

N.2

GENNAIO 2015

GRATIS

**SICILIA
INFORMA**

NOTIZIE SUL DESIGN INSULARE

Evergreen in B&W | A B&W Evergreen Design | Estetica dell'utopia modernista
The Aesthetics of Modernist Utopia | L'aura degli oggetti | The Aura of Objects
Il confine labile tra l'arte e il design | The Fine Line between Art and Design



EDITORIALE

Dario Russo

La Sicilia è terra di conquista, si sa. “Da 2.500 anni siamo colonia”, lamentava Tomasi Di Lampedusa. Più che un’isola, “la Sicilia è un continente”, è stato detto giustamente, perché qui sono venuti tutti: Fenici, Cartaginesi, Greci, Romani, Goti, Visigoti, Arabi, Normanni, Francesi, Spagnoli, Piemontesi e, nella Seconda guerra mondiale, perfino gli Americani. “Qui è la chiave di tutto”, sentenziava Goethe; ma, proprio dalla cittadina dello scrittore tedesco (Weimar), trae spunto un’azienda siciliana, Palumbo Marmi, che si propone di estendere un ambizioso progetto al di là del Mediterraneo. A Weimar, nel 1919, prende vita la più formidabile scuola di arte applicata, architettura e disegno industriale del Novecento, il Bauhaus, e in particolare, nel 1922, una scacchiera che segna la storia del design per la sua “straordinaria” forma in stretta relazione con la funzione dei pezzi. A distanza di circa 90 anni, all’interno del Laboratorio di disegno industriale tenuto da chi scrive (Corso di Studi in Architettura di Palermo), si decide di ricostruire la famosa scacchiera del Bauhaus, non più in legno ma in marmo, con dimensioni e proporzioni conseguentemente rivisitate: ChessLab (2014). Quest’opera, indagata da un’allieva architetto insieme a un team di specialisti, è realizzata da Palumbo Marmi all’interno del brand Palumbolab (la declinazione aziendale all’interno del Laboratorio). Palumbo Marmi, foriera d’una antica tradizione di lavorazione del marmo, impiegando evoluti robot e macchine a controllo, ha già messo a segno una serie di complementi d’arredo particolarmente interessanti, e punta ora sulla capacità attrattiva della scacchiera ChessLab quale oggetto “auratico”. L’oggetto, oltre che dalla bellezza intrinseca del materiale e dalla finitura impeccabile d’ogni singolo pezzo, è contrassegnato da un elevato valore culturale, che incorpora il non-plus-ultra progettuale e intramontabile del Bauhaus. Non a caso, Palumbolab si lega a una dinamica galleria siciliana, la Galleria Pantaleone, per fare conoscere la sua attività in Italia e all’estero attraverso una strategia di comunicazione scandita da tre eventi: il primo, a gennaio, nella Galleria Pantaleone (Palermo); il secondo, a marzo, nella sede di Brera della galleria (Milano); e il terzo, a maggio, in una delle più prestigiose gallerie scandinave. E non è un caso che tali eventi siano magnificati dall’azienda Planeta, che conferma, con la qualità eccelsa dei suoi vini, la vocazione design-oriented di Palumbolab e la proficua azione della Galleria Pantaleone sugli scenari dell’arte, nell’affermazione culturale del prodotto Made in Sicily.

As we all know, Sicily has always been a land of conquest. “We have been a colony for 2,500 years” Tomasi di Lampedusa used to complain. Rather than an island, “Sicily is a continent”, someone said rightly, for all kinds of people came here – the Phoenicians, the Carthaginians, the Greeks, the Romans, the Goths, the Visigoths, the Arabs, the Normans, the French, the Spanish, the Piedmontese and, during the Second World War, even the Americans. “Here is the key to everything”, Goethe declared and it is precisely the German writer’s home town, Weimar, that inspired an Italian manufacturing company, Palumbo Marmi, which aims at launching a challenging design project beyond the Mediterranean Sea. Indeed, it was in Weimar that the most extraordinary School of applied arts, architecture and industrial design of the Twentieth century was founded in 1919, called the Bauhaus. In this School, in 1922 a chess set was designed which would leave a mark in modern design’s history thanks to its “peculiar” shape, which was strictly connected to the function of each piece. After almost 90 years, within the Industrial Design Laboratory, held by the author of this article, (Architecture course of study at the University of Palermo), it was decided to make a replica of the famous Bauhaus chess set, this time using marble instead of wood, with a new size and a new shape, accordingly, called ChessLab (2014). This piece – which was analysed by an Architecture student together with a team of specialists – is manufactured by Palumbo Marmi, with a brand called Palumbolab (the company’s branch producing the works designed within the Industrial Design Laboratory). Boasting a long tradition in marble processing, Palumbo Marmi uses advanced robots and control machines. After having made very interesting furnishing accessories, the company is now focusing on the attractive power of the ChessLab chess set, considered as an “auratic” object. Besides the intrinsic beauty of the material in which it is made and the impeccable finishing of every single piece, this chess set is characterized by a high cultural level, which incorporates the ultimate and timeless Bauhaus design. In fact, Palumbolab is cooperating with a dynamic Sicilian Art gallery, Pantaleone, promoting its activity in Italy and abroad thanks to a communication campaign articulated into three events. The first one will take place in January, at Pantaleone Art Gallery (Palermo); the second one, in March, at Pantaleone Art Gallery in Brera (Milan); the third event in May at one of the most prestigious Scandinavian art galleries. And it is no coincidence that these events will be enhanced by Planeta Winery, confirming – with the excellent quality of its wine – Palumbolab’s design-oriented inclination and Galleria Pantaleone’s successful action in the Art scene in contributing to the cultural success of Made in Sicily products.

- 4** **Evergreen in B&W**
A B&W Evergreen Design
Dario Russo
- 8** **Estetica dell’utopia modernista**
The Aesthetics of Modernist Utopia
Tiziano Aglieri Rinella
- 14** **L’aura degli oggetti**
The Aura of Objects
Elisabetta Di Stefano
- 18** **Il confine labile tra l’arte e il design**
The Fine Line between Art and Design
Alessia Zorloni
- 22** **Segnalazioni**
Our Suggestions

SOMMARIO CONTENTS

Sicilia InForma
n.2 | January 2015 | Annual
Pending at the Court of Palermo

Peer Review
The texts are evaluated by the editorial staff and submitted to a blind review by external experts

Scientific Editor
Dario Russo

Editor in Chief
Carla Condorelli

Editorial Staff
Tiziano Aglieri Rinella
Fabrizio Avella
Vincenzo Castellana
Marzio D’Emilio

Elisabetta Di Stefano
Santo Giunta
Benedetto Inzerillo
Angelo Pantina
Luigi Patitucci
Pier Paolo Peruccio
Federico Picone
Cesare Sposito
G. Massimo Ventimiglia
Pasquale Volpe
Sergio Zito
Alessia Zorloni

Art Director
Gabriele D’Asaro

Cover
Daniele Spina,
Cold War, 2014
(project of Lidia Cannella for Palumbolab)

Central page
Fabio Florio,
Save Your Nature, 2015

Contributors
Pierfrancesco Arnone
Dario Mangano
Gianni Pedone
Elisa Schillaci

Translator
Certy Battaglia

Printing
Zeta Printing srl

Publisher
Dario Russo | Palermo
110elab.com
ISSN 2385-1260



evergreen

in b&w

a b&w evergreen design

Dario Russo

«Arte e tecnica: una nuova unità! La tecnica non ha bisogno di arte, ma l'arte ha molto bisogno della tecnica»¹. Con queste parole, Walter Gropius, grande architetto del Novecento e direttore del Bauhaus, rilancia la scuola più innovativa di tutti i tempi (Weimar 1919-Berlino 1933). Il Bauhaus, infatti, passa alla storia per aver rinnovato il modo di progettare, di fare e di pensare, nell'ambito dell'arte, dell'architettura e del design, della fotografia, del teatro, della danza e di varie altre discipline e tecniche espressive. Johannes Itten, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Oskar Schlemmer, László Moholy-Nagy, Josef Albers, Marcel Breuer, Herbert Bayer, Hannes Mayer, Joost Schmidt... sono soltanto alcuni dei *Meister*, straordinari artisti e progettisti: architetti, designer, pittori, scenografi, fotografi... che hanno segnato il secolo, proiettando l'approccio didattico-progettuale della scuola ben oltre la Germania di quegli anni.

Nel Bauhaus, prendono forma eccellenti oggetti e artefatti comunicativi – dal mobile al carattere tipografico – animati dalla precisa intenzione di offrire la massima risposta funzionale, in termini di ergonomia e praticità, con un costo di produzione contenuto (grazie ai processi industriali) e un elevato surplus “artistico”, spesso declinato nella geometria delle Avanguardie costruttiviste (Astrattismo geometrico). Un esempio emblematico è la sedia “a oscillazione libera” (*B33*), progettata da Breuer nel 1926, con struttura in tubolare metallico, e conseguentemente realizzata da Thonet con sedile e schienale in faggio e paglia di Vienna (1929). La struttura in tubolare, priva di gambe posteriori, oscilla, rendendo la sedia davvero comoda (senza bisogno di molle o cuscini). Il prodotto è molto economico, perché il tubolare si piega facilmente, ed è realizzato interamente attraverso processi industriali. Inoltre, la sedia è leggera, sia fisicamente sia visivamente, dato che lascia passare luce e aria, ed è quindi igienica, anche perché si può lavare facilmente².

«Art and technology, a new union! Technology does not need art but art does need technology indeed»¹. With these words Walter Gropius, a great twentieth century Architect and Bauhaus director relaunched the most innovative school of all time (Weimar 1919 – Berlin 1938). In fact, the Bauhaus passed into the annals of history for having introduced a new way of designing, of doing and of thinking in the art world, in architecture and modern design, in photography, in theatre, and in many other disciplines and expressive techniques. Johannes Itten, Wassily Kandinsky, Paul Klee, Oskar Schlemmer, László Moholy-Nagy, Josef Albers, Marcel Breuer, Herbert Bayer, Hannes Mayer, Joost Schmidt... are only some of the *Meisters*, outstanding artists and architects, designers, painters, set designers, photographers... who left a mark in the twentieth century by extending their school's design-didactic approach far beyond the Germany of those days.

Within the Bauhaus, excellent objects and communicative artefacts took shape – from pieces of furniture to typefaces – with the clear purpose of offering the best functional solutions in terms of ergonomics and usability with low production costs (thanks to the industrial processes) and with a high “artistic” value, often inspired by Constructivism's geometry (Geometric Abstraction). A classic example is the cantilever chair designed by Breuer in 1926, with a structure made of tubular steel and manufactured by Thonet (from 1929 onwards) with seats and backs made of beechwood and cane. Lacking the back legs, the tubular structure swings, making the chair especially comfortable (with no need of springs or cushions). It is a very inexpensive product as the tubular steel structure can be easily bent and it is made by applying industrial processes. Moreover, it is a light chair, both physically and visually, as it allows light and air to pass through and consequently it is also hygienic, for it can be easily washed².



1

1. Marcel Breuer, sedia B33, 1926, Thonet 1929.
2. Herbert Bayer, carattere tipografico Universal, 1925.
- 3 e 4. Josef Hartwig, scacchiera Model XVI, legno d'acero laccato, Staatliches Bauhaus, 1924.

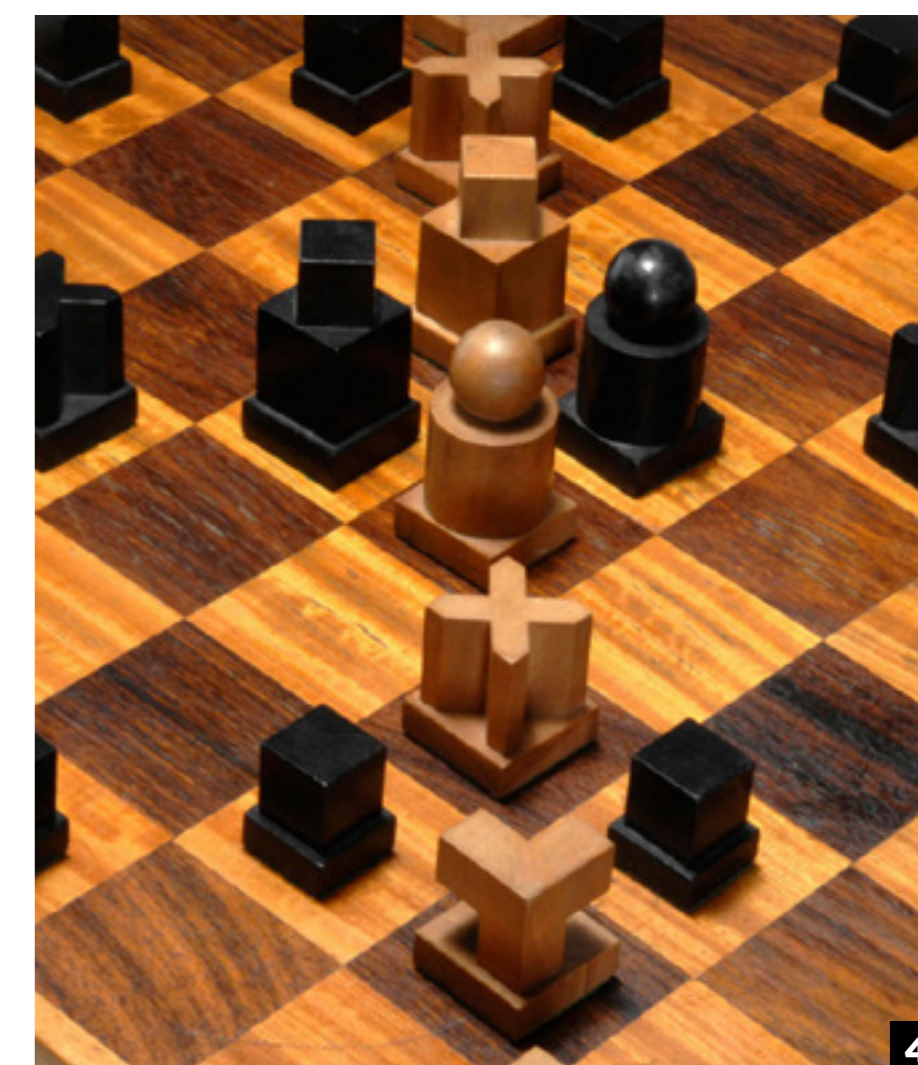
1. Marcel Breuer, B33 chair, 1926, Thonet 1929.
2. Herbert Bayer, Universal typeface, 1925.
- 3 and 4. Josef Hartwig, chessboard Model XVI, lacquered maple wood, Staatliches Bauhaus, 1924.



2



3



4

Un altro prodotto esemplare è il carattere tipografico *Universal* di Bayer, messo a punto sempre nel 1925. Si tratta di un mono-alfabeto fatto soltanto di lettere minuscole, rigorosamente lineari: archetipico, definitivo, adeguato sempre e ovunque. La forma delle lettere è qui ridotta ai minimi termini: ogni tratto corrisponde a un segmento orizzontale o verticale (salvo un paio di eccezioni) oppure a un arco di cerchio. Il carattere è dunque modulare (per esempio la “d” è una “b” specchiata), oltre che geometrico. L'obiettivo, tuttavia, non è soltanto funzionale (leggibilità) ed estetico (Astrattismo geometrico); è anche economico, perché l'utilizzo esclusivo delle lettere minuscole, o meglio l'esclusione delle maiuscole – laddove i tipi sono realizzati materialmente (negli anni Venti, ben prima del digitale) – permette una notevole riduzione dei costi³.

Ma l'oggetto che più incorpora la regola d'oro del Movimento moderno per la quale “la forma segue la funzione” (in architettura e nel disegno industriale) è probabilmente la mitica scacchiera del Bauhaus progettata, in legno, da Josef Hartwig nel 1922. Qui, infatti, la forma segue la funzione ovvero il movimento che ogni pezzo compie sulla scacchiera. Per esempio, l'alfiere, che percorre linee oblique, si configura come una piramide (o in una “X”), mentre il cavallo, che compie un balzo a forma di “L”, assume la forma d'una “L” incastonata in un parallelepipedo. Cubi, piramidi e sfere, dunque, non valgono come solidi platonici, idee che aleggiavano nel loro puro di-per-sé per scardinare i veri pezzi degli scacchi; al contrario, sono loro i pezzi “veri”, cioè quelli nei quali la funzione viene, didatticamente, suggerita nella forma: *form follows function*, appunto⁴.

Novant'anni più tardi, l'azienda siciliana Palumbo Marmi collabora con Università di Palermo, e segnatamente col Laboratorio di Disegno industriale (Corso di Studi in Architettura) tenuto da chi scrive, contribuendo a sperimentare, senza tralasciare i risvolti concettuali del progetto, attingendo

Another exemplar product is Bayer's *Universal* typeface, also designed 1925. It is a mono-alphabet entirely made of small, rigorously linear letters – it is an archetypical, definitive alphabet always adaptable to any context. The shapes of the letters are reduced to its most essential traits, every line corresponds to a horizontal or a vertical segment (except for two cases) or to an arc of a circle. Hence, besides being geometric each typeface is modular (for example “d” is a mirrored “b”). However, its goal is not only functional (readability) and aesthetic (Geometric Abstraction) but also economic as the exclusive use of lowercase letters or – more precisely – the exclusion of capital letters – as the types are materially made (during the Twenties, much before digital typing) – allows remarkable cost reductions³.

However, the object which better embodies the golden rule of the modern Movement according to which “form follows function” (both Architecture and in Industrial Design) is probably the legendary Bauhaus wooden chess set, designed by Josef Hartwig, in 1922. In this case, indeed, form follows function, that is every move made by each piece on the chessboard. To make an example, the bishop – which makes diagonal movements – has a pyramidal shape (or “X” shape), while the horse – who makes a jump that looks like an “L” – has an “L” shape set in a parallelepiped. In this case, cubes, pyramids and spheres are not just platonic solids, lingering ideas in their pure per se in order to dismantle the real chess set pieces. On the contrary, they “are” the real pieces, where their function is didactically suggested by their shape. *Form follows function*, indeed⁴.

Ninety years later, the Sicilian manufacturing company Palumbo Marmi is cooperating with the University of Palermo and, in particular, with the Industrial Design Laboratory (Architecture course of study) held by the author of this article, supporting experimentation – without overlooking



gendo anche dalla storia del design. In particolare, mette a segno quattro progetti, dei quali realizza un prototipo in vista di una concreta commercializzazione (all'interno del brand Palumbolab collegato al Laboratorio): il portariviste Frammento (di Salvatore Cerrito), ottenuto con sfridi di marmo assemblati per ridurre l'impronta ecologica; lo svuota-tasche *Bambola* (di Gloria Pavone), con morbido corpo in marmo bianco, che recupera al gioco antico della trottola; il set da scrivania *Non-Finito* (di Marina Tedesco), un insieme di fermacarte-portabiglietti e portapenne ispirato all'opera di Michelangelo, secondo il quale la scultura è l'arte «che si fa per forza di levare»⁵; e infine un redesign della scacchiera del Bauhaus, *ChessLab* (di Lidia Cannella), in marmo Bianco Sivec e Nero Konifera. Tra tutti, questo è il prodotto più «auratico», sia per vocazione contemplativa (sembra infatti una scultura astratta) sia per la patina del tempo che circonfonde un'icona della storia del design. A ciò, si aggiunge l'alto livello di finitura, ottenuto con un robot di ultima generazione all'interno di un processo di produzione dove si combinano tradizione e innovazione; cosa che ha determinato l'opportunità di riconfigurare i pezzi nelle misure e nelle proporzioni. La precisa scelta, da parte di Palumbolab, di riprogettare in marmo un capolavoro della storia del design (originariamente pensato in legno) evidenzia l'inclinazione eco-sostenibile dell'azienda in termini di durabilità: affidare un oggetto di elevato valore culturale, alieno dalle suggestioni effimere di mode consumistiche e consumanti, a un materiale destinato a durare nel tempo. Ecco perché *ChessLab* è un evergreen in B&W.

¹ Walter Gropius, *Breviario per i membri del Bauhaus* (1924), in Hans Maria Wingler, *Il Bauhaus. Weimar Dessau Berlino 1919-1933* (1962), Feltrinelli, Milano 1972 (1987), p. 137.

² Commenta Giulio Carlo Argan, *Marcel Breuer. Disegno industriale e architettura* (1957), in Id., *Progetto e oggetto. Scritti sul design*, Medusa, Milano 2003, p. 148: «le nuove sedie metalliche hanno anche questa virtù: non soltanto non «occupano» lo spazio, ma possono sovrapporsi, accostarsi, ripiegarsi o, almeno, diventare anonime, quasi invisibili. È una qualità pratica, ma anche una necessità psicologica: l'oggetto può esistere soltanto nella funzione».

³ «why should we write and print in two alphabets? we do not speak a capital A and a small a», Herbert Bayer, cit. in Herbert Spencer, *Pioneers of Modern Typography*, Lund Humphries, London 1982 (1969), p. 67.

⁴ Alla scacchiera del Bauhaus, è dedicato un articolo nelle pagine del n. 1 di questa rivista: Giulia Ciliberto, *Form follows Function. Esercizi di strategia per un design che si rinnova*, «Sicilia InForma», 1, ottobre 2014, pp. 6-7.

⁵ Michelangelo Buonarroti, *A messer Benedetto Varchi* (1549), in Gaetano Milanese (a cura di), *Le Lettere di Michelangelo Buonarroti edite e inedite coi ricordi ed i contratti artistici*, coi tipi dei successori Le Monnier, Firenze 1875, p. 522.

the conceptual implications of this project – while drawing from modern design history. The company is especially focusing on four design projects, of which it is making some prototypes ready to be produced (under Palumbolab, the brand connected to the University Industrial Design Laboratory). The design projects are: a magazine rack, *Frammento* (by Salvatore Cerrito), made by assembling marble scraps in order to reduce the environmental impact; a valet container *Bambola* (by Gloria Pavone), with a sinuous body made in white marble, which gets back to the traditional spinning top; the desk set *Non-Finito* (by Marina Tedesco), a combination of paperweight, card holder and pen holder which takes inspiration from Michelangelo, according to whom sculpture is the art of “removing”⁵. Finally yet important, a redesign of the Bauhaus chess set, *ChessLab* (by Lidia Cannella), made of White Sivec marble and Black Konifera marble. This is the most “auratic” object of all, both for its contemplation power (it looks indeed like an abstract sculpture) and for the patina of time covering such a modern design history icon. In addition, this design piece has high quality finishes thanks to a state of the art robot and to a manufacturing process combining tradition and innovation. All these factors made it possible to give a new size and new proportions to the pieces. The choice made by Palumbo Marmi to redesign a modern design masterpiece (which was originally made of wood) underlines the company's eco-friendly approach in terms of durability in assigning an object of high cultural value, devoid of ephemeral consumerist and consuming suggestions to a long lasting material. This is the reason why *ChessLab* is a B&W evergreen (piece of) design.

¹ Walter Gropius, *Breviario per i membri del Bauhaus* (1924), in Hans Maria Wingler, *Il Bauhaus. Weimar Dessau Berlino 1919-1933* (1962), Feltrinelli, Milan 1972 (1987), p. 137.

² Giulio Carlo Argan commented on Marcel Breuer. *Disegno industriale e architettura* (1957), in Id., *Progetto e oggetto. Scritti sul design*, Medusa, Milan 2003, p. 148: «the new metal chairs also have this virtue: they not only “take up” less space, but they can also be stacked, juxtaposed, folded or at least become anonymous, almost invisible. This is a practical quality but it is also a psychological need: objects can only exist in their function».

³ «why should we write and print in two alphabets? We do not speak a capital A and a small a», Herbert Bayer, cit. in Herbert Spencer, *Pioneers of Modern Typography*, Lund Humphries, London 1982 (1969), p. 67.

⁴ To the Bauhaus chess set is dedicated an article in the first pages of this magazine's number 1 issue: Giulia Ciliberto, *Form follows Function. Esercizi di strategia per un design che si rinnova*, «Sicilia InForma», 1, October 2014, pp. 6-7.

⁵ Michelangelo Buonarroti, *A messer Benedetto Varchi* (1549), in Gaetano Milanese ed., *Le Lettere di Michelangelo Buonarroti edite e inedite coi ricordi ed i contratti artistici*, coi tipi dei successori Le Monnier, Florence 1875, p. 522.



5. Antonio Scontrino, *Checkmate*, 2014.
 6. Salvatore Cerrito, *Frammento*, Palumbolab 2014, render Saverio Albano.
 7. Gloria Pavone, *Bambola*, Palumbolab 2014, render Saverio Albano.
 8. Marina Tedesco, *Non-Finito*, Palumbolab 2014, render Saverio Albano.
 9. Lidia Cannella, *ChessLab*, Palumbolab 2014, render Saverio Albano.





Estetica dell'utopia modernista

The Aesthetics
of Modernist Utopia

Tiziano Aglieri Rinella

Nel 1965 l'azienda italiana Cassina mise in produzione i mobili che Le Corbusier, Charlotte Perriand e Pierre Jeanneret avevano progettato nella seconda metà degli anni Venti. Il contratto di licenza in esclusiva venne firmato da Le Corbusier nel 1964, un anno prima della sua morte. La prima serie di mobili che entrò in produzione era costituita da alcune sedute (LC1, LC2, LC3 e LC4) sviluppate nel 1928 con il contributo fondamentale di Charlotte Perriand, che aveva fatto realizzare i prototipi a Parigi dai suoi artigiani di fiducia, e con la collaborazione di Pierre Jeanneret che la aiutò nel definire i dettagli tecnici. La Perriand svolse un ruolo decisivo nell'ideazione di questi oggetti iconici dell'arredamento moderno, che furono esposti al Salon d'Automne del 1929. La faticosa genesi dei prototipi maturò in un clima speciale ed effervescente, raccontato dalla stessa Charlotte Perriand nelle sue memorie¹, da cui si evince l'impegno profuso da Pierre Jeanneret (all'epoca perdutoamente innamorato di lei) nel risolvere i problemi tecnico-realizzativi e di dettaglio. Il risultato di questi sforzi congiunti, con Le Corbusier nel ruolo di autorevole supervisore, fu, di conseguenza, un vero e proprio atto d'amore che produsse oggetti iconici senza tempo, equilibrio perfetto tra forma, funzione e tecnica realizzativa.

In 1965 the Italian company Cassina started the production of furniture designed in the second half of Twenties by Le Corbusier, Charlotte Perriand and Pierre Jeanneret in the second half of the Twenties. Le Corbusier himself in 1964 – one year before his death – signed the contract of exclusive license. The first set of furniture produced was some seats (LC1, LC2, LC3 and LC4) designed in 1928 with the fundamental contribution of Charlotte Perriand. She made the prototypes at her trustworthy craftsmen's workshops, with the collaboration of Pierre Jeanneret who helped her to define technical details. Perriand undertook a decisive role in the conception of these iconic objects of modern furniture, which were exhibited at the Salon d'Automne in 1929. The difficult genesis of the prototypes took place in a special and exciting climate at Le Corbusier's atelier. This episode is narrated by the same Charlotte Perriand in her memories¹, where one can understand Pierre Jeanneret's commitment (at that time desperately in love with her) in solving technical problems and details. As a consequence, the result of these joint efforts was, with Le Corbusier in the role of an authoritative supervisor, a truly act of love that produced iconic timeless objects, perfect balance among form, function and technique.

Dallo studio dei diversi modi di stare seduti e della relazione tra uomo e oggetto nasceva il concetto lecorbusieriano di *objets-membres humains*, intesi come *objets-types* che rispondono a bisogni tipo, con riferimenti machinisti alla estetica innovativa della produzione industriale e standardizzata. Nel libro *L'art décoratif d'aujourd'hui*, pubblicato nel 1925, Le Corbusier spiega come la sua ricerca di rapporti e proporzioni con la scala umana e delle relative funzioni partisse dalla considerazione delle esigenze elementari del corpo umano. Nel libro, egli definisce il concetto di «mobili-tipo» che rispondono a dei bisogni-tipo: «gli *objets-membres humains* sono degli oggetti-tipo che rispondono a dei bisogni-tipo: sedie per sedersi, tavoli per lavorare, apparecchi per illuminare, macchine per scrivere, cassetti per mettere in ordine»². Per Le Corbusier gli uomini, per quanto individui diversi tra loro, possiedono caratteristiche fisiche simili che consentono di stabilire degli «standard» dimensionali, e il suo obiettivo è quello di realizzare oggetti solidi ed economici che siano ergonomicamente «armonizzati alle nostre membra», come se fossero una naturale estensione del corpo umano³. La piccola poltroncina *à dos basculant* (LC1) consentiva di tenere comodamente la schiena dritta in ogni posizione, la soffice imbottitura del

The study of different ways of seating and of the relation between man and object gave birth to the lecorbusierian concept of *objets-membres humains* (human-limb objects), as *objets-types* serving type-needs, with machinist references to the innovative aesthetics of the standardized industrial production. In the book *L'art décoratif d'aujourd'hui*, published in 1925, Le Corbusier explains how his research of proportions with the human scale and of the related functions was issued from the consideration of the basic needs of the human body³. In his book, he defines the concept of «type-furniture» serving type-needs: «the '*objets-membres humains*' are type-objects serving type-needs: chairs to seat, tables to work, lamps to light, typewriters to write, drawers to range»². According to Le Corbusier, men, considered as a set of individuals, have similar physical characteristics allowing the definition of dimensional standards. His goal was to achieve resistant and inexpensive objects ergonomically «harmonized to our limbs», as natural extensions of the human body. The small armchair *à dos basculant* (LC1) allowed keeping the back straight in any position, the soft padding of the *fauteuil grand confort* (LC2) assured the maximum comfort leaving the person sitting in it literally plunging in the armchair,



1. Le Corbusier, Pierre Jeanneret, Charlotte Perriand, *Chaise longue*, 1928.
2. Le Corbusier, Pierre Jeanneret, Charlotte Perriand, *Équipement intérieur d'une habitation*, esposizione al Salon d'Automne, 1929.

1. Le Corbusier, Pierre Jeanneret, Charlotte Perriand, *Chaise longue*, 1928.
2. Le Corbusier, Pierre Jeanneret, Charlotte Perriand, *Équipement intérieur d'une habitation*, Salon d'Automne exhibition, 1929.



fauteuil grand confort (LC2) assicurava il massimo confort facendo letteralmente sprofondare nella poltrona chi vi stava seduto sopra e la famosissima *chaise longue* (LC4), variando l'inclinazione della seduta, rendeva possibili inedite posizioni di relax informale e tenendo le gambe leggermente piegate assicurava una posizione di assoluto riposo.

I primi prototipi fatti realizzare dalla Perriand nel 1928 e i modelli prodotti da Thonet dal 1930, data la loro natura artigianale, presentavano caratteristiche e finiture diverse rispetto a quelli successivamente messi in produzione da Cassina. L'intento di Le Corbusier e della Perriand di realizzare oggetti moderni destinati alla produzione industriale in serie, negli anni Venti si dovette scontrare con difficoltà tecnico-realizzative che rendevano la realizzazione di questi mobili particolarmente costosa, e non adatta alla diffusione presso un pubblico ampio. Persino il facoltoso banchiere Raoul La Roche³, per il quale Le Corbusier aveva realizzato l'omonima villa a Parigi e che certo non aveva problemi economici, si lamentò del prezzo esorbitante del *fauteuil grand confort* che era stato convinto ad acquistare. L'esemplare in questione, visibile in una foto della casa La Roche del 1928, aveva una morbida imbottitura in piume e crine di cavallo e la struttura tubolare non era cromata ma semplicemente dipinta. L'imbottitura originale, però, risultava troppo soffice, e la poltrona dopo l'utilizzo aveva un aspetto floscio che si allontanava dall'ideale di perfezione estetica della *machine à habiter*.

Le Corbusier e Jeanneret chiamavano questa seduta, insieme alla più grande LC3, poltrona "a canestro", in quanto la struttura tubolare in metallo era completamente all'esterno per trattenere i cuscini imbottiti, anziché nascosta all'interno.

Nella produzione Cassina si decise di optare per una imbottitura in poliuretano espanso (completato con piume nella parte superiore della seduta), materiale più solido che meglio assicurava la tenuta della forma⁵. L'utopia modernista si era rivelata troppo anticipatrice rispetto all'evoluzione della tecnica, e la qualità delle finiture necessarie per conseguire "l'estetica della macchina" richiedevano un laborioso lavoro artigianale, in cui le saldature della struttura tubolare dovevano essere accuratamente lisciate e lucidate, con una laboriosa fase di spazzolatura. Quando Cassina decise di mettere in produzione questi mobili disegnati più di trent'anni prima, il contesto culturale e le capacità tecniche erano completamente cambiate. Fu necessaria una fase di riprogettazione finalizzata a perfezionare il processo realizzativo, nel pieno rispetto degli aspetti estetici e costruttivi. Dopo la

and the renowned *chaise longue* (LC4), changing the seating inclination, allowed new positions of informal relax, assuring total rest with the legs lightly folded.

The first prototypes made by Perriand in 1928 and those produced by Thonet from 1930, because of their craft characteristics had different finishing details from the ones produced later on by Cassina. Le Corbusier and Perriand's modern objects created for the standardized industrial production had to face technical and constructing difficulties making this furniture production particularly expensive, and therefore unfit to a mass public. Even the wealthy banker Raoul La Roche³, for whom Le Corbusier had built the famous villa in Paris and who certainly didn't have any financial problem, complained about the exorbitant price he had to pay for a *fauteuil grand confort* he was convinced to purchase. This piece, appearing in a photo of La Roche house of 1928, had a soft padding in horsehair and down feather, with the tubular steel structure not chromed but simply painted. The original padding, however, was too soft, and after being used the armchair looked deflated and messy, thus quite far away from the ideal aesthetic perfection of the *machine à habiter*.

Le Corbusier and Jeanneret called this armchair, with the larger one LC3, as "cushion baskets" which reversed the standard structures of sofas and chairs by having frames that were externalized.

Cassina, in its later production, decided to use a core in polyurethane foam (with feather for the external padding), a more solid material to better at keep the shape⁵. The modernist utopia revealed itself as too ahead of its time for the technical evolution of those days, and the quality of the required finishing to pursue the "aesthetics of the machine" needed a complex craftsmanship work, where the weldings of the tubular structure had to be carefully smoothed and polished, with a laborious brushing work. When Cassina decided to start the production, the cultural context and technical skills had completely changed. It was necessary to improve the productive process, according to the original aesthetical and constructive characteristics. After Le Corbusier's death, Charlotte Perriand was asked to upgrade the furniture design according to the new technical and structural features, further improving the finishing level thanks to the modern production systems. The seats repropose by Cassina, thus, further augmented the level of aesthetic perfection of the machinist aesthetics, vainly pursued by Le Corbusier and his collaborators in the twenties, in an industrial context not yet ready for their production.

morte di Le Corbusier, Charlotte Perriand fu interpellata per ri-disegnare le sedute aggiornandone le caratteristiche tecnico-strutturali e migliorandone ulteriormente il livello delle finiture grazie ai moderni sistemi di produzione. Le sedute riproposte da Cassina, di conseguenza, aumentarono ulteriormente il livello di perfezione dell'estetica macchinista perseguito vanamente da Le Corbusier e dai suoi collaboratori negli anni Venti, in un contesto industriale non ancora pronto per la loro produzione.

In tempi più recenti, Cassina ha messo in produzione dei modelli con colorazioni non previste all'epoca, ma concordate con la Fondazione Le Corbusier in base alle palette di colori SALUBRA che Le Corbusier aveva ideato nel 1931 e nel 1959 per le policromie degli interni⁶. Queste edizioni, palese esempio di *transitive design*⁷, sono da considerare come delle reinterpretazioni che non appartengono probabilmente allo *Zeitgeist* degli anni Venti, ma che rispondono a finalità commerciali generate dall'attuale domanda del mercato. Un altro caso esemplare è la recentissima riedizione della *chaise longue* (LC4) firmata Louis Vuitton: rivestita con pellami pregiati e destinata a un pubblico elitario, non certo alla produzione industriale in serie del sogno utopico di Le Corbusier, Pierre Jeanneret e Charlotte Perriand.

More recently, Cassina started the production of models with new colors agreed with the Le Corbusier Foundation, based on the SALUBRA color chords that Le Corbusier created in 1931 and in 1959 for the interior polychromies⁶. These editions, manifest example of *transitive design*⁷, are reinterpretations that do not belong to the *Zeitgeist* of the Twenties, but are aiming at commercial purposes generated by the current market demand. An exemplary case is the very recent new edition of the *chaise longue* (LC4) by Louis Vuitton: covered with very fine leather and addressed to an elite public, certainly not to the standardized industrial production of the utopian dream of Le Corbusier, Pierre Jeanneret and Charlotte Perriand.

¹ Charlotte Perriand, *Un art de vivre*, Flammarion, Parigi 1985.

² Le Corbusier, *L'art décoratif d'aujourd'hui*, Crès, Parigi 1925, pp. 77-78.

³ *Ibidem*.

⁴ Per approfondimenti sul rapporto tra arte, architettura e arredamento nella casa La Roche, cfr. Tiziano Aglieri Rinella, *Dal Cubismo al Purismo - arte e architettura nell'allestimento della collezione La Roche*, Edizioni Kappa, Roma 2010. Vedi anche Tiziano Aglieri Rinella, *Le case La Roche-Jeanneret*, Officina Edizioni, Roma 2008.

⁵ Per una trattazione completa sugli aspetti tecnici e realizzativi dei prototipi originali e di quelli successivamente prodotti da Cassina, cfr. Arthur Ruegg, *Le Corbusier. Meubles et Intérieurs 1905-1965*, Scheidegger & Spiess, Zurigo 2012.

⁶ Cfr. Arthur Ruegg, *Polychromie architecturale*, Birkhäuser, Basilea 1998.

⁷ Cfr. Dario Russo, *Il design dei nostri tempi. Dal postmoderno alla proliferazione dei linguaggi*, Lupetti, Milano 2012, p. 100.

¹ Charlotte Perriand, *Un art de vivre*, Flammarion, Paris 1985

² Le Corbusier, *L'art décoratif d'aujourd'hui*, Crès, Paris 1925, pp. 77-78.

³ *Ibidem*.

⁴ For further deepening on the relation among art, architecture and furniture in the La Roche house, cfr. Tiziano Aglieri Rinella, *Dal Cubismo al Purismo - arte e architettura nell'allestimento della collezione La Roche*, Edizioni Kappa, Rome 2010. See also Tiziano Aglieri Rinella, *Le case La Roche-Jeanneret*, Officina Edizioni, Rome 2008.

⁵ For a full treatment of all technical and constructive aspects of the original models and of the differences with the later furniture produced by Cassina, cfr. Arthur Ruegg, *Le Corbusier. Meubles et Intérieurs 1905-1965*, Scheidegger & Spiess, Zurich 2012.

⁶ Cfr. Arthur Ruegg, *Polychromie architecturale*, Birkhäuser, Basel 1998.

⁷ Cfr. Dario Russo, *Il design dei nostri tempi. Dal postmoderno alla proliferazione dei linguaggi*, Lupetti, Milan 2012, p. 100.



3. Le Corbusier, Vista d'interni di Villa Church, con la Chaise longue, il Fauteuil Grand Confort e la Chaise à dos basculant, 1927-29.

4. Le Corbusier, Pierre Jeanneret, Charlotte Perriand, Fauteuil Grand Confort, modello grande. Prototipo appartenuto a Charlotte Perriand, 1928.

5. Le Corbusier, Pierre Jeanneret, Charlotte Perriand, LC2 in Colour, Cassina, 2011.

3. Le Corbusier, View of Villa Church interiors, including the Chaise longue, the Fauteuil Grand Confort and the Chaise à dos basculant, 1927-29.

4. Le Corbusier, Pierre Jeanneret, Charlotte Perriand, Fauteuil Grand Confort, big model. Prototype belonged to Charlotte Perriand, 1928.

5. Le Corbusier, Pierre Jeanneret, Charlotte Perriand, LC2 in Colour, Cassina, 2011.





SAVE
YOUR
NATURE

no alle trivellazioni petrolifere in Sicilia



L'AURA DEGLI OGGETTI

THE AURA OF OBJECTS

Elisabetta Di Stefano



1

Nell'età contemporanea l'arte tende sempre più a evocare categorie estetiche gravitanti nell'ambito del banale, del brutto, del raccapricciante o dello shock; di conseguenza la bellezza, che nel Settecento ha dato battesimo al moderno sistema delle arti¹, ormai privata di quei valori metafisici che la tradizione filosofica le aveva attribuito, cerca nell'ambito della vita quotidiana territori meno aulici da colonizzare. Ne consegue, come ha messo in rilievo Yves Michaud, il diffondersi di un'«arte allo stato gassoso», «un etere estetico» che investe il mondo come una nuvola². Non è un caso che il dibattito internazionale, tanto in Europa quanto in America, si sia incentrato recentemente sul tema dell'*artificazione*, un neologismo che si riferisce alle dinamiche culturali in grado di conferire dignità artistica a pratiche ed esperienze appartenenti alla vita di ogni giorno³.

Molti studiosi hanno fatto ricorso alla categoria dell'aura per indicare l'alone di artisticità che sembra emanare da certi oggetti. Paradossalmente quella nozione che Walter Benjamin collegava all'irripetibilità e autenticità dell'opera d'arte diviene ora connotativa dei prodotti seriali dell'industria. Secondo il filosofo tedesco l'aura è l'apparizione unica di una lontananza⁴; ma questa definizione, marcando il valore culturale, ha favorito la trasmi-

In the contemporary age, art tends more and more to evoke aesthetic categories such as trivial, ugly, creepy, and shocking. Beauty, which in the eighteenth century gave birth to the modern arts system¹, is now devoid of those metaphysical values that the philosophical tradition had assigned it. Hence, it tries to colonise new, less noble territories by searching in everyday life. As Yves Michaud points out, it follows the diffusion of an «art in a gaseous state», «an aesthetic ether» enveloping the world like a cloud². It is not by chance that the international debate – in Europe and as well as in the United States – has lately focused on *Artification*, a neologism which applies to cultural dynamics which are able to give artistic dignity to everyday life practices and experiences³.

Many scholars have used the aura category to describe the artistic halo that some objects seem to emanate. Paradoxically, that notion – which Walter Benjamin linked to the non-repeatability and to the authenticity of an artwork – now characterises industrial serial products. According to the German philosopher, the aura is the unique appearance of a distance⁴; and yet, by underlining the objects' cult value, this definition has favoured the transmigration of this category from artworks – as venerated and admired

grazie di questa categoria estetica dalle opere d'arte, oggetto di venerabilità e ammirazione, a certi prodotti commerciali che la popolarità del brand trasforma in «merci di culto»⁵.

In effetti, la nozione di aura può essere idonea per quei prodotti che rientrano nella *Designart*⁶. Con questo neologismo si intende una forma di ibridazione artistica in cui convergono sia artisti interessati alle pratiche del progetto e alle implicazioni socioculturali dell'oggetto seriale sia designer orientati verso oggetti unici o a produzione limitata che lo sculpore mediatico ha rilanciato come arte. Dai ready-made di Marcel Duchamp fino alle opere in serie di Andy Warhol o alla scuola minimalista americana, gli artisti hanno guardato con sempre più interesse agli oggetti quotidiani. In anni recenti il cubano Jorge Pardo ha realizzato a Los Angeles un'installazione, *A sculpture that is also a house*, che riproduce un interno domestico arredato con sedie e tavoli. Dall'altro versante, le creazioni limited edition di alcuni designer-star, come Marc Newson, Ron Arad, i fratelli Campana, Zaha Hadid, Johanna Grawunder, Maarten Baas, Tom Dixon per fare solo alcuni nomi, sono state ormai introdotte in un sistema di gallerie d'arte e di collezionisti che ne ha fatto lievitare il valore economico: un fenomeno

objects – to certain commodities that brand popularity has turned into «cult commodities»⁵.

Indeed, the notion of aura can apply to commodities connected to *Designart*⁶. This new word refers to a form of art hybridization characterizing some artists who are interested in design procedures and in the sociocultural implications of serial objects. It also refers to designers who show an interest to unique pieces or to limited edition transformed into artworks by the media sensation. From Marcel Duchamp's ready-mades to Andy Warhol serial artworks or to the American minimalism, artists have showed more and more interest in everyday life. In recent years, the Cuban artist Jorge Pardo realised an installation in Los Angeles, *A sculpture that is also a house*, which reproduces a home interior furnished with chairs and tables. On the other side, some limited edition pieces made by star-designers like Marc Newson, Ron Arad, the Campana brothers, Zaha Hadid, Johanna Grawunder, Maarten Baas, Tom Dixon – just to mention a few – now belong to art galleries and collectors which have greatly increased their economic value. This trend started with the sale of Newson's unique design piece, *Lockheed Lounge*, sold by auction at Christie's for the record



2



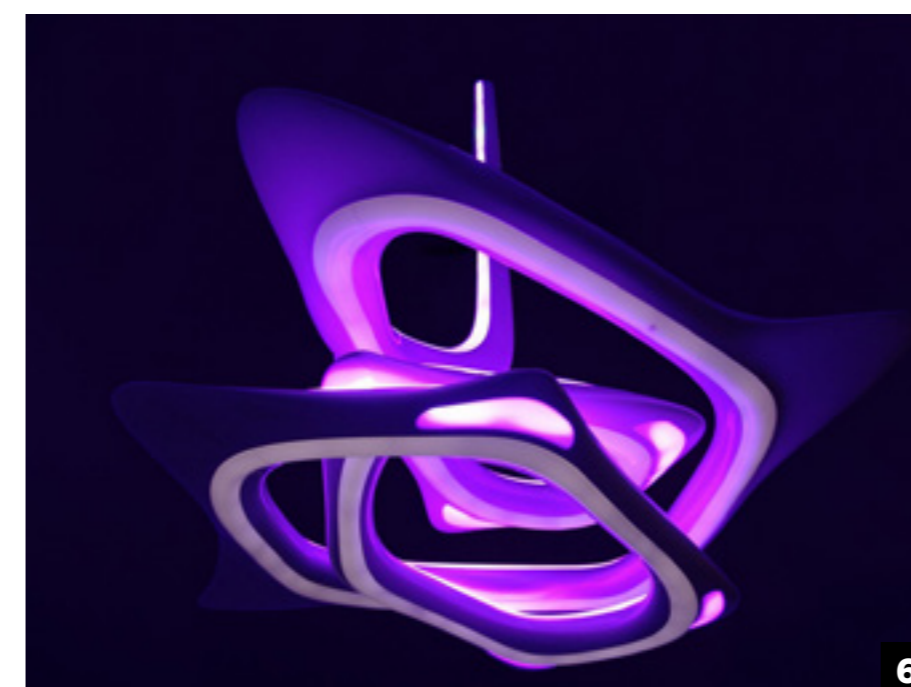
3



4



5



6

1. Marc Newson, *Chaise-longue Lockheed Lounge*, 1986.
- 2 e 3. Jorge Pardo, *esposizione al Neugerriemschneider di Berlino*, 2011-15.
4. Tom Dixon, *Lampada a sospensione Etch Shade*, 2012.
5. Tom Dixon, *Lampada a sospensione Mirror Ball*, 2014.
6. Zaha Hadid Architects, *Lampada a sospensione Vortexx Chandelier*, 2005.

1. Marc Newson, *Lockheed Lounge Chaise-longue*, 1986.
- 2 e 3. Jorge Pardo, *esposizione al Neugerriemschneider in Berlino*, 2011-15.
4. Tom Dixon, *Etch Shade Pendant Light*, 2012.
5. Tom Dixon, *Mirror Ball Pendant Light*, 2014.
6. Zaha Hadid Architects, *Vortexx Chandelier Pendant Light*, 2005.



7



8



9



10



11



12

7. Fernando e Humberto Campana, Poltrona Vermelha, Edra 1998.

8. Tom Dixon, Scarpe TD, Adidas 2014.

9. Fernando e Humberto Campana, Poltrona Anemone, Edra 2001.

10. Zaha Hadid Architects, Libreria Tela, Cicco 2014.

11. Zaha Hadid Architects, Doppia seduta Manta Ray Duo, Sawaya & Moroni 2014.

12. Zaha Hadid Architects, Dune Formations, 2007.

7. Fernando e Humberto Campana, Vermelha Chair, Edra 1998.

8. Tom Dixon, TD Shoes, Adidas 2014.

9. Fernando e Humberto Campana, Anemone Chair, Edra 2001.

10. Zaha Hadid Architects, Tela Shelving, Cicco 2014.

11. Zaha Hadid Architects, Manta Ray Duo Double Chair, Sawaya & Moroni 2014.

12. Zaha Hadid Architects, Dune Formations, 2007.

avviato dalla vendita del pezzo unico di Newson, *Lockheed Lounge*, battuto all'asta da Christie's al prezzo record di 748.000 sterline nell'ottobre 2007. Il clamore suscitato da tale evento ha dato avvio al dibattito sullo statuto d'arte da concedere a questi prodotti "ambigui" o "bastardi" del design contemporaneo⁷. È evidente che solo apparentemente si tratta di oggetti quotidiani, ma in realtà, a causa della loro unicità o rarità e del costo elevatissimo, si trasformano, alla stregua delle creazioni artistiche, in opere "auratiche", destinate alla contemplazione museale o domestica.

Si pone la questione se dietro questa convergenza di arte e design di lusso si nasconda solo una manovra commerciale o se si tratti invece di una branca di quella tendenza contemporanea volta a creare originali innesti tra differenti ambiti della creatività (fashion design, food design, flowers design ecc.). Tuttavia, in un'epoca in cui la stessa definizione di che cosa sia l'arte rimane senza univoche e precise determinazioni, tale questione può trovare risposta attraverso chiavi interpretative interdisciplinari che si aprano agli oggetti e alle pratiche giornaliere. Di conseguenza l'Estetica, in quanto disciplina filosofica, oggi deve riconfigurare il suo orizzonte epistemologico ed estendere il suo campo di indagine oltre la sfera tradizionale dell'arte, non più (o non solo) bella, verso i nuovi e variegati territori della vita quotidiana.

price of £ 748,000 in October 2007. The sensation provoked by that event started a debate on the art value of these "ambiguous" "bastard" contemporary design objects⁷.

Obviously, these are everyday objects only apparently, while in fact – due to their uniqueness or rarity and to their very high price – they become "auratic" artworks meant for museum or private contemplation.

The question is whether this convergence of art and luxury design is only a marketing manoeuvre or whether – on the contrary – it belongs to the new trend aiming at creating unusual combinations searching from different creative fields (fashion design, food design, flowers design etc.). However, at a time when it is impossible to define art in a precise and unambiguous way, such a question can find an answer thanks to the different interdisciplinary interpretative keys referred to everyday objects and practices.

As a result, today's Aesthetics – considered as a branch of philosophy – should reconfigure its epistemological horizon and expand its field of investigation beyond the traditional art sphere – which should not (only) consider beauty – and extend it to the new and multifaceted aspects of everyday life.

¹ Charles Batteux, *Les Beaux-Arts réduits à un même principe* (Paris 1746), trad. it. a cura di Ermanno Migliorini, *Le Belle Arti ricondotte a unico principio*, Aesthetica, Palermo 2002.

² Yve Michaud, *L'Art à l'état gazeux: essai sur le triomphe de l'esthétique*, Stock, Paris 2003, trad. it. di Lucia Schettino, *L'arte allo stato gassoso. Un saggio sull'epoca del trionfo dell'estetica*, Idea, Roma 2007, p. 10.

³ Sul tema dell'artificazione si veda il numero speciale di *Contemporary Aesthetics* 4, 2012, curato da Ossi Naukkarinen e Yuriko Saito: (<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/journal.php?volume=49>) e il volume curato dalle sociologhe francesi Natalie Heinich e Roberta Shapiro, *De l'artification. Enquete sur le passage à l'art*, Ehess, Paris 2012.

⁴ Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, trad. it. a cura di Fabrizio Desideri, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità. Tre versioni (1936-39)*, Donzelli Roma, 2012.

⁵ Mauro Ferraresi e Fulvio Carmagnola, *Merci di culto. Ipermerce e società mediale*, Castelvocchi, Roma 1999.

⁶ Cf. Dario Russo, *Il design dei nostri tempi. Dal postmoderno alla molteplicità dei linguaggi*, Lupetti, Milano 2012; in particolare, il capitolo specificamente dedicato: "Designart", pp. 153-182.

⁷ Elena Agudio, Designart, *La poetica degli oggetti bastardi*, Lupetti, Milano 2013.

¹ Charles Batteux, *Les Beaux-Arts réduits à un même principe* (Paris 1746), Italian translation by Ermanno Migliorini, *Le Belle Arti ricondotte a unico principio*, Aesthetica, Palermo 2002.

² Yve Michaud, *L'Art à l'état gazeux: essai sur le triomphe de l'esthétique*, Stock, Paris 2003, Italian translation by Lucia Schettino, *L'arte allo stato gassoso. Un saggio sull'epoca del trionfo dell'estetica*, Idea, Roma 2007, p. 10.

³ About Artification, see *Contemporary Aesthetics* 4, special issue, 2012, eds. Ossi Naukkarinen and Yuriko Saito: (<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/journal.php?volume=49>) and the volume edited by French sociologists Natalie Heinich and Roberta Shapiro, *De l'artification. Enquete sur le passage à l'art*, Ehess, Paris 2012.

⁴ Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Italian translation by Fabrizio Desideri, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità. Tre versioni (1936-39)*, Donzelli, Rome 2012.

⁵ Mauro Ferraresi, Fulvio Carmagnola, *Merci di culto. Ipermerce e società mediale*, Castelvocchi, Rome 1999.

⁶ Cf. Dario Russo, *Il design dei nostri tempi. Dal postmoderno alla molteplicità dei linguaggi*, Lupetti, Milan 2012; in particular, the chapter on "Designart", pp. 153-182.

⁷ Elena Agudio, Designart, *La poetica degli oggetti bastardi*, Lupetti, Milan 2013.



IL CONFINE LABILE TRA L'ARTE E IL DESIGN

THE FINE LINE BETWEEN
ART AND DESIGN

Alessia Zorloni

La vicinanza tra i temi dell'arte e quelli del design ha radici recenti e la trattazione congiunta di questi ambiti si suole indicare con il nome di *designart*, «un neologismo che definisce opere di artisti che hanno fatto della progettazione la loro chiave di volta e oggetti *limited edition* dal design ricercato rivolti a un numero limitato di fruitori»¹. Come nota Elena Agudio nel suo saggio dedicato alla *Designart*, la commistione tra le due discipline genera spesso prodotti borderline, difficili da collegare al mondo dell'arte perché con una funzione ben precisa, e scomodi da associare al design perché pezzi unici. Ecco che il design presenta il suo «lato oscuro»² e caratteri contraddittori rispetto ai suoi presupposti storici (democratici): «un oggetto-d'uso-che-non-si-usa, ovvero una forma d'arte molto costosa travestita da design»³. Sono stati di conseguenza conati termini come *art-design* o *design-art*, a seconda se sia l'opera a sconfinare nel prodotto, nel primo caso, o viceversa l'oggetto abbia pretese artistiche, nel secondo. Nonostante non si possa parlare di un gruppo vero e proprio, gli artisti che dagli anni Cinquanta fino ad oggi si sono avvicinati alle problematiche teoretiche del rapporto e del confine con il design sono numerosi. Tra questi, Richard Artschwager, Robert Wilson, Rosemarie Trockel, Rachel Whiteread, Franz West, Jorge Pardo, Tobias Rehberger e Liam Gillick.

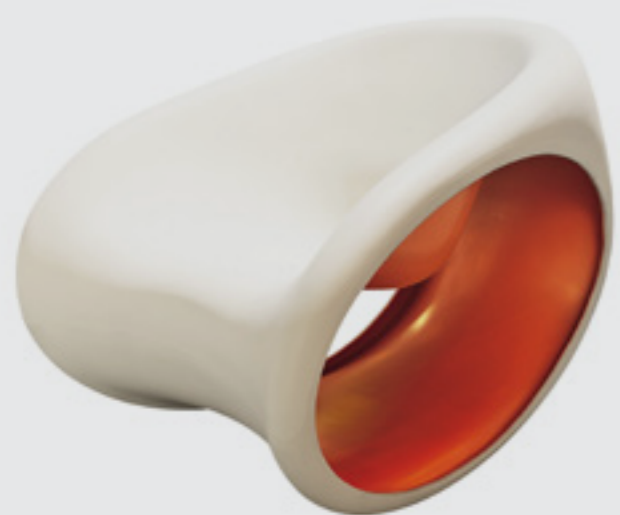
Il design *limited edition*, ovvero quella produzione di oggetti di design in serie limitata o in pezzi unici che circola all'interno del sistema dell'arte, si è guadagnato un posto di riguardo nelle collezioni di arte contemporanea e nelle istituzioni museali del calibro del Museum of Modern Art, del Cooper Hewitt, del Victoria & Albert Museum e del Centre Georges Pompidou. Prototipi di creativi come Ron Arad, Marc Newson, i fratelli Campana, Zaha Hadid, Tom Dixon, Martino Gamper, per fare alcuni esempi, sono oggi apprezzati per il valore artistico che sembrano esprimere, piuttosto che per la loro possibile applicazione industriale. Negli ultimi anni i loro prezzi sulle aste internazionali, insieme a quelli del design storico, sono cresciuti esponenzialmente, e il Diritto d'autore, fino a poco fa contemplato solo per le opere d'arte, è stato esteso anche al design.

Negli ultimi due decenni il successo del mercato del design da collezione ha portato a una crescita esponenziale del numero delle gallerie che presentano in catalogo la categoria *designart*. Se originariamente le gallerie specializzate nella vendita dei pezzi di design rari erano quelle dell'area delle arti decorative, oggi il mercato è diventato trasversale. Queste gallerie cercano generalmente di acquisire il controllo della produzione dei designer con contratti in esclusiva, almeno per la propria area nazionale e offrono le loro opere a clienti facoltosi (grandi collezionisti, banche, società) e a istituzioni (musei e fondazioni). Il ruolo dei galleristi si concentra nei centri artistici

Over the last few years, the proximity between Art and Modern Design has become closer and closer to the point that a new word has been invented – *designart* – «a neologism which defines works that are created by artists who made design their keystone and sophisticated limited edition design objects that are intended for a restricted number of people»¹. As Elena Agudio points out in her essay on *Designart*, the mixture of the two disciplines often generates borderline objects, that are difficult to associate with the art world – as they have a specific function – and yet uneasy to connect to industrial design – as they are one-off objects. Contemporary design now shows its «dark side»² and traits that contradict its original (democratic) assumptions, «not-usable objects-of-use or, in other words, a very expensive form of art disguised as contemporary design»³. Consequently, new terms have been coined – such as *art-design* or *design-art* – in order to define artworks that verge on products – in the first case – or commodities that are conceived as artworks – in the second case. Many artists have been analysing the theoretic problems concerning the relationship between art and design from the Fifties, although it is not possible consider them as a group. Among these artists are the following: Richard Artschwager, Robert Wilson, Rosemarie Trockel, Rachel Whiteread, Franz West, Jorge Pardo, Tobias Rehberger and Liam Gillick.

Limited edition design – that is design objects produced in few examples or one-off design objects circulating within the art system – is becoming more and more popular in contemporary art collections and in museum institutions such as the Museum of Modern Art, Cooper Hewitt, the Victoria & Albert Museum and the Centre Georges Pompidou. Prototypes made by creative designers such as Ron Arad, Marc Newson, the Campana brothers, Zaha Hadid, Tom Dixon, Martino Gamper, just to mention a few, today are very much appreciated for the artistic value they seem to express rather than for their potential industrial implementation. Over the last few years, their price in international auctions – together with historic industrial design pieces – have grown exponentially and copyrights that until recently were only granted to works of art have now been extended to contemporary design works as well.

Over the last two decades, the success of the collectible design market has caused an exponential growth in the number of galleries showing *designart* as a new category in their catalogues. Formerly, galleries selling rare design objects were specialised in decorative arts while today the market has broadened its scope. These galleries usually try to gain control of the designers' production with exclusive rights contracts – at least for their own domestic areas – and offer their artworks to wealthy customers (big collec-

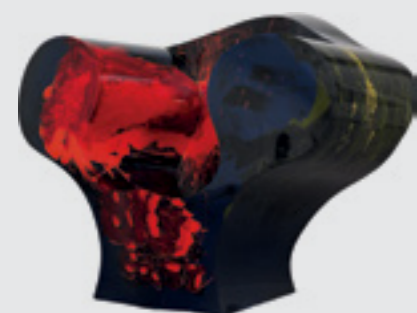


Da in alto a sinistra in senso orario:
Zaha Hadid Architects, Maniglie porta Serie ZH, Valli & Valli, 2008.
Tom Dixon, Lampada a sospensione Etch Shade, 2012.
Tom Dixon, Fermaporta Cast Shoe, 2012.
Ron Arad, Poltrona a dondolo MT3, Driade, 2005.

Top-left clockwise:
Zaha Hadid Architects, Series ZH Door Handles, Valli & Valli, 2008.
Tom Dixon, Etch Shade Pendant Light, 2012.
Tom Dixon, Cast Shoe Door Stop, 2012.
Ron Arad, MT3 Rocking Chair, Driade, 2005.

I DESIGNER CHE GUIDANO LE ASTE INTERNAZIONALI

LEADING DESIGNERS AT INTERNATIONAL AUCTIONS



RON ARAD
(UK/ISRAEL)

€ 1.137.657

Friedman Benda
Timothy Taylor Gallery
The Apartment

MARC NEWSON
(AUSTRALIA)

€ 650.654

Galerie Kreo
Gagosian Gallery



FERNANDO &
HUMBERTO CAMPANA
(BRAZIL)

€ 312.458

Moss Gallery
The Apartment
ROVE

ZAHA HADID
(UK/IRAQ)

€ 180.952

Established & Sons
Rove
David Gill Gallery



TOM DIXON
(UK)

€ 64.035

Moss Gallery
Mitterand + Cramer Fina Art

PHILIPPE STARCK
(FRANCE)

€ 54.741

Avant-Garde Gallery



MAARTEEN BAAS
(HOLLAND)

€ 38.965

Moss Gallery
Contrasts Gallery
Mitterand + Cramer Fina Art

MARCEL WANDERS
(HOLLAND)

€ 18.006

Carpenters Workshop Gallery
Friedman Benda
Mitterand + Cramer Fina Art



di maggior rilievo come New York, Londra, Parigi e Milano ed è di fondamentale importanza nella prima fase di scoperta e di valorizzazione. Si tratta di un mercato oligopolistico controllato da poche decine di operatori, in grado di determinare le tendenze emergenti e di operare una rigida difesa dei prezzi, che possono essere molto alti anche nella fase di lancio. Tra gli operatori attivi in questo mercato, è possibile citare qualche nome in relazione all'ambito geografico in cui operano: a New York, Cristina Grajales Inc, Demish Danant, Friedman Benda, Perry Rubenstein, Johnson Trading Gallery, R 20th Century; a Londra, Carpenters Workshop Gallery, Haunch of Venison, Aram Gallery, David Gill, Established & Sons Ltd; a Parigi, Dansk Mobelkunst Gallery, Galeire Chastel, Galerie Anne-Sophie Duval, Galerie Eric Philippe, Galerie Jacques Lacoste, Gallery du Passage, Gallery Patrick Seguin. In Italia, tra le gallerie più attente alle ultime tendenze internazionali, si possono menzionare Rossana Orlandi, Rossella Colombari, Nilufar Gallery e Dilmos a Milano.

La contaminazione sempre più evidente tra mondo dell'arte contemporanea e mondo del design è testimoniata dalla presenza di fiere internazionali che affiancano ai padiglioni delle gallerie di arte moderna e contemporanea, quelle del design storico e *limited edition*. Solo per citare alcuni dei casi più rilevanti, basti pensare alle fiere internazionali come Miami Art Basel, Pavilion Art & Design a Parigi e Londra, e oggi alcune fiere italiane come Miart e Arte Fiera. Anche le mostre in istituzioni museali hanno contribuito ad accrescere l'interesse nei confronti del design e della sperimentazione artistica, come testimonia la mostra *Design is a state of mind*, curata da Martino Gamper ed esposta attualmente alla Pinacoteca Agnelli di Torino fino al 22 febbraio e in programma al Museion di Bolzano da giugno a settembre 2015.

tors, banks, companies) and institutions (museums and foundations). Art dealers' action focuses on the major art centres such as New York, London, Paris and Milan and their role is extremely important during the first stage of artist's 'discovery' and promotion. It is an oligopolistic market controlled by a handful of operators who can determine the emerging trends and defend firmly prices that can be very high even during the launch stage. Here are some operators who are active in this market, together with their market area: Cristina Grajales Inc, Demish Danant, Friedman Benda, Perry Rubenstein, Johnson Trading Gallery, R 20th Century, in New York; Carpenters Workshop Gallery, Haunch of Venison, Aram Gallery, David Gill, Established & Sons Ltd, in London; Dansk Mobelkunst Gallery, Galeire Chastel, Galerie Anne-Sophie Duval, Galerie Eric Philippe, Galerie Jacques Lacoste, Gallery du Passage, Gallery Patrick Seguin, in Paris. In Italy, among the galleries that show an interest in the new international trends are Rossana Orlandi, Rossella Colombari, Nilufar Gallery and Dilmos, based in Milan.

The more and more evident contamination between contemporary art and contemporary design is witnessed by the presence at international art shows of historical design and limited edition design sections alongside modern and contemporary art sections. International art shows such as Miami Art Basel, Pavilion Art & Design in Paris and London, and now Italian art shows such as Miart and Arte Fiera are some of the best examples. Furthermore, museum art exhibitions have contributed to raise the interest for contemporary design and art experimentation. One example is *Design is a state of mind*, curated by Martino Camper, currently on at the Pinacoteca Agnelli of Turin, until February 22nd, which will be on at the Museion of Bolzano from June to September 2015.

¹ Elena Agudio, *Designart. La poetica degli oggetti bastardi*, Lupetti, Milano 2013, quarta di copertina.

² Dario Russo, *Il lato oscuro del design*, Lupetti, Milano 2013.

³ Dario Russo, *Il design dei nostri tempi. Dal postmoderno alla moltitudine dei linguaggi*, Lupetti, Milano 2012, p. 184.

¹ Elena Agudio, *Designart. La poetica degli oggetti bastardi*, Lupetti, Milan 2013, back cover.

² Dario Russo, *Il lato oscuro del design*, Lupetti, Milan 2013.

³ Dario Russo, *Il design dei nostri tempi. Dal postmoderno alla moltitudine dei linguaggi*, Lupetti, Milan 2012, p. 184.

PLANETA

CANTINA PLANETA
FEUDO DI MEZZO A CASTIGLIONE DI SICILIA (CT)
CANDIDATA AL PREMIO "MIES VAN DER ROHE" 2015
PLANETA.IT

Ron Arad, *New Orleans*, 1999.

Fernando & Humberto Campana, *Yellow Corallo*, 2004.

Tom Dixon, *S-Chair*, 1987.

Maarten Baas, *Smoke*, 2004.

Marc Newson, *Lockheed Lounge*, 1986.

Zaha Hadid Architects, *Z-Chair*, 2011.

Philippe Starck, *Masters Chair*, 2010.

Marcel Wanders, *Crochet Chair*, 2006.

SEGNALAZIONI OUR SUGGESTIONS



INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENVIRONMENTAL DESIGN

Dal Brasile all'India, dalla Svezia alla Giordania, alcuni esperti internazionali di design ambientale si danno appuntamento in Sicilia, alla prima Conferenza internazionale sul design ambientale, organizzata dalla Mediterranean Design Academy (MDA), il 6 e 7 marzo 2015 ad Agrigento. Promuovere la ricerca e favorire la diffusione di conoscenze e nuove idee sono gli obiettivi di MDA, per fornire una risposta alla richiesta di maggior dialogo sia dall'Università sia dalle tante aziende design-oriented che si rendono conto dell'importanza strategica della ricerca, con l'auspicio di innescare, anche in Sicilia, uno sviluppo aziendale legato al design ambientale.

From Brasil to India, from Sweden to Jordan, international experts in environmental design will meet in Sicily for the first International Conference on Environmental Design, organised by the Mediterranean Design Academy (MDA), March 6th and 7th 2015, in Agrigento. Research promotion and the support of knowledge and new ideas circulation are MDA's goals in order to give an answer to the call for a better dialogue made by the University and by many design-oriented companies that are aware of research strategic importance and wish to stimulate, in Sicily as well, an environmental design-oriented industrial development.

110 E LAB

110 E LAB – dal suono felicemente accademico – è una piattaforma per la promozione del design (siciliano) di prodotto e di comunicazione: la Collana editoriale "Protesi | Materiali di design", sostanziata da Tesi di Laurea che si risolvono in prototipi perfettamente funzionanti, la rivista "Sicilia InForma | Notizie sul design siciliano", rassegne fotografiche, strategie e prodotti aziendali ecc. Questi nascono nelle aule dell'Università (ma non solo) per proiettarsi all'esterno, nel mondo reale: marchi e immagini coordinate, mobili e complementi di arredo, oggetti per la misurazione del tempo, complementi di abbigliamento, ricette culinarie, origami-contenitori, riviste pirotecniche, sgabelli camaleontici, giochi da tavolo rampicanti, tovagliette monoposto per cene galanti... Tutto ciò è molto ancora è sapientemente progettato per raggiungere effetti performanti e risultati concreti.

110 E LAB – which sounds happily academic – is a platform which was created to promote (Sicilian) product design and communication design: "Protesi | Materiali di design" is a book series which collects graduate thesis ending up in perfectly functioning prototypes; "Sicilia InForma | Notizie sul design siciliano" magazine; photo reviews, business strategies and products, etc. All this is developed (mainly) at University, in order to be connected to the outside and the real world. Coordinated brands and images, furniture and accessories, objects created for time measurement, clothing accessories, food recipes, container-origami, pyrotechnic magazines, chameleon stools, climbing board games, single place mats for romantic dinners... All this is skilfully designed in order to obtain performing effects and tangible solutions.

110E
LAB



GIANNI PEDONE

Ideatore di opere futuribili, il designer palermitano Gianni Pedone (1969) conduce una ricerca intrisa di utopia. Racconta un futuro in cui, nelle gare di velocità, saranno preferiti piloti con menomazioni fisiche che permettono loro d'integrarsi con mezzi iperbolici a energia solare. È un racconto utopico, quello di Pedone, che ribalta i meccanismi sociali odierni e presenta persone che, grazie ai loro handicap, diventano i nuovi eroi; uomini e veicoli che, attraverso velocità supersoniche, ci ricordano che l'utopia nel design ha sempre creato visioni indispensabili al rinnovamento del pensiero e quindi delle forme. Il mondo utopico di Pedone è letteralmente materializzato dallo scultore Giovanni Lo Verso, che realizza, in un materiale antico come la ceramica, splendidi modelli, futuribili e irriverenti. Nella foto, un Bolide (2013) guidato da ciò che resta del pilota, il cervello.

The Palermitan designer Gianni Pedone (1969) is the inventor of futurist creations. His research is imbued with utopia. His works describe a future where – in speed races – pilots with physical disabilities will be favoured, thanks to hyperbolic solar powered vehicles. Pedone's utopian vision overturns today's social mechanisms and presents people who – thanks to their handicaps – become the new heroes, men and vehicles which remind us – through supersonic speed – that utopia in design has always created new points of view leading to new ways of thinking and to new forms. Pedone's utopian world is literally materialized by sculptor Giovanni Lo Verso, who makes superb, futurist and irreverent prototypes using a traditional material such as ceramic. In the picture, Bolide (2013) driven by what is left of the pilot, his brain.



PIERFRANCESCO ARNONE

Pierfrancesco Arnone si laurea in Architettura all'Università di Palermo. Dal 1998 lavora come product e interior designer. Nel 2004 fonda il suo studio a Bagheria (PA), dove lavora come freelance per aziende come Officine Mandelli, Francolight, Fogazza, Waterjet G&G, Eureka, mettendo a segno progetti tali da creare relazioni importanti tra utente e prodotto. Nel frattempo, partecipa a numerose fiere internazionali, come il Salone Satellite e il Sasmil Satellite, presso il Salone del Mobile di Milano, lo spazio AMI presso lo SMI, a Zurigo, e il Fair Tales di Kortrijk, in Belgio, riscuotendo interesse da parte della stampa e del grande pubblico. Dal 2000, è coautore di una collana editoriale dedicata al food design, "Le ricette dei designer", per la quale si sbizzarrisce nella progettazione di piatti sopraffini e molto apprezzati, funzionalmente e gastronomicamente. Dal 2012, è cultore della materia di Laboratorio di disegno industriale presso il Corso di Studi in Architettura dell'Università di Palermo, impegnato nella ricerca di nuove tecniche e nella sperimentazione di materiali. Oggi, svolge la maggior parte della sua attività come senior interior designer freelance per uno studio di progettazione tra Delhi e Bangalore, dove sta sviluppando gli interni per ville e appartamenti nel cuore d'una Smart City che sta nascendo a Bangalore. Nell'immagine, living area di una villa a Faridabad.

Pierfrancesco Arnone graduated at the University of Palermo. He has been working as product and interior designer since 1998. In 2004 he founded his studio in Bagheria (PA), where he worked as freelance designer with several companies such as Officine Mandelli, Francolight, Fogazza, Waterjet G&G, Eureka, creating design objects so as to develop important relationships between user and product. He also participated to many international exhibitions such as the Salone Satellite and the Sasmil Satellite at the Salone del Mobile of Milan, AMI space at SMI in Zurich and the Fair Tales in Kortrijk, Belgium, raising the Press and the public's interest. Since 2010 he has worked as co-author in the book series "Le ricette dei designer" (Designers' recipes), for which he has invented refined and successful dishes both from a functional and from a culinary point of view. He has been cooperating with the University of Palermo as visiting lecturer at the Industrial Design Laboratory – within the Course of Study in Architecture – focusing on investigating new technologies and testing new materials. Currently, he is working as freelance senior interior designer cooperating with a design studio between Delhi and Bangalore, where he is developing interior design projects for villas and apartments in the heart of a new Smart City now growing in Bangalore. In the picture, living area of a villa in Faridabad.

ELISA SCHILLACI

Graphic designer e visual artist, Elisa Schillaci vive a Londra, dove lavora come visual artist per Design Bridge per clienti come Guinness, Smirnoff, Cadbury, Unilever e Lipton. Inoltre, svolge un'intensa attività da freelancer. Nel 2014 collabora con lo studio StormStudio (Londra) per una delle concept artwork interne all'edizione Deluxe di "The Endless River", Pink Floyd, 2014. Tra i suoi progetti, un fico d'india "velenifero" che sposa la causa degli "Artisti contro le trivellazioni petrolifere in Sicilia", ideato per Organica London. La dicotomia modellazione/scomposizione a livello di processo insieme a quella fuori/dentro a livello strutturale caricano di senso l'immagine. Il taglio in due parti tradisce la natura artificiale e degradata del frutto (caratteristico della Sicilia), che torna a essere mero oggetto digitale, artificio umano, oscuro e corrotto.

Graphic designer and visual artist, Elisa Schillaci lives in London, where she works as visual artist at Design Bridge for clients such as Guinness, Smirnoff, Cadbury, Unilever and Lipton. She is also very active as freelancer. In 2014 she cooperated with StormStudio (London) working at one of the concept artworks inside the Deluxe edition of "The Endless River", Pink Floyd, 2014. Among her works, a toxic prickly pear that takes up the cause of "Artists against oil drilling in Sicily" (Organica London). The dichotomy between creation/breakdown (process) together with the one outside/inside (structure) lends the meaning to the image. The cut in two halves of the fruit (typical of Sicily) uncovers its artificial and decayed nature and brings it back to its digital gist, human artifice, dark and corrupt.



CHE COS'È IL FOOD DESIGN

I piatti di uno chef famoso sono food design? Il packaging di un alimento lo è? E un frullatore ultramoderno? Perché la cialda di un cono gelato può essere considerata un esempio di food design mentre un cannolo siciliano non dovrebbe esserlo? Nel cercare una risposta a queste domande il libro non soltanto delinea le caratteristiche di un fenomeno culturale di grande interesse, ma propone una prospettiva originale sul mondo della gastronomia, offrendo al lettore gli strumenti per riconoscere le strategie che lo governano. Per capire cosa mangiamo e per pensare a cosa mangeremo domani.

Can we define a famous chef's dish as food design? What about food packaging or an ultra-modern blender? Why should we consider an ice cream wafer as food design and not a Sicilian cannolo shell? The book aims at giving an answer to these questions while illustrating the characteristics of a very interesting cultural phenomenon. It also presents a new point of view on gastronomy, giving new keys that will help readers discover the strategies that rule it. To understand what we eat and to think about what we will eat in the future.

