita del colore sul tessuto, che dipende dalla pulizia del telaio.

Ci sono stati clienti che volevano un colore specifico per un tuo prodotto?

Se il colore richiesto dopo il bagno di tintura non è esattamente uguale come ti comporti? Com'è la reazione del cliente solitamente?

Accetto questo tipo di lavoro solo se la richiesta del colore mi sembra interessante. Se il colore dopo il bagno di tintura è diverso, sicuramente ritengo e faccio vedere al cliente entrambi i colori e scegliere direttamente a lui, quale ritiene il migliore. Molto spesso anche se il colore non è identico, piace molto lo stesso. Ai clienti del mio negozio piace il mio stile, si fidano, e mi chiedono di tingere non perchè vogliono esattamente quel colore, come magari potrebbe avvenire per una produzione industriale.

Come reagisci quando avviene un errore?

Di solito cerco sempre di controllare il colore e di riuscire ad ottenere meno errori possibili. Se questo avviene, capisco come mai è avvenuto e cerco di non farlo ripetere.

L'errore deve essere eliminato attraverso il controllo del colore.

Ci sono invece delle volte che l'errore porta a delle scoperte inaspettate che saranno utilizzate nella progettazione futura di un nuovo prodotto. Serendipity (scoprire qualche cosa di buono da un avvenimento inaspettato) Questo è il bello di lavorare con estratti naturali.

5. MODA

TRASFORMAZIONI

° ISTANTI
TEMPORALI

5.MODA: TRASFORMAZIONI E ISTANTI TEMPORALI

5.1. Estetica della povertà [tra crescita e invecchiamento]

5.1.1. Sporco, sgualcito e invecchiato

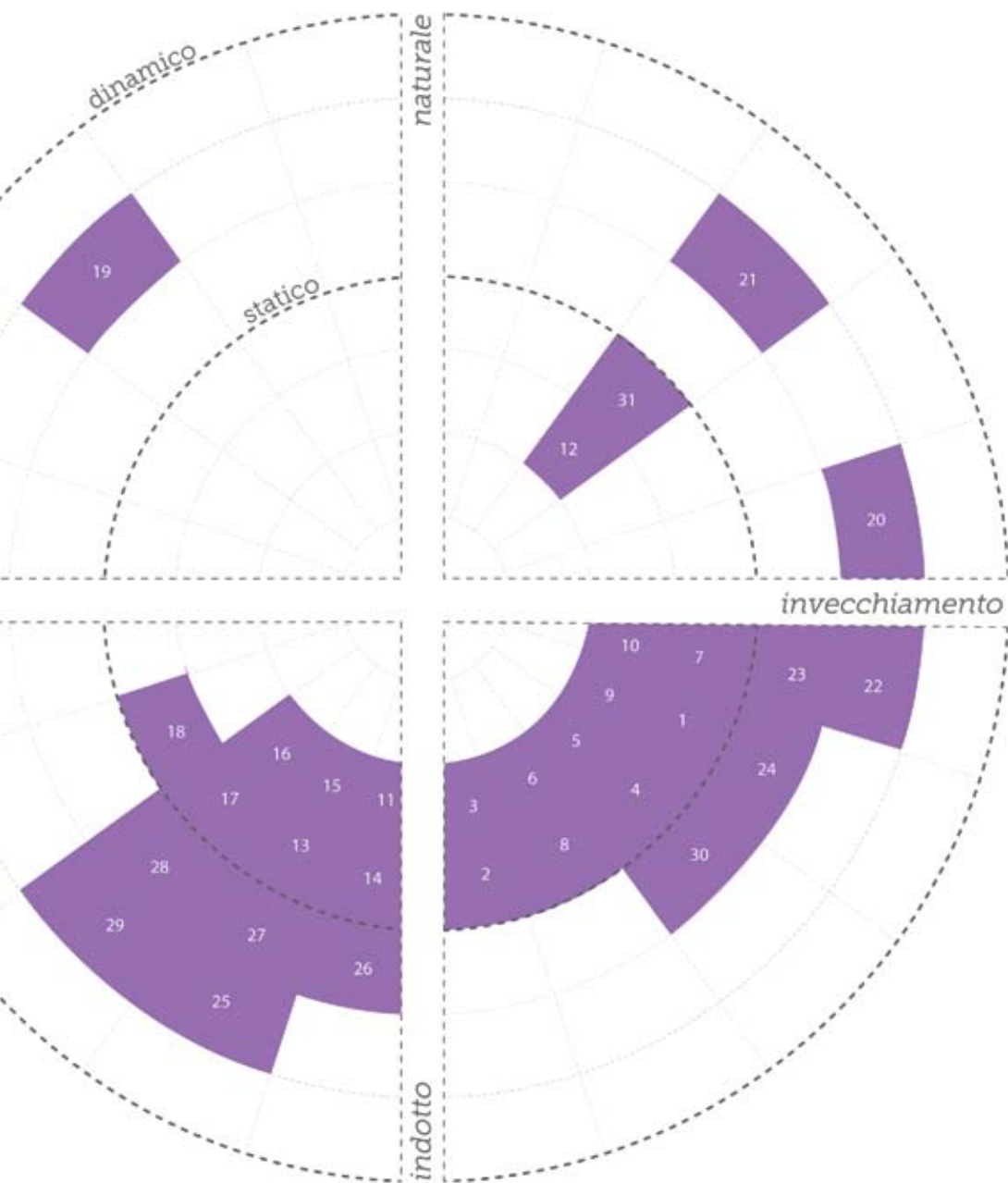
Per parlare di estetica della povertà e di come questa sia lentamente diventata un'estetica accettata, è necessario avere una visione globale che ci riporta indietro di almeno trent'anni. Agli inizi degli anni Ottanta l'estetica del povero, dello sgualcito e rovinato, partita dall'Oriente, iniziava e proporsi anche in Occidente. Questa veniva guardata molto spesso in modo storto e critico e ribadiva tutte le perplessità che si racchiudono all'interno di un nuovo stile anticonvenzionale. Due lettere al direttore, pubblicate su Vogue (luglio 1983), facevano intuire l'esistenza di un pubblico di lettori altamente critici nei confronti della moda giapponese presentata dalla stessa rivista in un articolo precedente. La prima lettera firmata Don Bell, poneva il seguente interrogativo:

"So che avete la necessità di tenere aggiornati i vostri lettori sulle ultime tendenze della moda, ma credete davvero che essi siano interessati a spendere 230 dollari per il patchwork a brandelli di una t-shirt sudario?"¹

Si poteva ben denotare lo scetticismo del periodo nei confronti dello stile nato oltreoceano e che avrebbe di lì a poco invaso l'estetica occidentale. Nessun malcontento espresso dai lettori di Vogue, esercitò alcuna influenza visibile sulla redazione, anche perché nello stesso numero di luglio, venivano presentati esempi, se possibile, ancora più estremi di quel controverso look. Abiti grigi in lana e nylon, in tessuto ruvido e annodato contenevano il corpo rivelandolo; scarpe ispirate ai contadini e al mondo maschile riportavano ad un'estetica rurale e povera ma allo stesso tempo per poterle acquistare la spesa superava i 250 dollari.

All'origine di tale controversia e confusione ci sono le creazioni di **Rei Kawakubo (c11)**, la designer di Comme des Garçons. Le sue collezioni del 1982-83 hanno lanciato un look divenuto rappresentativo

1. Cfr. Don Bell, Fashion Funnies, "Vogue", luglio 1983, p. 70



31

MODA

Progetti analizzati

- c |1| Rei Kawakubo
- c |2| Matsuda
- c |3| Yamamoto
- c |4| Junya Watanabe
- c |5| Af Vandevorst
- c |6| Kenzo
- c |7| Prada
- c |8| Gabriele Colangelo
- c |9| Issey Myake
- c |10| Shelly Fox
- c |11| Marras
- c |12| Marras
- c |13| Yamamoto
- c |14| Issey Myake
- c |15| Bossert-schorn
- c |16| Hartmann Nordenholz
- c |17| Sandra Backlund
- c |18| Caroline Lumia
- c |19| Margiela
- c |20| Margiela
- c |21| Margiela
- c |22| Sandrine Rombeaux
- c |23| Jurgi Petersoon
- c |24| Claudia Hill
- c |25| Sartoria Vico
- c |26| Marisol Rodriguez
- c |27| J. Meejin Yoon
- c |28| Rekhna Rana Shailaj
- c |29| Carla Fernandez
- c |30| Husseyn Chalayan
- c |31| Husseyn Chalayan

delle new wave giapponese.

I modelli che giungono dall'Oriente contengono un approccio all'idea del vestire bene completamente diverso da quello affermatosi per molto tempo in Occidente. Le forme celano il corpo, non cercano di sedurre attraverso colori e trame, hanno forme fluide e volumi sovradimensionati.

E' trascurabile dove si trovi l'orlo o l'altezza del punto vita. Le linee del corpo non vengono marcate ma avvolte, celate, nascoste.

TESSUTI SCURI E RUVIDI, FACEVANO PENSARE AD UN SUDARIO CONSUMATO.

Questo *nuovo look*² non era solo opera di Rei Kawakubo ma anche giovani stilisti londinesi, come Malcolm McLaren e Vivienne Westwood, che utilizzavano l'abbigliamento come espressione politica, venivano sviluppando contemporaneamente, uno stile post-punk, basato su riferimenti storici, se non addirittura atavistici.

Questo stile coincideva con la scena musicale new wave londinese e veniva adottato da molti musicisti. La scena musicale si frammentava secondo direzioni musicali differenti, l'economia britannica traballava e i giovani incominciavano a capire che non era necessario obbedire alle apparenze e nemmeno vi era il bisogno di crearne di nuove. Questo bisogno di evadere dalle regole, nasceva anche da un semplice stato di abbandono: con molto tempo a disposizione, quasi niente soldi in tasca, quello di creare il proprio look diventa un lavoro in se stesso.

Come afferma Harold Hodda nel libro *Mercanti di stile*³, l'abbigliamento stratificato e sfrangiato di Kawakubo rappresentò una elaborazione di questo fenomeno.

Proprio mentre Vogue affrontava le perplessità e le irritazioni dei lettori per la copertura editoriale offerta a Kawakubo, uno dei principali department stores di New York doveva tenere a bada i picchetti stradali che si erano formati in reazione alla recente installazione nel grande magazzino di un punto vendita della boutique londinese.

L'opposizione dei dimostranti si basava sull'interpretazione che essi davano del look da ragazzo di strada promossi all'interno del negozio, come stili elitari e condiscendenti. Più radicalmente si aveva la sensazione che questi manifestassero l'insensibilità e l'indifferenza del fornitore borghese per la condizione di quanti erano privi di cibo e casa. I direttori amministrativi e i buyers dei grandi magazzini avevano guardato a questo stile semplicemente come uno stile, come una forma priva di contenuto, e non avevano tenuto conto delle intenzioni, dense di significato sociale, degli stilisti.

Questa fu una svista imperdonabile, dato che il poor look in quanto stile, è capace di liberare significati più diversi, ma una volta indossato dai compratori

borghesi si spoglia di tutto il suo significato originario, banalizzando la povertà. Questo stravolgimento di significato è dato dal fatto che esiste un livello ulteriore di distanza tra il giornalista, redattore, consumatore inglese o americano e la proposta di poor look di Kawakubo.

Anche il poor look creato da Westwood, così profondamente legato a considerazioni d'ordine sociopolitico, una volta portato fuori dal suo contesto primario si spoglia necessariamente del suo significato originario.

In *Kawakubo*⁴ vi è semplicemente una citazione di forme, il contenuto politico si perde soppiantato da un significato inevitabilmente giapponese.

Le forme di Kawakubo sembravano riflettere l'esoterica filosofia estetica dello zen e del Wabi Sabi.

Nel Giappone del XV e del XVI secolo, il cha-no-yu, il rituale del tè, divenne il punto focale di una codificata tradizione estetica basata sui principi di buddismo zen.

Nata come reazione ai soffocanti protocolli e cerimoniali della vita di corte, e agli intrighi e alle lotte intestine di un governo civile instabile, la cerimonia del tè rappresentò il tentativo di ritirarsi in un ambiente che favorisse la meditazione e la contemplazione.

Il termine Sabi assumeva il concetto di povero e semplice e applicato gradualmente in modo più esteso, acquistò anche il senso di attivo apprezzamento della povertà e di qualunque cosa la vita ci porti, di un autosufficiente stoicismo. Il Sabi è l'apprezzamento che evocano la vecchiaia, lo stato di essiccazione e di torpore, raffreddamento, oscurità: un'estetica di rifiuto dell'esteriorità e di perfezionamento interiore.

Il Wabi dà invece origine ad immagini di transitorietà, decadenza, all'idea di rusticità e ad esorta ad aprire le porte dei sensi all'esperienza dell'attimo fuggente.

Con il concetto di Wabi si assapora la mutabilità del mondo.

Il Wabi Sabi è minimalista, sottotono. L'incidente fortuito diventa pregio, e ci ricorda la natura effimera del mondo.

I pullover "merletto" di Rei Kawakubo si caricano di nuovo significato: l'imperfetto e l'unico vengono creati all'interno dei suoi capi.

MENTRE LE MACCHINE CHE PRODUCONO TESSUTI FORNISCONO AL MERCATO TEXTURE SEMPRE PIÙ PERFETTE ED UNIFORMI, LA STILISTA RICERCA UNO STILE DIFFERENTE.

Supponendo che la tessitura a mano sarebbe il miglior modo per ottenere imperfezioni all'interno del processo di produzione e che però i capi si debbano adattare a regole e velocità di mercato, Kawakubo programma le macchine per sbagliare, per creare buchi, in modo che questa non funzioni esattamente come dovrebbe e che crei delle irregolarità nel tessuto.

Le irregolarità e imperfezioni del pullover, il suo diretto riferimento alla povertà, sono manifestazioni significative del concetto di Wabi Sabi.

2. Cfr. Caratozzolo, V., Colaiacomo, P., *Mercanti di stile: le culture della moda dagli anni '20 a oggi*, Editori Riuniti, Roma, 2002

3. Cfr. *Ibidem*

4. Cfr. Wilcox, C., *Radical fashion*, V&A Publications, London, 2001

Anche la progettazione delle sue boutique rappresenta in modo esemplare la natura concettuale di questo stile ed estetica.

I suoi negozi hanno superfici planari di vetro e pietra, sono vuoti, spogli salvo per un tavolo in legno e alcune superfici di pietra nuda sui quali viene esposta la merce. La freddezza dei materiali il vuoto asimmetrico esemplificano il gelo e la stimolante solitudine cui aspirava l'estetica zen. La merce, la commessa e il telefono sono nascosti dietro a pannelli diafani: è un negozio non negozio.

ASSENZA E QUIETE SONO LE SENSAZIONI PRESENTI.

Il suo modello più prossimo è il giardino zen di Ryoanji, dove le quindici pietre disposte sul terreno non possono mai essere viste tutte insieme; quel giardino manifesta il carattere inaffidabile della realtà così come noi la percepiamo.

Se per lo sguardo occidentale la moda di Kawakubo, prefigura un mondo che nessuno si augura di vedere, e che però veste la donna benestante non fiera di esserlo, per Kawakubo stessa invece la sua donna è quella che si guadagna la vita, è la bag lady newyorkese, è lei quella che meglio rappresenta la solitudine, la povertà e l'auto sufficienza del Wabi Sabi, che comunica la transitorietà e il decadimento.

Anche negli anni Novanta vi è un ritorno ad un'estetica della povertà, ad una mistica della rovina e del decadimento, a una tendenza all'analisi della forma colta non nella sua fase di integrità, bensì di degrado.

Le difficoltà che incontriamo nello studiare questo tipo di moda nascono dal pregiudizio occidentale riguardo al processo creativo, ossia all'assunto secondo il quale le idee originano dalla purezza.

Più di un secolo fa, verso la fine del 1800 si guardava al decadimento fisico come ad un ideale estetico. In un modo diverso, nel 1990 si guarda ad esempi di decomposizione e di decadimento come a possibili fonti di creatività.

La recessione mondiale degli anni '90 ha esercitato un impatto culturale profondo che si è visualizzato anche sulla moda. La ricca ostentazione consumistica degli americani affluenti appare già superata e la tendenza della moda americana diventa quella di giocare sui toni sommessi e promuovere uno stile di ispirazione democratico.

In condizioni di ristrettezza economica, si ha un modo diverso di considerare la povertà e i simboli della povertà. Nel 1991 sia Comme des Garçons che Christian Francis Roth hanno dato una raffigurazione elaborata ed elegante della decadenza vestimentaria, applicando alla povertà le più delicate e deliberate forme di perizia sartoriale.

In questi esempi sono all'opera due forze: la decostruzione come paradigma intellettuale e la mobilità o flessibilità economica come dimensione oggettiva, indiscutibile. Il modello intellettuale della decostruzione sottolinea con insistenza il fatto che noi assorbiamo l'esistente come un insieme in sé coeso, e tuttavia distinguiamo le sue componenti come parti tra loro contrapposte. Tuttavia, persino un così duro regime mentale ha la propria romantica controparte visiva, nel fascino delle rovine, nella lunga tradizione secondo la quale si gode degli avanzi, dei resti, per la loro capacità di evocare ciò che un tempo è esistito.



Kawakubo, *Poulover merletto*, 1982



AF VANDEVORST

Nel 1991 e 1992 Rei Kawakubo propone il suo nuovo poor look con una ricca galleria di decostruzione, romantico decadimento e analitica messa a nudo della struttura.

Orli sfrangiati, pezzi mancanti e materiali mal assortiti suonano come una bestemmia secondo la concezione borghese del valore, esattamente come fu l'adozione da parte di Chanel del jersey e del piccolo abito nero d'estrazione working-class.

Il fatto che il poor look di Kawakubo degli anni '80 ci appaia oggi naturale significa non soltanto che quell'irriverenza di tono dell'avanguardismo è dissipata, ma anche che, noi abbiamo adattato una buona parte di quanto un tempo era avanguardia ai nostri stili convenzionali. L'abbigliamento di Kawakubo resta oggi non meno risolutamente filosofico e riflessivo di come lo si sentiva negli anni '80, ma quella contemplazione è ora un pensiero che spinge verso l'azione.

Questo stile viene traslato anche nella moda maschile anni Novanta dove le toppe e i brandelli fuori proporzione e male assortiti di **Yukio Kobayashi (c|2)** per la collezione uomo di *Matsuda*⁵ autunno inverno 1992-93), trasmettono il senso di un nostalgico desiderare.

Kobayashi ci guida verso l'estetica dell'uomo dandy trasandato solo in apparenza.

Anche Paul Smith, Andrew Fezza e **Yamamoto (c|3)** nella stessa stagione, usano toppe e l'effetto *patchwork*⁶ nell'abbigliamento maschile, con giacche consunte, canottiere e maglioni sporcati.

Allo stesso modo lo stilista giapponese **Junya Watanabe (c|4)** segue questa filosofia.

Dal 1984 lavora per *Comme des Garçons*⁷ ma sarà solo nel 1994 che partorirà la sua prima linea.

Cresciuto sotto l'ala protettrice di Kawakubo ha potuto imparare da lei molte tecniche, costruendo però una sua personale estetica forte.

Come tutti gli artisti giapponesi, il primo stadio di progettazione è quello di partire dal tessuto. Il tessuto è colui che decide e modifica la forma dell'abito.

Distinguendosi per le sue caratteristiche di stilista innovativo, oltre alla passione per il tessuto, unisce anche la decostruzione nelle forme.

Molte sue collezioni ibridano antico e moderno, materiali tradizionali a innovativi, quello che però a noi interessa sottolineare è anche questo stilista abbraccia l'estetica dell'imperfezione, dell'errore e del look povero.

Irregolarità, imperfezione e non finito fanno parte dell'estetica giapponese: sono segni della vita.

Questi concetti sono ben visibili nella collezione a/w 2002/2003 dove il look sfrangiato, polveroso, cupo e bucato ricorda molto l'estetica del wabi sabi. Abiti

5. Cfr. *Mercanti di stile: le culture della moda dagli anni '20 a oggi*, Editori Riuniti, Roma, 2002

6. Cfr. *Ibidem*

7. Cfr. Mitchell, L., *The cutting edge. Fashion from Japan*, Powerhouse publishing, Sydney, 2005



anni Trenta che scivolano sul corpo, lo coprono e lo scoprono con tagli, buchi e stropicciature.

Questo approccio si può ritrovare in molte collezioni più recenti, quelle del 2005/06 dove lo stile militare e del punk vengono rielaborati, unendo e sovrapponendo tessuti inconsueti e creando forme e volumi decostruiti.

Lo stile povero se analizzato secondo i concetti di crescita-invecchiamento, si presenta sicuramente statico.

Uno stile che presenta i segni dell'usura, delle macchie, dei buchi, che sottolinea l'invecchiamento dell'abito, la sua povertà, la sua naturalità. Toglie pezzi, scava solchi e segni, ma allo stesso tempo decostruisce per ricostruire, aggiunge pezzi, toppe, elabora patchwork. Si presenta come un ibrido tra povertà del materiale e stratificazione dei volumi.

È possibile verificare come questo bisogno di mostrare l'abito invecchiato (sia nella materia che nelle forme o i volumi) sia un fenomeno che continua ad essere utilizzato anche nelle collezioni odierne.

Se l'abito è la nostra seconda pelle, perché non dovrebbe mostrare i segni del tempo?

Così come la nostra pelle è esposta organicamente all'invecchiamento e ai segni del tempo che la scrivono (rughe, cicatrici, ingrassamenti, dimagrimenti, rilassamenti) allo stesso modo l'abito, nato come superficie inorganica, si tramuta in organico.

MOSTRA I DIFETTI, GLI ERRORI, GLI SBAGLI E LE SVISTE DELLA VITA QUOTIDIANA.

5.1.2. Rough look – tendenze contemporanee

Il look polveroso, macchiato, rovinato, stropicciato, invecchiato è ormai da tempo presente in passerella.

In questa sezione vorremmo mettere in luce solo alcuni esempi che abbracciano questa estetica e mostrare come le sperimentazioni nell'ambito dell'invecchiamento del materiale siano le più svariate.

Af Vandevorst (c|5) nell'a/w 2010/2011⁸ porta in passerella abiti neri sporcati di gesso.

Abiti che assomigliano a lavagne fluide dove lo stilista lascia messaggi e tracce di bianco.

Gli sbiadimenti e sbiancamenti, sfumature e sfuocature sono presenti anche nelle collezioni di **Kenzo (c|6)** s/s 2010⁹ e Burberry s/s 2009.¹⁰

La donna di Kenzo è sofisticata ed elegante, richiama un look naturale anni 70, con jeans sbiaditi e macchiati ma allo stesso tempo impreziositi da ricchi det-

8. Collezioni donna prêt-à-porter, Logos, A/W 2010/2011 n. 137

9. Collezioni donna prêt-à-porter, Logos, S/S 2010 n. 135

10. Collezioni donna prêt-à-porter, Logos, S/S 2009 n. 131



oracious Women



oracious Women, Hooded



rid



● c71

Relief

tagli. Burberry porta invece in passerella trench sfumati. Effetto dalla colorazione non calcolabile con precisione che rende il capo unico in primis e che riporta l'indossatore ad un'estetica dell'usato.

Tessuti spiegazzati per Hauder Ackerman s/s 2010¹¹, eterei ed imperfetti per Sophia Kokosalaki s/s 2010 e stropicciati e sovrapposti per Prada (c|7|) s/s 2009 e Krasilnikova a/w 2010/2011¹².

Tessuti screpolati, bucati e non finiti sono visibili nelle ultime collezioni di Yamamoto e di Gabriele Colangelo (c|8|) a/w 2011/2012¹³.

Un'estetica che ci riporta a quella dell'errore calcolato, dell'imperfetto che tende al non finito. Che mette in luce il processo e il senso di indeterminato.

Un invecchiamento prevalentemente statico e a tratti dinamico che è cresciuto attraverso stratificazioni ora immobili.

5.1.3. Cicatrici artistiche [invecchiamento statico]

Parlando sempre di invecchiamento e di trattamenti sul tessuto, vi sono due esempi molto forti e significativi che si rivelano essere più pratiche artistiche per la moda rispetto a effettive collezioni vendibili.

Entrambe svelano il processo, l'aggressività e la forza di un fattore esterno sulla materia: il fuoco.

Il suo fattore di imprevedibilità e di distruzione del tessuto.

Issey Myake (c|9|), stilista giapponese, da sempre attento alle proprietà e caratteristiche del materiale, al fattore di innovazione tecnologica ma anche nella ricerca di nuove pratiche di utilizzo del tessuto, nel 1999 crea un progetto in collaborazione con l'artista giapponese Cai Guo-Quiang, chiamato Dragon: *Explosion on Issey Miyake Pleats Please*¹⁴.

Nel suo lavoro l'artista Cai Guo-Quiang esplora le proprietà della polvere da sparo sulle sue tele ma anche in installazioni temporanee o manifestazioni artistiche.

Per vent'anni l'artista cinese ha prodotto opere di grande scala, disegni su carta creati attraverso l'uso della polvere da sparo, e il potere del fuoco, creando molto spesso performance davanti ad un largo pubblico.

Artisti come Burri e Yves Klein e Kunellis, avevano già scoperto la potenza del fuoco come pratica artistica da diversi anni, ma mai nessuno ancora aveva pensato di utilizzare la polvere da sparo come medium espressivo.

La proprietà di un materiale come la polvere da sparo per la costruzione di opere è del tutto innovativo. Le sue caratteristiche intrinseche di imprevedibilità si

traslano sulla tela che assumerà colorazioni, bruciature, buchi e segni imperfetti e imprevedibili.

Nel 1999 all'inaugurazione della mostra parigina *Issey Myake Making Things*, l'artista presentò la performance *Dragon: Explosion on Issey Myake Pleats Please*. Abiti plissettati di varie tipologie erano sparsi sul pavimento a formare un drago, che per i cinesi è simbolo di vita.

Sugli indumenti veniva versata una striscia di polvere da sparo alla quale poi si dava fuoco. Gli abiti bruciati e strinati venivano poi esposti in mostra.

Una performance unica e irripetibile che dona al capo il fascino dell'unicità dell'opera d'arte.

Alcuni segni sulla stoffa venivano poi fotografati e stampati su nuovi modelli della serie *Pleats Please*.

Allo stesso modo la designer **Shelly Fox (c|10|)** affascinata dal potere del fuoco, crea le texture dei suoi abiti utilizzando la *fiamma ossidrica*¹⁵.

Da sempre ispirata dalla tradizione artigianale, nelle sue collezioni sperimenta nuove forme attraverso l'originalità dei tagli dei suoi abiti. Il focus centrale del suo lavoro è quello di non concepire abiti per la produzione di massa, da lei considerata il maggior fattore per l'annullamento dell'individualità ed espressività. Ecco perché manipola tessuti, modifica forme per la creazione di abiti artigianali, artistici ed evocativi.

Gli abiti della collezione Collection 1 del 1996 e Collection 6 del 1999 sono ingialliti dal fuoco, e ricchi di bruciature che colorano il tessuto bianco rendendolo vivo.

Le bruciature si stagliano sul tessuto, creando buchi, tagli e lacerazioni che movimentano il tessuto e svelano il corpo.



11. Collezioni Trends, Logos, S/S 2009, n. 84

12. Collezioni Trends, Logos, A/W 2010/2011, n. 90

13. Zoom on fashion trend, A/W 2011/2012 n. 46

14. Cfr. Mitchell, L., *The cutting edge. Fashion from Japan*, Powerhouse publishing, Sydney, 2005

15. Cfr. Quinn, B., *Textile design at the cutting edge*, Lauren King Publishing, London, 2009

5.2. Reinterpretare il passato

5.2.1. Riuso, revival, vintage [crescita ed invecchiamento statico]

Ricorrere ad un gesto come quello del rattoppare coinvolge certamente motivazioni di ordine economico; ma quando tale gesto entra nel costume comune, perdendo le sue ragioni d'uso e diventando scelta o piega del gusto, ecco che il rattoppo si trasforma nel segno "povero".

"Il cucire insieme pezzi di stoffa per ricavarne una pezza unica costituisce quella pratica comunemente nota con il nome di patchwork. Alla lettera il termine indica proprio il lavoro di rattoppo di brandelli o avanzi che si fa comunemente risalire alla consuetudine dei coloni americani di assemblare insieme i ritagli di vecchi abiti o coperte per confezionarne di nuovi."¹⁶

Il patchwork ha imperversato come moda negli anni Sessanta e primi Settanta, in principio su iniziativa di quei nuovi pionieri delle idee che furono i giovani della contestazione sia in Europa che in America, poi di riflesso nell'ambito del sistema moda più istituzionale. Nei primi anni del secondo millennio, la cultura del rattoppo e del patchwork ritorna soprattutto per effetto di quelle culture del consumo critico e della "decrescita felice" che rifiutano il marchio e perorano una pratica del riciclaggio dei materiali, inclusi stoffe, vecchi abiti e ritagli. Il lavoro rimanda ad un'idea di economia familiare dove l'inserimento di toppe e rammendi è all'ordine del giorno.

Da questo tipo di approccio nasce l'idea del riuso. La frugalità economica non coincide con la povertà dei segni; anzi, l'indigenza promuove spesso l'ingegno e moltiplica gli aspetti che i nostri corpi rivestiti possono assumere. Il riuso di oggetti e materiali li ricarica di significato inserendoli nel presente contemporaneo.

Il tempo vive nella moda attraverso citazioni perenni. A volte siamo in grado di riconoscerle, a volte invece ce ne sfugge l'origine, eppure anche in questi casi il passato ci si presenta come qualcosa di familiare, che ci rassicura o, viceversa, ci sconvolge perché viene proposto in accostamenti imprevedibili.

Vestire usato, riciclare abiti e stili delle generazioni precedenti, ascoltare musiche dei decenni passati remixate a nuove tracce sonore, rielaborare linee e forme, rivivere vecchi miti d'oggi attraverso la loro riproposizione nel consumo e nell'immaginario: tutte queste pratiche costituiscono quanto chiamiamo vintage, riuso e revival.

Strategie che hanno spesso caratterizzato i cicli della moda, ma che si manifestano oggi nella decontestualizzazione frammentata, sincopata quasi come una musica jazz, di segni del passato che vengono citati e fatti così rivivere nel

presente. In questo movimento all'indietro del tempo c'è una sorta di principio politico che riguarda i soggetti sociali più che le leggi vestimentarie e stilistiche. Guardare al passato sentendolo con tutti i sensi, facendolo entrare nella sfera del gusto, è infatti sempre meno un fatto di moda nel senso più istituzionale del termine, e sempre più un fatto di condivisione ampia, non solo esteriore, di una esperienza pubblica e soggettiva.

"La parola vintage, significa alla lettera vendemmia, annata, nel senso in cui si dice un vino d'annata."¹⁷

Nell'ambito di alcuni sistemi semiotici ed estetici della vita quotidiana il vintage è una forma di citazione perché l'usato ci mette in contatto con un altro corpo, un altro tempo.

Oggi più che mai la copia non è copia senza fine, non è più vero che tutto sia copia, anzi: il vintage segna il ritorno all'aura della copia attraverso la riproducibilità tecnologica dell'opera "originale".

L'opera è anche il lavoro, inteso come lavoro segnico, lavoro visuale e dell'immaginario.

Nell'ambito della moda il vintage è praticato oggi soprattutto in virtù di uno stile comunicativo che esalta la sensualità del mettersi nei panni usurati o in abiti che vivono e fanno rivivere storie tanto più nascoste quanto più sono appartenute ad altri.

L'usato è stato indossato in ogni tempo.

5.2.2. Sovrapposizione di memorie [crescita statica]

La moda, si dice, è superficiale e distratta, futile e smemorata, cinica e irresponsabile. Dedita all'apparenza e incurante della sostanza; impermeabile alla storia da cui saccheggia sistematicamente i depositi, è sensibile solo al tempo ciclico delle oscillazioni di gusto, o a quello breve e concluso che separa un collezione dall'altra. Anche per chi la conosca poco la ricerca di **Antonio Marras (c[11])** appare in contrasto con queste definizioni stereotipate: non c'è da stupirsi se i resoconti del suo lavoro ne dichiarino la peculiarità nel contesto della moda italiana, sottolineando ripetutamente il suo rappresentare un'eccezione.

Dietro al suo lavoro si intuisce la presenza di un nucleo di riflessione, di vari e sedimentati interessi culturali, di un processo creativo articolato nel tempo e guidato da implicite ma chiare motivazioni etiche.

Sceglie di vivere e lavorare al di fuori dei grandi centri, senza una forte struttura economica, senza massicci investimenti pubblicitari, non sottopone mai il suo stile a tentazioni commerciali.

16. Cfr. Caratozzolo, V. C., Calaiacomo, P., *Cartamodello*, Antologia di scrittori e scritture sulla moda, Luca Sossella Editore, Roma, 2000

17. Cfr. Linfante, V., *Refashioning: dal collezionismo al vintage*, Maggioli Editore, Milano, 2008



*"Nelle cronache e nelle recensioni la fisionomia del "caso Marras" è accoppiata al sostantivo di "stilista" ma anche di "intellettuale", "regista", "romanziera", "poeta" e "filosofo", un personaggio ibrido che affascina proprio perché disorienta."*¹⁸

Il suo atteggiamento è quello di un artista che utilizza senza problemi tutti i materiali utili a dare corpo alla propria visione, e non esclude a priori nessuna mossa.

Conosciuto ormai per il suo gusto narrativo all'interno delle sue collezioni e sfilate, fin da subito si dirige verso il mondo dell'alta moda dove è più libero di sperimentare e di lasciare spazio a qualsiasi tipo di idea.

La maggiore libertà progettuale consentita in un campo non sottomesso alla tirannia della produzione in serie gli permette di dare sfogo a una raffinata sensibilità dei materiali, a un senso voluttuoso del colore, della texture e del peso dei tessuti, che aprirà la strada alle più svariate sperimentazioni.

Il tema della Sardegna, luogo d'origine, reale e mitico sarà sempre presente all'interno delle sue collezioni, palesemente citato o vagamente nascosto.

Un ruolo determinante per la creazione dell'estetica di Marras è l'incontro con Maria Lai, un'artista sarda che ricama mappe su libri, cartografie dell'immaginario da cui pendono grovigli di filo.

Marras collabora con l'artista e le dedica la prima sfilata di alta moda dove sugli abiti restano tracce di fili neri, trattenuti qua e là da punti di macchina da cucire, diventano segni pittorici e descrivono impalpabili arabeschi sul tessuto bianco. Le cuciture libere e i fili aggrovigliati danno il via ad un'estetica dell'incompiutezza, dell'irregolarità, del fatto a mano, che lo stilista non abbandonerà più.

LE ASIMMETRIE, GLI ORLI NON FINITI O FINITI A METÀ, LE CUCITURE EVIDENTI O VOLUTAMENTE GROSSOLANE, I FILI CHE PENDONO, GLI ACCOSTAMENTI ERRATI DI TESSUTI DALLA PESANTEZZA DIVERSA, LE BRUCIATURE, I RAMMENDI, LE TASCHE STACCATE DALLA CAMICIA, DI CUI SI INTRADEVE ANCORA IL CONTORNO, LE STAMPE A STENCIL CHE SPESSO NON HANNO BORDI NETTI.

L'estetica di Antonio Marras sembra sottintendere una bassa definizione dell'abito, una confezione secondo leggi che sono diverse da quelle formali del tutto perfetto e preciso.

Durante una delle sue prime collezioni **Fogu, Fogu (c11)** nella primavera estate del 1998, il designer mandava in passerella abiti tenebrosi ispirati ai minatori sardi, dove nel finale una modella avvolta in teli candidi si passava addosso un piumino da cipria tuffato nella polvere di carbone, lasciando una traccia nera sull'abito e sul corpo. Un gesto da body art che introduceva anche una nota di sporco al défilé, a negare la preziosità di tessuti rari sottoposti a tagli, ferite, su-

ture, obbligando lo spettatore a confrontarsi con nuovi codici e nuove regole. Gli abiti della collezione, in una gamma di colori austera e ferrigna, dai tessuti strappati, rammendati, bruciati e sporchi di fumo sottolineano la precarietà dell'abito e della sua struttura.

Da quella collezione in poi, una voluta instabilità e *inesattezza*¹⁹ sono tra le tante chiavi di lettura del lavoro di Marras, che permette di elaborare una visione schierata dalla parte della decostruzione, della rimessa in gioco di tutto quello che viene considerato difettoso.

Nel suo fare appello ad un mondo arcaico popolato di dee madri, matriarche, può sembrare che Marras sottoscriva nelle sue collezioni l'idea di una femminilità originaria e sacrale, fondata sull'identificazione donna-terra, donna-natura. Le sue modelle sono creature emerse dal sottosuolo, coperte di fumo e fuliggine, ninfe e driadi dalle cui testa spuntano corna animali o rami d'albero.

La bassa definizione da un lato descrive una carica evocativa di emozioni che la logica del ben fatto non concederebbe e dall'altro tende a liberare il vestire da una serie di precetti formalizzati dalla consuetudine e da una non veritiera prescrizione di ordine come simmetria, solennità, finezza.

Ecco così sfilare nelle sue passerelle ragazze e ragazzi sconosciuti o amici che lo hanno accompagnato nel corso degli anni e che portano su di sé i segni del tempo che passa.

Dunque esibiscono le loro imperfezioni: semplici e naturali conseguenze dello scorrere degli anni.

Con Marras l'analogia corre sui binari del vintage, del recupero, della memoria. Taglia, divide, ricuce, sovrappone per offrire ad un oggetto così carico di memoria la possibilità di vivere una seconda vita, completamente trasformato dagli interventi manuali.

La sua metodologia di lavoro implica l'uso del tessuto come materia viva, destinata ad avvolgere il corpo senza costringerlo in nessun tipo di sagoma pre-stabilita, che viene anzi determinata dal portamento, dal modo di camminare, perfino dagli atteggiamenti di chi abita l'abito.

L'immagine che Antonio Marras comunica all'esterno possiede decise connotazioni di stabilità e permanenza. Marras mostra volentieri come simbolo del suo lavoro una valigetta consunta, piena di matasse di filo da ricamo aggrovigliate e di vecchie carte. La manualità del ricamo, la precarietà del viaggio, la malinconia del distacco, inseparabile da quel tanto di eccitazione e di aspettativa legato ad un nuovo inizio, l'aura di un passato da rivivere attraverso gli oggetti che ne sono stati testimoni rappresentano elementi ricorrenti nella sua ricerca. Affascinato dalle ricerche sul tempo di Kiefer, Beuys e Boltanski considera il viaggio come uno spostamento nel tempo, oltre che nello spazio, che risulta inseparabile da un fardello di memorie.

Oggi oggetto, ogni frammento di stoffa ai suoi occhi è unico, rappresenta una concrezione di tempo irripetibile; è amato per le sue qualità fisiche, consistenza,

18. Altea, G., *Antonio Marras: il racconto della forma*, Ilisso, Nuoro, 2003 p.33

19. Cfr. Mancinelli, A., *Antonio Marras*, Fondazione Pitti Discovery, Venezia, 2009

peso, colore, e per i segni che gli anni hanno lasciato, macchie, pieghe, tracce dell'usura, strappi e rammendi.

*"Questi momenti intimi di un passato irrevocabilmente perduto circolano tra noi, come genealogie e favole di un cantastorie errante. Fotografie, abiti, oggetti strappati al loro luogo originario, rituali del discorso e del costume: molto ripro-dotti, ingranditi, tematizzati, ricamati e passati di mano in mano."*²⁰

Marras afferma:

*"Sono molto attratto da ciò che sopravvive il passaggio del tempo, ciò che resiste fino ad oggi e trascende il tempo"*²¹

Al pari della fotografia è una presenza che dichiara un'assenza (ciò che è stato davanti all'obiettivo ora non vi è più). La fotografia ha da sempre il desiderio di bloccare il tempo e allo stesso modo l'abito acquista la capacità di raccontare storie individuali e collettive.

UN ABITO USATO, UN VECCHIO PEZZO DI TESSUTO È UNA TRACCIA.

Lavorando sul deperibile per eccellenza, quel che dura lo spazio di una stagione, sogna il riscatto della deperibilità. Con l'uso di indumenti vintage e di vecchi scarti e rimasugli di tessuto, con la riproposizione di modelli identici a distanza di anni, vorrebbe opporsi alla regola della rapida obsolescenza delle creazioni di moda. I suoi abiti tendono a conservare a lungo il loro potere di attrazione, non subiscono l'immediata usura visiva che invece tocca a prodotti più direttamente condizionati dagli imperativi del mercato. Ma in ultima istanza si tratta di una aspirazione destinata allo scacco, perché la moda, come l'arte, non può sottrarsi al ciclo della merce. Preso tra la durata effimera cui è condannato dal ritmo vorticoso del consumo e il desiderio di sopravvivenza, è naturale che il lavoro di Marras trovi nella nostalgia la dimensione più propria.

Ecco come la nostalgia della sua terra e della sua storia si visualizzi nella collezione d'Alta moda *Andare Restando del a/w 2000-2001* dove attraverso un intero guardaroba da uomo che gli era stato donato da un vecchio zio migrato in Argentina, costruisce la sua collezione. Ritagli, scarti, inserti dipinti, orli di lustrini, bordure e fasce colorate interrompono la severità di capotti di lana ruvida e rielaborano l'abito vintage.

Se la centralità della memoria è rispecchiata dall'uso di abiti vintage come materiale di base, la rimodellazione a volte radicale dei singoli capi, rivoltati, smontati e rimontati pezzo dopo pezzo secondo nuove regole, è metafora della radicale rimodellazione delle esistenze, del cambiamento di prospettiva cui obbliga lo spostamento: un vivere nei vestiti i contrasti di chi è stato qualcosa e oggi è altro.

20. Altea, G., *Antoino Marras: il racconto della forma*, Ilisso, Nuoro, 2003, p.43

21. *Ibidem*

La lacerazione del tessuto protettivo della comunità è per Marras compensata dall'atto simbolico del cucito: cucire e ricucire lo strappo delle proprie radici, creare unendo ritagli e toppe, ricavando senso da frammenti slegati, senza che questi perdano la loro qualità di frammenti né la traccia della loro provenienza. La sua estetica è agli antipodi del minimalismo, punta sulla sovrabbondanza di particolari, di ornati, di invenzioni concepite da un'immaginazione barocca, che rende sfarzosi i materiali più poveri e smaterializza i più sontuosi per virtù di incroci, manipolazioni e innesti.

Marras procede per sovrapposizioni, strato su strato (una toppa sopra la maglia, un riquadro matelassé sopra la toppa, un orlo di nastro sul riquadro, una cucitura a zig zag sul nastro) aggiunta dopo aggiunta (bordure ricamate, fodere dipinte, inserti di tessuto con disegni a contrasto) in una eccitazione visiva e tattile che cresce su se stessa.

Una identica ma inversa struggente identità di recuperare il passato lo accomuna a Yamamoto e al suo desiderio di disegnare il tempo.

Di Yamamoto e Comme des Garçons condivide l'amore per l'irregolarità e l'imperfezione, per il movimento di linee rigonfie ed abbondanti, che non lasciano la figura ma la immergono nell'ampiezza del tessuto, per le scarpe basse contro i tacchi a spillo, per abiti e stoffe che abbiano l'aria vissuta e un tocco di apparente trasandatezza.

Decostruisce e mischia i generi, ribalta la logica interno-esterno, porta le cimmose in vista, le tasche al contrario, riservando alle parti non visibili una cura spesso maggiore che alle altre.

E' UN LAVORO DI ANALISI, SCOMPOSIZIONE E RIASSEMBLAGGIO.

Sezioni di vecchie camicie vengono rimosse e sostituite con un altro tessuto dall'aspetto povero e casuale che nasconde procedimenti lunghi e minuziosi, un secondo paio di maniche rimboccate viene aggiunto al primo, il colletto si sdoppia, o il taschino è strappato lasciando il segno del suo contorno impunturato.

L'ornamento questo con Marras diventa un atto comunicativo e si staglia come elemento di trasmissione dei valori condivisi collettivamente. Ornamenti particolari come incrostazioni di cristalli di sale, instabili e fragili vengono evidenziati dallo sfondo di abiti neri nella collezione **In mezzo scorre il sale (c12|)** nell'*autunno inverno 98/99*.

Nella linea Laboratorio vengono condotte le sperimentazioni più azzardate sui materiali: stoffe bruciate, macchiate, stropicciate, tinte nel tè, sottoposte ai lavaggi ed ad altissime temperature per ottenere l'infeltrimento. Tutti questi processi doneranno alla stoffa inaspettati effetti di colore e texture.

E' una certa logica formale, propria dell'arte popolare che è presente in Marras e che è incline all'irregolarità, all'asimmetria, favorevole ad una imperfetta diversità contro l'uniformità e l'omologazione.

L'ELEMENTO NATURALE, LE CONSIDERAZIONI SUL TEMPO CHE SFUGGE, IL VALORE INSITO NEI MATERIALI, LA NARRAZIONE DI UNA STORIA DELL'ABITO VENGONO TRASLATI ALL'INTERNO DELLE SFILATE E DEI LORO INVITI.

Nella collezione uomo a/w 2004/2005 l'invito è una sezione di un tronco d'albero mentre nella collezione uomo a/w 2002/2003 l'invito è formato da un fazzoletto di cotone su cui era stata impressa, con una vecchia macchina da scrivere la poesia di Costantino Nivola Anche io come te non ero nato per vedere il mare. Chiuso e spiegazzato come fosse stato tenuto in mano per molto, troppo tempo, all'interno nascondeva una manciata di terra.

La tradizione artigianale è dunque essenzialmente memoria di usanze e trasmissione di significati pratici e insieme spirituali, significati nei quali mito e storia, tempo ed eternità si intrecciano in modi che sempre più sfuggono all'attenzione e alla sensibilità attenuate dall'umanità postmoderna.

L'attaccamento agli oggetti, la storia che questi raccontano per Marras diventa un fattore maniacale, che trasla nella progettazione dei suoi abiti ma che mantiene anche come filosofia di vita.

Marras procede per aggiunte successive – una toppa sopra ad un pullover, un frammento di tessuto sulla toppa, una bordura in contrasto cucita da un evidente passaggio sotto la macchina da cucire – così come procede per accumulo nel circondarsi di cose, dichiarando:

*"non mi piace separarmi da niente che ho usato e ora non mi serve più, perché comunque c'è dentro un pezzo di me."*²²

Oltre agli omaggi al passato viene accentuata un'imprevista sintonia di intrecci e racconti basata sugli effetti del caso, come il grafismo veloce di un pennello da pittura giapponese su una camicia bianca, i ripetuti bagni nel tè che possono dare variabili gradazioni di sfumature, le sperimentazioni di lavaggi dei capi già tagliati e cuciti; ma allo stesso tempo queste caratteristiche imprevedibili vengono abbinate ad una progettazione a lungo pensata e calcolata.

*"...e sto anche pitturando una camicia bianca tutta ingiallita e forse per questo mi piace di più."*²³

L'uso di stratificazioni, sovrapposizioni di tessuti rende i capi di Marras dei progetti in crescita, progetti che nascono da altri tessuti, scelti, ritoccati, rammenati e poi cuciti insieme per la creazione di un'estetica che racchiuda in sé il passato, parli di invecchiamento e del tempo trascorso, racconti dell'identità del luogo di origine, di una storia e di un processo.

Un tessuto che diventa pregno di significato grazie al trascorrere del tempo e che viene bloccato e inserito all'interno di un abito che assume un significato altro.

22. Mancinelli, A., Antonio Marras, Fondazione Pitti Discovery, Venezia, 2009, p.80

23. Mancinelli, A., Antonio Marras, Fondazione Pitti Discovery, Venezia, 2009, p.102





Issey Miyake, *Pleats Please*, 1993

c|14| ●

5.2.3. Stratificazione di materie [crescita statica]

Volumi stratificati, jersey arricciati e sovrapposti, incastrati annodati uno sull'altro, generano volumi in crescita. Una crescita decisa dal designer, una crescita statica, bloccata e studiata con attenzione.

Molti designer giapponesi utilizzano questo metodo nel trattare le forme, come **Yamamoto (c|13|)** nella sua collezione *a/w 1992/93*²⁴ dove jersey dai toni terrosi coprivano completamente il corpo delle modelle, o come **Issey Miyake (c|14|)** nella collezione *Pleats Please*²⁵ dove quattro strati di seta plissettata creano un abito multicolore.

Più recentemente anche il nuovo brand **Boessert-schorn Berlin (c|15|)** utilizza le stratificazioni materiche per la filosofia del *brand*²⁶.

Hartmann Nordenholz (c|16|), brand composto da designer austriaci e tedeschi, crea quadrati in seta sovrapponibili, jersey dai tagli contorti e che offuscano le linee del corpo, arricciature e *drappeggi materici*²⁷.

Sandra Backlund (c|17|) e **Caroline Lumia (c|18|)** invece, esagerano le forme e ne creano di nuove attraverso l'utilizzo della *maglieria*²⁸. Filati grossi e spessi, irregolari e volutamente esagerati, che *oltrepassano il corpo*²⁹.

Si stagliano uno sull'altro, innalzando la forma dell'abito mostrando una superficie bloccata ma che mostra la crescita precedente al pari delle stratificazioni cristalline.

24. Cfr. Mitchell, L., *The cutting edge. Fashion from Japan*, Powerhouse publishing, Sydney, 2005

25. Cfr. *Ibidem*

26. Cfr. <<http://www.boessert-schorn.de/>>

27. Cfr. <<http://www.hartmannnordenholz.com/hn/>>

28. Cfr. <<http://www.sandrbacklund.com/>>

29. Cfr. <<http://www.carolinelumia.com/>>



Sandra Backlund, a/w 2007/08

● c|17|



c|13| ●



● c|15|



Yamamoto, a/w 1992/1993



5.3. Tempo decontestualizzato e transitorio

[crescita dinamica-invecchiamento dinamico]

Le creazioni di *Martin Margiela*³⁰ nascono come rifiuto della storia e del sistema della moda tradizionalmente inteso. Il suo lavoro interviene direttamente sul capo e sui materiali che lo compongono diventando, dopo lunghi processi e decostruzioni, un nuovo prodotto. I capi della collezione *Artisanal*, rappresentano la punta più alta della produzione dal punto di vista della sperimentazione, dal 1989 a oggi.

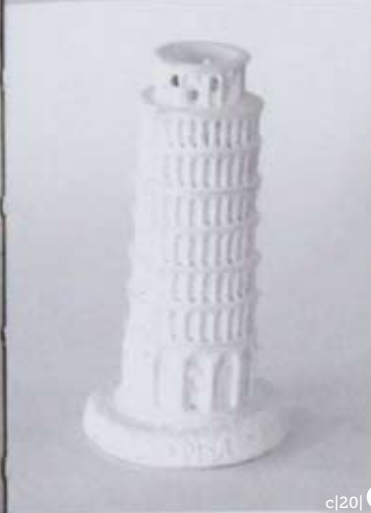
Con lo stilista belga siamo spettatori di una ricerca continua all'imperfezione che, attraverso uno sguardo irreal e poetico, smette di essere errore ma, al contrario, si nobilita fino a diventare cifra di uno stile, di un modo unico di intendere la creazione artistica. L'ispirazione deriva dall'analisi degli estremi e dei cambiamenti della vita quotidiana. Nella sua poetica nasce una nuova attenzione agli oggetti della vita quotidiana che vengono reinterpretati, aperti, rotti spaccati per poi diventare altro. Ecco allora che i materiali usati provenienti da tutto il mondo diventano creta da plasmare e da reinventare in forme nuove. Il punto di partenza della collezione *Artisanal* è sempre lo stesso: dare una seconda vita* a capi e accessori, "rispettando e mantenendo le tracce del tempo e dell'uso.

Ogni pezzo diventa unico, non solo per la sua lavorazione rigorosamente *hand-made*, ma soprattutto perché contiene in sé una storia. Dalla decostruzione delle forme degli anni Novanta si è passati alla decomposizione effettiva del capo che rivaluta l'abito, lo rende vivo, lo eleva ad istanza di significato. Ed è così che l'usura dei capi e la moda *destroy* prendono il sopravvento per essere utilizzati come nuovi stili portatori di significato. L'affermazione del presente, del transitorio, del mutevole, del bucato, mangiato e logorato sono le chiavi dell'analisi di questi lavori. Esempio particolare è quello del progetto **Siksi (9/4/1615) (c|19)** del 1997, dove gli abiti vengono cosparsi di muffa, interpretati come opere in flusso, come sostanze vive al pari degli esseri umani. Un progetto in crescita dinamica, che sfrutta le proprietà di esseri viventi per la creazione di nuove superfici, fluide, liquide in movimento. Il progetto nello specifico, pone attenzione sulle proprietà del tessuto, in questo caso la decadenza e il deterioramento del tessuto nel tempo. Prendendo un batterio controllato e inserendolo all'interno del tessuto, Margiela ha potuto creare diciotto silhouettes che venivano erose nel tempo dagli elementi batterici. Questo approccio rigeneratore, rompe le intricate barriere commerciali del



Martin Margiela, Siksi (9/4/1615) 1997

30. Cfr. Debo, K., *Maison Martin Margiela : 20 the exhibition*, Modemuseum Provincie Antwerpen, Antwerp, 2008





Martin Margiela, s/s 2006



mercato della moda e ci ricorda la funzione di questi bellissimi oggetti. Margiela ha messo in chiaro che ciò che sta facendo è arte, una vecchia strada da seguire e dalla quale poter imparare molto. Una mostra di questo tipo ha risollevato argomenti e discussioni su che cosa si possa considerare arte e che cosa invece moda e se sia possibile che le due discipline possano viaggiare sulla stessa linea. La differenza è chiara: *moda è sexy, arte è sulle nuvole*³¹.

Ma il progetto di Margiela è entrambi ed è questo che lo rende un progetto difficile da capire. Ad ogni modo *Siksi 9/4/1615* non è solamente una mostra d'arte, anche se viene effettivamente allestita ed esposta all'interno del museo Boijmans van Beuningen di Rotterdam.

Progettare silhouettes con l'utilizzo di batteri produce immagini simili a quelle del latte e dei funghi. Parte dell'attrattiva di Margiela è stata la combinazione di pensieri veri e scherzosi, insieme alla centralità del capo come protagonista fondamentale dell'opera.

Margiela collabora con il microbiologo AWSM van Egeraat, professore della Wageningen Agricultural University in Olanda con il quale è stato possibile verificare i limiti e le possibilità del progetto. I diciotto manichini vengono posizionati all'esterno dello spazio espositivo in modo da poter essere visionati solo dall'interno attraverso la struttura di vetro del museo. Il museo quindi all'interno resta completamente vuoto, spogliato dalla sua funzione canonica. Gli abiti sono in un flusso costante, la muffa cambia la superficie e la texture del tessuto che da bianco si tramuta in rosso e marrone.

La mostra viene vista dalla Maison come la rappresentazione di due storie in simultanea.

La storia della collezione Margiela attraverso diciotto stagioni, dal S/S 1989 al A/W 1997/8. Diciotto silhouettes ogni una rappresentante la sua originale stagione con lo sviluppo dei batteri, della muffa che continua e si modifica nel tempo durante tutta la durata dell'esposizione.

L'estetica di Margiela è affascinata dal concetto di tempo e di non finito (ma sempre calibrato con perfetta ingegneria) ed ha da sempre indagato i processi stessi della creazione fino a far vivere addosso alle modelle il manichino di tela grezza d'atelier.

Sopra era applicata l'etichetta "semicouture" ed apparivano pezzi di abito come work in progress.

IL TEMPO NEL LAVORO DI MARGIELA ASSUME UN GRANDE SIGNIFICATO. PERSINO IL TEMPO DELL'ESECUZIONE: COME L'INIZIATIVA (FRA PUNTIAGLIOSA ED ARGUTA) DI INDICARE PER OGNI CREAZIONE IL NUMERO DI ORE DI LAVORO RICHIESTO. IN UNA SOCIETÀ IPER-CRONOMETRATA, LENTEZZA E MINUZIA DEL FARE A MANO DIVENTANO UNA SFIDA.

31. Cfr. Caratozzolo, V. C., Calaiacomo, P., *Cartamodello, Antologia di scrittori e scritture sulla moda*, Luca Sossella Editore, Roma, 2000

Ciò che però più lo attira sono i segni del tempo trascorso, le testimonianze di vite vissute che trova in abiti ed oggetti usati. Con il suo intervento creativo è come se concedesse loro la chance di una reincarnazione.

Il tempo in Margiela viene concettualizzato e viene interpretato come durata – durée – ed espresso attraverso l'uso di certi tessuti e oggetti che si prestano bene a mostrare il processo dell'invecchiamento; tempo sotto le spoglie di storia della moda e tempo come riferimento alla stessa storia dell'abito, che è reso visibile grazie alla messa in luce del processo di produzione.

L'idea è quella di *incorporare il tempo*³² all'interno di tessuti ed abiti che letteralmente mostrino il processo di invecchiamento e decadenza.

Questi materiali sono infatti molto spesso dipinti di bianco, o in alcuni casi in argento o nero. Non soltanto gli abiti ma anche gli **showroom di Margiela (c|20|)** hanno questo tratto distintivo. Questi spazi non vengono modificati dal loro stato originale ma sia le pareti che i mobili vengono ridipinti di bianco. Sembra quasi che i vecchi abitanti della casa siano scappati di corsa e che Margiela si sia stabilito nello stesso spazio per freddare il tempo con uno strato di vernice bianca, un'istantanea verso l'inarrestabile passaggio del tempo e della storia.

BIANCO ASSUME IL SIGNIFICATO DI FORZA DELLA FRAGILITÀ, E FRAGILITÀ DEL PASSAGGIO DEL TEMPO.

Un'espressione di unità, purezza e onestà. Il suo non è soltanto bianco, è qualcosa di più – *whites* – è tutte le sfumature possibili.

Lo strato di pittura bianca crea l'illusione di una tela neutra, come se la Maison volesse creare una tabula rasa con la storia.

Questo tipo di idea è applicata anche agli abiti che sono completamente ripit-turati di bianco.

Quando l'abito è effettivamente indossato, la vernice comincia lentamente a creparsi, mostrando la texture originale che era nascosta sopra allo strato di vernice.

Viene mostrata l'impossibilità di annullare la storia, cosa che molto spesso la moda attuale tenta inesorabilmente di fare. Lo strato di pittura serve da palinsesto che lentamente mostra il passato nascosto. Questa caratteristica allo stesso tempo enfatizza il processo dell'invecchiamento e simultaneamente assicura che ogni pezzo abbia una sua specificità.

Il progetto si inserisce decisamente all'interno di un discorso di invecchiamento dinamico dove in base al comportamento di chi indossa l'abito e ai fattori esterni, ad ogni pezzo è concesso il "cambiamento" in un modo unico. Il tempo impregnerà questi pezzi con la sua patina unica e mostrerà il continuo divenire del mondo.

32. Cfr. Wilcox, C., *Radical fashion*, V&A Publications, London, 2001

L'ISTANTE, LA ROTTURA, LA SCREPOLATURA, LA MACCHIA DEL MATERIALE SONO TESTIMONIANZA DI UN PASSATO CHE SI INSCRIVE SULL'OGGETTO.

Nella collezione woman s/s 2006 Margiela (c|21) manda in passerella modelle trainate da un carrello metallico. Queste immobili si fanno trasportare in una atmosfera precaria, fragile e di work in progress. Queste hanno gioielli di ghiaccio colorato come ornamenti. Grandi orecchini formati da cubetti di ghiaccio rosa e azzurro lentamente si sciolgono macchiando il tessuto. Collane e cinture fanno lo stesso e lasciano la loro traccia su abiti semplici e bianchi. E'interessante notare come questo tipo di pratica sia decisamente performativa, attiri l'attenzione del pubblico mettendo in mostra un processo in progress.

LO SCIoglimento DEL GHIACCIO E LA SUA RELATIVA MACCHIA DIPENDONO DA SVARIATI FATTORI. LA TEMPERATURA DEL LUOGO, L'USCITA DELLA MODELLA IN PASSERELLA, I SUOI MOVIMENTI: TUTTI QUESTI FATTORI SONO VARIABILI CHE NON POSSONO ESSERE PIANIFICABILI CON PRECISIONE. ECCO COME NASCE UN NUOVO TIPO DI APPROCCIO AL DESIGN. LA FIGURA DEL DESIGNER SI FA PICCOLA E SI METTE DA PARTE: IL DESIGNER È ANCH'ESSO SPETTATORE.

Rimane pur sempre l'artefice dell'opera dato che ha creato l'idea e indotto il processo ma allo stesso modo non può controllarla. Una poetica dell'invecchiamento come perdita di superficie: il ghiaccio al pari delle opere di Land Art si scioglie lento e modifica la superficie.

L'effimero, il transitorio, l'incontrollabile e l'imprevedibile diventano nuove idee progettuali.

Questi concetti vengono utilizzati da designer come **Sandrine Rombeaux (c|22)**, **Jurgi Persoon (c|23)** e **Claudia Hill (c|24)**.

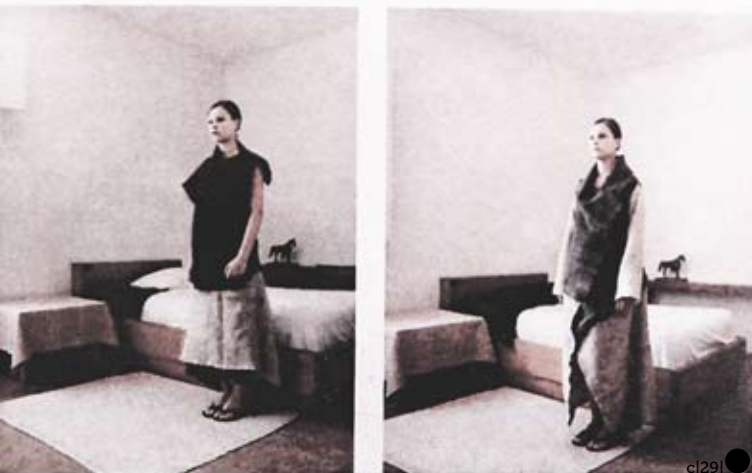
Nelle loro creazioni³³ il filato che costituisce i loro abiti è sempre lasciato morbido e libero; mostra il corpo e le sue forme. Questo però non si presenta come un tessuto stabile, ma come un tessuto che nasce per modificarsi nel tempo. Con i movimenti del corpo e con l'utilizzo del prodotto, il capo si sfalda lentamente creando nuove superfici, nuovi punti di contatto tra pieno e vuoto. Il capo nasce per vivere con il suo utilizzo.

Una poetica del incompiuto e del non finito che lascia la creazione/decostruzione del capo nelle mani dell'indossatore.



● c|22|

33. Per tutte le artiste citate vedi: Cfr. Schoeser, M., *International textile design*, Laurence King, Londra, 1995



5.4. Tempo instabile: volumi in movimento [crescita dinamica]

Questa sezione si rifà alla categoria di crescita dinamica: troviamo quei progetti che nascono per includere nel loro processo un mutamento, un movimento, una trasformazione.

QUESTA TRASFORMAZIONE INTERAGISCE CON IL CORPO DELL'INDOSSATORE E CI RIMANDA AD UN'IDEA DI SPOSTAMENTO E DI MOVIMENTO UMANO.

Gli abiti e accessori trasformabili rientrano in questa categoria ma principalmente vi rientrano quei progetti che sono attenti ai movimenti del corpo, che si deformano in relazione a questi, che lasciano lo spazio al movimento, ad allungamenti, allargamenti deformazioni.

Un discorso che pone le sue basi di analisi sul movimento corporeo e le sue trasformazioni.

Le designer dello studio **Sartoria Vico (c|25|)**, ragionano su questo concetto, e producono per la collezione *a/w 2008/2009*³⁴ maglioni e accessori progettati in maglieria che accentuano la libertà di deformazione della maglia.

I capi e gli accessori sono pensati per essere indossati da chiunque e rendere confortevoli i movimenti più comuni. I maglioni sono progettati con l'utilizzo di punti differenti e più elastici nelle parti più mobili del nostro corpo.

Questi permettono al gomito di muoversi comodo, di inserire le gambe sotto al maglione, di allungarlo, allargarlo, senza mai deformarlo in maniera permanente.

Un'idea che trasforma l'abito in nuovo oggetto, funzionale al corpo e al movimento.

Allo stesso modo la designer **Marisol Rodriguez (c|26|)** per la collezione *s/s 2010*³⁵ propone abiti premaman che si modificano con il tempo.

La loro struttura si modifica con il tempo, con l'allargarsi della superficie della pancia per poi lentamente ritornare alla forma originaria. Nonostante collezioni premaman che oggi offre il mercato si tende spesso ad acquistare abiti morbidi che possano essere indossati anche dopo il parto: maglie morbide, abiti taglio impero, maximaglie da portare con i leggings che possono essere indossate sia col pancia che senza. La designer invece ha pensato ad un abito speciale che si espande secondo le dimensioni della pancia e che mostrasse i segni dell'ingrossamenti della pancia in maniera più visibile.

L'abito prevede sul davanti alcune pieghe bicolore che si espandono al crescere

¹ Carla Fernandez, *Taller Flora*, s/s 2006

² J. Meejin Yoon, *Mobius Dress*, 2004

³⁴ Cfr. <<http://www.sartoriavico.it/>>

³⁵ Cfr. <<http://marisolrodriguezp.com/>>

della pancia lasciando comodamente spazio al bebè senza costrizioni ma con un effetto fasciante e femminile e ironico al tempo stesso.

Questi progetti si pongono in relazione con l'indossatore. Modificano la loro struttura in modo imprevedibile dipendendo dai movimenti e cambiamenti del nostro corpo.

Un altro progetto interessante che prende spunto dall'idea di trasformazione è quello di **J. Meejin Yoon (c|27|)** con il capo *Mobius Dress*³⁶ del 2004. Questo è costituito da un'unica striscia di tessuto, una superficie continua che avvolge il corpo permettendo all'indossatore di creare infinite forme. Il materiale utilizzato vuole essere anonimo, non ha né trama né ordito, e può essere posizionato sul corpo in qualsiasi modo e cambiare la sua forma in qualsiasi momento. La sua forma dipende dal corpo ed evolve con esso.

Anche **Rekha Rana Shailaj (c|28|)**, nuova designer neozelandese, con il suo progetto *Charcoal Dress*, permette svariati utilizzi dell'abito.

Un abito che grazie alla costruzione del capo con coulisse, nodi, cerniere e all'elasticità del materiale permette la trasformazione di questo in forme altre, nuove e sempre diverse e che si modificano da indossatore a indossatore.

Anche la designer messicana **Carla Fernandez (c|29|)**, propone un progetto innovativo nel 2006, chiamato *Taller Flora*³⁷. Costituisce un laboratorio mobile, che utilizza la conoscenza di artigiani locali per la creazione di capi unici e sostenibili. Il concetto è quello di utilizzare un tessuto di partenza bidimensionale per la creazione di nuove forme sul corpo. Una coperta costituita da patchwork di materiali differenti, con tagli posizionati in modo sapiente, crea abiti, giacche e gonne da indossare e da utilizzare come copriletto.



36. Cfr. <<http://www.mystudio.us/>>

37. Cfr. Schoeser, M., *International textile design*, Laurence King, Londra, 1995

5.5. Tempo come metamorfosi e ciclo

[invecchiamento statico e dinamico]

Sempre alla ricerca di originali esperimenti costruttivi, *Hussey Chalayan*³⁸ cerca di stupire il pubblico con esperimenti sulle diverse funzioni dell'abito e le sue metamorfosi.

La collezione **Ventriloqy (c|30|)** nella s/s 2001 ha come tematica principale, la vulnerabilità, la violenza e la reincarnazione. Gli abiti in vetroresina sono indossati dalle modelle e vengono nel finale distrutti dalle stesse con dei martelli. Con un unico colpo l'abito si sfalda e crolla, si distrugge, perde la sua funzione e si tramuta in concetto.

Un materiale effimero che mostra e scopre la sua vulnerabilità, perde la sua funzione primaria e si trasforma.

Un materiale che conosce i suoi limiti, un progetto che mostra l'instabilità del mondo e l'imprevedibilità delle azioni umane.

Una performance di invecchiamento dinamico, dove il capo da materia si fa assente, perde la sua forma e si sgretola in mille pezzi.

Il concetto di imprevedibilità è portatore di nuovi significati. Non sapremo mai in che modo l'abito sarà distrutto, in quanti pezzi e con quanti colpi. Questo dipende interamente dal gesto compiuto dalla modella sul suo stesso abito. L'interazione abito-corpo, e abito-interferenza assume un enorme significato.

Sperimentazione interessante che rimanda al contatto con la terra e all'instabilità dell'elemento naturale è stato effettuato all'inizio della sua carriera.

The tangent Flows (c|31|) è la collezione che sfilava durante il Degree Show di Hussey Chalayan alla St. Martin di Londra nel 1993, ed è costituita da una serie di abiti dalle texture ruvide e sporche che sono stati sotterrati nel terreno. Questa collezione sarà comprata dal negozio Browns a Londra e farà iniziare definitivamente la sua carriera.

Nel autunno/inverno del 1994 proporrà la sua prima collezione: *Cartesia*. Così come nella collezione precedente Chalayan sotterra i tessuti nel suo giardino per sei settimane insieme alla limatura di ferro.

**I TESSUTI SI CORRODONO, SI COLORANO, VENGONO MODIFICATI DALLA LIMATURA, DAL CONTATTO CON I MINERALI DELLA TERRA, DALLE PIOGGE CHE RILASCIANO SOSTANZE ACIDE PER POI APPARIRE CON UN ASPETTO ARRUGGINITO, TERROSO E GREZZO.
UN USO INNOVATIVO E SPERIMENTALE DEI MATERIALI CHE DONA AL CAPO UN ASPETTO SPORCO, ROVINATO, SGUALCITO.**

Gli abiti della collezione hanno forme che seguono il corpo e lo oltrepassano con prolungamenti di rami e fili che creano una nuova silhouette.

Sotterrare gli abiti permette all'artista di scoprire nuove possibilità con la nascita di un nuovo materiale che è stato in contatto con la natura. La domanda giunge spontanea: che cosa spinge il designer a sotterrare i suoi abiti e a restituirli poi al mondo reale?

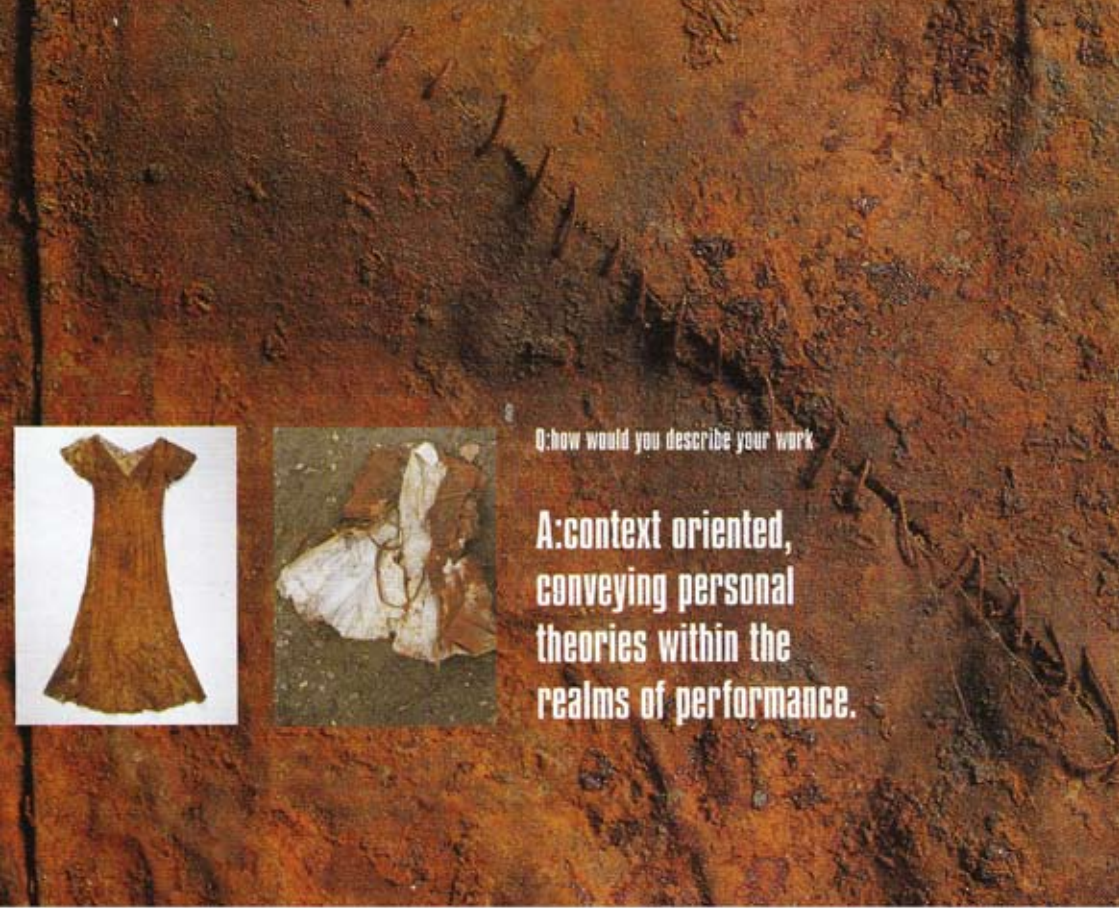
La risposta dell'artista è semplice: crede nella vita dell'abito. Una volta sotterrato e lasciato sottoterra per un certo determinato periodo, viene riesumato bagnato dalla pioggia. Riportandolo alla luce l'abito ritorna a vivere. Il contatto con il terreno, il ferro, i minerali, gli animali del sottosuolo influenzano la sua stessa vita.

Ovviamente i suoi abiti sono simili ad opere d'arte e restano esperimenti che si inseriscono nella categoria degli esercizi di stile, perché in effetti molti di questi non possono essere indossati.

Solo una piccola parte viene lavata e trattata e potrà poi essere realmente indossata.

Con questa sperimentazione Chalayan sottolinea l'imprevedibilità del risultato associata ad un processo naturale. La colorazione dell'abito con le sue sfumature e incrostazioni del terreno non può essere prevista in precedenza. Chalayan resta convinto che il trattamento e la sperimentazione sui materiali sia l'unico modo per scoprire nuove dimensioni nella relazione tra corpo umano e l'abito stesso.

38. Cfr. Evans, C., Menkes, S., Polhemus, T., Queen, B., *Hussey Chalayan*, Nail Publisher, Rotterdam, 2005



Q: how would you describe your work

A: context oriented,
conveying personal
theories within the
realms of performance.



©130



©131

6. NUOVI
SCENARI

TIME

6. NUOVI SCENARI

Time_lapse

Nel panorama di oggetti che transitano tra velocità sempre maggiore dalla fabbrica alla discarica dei rifiuti, proponendo un'immagine senza durata, si può pensare di immettere altri oggetti che durano *sapendo invecchiare*¹, svolgendo un ruolo di supporto della memoria e funzionando come lenti orologi analogici, che segnano con il loro cambiamento il passare del tempo.

La sostenibilità di un progetto sta nel sapere allungare la vita di un prodotto conoscendo a priori la vita dei materiali utilizzati per sfruttare al meglio le loro capacità transitorie.

Ciò che dovrebbe dare consistenza alla nostra vita e renderla accettabile, è la patina del tempo.

La certezza che le cose e i luoghi deperiscano lentamente e serenamente. Un principio che vede la bellezza nella caducità.

La vita di un oggetto nel tempo è legata a fenomeni che investono l'insieme dei suoi componenti: ma è la sua superficie che mostra i segni delle trasformazioni ed è dalla superficie che molti dei fattori che concorrono all'invecchiamento raggiungono l'interno. Nel tempo, attraverso il rapporto delle caratteristiche chimico-fisiche del materiale e l'ambiente possono emergere fenomeni di corrosione, ossidazione, abrasione, fessurazione, attacchi biologici da parte di microrganismi o danni causati dall'uso.

Queste possibilità portano ad una perdita delle qualità iniziali dell'oggetto, rappresentabile da una curva decrescente delle prestazioni, che viene chiamata degrado.

La domanda "quanto deve durare un oggetto?", interrogativo centrale in ogni processo progettuale, si articola subito in un'altra domanda:

"Quale degrado è accettabile nel tempo previsto?"

La risposta può essere cercata sia sul piano strettamente tecnico che su quello culturale. Sul primo terreno la risposta è semplice: le qualità iniziali

1. Cfr. E. Manzini, La pelle degli oggetti, "Ottagono", n.87, dicembre 1987 pp. 67-70

31

MODA |c|

dell'oggetto e delle eventuali protezioni disposte sulla sua superficie non devono mai scendere al di sotto delle prestazioni previste in fase di progetto. Sul terreno dell'accettazione culturale invece la questione del degrado dell'immagine del materiale, del modo in cui l'oggetto si allontana dalla condizione di "nuovo di fabbrica" è più complessa. Mentre il degrado di alcuni materiali è stato culturizzato (ad esempio i tradizionali materiali da costruzione, invecchiando, acquistano un valore particolare: la "patina del tempo"), per altri (in pratica per tutti i materiali più recenti) si pone un'alternativa secca: una sedia di plastica o è come nuova o è da buttare. La qualità delle superfici in tema di protezione acquista quindi in questi casi anche una dimensione culturale relativa all'invecchiamento, alla capacità di durare nel tempo registrandone le tracce senza perdere di qualità.

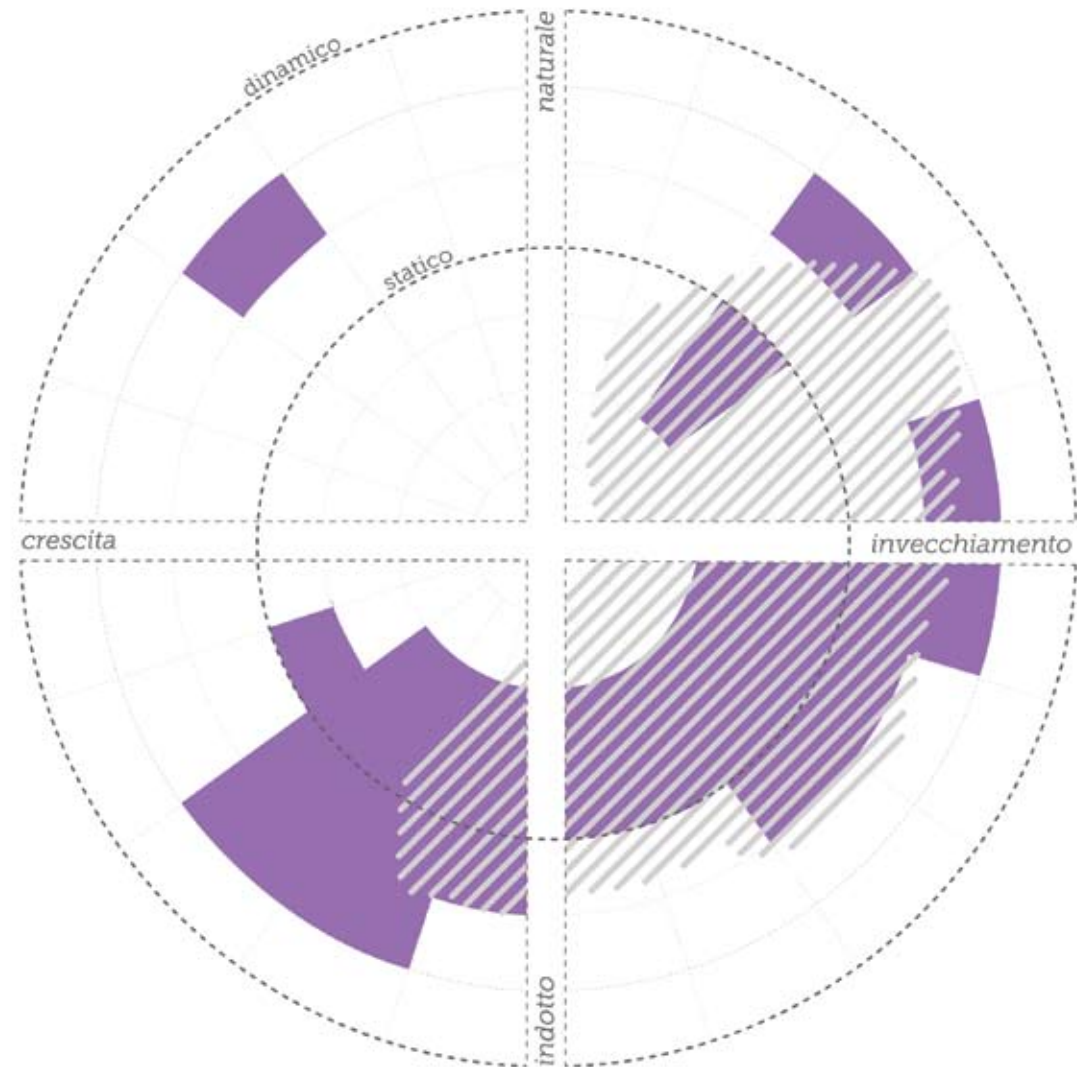
Ciò nonostante l'equazione "nuovo materiale=prodotto che non può invecchiare" non è necessariamente sempre vera, e come è stato possibile notare in tutta la ricerca svolta finora molti progettisti recenti hanno affrontato questa tematica. Ciò che però è ancora da compiere più che un lavoro sui materiali è un lavoro culturale: superare la tradizione del progetto che ha prevalentemente pensato oggetti congelati nell'immagine del nuovo, e scontrarsi così con uno tra i più resistenti capisaldi dello spirito del moderno, quello che esorcizza il tema della decadenza e della morte in un sogno di eterna giovinezza. Questi concetti sono molto vicini ai progetti analizzanti all'interno della sezione invecchiamento dinamico, dove si presentano oggetti mutevoli, effimeri e in trasformazione, al pari di vecchie rovine e oggetti impolverati.

SONO PROGETTI DALLE SUPERFICI FRAGILI E TRANSITORIE E PIÙ DI ALTRI IN RELAZIONE CON L'AMBIENTE CIRCOSTANTE O CON L'UTILIZZO CHE VIENE FATTO DI ESSI.

Rappresentano il fluire del tempo, evolvono con esso, invecchiano, perdendo parti delle loro superfici, lentamente si sgretolano, si sciolgono.

PERDONO CONSISTENZA MA MATURANO CON IL TEMPO ACQUISTANDO VALORE E SIGNIFICATO. QUESTI EVOCANO IL PASSATO, MOSTRANO IL PRESENTE E RACCHIUDONO IL CAMBIAMENTO FUTURO, MA IL LORO VALORE FONDAMENTALE È INSITO NEL LORO ASPETTO MUTEVOLE CHE SI TRAMUTA IN VALORE AFFETTIVO PER IL CONSUMATORE.

Al consumatore viene raccontata una storia, la storia della vita del materiale, una storia che può continuare nel tempo una volta acquistato l'oggetto. Il progettista dovrà quindi conoscere a fondo le proprietà del materiale utilizzato per poterlo sfruttare al meglio. Conoscere i suoi limiti e i suoi cambiamenti futuri, per anticiparli, modificarli, controllarli e tramutarli in spunti progettuali.



Time_lapse

L'imprevedibile, l'imperfetto e il contingente saranno caratteristiche intrinseche alla naturalità del materiale da sottolineare e mai da nascondere.

Non sono soltanto valori estetici ma hanno dei significati profondi e ci ricordano che anche la natura deve essere accettata come imperfetta, difettosa, irregolare e imprevedibile.

La nuova idea di progettazione vuole integrare all'interno dei suoi processi il concetto di tempo mutevole, di vita imperfetta e dell'impossibilità di riuscire a tenere ogni cosa sotto controllo.

LE VARIABILI NATURALI DOVRANNO ESSERE INSERITE NEL PROCESSO DI PRODUZIONE E LIBERE DI VERIFICARSI LUNGO IL PERCORSO.

L'imprevedibile diventa spunto creativo, generatore di progetti in transizione, unici e irripetibili.

Anche il fattore tempo avrà un grande valore all'interno del progetto:

TEMPO ATMOSFERICO E TEMPO QUANTITATIVO INFLUIRANNO DIRETTAMENTE SULLA SUPERFICIE DEL MATERIALE.

Al tempo e alle sue variabili verrà delegato il potere di scelta. Questo vuole significare che il progettista partirà dall'idea del prodotto, indurrà un processo e lo lascerà poi libero di evolvere nel tempo necessario.

UN TEMPO CHE SI FA PROCESSO, CHE METTE IN LUCE IL GESTO, I PASSAGGI, LE LAVORAZIONI: È PERIODO DI TEMPO, È TIME-LAPSE.

Time-lapse è *Time* (tempo) e *Lapse* (caduco), è un processo che avviene all'interno di un tempo definibile, se attivato e concluso nella produzione del capo, o indefinito se continua a modificare l'oggetto durante tutto il suo utilizzo.

È un fremmento di tempo, che racchiude al suo interno un processo, è tempo che si trasforma in segno.

Il designer accetta il concetto di imprevedibilità del processo, e si pone come spettatore in una determinata fase della produzione. Pone dei limiti progettuali, decide la strada da intraprendere, conosce il materiale ma si pone tranquillo e disponibile alla possibilità di incontrare errori, difetti e imprecisioni lungo il processo di progettazione.

Un progetto che si trasforma durante il suo utilizzo o che è stato marcato con impronte e segni durante il processo di produzione.

Un progetto che rivaluta il fattore dell'imprevedibilità naturale e la eleva a fondamento progettuale.

Il posizionamento all'interno della mappa si definisce principalmente nella zona di invecchiamento dinamico e statico, per andare poi a toccare la crescita statica con le sue sovrapposizioni.

I materiali utilizzati durante la progettazione saranno suscettibili alle variazioni di calore, luce solare, acidità e basicità, strofinamento. I materiali invecchieranno con l'indossatore, mutando e trasformandosi nel tempo o saranno già invecchiati, per la presentazione di un prodotto che ha una storia da raccontare.

La posizione del progetto si trova in parte in una zona già battuta da tempo, potremmo dire dagli anni 70, quella dell'invecchiamento statico, mentre porta alcune delle sue caratteristiche verso il concetto di invecchiamento dinamico, un concetto nuovo, non ancora utilizzato in ambito di moda, ma ricco dal punto di vista concettuale.

Un concetto sul quale è bene rischiare per la progettazione di capi che vadano al di là delle comuni aspettative.

6.1. Segni permanenti

Si potrebbe quindi intraprendere un discorso che pone le sue basi sui concetti di imprevedibilità naturale e imperfezione proponendo un capo industrializzabile.

Si potrebbe in questo modo pensare ad un capo che, come per la realizzazione dei progetti nella categoria invecchiamento statico, nasca già invecchiato conservando però le caratteristiche di imprevedibilità naturale.

Una collezione dall'aspetto logorato, invecchiato e usato, che sfrutti le proprietà chimiche delle soluzioni per screpolarsi e corrodersi durante il processo. Soluzioni acide stampate e spalmate sui tessuti degradano la superficie, la sbiadiscono lentamente fino a corroderla del tutto.

Sarebbe interessante creare una collezione di abiti che mostrino la resistenza del materiale all'acido indagando e portando all'estremo le proprietà di trasformazione del materiale.

Abiti stratificati che crescano in volume ma invecchino superficialmente, mostrino trasparenze, buchi e imperfezioni create dall'azione dell'acido.

La tecnica di stampa ad acido è un effetto difficile da controllare perché varia a seconda del materiale utilizzato, dalla percentuale di forza dell'acido e dalla temperatura alla quale lo si utilizza.

Abiti che continuino a seguire la logica del tempo e che la esplicitino su se stessi.

Abiti che, in base al tempo di azione, si presenteranno semplicemente sbiaditi, o cambieranno colore, o arriveranno addirittura a bucarsi e logorarsi.

Tutti questi segni, mostreranno la forza della natura, la sua imprevedibilità, racconteranno un processo esplicitando il gesto sulla loro pelle.



Samplers tinte con tintura naturale

L'imperfezione, il difetto e l'errore sono concetti che verranno immobilizzati nell'opera rendendola viva, profonda, unica.

Questo tipo di approccio tende a plasmare le opere in progetti unici;

IL PROCESSO PUÒ ESSERE STANDARDIZZATO MA LA SUA RIUSCITA NON È MAI COMPLETAMENTE ASSICURATA.

DIFETTI ED IMPERFEZIONI NON SARANNO INTERPRETATI IN MODO NEGATIVO, MA RIVALUTATI E RIVISITATI PER LA CREAZIONE DI UN PROGETTO CHE METTA IN LUCE L'IMPREVEDIBILITÀ DELLE REAZIONI CHIMICHE IN NATURA E LA RESISTENZA DEL MATERIALE.

Manipolazioni, screpolature, tensioni che agiscono sulle diverse materie e che donano ad esse un patina, che è testimonianza del tempo che passa e che dura.

Il segno permanente, la forza del gesto, l'esplicazione di un processo passato rendono l'oggetto unico e ricco di significato.

Il segno dell'invecchiamento ci rassicura, e ci ricorda che ogni cosa invecchia, muta ed è passeggera.

6.2. Tintura naturale e nuova stagionalità

Partendo da tutti i presupposti precedenti è stato pensato di utilizzare la tintura naturale come mezzo per l'espressione dei concetti di transitorietà, instabilità, imperfezione e imprevedibilità.

Questo tipo di tecnica, utilizzata fin dai tempi più antichi è stata soppiantata specialmente in Occidente dalla tintura chimica circa un secolo e mezzo fa.

Tuttavia la tintura naturale non è mai del tutto scomparsa, e recentemente si è reinserita nel mercato all'interno del discorso della sostenibilità, arenandosi però in una nicchia molto chiusa.

Questo tipo di tintura non trovando un vero posto sul mercato che la potesse realmente valorizzare per le sue proprietà, ha da sempre cercato di emulare e raggiungere le caratteristiche di perfezione e di qualità della tintura chimica.

Per tintura naturale si intendono quei tessuti che sono stati tinti con piante o estratti di piante, fiori o radici. Queste possono avere colorazioni molto intense ma non permettono di ottenere le infinite tonalità realizzabili con la tintura sintetica.

Le problematiche maggiori riferite a questo tipo di tintura sono la sua instabilità alla luce e le imperfezioni generate durante il ciclo di produzione.

Queste caratteristiche intrinseche della tintura naturale, sono state da sempre considerate come svantaggi; questo perché mai ripensate sotto un nuovo punto di vista e soprattutto perché messe sempre in opposizione e contrasto con le proprietà della tintura chimica.

Il progetto vuole dimostrare come l'imperfezione e l'instabilità della tintura naturale possano invece trasformarsi in concetti progettuali forti che differenzino il prodotto tinto con tintura naturale dagli altri, generando un surplus di valore.

PARTE DEL PROGETTO SFRUTTERÀ L'INSTABILITÀ DEL TESSUTO TINTO CON TINTURA NATURALE ALLA LUCE DEI RAGGI SOLARI, PER LA CREAZIONE DI UN ABITO CHE SI TRASFORMI NEL E CON IL TEMPO.

Dato per scontato che la solidità ai raggi solari sia un problema da affrontare nell'ambito della tintura naturale, al posto che insistere ed aumentare la quantità di colorante all'interno delle tinte, aggiungere additivi o mordenti, si è pensato di creare un tessuto che sfruttasse le caratteristiche dell'instabilità e che registrasse i cambiamenti climatici esterni.

UN PROGETTO CHE UNISCE L'EMOZIONALITÀ DI UN CAPO ARTIGIANALE, UNICO E IRRIPETIBILE CON IL VALORE IDENTITARIO DEL LUOGO DI PRODUZIONE E INSERISCE QUESTI CONCETTI ALL'INTERNO DEL DISCORSO PIÙ AMPIO DI ESTETICA DELL'IMPERFEZIONE E DEL NON FINITO.

Un capo che viene lasciato ore, giorni, settimane o mesi a sbiadire sotto i raggi solari.

Pieghe, sovrapposizioni di tessuti e stencil saranno applicati alla superficie per la creazione di nuovi segni.

Così come nel progetto *The idea of a tree-recorder one* di **Mischer'Traxler (a|29|)**, dove la produzione di un oggetto di arredo nasce in relazione alla forza dei raggi solari, e ne dipende in quanto a forma, colore e lunghezza allo stesso modo il progetto di tesi porrà le sue basi sul cambiamento di colorazione e la creazione di texture dovuta alla presenza del sole.

Elemento fondamentale sarà anche il concetto di imprevedibilità del risultato dovuta al fattore atmosferico.

Questo lasciato sbiadire al sole, avrà un risultato unico e irripetibile che dipenderà dalla potenza dei suoi raggi, dal passare di una nuvola, dalle ombre create dagli oggetti intorno a lui.

Un abito che nasce e vive a contatto con l'ambiente circostante e la natura e che potrebbe anche continuare la sua vita sul corpo del indossatore.

Il ciclo di produzione e la stagionalità dell'abito cambieranno in base ai ritmi naturali.

Nascerà quindi un ciclo di produzione alternativo che si distaccherà dalle logiche del mercato.

UNA PRODUZIONE CHE VA DI PARI PASSO CON IL CICLO NATURALE.

L'abito potrebbe essere realizzato nei mesi estivi per essere poi venduto nel mese invernale o potrebbe essere realizzato nel mese estivo per poi aspettare un'anno alla sua messa in luce su mercato.

Il ciclo di produzione verrà quindi modificato in funzione di un risultato che dipende totalmente dalla natura.

L'abito racconterà una storia e avrà impresso sulla sua etichetta il momento in cui il ciclo di produzione è iniziato e si è concluso e una mappa dei vari luoghi nei quali è stato lasciato a sbiadire.

Una carta di identità dell'abito che parla di gesti, tocchi, temporali, acquazzoni e soli estivi.

Il prodotto, dati i suoi elevati costi di produzione si andrà ad inserire all'interno di una nicchia di alta gamma, e si presenterà come un prodotto che è standardizzabile nelle sue forme ma è unico e irripetibile grazie al suo processo di produzione anomalo.

Nella collezione Time_lapse: alba autunnale viene analizzata la tensione tra materiale e natura, processo e superficie, tempo qualitativo e quantitativo. Nebbie, nebulose, sfumature e sfuocature, grigi sporcati e tonalità pastello accentuano effetti imprevedibili generati dai plurimi bagni di tintura. Superfici fluide, indefinite e in movimento.

In questa atmosfera si aggiungono materiali stropicciati che raccontano il tempo trascorso stretti dentro mani e rinchiusi dentro scatole.

Materiali già invecchiati, che nascono pronti per essere indossati, raccontando il loro passato, un passato che mette in luce il gesto il processo e lo immobilità nel presente.

Nella collezione Time_lapse: tramonto invernale colori terrosi sottolineeranno la forza di materiali che raccontano segni del passato: melograni sbiaditi e poi immobilizzati in zuppe di ferro, sete abbronzate che lasciano intravedere all'interno delle loro pieghe la loro pelle precedente.

A questi materiali vengono associati anche alcuni capi dove il processo di invecchiamento viene lasciato libero di continuare nel tempo. Piccoli dettagli nell'abito, vengono lasciati sbiadire al sole per estati intere, e nascono con l'idea di poter continuare il loro sbiadimento nel tempo.

Gonne e abiti in seta bucati dal contatto e l'abrasione di sassi sui muri, si presentano come capi imperfetti, imprecisi e indefiniti. Buchi e screpolature che generano effetti imprevedibili, che dipendono dal gesto, dalle caratteristiche fisiche del materiale. Segni che si allargano, si sfarinano con il tempo, generando superfici che lentamente si annullano con l'utilizzo del capo.

Bibliografia

AA. VV., *Munch*, Mazzotta, Milano, 1985

Altea, G., *Antoino Marras: il racconto della forma*, Ilisso, Nuoro, 2003

Augè, M., Volpato, E., *Franco Guerzoni: paesaggi in polvere*, Skira, Milano, 2006

Bandini, M., *Arte povera a Torino, 1972 : interviste a Giovanni Anselmo*, Allemandi, Torino, 2002

Bergson, H., Messina, A., *Materia e memoria. Saggio sulla relazione tra il corpo e lo spirito*, Laterza, 2009

Bodei, R., *La vita delle cose*, Laterza, Bari, 2009

Bonfantini, M. A., Zingale, S., *Segni sui corpi e sugli oggetti*, Moretti & Vitali, Bergamo, 1999

Calabrese, O., *Caos e bellezza, immagini del neobarocco*, Domus Academy, Milano, 1991

Calvesi, M., Tommasoni, I., *Burri gli artisti e la materia 1945-2004*, Silvana Editore, Milano, 2005

Capra, F., *La rete della vita*, Rizzoli, Milano, 2005

Caratozzolo, V. C., Calaiacomo, P., *Cartamodello, Antologia di scrittori e scritture sulla moda*, Luca Sossella Editore, Roma, 2000

Caratozzolo, V., Colaiacomo, P., *Mercanti di stile: le culture della moda dagli anni '20 a oggi*, Editori Riuniti, Roma, 2002

Chesterton, G. K., *Il bello del brutto*, Sellerio Editore, Palermo, 1985

Cioran, E. M., *Sommario di decomposizione*, Adelphi, Milano, 1996

Curtis, H., Barnes, N., *Le scienze biologiche: un percorso evolutivo*, Zanichelli, Bologna, 1998

Debo, K., *Maison Martin Margiela : 20 the exhibition*, Modemuseum Provincie Antwerpen, Antwerp, 2008

Dixon, T., and 10 Curators, *& Fork*, Phaidon, London, 2007

Dorfles, G., *Artificio e natura*, Einaudi, 1968, Torino

Dorfles, G., *Elogio della disarmonia, Arte e vita tra logico e mitico*, Skira Editore, Milano, 1986

Eco, U., *Storia della bellezza*, Bompiani, Milano, 2004

Eco, U., *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano, 2007

Eco, U., *La misteriosa fiamma della regina Loana*, Bompiani, Milano, 2004

Evans, C., Menkes, S., Polhemus, T., Queen, B., *Hussein Chalayan*, Nail Publisher, Rotterdam, 2005

Fasolo, G., *Tempo e durata. Il luogo del presente in Aristotele e Bergson*, Albo versorio, Milano 2005

Fiorani, E., *I panorami del contemporaneo*, Lupetti, Milano, 2005

Givone, S., *Storia dell'estetica*, Editori Laterza, Bari, 2001

Greimas, A. J., *Dell'imperfezione*, Sellerio editore, Palermo, 2004

Green, B., *The Fabric of the cosmos*, Vintage Books, New York, 2004

Guayabero, O., *Crossed lines : new territories of design*, Any del Disseny : Actar, Barcelona, 2003

Guillaume, V., *Mutations mode 1960-2000*, Paris musées, Paris, 2000

Handke, P., *Saggio sulla giornata riuscita*, Garzanti, Forlì, 1993

Heidegger, M., *La cosa*, in *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano, 1991

India Flint, *Eco colour : botanical dyes for beautiful textiles*, Murdoch Books, Australia, 2008

Kastner, J., Wallis, B., *Land art e arte ambientale*, Phaidon, London, 2004

Koren, L., *Wabi-sabi per Artisti, Designer, Poeti e Filosofi*, Ponti alle Grazie, Milano, 2002

Kraus Rosalind, *Paesaggi. Storia della scultura da Rodin alla Land Art*, Mondadori, Milano, 2000

Jankélévitch, V., *Il non-so-che e il quasi niente*, Marietti, Torino, 1987

Jodidio, P., *Calatrava: complete works 1979-2009*, Taschen, Köln, 2009

Juniper, A., *Wabi sabi the japanese art of impermanence*, Tuttle Publishing, 2003, Boston

Landowski, E., L., Marrone, G., *La società degli oggetti: problemi di interrogatività*, Meltemi, Roma, 2002

Lemaire, G., G., *Picasso*, Giunti Editore, Firenze, 1987

Linfante, V., *Refashioning: dal collezionismo al vintage*, Maggioli Editore, Milano, 2008

Lista, G., *Arte Povera*, Continents Editions, Milano, 2006

Lupton, E., *Skin: Surface, Substance and Design*, Princeton Architectural Press, New York, 2002

Mancinelli, A., *Antonio Marras*, Fondazione Pitti Discovery, Venezia, 2009

Merleau-Ponty, M., *Fenomenologia della percezione*, Il Saggiatore, Milano, 1965

Mitchell, L., *The cutting edge. Fashion from Japan*, Powerhouse publishing, Sydney, 2005

Monem, N., *Contemporary textiles : the fabric of fine art*, Black dog publishing London, 2008

Munari, B., *Il mare come artigiano*, Maurizio Corraini s.r.l, Mantova, 2007

Orlando, F., *Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura: rovine, reliquie, rarità, robaccia, luoghi inabitati e tesori nascosti*, Einaudi, Torino, 1993

Peregalli, R., *I luoghi e la polvere*, Bompiani, Milano, 2010

Platone, *Timeo*, a cura di G. Reale, Milano, Bompiani, 2000

Poli, F., *Arte contemporanea: le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Milano, 2006

Quinn, B., *Textile design at the cutting edge*, Lauren King Publishing, London, 2009

Rainò, M., Margaritelli, M., *Over design over: materia, tempo e natura nel design contemporaneo*, Silvana, Milano, 2009

Rampiconi, M. C., *Imperfezione. Il fascino discreto delle cose storte*, Castelvecchi, Roma, 2005

Ravaglia, E., *I love finishing: sulle tracce dei trattamenti e delle colorazioni che hanno cambiato la storia e il volto del tessuto*, Menabò, Milano, 2004

Riemschneider, B., Grosenick, U., *Art at the turn of the millennium*, Taschen, Köln, 1999

Riout, D., *L'arte del ventesimo secolo. Protagonisti, temi, correnti*, Einaudi, Torino, 2002

Rosenkranz, K., *Estetica del brutto*, il Mulino, Bologna, 1984

Temkin, A., *Color chart: Reinventing Color, 1950 to Today*, The museum of Modern Art (catalogo mostra), New York, 2008

Salice M.E., *La tintura naturale*, Sonzogno, Milano 1979

Sanae Shimizu & Nhk, *Unlimited: Comme des Garçons*, Heibonsha, Japan, 2005

Schlegel, F., *Sullo studio della poesia greca*, a cura di A. Lavagetto, Napoli, 1988

Schoeser, M., *International textile design*, Laurence King, Londra, 1995

Spilker, K. D., Takeda, S. S., *Contro moda*, Skira, Firenze, 2007

Stendhal, *L'amore*, Mondadori, Milano, 1980

Taro, G., *Living Wabi Sabi, The True Beauty of Your Life*, Andrews McMeel Publishing, 2004, Kansas City

Thompson, A. W., Bonner, J. T., *Crescita e forma*, Bollati Boringhieri, Torino, 1992

Tiberghien, G. A., *Nature, art, paysage*, Actes Sud, Arles, 2001

Tornatore, L., Polizzi, G., Ruffaldi, E., *La filosofia attraverso I testi*, Loescher editore, Torino, 1999

Van Hinte Ed, *Eternally yours, time in design*, Product Value Sustenance, o|o publisher, Rotterdam, 2004

Vervoordt, A., Visser, M., *Artempo, Where Time Becomes Art*, Skira, Venezia, 2007

Yourcenar, M., *Il tempo, grande scultore*, Einaudi, Torino, 1994

Wilcox, C., *Radical fashion*, V&A Publications, London, 2001

Zingarelli, N., *Lo Zingarelli vocabolario della lingua italiana*, Zanichelli, Milano, 2005

Sitografia

Alessia Giardino <<http://www.alessiagiardino.com/>>

Andrea Monjo <<http://www.anderemonjo.com>>

Atelier NL <<http://www.ateliernl.com/>>

Bethan Laura Wood <<http://www.woodlondon.co.uk>>

Boro textile <<http://srithreads.com/>>

Bosesert-schorn Berlin <<http://www.boessert-schorn.de/>>

Carla Fernandez <<http://www.flora2.com/>>

Carlo Brandelli <<http://www.carlobrandelli.com/>>

Caroline Lumia <<http://www.carolinelumia.com/>>

Caroline Saxby <<http://carolynsaxby.blogspot.com>>

Davide d'Elia <<http://www.davidedelia.com/>>

Design Front <<http://www.designfront.org>>

Droog Design <<http://www.droog.com/>>

Elisa Strozyk <<http://www.elisastrozyk.de/>>

Ett la benn <<http://www.ettablenn.com/>>

Front Design <<http://www.frontdesign.se/>>

Giuliano Mauri <<http://www.artesella.it/>>

Gwen Hedley <<http://www.textilestudygroup.co.uk/>>

Hartmann Nordenholz <<http://www.hartmannnordenholz.com/hn/>>

Heleen Klopper <<http://www.heleenklopper.nl/>>

Helene Souberyran <<http://www.helenesoubeyran.com/>>

herman de vries <<http://www.hermandevries.org/>>

Joanna Richter <<http://www.johannarichter.de/>>

Laurent Milon <<http://www.frenchsux.com/>>

Lorella Zanardo: <<http://www.ilcorporalledonne.net/>> [10/2010] al minuto 12.26

Luzia Vogt <<http://www.luziavogt.ch/>>

Manel Torres <<http://www.fabricanltd.com/>>

Maria Kirk Mikkelsen <<http://www.kirkmikkelsen.com/>>

Marion Piffaut <<http://www.marionpiffaut.com/>>

Marisol Rodriguez <<http://marisolrodriguezp.com/>>

My studio <<http://www.mystudio.us/>>

Mia Cullin <<http://www.miacullin.com/>>

MischerTraxler <<http://www.mischertraxler.com/>>

Nicole Kolberg <<http://www.nicolekolberg.de/>>

Nutsa Modebadze <<http://nutsamodebadze.com/>>

Paola Orsoni <<http://www.paolaorsoni.it/>>

Patricia Urquiola <<http://www.patriciaurquiola.com/>>

Patrik Blanc <<http://www.verticalgardenpatrickblanc.com/>>

Prada Transformer <<http://www.prada-transformer.com/>>

Reiko Sudo <<http://www.2121vision.com/>>

Rikako Iwamoto <<http://www.rikakoiwamoto.com/>>

Ronan & Erwan Bouroullec <<http://www.bouroullec.com/>>

Sartoria Vico <<http://www.sartoriavico.it/>>

Sandra Backlund <<http://www.sandrabacklund.com/>>

Sofia Bjorkman <<http://www.sofiabjorkman.se/>>

Ttozoi <<http://www.ttozoi.com/>>

Articoli consultati

Ranzoli, C., La bellezza dell'errore, in "Rivista d'Italia", aprile, 1913, p. 14

Dorfles, G., Arte più bella se incompiuta, « Corriere della Sera », 16 luglio 2007, p. 27

Don Bell, Fashion Funnies, "Vogue", luglio 1983, p. 70

Minuz, M., Liberi dagli schemi in "Illywords: Ri-valutare l'errore", n.26, 2009 pp.37-39

E. Manzini, La pelle degli oggetti, "Ottagono", n.87, dicembre 1987 pp. 67-70

Riviste consultate

Area, Federico Motta Editore, settembre/ottobre 2003, n.71

Area, Simplicity, Federico Motta Editore, settembre/ottobre 2009, n.106

Area, Art and Architecture, Federico Motta Editore, marzo/aprile 2010, n.109

Architecture and Urbanism, Nobuyuki Yoshida, giugno 2010, n. 475

Domus, settembre 2010, n. 939

Frame, Frame Editors, luglio/agosto 2010, n.147

Collezioni donna prêt-a-porter, Logos, S/S 2009 n. 131

Collezioni donna prêt-a-porter, Logos, A/W 2009/2010 n. 133

Collezioni donna prêt-a-porter, Logos, S/S 2010 n. 135

Collezioni donna prêt-a-porter, Logos, A/W 2010/2011 n. 137

Collezioni Trends, Logos, S/S 2009, n. 84

Collezioni Trends, Logos, A/W 2009/2010, n. 86

Collezioni Trends, Logos, A/W 2010/2011, n. 90

N° A magazine [curated by Dirk Van Seanel], Artimo, Antwerpen, 2001

N° B magazine [curated by Bernhard Willhelm], Artimo, Antwerpen, 2002

Zoom on fashion trend, A/W 2011/2012 n. 46

