

N.3

OTTOBRE 2015

GRATIS

SICILIA INFORMA

NOTIZIE SUL DESIGN ISOLARE

Caruso Handmade | Covema | MYOP | Palumbo Marmi | TAM TAM | Tecno Box | Tumiamì | Vivo D'Emilio
Design di frontiera | Territorio è laboratorio | C'è un pacco per lei | Il design prima del design
Nuovi paradigmi del design | New Home Design Trends | Ricerca presso l'Archivio Basile | Segnalazioni

- 4** **Caruso Handmade**
L'importanza di chiamarsi Ernesto
DARIO RUSSO
- 6** **Covema**
La forma del colore
FEDERICO PICONE
- 8** **MYOP**
My Original Pack in DINNER4ME
RAFFAELLA GIAMPORONE
- 10** **Palumbo Marmi**
Se il marmo incontra il design
WALTER ANGELICO
- 12** **TAM TAM**
Archeologia dal Futuro
ALESSANDRO GUERRIERO | GIANNI PEDONE
- 14** **Tecno Box**
I contenitori etici
RICCARDO CULOTTA
- 18** **Tumiami**
I complementi di abbigliamento
GIOIA DI CRISTOFARO
- 20** **Vivo D'Emilio**
Palermo, un'Officina del design
LUIGI PATITUCCI
- 22** **Design di frontiera**
La Sicilia e le parole rubate
GIANNI DI MATTEO
- 23** **Territorio è laboratorio**
Urbanista come bricoleur strategico
MAURIZIO CARTA
- 24** **C'è un pacco per lei**
Nuovi packaging per nuovi consumatori
ANNA CATANIA
- 25** **New Home Design Trends**
Una mostra responsabile
BENEDETTO INZERILLO
- 26** **Il design prima del design**
Su alcuni esperimenti in Sicilia nel XVII secolo
F. PAOLO CAMPIONE
- 27** **Nuovi paradigmi del design**
Visualizzazione interattiva e configuratori di prodotto
FABRIZIO AVELLA
- 28** **Ricerca presso l'Archivio Basile**
Ridisegno come mezzo di conoscenza tra interni e design
ROSSANA CARULLO
- 30** **Segnalazioni**

SOMMARIO

Sicilia InForma

n. 3 | Ottobre 2015
In corso di registrazione
presso il Tribunale di Palermo
ISSN 2385-1260

Peer Review

I testi sono sottoposti a blind review
e valutati da parte di esperti esterni

Direttore Scientifico

Dario Russo

Direttore Responsabile

Carla Condorelli

Art Director

Salvo Vecchio

Comitato di redazione

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
Manuela Raimondi
Antonio Scontrino
Cesare Sposito
G. Massimo Ventimiglia
Pasquale Volpe
Alessia Zorloni

Copertina

Fabio Florio, Eudòssia, 2015
(progetto di Alessia Mistretta
per Vivo D'Emilio)

Pagina centrale

Fabio Florio,
Carrello siciliano, 2015
(progetto di Gabriele Vassallo
per Caruso Handmade)

Stampa

Zeta Printing srl

Editore

110eLAB | Palermo
info@110elab.com
www.110elab.com



PALUMBO MARMI

Se il marmo incontra il design

Il marmo è un materiale irripetibile e racchiude in sé la sacralità dell'eterno, se questo diviene seriale è e rimane unico, di volta in volta, seppur nella sua ripetizione modulare. Nella sua serialità si propone l'unicità del prodotto e questo un serio artigiano lo sa bene: egli sa con certezza che ogni oggetto diviene unico perpetuando il miracolo della *singolarità*, il miracolo della propria *unica* formazione, così come in un'opera d'arte. Ogni oggetto, ogni cosa, se pur simile al suo precedente, non potrà che avere in sé l'unicità dell'opera prima; è questa una delle peculiarità del lavoro diretto su una materia naturale come il marmo. Il suo artefice deve sempre intercedere con la materia comprendendone l'intimità, prevedendone e prefigurandosi l'effetto finale, annusando con maestria cosa scoprirà nella materia levando via. È questa l'arte della sottrazione che va al di là del progetto stesso, poiché nel blocco potrebbe esser celata una realtà preordinata che rimane solo da palesare, esporre a vivo. Credo vivamente per dirla con Michelangelo: «Non ha l'ottimo artista alcun concetto | C'un marmo solo in se non circoscrive | Col suo soverchio, et solo à quello arriva | La man, che ubbidisce all'intelletto»¹.

Lavoro da anni con i ragazzi di Palumbo Marmi e posso con certezza affermare che la poetica che in loro ritrovo è pari a quella dell'illuminato artista che approfittando delle capacità manuali dell'artigiano, porta a far vivere la materia con l'intensità artistica che in altro modo gli mancherebbe. Quindi il progetto, in questo caso, non rimane atto d'inizio avulso dalle conseguenze, bensì progetto quale tappa transitoria di un'esperienza da condurre parallelamente insieme alla materia stessa. Così una venatura, una concrezione, un'increspatura, una lacuna o elemento di crosta diventa modifica in itinere del progetto stesso, divenendo ora focalità di decoro ora difetto effetto d'esaltazione. Si tratta di un unicum a cui spesso ambisce il puro progettista, e che sempre più di rado si avvera attraverso le sapienti mani di un artigiano. La logica dei grandi numeri, la iper moltiplicazione in serie, ci ha spesso allontanati dal guardare gli oggetti nel puntuale, nella loro singolarità; due identici vicini si scopriranno assai diversi nel dettaglio. È l'eterna diatriba che si pone tra opera e prodotto, dove la prima è tipica dell'artista e il secondo più consona al progetto.

Palumbo Marmi attraverso la sistemica modestia di uno dei suoi attori più valenti, Riccardo, riporta alla coscienza quindi conoscenza della materia rintracciata attraverso la lettura di una cavillatura che da *difetto* può divenire *effetto*. Insomma, parlo di quella capacità prefigurativa che il progettista (da solo) non potrà aver mai se non coadiuvato dalla sapienza estrema di quell'artigiano illuminato che riesca a sentire la materia nel suo interno². Sperimentare quindi i laboratori della Palumbo Marmi in via diretta e partecipativa ha dato agli allievi architetti del Laboratorio di disegno industriale del professor Dario Russo le corrette emozioni da tradurre in progetto, i cui risultati sono decisamente interessanti e certamente riproponibili oltre i prototipi stessi.

Spesso oggi si è portati a credere che la capacità delle macchine a controllo numerico abbia rivoluzionato il mondo dell'artigianato al punto da renderlo sovrapponibile a quello industriale; erroneamente si confida nelle potenzialità tecnologiche ritenendo che tutto sia ormai possibile, tutto sia fattibile, praticabile, sconnettendo quella famosa mano dall'intelletto di cui parlava Michelangelo. Ma con cognizione e coscienza, è necessario affermare che la sapienza dell'artigiano è insostituibile, irrinunciabile, e se questa rimane addomesticabile da una modernità in evoluzione, allora il rapporto prima discusso tra opera e prodotto diventa sempre più intimo e sottile, sicché le realizzazioni degli allievi architetti congiunte con le maestrie di Palumbo Marmi sicuramente non saranno scultura, ma pure poesie litiche, con tutta l'aulicità del nobile materiale costituente.

Questi prototipi appunto non sono scultura, non lo sono perché i litoidi sono usciti da tempo dalla scena artistica, perché la dimensione delle possibili installazioni *site specific* ha impresso una nuova svolta al modo d'intendere l'arte contemporanea. Eppure la nuova frontiera del design d'arredo è rappresentata proprio dagli artefatti in materiale litico realizzati grazie alla fresatura a controllo numerico, ma con le accortezze del puro lavoro manuale di pulizia, lucidatura, definizione alla scala del piccolissimo dettaglio. Paradossalmente, l'innovazione tecnologica corre sul filo dell'arcaicità, così come i prototipi qui proposti, con il valore aggiunto della leggerezza. Dopo decenni di scalpello, l'erosione computerizza-

ta non sostituisce, ma completa l'intervento manuale, consentendo ancora di ottenere le forme "per via del togliere". Gli è quindi permesso di assottigliare il materiale fino a spessori minimi, così come di realizzare intarsi, trafori minuziosi, curve mirabolanti e pattern dominati dalle asimmetrie. In particolare, la progettazione digitale di Palumbo Marmi consente di attribuire al blocco o alla lastra di marmo quelle forme fluide e organiche che caratterizzano le architetture alla grande scala con tanto design della contemporaneità. Credo che le realizzazioni degli allievi potrebbero, senza timidezze, distinguersi anche negli scenari del Marmomacc di Verona, dove spero approdino presto con orgoglio.

Il modulo *Slow Motion* (Maria Rita Morvillo) favorisce il passaggio dalla bi- alla tridimensionalità. L'idea nasce dalla ripetizione in multiplo di un frammento di drappaggio raccolto in pieghe e onde tali da riproporre un frammento sinuoso del panneggio tipico delle sculture greche, a far da contrappunto a queste le deboli venature naturali che la materia litica contiene in sé. Diviene così un gioco sapiente dell'alternarsi dell'artefatto alla materia naturale che, se illuminata con luce a raso, può generare emozionali e vibranti rapporti chiaroscurali, ora dettati dai lievi corrugati concepiti in sequele, ora dettati dai grigi conformati dalla natura stessa. Ogni modulo, diviene unico se pur ripetuto in un rivestimento parietale; torna così in mente la logica dell'oggetto: tanti oggetti.

Labor-Intus (Giuseppe D'Amico) induce lo sguardo all'interno degli intricati percorsi ed evoca il labirinto di Dedalo. Chi osserva, non può non toccare, non può non tentare di rintracciare la corretta strada, non può non cercare le uscite verso le camere segrete, non può non confrontarsi con il proprio inconscio dove affrontare il proprio ideale Minotauro ovvero l'ego che rappresenta la celata brutalità di ognuno di noi. Così, ogni percorso d'andata dovrà coincidere con quello di ritorno, nella sfida che questa configurazione optical propone con le sue molteplici letture e svariate formule d'incrocio (soprattutto se il modulo è visto nella sua molteplicità). Uscirne, rappresenta il raggiungimento della felicità con la sconfitta dell'alter ego malefico.

Il dialogo con l'anima è anche il tema principe di *Anamnesi* (Chiara Di Trapani), memore degli inse-



gnamenti di Platone, che vede nel mito della caverna il superamento dell'apparenza. Si tratta di una geometria optical vagamente anni Settanta, che (nel recente tempo) sovente ripropone la forza del modernariato vintage qui rintracciabile attraverso la successione di rombi. Questi reiterano la forza del vuoto/pieno, ovvero la lettura può non esser certa poiché in molti vedranno un vuoto, altri un pieno; quindi una cavea piuttosto che un'emersione in successione di piani leggermente sghembi, la cui reale forma sarà dettata dalla sola luce che lo colpisce. Ciò che appare potrebbe non essere con certezza ciò che è.

Dark Illusion (Ornella Giambrone) segue i temi precedenti, ma sfrutta la soggettività della percezione visiva per disegnare virtualmente una forma sempre nuova. La composizione geometrica del litico materiale, in questo caso volutamente scuro, propone un'apparete bicromia data dalla differenza delle lavorazioni, quindi la levigatura ne esalta la lucentezza mentre il "fil di fresa" ne attutisce ed opacizza i toni: un rincorrersi di luci e ombre esaltate dai differenti piani rimasti rotti solo dalla segnatura delle venature del marmo stesso di spiccato bianco candido. La texture scelta dall'allieva è multi orientata al fine di potervi leggere, sia il modulo d'inizio sia i suoi molteplici multipli di quattro in quattro, sino a un disegno ancora compiuto per i moduli da sedici in

sedici. Ogni individuo potrà interpretare a suo piacimento la direzionalità dei segmenti e, leggerci una personale ragion d'essere; un significato nascosto, poiché, il movimento dei suoi segmenti può convergere in un punto come può allontanarsene consentendo linguaggi sempre diversi.

Al limite della seduzione più maliziosa, l'osservatore viene provocato dal *Primitive* (Vincenzo Caravello), dove L'Optical Art di Victor Vasarely tracima nell'allusione sensuale. Rimane questa una formulazione progettuale che suscita un'inspiegabile voglia di tattilità. Infatti, istintivamente ci si porta ad attraversare con le dita il centro del modulo stesso, ove scoprire se trattasi di rilievo o cavità. La performance del prototipo è inevitabile, d'istinto appare ciò che non è, per poi scoprire la sensualità della sua specifica forma e dolce levigatura.

Push (Giulia Candido), trans parete divisoria di cilindri mobili con cui interagire tattilmente. L'idea è di sviluppare su tutta la parete il meccanismo del noto giocattolo *Pin Pression*, brevettato da Ward Fleming. Il progetto consiste nel forare una superficie e inserire all'interno dei piccoli perni capaci di traslare liberamente e in maniera indipendente per riprodurre configurazioni tridimensionali di grande effetto. È questo un prodotto con cui potersi sbizzarrire ogni volta che lo si tocca in qualsiasi punto; i cilindretti sono posti in modo da poter accogliere

il movimento di spinta e/o di trazione, generando superfici tridimensionali con andamento displanare l'assoluta libertà.

Il modulo *Trama* (Erika Masi) è forse una citazione del Padiglione Italia Expo 2015 con il groviglio di fili e telature di rimando ai moduli successivi. I nervosi segni, divengono delicati rimandi alle sovrapposizioni di piano che, se osservati da diversi punti di vista, mostrano le molteplici viste con gradevoli effetti di luci e ombre. L'apparente disordinato andamento del singolo, si confronta, a disegno completato in vari multipli, con una texture di grande effetto.

Walter Angelico



- Dida**
 1. Maria Rita Morvillo, *Slow motion*, Palumbo Marmi, 2015, render di Saverio Albano.
 2. Giuseppe D'Amico, *Labor-intus*, Palumbo Marmi, 2015, render di Saverio Albano.
 3. Chiara Di Trapani, *Anamnesi*, Palumbo Marmi, 2015, render di Saverio Albano.
 4. Ornella Giambrone, *Dark Illusion*, Palumbo Marmi, 2015, render di Saverio Albano.
 5. Giulia Candido, *Push*, Palumbo Marmi, 2015, render di Saverio Albano.
 6. Vincenzo Caravello, *Primitive*, Palumbo Marmi, 2015, render di Saverio Albano.
 7. Fabio Florio ph, *Trama*, 2015 (progetto di Erika Masi).



Note
¹ Michelangelo Buonarroti, cit. in Giulio Carlo Argan, Bruno Contardi, *Michelangelo*, Giunti, Firenze 1967, p. 14.
² Alludo all'esperienza della mia Maestra Anna Maria Fundarò, professoressa di Architettura che, da buon progettista del suo tempo, riteneva d'esser prima un architetto, con la conoscenza linguistica del docente, ma con la maestria del puro artigiano dalle sporche mani, del legno, del ferro, della pietra dove necessitava. Era certo una grande insegnante, e a noi cuccioli studiosi delle discipline dell'industrial design spiegava che mai avremmo potuto disegnare un buon oggetto se fossimo stati lontani dalla bottega, dalla diretta fucina dove questo si sarebbe realizzato. Diceva: "Loro (gli artigiani), sono uno scrigno di sapienza a conoscenza di trazione e capacità del fare, sarà nostro compito ricondurli a una modernità che parta dalle loro stesse capacità tecnologiche e manuali, riunendo a un connubio, non prima noto, con le 'nostre' capacità lessicali e progettuali".