



presS/Tmagazine n.17-2012

<http://www.presstletter.com>

<http://presstletter.com/2012/11/presstmagazine-n-17-2012>

per cancellarsi mandare una mail all'indirizzo: [news-unsubscribe@presstletter.com](mailto:news-unsubscribe@presstletter.com)

per iscriversi mandare una mail all'indirizzo: [news-subscribe@presstletter.com](mailto:news-subscribe@presstletter.com)

In questo numero presentiamo:

presS/Tdesign

- Francesca Gattello intervista Alessandro Mendini



Con questa intervista vorrei presentare uno dei *grandi maestri* del design italiano. Ci tengo ad usare la definizione *grande maestro* perché la figura di [Alessandro Mendini](#) rappresenta quel fare progetti di qualità tipico di quella stagione che ha consacrato il design italiano tra i migliori al mondo, e incarna l'ideale di progettista completo e comunicativo, che sa muoversi tra varie discipline, esaltandone le differenti specificità, che è capace di trasmettere, per mezzo dei suoi lavori, forti emozioni in grado di creare legami culturali ed espressivi tra l'uomo e gli oggetti del suo habitat domestico.

La carriera di Alessandro Mendini inizia con la direzione di tre riviste storiche, *Casabella*, *Modo* – da lui fondata – e *Domus*, e l'attività critica impregnata del pensiero Radical, dell'Arte Povera e poi della Transavanguardia. Negli anni '70 si cimenta nella realizzazione di oggetti provocatori, "oggetti ad uso spirituale", con lo scopo di innescare una riflessione sul mondo materiale, contro il consumismo. L'interesse per la progettazione semplice e diretta, fatta con le mani, lo porterà successivamente ad inaugurare la stagione del "nuovo artigianato", che anticipò tematiche estremamente attuali. La passione per la pittura e l'illustrazione si manifesta in modo eclatante nel suo lavoro e si realizza in una concezione dell'arte, dell'architettura e del design in cui la decorazione svolge un ruolo prevalente. Disegno, dunque, come fondamento del progetto ed espressione visiva del pensiero.



*Qual è il metodo che caratterizza l'iter progettuale del suo lavoro?*

Il punto di partenza per me e i miei collaboratori sono le poetiche invece che le tecniche, è un concetto ideologico. L'impianto del mio lavoro è fondato sui linguaggi e con linguaggi intendo degli alfabeti il cui obiettivo è trasmettere espressività, per questo parlo di poetiche. Non si tratta di messaggi, messaggio è una parola retorica, ma di creare un feeling con la persona che userà quell'oggetto, un'empatia. Dopo o parallelamente in certi casi, perché la funzione a volte è molto condizionante, arrivano le funzioni e le tecniche.

Ogni mio progetto, grande o piccolo che sia, me lo devo spiegare criticamente, sottoforma di dimostrazione. Parto scrivendo, credo sia un obbligo: non si può disegnare senza aver pensato e io penso e scrivo. Si tratta di diagrammi, una specie mappe impostative, un universo di parole che rimandano a quell'oggetto, oppure in generale dei miei scenari su ipotesi di lavoro. Poi inizio a disegnare.



*Tra i suoi progetti: quale (o quali) la rappresenta di più e a quale (o a quali) è più legato?*

In linea di principio, come *atto liberatorio*, cerco di dimenticare quello che ho fatto, per cui non preferisco un oggetto su un altro, ma li considero come *personaggi* che devono interagire fra loro. Sviluppando progetti in modo molto diverso, cose grandi, altre piccole, bidimensionali, artigianali o industriali, materiali, architetture, facendo dunque un lavoro eclettico, genero dei *personaggi*. Queste sono le cose che faccio, le mie opere, che si diversificano molto fra loro anche come

attitudini: certe volte una cosa è fatta per una persona sola, in maniera dedicata, una cosa che magari non è pagata, che sono le cose più belle. In certi casi invece, si lavora per una grande industria per cui bisogna dare una risposta molto professionale in cui bisogna tenere conto anche del marketing. Ogni oggetto è quindi una dimostrazione e l'insieme di questi oggetti, questa specie di nebulosa, anche un po' terrificante, che mi si crea intorno, è il mio lavoro. Non un progetto piuttosto che l'altro. Naturalmente, poi, ci sono i figli più degeneri, quelli che ti sono antipatici o più simpatici, oppure quelli che, non so perché, hanno avuto più fortuna che altri, i best seller, che sono diventati più conosciuti.



*Quand'è stato il momento in cui ha capito che sarebbe diventato designer? Se c'è stato...*

Sì, c'è stato. Io ho sempre amato disegnare e il mio vero innamoramento primo di immagini è stato per Walt Disney, il mio desiderio era fare il cartonista. Poi c'è stato un altro innamoramento, più intellettuale, per Saul Steinberg, straordinario disegnatore a tratto che ha fatto una grandissima carriera come cartoonist a New York. Io ero su questo mondo delle grafie e dell'animazione, però, per motivi di tradizione familiare, mi sono iscritto prima a ingegneria, dove sono stato un anno, poi ad architettura e mi sono laureato come architetto.

Dopo la laurea, poiché mi piaceva scrivere e fare della critica, ho diretto le riviste Casabella, Modo e Domus. In quel periodo conoscevo il gruppo degli architetti radicali, in particolare il gruppo Alchimia e Sottsass: abbiamo cominciato a ragionare sull'uso delle mani, sul progettare con le mani, sui mestieri, così ho cominciato a fare degli oggetti, oggetti di paglia, era il tempo dell'Arte Povera. Attraverso la mia attività nelle riviste ho conosciuto gli industriali e con questi ho cominciato a interloquire sulle loro strategie, sui loro desideri, sui loro programmi, sono diventato consulente di industriali, che a un certo punto mi hanno chiesto di fargli qualche cosa, per esempio Alessi, così sono passato da un'analisi delle sue strategie al disegnargli cose. Sono diventato un designer. Fare l'industrial designer però non era il mio obiettivo, lo sono diventato attraverso l'evoluzione del mio lavoro



*Quale oggetto, tra quelli esistenti, avrebbe voluto progettare e perché? Se c'è...*  
 è una cosa a cui non ho mai pensato. Di oggetti esistenti meravigliosi ce ne sono talmente tanti che mi sembrerebbe paradossale dire che mi piace la bicicletta o l'ombrello. Gli oggetti più ovvi non mi interessano, a me interessano gli oggetti complicati, quelli enigmatici, da scoprire, che non riesci a decifrare, per esempio gli oggetti dell'arte. Opere d'arte. Mi interessa il lavoro di Duchamp per esempio che è il predecessore di qualsiasi designer.

*A me è capitato quest'inverno di vedere un progetto che mi è rimasto impresso, è un cucchiaino da the ottenuto con una semplice lamina di acciaio piegata. La sua forma permette di utilizzarlo come spremi bustina a infusione terminata. Quello lì funzionerebbe?*

*Non lo so, non l'ho mai provato...*

Prova! A me questi oggetti gadget fanno un po' paura perché sono atti di spirito, di edonismo esageratamente legati all'inutilità. Se devo dire un oggetto che considero importantissimo, che mi piace, anche se contraddice completamente il mio modo di essere, è l'iPad, che è un oggetto epocale, formidabile. è un oggetto di magia, come gli oggetti degli sciamani, ma in maniera

opposta: avere a disposizione un oggetto col quale immediatamente comunichi con il tuo amico in Messico è incredibile. Meglio del cucchiaino. Quegli oggetti lì sono fatti dai cattivi allievi dei Castiglioni e di Bruno Munari, che fanno progetti mediocri credendo di essere Castiglioni e Munari. Ma loro li facevano bene, questi li fanno stupidamente.

*Quale oggetto andrebbe riprogettato e perché?*

A questo dovrei pensarci... Lì per lì non mi viene. Direi in generale che ogni oggetto ha una sua storia di perfezionamento, per cui nel momento in cui è nuovo o è rinnovato dovrebbe essere al meglio della propria storia. Ci sono oggetti che va bene che ci siano e oggetti che va male che ci siano: ci sono gli oggetti buoni e gli oggetti cattivi, non belli o brutti. Quelli cattivi andrebbero eliminati e quelli buoni andrebbero sempre meglio perfezionati.

*C'è un oggetto che manca? Se sì, quale?*

Ci vorrebbe un oggetto che se fosse qui e se si schiaccia un bottone elimina tutti gli oggetti sbagliati nel mondo. (Ride)



*Per quale azienda vorrebbe realizzare un progetto e perché?*

A me la parola *cliente* non mi piace, fare qualcosa *con* e *per* qualcuno mi piace. Questo qualcuno può essere una persona singola, una famiglia che vuole una casa, un artigiano che mi chiede di provare con lui una nuova macchina o un nuovo strumento, può essere un'industria grande o piccola, molto evoluta, oppure che lavora con materiali arcaici. Da tutti questi rapporti che provocano che io lavori, ne trattengo l'interesse per l'elemento progettuale che mi faccia fare una buona esperienza, ossia degli oggetti interessanti dal punto di vista artistico o dell'utilità pratica, sempre più oggi con l'attenzione ecologica. È importante che gli interlocutori siano simpatici: io so lavorare con la gente con la quale si stabilisce una simpatia, perché il progetto non è mai fatto isolatamente, ma è fatto in due. Sono tanti matrimoni: uno dura più a lungo, uno dura meno. Io non litigo mai e mi piace lavorare in uno statuto di rilassamento. Mi è capitato con vari industriali: con Alessi, con Bisazza, in certi momenti, anche se in maniera più turbolenta, con la Swatch, con il direttore del Museo di Groninger in Olanda che è stata *un'esperienza umana* enorme. Il progetto funziona se si traduce in un'esperienza umana, non può prescindere, perché se no diventa un meccanismo di

fabbricazione, un oggetto freddo, che non ti interessa, per il quale prendi una parcella e basta. E questo non è abbastanza

*Perché fare design oggi? Ha ancora senso?*

Sì, senso ce l'ha. In tempi passati il design come definizione era una cosa più definita e riconoscibile: era un disegno che produceva un oggetto industriale. Negli anni '70 era semplice. Progressivamente, con l'arrivo dell'informatica e della progettazione al computer che ha dilatato tutto, e del fatto comunicazionale, perché il senso della comunicazione ha aperto il progetto all'evanescenza della virtualità, le definizioni di design si sono moltiplicate, sono tante e addirittura, al limite, sono personali, ognuno può avere una sua definizione di design. Questa dilatazione della disciplina anche in maniera infradisciplinare ha creato dei mescolamenti che ti conducono a collegarla al suono, alla performance... Da una o poche definizioni si è passati a infinite definizioni che fanno dire "bene il design è tanto e continua".



*Quindi non è come dice Mari: "Andate a zappare la terra".*

Mari dice delle cose meravigliose di cui bisogna assolutamente tener conto.

*Colpisce molto ascoltarlo perché ti fa riflettere sul senso di quello che stai facendo.*

Quello che intende Mari, dicendo queste cose un po' apodittiche, è che il progetto va legato a un'attitudine etica, a una morale del progetto. Se ci si disfa verso un'idea di successo, di consumo fine a sé stesso, di lusso, di edonismo, si va incontro allo sfascio, che poi è anche lo sfascio di partecipare alla parte sbagliata della politica, per cui lui dice che bisogna fare resistenza, e questa resistenza ciascuno deve farla all'interno del proprio senso e del proprio lavoro.

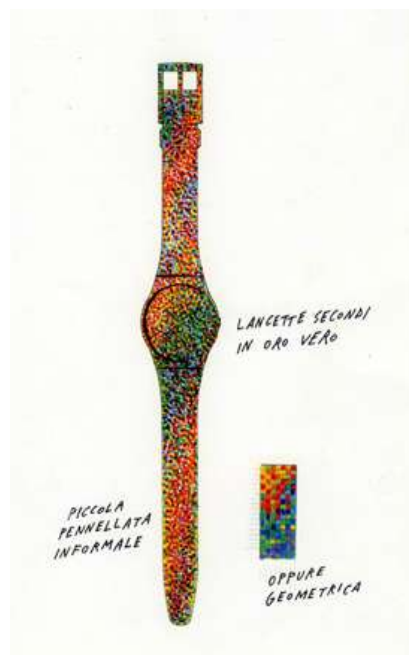
*Sennò si torna al discorso di prima, della relazione con le aziende che deve essere empatica, deve avere un significato in più, non un semplice progettino firmato per l'industria.*

Esatto. Bisogna ricordare che nonostante la simpatia che uno può avere con un industriale col quale lavora, gli obiettivi da raggiungere sono divaricati: lo scopo di un industriale, anche se illuminato, è fare denari e quello del designer non può essere sovrapposto a quello dell'industriale, deve essere quello di fare qualità. Per cui c'è sempre uno scontro di

*ideologie fra questi due obiettivi.*

*Sono quei momenti in cui si dice di trovare il compromesso, attraverso un dialogo...*

Non deve essere un compromesso, deve essere una reciproca soddisfazione. In queste cose era stato bravissimo Adriano Olivetti, per esempio, oppure l'epoca del Radical Design, nato in contraddizione al consumismo e alla prima era della plastica, quella plastica non biodegradabile, come una specie di pre-ecologismo.





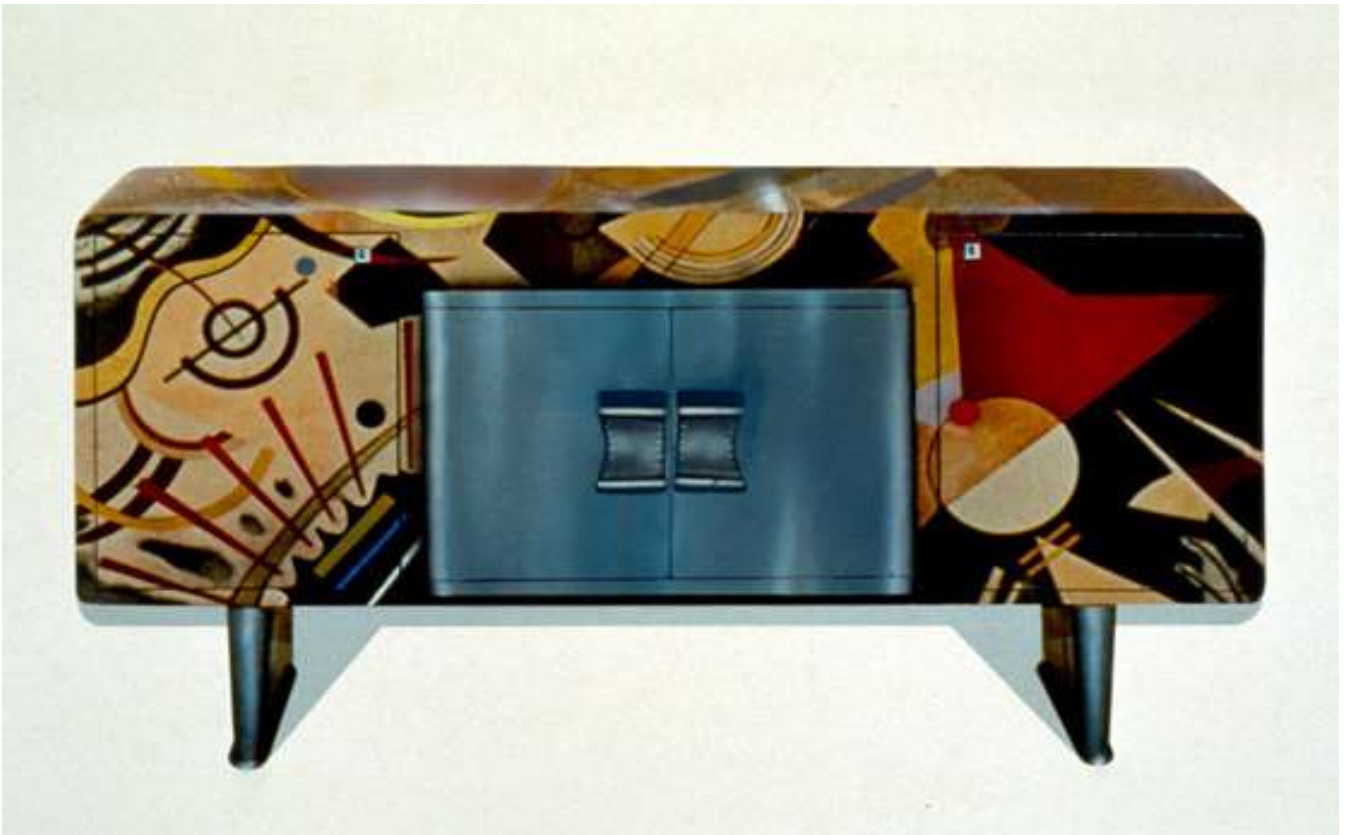
### *Com'è fare il designer in Italia?*

Rispondere oggi di questa situazione devo dire che è difficilissimo, specialmente per chi esce adesso dalla scuola o per chi ci sta entrando, c'è un eccesso di offerta e mancanza di lavoro. All'indeterminatezza della definizione intellettuale di design di cui ho parlato prima, si aggiunge una difficoltà pratica per la mancanza di interlocutori di lavoro perché le industrie sono in crisi. Pertanto è difficile. Allora o subentra un nuovo radicalismo, molto stringato, molto politicizzato anche, o si rinuncia a questo giochetto del contatto con l'industriale con questa arcaica formula della royalty, oppure si trovano nuove strade, che poi nuove non sono,

ma che potrebbero essere rivisitate come nuove, per esempio le *autoproduzioni*. Ci sono nazioni come la Francia ma specialmente l'Olanda dove l'autoproduzione è un modello di professione, la professione col *laboratorio*, dove un designer, da solo o in gruppi, realizza fisicamente i progetti e poi aiutato dallo Stato riesce anche a portarli in luoghi dove venderli.

Qui è molto difficile. Noi stiamo cercando con l'associazione dell'autoproduzione, [Milano si autoproduce](#), di sensibilizzare il Comune di Milano affinché dia ai designer dei luoghi dove portare e vendere le cose fatte con le loro mani. Sarebbe anche un modo di organizzare la filiera della produzione di un oggetto in una maniera parallela a quella solita. È un periodo sia di decadenza di una certa attitudine, sia di possibili nuovi modi che però sono ancora molto latenti. È una situazione difficile e di trasformazione. L'Italia poi non è che brilla tanto in queste cose, il grande design italiano c'è, ma oggi il protagonismo del nostro Paese nel design mondiale non è dato dai progettisti, è dato da alcune industrie leader che sono il trampolino di lancio dei grandi designer stranieri. Se non esistessero Alessi, Moroso...non esisterebbero Ron Arad, Stark, Jasper Morrison... Per cui c'è un protagonismo delle industrie italiane fatto con designer stranieri, che evidentemente

in questo momento sono più bravi, e c'è anche un certo gioco di "colonialismo", un po' antipatico, nel senso che l'industria si fa forte sulla moda di un nome straniero che fa più "fashion", non interessandosi ai designer italiani che pure ci sono.



*Qual è il posto migliore al mondo in cui fare design oggi?*

Milano. Io non saprei lavorare se non a Milano perché c'è l'humus di quel tipo di design che interessa a me, che è un design espressivo. Sono molto legato alla pittura del moderno, del Novecento, il Futurismo, Carrà, Sironi, De Pisis, Alberto Savinio, De Chirico, alla pittura italiana e la pittura italiana l'ho vissuta qui a Milano. Poi qui c'è il referente del bel design italiano, dei grandi maestri; c'è l'arrivo a Milano dei designer da Palermo, da Napoli, da Torino... e ci sono le riviste. Quando è cominciata questa decadenza, i Saloni del mobile hanno tenuto, questa famosa settimana del design si definisce

ancora come la calamita di tutti i designer del mondo, per cui in quel momento il design è a Milano. Tutto questo crea quel microclima di cui ho bisogno per lavorare bene intellettualmente. Non mi interesserebbe lavorare a Roma, a New York, a Seul. Quando lavoro con quei luoghi, mi riporto tutto a Milano, non ho mai decentrato lo studio: noi lavoriamo molto a Seul ma lo studio è qua.

*Mi racconti di un oggetto comune/anonimo a cui lega una storia.*

Io cerco di disaffezionarmi dagli oggetti: siccome ne faccio tanti, cerco di essere libero. Gli oggetti, però, sono come uno sciame che ti sta attorno e che ti viene dietro, per cui tu con i tuoi oggetti navighi, ti sposti. Bene, mi viene in mente di dirtene uno ma potrebbe essere anche un altro. Un architetto sciamano a Bogotà mi ha dato una pietra sulla quale poggiano degli sporchissimi smeraldi, non di valore. Me l'ha data e mi ha detto "tienitela sempre vicino", e io tendenzialmente me la tengo abbastanza vicino.



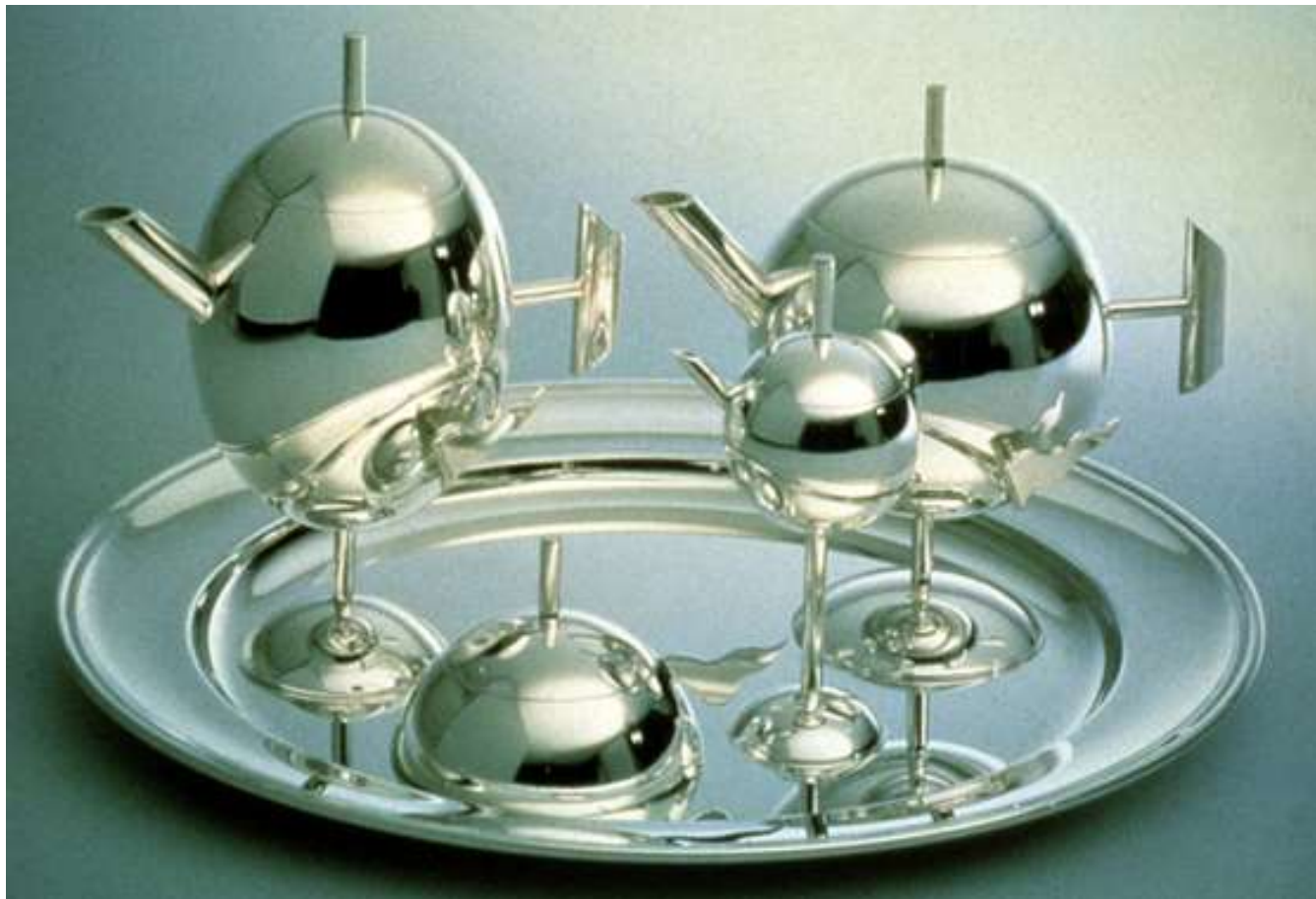


*Se la porta sempre dietro?*

Non sempre, pesa, è grossa! Però insomma faccio attenzione che questa pietra sia da qualche parte

*Ce l'ha qua la pietra?*

No adesso ce l'ho in montagna. Ce l'ho sul mio comodino in montagna.



#### presS/Tmagazine

Lettera di critica dell'architettura che affianca presS/Tletter. Ai sensi della Legge 675/1996, in relazione al D.Lgs 196/2003 La informiamo che il Suo indirizzo e-mail è stato reperito attraverso fonti di pubblico dominio o attraverso e-mail o adesioni da noi ricevute. Si informa inoltre che tali dati sono usati esclusivamente per l'invio della presS/Tletter e di presS/Tmagazine. Per avere ulteriori informazioni sui suoi dati, che di regola si limitano al solo indirizzo di e-mail può contattare il responsabile, Luigi Prestinenzza Puglisi, all'indirizzo [l.prestinenzza@gmail.com](mailto:l.prestinenzza@gmail.com). Tutti i destinatari della mail sono in copia nascosta (Privacy L.75/96).

E' gradito ricevere materiale che può essere trasmesso via mail all'indirizzo [presstmagazine@fastwebnet.it](mailto:presstmagazine@fastwebnet.it). Il materiale, a giudizio insindacabile della redazione, sarà divulgato quando se ne intravede un potenziale interesse. I giudizi espressi negli articoli non esprimono l'opinione della redazione ma dello scrivente. Si ringraziano i progettisti per le informazioni relative ai credits e per il materiale iconografico che viene concesso gratuitamente, libero da diritti relativamente alla circolazione di questa newsletter. Il materiale mandato in redazione, che è anche il luogo dove sono custoditi i dati, viale Mazzini 25, Roma, non verrà restituito.

REDAZIONE: Anna Baldini, Diego Barbarelli, Valentina Buzzone, Diego Caramma, Maria Elena Fauci, Massimo Locci, Moreno Maggi, Zaira Magliozzi, Roberto Malfatti, Valerio Paolo Mosco, Gulia Mura, Patrizia Pisaniello, Ilenia Pizzico, Luigi Prestinenzza Puglisi, Federica Russo, Monica Zerboni.