

Design & Humanities

Giornata di studio intorno al ruolo delle discipline del progetto
e delle discipline umanistiche nella didattica

Campus Bovisa, Edificio PK, Sala Castiglioni, 19 maggio 2010

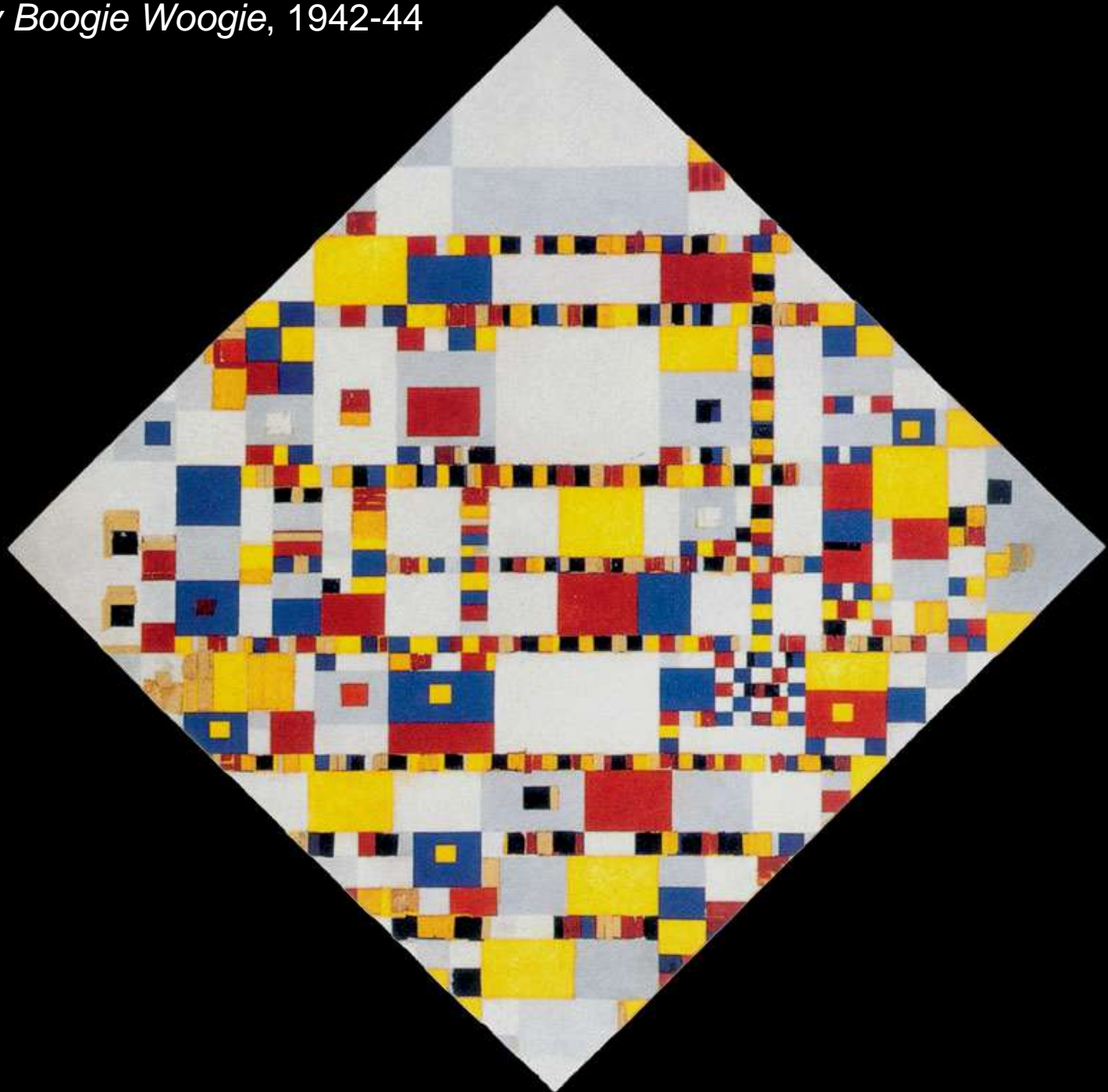
Esplorazioni d'Arte Strumenti per la formazione del designer

Luca Guerrini

POLITECNICO DI MILANO
FACOLTÀ DEL DESIGN



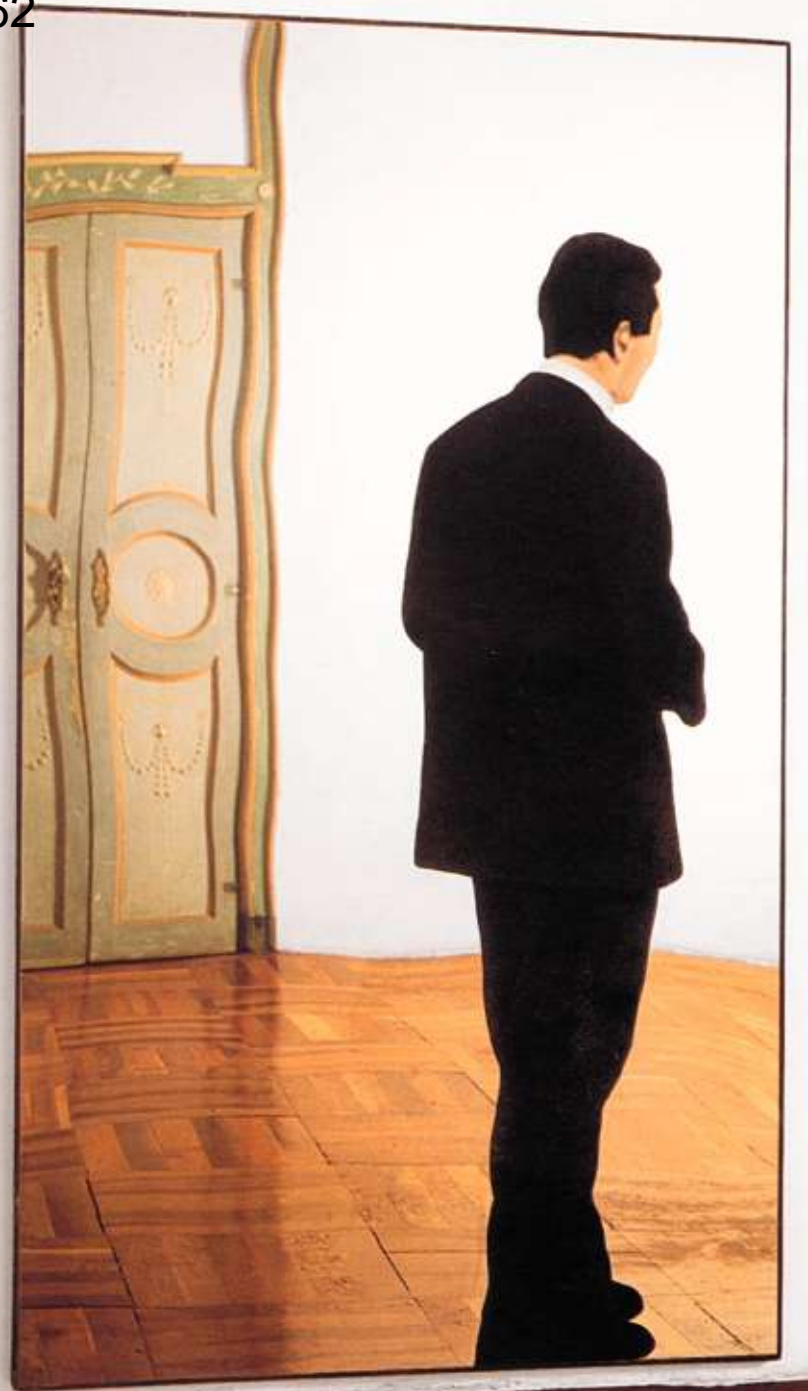
Piet Mondrian, *Victory Boogie Woogie*, 1942-44



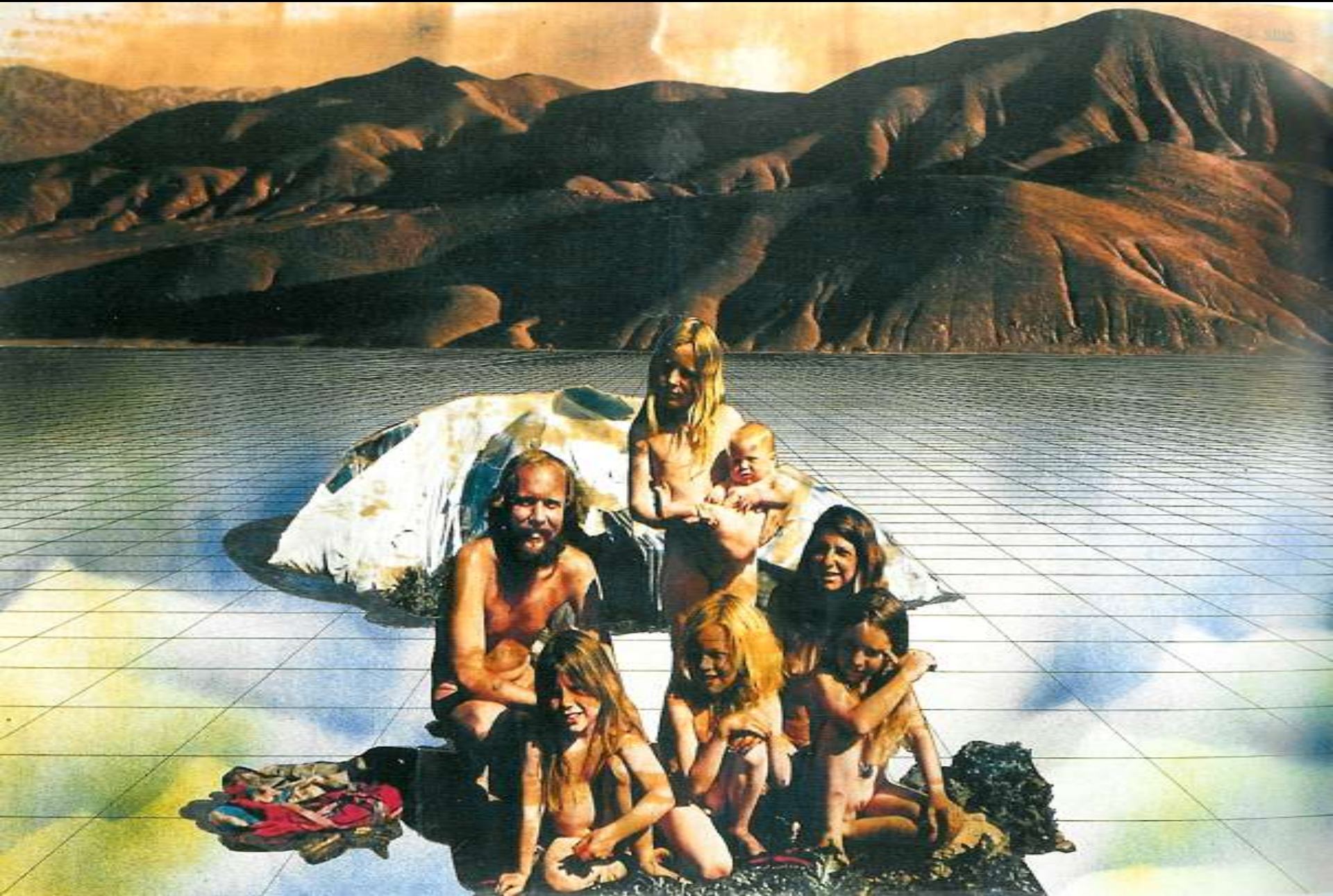
Carlo Andre, *37 Pieces of Work*, 1969



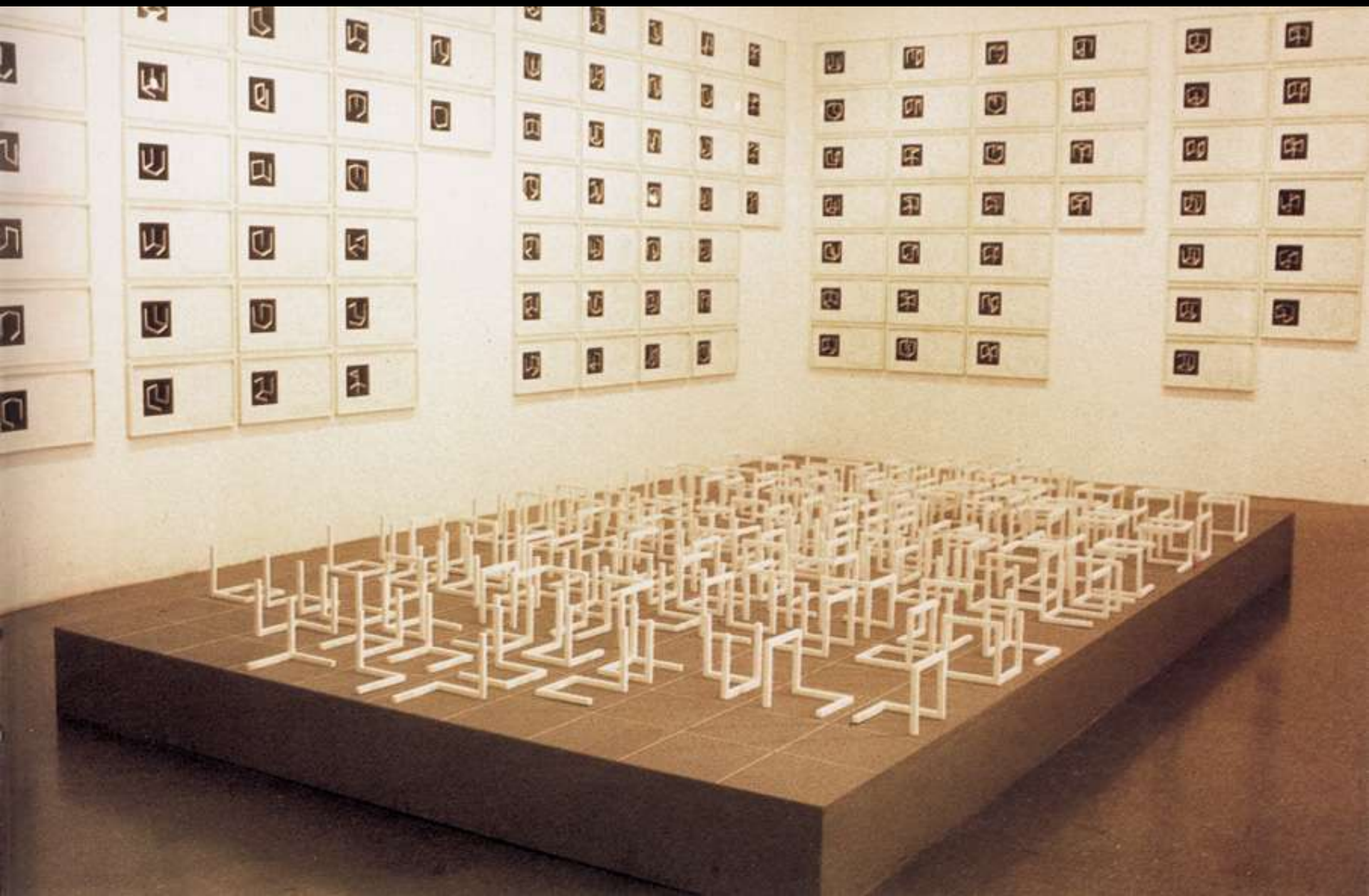
Michelangelo Pistoletto, *Uomo di schiena*, 1962



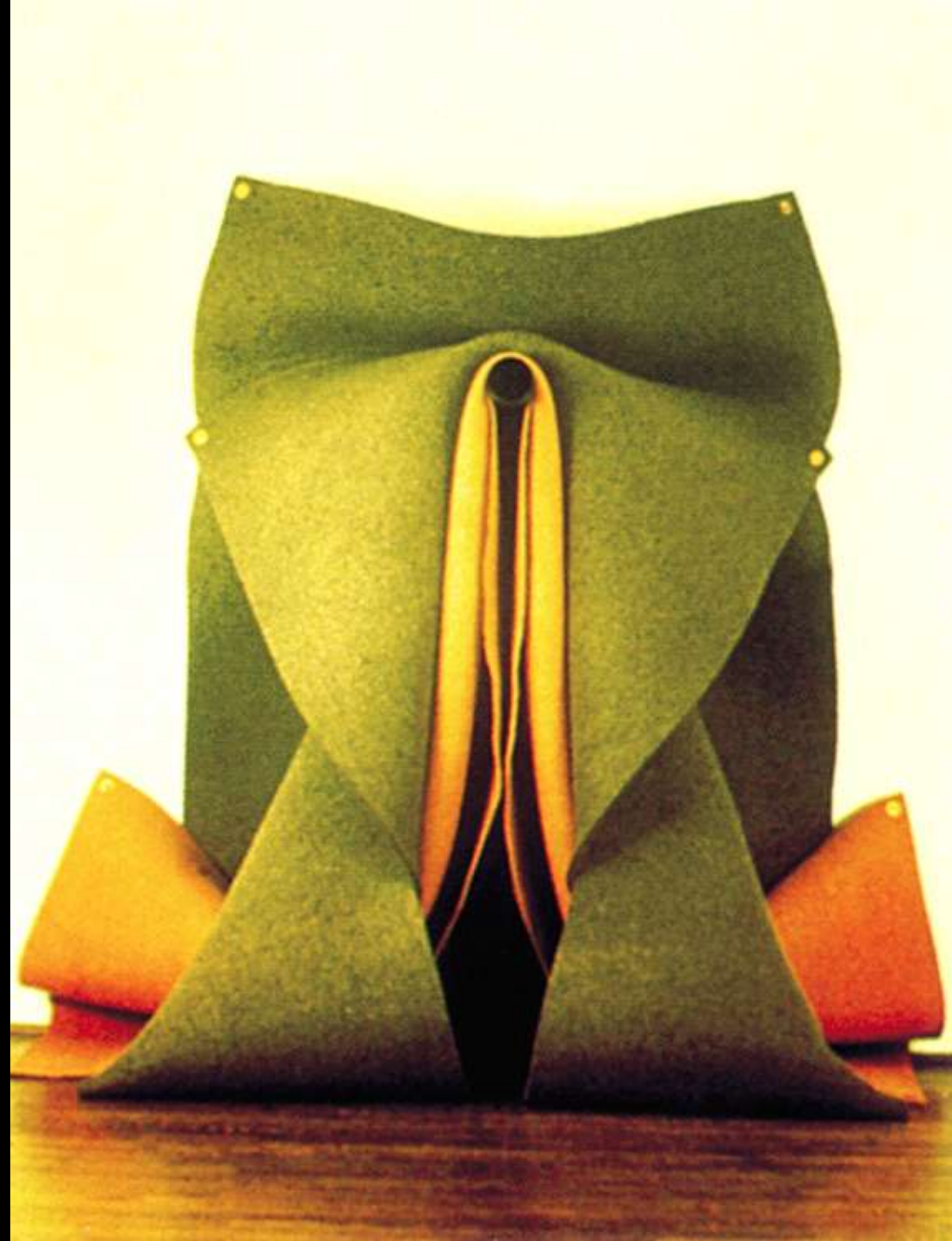
Superstudio, 5 storie del Superstudio (vita), 1971-1973



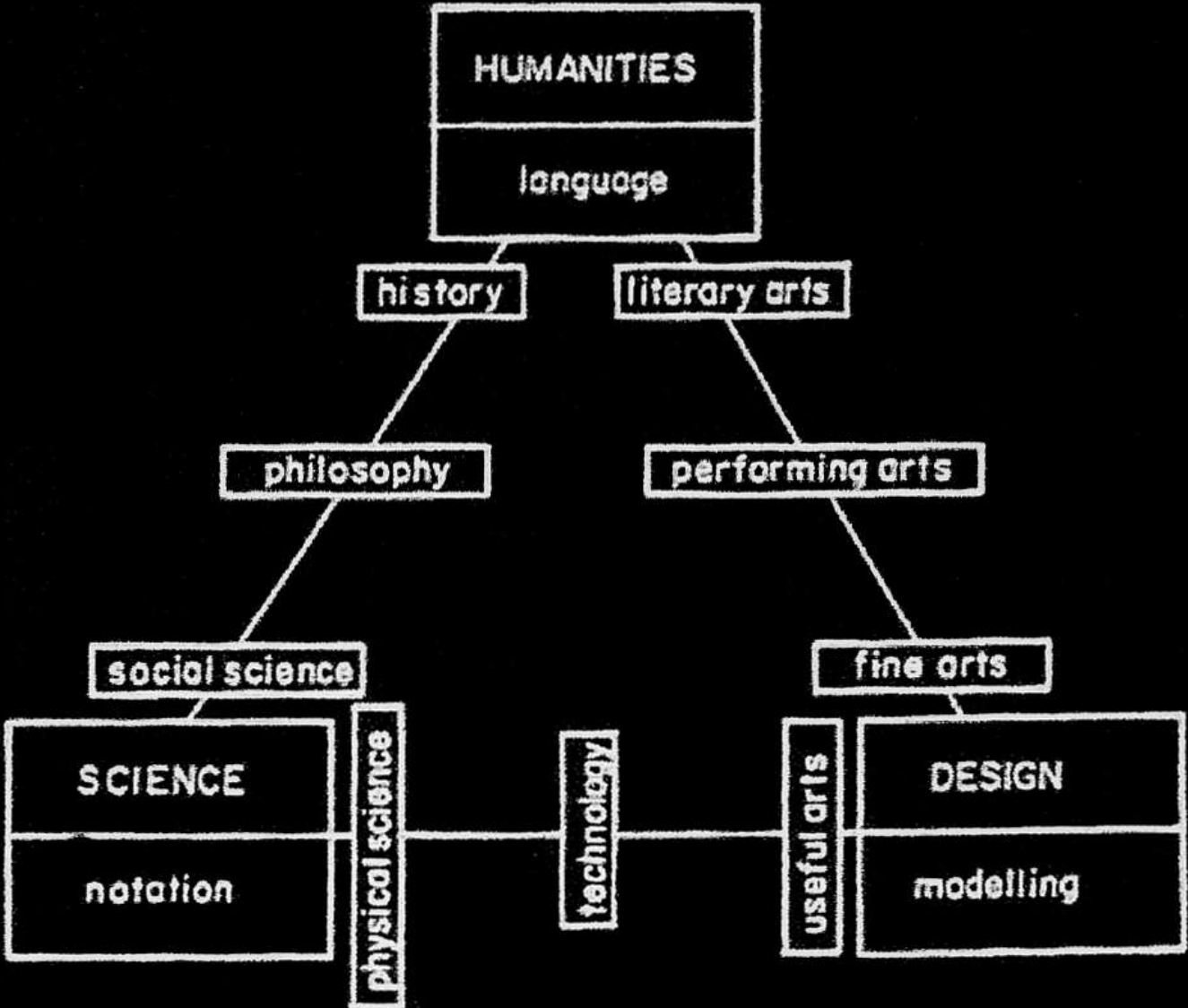
Sol Le Witt, *All Variations of incomplete Open Cubes*, 1974



Robert Morris, *House of Vetti*, 1983



Bruce Archer, Schema delle relazioni tra le aree della conoscenza, 1979



ICAR/13 DISEGNO INDUSTRIALE I contenuti scientifico-disciplinari riguardano teorie e metodi, tecniche e strumenti del progetto del prodotto industriale – materiale o virtuale – nei suoi caratteri produttivi, tecnologico-costruttivi, funzionali, formali e d’uso e nelle relazioni che esso instaura con il contesto spaziale ed ambientale e con quello dell’industria e del mercato. La natura di tale prodotto (dai beni d’uso e strumentali ai beni di consumo e durevoli, agli artefatti comunicativi, relazionali, interattivi, alle strutture relazionali e di servizio) e la sua complessità (dai materiali e semilavorati ai beni intermedi, ai componenti, ai prodotti finali, fino ai sistemi integrati di prodotto, comunicazione, servizio) declinano altrettanti metodi e tecniche della progettazione come prassi interdisciplinare, che, interagendo con i diversi settori merceologici e produttivi, determinano ambiti di ricerca specifici in continua evoluzione.

08/C2 DESIGN Il settore si interessa dell’attività scientifica e didattico-formativa inerente teorie, metodi, tecniche e strumenti del progetto di artefatti – materiali e virtuali – con riferimento ai loro caratteri morfologici nelle loro relazioni con: bisogni e comportamenti d’uso degli utenti; caratteri produttivi, costruttivi, prestazionali, di sicurezza e qualità propri dei sistemi industriali; requisiti funzionali, ergonomici e di sostenibilità economica, sociale e ambientale; linguaggi visivi, prassi artistiche, significati estetici e culturali. I contenuti scientifici riguardano lo statuto teorico e storico-critico degli artefatti e le forme proprie del pensiero progettuale come prassi interdisciplinare e momento di sintesi dei molteplici saperi che intervengono nella progettazione degli artefatti nel loro ciclo di vita, nonché come attività di prefigurazione strategica di scenari socio-tecnici e configurazione di nuove soluzioni attraverso l’applicazione e il trasferimento di innovazione tecnologica. Gli ambiti di ricerca e applicativi riguardano il design del prodotto, della comunicazione, degli interni, della moda e delle loro integrazioni sistemiche.

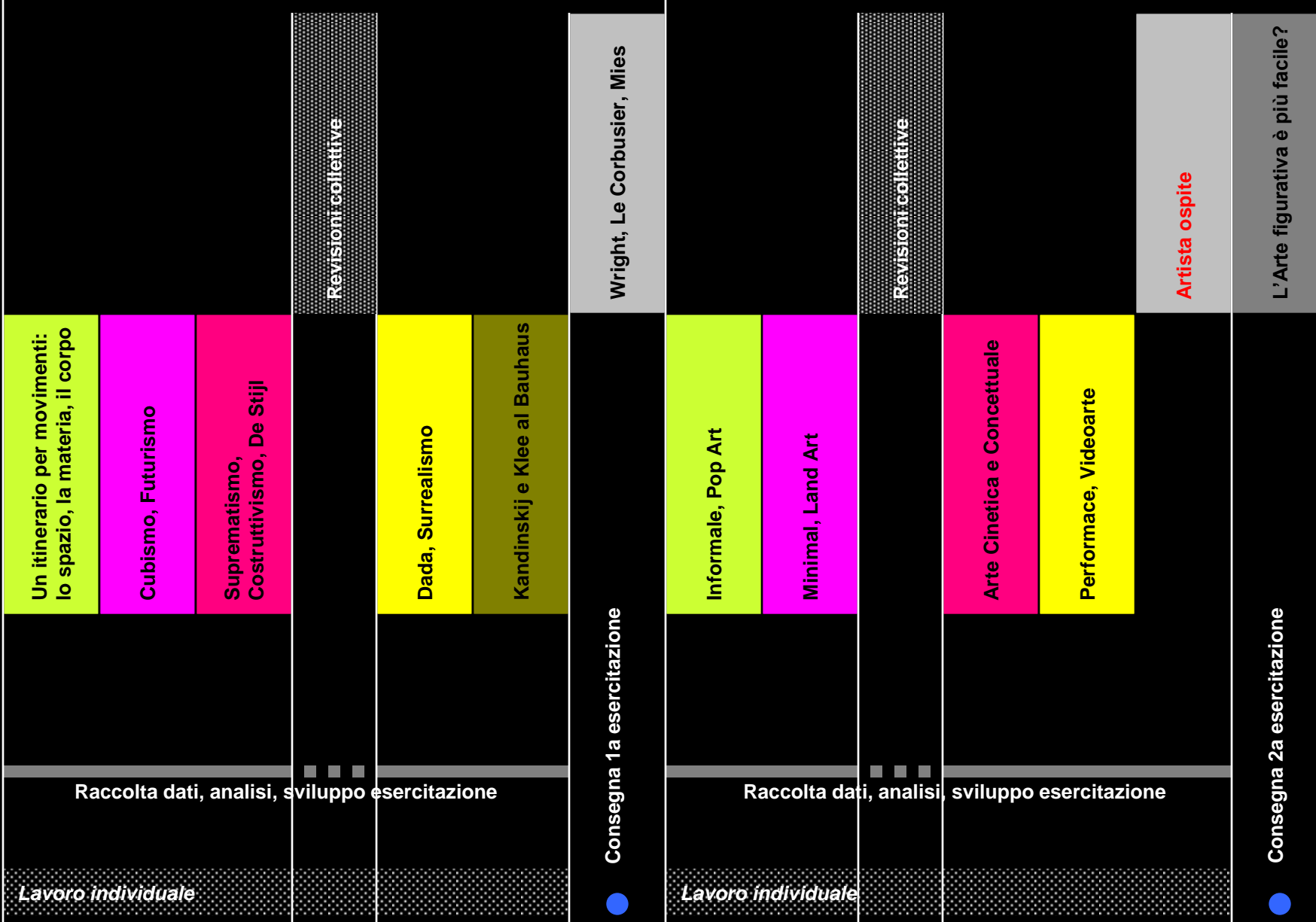
Le Avanguardie 1907-1937

Dal II dopoguerra ad oggi 1947-2007

Esercitazioni

Lezioni

Seminari



Lavoro individuale

Raccolta dati, analisi, sviluppo esercitazione

Un itinerario per movimenti: lo spazio, la materia, il corpo

Cubismo, Futurismo

Suprematismo, Costruttivismo, De Stijl

Revisioni collettive

Dada, Surrealismo

Kandinskij e Klee al Bauhaus

● Consegna 1a esercitazione

Wright, Le Corbusier, Mies

Lavoro individuale

Raccolta dati, analisi, sviluppo esercitazione

Informale, Pop Art

Minimal, Land Art

Revisioni collettive

Arte Cinetica e Concettuale

Performace, Videoarte

Artista ospite

● Consegna 2a esercitazione

L'Arte figurativa è più facile?

Valutazione finale

Dati 3 prodotti ? 3 artisti/movimenti

1^a esercitazione

Avanguardie (1907-1937)

2^a esercitazione

Dal II dopoguerra ad oggi (1947-2007)

Book in formato A4

Di ogni prodotto di design si indica:

- Il progettista
- Il nome
- Il produttore (o i produttori se il pezzo è stato soggetto a riedizioni nel corso del tempo)
- L'anno (o gli anni)
- Le dimensioni principali
- I materiali

Il testo (max 4000 battute) analizza:

- Le principali caratteristiche tipologiche, morfologiche e stilistiche del prodotto
- I contenuti della ricerca artistica a cui può essere avvicinato
- Un'analisi delle relazioni

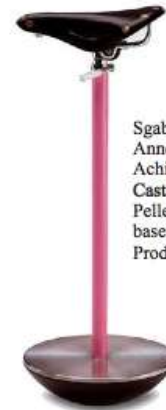
Le immagini (prodotto e opere d'arte) motivano il confronto. Comprendono foto, disegni, commenti, e grafici a cura dello studente.

Bibliografia, sitografia e la fonte delle illustrazioni.

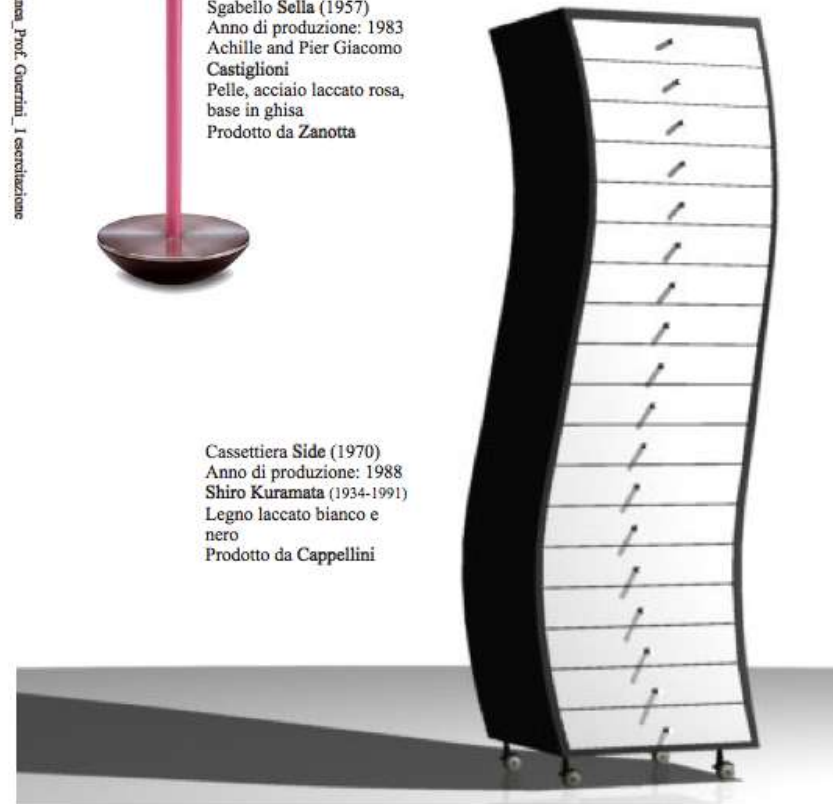
Lampada Giso 404
(11.4 x 19.7 x 29.8 cm)
Anno di produzione: 1928
J.J.Pieter Oud (1890-1963)
Ottone laccato opaco



Sgabello Sella (1957)
Anno di produzione: 1983
Achille and Pier Giacomo
Castiglioni
Pelle, acciaio laccato rosa,
base in ghisa
Prodotto da Zanotta



Cassettiera Side (1970)
Anno di produzione: 1988
Shiro Kuramata (1934-1991)
Legno laccato bianco e
nero
Prodotto da Cappellini





**“La funzione,...che bella forma!!!”
Achille Castiglioni**

Il riferimento artistico immediato in un gran numero di oggetti che portano la firma Castiglioni è sicuramente il Dadaismo, anche se il risultato formale dei loro prodotti non può essere associato ad una sola tendenza in modo così riduttivo. La loro progettazione si avvicina al mondo dell'arte quando si interessa alla deviazione delle funzioni ordinarie degli oggetti quotidiani, incrociando così la strada intrapresa da Marcel Duchamp, inventore del “ready-made” (Orinatoio o Fontana, Ruota di bicicletta, Poggiacappelli, Scolabottiglie, ...), dove un oggetto già “pronto”, ovvero non progettato, ma semplicemente scelto, viene presentato come “opera d'arte”, talvolta in combinazione con altri oggetti. Egli sceglie gli oggetti non in funzione della loro bellezza, ma piuttosto perché sono comuni, e li mette in scena, li disloca nel mondo dell'arte, facendo loro acquisire una nuova valenza, incantando lo spettatore attraverso associazioni sorprendenti.

**“...Sono oggetti di serie, promossi dalla scelta dell'artista alla dignità di oggetti d'arte...”
Marcel Duchamp**



**“Bisogna innanzitutto non tenere conto delle ricerche di mercato” ...
Achille Castiglioni**

In ugual modo, i Castiglioni sono grandi deviatori di funzioni di oggetti d'uso, e riversano tale interesse nel campo del design, rivolgendo lo sguardo con particolare sensibilità all'estetica degli oggetti anonimi, ovvero esclusi dal circuito artistico tradizionale; ciò che scoprono lo inseriscono in un contesto diverso, conferendogli un altro senso, in un gioco continuo tra il noto, l'abituale e le trasformazioni insolite.



Per approfondire il discorso, bisogna focalizzarsi sulla figura di uno dei due fratelli, Achille, un pensatore e un designer radicale, senza però aver di fatto aderito al gruppo italiano del “radical design” degli anni '70. La sua radicalità, infatti, è diversa da quella dei “contestatori”, che orientano le loro azioni contro la tecnologia, la produzione e il consumo senza limiti, la razionalizzazione come principio; al contrario il pragmatismo di Castiglioni lo porta a difendere una tecnica messa a servizio della società e proprio l'unico elemento unificatore della sua vasta produzione è la razionalità, ovvero il desiderio di andare a fondo ad ogni problema, per trovare la soluzione più adeguata. L'atteggiamento di fondo, quindi, appare antitetico rispetto a quello dei Dadaisti, che rinnegano la razionalità, senza rifiutare alcun atteggiamento dissacratorio, pur di distruggere l'arte fatta di valori borghesi e poter ripartire con una nuova arte, coincidente con la vita stessa e non separata da essa; la soluzione finale è però la stessa dei fratelli Castiglioni. Il rifiuto dadaista è infatti provocatorio e viene usato come strumento per abbattere le convenzioni borghesi intorno all'arte.



Il loro metodo si basa sull'individuazione della “componente principale di progettazione”, ovvero sulla costante ricerca dell'elemento fondamentale intorno a cui far ruotare tutto il progetto; questo può essere funzionale, dove il peso determinante per la funzionalità dell'oggetto dà forma all'oggetto stesso; ma può anche essere il puro divertimento, come nel caso dello sgabello “sempre in piedi” Sella.

Elegante e divertente, ma allo stesso tempo essenziale, questo sgabello traduce un tic, quello di dondolarsi sulla sedia mentre si parla a telefono (“sgabello per telefono” era infatti il nome originale) in un oggetto di design: l'eccellente ready-made riutilizza il sellino di una bicicletta da corsa come seduta, e lo aggancia ad una base basculante, richiedendo uno scarso investimento di utensileria, vale a dire il grande pregio che contraddistingue un buon progetto.



Con questo oggetto i fratelli Castiglioni non solo propongono una soluzione senza tempo, ma inventano un nuovo tipo di comportamento, un ibrido tra il sedersi e il girare in modo nervoso intorno al telefono, traducendo in reale e oggettivo un atteggiamento personale, ma diffuso. Entrando nel particolare, questo tipo di operazione potrebbe essere accostata a quella di Kurt Schwitters, esponente del Dada tedesco, il cui polimaterismo è il punto più alto del recupero di oggetti e materiali eterogenei, ma stavolta carichi di storie da documentare, in altre parole oggetti “vissuti”, ricomposti in un continuo flusso di arte nella vita e un totale rifiuto di vita all'interno dell'arte stessa.

I Castiglioni sono designers “teatrali” perché fondono nelle loro opere un carattere spettacolare a quello funzionale e formale; gli oggetti diventano strumenti scenici, ludici, e suggeriscono al fruitore la possibilità di un rapporto dinamico. Egli non ama spiegare, così come ai suoi prodotti non piace enfatizzare la logica del loro destino pratico; il redesign, l'uso del “Ready-made” e un certo gusto decontestualizzante, sono alcuni dei modi impiegati nel suo oscillare tra uomo e teatralizzatore dell'oggetto.

Allo stesso tempo, si avverte, un altro forte punto di contatto con una qualità peculiare della progettazione dei designer milanesi, la più assoluta assenza di borghesia nel loro lavoro, attraverso il recuperare le forme di sempre e il dar loro una nuova vita. I dadaisti hanno desaccralizzato il procedimento della creazione, dando valore a materiali improbabili e brutti e, rivedendo tutte le tecniche tradizionali, sono usciti fuori della cornice dell'opera per entrare nella vita. Nella scelta italiana, gli oggetti trovati, quindi prelevati dal reale, vengono trasferiti come elementi compositivi nel progetto e, raggiunta l'armonia delle forme, l'equilibrio estetico-funzionale, vengono rimandati e ricomposti nel reale. Si compie così il duplice percorso che Duchamp aveva provocatoriamente suggerito, nel desiderio di risolvere l'antinomia di base tra l'arte e il ready-made. Il viaggio di andata e ritorno “reale-arte” e “arte-reale” non è solo possibile, ma necessario. Le operazioni e gli oggetti non sono divisi: in Duchamp da un lato vi sono lastre di ottone con un gomitolino di spago (semi ready-made), mentre dall'altro c'è il Rembrandt (ready-made reciproco), ovvero, i primi dal reale giungono all'arte, il secondo viceversa; nei Castiglioni, invece, come esempio opposto, il gruppo di oggetti, agganciati tra loro nel progetto e caricati formalmente di grande valenza sul piano estetico, ritorna nel reale.



**“Quando uso un telefono a pagamento, mi piace muovermi intorno, ma vorrei anche sedermi, ma non completamente...”
Achille Castiglioni**



“...Se mi sapessi esprimere con le parole, perché dovrei disegnare delle cose?...”
Shiro Kuramata

prodotto visioni che apparivano nei suoi sogni, di notte e che la mattina l'architetto fissava sulla carta, scrivendo, disegnando, prima che svanissero per sempre. Spesso erano queste visioni ad essere tradotte in realtà, nelle forme inafferrabili e misteriose dei suoi lavori; questa coscienza della dimensione vitale del sogno, come ispirazione e tramite del potere visionario dell'immaginazione, si traduce, all'interno della sua progettazione, nella ricerca della trasparenza, nella smaterializzazione delle masse e nell'esaltazione della luce, concetti vivi e presenti sia nel design che nell'arredamento di interni.

“La mia intuizione deriva da una sorta di continuo “lanciare la palla” da parte del ricordo subcosciente delle mie esperienze infantili in direzione della mia coscienza di oggi. Quando la palla viene afferrata saldamente nascono le immagini dentro di me. Il mio processo non è mai teorico o intellettuale. In questo senso io vivo nell'effimero, in ciò che svanisce, in ciò che non è programmato”.

Il riferimento artistico immediatamente collegabile a questa visione progettuale è quello del Surrealismo, movimento che pratica un tipo di arte figurativa e non astratta, dove la figurazione non è naturalistica, anche se ha con il naturalismo un dialogo serrato, per la volontà di trasfigurare la realtà, ma senza negarla. Mossi da motivazioni ideologiche prima ancora che estetiche, i surrealisti rifiutarono la nozione di autonomia dell'attività artistica, concepandola come mezzo per esprimere il “funzionamento reale del pensiero”: l'arte come risultato dell'immediata corrispondenza tra inconscio e gesto poetico o pittorico, dove la coscienza non deve esercitare alcun controllo morale o razionale.

La nascita della psicologia moderna, grazie a Freud, ha fornito molte

suggerimenti alla produzione artistica della prima metà del Novecento: nei paesi dell'Europa centro settentrionale, le correnti pre-espressionistiche e espressionistiche hanno ampiamente utilizzato il concetto di inconscio per far emergere alcuni aspetti profondi dell'animo umano, mascherati dall'ipocrisia della società borghese del tempo.



Analogamente all'esperienza di Kuramata, i pittori surrealisti si accostano ad un altro elemento, messo in luce dalla psicanalisi freudiana, che diede loro la possibilità di scandagliare e rappresentare l'inconscio: il sogno, quella produzione psichica che ha luogo durante il sonno, caratterizzata da immagini, percezioni, emozioni che si svolgono in maniera irreali o illogica, ovvero possono essere svincolate dalla normale catena logica degli eventi reali, mostrando situazioni che, in genere, nella realtà sono impossibili a verificarsi.



Una delle sue creazioni più belle è la cassettera Side in legno curvato, disegnata all'inizio della sua carriera: una struttura, in frassino tinto nero e cassetti laccati bianco opaco, dalla forma curva e sinuosa, quasi si stia sciogliendo, montata su ruote, in modo da suggerire una dinamica nascosta, con i pomelli in acciaio spazzolato. Il modo in cui ad un materiale solido come il legno venga impressa una forma così sinuosa, di estrema raffinatezza, sembra contenere l'allusione a un altro mondo.

Questa cassettera, realizzata in due varianti, appartiene ad una collezione composta da diversi mobili contenitori, tutti liberati dalla forma tradizionale, realizzati originariamente nel 1970, ma messi in produzione da Cappellini diciotto anni più tardi, poiché l'estetica e i concetti innovativi risultavano difficili da realizzare in una produzione di tipo commerciale: dalle curve alle piramidi, dalla trasparenza dell'acrilico alla compattezza del legno, le forme e i materiali non rappresentano limiti, ma sono mezzi espressivi e comunicanti, che rivelano gli aspetti poetici del suo animo.



Kuramata aveva una grande passione per i mobili con cassetti; quando amici e giornalisti gli chiedevano il perché, egli rispondeva con timidezza: “Forse spero di trovarci quello che non ci ho messo dentro!”. La ricerca di Dali, in modo analogo, prosegue nel senso dell'evocazione delle regioni più recondite del proprio io, in particolar modo nelle figure a cassetti, presenti in opere sia pittoriche che plastiche, segnali vibranti della sua profonda aderenza alle teorie di Freud, immagini di straordinaria fantasia, tese a stupire e



meravigliare grazie alla grande artificiosità della loro realizzazione. Le visioni che l'artista cerca di fissare sulla tela nascono dal torbido agitarsi del suo inconscio e riescono a prendere forma solo grazie alla razionalizzazione (momento critico), cercando costantemente di scoprire quali universi sconosciuti si celano all'interno dei cassetti. Il suo stile si basa sulla ripetizione di simboli dettati da una sferzata fantasia, che unita ad un notevole virtuosismo tecnico, ne fecero il più intenso ed eccessivo dei surrealisti, ma che non gli permise di superarsi. Al contrario invece, le opere di Kuramata, straordinariamente sofisticate, sempre prodotte in piccolissime serie di assoluta perfezione esecutiva, erano totalmente estranee al concetto di standard, quasi che ogni ripetizione sarebbe stata un ostacolo al libero corso dell'immaginazione e alla rivelazione di quel mondo invisibile richiamato dal sogno. Sono immagini che sfuggono nel profondo, perché senza eguali: così ogni oggetto, ogni interno ha una storia a sé, dove le immagini e i riferimenti sono sempre diversi, i materiali e gli accostamenti sempre nuovi, e le invenzioni sono superate dall'opera successiva. Egli non usa mai lo stesso tema o elemento che richiami una soluzione formale ad un'altra, rischiando di uniformare lo spazio, ogni volta bisogna andare oltre quello che già è stato fatto.



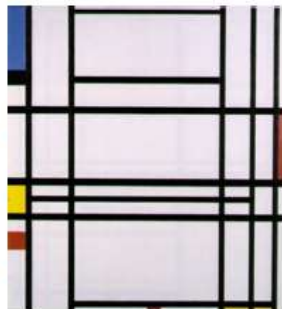
“...Il corpo dell'uomo al tempo dei Greci era puramente neoplatonico...oggi è pieno di cassetti segreti, che solo la psicanalisi è in grado di aprire”.
Salvador Dalí





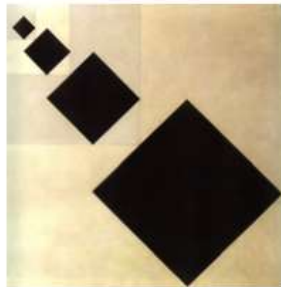
“La vera architettura, moderna o antica che sia, può e deve causare emozioni. Deve in altre parole trasferire la visione estetica di uno (l'architetto) ad un altro (lo spettatore).
Jacobus Johannes Pieter Oud

diffuse nelle arti plastiche e nell'architettura decorativa...l'essenziale dell'arte, la sua vitalità strutturale, era andata perduta. La collaborazione con i colleghi delle arti libere mi attirava fortemente, e con loro partecipai alla rivista "de Stijl" con grande piacere, piacere che in questioni d'arte non ho mai rimpianto. Attraverso tale collaborazione arrivai a trasferire nell'architettura i principi dell'arte neoplastica”.



Il movimento De Stijl raccoglieva l'eredità di molti movimenti avanguardisti, portando alle estreme conseguenze la ricerca, inaugurata da Cézanne, dell'essenza geometrica della natura, la scomposizione della forma complessa in parti elementari attuata dal Cubismo analitico, l'autonomia espressiva del colore di matrice fauve, giungendo, inevitabilmente, all'eliminazione di ogni contenuto realistico e figurativo, e alla loro sostituzione con forme pure.

Comune agli aderenti al gruppo è, infatti, l'esigenza di ricondurre l'arte ad una purezza formale assoluta, di impronta geometrica, in modo da sottrarla al caos del divenire storico; l'aspirazione ad una pittura basata su leggi rigorose nella pratica si traduce nell'uso esclusivo dei colori primari - rosso, giallo, blu - dei non colori - bianco, grigio, nero - e nell'iterazione, sempre diversa, di multipli e sottomultipli del rettangolo.



Alla base di tali scelte di rappresentazione non vi è una semplice preoccupazione di ordine formale, ma la profonda esigenza di natura morale, radicata nella cultura olandese puritana e calvinista, di offrire soluzioni chiare ed essenziali e di dare un preciso ordine all'universo. Proprio nel momento in cui l'architettura di Oud si sta imponendo come riferimento fondamentale per lo sviluppo del Movimento Moderno, egli forza un nuovo stacco, mettendo in discussione non solo i risultati, ma anche tutta l'impostazione teorica della nuova architettura così come si stava profilando nel dibattito architettonico degli anni Trenta.



Si tratta, non di un “tradimento”, ma dell'inizio di un nuovo filone di ricerca, di un legittimo tentativo di

ripercorrere sentieri abbandonati forse troppo repentinamente, senza aver sufficientemente riflettuto sul motivo e soprattutto sui significati del nuovo e dell'antico.

Classicismo e ornamento sono i temi che Oud affronta, non più però nell'edilizia residenziale, ma nell'architettura della città e dei grandi complessi: egli giunge alla conclusione che lo sviluppo dell'architettura è in gran parte determinato da influssi sociali e tecnici, non solamente, dunque, da quelli spirituali, perché, più di ogni altra forma d'arte, essa è radicata e legata alla vita sociale, perfino nelle sue espressioni più individualistiche.

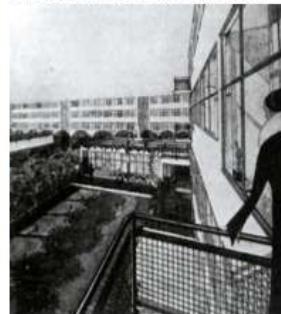


“Lo spirito di de Stijl, fu, all'inizio anche il mio spirito...Le mie conclusioni però furono diverse: attraverso questo processo scompositivo acquistai un nuovo senso della produzione, dello spazio, dell'atmosfera, della massa e della linea, del colore e della costruzione...”



Così abbandonò il movimento e s'indirizzò per un'altra strada: pur non dimenticando i valori architettonici che il neoplasticismo gli aveva donato in modo indiretto e che egli non voleva perdere, giunse alla conclusione che una sana e universale architettura sociale non poteva scaturire da un'estetica così astratta. Non più piccole opere d'arte per il singolo, né raffinate case di campagna di produzione artigianale e lussuosa decorazione, bensì produzione di massa e

standardizzazione, nell'intento di dare a molti una buona abitazione.



Il dettaglio come scopo doveva sparire a favore dell'insieme; il lavoro a macchina doveva venire accettato sulle basi delle caratteristiche della macchina stessa, non più quale surrogato del lavoro a mano.

L'esattezza del lavoro puramente tecnico (automobili, navi e utensili) doveva servire quale modello per una riorganizzazione dell'edilizia, nel senso che le esigenze presenti in un edificio dovevano essere fissate con la stessa esattezza e venire realizzate con i più nuovi materiali e metodi, costruttivi ed operativi.

Il tentativo di raggiungere il risultato ottimale con la razionalizzazione e la standardizzazione in modeste proporzioni mirava, nello specifico, ad una migliore distribuzione dell'abitazione ed a maggior confort nello spazio cucina e negli ambienti privati; lo slogan per l'abitazione doveva essere: luce, aria, colore.



La progettazione architettonica di Oud si fa molto attenta alle necessità quotidiane e prende forma con materiali “moderni” come il cemento, avvalendosi della fama di pioniere del funzionalismo.

Nel 1928 l'architetto olandese progettò, come regalo di nozze per un amico, una lampada da tavolo, che successivamente fu messa in produzione e chiamata “Giso 404”.

In questo oggetto Oud abbandona ogni riferimento a qualsiasi disegno progettuale convenzionale: la lampada, ideata per poggiare all'estremità della parte superiore di un pianoforte, è pensata per “sbalzare” oltre il bordo, illuminando lo spazio sottostante, quindi il foglio musicale e i tasti del piano.



Il peso del cilindro dove alloggiare l'affusolato bulbo di luce, galleggia nello spazio e viene equilibrato dinamicamente da una sfera solida, entrambi in ottone laccato opaco, così come la base rotonda su cui poggiano. Nel suo presentarsi come una scultura astratta, la lampada suggerisce fortemente, nelle forme geometriche

Dato 1 artista/movimento ? 1 abito
1 accessorio
1 gioiello

1^a esercitazione

Avanguardie (1907-1937)

2^a esercitazione

Dal II dopoguerra ad oggi (1947-2007)

Book in formato A4

La presentazione del lavoro si compone di quattro parti:

- Un testo nel quale si descrive il progetto e si indicano gli aspetti della ricerca artistica (e le opere) che hanno influito sulla sua definizione (max 4000 battute con illustrazioni);
- Disegni 2D/3D in scala appropriata (per un abito si consiglia 1:10 o 1:5; per un accessorio 1:5 o 1:2 o al vero; per un gioiello 2:1 o 5:1);
- Descrizione e (ove possibile) campionatura dei materiali, scelta dei colori;
- Bibliografia, sitografia e la fonte delle illustrazioni.

Le immagini (prodotto e opere d'arte) motivano il confronto. Comprendono foto, disegni, commenti, e grafici a cura dello studente.

POLITECNICO DI MILANO
SCUOLA DEL DESIGN



do use the
POST CODE
PHOTO SERIES

LETTERS
J.S.A.

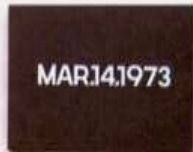


THE PHOTOGRAPHIC GREETING CARD CO. LTD., LONDON

JÜRGEN WESSELER
KARLSBURG 4
2850
BREMERHAVEN
W. GERMANY

AIR MAIL

di Cultura e storia per il progetto (Storia dell'arte contemporanea)
ca Guerrini, con Paolo Brambilla
CITAZIONE 12/01/2009
AWARA - TIME IS GETTING SHORT



De Passer
De Passer
De Passer
De Passer
De Passer
De Passer

Un'arte degli anni '60 degli Il tempo come astrazione vissuta

L'arte concettuale non può essere pensata ignorando i profondi legami con le trasformazioni sociali in atto negli anni della denuncia di ogni principio di autorità (1966-1968/9). "Senza comprendere gli anni sessanta" ha scritto Joseph Kosuth nel 1975, "è impossibile comprendere l'arte concettuale e apprezzarla per quello che è stata: l'arte all'epoca della guerra del Vietnam."

"(...)Quando un artista utilizza una forma d'arte concettuale vuol dire che tutto il progetto e tutte le decisioni vengono prese anticipatamente e che l'esecuzione materiale si riduce a un fatto meccanico. L'idea diventa una macchina che realizza l'arte". Sol LeWitt arrivava, così, a suggerire che l'idea in sé potesse essere un'opera d'arte ("L'idea stessa, anche se non visualizzata, è opera d'arte quanto un qualunque prodotto finito" dai *Paragraph on Conceptual Art*, su "Artforum", estate del 1967).

Nel 1966 On Kawara iniziò la serie *Date Paintings*. Ognuna delle opere, che nel loro complesso costituiscono l'insieme *Today Series*, consiste in un piccolo quadro di formato rettangolare a fondo monocromo scuro, sul quale sono dipinte in bianco le lettere e le cifre che compongono la data del giorno. La stesura del colore di fondo e del bianco dell'iscrizione risponde a un protocollo minuziosamente predisposto e rigorosamente osservato, e, nel caso in cui il dipinto non sia completato entro la mezzanotte del giorno in cui è stato iniziato, esso viene distrutto. Ogni quadro ha come titolo la data che vi è iscritta e come sottotitolo una frase tratta da un quotidiano del giorno, e quando il suo formato non eccede quello d'un giornale, l'opera viene conservata in una scatola di cartone contenente anche la pagina del quotidiano. La registrazione dell'esperienza del tempo, che nei *Date Paintings* si offre nella doppia accezione di tempo individuale e tempo storico, si intreccia a quella dello spazio in altre tre serie avviate da Kawara nel 1968 e terminate il 17 settembre del 1979, per una delle quali tra l'altro l'artista utilizzò per la prima

volta la rete postale quale nuovo mezzo di comunicazione artistica. *I Got Up At* consiste nella serie delle cartoline che egli quotidianamente inviò per undici anni ad alcuni conoscenti dai luoghi dove lo portavano i suoi viaggi, indicando l'ora del suo risveglio con un sistema di timbri che si aggiungevano a quelli postali. *I Met* è una lista delle persone incontrate giorno dopo giorno. *I Went* raccoglie la traccia di tutti i percorsi compiuti in quel periodo, disegnati sulla mappa fotocopiata della città in cui l'artista aveva trascorso la giornata. A questi si sono intrecciati altri progetti: dalla ricognizione di una temporalità assoluta che presiede alle elencazioni di *One Million Years* alla soggettività autoreferenziale dei messaggi inviati per via telegrafica (*I am not going to commit suicide*, dal 1969; *I am still alive*, dal 1970).

La numerazione si traduce così per Kawara in un'esplorazione del tempo fortemente segnata da una componente diaristica. Invece di rappresentare o non rappresentare il mondo, egli promuove la scrittura - non più subalterna o equiparata ad altri elementi - a protagonista del quadro, spazio finora riservato, salvo rare eccezioni, alle forme.

Kawara rinuncia all'idea di costruire

un oggetto che finirà, nel migliore dei casi, per trovare posto in un museo, ma tenta di affidare la propria creazione artistica alla rete delle comunicazioni a distanza. La *mail art* non è un movimento artistico in senso proprio, bensì un'attività che, come la pittura ad olio, la ceramica o la scultura in ferro battuto, utilizza un mezzo ben definito.

Time is getting short

L'opera di Kawara è stata sempre attraversata da un'angosciosa quanto pacata nozione del tempo ma anche la moda, dal canto suo, è frutto dell'ossessione per la stagionalità e scandisce proprio come un calendario i riti della giornata e della vita (si pensi all'abito da cocktail, l'abito da sera, l'abito da cerimonia). Tuttavia il capo di abbigliamento che più di tutti è considerato portatore di ideologie e promotore di idee è la t-shirt.

La t-shirt rappresenta la tela orizzontale monocromatica sulla quale si materializza il trascorrere del tempo. La t-shirt bianca, in taglia unica e unisex rappresenta il grado zero della moda, soprattutto se abbinata ad altrettanto essenziali boxer bianchi. Come un abito processuale, la t-shirt si smaterializza col trascor-

rere dei mesi, come un calendario al quale si strappino puntualmente le pagine. L'individuo sarà portato ad indossare ogni mese un capo diverso che è pur sempre la stessa t-shirt. Lo stile epigrafico dell'artista non ha potuto non tradursi in una scelta di tipo essenziale per ciò che concerne forme, colori, materiali. Per questo motivo ho pensato di ricorrere all'uso di cotone organico stampato a caldo.

Come un'artista concettuale ho attribuito molta importanza al processo cognitivo che ha contribuito a partorire l'opera e per questo motivo ho allegato al progetto schizzi preparatori ed esplicativi, tavole tecniche e campioni.



Per informazioni a coloro interessati a ricevere più la linea e stile originale secondo gli principi di bio-valorizzazione, zomarsi significa che in tutte le fasi di coltivazione, raccolta e trasformazione non sono stati usati prodotti chimici di sintesi, ma solo prodotti naturali, hanno coltivato di modo (Italia, Russia, Francia, Giappone) raccolti dal sistema delle essenze di stabilizzazione con tecniche di ingegneria genetica e nell'industria tessile di prodotti altamente tecnologici i tessuti biologici hanno richiesto ad migliaia volte pericolosi nel trattamento rispetto e nella produzione di materiali, tessuti e organici, infatti per i benefici vengono impiegati anche in farmaceutica.

Bibliografia

Land art - Concettuale - Arte Povera, a cura di Flaminio Galdoni, Skira, Milano 2005

L'arte dopo la filosofia, Joseph Kosuth, Costa&Nolan, 2000 Milano

L'arte del ventesimo secolo, Denys Riout, Einaudi

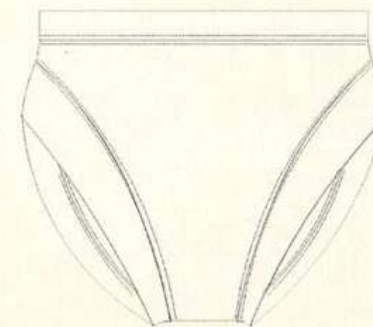
Arte Contemporanea, le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 a oggi, a cura di Francesco Poli, Electa

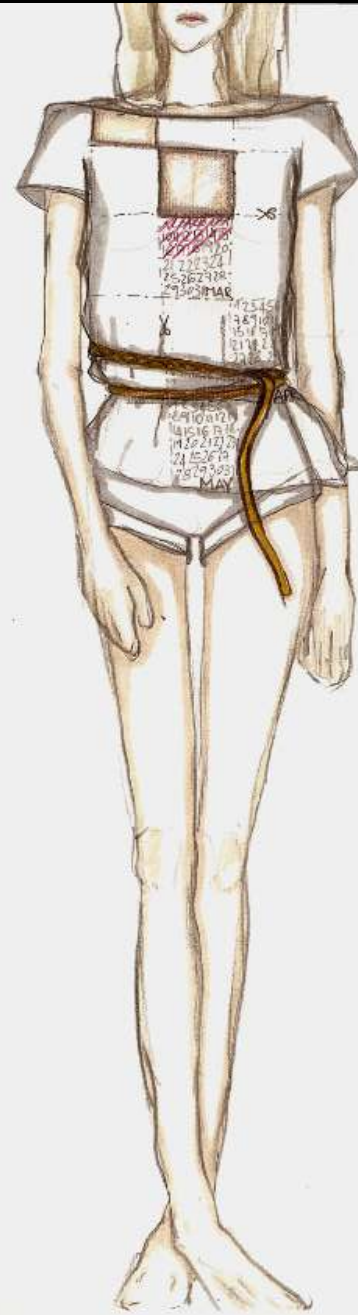
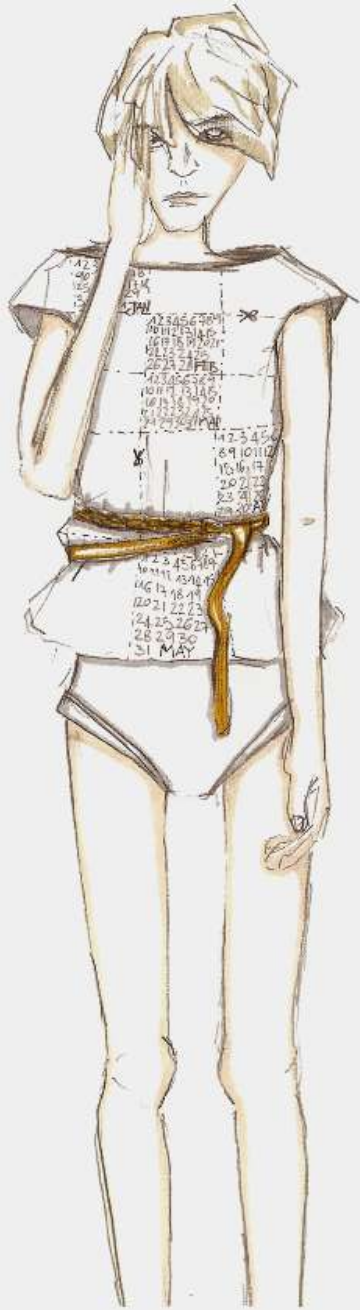
Sitografia

<http://www.diacenter.org/exhibitions/kawara/essay.html>

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

http://www.frieze.com/issue/article/on_kawara_the_recording_angel/





Dato 1 artista/movimento ? 1 spazio allestitivo
3,6 x 3,6 x 3,6 metri

1^a esercitazione

Avanguardie (1907-1937)

2^a esercitazione

Dal II dopoguerra ad oggi (1947-2007)

Book in formato A4

La presentazione del lavoro si compone di quattro parti:

- Un testo nel quale si descrive lo spazio e si indicano gli aspetti della ricerca artistica (e le opere) che hanno influito sulla definizione del progetto (max 4000 battute con illustrazioni);
- Piante, prospetti e sezioni della proposta progettuale, in scala 1:20;
- Viste tridimensionali dell'ambiente (almeno una);
- Bibliografia, sitografia e la fonte delle illustrazioni.

Le immagini (prodotto e opere d'arte) motivano il confronto. Comprendono foto, disegni, commenti, e grafici a cura dello studente.



F111 | 1965



Nomad | 1963



Joan Crawford Says | 1964



World's Fair Mural | 1964



I Love You with My Ford | 1961



President Elect | 1960-61

LA MODERNITÀ SI PRESENTA SOTTO L'ASPETTO MONOTONO E QUANTITATIVO DELLE MERCI DI CONSUMO DEI SUPERMARKET, DELLA ONNIPRESENTE PUBBLICITÀ, DEI POTENTI CIRCUITI DEI MASS MEDIA.

Per l'uomo comune che vive il mondo occidentale **INTERVENIRE NELLA MODERNITÀ SI CHIAMA CONSUMARE**. Nella sfera di consumo si è confinata l'intera esistenza dell'uomo comune. La folla vede compiuta la sua trasformazione in una massa di consumatori dietro gli artisti pop.

LA POP ART ABBRACCIA LE IDEE, I TEMI E LE TECNICHE DELLA CULTURA POPOLARE. L'arte Pop adotta forme, colori e metodi della cultura di massa ovvero pubblicità, televisione, film, musica, fumetti, romanzi e riviste, partendo dal presupposto che, nella società dei consumi, prima viene l'immagine pubblicitaria e poi la cosa in sé.

Nel generale "usa e getta" della merce i pittori moderni propongono con le loro opere un **"CONSUMO ESTETICO" DELL'OGGETTO**. L'artista opera sul paesaggio visivo della società occidentale

Nella Pop Art questo "consumo estetico" consiste nello scegliere prima una delle tante immagini o dei tanti oggetti già in circolazione, e poi nel rifarlo, vale a dire nella "rifiutarlo" o nel ricostruirlo, in una fedeltà apparente al modello prescelto, ma facendo intervenire in realtà una serie di scarti, di minime differenze. L'immagine selezionata all'inizio dell'operazione sarà un particolare di una figura pubblicitaria o di un fatto di "cronaca" in Rosenquist.

SOGGETTO	PROCEDIMENTO	ELEMENTI ESTETICI	SIGNIFICATO
<ul style="list-style-type: none"> • IMMAGINI DEL CONSUMISMO: temi legati al panorama socio-politico del periodo; • universo dei MASS-MEDIA; in particolare la cartellonistica pubblicitaria che "arredava la città" a fine anni '50 • PRODOTTI americani "identificativi" della vita, della strada e dei supermercati 	<ul style="list-style-type: none"> • Nei suoi quadri applica il LINGUAGGIO VISIVO DELLA PUBBLICITÀ e della "cultura popolare" al contesto di belle arti. • estremo INGRANDIMENTO DELLE "FORME"; l'effetto del cambio di scala è quello di passare da immagini realistiche a qualcosa di astratto, quasi appartenente ad un'altra dimensione: straniamento. • METODO "CONVOLUTED IDEA": accostamenti e giustapposizioni di frammenti di immagini e di prodotti apparentemente bizzarri e privi di relazione tra loro; questo rende le immagini non immediatamente chiare • ATTEGGIAMENTO DISTACCATO nei confronti dei soggetti, luoghi e oggetti ritratti nei suoi lavori. Il trattamento freddo dell'oggetto dimostra che viene coinvolta solo l'immagine visiva di una cosa e non la cosa in sé 	<ul style="list-style-type: none"> • rappresentazione di una MOLTEPLICITÀ DI ELEMENTI visivo-concettuali: montaggi di immagini messe insieme per formare una composizione complessa; • GRANDI DIMENSIONI: lavora su grandi tele, incorporando dati provenienti dai mass media (esperienza pittura su larga scala: lavoro cartellonista). • COLORI saturi, sgargianti "brillanti" (pittura policroma): l'oggetto può essere reso lucido, con colori saturi tipici della pubblicità • FORME SINTETICHE E SEMPLIFICATE della pubblicità • GLI OGGETTI GALLEGGIANO su uno sfondo fortemente saturo, astratto e denso • L'OGGETTO può essere: RIPETUTO due o anche più volte, distruggendo in tal senso la sua unicità; GIUSTAPPPOSTO ad altri, trasversalmente correlato per estrapolarlo dalle connotazioni e dal contesto ordinario 	<p>Frammentare, sproporzionare e combinare immagini, sovrapponendole per poi procedere nella messa su tela al fine di CREARE STORIE VISIVE.</p> <p>constatazione gelida e forse disperata di quella che veniva orgogliosamente chiamata "AMERICAN WAY OF LIFE"</p> <p>focalizzare l'attenzione dello spettatore unicamente sull'aspetto fisico e sul VALORE DECORATIVO, ESTETICO-VISIVO DELL'IMMAGINE (sottraendola al prodotto alla quale era associata).</p> <p>l'artista cerca di illustrare che il mondo moderno, consumista, è UN MONDO COMPOSTO INTERAMENTE DI IMMAGINI: LE COSE REALI SONO SOSTITUITE-SUPERATE DALLE LORO IMMAGINI.</p> <p>SEZIONE DAL VIVO DELLA MENTALITÀ CORRENTE</p>

IPOTESI DI PROGETTO

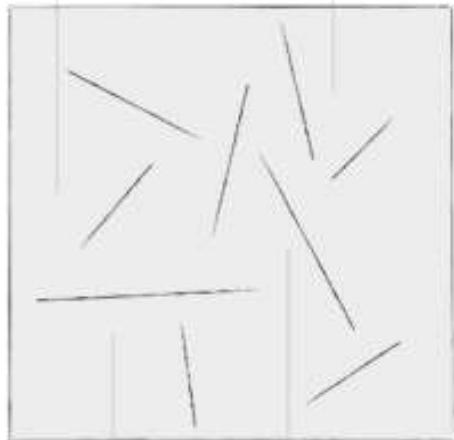
Dalle "caratteristiche dell'artista" estrapolate nella tabella della sezione precedente, si è sviluppata la seguente ipotesi di progetto. Mantenendo lo stesso schema di analisi sono stati individuati i requisiti dell'ambiente, le caratteristiche e il "significato". La stanza prende il nome di "**CONVOLUTED IDEA ROOM**".

SOGGETTO	PROCEDIMENTO	ELEMENTI ESTETICI	SIGNIFICATO
<ul style="list-style-type: none"> • "CONVOLUTED IDEA ROOM": "spazio-metodo" per la creazione di "ammassi visivi" realizzato reinterpretando il processo progettuale utilizzato dall'artista. • IMMAGINI E QUADRI IMMAGINI UTILIZZATE DALL'ARTISTA. 	<ul style="list-style-type: none"> • "RIFRAMMENTAZIONE" DELLE OPERE DELL'ARTISTA; si individuano le porzioni di immagine scelte dall'artista per riorganizzarle, per poter creare nuove e libere composizioni e giustapposizioni • MANTENIMENTO dimensione delle immagini per mantenere l'estremo INGRANDIMENTO DELLE "FORME" operato dall'artista per mantenere l'effetto del cambio di scala. • LE IMMAGINI si staccano dalle pareti e, RIMANENDO IN 2D. INVADONO LO SPAZIO centrale dell'ambiente. L'ammassamento e la sovrapposizione di immagini operate da Rosenquist sulla tela, avviene ora nello spazio; anche i "frammenti che costituiscono le pareti perimetrali sono realizzati con lo stesso principio. • LE PARETI PERIMETRALI, classica sede dei quadri, DIVENTANO ora IL BACKGROUND DELLE IMMAGINI IMMAGINI "sospese" al centro dello spazio, così come nelle opere dell'artista gli "spezzoni pubblicitari" galleggiavano su sfondi astratti e densi. 	<ul style="list-style-type: none"> • IMMAGINI FRAMMENTATE "SPARPAGLIATE" all'interno dello spazio: molteplicità di livelli, giustapposizione, sovrapposizione. • la stanza viene "CROMATICAMENTE ANIMATA" dalla presenza dei colori delle immagini e delle pareti di fondo. • le PARETI PERIMETRALI riprendono i COLORI SATURI E SGARGIANTI degli sfondi astratti e densi di Rosenquist. • IL "RUMORE VISIVO" DELLA CARTELLONISTICA PUBBLICITARIA metropolitana SI TRASFORMA IN RUMORE VERO E PROPRIO; questo è un altro espediente per far entrare il quadro nello spazio (visto che "lo spazio" nel quadro, anche se frammentato c'è già). 	<p>Lo spazio si propone come un AMBIENTE DIMOSTRATIVO offrendo una reinterpretazione del metodo utilizzato dall'artista per realizzare le sue opere.</p> <p>Per realizzare le sue opere l'autore osservava le immagini dei mass media attorno a lui, le selezionava, le sezionava per poi ricomporle sulla tela.</p> <p>Seguendo la stessa logica, SONO STATE PRESE ALCUNE IMMAGINI APPARTENENTI AL MONDO DELLA COMUNICAZIONE DI MASSA ODIERNA (e perchè no, anche quelle dell'autore stesso volendo) E SONO STATE "SEZIONATE". I FRAMMENTI ottenuti sono poi RICOMPOSTI non sulla tela, ma NELLO SPAZIO per dare origine a nuovi ammassamenti e a nuove composizioni visive.</p> <p>Essendo i frammenti di immagine "sparpagliati" all'interno dello spazio, non si deve seguire un "percorso" determinato per osservare "i quadri": percorrendo liberamente lo spazio, si creano differenti "scorci", ammassamenti e composizioni di immagini.</p>

SPAZIO INTERNO: disposizione pannelli in pianta

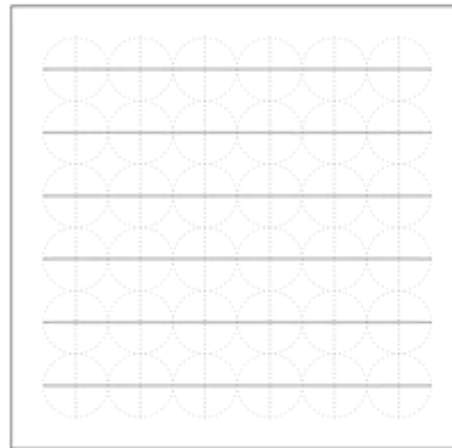
attenzione alle dimensioni dello spazio
(proporzionare quella dei pannelli)

"sparpagliare" i frammenti di
immagini nello spazio



dare "movimento visivo", e non
solo ai pannelli

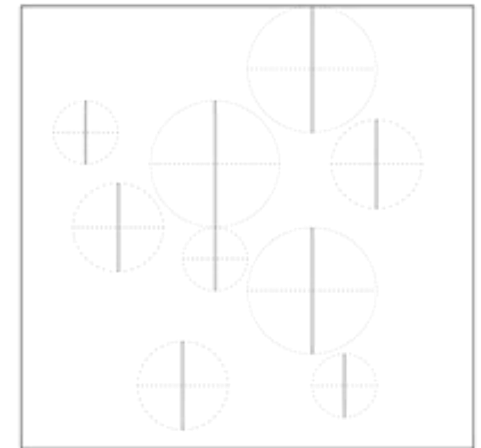
garantire un minimo passaggio della persona
che deve poter sostare e passare all'interno
dell'ambiente



SCALA 1:50

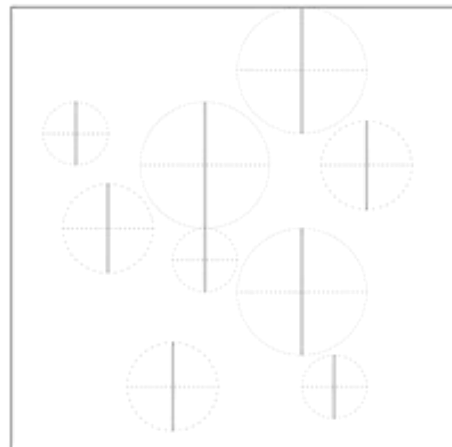
Primo passaggio:
creazione della griglia con modulo di 50 cm e
prova inserimento pannelli (da 50 cm).

Dimensioni scel- te
per i pannelli:



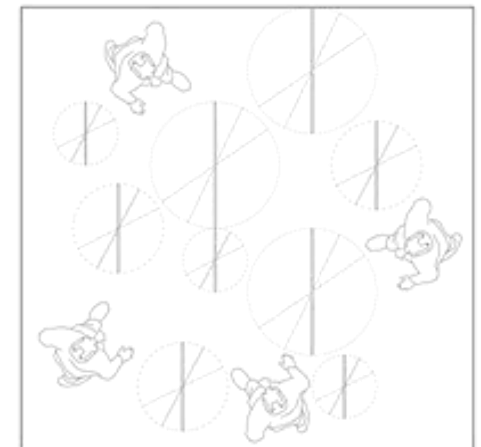
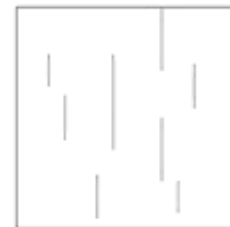
SCALA 1:50

Secondo passaggio:
"sfofoltimento" della griglia e inserimento dei pannelli (prova con
una doppio orientamento, verticali e orizzontale).



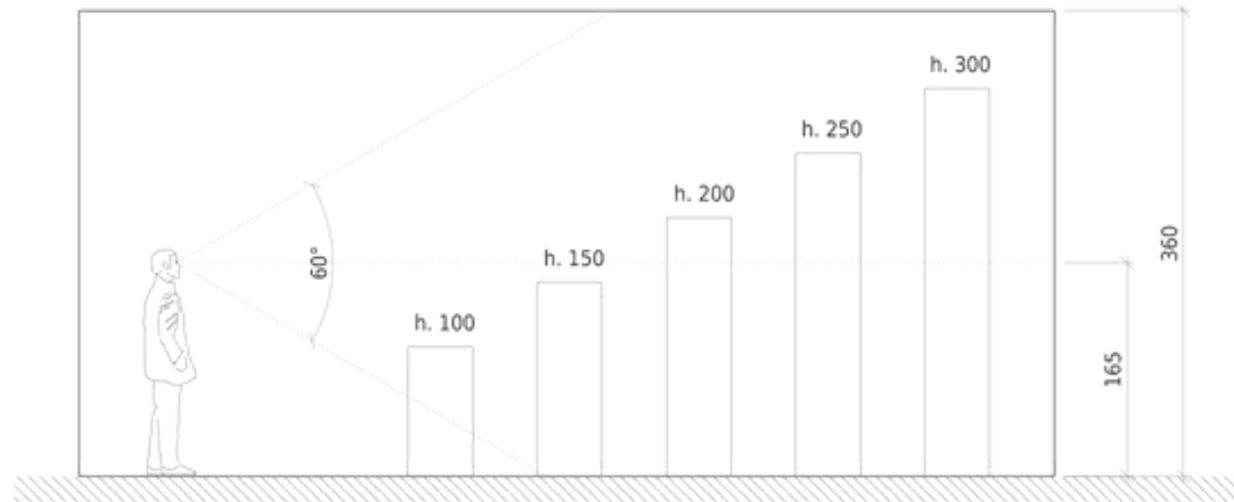
SCALA 1:50(A) 1:100(B)

Terzo passaggio:
A. eliminazione griglia e prime considerazioni sulle giu-
stapposizioni e composizioni generate dall'orientamento dei pannelli. Si privilegia la
visuale lungo la diagonale.
B. prova per valutre l'orientamento dei pannelli.



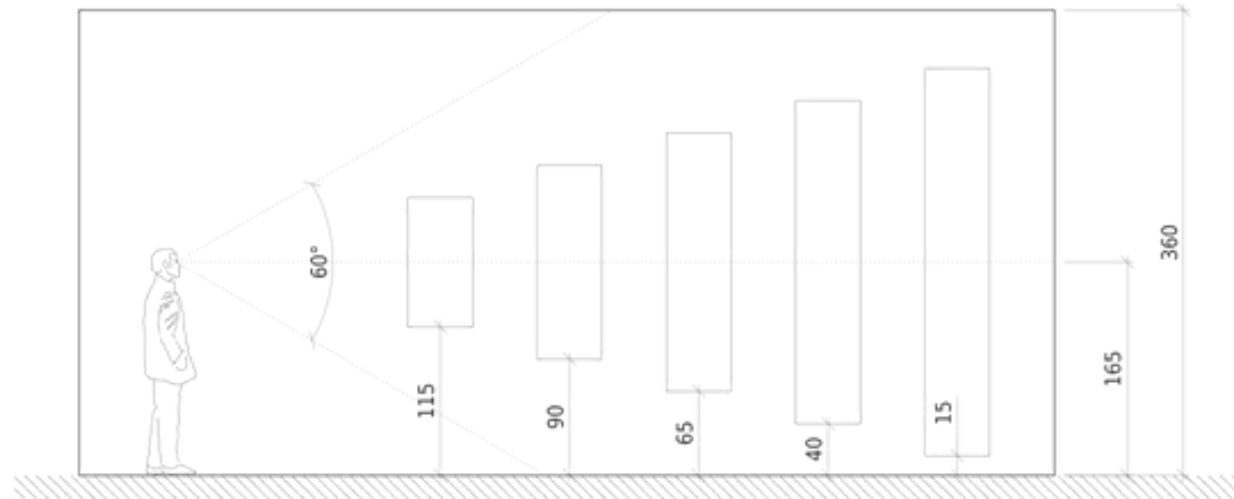
SCALA 1:50

Quarto passaggio:
non viene dato un orientamento fisso ai
pannellis (ruotano attorno a un perno centrale
(creazione passaggi e di composizioni di
immagini diversi).



altezze dai pannelli: da 100 cm a 300 cm

SCALA 1:50



sospensione pannelli: centratura rispetto all'altezza della linea visiva standard di 165 cm

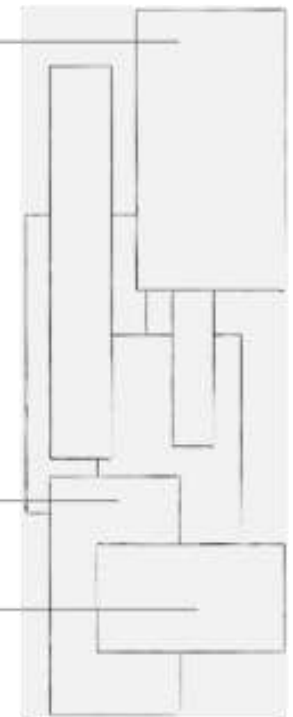
SCALA 1:50

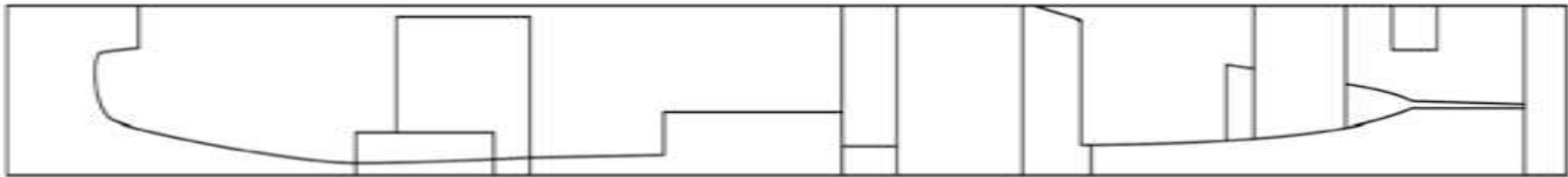
SPAZIO INTERNO: disposizione pannelli in prospetto

creare un effetto di sovrapposizione e
ammassamento libero

considerare
l'altezza alla
quale i
pannelli si
ammassano
(cercare di
mantenerla
nella media)

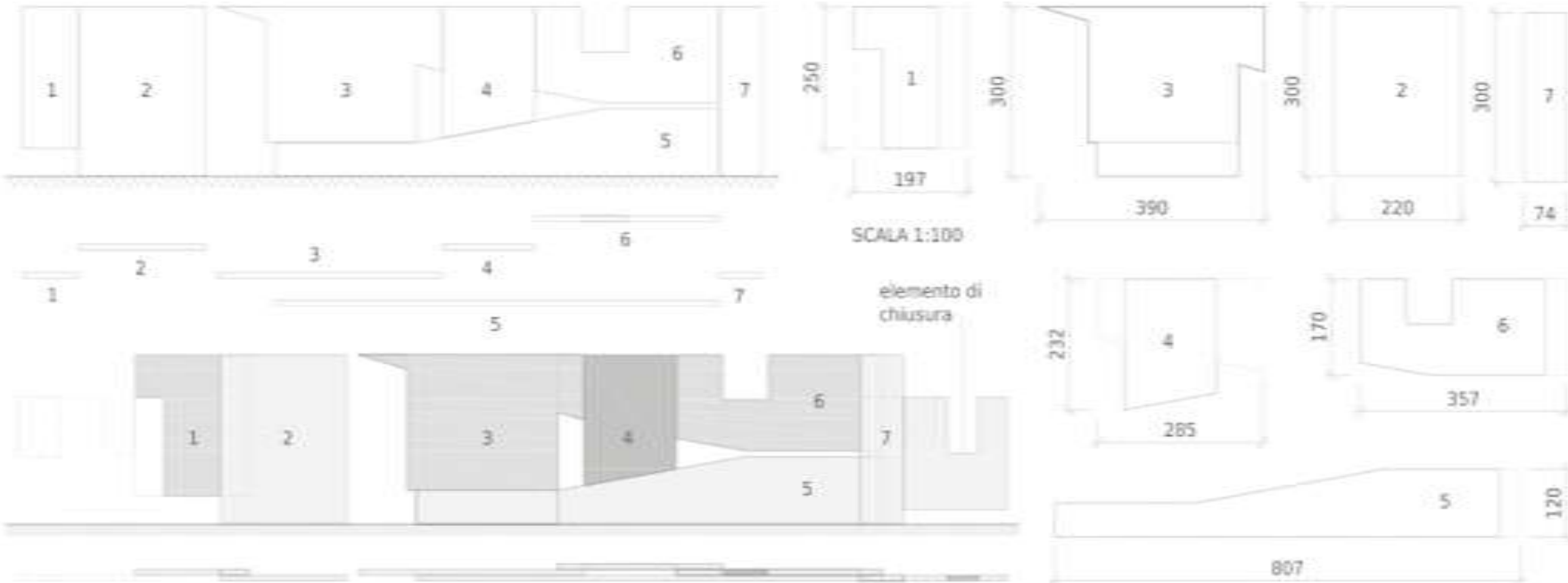
sensazione di movimento in alzato





SPAZIO INTERNO:
disposizione pannelli
in prospettiva

Dall'opera F111 di Rosenquist, prende ispirazione l'involucro esterno. Essa già nella realtà è un'opera dalle "dimensioni ambientali" poiché coinvolge tutte le pareti di una stanza con un'estensione totale di 27 metri. Attraverso la frammentazione e i tagli delle forme, si crea un involucro che può essere permeato sia con la vista che fisicamente. I pannelli sono in truciolare, con struttura reticolare interna, questi sono ancorati e solidali l'uno con l'altro. Sia all'esterno che all'interno essi sono colorati con delle tinte che riprendono i colori sgargianti e saturi tipici dei quadri di Rosenquist e della comunicazione di massa.

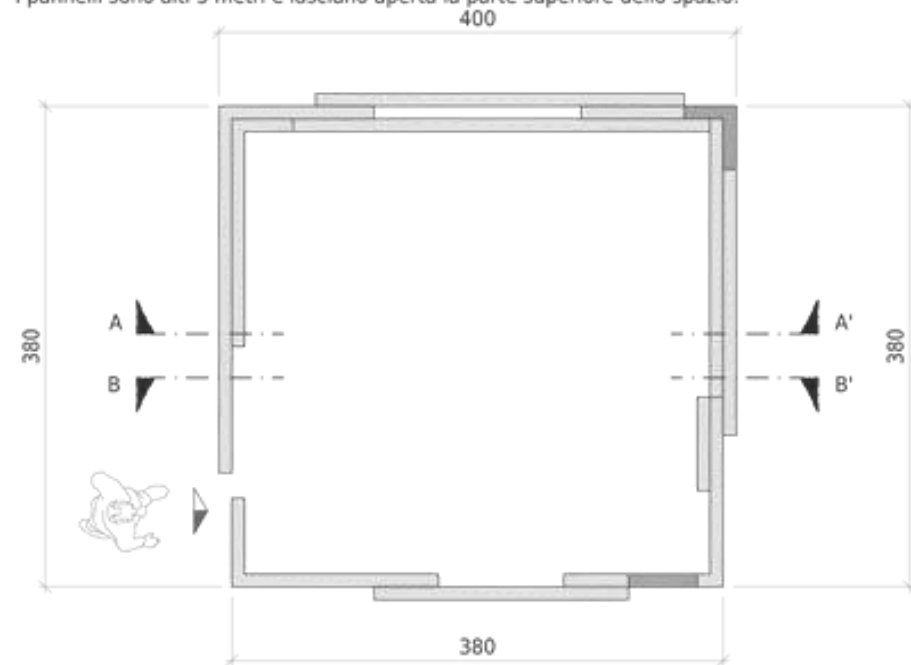


L'INVOLUCRO: dal "piano" alla tridimensionalità

Dopo aver fatto una serie di considerazioni ed elaborazioni preliminari, mostrate nella pagina precedente, i pannelli da "due dimensioni" si piegano per formare l'involucro esterno dello spazio.

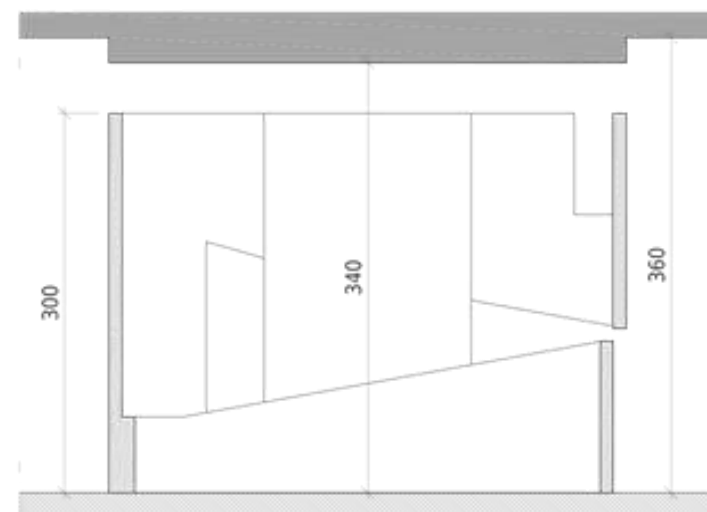
L'involucro è formato da più livelli che si appoggiano l'uno sull'altro. L'ambiente è illuminato dall'alto da un soffitto retroilluminato che diffonde la luce in modo uniforme nell'ambiente, creando ombre "leggere". Questo contribuisce a creare quella dimensione "irreale" nella quale gli oggetti di Rosenquist vengono sospesi. Il sistema di illuminazione è posto nella controsoffittatura visibile in sezione.

I pannelli sono alti 3 metri e lasciano aperta la parte superiore dello spazio.



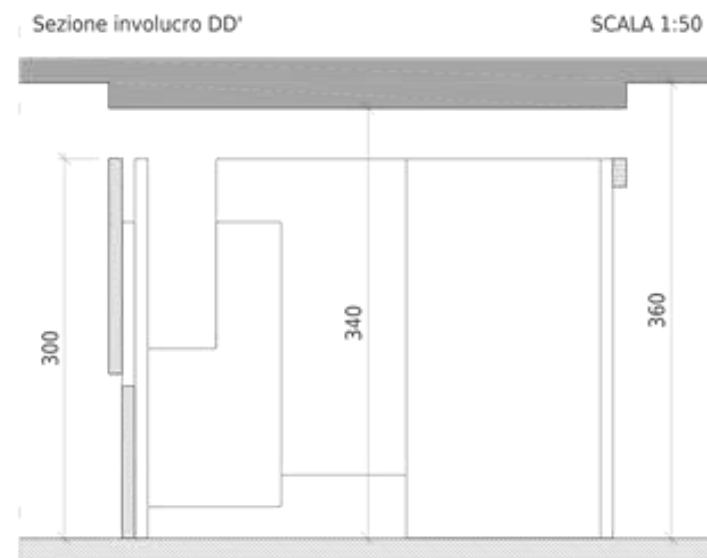
Pianta dell'involucro esterno

SCALA 1:50



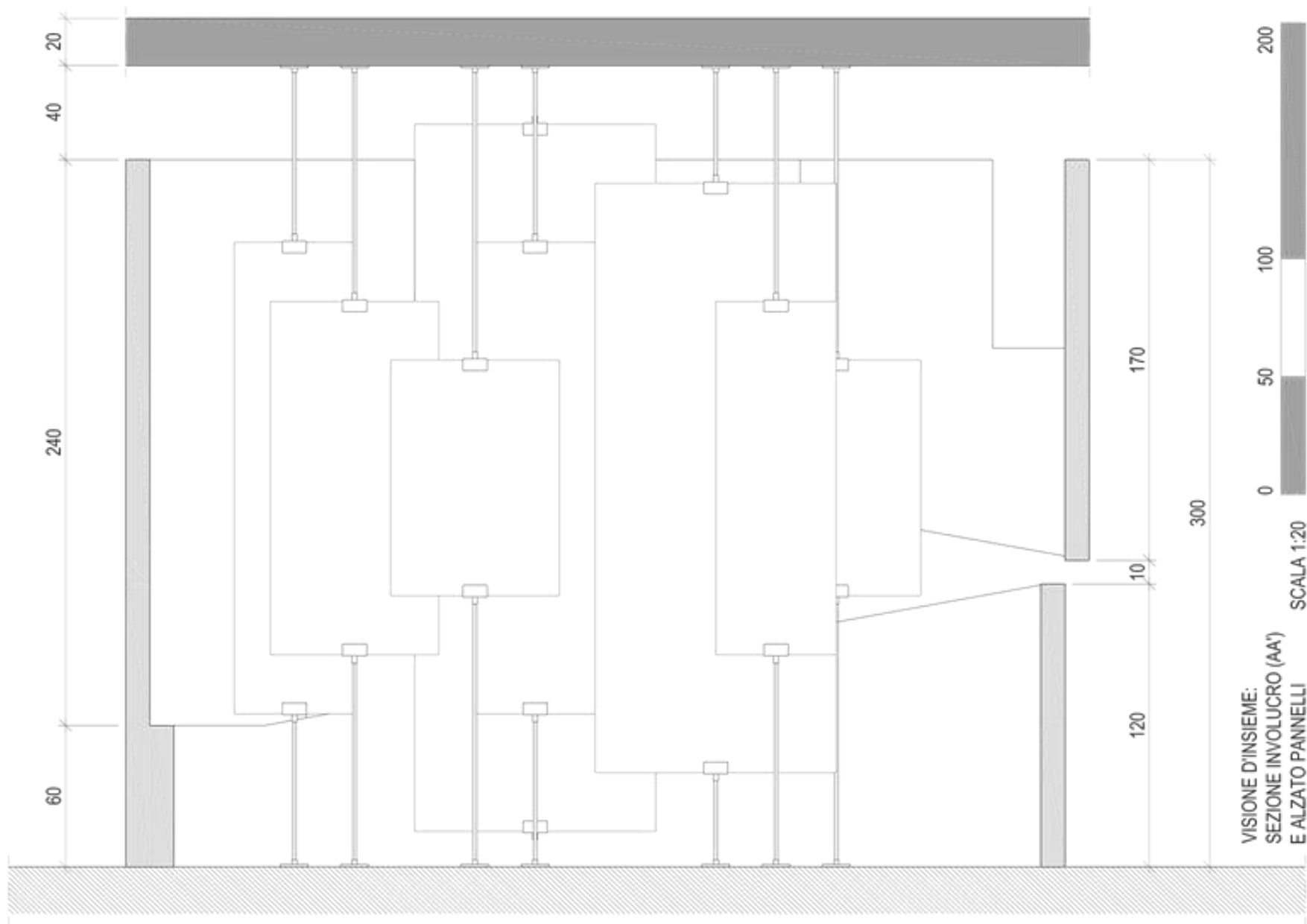
Sezione involucro CC'

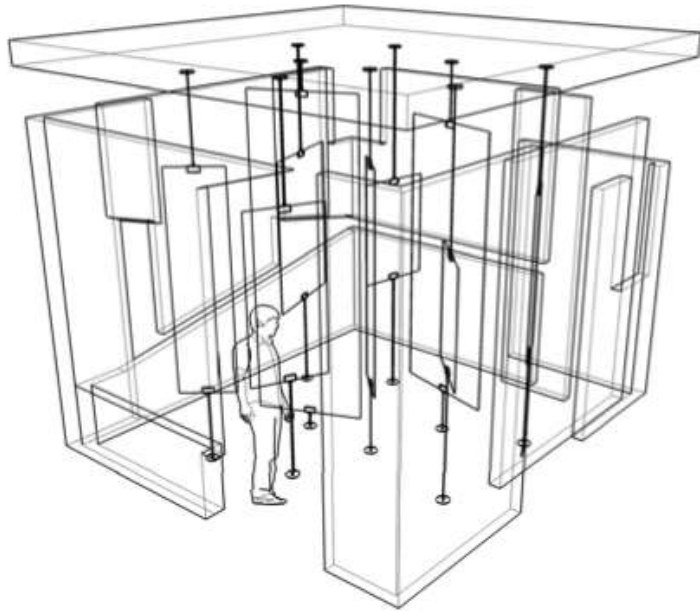
SCALA 1:50



Sezione involucro DD'

SCALA 1:50

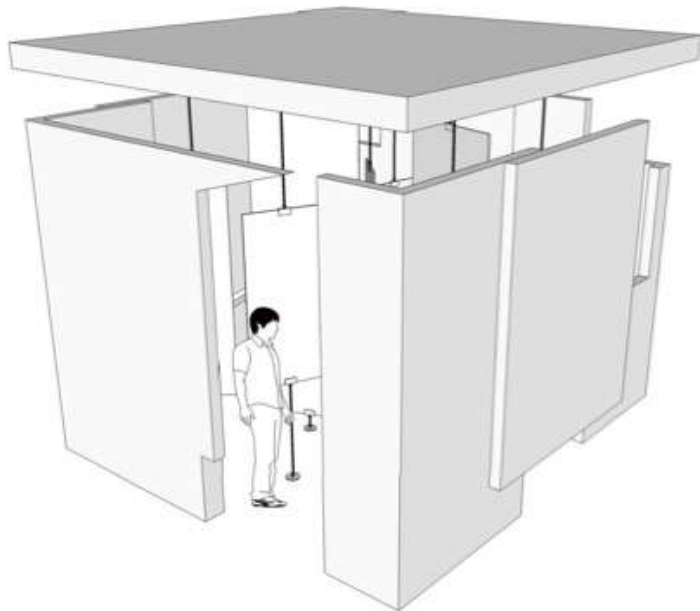




In questo caso sono state scelte e inserite alcune immagini che appartengono all'odierno mondo della comunicazione di massa. Con uno spazio adeguatamente ridimensionato potrebbero essere utilizzati gli spezzoni di immagini che costituiscono dipinti dell'artista: in questo modo potremmo riviverne il metodo di lavoro.



Rendering: modello virtuale della stanza



grazie

luca.guerrini@polimi.it

POLITECNICO DI MILANO
FACOLTÀ DEL DESIGN

