DOPPIOZERO

Quattro libri di design

Maria Luisa Ghianda
10 Dicembre 2019

Due libri di Storia del Design

Quando, tra la metÃ degli anni settanta e gli ottanta del secolo scorso, insegnavo Storia del Design e della Comunicazione Visiva allâ?? Istituto Statale dâ??Arte Sperimentale di Monza, su quella disciplina non câ??era ancora alcun manuale. Fortuna volle che molti dei protagonisti della sua recente vicenda insegnassero lÃ¬, portatori di esperienze e dispensatori di conoscenza, e che la realtÃ espositiva e quella produttiva milanesi offrissero ricche occasioni di studio in *medias res*: bastava coglierle e connetterle. Nella totale assenza di libri di testo, ciascuno degli studenti, poi, tesseva un proprio canovaccio che aveva il pregio dell'assoluta originalitÃ , mentre per quel che concerneva la storicizzazione, il gruppo di docenti che faceva capo a questa disciplina in formazione aveva tracciato tavole sinottiche sotto forma di *stringhe*, in sinergia con le altre materie del corso di studio. Tutta una scuola, insomma, la prima scuola statale di Design in Italia (si ricordi che la prima FacoltÃ di Design sul territorio nazionale â?? oggi Scuola del Design â?? ha visto la luce appena nel Duemila, quale filiazione del Corso di studi in Disegno Industriale, nato soltanto nel 1993 in seno alla FacoltÃ di Architettura del Politecnico meneghino) era impegnata a scandagliare il tema.

Da allora, la Storia del Design, costituitasi come giovane disciplina e resasi finalmente autonoma dalla Storia dell'Arte (sebbene sulla definizione del termine Design, al di lÃ del suo primo significato etimologico, ovviamente, il dibattito sia tutt'ora aperto) ha visto la fioritura di libri, di atlanti, di monografie e di saggi ad essa dedicati, ma un manuale, ovvero un libro di testo ad uso delle scuole, che, nel frattempo, sono proliferate, ancora non si era visto. A redigerlo ci hanno pensato Domitilla Dardi e Vanni Pasca: *Manuale di Storia del design* Silvana Editoriale, pp.280, â?¬ 30,00) ed era ora.

Con un ricco corredo iconografico, il manuale esordisce, secondo la periodizzazione canonica, con la rivoluzione industriale, allorquando, sebbene non si possa ancora parlare propriamente di design, si innesca perÃ² quel processo di semplificazione delle forme dellâ??oggetto realizzato a macchina e non piÃ¹ manufatto, con la conseguente razionalizzazione delle sue parti componenti. Il cammino del neonato prodotto in grande numero, grazie all'opera di artisti illuminati e di scuole appositamente sorte, sorrette dalla forza del pensiero (si allude, ad esempio, alla teorizzazione dell'estetica del brutto di Rosenkranz, allâ??idea di astrazione concepita da Worringer e alla rivalutazione delle arti applicate di Riegl, per non parlare poi della teoria della Gestalt che tanta parte vi ebbe) da allora lo vedrÃ avviarsi con progressiva accelerazione verso quello che, a partire dalla metÃ degli anni venti del secolo scorso, si inizierÃ a denominare con il termine di Design (sulla cui incerta definizione di campo si Ã¨ giÃ detto). Snodantesi nei capitoli: Design e designer; Verso la produzione di massa; Arte e tecnica; Il Design ai tempi della crisi; Lâ??Italia del dopoguerra; Il dopoguerra nel mondo; Reazione e rivoluzione; Tra locale e globale; Mappature contemporanee (tutti suddivisi in paragrafi â?? purtroppo non indicati nellâ??indice â?? alcuni dei quali vere e proprie brevi monografie di maestri del Design), il volume perviene all'oggi, dove ha il merito di segnalare alcune interessanti ricerche, come quelle legate allâ??autoproduzione, al Narrative Design e al Social Design.

A proposito del Narrative Design, nato nellâ??ambito della Scuola di Eindhover, cosÃ¬ ne scrive:

â??A partire dagli anni 2000 si forma a livello internazionale una generazione di autori che hanno nella narrativitÃ del processo il fulcro del loro lavoro. Si tratta, infatti, di un progetto piÃ¹ interessato alla narrazione che al suo risultato finale, nel quale emerge il sommerso del processo e non solo la punta dell'iceberg di cui il prodotto Ã¨ la risposta. Molti di loro provengono dalla Design Academy di Eindhoven, sorta in una piccola cittadina olandese a un'ora da Amsterdam, altrimenti nota come sede storica della Philips. Emblematico in tal senso Ã¨ il percorso del duo Formafantasma, formato da Andrea Trimarchi, di origini siciliane, e dal veneto Simone Ferraresi. Allâ??Academy essi sperimentano una ricerca che non ha a che fare con tipologie e forme precostituite (da qui loro nome programmatico), bensÃ¬ con invenzioni di materie prime e processi.â?•

Una notizia successiva allâ??uscita del libro ci informa che i Formafantasma, da quest'anno, di quella scuola dirigono anche il master in GEO-DESIGN, che si pone come obiettivo quello di studiare futuri modelli di design eco-compatibili ed eco-sostenibili.

Oltre al tradizionale Product Design, il manuale ingloba nel suo studio anche il Graphic Design, il Fashion Design, il Car Design e persino quello dei prodotti tecnologici.

Il valore didattico del progetto editoriale Ã¨ confermato, oltre che dal suo affrontare la vicenda del Design con andamento cronologico, anche dalla presenza di specifici box di approfondimento, in cui â??la storia di una singola tipologia, di un materiale o di un concetto si stacca dalla sua epoca, per essere analizzata, e quindi letta, in autonomiaâ?•, cosÃ¬ come Ã¨ consuetudine per i manuali di Storia dell'Arte a proposito della lettura delle opere o per delucidazioni di carattere squisitamente tecnico o ancora per studi tematici, affrontati in modo diacronico.

Il linguaggio chiaro, anche se, necessariamente, non sempre semplice, rende il volume di facile consultazione anche per gli studenti di scuola media superiore, cui Ã¨ destinato, accanto a quelli dellâ??universitÃ , oltre che per chi volesse conoscere in modo autonomo la storia di questa nuova disciplina che sta ancora affinando il proprio codice, alla cui messa a punto questo manuale contribuisce.

Design sociale, alcuni esempi in serie storica: Stecca per gamba, Charles e Ray Eames per Evans product co., circa 1943-48. Letto da ospedale TR15, Achille, Livio, Pier Giacomo Castiglioni e Giancarlo Pozzi con

il traumatologo Ernesto Zerbi, 1972 per Omsa (Compasso dâ??Oro 1979). Francesca Lanzavecchia, Progetto di tutore da collo, Tesi di laurea alla Design Academy di Eondhover, 2008.

Maurizio Corrado dedica ad Alessandro Mendini il suo libro *Design: una storia sbagliata* (Armillaria, pp. 159, â?¬ 12,00) e lâ??omaggio al maestro recentemente scomparso Ã¨ piÃ¹ che in sintonia con la singolaritÃ dellâ??approccio che in quelle pagine egli offre al tema del Design.

Corrado, infatti, giÃ dalle prime righe pensa e scrive controcorrente, fin da quando sostiene, assai sorprendentemente, che il design sia nato prima dellâ??uomo, dell'*Homo sapiens*, almeno, dal momento che, tre milioni e mezzo di anni or sono, quando questi ancora non era comparso sulla terra, qualcuno realizzÃ² degli oggetti che archeologi ed antropologi, quando li hanno riportati alla luce nel 2015, in Kenya, hanno catalogato come non naturali. Che essi possano essere definiti manufatti Ã¨ assai probabile, certo Ã¨ che la manifattura, il fait-Ã -la main, cessa di esistere quando nasce lâ??industria e la produzione degli oggetti dâ??uso viene delegata alle macchine, â??causandoâ?•, in modo piÃ¹ o meno deterministico, come si Ã¨ giÃ detto, la nascita di quello che diventerÃ il Design. Â«Da un tipo di vita che comprendeva immaginare, costruire, riparare, scambiare, comprare, si Ã¨ passati a una modalitÃ che prevede solo comprare, consumare, rifiutareÂ» scrive l'autore del libro.

In altre parole, fra Ottocento e Novecento, si Ã¨ entrati in quella che Ã¨ stata definita SocietÃ dei Consumi, che vede anche il Design come oggetto di consumo, in cui Ã¨ sempre piÃ¹ assillante lâ??interrogativo postosi da Zygmunt Bauman:

Â«Se tra i nostri antenati filosofi, poeti e predicatori si ponevano la questione se si lavorasse per vivere o si vivesse per lavorare, il dilemma che piÃ¹ spesso si sente rimuginare oggi Ã¨ se si abbia bisogno di consumare per vivere o se si viva per consumare. Qualora si sia ancora capaci di separare il vivere e il consumare, e se ne senta la necessitÃ .Â» (*Dentro la globalizzazione*, 1998).

Anche Maurizio Corrado nel suo libro lancia il proprio *J'accuse* al modo consumistico in cui si Ã¨ dipanata e si Ã¨ scritta la Storia del Design; invocando su di essa lâ??esercizio di un pensiero critico, induce a correggerne gli errori di direzione perchÃ© Â«la stessa storia, vista da un altro punto di vista, diventa unâ??altra storia. Questo testo vuole andare nella direzione di chi cerca soluzioni a quella che un poeta avrebbe forse chiamato una storia sbagliataÂ».

Lapidario, ironico, a volte addirittura beffardo, il tono della scrittura di Corrado, in 150 pagine ripercorre la Storia del Design, troppo frequentemente assoggettata allâ??industria e indissolubilmente legata alla Grande Storia, a quella della cultura, dellâ??arte e del progresso scientifico e tecnologico evidenziandone i punti cruciali.

Per il primo decennio del novecento, ad esempio, cosÃ¬ sottotitola: Â«Dove Lenin e Tristan Tzara si giocano a scacchi il destino del secolo al Cabaret Voltaire di Zurigo mentre tutto intorno l'Europa Ã¨ in fiamme.Â»

Secondo lo studioso, la â??storia sbagliataâ?? del design Ã¨ quella ufficiale, che assomma indistintamente le varie esperienze in sequenza cronologica, facendo di tutte le erbe un fascio, senza stabilire alcun discrimine tra quelle da reputarsi â??virtuose' e quelle che si sono invece asservite alle dinamiche industriali della standardizzazione e della produzione in serie. Al fronte â??giusto' egli ascrive, ad esempio, le Arts and Crafts di William Morris, l'opera di Antoni GaudÃ e il Vkhutemas moscovita.

A proposito delle creazioni dellâ??architetto catalano, Corrado ci rammenta che esse sono lÃ¬ a testimoniare Â«che esiste un altro modo di concepire lo spazio, un modo che parte dalle necessitÃ dellâ??uomo e non dellâ??industria, e che cerca soluzioni nellâ??opera della natura. Pensiamo alla tristezza e al degrado delle nostre periferie â?? aggiunge â?? tutte costruite con i parametri del Movimento Moderno e la complicitÃ delle necessitÃ del sistema industriale. Pensiamole costruite *alla GaudÃ*. Basterebbe questo per porre lâ??analisi delle sue opere al centro della didattica architettonica e del *design* contemporanei.Â»

Lo storico sardo ritiene invece â??sbagliate' le esperienze scaturite dalla poetica di Adolf Loos e addirittura quelle del Bauhaus. A suo giudizio, Ã¨ proprio nelle tesi espresse da Adolf Loos in *Ornamento e delitto* (1908) che si annida Â«lâ??idea strisciante che fa germinare lâ??estetica di quello che sarÃ il Movimento Moderno, una visione morale che abilmente si nasconderÃ dietro a parole come razionalismo e funzionalismo, fino ad aderire colpevolmente alle sole necessitÃ dellâ??industria.Â»

Mentre il Bauhaus Â«nato con ottimi intenti, officina di sperimentazione anche nella formazione, in una lettura a posteriori si Ã¨ rivelato lâ??arma piÃ¹ affilata ed efficace per la diffusione delle idee di semplificazione e standardizzazione necessarie allo sviluppo del metodo di produzione industriale.

Lâ??industria ha trovato nel lavoro della scuola la migliore giustificazione culturale per continuare a perseguire le logiche del profitto di pochi a scapito di molti, che sono sempre state alla base del suo sviluppo.Â»

Sebbene sia breve, il libro Ã¨ davvero ricco di spunti interessanti, al punto che vien voglia di chiedere all'autore di approfondirli, come quando, sul finale, egli, da convinto assertore dell'abitare naturale (tema sul quale ha scritto persino un dizionario, oltre ai numerosi libri ed articoli), ambientalista da sempre ed ecologista convinto, suggerisce di mettere in atto fin da subito un approccio completamente diverso al Design, poichÃ©: Â«non Ã¨ certo una novitÃ affermare che il sistema industriale ha fallito, di conseguenza anche gli oggetti di produzione industriale vanno ripensati, spostando lâ??attenzione non solo sulla durata, ma soprattutto sul fare, sulla capacitÃ di ognuno di inventare la propria vita e gli strumenti per attuarla. Ragionare su materiali non trattati industrialmente e su sistemi di produzione a scala umana non Ã¨ solo unâ??azione politica, ma potrebbe diventare necessario in un mondo che si avvia verso la saturazione. Possiamo provare a fare come tre milioni di anni fa, quando qualcuno guardando un sasso fece unâ??azione totalmente rivoluzionaria. Cominciamo a immaginare.Â»

E allora sÃ¬ che quella del Design sarÃ tutta unâ??altra storia.

Due antologie di Design

CiÃ² che accomuna Ugo La Pietra e Clino Trini Castelli, al di lÃ delle profonde differenze sugli obiettivi e i modi delle ricerche che conducono, Ã¨ lâ??assoluta originalitÃ delle loro rispettive poetiche. Tutti e due, infatti, occupano una posizione singolare nel campo del Design, per questo Ã¨ riduttivo definirli semplicemente dei designer. Entrambi disinteressati al rapporto forma-funzione, tradizionalmente perseguito dai progetti di questa disciplina, essi preferiscono volgere le loro rispettive indagini verso campi altri, efficacemente documentati nelle loro ultime fatiche editoriali che raccolgono loro testi: storici, quelli di La Pietra; di memorie, quelli di Clino Castelli.

Quodlibet in *Argomenti per un dizionario del design* (pp. 478, â?¬ 32,00) propone unâ??antologia di novantasette scritti di Ugo La Pietra, datati fra il 1972 e il 2018: articoli, editoriali, introduzioni, saggi, lezioni, appunti, interventi a seminari e convegni che si puÃ² ben dire costituiscano la *summa* del suo pensiero intorno al Design. Sebbene questo volume sia la riedizione di quello giÃ pubblicato nel 1987 da Franco Angeli, lâ??aggiunta di trentasette pezzi scritti dopo quella data lo arricchisce e lo completa.

Come si sa, Ugo La Pietra ha condotto e conduce ricerche in svariate direzioni nel campo dellâ??architettura, dell'arte e del design. A proposito di ciÃ² che Ã¨ â??Fatto ad arte" giÃ si Ã¨ detto in un precedente articolo. Per ragioni di spazio, non sarebbe possibile narrare qui di tutti gli altri suoi molteplici campi di interesse, neppure di tutti quelli concernenti il design (che il libro puntualmente documenta), Ã¨ perciÃ² la sua mostra milanese â??*La cittÃ domestica*â?• (alla Galleria Bianconi dal 13 novembre al 20 dicembre) ad offrire l'occasione di privilegiare quello che, fin dagli anni settanta, egli ha manifestato nei confronti del sociale, riferito, soprattutto, al tema della cittÃ .

In particolar modo, da sempre critico nei confronti del cosiddetto â??arredo urbano' e contrario alla tendenza di trasformare il paesaggio fisico della cittÃ inserendovi â??oggetti a basso costo per un grande numero", che i designer non vedono l'ora di progettare sperando che vengano realizzati al piÃ¹ presto, Ugo La Pietra, sia nella mostra che nel capitolo omonimo del libro, sceglie invece di occuparsi delle possibili relazioni tra lâ??uomo e l'ambiente costruito. Facendo ricorso alla fantasia e al gioco, insinua i suoi interventi *poetici* in quei margini ancora non occupati, che egli definisce â??gradi di libertÃ â?•.

Â«Nella mostra *La CittÃ Domestica* â?? si legge nel comunicato stampa â?? una serie di attrezzature urbane, rilevate nella cittÃ di Milano dal 1979 ad oggi, sono state dallâ??autore riprogettate stravolgendo la loro destinazione dâ??uso: da strutture di servizio della cittÃ a strutture di servizio per lo spazio domestico. Seguendo il principio â??Abitare Ã¨ essere ovunque a casa propriaâ??, La Pietra ha trasformato gli oggetti urbani in complementi per lâ??abitare domestico, lo spazio pubblico in privato e viceversa, estendendo lâ??idea di cellula abitativa allâ??intera cittÃ , da cui la mostra prende il titolo.Â»

Ed ecco allora che, sovvertendo ogni rapporto metrico ed ogni destinazione d'uso consueta delle cose, Ugo La Pietra trasforma la banalitÃ di quelli reali, in oggetti magici, come librantisi in una dimensione da fiaba quasi surreale, dove una barriera di delimitazione urbana a strisce bianche e rosse diventa un recinto per i giochi dei bambini; i coni di segnalazione da cantiere si riconvertono in gambe per un mobile bar, tinto con il tono caramelloso del rosa e avente le sembianze di un teatrino giocattolo; uno specchio circolare stradale diventa, invece, un supporto per un lavandino da esterno, mentre un lampeggiante da cantiere viene tramutato in lampada da tavolo, con tanto di calotta in metacrilato decorata a mano e poi molto, molto altro ancora.

CosÃ¬, in proposito, scrive Marco Scotini, curatore della rassegna: Â«Si tratta di un vero e proprio spazio di profanazione in cui lâ??artista intende restituire allâ??uso (alle pratiche sociali) quanto gli era stato sottratto. E questa modalitÃ di profanazione sceglie le forme del â??giocoâ?•, dove qualsiasi cosa puÃ² essere trasformata di colpo in giocattolo, in unâ??appropriazione che non tiene conto di ciÃ² che Ã¨ separato, di ciÃ² che ha un diverso fine e che non puÃ² essere utilizzato per altro scopo.Â»

Tanto la serie di opere chiamate *Attrezzature Urbane per la CollettivitÃ* , cui appartengono quelle sopra descritte, quanto gli *Arcangeli metropolitani* (che facevano parte del ciclo *Riconversione urbana*, originariamente esposti nella stazione di Melchiorre Gioia della metropolitana milanese), ogni singolo oggetto, imparentato ai ready-made di memoria dada, presente in questa mostra (il cui sottotitolo potrebbe benissimo essere *In ludo veritas*) rivela l'anima radical del loro autore. PerchÃ© câ??Ã¨ da dire che il messaggio radical, lasciatosi alle spalle lâ??effetto scioccante e volutamente provocatorio suscitato al suo apparire sulla scena dell'arte, conserva invece intatta, oggi, a distanza di piÃ¹ di cinquantâ??anni, la

freschezza del suo convincimento che un diverso modo di progettare sia possibile (diverso dal good design, dalla ricerca del rapporto forma/funzione e dalla serializzazione), un modo che, da oracolistico, e perciÃ² allora sostenuto da pochi, Ã¨ ora diventato condiviso e praticato da molti. Lo confermano, ad esempio, le piÃ¹ recenti tendenze del design, quali lâ??autoproduzione, il Narrative Design e il Social Design, di cui si Ã¨ detto piÃ¹ sopra, che senza la stagione radical molto probabilmente non sarebbero potuti esistere.

Ancora una volta, Ugo La Pietra Ã¨ stato profetico e, come se non bastasse, lo Ã¨ stato in patria.

Ugo La Pietra: Lampada da tavolo, riconversione progettuale, 2016, lampeggiante da cantiere, struttura in metallo, calotta in metacrilato decorato a mano; lampada Arcangelo metropolitano, riconversione progettuale, 2007, pallina in metallo, neon, ali in metacrilato decorate a mano; Mobile bar, riconversione progettuale, 2016, coni segnaletici, struttura in ferro, mobile in legno laccato e decorato a mano.

Clino Trini Castelli: panca Lovebench, per la serie Nomade, Louis Vuitton, 2012; Heavy Plastic, Eco Identiti â??93, studi per laptop computer Hitachi, 1994; VSP Cloud, computing platform, dettaglio della tettonica in versione ventilata, Hitachi, 2008/2010.

Anche Clino Trini Castelli in *No-form 2020. 10 racconti oltre il design* (Corraini, pp. 107, â?¬ 15,00) si accosta al Design dal punto di vista della propria poetica: il metaprogetto. Egli, infatti, sodale dellâ??Arte Concettuale, Ã¨ concentrato su questo tema fin dagli anni settanta e vi mette in campo un approccio sensoriale all'oggetto di design non assolutamente basato sulla sua forma (No-form), bensÃ¬ sugli elementi figurativi piÃ¹ intangibili che lo connotanto, quali la luce, il suono, la materia e il colore, sulle cui basi nel 1980 ha fondato il CMF (Colori, Materiali, Finiture).

Â«Sul piano estetico â?? spiega Guido Musante nella premessa al volume â?? lâ??appoccio *no-form* puÃ² ricondurre allâ??idea neoplatonica del non-finito. [â?¦] un approccio primario al design, ovvero direttamente connesso ai codici piÃ¹ profondi della percezione, che prende in contropiede le tendenze strutturali depositatesi nel corso della prima parte del Novecento. Attuando una â??strategia softâ?? che sostituisce alle forme le energie, intese come primo *medium* tra lâ??uomo e lâ??ambiente, questo nuovo approccio progettuale apre definitivamente le porte di una dimensione sensoriale nella quale il design si spinge definitivamente al di lÃ degli oggetti.Â»

Nei suoi dieci racconti di design, i ricordi per Clino Castelli sono espedienti, impiegati, didatticamente e poeticamente, per narrare delle proprie ricerche. E cosÃ¬, ad esempio, in *Una giacca per il Bronx*, parlandoci di una giacca da lui acquistata a Londra nel 1967 e sfoggiata durante un viaggio a New York, a proposito dei colori â??sintattici', come il blu e il verde acceso che la connotavano, ci svela la differenza fra il criptismo e il mimetismo cromatici. Dove per criptismo si deve intendere Â«la capacitÃ di certi animali di confondersi con lâ??ambiente che li circonda, di passare inosservati al predatoreÂ», mentre Â«il mimetismo di norma Ã¨ invece lâ??imitazione da parte di una potenziale preda di un organismo aposematico, un organismo cioÃ¨ che usa la colorazione come avvertimento nei confronti dei possibili predatori per comunicare quanto sia indesiderabile, disgustoso o tossicoÂ» garantendosi cosÃ¬ lâ??incolumitÃ .

Altrove, a proposito del concetto di metadesign, cosÃ¬ racconta della propria esperienza ventennale in Hitachi: Â«La maggior parte dei designer allora tendevano a progettare i computer ricercando forme seduttive. Nel mio approccio privilegiavo invece un tema metaprogettuale che avevo chiamato mega-texture e che consisteva in un essenziale motivo geometrico in rilievo capace di implementare la forza espressiva delle superfici.Â» Una ricerca insomma, la sua, tesa a valorizzare la Â«*forma delle superfici* opposta alla canonica *forma dei volumi* inseguita dal design tradizionale.Â»

Nelle righe scorrono anche parecchi nomi di personaggi famosi del mondo dellâ??arte e del design, amici, collaboratori, allievi, committenti o clienti e imprenditori con i quali Clino ha avuto a che fare nel corso della sua lunga carriera: da Alighiero Boetti, a Dan Flavin; da Ettore Sottsass, ad Andrea Branzi, a Massimo Marozzi, a Rem Koolhaas; da Fernanda Pivano, a Gae Aulenti; da Monsieur Recamier (Louis Vuitton), a Elio Fiorucci; dalla Herman Miller, alla Mitsubishi, alla giÃ ricordata Hitachi oltre a quelli di molti, molti altri.

Ma egli vi parla soprattutto dei suoi viaggi, tutti legati a suoi straordinari progetti, come, ad esempio, del viaggio compiuto alla NASA, in occasione del rientro degli astronauti dalla loro prima passeggiata sul suolo lunare. In quellâ??occasione lui e Nanni Strada furono addirittura invitati alla grande festa riservata ai dipendenti. E cosÃ¬ ci rivela di come quel viaggio gli abbia consentito di perfezionare il progetto della *bandiera autosventolante* (Intrapresa Design, 1968).

O ancora ci racconta del suo viaggio a Kabul del 1972, che Â«a quel tempo era una cittÃ pazzesca, una specie di corte dei miracoli asiatica: passaggio obbligato per migliaia di *beat* provenienti da tutta lâ??Europa sulla via per il Nepal e l'India.Â» In uno dei suoi quartieri Alighiero Boetti, amico storico di Clino, aveva addirittura aperto un piccolo albergo, diventato punto di riferimento per tutti quei â??viaggiatori delle stelle'.

Ed ecco la memoria di quel viaggio legarsi, quarantâ?? anni dopo, al progetto della panca *Lovebench* (per la serie *Nomade*, Louis Vuitton, 2012), direttamente ispirata al *rehal*, un tradizionale leggio coranico in legno, diffuso in Nepal, che egli aveva ricevuto in regalo proprio da Boetti.

I racconti si susseguono in modo diacronico, dove il tempo sembra scorrere con andamento circolare, alla maniera orientale, cosÃ¬ che il prima diventa dopo, perchÃ¨ le idee, soprattutto quelle buone, hanno scaturigini imprevedibili e gestazioni a volte lunghissime, altre apparentemente subitanee ma che sono, in realtÃ , anch'esse lente, frutto di inseminazioni impensate e singolari il cui ritmo Ã¨ quello della vita vissuta, primaria e inesauribile fonte di ispirazione per il nostro, sempre piÃ¹ convinto che â??la vera natura del design risieda nellâ??esperienza piuttosto che nella forma.â?•

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio Ã¨ grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO