

UNA NUOVA OGGETTIVITÀ

La lezione dei **maestri del postmoderno** torna oggi alla ribalta, indicando la **via per il design nel terzo decennio** del nuovo secolo, come sintesi tra **concretezza antica** della materia e **astrattezza digitale** della forma

di Stefano Caggiano



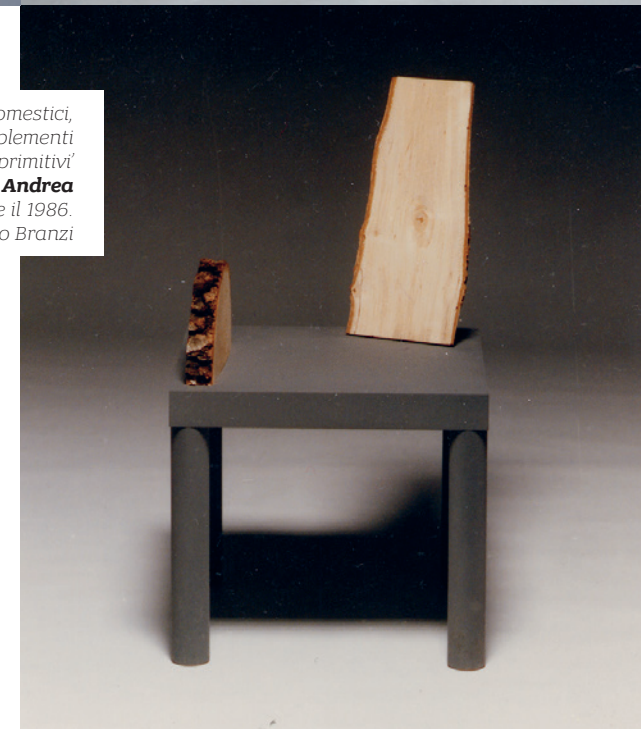
Bloc Studios per Tableau, serie di vasi in marmo grezzo e metallo nati dalla collaborazione tra Bloc Studios, fondato a Carrara da Sara Ferron Cima e Massimo Ciuffi, e Tableau, studio di design di Copenhagen specializzato in installazioni floreali. Foto Michael Rygaard



Animali Domestici, serie di complementi d'arredo 'neoprimitivi' realizzata da **Andrea Branzi** tra il 1985 e il 1986. Foto Studio Branzi



Sotto, da sinistra: la lampda della serie Blend, relizzata da **Ward Wijnant**, nasce dall'idea di visualizzare l'effetto di diverse tecniche di taglio enfatizzando le venature del legno. Foto Ronald Smits. Tunnel, di **Os & Oos**, è un oggetto privo di componenti di fissaggio fisici e colla: ogni elemento è un supporto diretto dell'intera struttura. Foto Os & Oos. La seduta Mono, disegnata da Di Tao e Bob Dodd (studio **Objects & Ideas**), si presenta come una spessa linea unica tracciata nello spazio. È eseguita a mano in legno massello tornito.



Il design postmoderno è nato in Italia in risposta a una crisi di fiducia nei confronti della modernità. Alla fine della seconda guerra mondiale, il progresso industriale aveva assunto il ruolo di volano per lo sviluppo del paese garantendo la diffusione su larga scala di prodotti altamente innovativi. La prima crisi energetica dal dopoguerra, che investì i paesi occidentali all'inizio degli anni Settanta, segnò una battuta d'arresto per l'entusiasmo con cui si erano adottati gli stili di vita della modernità, ponendo in discussione il fatto stesso che fosse l'industria, con il suo impatto ambientale e sociale, a costituire il mezzo ideale per il progresso verso una società più libera e felice.

È su questo retroterra che emerge, negli anni Ottanta, la cultura postmoderna, caratterizzata da una presa di distanza nei confronti dei codici modernisti e dei valori ciecamente 'razionali' su cui essi si fondavano. I linguaggi postmoderni, segnati dal recupero del colore e della decorazione, rappresentarono in tal senso una deliberata inversione delle regole del progetto dell'epoca industriale: laddove questo aveva predicato austerità strutturale e cromatica, il postmoderno evitava con meticolosa spontaneità la razionalizzazione del prodotto, preferendogli invece composizioni sbilanciate e dissonanze cromatiche.

È in questa prospettiva che va letta la lezione dei maestri del postmoderno, 'filosofi pratici' come Ettore Sottsass, Andrea Branzi, Alessandro Mendini o Alessandro Guerriero, la cui esuberanza iconoclasta non è stata l'espressione di un rigetto del design tout court ma, piuttosto, di una palingenesi del progetto che, in un'epoca in cui i valori della funzionalità industriale apparivano sempre più incerti e traballanti, tornava alle radici della creazione oggettiva per riscoprirne il senso originario.

DesignING

PROJECT

L'essere 'post', cioè 'dopo' l'epoca moderna, voleva dire allora porsi programmaticamente al di fuori della modernità per esplorare risorse creative escluse dal perimetro ristretto della civiltà industriale. Si spiega così l'apparente contrasto, tipico del postmoderno, tra oggetti a composizione geometrica come quelli di Sottsass e l'uso di codici neoprimitivi attuato da Andrea Branzi. Questi due approcci derivano infatti dallo stesso sforzo di uscire dall'orbita del moderno per attingere a sorgenti più antiche e più nuove, più profonde e più leggere, tramite il reinserimento nel design tanto di elementi ludici e colorati quanto di riferimenti apertamente neoprimitivi. Oggi, all'inizio del terzo decennio del XXI secolo, la cultura del progetto si trova in una situazione per molti aspetti simile a quella degli anni



Sotto a sinistra, la collezione di mensole Duo, di **Ilaria Bianchi**, combina marmo e polistirene espanso, unendo due materiali lontanissimi per proprietà fisiche e 'nobiltà', ma sorprendentemente vicini per alcuni caratteristici tratti estetici. Qui sotto, nella seduta Cleveland, **Daniel Arsham** piega e assembla elementi architettonici manipolando la forma nello spazio con libertà artistica. Foto Daniel Kukla, per gentile concessione della galleria Friedman Benda e Daniel Arsham.



Ottanta, e non a caso l'evoluzione linguistica del design mostra un legame diretto con le estetiche di allora. Anche oggi infatti sono sempre più palesi gli effetti negativi che il perseguimento del benessere di massa ha sull'ambiente. Riscaldamento globale, fenomeni meteorologici estremi, scarsità di risorse idriche e alimentari, per non parlare del rischio di pandemie, sono temi entrati ormai in pianta stabile nell'agenda politica dei paesi industriali. Anche oggi, quindi, il progetto si trova a rispondere a una crisi di fiducia nei confronti del progresso. Elementi d'arredo ampi e geometrici, scomposti con logiche di un'eleganza surreale, costituiscono un trend ampiamente diffuso, evidente erede della lezione postmoderna. C'è però anche dell'altro. L'estetica 'instafriendly' di questi prodotti, definita da un geometrismo primordiale a tratti metafisico, è infatti particolarmente adatta alla resa sui social, intercettando così il gusto visivo contemporaneo. Così, la forma ad arco moderatamente giocosa della seduta Mono di Objects & Ideas attualizza la composizione ludico-architettonica introdotta da Memphis, mentre l'assemblaggio a vista dei solidi

geometrici del mobile Tunnel di Os & Oos o della lampada Blend di Ward Wijnant ne rievocano la composizione tipicamente non funzionalista. La seduta Cleveland di Daniel Arsham fa un passo ulteriore in questa direzione, mentre la mensola a parete Duo di Ilaria Bianchi e lo sgabello Partera di Ewe Studio si spingono fino al recupero dell'elemento ancestrale neoprimitivo. Una proposta di innesto di questi due sottotesti, geometrismo metafisico e brutalismo materico, è infine quella che si trova nei vasi nati dalla collaborazione di Bloc Studios e Tableau. La 'nuova oggettività' che caratterizza questi prodotti, portatori di un'estetica di cui non è più possibile (né, in fondo, rilevante) dire se si tratta della rappresentazione virtuale di un oggetto reale o della traduzione digitale di un pezzo reale, mostra il livello di maturazione raggiunto dalla fusione tra reale e virtuale, iniziata ormai diversi anni fa, che fonde oggi in un'armonia sorprendentemente perfetta il senso grumoso della materia e il sapore etereo-digitale della forma. ■

Lo sgabello Partera, collezione Sincretismo, di **Ewe Studio** è realizzato in travertino Jalapa. La forma, che combina una base semicircolare a un piano seduta a mezza luna, è ottenuta da un unico pezzo di pietra, senza alcun elemento di giuntura.



Beverly di Ettore Sottsass, 1981, **Collezione Memphis Milano** Mobile da soggiorno in legno rivestito di laminato plastico decorato e radica naturale, contenitore a due ante con ripiano. Foto Aldo Ballo



P78. A NEW OBJECTIVITY

article Stefano Caggiano

THE LESSON OF THE *MASTERS OF THE POSTMODERN* IS BACK

IN THE SPOTLIGHT, LEADING THE *WAY FOR DESIGN IN THE THIRD DECADE* OF THE NEW CENTURY, AS A SYNTHESIS OF *CONCRETE MATERIAL AND DIGITAL ABSTRACTION OF FORM*

Postmodern design began in Italy as a response to a crisis of faith in modernity. At the end of World War II, industrial progress was the driving force for growth, ensuring the spread of highly innovative products. The first energy crisis after the war, which impacted the western countries at the start of the 1970s, put a stop to the enthusiasm with which people had embraced a modern lifestyle, calling into question the idea that industry, with its environmental and social impact, could be the ideal means of progress towards a freer, happier society. Postmodern culture emerged against this backdrop in the 1980s, taking its distance from modernist codes and the blindly 'rational' values on which they were based. In this sense, postmodern languages featuring the recovery of color and decoration represented a deliberate inversion of the rules of design in the industrial era: as opposed to structural and chromatic austerity, the postmodern avoided product rationalization with painstaking spontaneity, opting instead for unbalanced compositions and chromatic dissonance. This is the outlook in which to grasp the lesson of the masters of the postmodern, 'practical philosophers' like Ettore Sottsass, Andrea Branzi, Alessandro Mendini or Alessandro Guerriero, whose iconoclastic verve was not the expression of a rejection of design itself, but of a palingenesis of the project that in an era when the values of industrial functionality seemed to be wavering, would go back to the roots of the creation of objects to rediscover their original meaning. Being 'post,' i.e. 'after' the modern era, thus meant taking a programmatic position outside modernity, to explore creative resources excluded from the narrow perimeter of industrial civilization. This explains the apparent contrast, typical of the postmodern, between objects of geometric composition such as those of Sottsass, and the use of neo-primitive codes applied by Andrea Branzi. These two approaches were derived, in fact, from the same effort to get out of the modern orbit and to draw on older and newer, deeper and lighter sources, through the reinsertion in design of playful and colorful elements and openly neo-primitive references. Today, at the start of the third decade of the 21st century, design culture is in a situation that in many ways is similar to that of the 1980s. Hence it is not by change that the linguistic evolution in the field shows a direct link to the aesthetics of this relatively recent past. Once again, the negative effects of our collective pursuit of affluence are increasingly visible. Global warming, extreme weather, lack of hydric and nutritional resources, not to mention the risk of pandemics, are stable themes on the political agency in the industrial nations. Design again has to respond to a crisis of faith in progress. Large geometric pieces of furniture, broken down with a logic of surreal elegance, represent a widespread trend that is clearly the heir of the postmodern legacy. But there's more. The 'instafriendly' aesthetic of these products, determined by a primordial geometricism that borders on the metaphysical, is particularly suited to impact on social networks, intercepting contemporary visual tastes. Thus the moderately playful arched form of the Mono seat by Objects & Ideas updates the playful-architectural composition introduced by Memphis, while the visible assembly of geometric solids in the Tunnel cabinet by Os & Oos, or the Blend lamp by Ward Wijnant, suggest that movement's typically non-functional approach. The Cleveland seat by Daniel Arsham takes another step in this direction, while the Duo wall shelf by Ilaria Bianchi and the Partera stool by Ewe Studio go so far as to recover the neo-primitive, ancestral overtones. A position of grafting of these two subtexts – metaphysical geometries and material brutalism – can be seen in the vases created from the collaboration between Bloc Studios and Tableau. The 'new objectivity' of these products, vehicles of an aesthetic in which it is no longer possible (or relevant) to tell if we are looking at the virtual representation of a real object or the digital translation into a real piece, reveals the level of sophistication achieved by the fusion of real and virtual, which began some years ago, now blending the substance of material and the ethereal-digital aura of form in a surprisingly perfect harmony.

CAPTIONS: pag. 78 Bloc Studios for Tableau, a series of vases in raw marble and metal, as the result of collaboration between Bloc Studios, founded in Carrara by Sara Ferron Cima and Massimo Ciuffi, and Tableau, the design studio based in Copenhagen specializing in floral installations. Photo Michael Rygaard. **pag. 79** Below, from left: the lamp from the Blend series made by **Ward Wijnant** comes from the idea of visualizing the effect of different cutting techniques, emphasizing the grain of wood. Photo Ronald Smits. Tunnel by

Os & Oos is an object without physical parts for attachment or glue: each piece is a direct support for the entire structure. Photo Os & Oos. The Mono seat designed by Di Tao and Bob Dodd (studio **Objects & Ideas**) appears as a single thick line traced in space. It is made by hand in turned solid wood. Animal Domestici, a series of 'neo-primitive' furnishing complements created by **Andrea Branzi** in 1985-86. Photo Studio Branzi. **pag. 80** Lower left, the Duo collection of shelves by **Ilaria Bianchi** combines marble and expanded polystyrene, two materials that are very different in terms of physical properties and 'nobility,' but surprisingly close in certain aesthetic characteristics. Below, in the Cleveland chair, **Daniel Arsham** bends and assembles architectural elements, manipulating the form in space with artistic freedom. Photo Daniel Kukla, courtesy of the gallery Friedman Benda and Daniel Arsham. The Partera stool from the Sincretismo collection of

Ewe Studio is made in Jalapa travertine. The form, which combines a semicircular base and a half-moon seat, is made from a single piece of stone, without joints. **pag. 81** Beverly by Ettore Sottsass, 1981, **Collezione Memphis Milano**. Living room cabinet in wood covered in decorated plastic laminate and natural briar, two-door compartment with shelf. Photo Aldo Ballo.