

A-R-T-E

Progetto di  
Philippe Daverio

E

D-E-S-I-G-N.

dal 13 . 10 . 2024

al 02 . 03 . 2025

H, Y,

P, E, R,

D, E, S, I, G, N

A cura di  
Chiara Alessi

A-R-T-E

dal  
al

13 . 10 . 2024  
02 . 03 . 2025

E

D-E-S-I-G-N.

D-E-S-I-G-N

È

A-R-T-E

# Progetto di Philippe Daverio

A cura di Emma Zanella,  
Vittoria Brogгинi  
e Alessandro Castiglioni

*Arte e design. Design è arte* è un progetto che Philippe Daverio ha scritto insieme al MA\*GA nel 2009, dopo due anni di ricerca e confronto sulle collezioni del museo e sui protagonisti che hanno determinato svolte significative nella relazione, appunto, tra arte e design.

Nel 2024, in occasione dei trent'anni di fondazione della sezione Design del museo, il MA\*GA attualizza quel progetto organizzando una grande mostra dedicata al dialogo tra arti visive e design che ha caratterizzato gli anni tra il secondo dopoguerra e lo scorcio del secolo scorso.

La prospettiva con cui Philippe Daverio interpreta la storia del design italiano è quella di un'avventura di instancabile innovazione e sperimentazione, in continuo dialogo con le arti visive. Il design è qui dunque analizzato nella sua forma di fenomeno complesso e come definito da Daverio stesso, "ambiguo", perché risponde contemporaneamente a una serie di questioni culturali, economiche, sociologiche ma anche autoriali ed estetiche, che si sovrappongono e intrecciano in modo unico. Questa sperimentazione non prende forma al servizio della produzione industriale ma,

all'opposto, la porta verso territori inesplorati, mossa da una classe borghese che, come scriverebbe Georg Simmel, è spinta da un desiderio di differenziazione continua e al contempo di imitazione e integrazione necessaria per riconoscersi ed essere riconosciuta. *Arte e design. Design è arte* è così una mostra visionaria e ambiziosa che, attraverso una serie di episodi, intreccia la produzione artistica, l'oggetto di design inteso come progetto autoriale e dialoga, da una prospettiva estetica ed etica, col fare artistico della modernità. Le sezioni attorno cui la mostra è costruita sono cinque e come in un romanzo, sono arricchite da una premessa e una postfazione. Queste sezioni non hanno l'obiettivo di sintetizzare il secondo novecento italiano bensì porre una serie di questioni che, decennio dopo decennio, hanno motivato le trasformazioni del design italiano.

1. P. Daverio scrive: «[Il design] Nasce a Milano per un elenco di motivi che ne determinano fin dall'inizio la sottile ma complessa ambiguità». In "Il design nato a Milano: storia di ragazzi di buona famiglia", Edizioni PoliMi, Milano, 2005, p.7.

# Ragazzi di buona famiglia

La mostra si apre con un omaggio al saggio di Philippe Daverio “Il Design nato a Milano: storia di ragazzi di buona famiglia”, da cui hanno preso le mosse le scelte estetiche di questa mostra. Una serie di poltrone di Ponti, Caccia Dominioni, Zanuso e un ritratto, quello che Massimo Campigli ha dedicato alla famiglia Ponti: queste le premesse di un discorso che nasce precisamente a Milano solo perché «una società nuova e borghese che si trova, ben più che nel Piemonte postunitario o nella Liguria mercantile, a volersi sostituire a quella della storica classe agraria e nobiliare che aveva fino ad allora dato il tono del vivere e dell’abitare nei palazzi e nelle ville di tradizione. Si trovavano essi a partecipare ad una evoluzione sociale e politica particolare. L’industria del Nord Italia, nata tessile, s’era fatta nell’ultimo quarto del diciannovesimo secolo metalmeccanica e, nel senso più vasto del termine, chimica». Nonostante ciò «gli architetti milanesi della prima metà del secolo, e anche i loro immediati successori, frequenteranno gli artigiani e non l’industria. Il loro mondo lavorativo fu di poca Pirelli e di tanta Brianza. Per giunta essi si trovarono quasi tutti a provenire da una borghesia che s’era consolidata velocemente e in alcuni casi s’era imparentata con la vecchia nobiltà.

Da questa mescolanza stava nascendo una società diversa, diversa dal proprio passato ma diversa anche da quella salottiera piemontese vicina, comunque, ai fasti della casa reale, diversa da quella aristocratica di Genova»<sup>2</sup>.

2. P. Daverio, “Il design nato a Milano: storia di ragazzi di buona famiglia”, Edizioni PoliMi, Milano, 2005, p.13.

**1. Luigi Caccia Dominioni, sedia Catilina P4**, 1958, produzione Azucena dal 1958, ferro, legno, pelle, 58 x 47 x 45 cm, Triennale Milano

**2. Gio (Giovanni) Ponti, seduta Poltrona per Singer**, produzione Cassina dal 1959, noce, lastre compensato curvato, seduta imbottita, rivestimento vipla, 70 x 61 x 59 cm, Collezione Cassina, Meda (MB)

**3. Marco Zanuso, poltrona Lady**, 1958, produzione Arflex dal 1951 al 2015, Produzione Cassina dal 2015, tubolare acciaio, poliuretano espanso, ovatta, tessuto, 77 x 84 x 78 cm

**4. Massimo Campigli, La famiglia Ponti**, 1934, olio su tela, 114 x 145 cm, Collezione privata

# 1. Si riparte

La prima sezione dedica la propria attenzione al secondo dopoguerra, al lascito morale ed estetico delle violenze e della distruzione. Le geometrie essenziali rievocano ancora l'International Style, anche se le vediamo farsi appuntite, spigolose, dure, come nel celebre Cicognino di Franco Albini qui in dialogo con una tela di Emilio Vedova in cui le geometrie nere nell'Urto restituiscono il dramma del conflitto.

A queste forme rispondono, a inizio degli anni Cinquanta, strutture policrome più libere: sono gli anni del Movimento Arte Concreta e di una costruzione che mescola rigore e organicità come nell'opera di Gillo Dorfles o nel portaombrelli di Antonia Campi.

- 5. Mario Radice, Composizione pentagonale**, 1950, olio su cartone, 35 x 50 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 6. Ettore Sottsass, Senza titolo**, 1947, ferro dipinto, 100,5 x 30 x 65 cm, Collezione privata, Lugano
- 7. Franco Albini, Franca Helg, libreria LB7**, 1957, produzione Poggi dal 1956 al 2005, legno, metallo, 310 x 176 x 36 cm, Triennale Milano
- 8. Emilio Vedova, L'urto**, 1949, olio su tela, 94 x 130 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 9. Tito B. Varisco, Disegno proiettivo in Documenti d'Arte d'Oggi** / Raccolta a cura del MAC 1955/56 pag.97, Collezione privata, Galliate (NO)
- 10. MAC Groupe Espace - Documenti d'Arte d'Oggi** / Raccolta a cura del MAC 1955/56, 23 x 32,5 cm, Brossura / Stampa litografica /
- 11. Franco Albini, tavolino Cicognino**, produzione Poggi dal 1953 al 2005, Produzione Cassina dal 2008, noce, 80 x 41 x 38 cm, Collezione Cassina, Meda (MB)
- 12. Gio (Giovanni) Ponti, sedia Leggera**, produzione Cassina dal 1951, Frassino, 85 x 47 x 45 cm, Collezione Cassina, Meda (MB)
- 13. Regina Cassolo Bracchi, Struttura**, 1952, plexiglas opaco e trasparente, 38x28x4 cm, Collezione privata, Lugano
- 14. Mauro Reggiani, Composizione**, 1951, olio su tela, 80x60 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 15. Galliano Mazzon, Fantasia in azzurro**, 1946, olio su masonite, 70 x 50 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 16. Augusto Garau, Composizione**, 1952, olio su tela, 55 x 125 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 17. Angelo Bozzola, mobile Idea**, 1955, struttura di supporto in legno ricoperto in laminato plastico, elemento modulare incassato in alluminio verniciato, piano superiore in opalino con luce per illuminazione indiretta, 234 x 141 x 23 cm, Collezione Bozzola, Galliate (NO)
- 18. Atanasio Soldati, Ambiguità**, 1951, olio su tela, 115 x 80 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 19. Gillo Dorfles, Immagini ambigue**, 1951, olio su cartone, 53,3 x 68,3 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 20. Antonia Campi, portaombrelli C33**, produzione Società Ceramica Italiana Laveno dal 1949, ceramica, 62 x 35 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 21. Gino (Luigi) Colombini, alzaimmondizie KS 1068**, produzione Kartell dal 1957, materia plastica, 70 x 24 x 30 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 22. Achille Castiglioni, Pier Giacomo Castiglioni, sgabello Mezzadro**, progetto del 1957, produzione Zanotta dal 1970, acciaio cromato, acciaio verniciato, legno di faggio, 49 x 51 x 51 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 23. Ambrogio Pozzi, Vaso**, 1953, ceramica, 17 x ø 6,5 cm, Collezione privata, Gallarate
- 24. Ambrogio Pozzi, Vaso**, 1953, ceramica, 10 x 13 cm, Collezione privata, Gallarate
- 25. Ambrogio Pozzi, Vaso**, 1953, ceramica, 20,5 x 4 x 7,5 cm, Collezione privata, Gallarate

## 2: Quando i salotti erano bianchi

Negli anni del boom economico un nuovo gusto informa le élite urbane: nuovi miti e nuovi riti, negli anni Sessanta, trasformano la casa in uno spazio in cui rappresentarsi. Questa estetica si caratterizza per forme essenziali e sinuose che trova assonanza con l'eleganza astratta e spazialista dell'arte coeva.

Contemporaneamente anche la produzione industriale inventa nuovi materiali, produce nuovi oggetti, anche tecnologici, facilmente accessibili e le opere d'arte rispondono di conseguenza. In questi salotti ideali le *Attese* di Lucio Fontana dialogano con le lampade sospese di Bruno Munari aprendo spunti di riflessione sul rapporto ritmico tra pieni e vuoti, assenze e presenze, oggettualità e immaterialità.

**26. Piero Manzoni, Achrome, 1961,** tecnica mista / cotone, 30 x 20 cm / 45 x 39 cm con cornice, Collezione privata

**27. Piero Manzoni, Achrome, 1960,** tecnica mista / feltro, 30 x 20 cm / 44 x 54 cm con cornice, Collezione privata

**28. Piero Manzoni, Achrome, 1959,** tela / caolino, 30 x 20 cm / 54 x 44 cm con cornice, Collezione privata

**29. Bruno Munari, lampada a sospensione Falkland,** produzione Danese dal 1964, filanca, alluminio, 165 x ø40 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**30. Lucio Fontana, Concetto spaziale, 1960,** olio, matita e buchi su tela, 80,5 x 100 cm, opera concessa in comodato da Regione Lombardia, 2001

**31. Lucio Fontana, Concetto spaziale, 1959,** terracotta dipinta, ø 45 cm, opera concessa in comodato dalla Fondazione Passarè, 2014

**32. Lucio Fontana, Concetto spaziale, 1961-1962,** terracotta dipinta, ø 50 cm, opera concessa in comodato dalla Fondazione Passarè, 2014

**33. Lucio Fontana, Concetto spaziale, attese, 1964,** idropittura su tela, 73 x 60 cm, opera concessa in comodato dalla Fondazione Passarè, 2014

**34. Joe (Cesare) Colombo, poltrona Elda,** produzione Comfort dal 1965 al 2017, produzione Longhi dal 2017, scocca esterna in vetroresina, interno in pelle, 92 x 92 x 92 cm, Collezione ©Ignazia Favata-Studio Joe Colombo

**35. Sergio Asti, vaso Marco,** produzione

Salviati dal 1961, vetro di Murano soffiato a stampo, modellato a mano, 23 x ø20 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**36. Enrico Castellani, Porta, 1969,** plastica, 210 x 80 cm con cornice / 197 x 85 x 24 cm, Collezione Pirelli, Varese

**37. Achille Castiglioni, Pier Giacomo Castiglioni, radiofonografo stereofonico RR126,** 1965, produzione Brionvega dal 1965, MDF, alluminio, 75 x 122 x 30,5 cm Collezione Brionvega, Rivignano Teor (UD)

**38. Achille Castiglioni, Pier Giacomo Castiglioni, lampada Arco,** Produzione Flos dal 1962, Marmo, acciaio inox, alluminio, 240 x 24 x 220 cm, Collezione Flos, Bovezzo (BS)

**39. Lucio Fontana, Porta, 1969,** plastica, 197 x 85 x 24 cm,

Collezione Pirelli, Varese

**40. Vico Magistretti, lampada Eclisse,** produzione Artemide dal 1967, metallo verniciato, 18xø12 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**41. Gae Aulenti, lampada Pipistrello,** produzione Martinelli Luci dal 1965-1966, acciaio inossidabile, alluminio, ottone, metacrilato, 70 x ø55 x ø32 (base) cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**42. Pio Manzù, Cronotime, 1966,** produzione Alessi, ABS, 9 x 8 x 7 cm, Fondazione Pio Manzù, Bergamo

**43. Richard Sapper, Marco Zanuso, radio portatile Cubo TS 502,** 1964, produzione Brionvega dal 1964, ABS, zama, 12 x 22 x 11 cm (chiusa), Collezione Brionvega, Rivignano Teor (UD)

**44. Ettore Sottsass,  
Perry Alan King,  
macchina da scrivere  
portatile Valentine,**  
produzione Olivetti  
dal 1969, ABS, metallo,  
11,5 x 32,5 x 35 cm,  
Collezione Museo  
MA\*GA, Gallarate

**45. Richard Sapper,  
Marco Zanuso,  
televisore Doney,**  
produzione Brionvega  
dal 1962 al 2005, ABS,  
alluminio, 36 x 33,5  
x 36 cm, Collezione  
Brionvega, Rivignano  
Teor (UD)

**46. Richard Sapper,  
Marco Zanuso,  
televisore Algol 11,**  
produzione Brionvega  
dal 1964 al 1989 circa,  
materia plastica, 27,5 x  
24 x 31 cm, Collezione  
Museo MA\*GA,  
Gallarate

**47. Joe Colombo,  
Gianni Colombo,  
lampada Acrilica,**  
produzione Oluce dal  
1962, perspex, acciaio  
verniciato, 23 x 23,7  
x 24,7 cm, Collezione  
Museo MA\*GA,  
Gallarate

**48. Gianni Colombo,  
Spazio elastico  
ambiente,** 1967-  
1976, installazione  
ambientale, fili  
fluorescenti, elettro-  
motori, lampade a  
luce ultravioletta,  
Collezione Museo  
MA\*GA, Gallarate

**49. Anna Castelli  
Ferrieri Officina,  
alzate I Cirri,**  
produzione Sambonet  
dal 1990, acciaio  
argentato, 15 x ø19 cm;  
6 x ø31 cm, Collezione  
Museo MA\*GA,  
Gallarate

**50. Achille Castiglioni,  
posacenere Spirale,**  
produzione Alessi  
dal 1970, acciaio inox  
18/10, lucidatura, 7 x  
ø16 cm, Collezione  
Museo MA\*GA,  
Gallarate

**51. Gabriele Devecchi,  
Corinna Morandi,  
posacenere Kerky,**  
produzione Devecchi  
dal 1971, argento 925,  
ø23 cm, Collezione  
Museo MA\*GA,  
Gallarate

**52. Roberto  
Sambonet, Pescara,**  
produzione Sambonet  
dal 1957, acciaio inox  
18/10, lucidatura, 8 x  
50 x 15 cm, Collezione  
Museo MA\*GA,  
Gallarate

### 3: Dalle libertà personali alle libertà politiche

Il Design Radicale si afferma come una tendenza che rifiuta i processi autoriali e i tradizionali metodi che portano alla costruzione di un progetto di design. Vediamo così la nascita di dinamiche collettive: veri e propri studi in cui i processi e le strategie sviluppano un nuovo modo di guardare e di interpretare gli oggetti introducendo novità, appunto radicali, tanto quanto i collettivi femministi iniziano a portare, insieme all'arte concettuale, nuove istanze politiche all'interno della pratica artistica contemporanea. Per esempio, attorno al 1968, si inizia a guardare alla cultura di massa con ironia critica ma anche assumendone le innovazioni tecniche. Ne sono esempio il *Pratone* di Ceretti, Derossi, Rosso e i moduli componibili di Kartell disegnati da Anna Ferreri Castelli.

**53. Sarenco, Poetical licence,** 1971, tela su telaio, 118 x 79 x 2 cm, Collezione museo della Carale Accattino – Ivrea

**54. Salvatore Scarpitta, Clothesline,** 1959, cinture, stoffe tecnica mista su tavola, 50 x 62 x 6,5 cm, Collezione Luigi Sansone, Milano

**55. Mirella Bentivoglio, Immagini e parole,** 1991, tecnica mista su tela, applicata su pannello in legno, 149 x 130 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**56. Marilla Battilana, Lontananze,** 1982, serigrafia 52 di 60, 40 x 32 cm

**57. Mirella Bentivoglio, Lo specchio del cuore della consumatrice ubbidiente,** 1975, serigrafia su metallo specchiante, pannelli protettivi in plexiglass,

60,5 x 40,5 x 1,5 cm, esemplare unico, Mart, Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto, Donazione Mirella Bentivoglio

**58. Mirella Bentivoglio, AM (Ti amo),** 1970, letraset e collage su cartoncino, 69,5 x 50 cm; Mart, Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto, Archivio Tullia Denza

**59. Archizoom, divano Superonda,** produzione Centro Studi Poltronova per il Design dal 1967, poliuretano, tessuto spalmato in PVC lucido, 240 x 110 x 36 cm, Centro Studi Poltronova

**60. Marion Baruch, Tappeto mod. Lorenz,** 1971, rivestimento in tessuto, cm 150 x 532 x 18, Collezione privata

**61. Emilio Tadini, Archeologia,** 1972, acrilico su tela, 100 x 81 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**62. Piero Gatti, Cesare Paolini e Franco Teodoro, Poltrona Sacco,** produzione Zanotta dal 1968, polistirolo e rivestimento in VIP, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**63. Anna Castelli Ferrieri, portaoggetti Componibili,** produzione Kartell dal 1967, materia plastica, 40 x ø32 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**64. Anna Castelli Ferrieri, portaoggetti Componibili,** produzione Kartell dal 1967, materia plastica, 58,5 x ø32 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**65. Anna Castelli Ferrieri, portaoggetti Componibili,**

produzione Kartell dal 1967, materia plastica, 72 x ø32 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**66. Alberto Rosselli, poltrona Jumbo,** produzione Saporiti dal 1968, vetroresina, 58x42x55 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**67. Marion Baruch, Ron Ron,** produzione Gufram dal 1972, morbido poliuretano, eco pelliccia, 80 x 80 x 80 cm, Collezione Sandra e Charley Veza

**68. Aldo Mondino, Senza titolo,** 1963/1970, tecnica mista su tela, 70 x 70 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**69. Alberto Biasi, Politipo l'immaginazione crea,** 1972, legno e nastro di polietilene, 60 x 60 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate



**70. Gruppo Strum (Giorgio Ceretti, Piero Derossi, Riccardo Rosso), seduta Pratone Forever**, prima produzione Pratone Gufram in vernice Guflac dal 1971, produzione in poliuretano e lana Bouclé modello Pratone Forever dal 2021, 125 x 118 x 93 cm, Collezione Sandra e Charley Vezza

**71. Bruno Munari, scimmietta Zizi**, produzione Pirelli-Pigomma dal 1952, produzione CLAC (Galleria del Design e dell'Arredamento di Cantù) dal 2001, produzione Corraini Edizioni dal 2007, gommapiuma, filo metallico, 31 x 25 x 3,5 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**72. Marcello Morandini, gioco OK13**, produzione Kartell dal 1970, plastica, 22 x 22 cm, Collezione Privata

**73. Enzo Mari, gioco 16 animali**, produzione Danese dal 1957 (legno massello in rovere), resina espansa, 38 x 27 x 5,5 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

## 4: Gli anni di piombo

Negli anni Settanta una serie di tensioni e crisi caratterizzano la progettazione e la cultura visiva: le difficoltà politiche, la crisi energetica, le dinamiche conflittuali tra terrorismi opposti portano il design italiano a riflettere su una condizione di essenzialità. Nasce così una progettazione democratica fatta, come pensava Enzo Mari, di kit di autocostruzione, ma anche di idee rivoluzionarie in cui l'utopia diventa la principale forza progettuale. È quello che accade con le poetiche *Metafore* di Ettore Sottsass immerse in uno strettissimo dialogo con la natura o con le opere di Arte Povera di Giulio Paolini o Alighiero Boetti.

**74. Gianfranco Frattini, Livio Castiglioni, lampada Boalum**, produzione Artemide dal 1970 al 1984 e dal 1999, plastica, metallo, 6 x 6 x 200 cm, Triennale Milano

**75. Marcello Morandini, lampada Olimpia**, 1980, produzione Tecnodelta, base in metallo verniciato e diffusore in plexiglas, 43,8 x 20 x 48 cm, Collezione Marcello Morandini

**76. Giancarlo Piretti, sedia Plia**, produzione Anonima Castelli dal 1967, struttura in acciaio cromato, sedile e schienale in policarbonato, snodo alluminio, 75 x 47 x 51 cm, Collezione Anonima Castelli, Fiume Veneto (PN)

**77. Tomaso Binga (Bianca Pucciarelli Menna), Senza titolo**, 1992, busta, foglio, cartoncino, 12 cartoline, stampa su carta, 101,5 x 65 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**78. Superstudio, Monumento continuo - Prima città**, 1969-1970, A litografia - B fotomontaggio, con cornice 100 x 70 cm, Collezione privata, Firenze

**79. Nanda (Fernanda) Vigo, lampada Golden Gate**, produzione Arredoluce dal 1970, ferro cromato, neon, led rosso, 215 x 249 x 25 cm, Allegra Ravizza, Presidente dell'Archivio Nanda Vigo aps, Milano

**80. Ettore Sottsass, Metafore - Disegni per i destini dell'uomo - Disegno di una porta per entrare nell'ombra**, 1973, stampa fotografica B/N, 57,5 x 38,5 cm, Collezione privata

**81. Ettore Sottsass, Metafore - Disegni per i destini dell'uomo - Disegno di un pavimento sul quale i tuoi passi saranno incerti**, 1973, stampa fotografica B/N, 54,5 x 40 cm, Collezione privata

**82. Ettore Sottsass, Metafore - Disegni**

**per i destini dell'uomo - Disegno di una delle mille sale d'aspetto dove consumerai la tua vita**, 1976, stampa fotografica B/N, 54,5 x 40 cm, Collezione privata

**83. Ugo La Pietra, Il Commutatore**, 1970/2016, legno e ferro, 195,5 x 70 x 43 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**84. Enzo Mari, sedia Box**, produzione Aleph Triade dal 1996 al 1999, metallo, propilene, 82 x 43 x 45 cm, Collezione [museodellasedia.com](http://museodellasedia.com)

**85. Enzo Mari, sedia Box**, produzione Anonima Castelli dal 1976 al 1980, metallo, propilene, 82 x 43 x 45 cm, Collezione [museodellasedia.com](http://museodellasedia.com)

**86. Martino Oberto, Museoomparole**, 1975, tecnica mista su tela, 75 x 110 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**87. Lucia Marcucci, Colpevoli di lavorare troppo**, 1964, collage

su carta, 35 x 25 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**88. Enzo Mari, centrotavola Putrella**, produzione Danese Milano - Artemide dal 1958, ferro verniciato 9 x 49 x 12 cm, Danese Milano

**89. Alighiero Boetti, Avere fame di vento**, 1988-89, ricamo su tela riportato su tavola, 114 x 106 cm / con cornice 119,5 x 111,5 x 5,5 cm, Mart, Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto, Deposito collezione privata

**90. Giulio Paolini, La Doublure**, 1972-73, matita e chiodi su tela preparata, 40 x 60 cm / con teca di plexiglas 52.6 x 72.8 x 6 cm, Fondazione Giulio e Anna Paolini, Torino

**91. Andrea Branzi, sedia Revers**, 1993, produzione Cassina dal 1993 al 2012, sedia in alluminio, nastro braccioli e schienale in faggio, 75 x 58 x 51 cm, Collezione Cassina, Meda (MB)

## 5: Milano da bere

Con questo titolo, tratto da una celebre pubblicità dell'Amaro Ramazzotti, si fa riferimento a una nuova esplosione dei consumi, edonistica e leggera, concentrata sulle superfici, sul ritorno del colore, sul successo internazionale del cosiddetto Made in Italy. Troviamo così un design postmoderno e citazionista, che guarda al passato per rimescolarlo. Ne è emblema la *Proust* di Alessandro Mendini. Vediamo inoltre la diffusione sempre maggiore di tecnologie interattive e ambientali che introducono una dimensione esperienziale seminale di molti aspetti delle pratiche di design più attuali. Altro elemento, straniante e sempre attuale, è quello dell'ironia, che tra anni Ottanta e Novanta si rivolge sia alla storia dell'arte, come per Maurizio Cattelan di cui vediamo il verso a Lucio Fontana, sia alla dimensione domestica come per Alessi, brand capace, nel dialogare con i più importanti designer della nostra epoca, di dare un nuovo significato alla semplice oggettualità della cucina.

**92. Luigi Ontani, Son testa son paesaggio turrito**, 1984, ceramica smaltata, 25,5 x 23 x 9,5 cm, MAMbo – Museo d'Arte Moderna di Bologna

**93. Luigi Ontani, Chirone et Achille**, 1980, china e acquarello su carta, ø 78 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**94. Salvo, Case**, 1984, olio su tela, 60 x 50 cm / con cornice 74,5 x 64,5 x 5 cm, Mart, Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto, Deposito collezione privata

**95. Gaetano Pesce, divano Tramonto a New York**, 1980, produzione Cassina dal 1980, imbottitura in poliuretano, rivestimento in dacron, 105 x 255 x 120 cm, Triennale Milano

**96. Ugo La Pietra, acquerello Bottiglia Ondina**, 1992/1993, acquarello, china, pastello su cartoncino, 69 x 49 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**97. Ugo La Pietra, acquerello Candelabro Ballerina**, 1987, acquarello, china, pastello su cartoncino, 69 x 49 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**98. Ugo La Pietra, acquerello I primi vasi**, 1988/1993, acquarello, china, pastello su cartoncino, 69 x 49 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**99. Ugo La Pietra, bottiglia Ondina**, 1993, produzione Memphis, vetro di Murano, 29 x 8,5 x 17 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**100. Ugo La Pietra,**

**candelabro Ballerina**, 1988, produzione Devecchi, argento 925, 17 x ø6 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**101. Ugo La Pietra, I primi vasi**, 1988, produzione Bottega dei Vasai, ceramica decorata dall'autore, 31 x ø14 cm, 30 x ø10 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate

**102. Alessandro Mendini, poltrona Proust**, produzione Studio Alchimia dal 1978 al 1987, produzione Atelier Mendini dal 1989 al 2000, produzione Capellini dal 2000, massello di faggio intagliato e dipinto a mano, poliuretano espanso, tessuto multicolore, 109 x 105 x 93 cm, Azienda Cappellini, Meda (MB)

**103. Studio Azzurro, Luci di inganni**, 1982-2024,

dimensioni ambiente, SCHERMI: Monitor 28" CRT SELTI Video composito, Player Video Multimedia Bright-Sign, Cornice digitale 17" 4:3 con player integrato, HDMI to CV down converter, OGGETTI: teiera Nefertiti, vaso decorativo Mizar, vaso Cassiopea, vaso Altair, Collezione dell'artista e Collezione Sandra e Charley Veza

**104. Memphis, Ettore Sottsass, Altair**, 1982, vetro di Murano, 44 cm, Collezione Sandra e Charley Veza

**105. Memphis, Ettore Sottsass, Mizar**, 1982, vetro di Murano, 32 x ø 30 cm, Collezione Sandra e Charley Veza

**106. Memphis, Marco Zanini, Cassiopea**, 1982, vetro di Murano, 23 cm, Collezione Sandra e Charley Veza

- 107. Memphis, Matteo Thun, Nefertiti**, 1981, ceramica, 19 x 20 x 20 cm, Collezione Sandra e Charley Vezza
- 108. Alberto Salviati, Ambrogio Tresoldi, seduta Miami**, produzione Saporiti, acciaio cromato, fusione di ghisa, tessuti, 90 x 90 x 98 cm, Collezione Saporiti, Besnate (VA)
- 109. Maurizio Cattelan, Senza titolo** (Zorro), 1996, acrilico su tela, 71 x 71 x 2,5 cm, Collezione privata
- 110. Paola Pivi, Cazzo, figa, tette, culo**, 1998, olio su tela, 25 x 35 cm, Galleria Massimo De Carlo, Milano
- 111. Paola Pivi, Untitled (little bag-armchair)**, 2000, tessuto, polistirolo, profumo Acier Aluminium – Creed, 42 x 50 x 33 cm, Galleria Massimo De Carlo, Milano
- 112. Riccardo Blumer, sedia Laleggera**, produzione Alias dal 1996, struttura in legno massello di acero o di frassino, impiallacciatura di precomposto di rovere, supporto interno in poliuretano iniettato, finitura con verniciatura opaca, 79 x 44 x 49 cm, Collezione Blumer, Grumello del Monte (BG)
- 113. Emma Silvestris, fruttiera Mediterraneo**, produzione Alessi dal 2005, acciaio inossidabile 18/10, 10.8 x ø 29 cm, Museo Alessi
- 114. King-Kong, vassoio Girotondo**, produzione Alessi dal 1989, acciaio inossidabile 18/10, ø 40 cm, Museo Alessi
- 115. Carlo Alessi, teiera Bombè**, produzione Alessi dal 1945, acciaio inossidabile 18/10 e bachelite, 23 x 15 x 13 cm, Museo Alessi
- 116. Stefano Giovannoni, imbuto Pino**, produzione Alessi dal 1998, resina termoplastica, 16,5 x 13 x 13 cm, Museo Alessi
- 117. Stefano Giovannoni, scopino Merdolino**, produzione Alessi dal 1993, resina termoplastica, 48 x ø12 cm, Museo Alessi
- 118. Stefano Giovannoni e Miriam Mirri, porta stuzzicadenti Magic Bunny**, produzione Alessi dal 1998, resina termoplastica, 14 x ø 5 cm, Museo Alessi
- 119. Stefano Giovannoni, contenitore Ship Shape**, produzione Alessi dal 1998, resina termoplastica, 15,5 x 8,5 x 15,5 cm, Museo Alessi
- 120. Aldo Rossi, caffettiera La conica**, produzione Alessi dal 1984, acciaio inossidabile 18/10, fondo in rame, 28,5 x ø9 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 121. Aldo Rossi, caffettiera La cupola**, produzione Alessi dal 1988, alluminio, resina termoplastica, 28,5 x ø10 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 122. Michele De Lucchi, caffettiera Pulcina**, produzione Alessi dal 2015, alluminio, PA, 20 x 12 x 26 cm, Museo Alessi
- 123. Andrea Branzi, schiaccianoci Scoiattolo**, produzione Alessi dal 2010, acciaio inossidabile 18/10 e legno, 24 x 12 x 7 cm, Museo Alessi
- 124. Alessandro Mendini, cavatappi Anna G.**, produzione Alessi dal 1994, resina termoplastica e zama cromata, 5 x ø7 cm, Museo Alessi
- 125. Alessandro Mendini, tappo Anna Stop 2**, produzione Alessi dal 1994, resina termoplastica e zama cromata, 10 x ø4 cm, Museo Alessi
- 126. Alessandro Mendini, cavatappi Alessandro M.**, produzione Alessi dal 1994, resina termoplastica e zama cromata, 21 x ø6 cm, Museo Alessi
- 127. Philippe Starck, spremiagrumi Juicy Salif**, produzione Alessi dal 1990, fusione di alluminio, 29 x ø14 cm, Collezione Museo MA\*GA, Gallarate
- 128. Cini Boeri, seduta Ghost**, 1987, produzione Fiam Italia dal 1987 al 1998, vetro, 68 x 95 x 75 cm, Triennale Milano

## Conclusione

La mostra ideata da Philippe Daverio si chiude idealmente con gli anni Novanta lasciando al progetto espositivo ideato da Chiara Alessi per la XXVII edizione del Premio Gallarate, l'analisi di ciò che accade nel XXI Secolo. Un'ultima riflessione, una sorta di postfazione lega le due mostre. Si tratta di un'opera interattiva di Ennio Bertrand, artista pioniere dell'arte digitale in Italia. Così ne parla l'autore: "Il progetto è una naturale evoluzione dai miei precedenti lavori fotografici con immagini provenienti da fotogrammi televisivi.

Dalle quotidiane registrazioni dai media dopo un editing digitale, ricavo dei brevi video a tema che saranno stoccati nell'hard disk per la realizzazione di uno specifico lavoro". Si tratta di un'opera interattiva in cui il pubblico può intervenire e sviluppare le proprie riflessioni "sul tema dell'attacco alle Twin Towers di New York dell'11 settembre 2001. Il lavoro è composto di una decina dei video raccolti dai diversi media internazionali. Il titolo è: *UNDER ATTACK*".

**129. Ennio Bertrand,**  
**Under Attack,** 2001,  
video proiezione  
interattiva, Dimensio-  
ne ambiente,  
Collezione dell'artista,  
Pinerolo (TO)

# Paesaggio TV

Il 3 gennaio 1954, Fulvia Colombo annuncia l'apertura del primo canale televisivo italiano e l'inizio delle trasmissioni regolari della RAI - Radiotelevisione Italiana, accompagnate dalla nota sigla di apertura disegnata dall'artista Tito Varisco e pubblicata sul bollettino del MAC – Movimento Arte Concreta, esposto nella mostra "Arte e Design. Design è Arte". La sigla diviene subito riconoscibile, e rimane nella memoria collettiva, contribuendo a definire l'identità visiva e sonora della RAI in quegli anni pionieristici della televisione.

Da questa data storica e nel grande ambiente progettato da Parasite 2.0 dedicato all'incontro non formale con i pubblici del Museo, ha inizio la selezione di programmi, sigle, documenti e personaggi noti e meno noti, scelti in collaborazione con RAI TECHE. Una selezione destinata a raccontare un'altra forma di design, quello culturale e sociale che la televisione ha contribuito a delineare, portando nelle case degli italiani eventi storici, spettacoli e programmi culturali che hanno aiutato a unire un paese ancora segnato da significative divisioni socioeconomiche.

La collaborazione di disegnatori, grafici, pittori, scultori e videoartisti nei programmi RAI ha rappresentato sin dagli anni Cinquanta un'importante opportunità di espressione e valorizzazione della creatività italiana, nonché un ambito di interessante sperimentazione. Con progetti e finalità di volta in volta differenti, sono stati coinvolti figure come Bruno Munari in "Costruire è facile" (1956), destinato ai ragazzi con finalità pedagogiche e ludiche; Fabio Mauri in "La TV che piange" del 1972, momento di sperimentazione linguistica del mezzo televisivo; Ketty La Rocca in "Nuovi Alfabeti" del 1973, innovativa sigla televisiva tratta dal celebre videotape dell'artista "Appendice per una supplica" (1972), in cui le mani disegnate su sfondo nero evocano stati d'animo e relazioni interpersonali.

La selezione proposta si apre anche ad altre forme di cultura, popolare o elitaria, come il "Tuca Tuca" di Raffaella Carrà (1971), gli interventi dissacratori di Carmelo Bene (1980), fino alle derive linguistiche e artistiche di "Fuori Orario" e "Blob" nei decenni Ottanta e Novanta. Trasmissioni dal linguaggio ardito e coraggioso, che sfruttano nel montaggio delle immagini la tecnica del *détournement*, già usato dai situazionisti e da Guy Debord: un collage serale di materiali televisivi tratti dal palinsesto del giorno, dirottati e giustapposti, per sollecitare nello spettatore un cortocircuito percettivo e una tensione critica.

Media Partner RAI CULTURA

Montaggio Video RAI TECHE Carlo Cardelli, Cesare Camardo

Selezione Video RAI TECHE a cura di Vittoria Brogini

**130. Sigla apertura  
dei programmi RAI,**  
Tito Varisco, 1954

**Primo annuncio inizio  
programmi RAI,**  
3 gennaio 1954

**Costruire è facile,**  
Bruno Munari, 1956

**Carosello,** 1962

**Sigla Passaporto:**  
conversazioni di lingua  
inglese, Marcello  
Piccardo, 1958

**Canzonissima,  
Tuca Tuca (versione  
censurata),** Raffaella  
Carrà e Enzo Paolo  
Turchi, 1971

**La TV che piange,**  
Happening, Fabio  
Mauri, 1972

**Intervallo,**  
anni Sessanta

**Sigla Nuovi Alfabeti,**  
Ketty La Rocca, 1973

**Sigla Rete 3,**  
Erberto Carboni, 1979

**Monoscopio,**  
anni Ottanta

**Carmelo Bene,  
Pippo Baudo,  
Roberto Gervaso,  
Domenica in,** 1980

**Sigla On Off,** 1971

**Sigla di Mixer,** 1980

**Sigla Mr Fantasy,**  
Mario Convertino,  
1983

**Sigla TG3,** Mario  
Sasso, Brian Eno, 1987

**Scenografie di  
Fabrizio Plessi in  
Immagina,** 1988

**Sigla Fuori Orario,**  
1988

**Sigla Blob,** 1989

**Sigla Mediamente,**  
1995

**Philippe Daverio,  
Passepartout,** 2006

H, Y, dal 13 . 10 . 2024  
al 02 . 03 . 2025  
P, E, R,

D, E, S, I, G, N

XXVII

Premio Nazionale  
Arti Visive  
Città di Gallarate



A cura di  
Chiara Alessi

Nel luglio del 2001 i due lati delle barricate delle piazze genovesi erano idealmente occupati da uno scontro molto più vicino al design di quanto si possa pensare: quello tra la globalizzazione inarginabile da una parte e dall'altra la posizione riassumibile con il titolo di uno dei manifesti più importanti degli ultimi trent'anni, "No Logo" di Naomi Klein.

Se il Novecento si era chiuso con le contraddizioni della delocalizzazione produttiva, l'inadeguatezza dello standard de "l'uomo medio" come centro della progettazione e la frammentazione linguistica degli stili che avevano marcato i vari decenni precedenti e che ora iniziavano a convivere in un non meglio precisato "periodo eclettico", il nuovo millennio si apriva nel segno di un'euforia per l'accesso diffuso ai nuovi mezzi di produzione e con l'avventura del design in territori che

travalicavano competenze, interlocutori, materiali e tipologie tradizionali, cercando di articolare il proprio ruolo intorno ai temi cruciali del nostro presente: dall'auto-produzione al digitale, dal lavoro alle questioni di genere, dal clima alle disabilità.

Abbiamo scelto di raccontare questo hyper-design fatto di presenti plurali e possibili. Non solo i cosa, ma i come. Meno i chi e più i per chi.

L'allestimento affidato a Parasite 2.0 restituisce questa immagine di cantiere continuo.

L'immagine grafica e tipografica a cura di Alessio D'Ellena, le sue frecce curvate e le sue virgole che sostituiscono i trattini e i punti fermi ci invitano a una lettura non gerarchica e non cronologica del presente, a essere le domande più che a dare le risposte.

# Parasite 2.0

## + Alessio D'Ellena

Come si mette in scena il presente guardando al futuro? Cosa vuol dire esporre ed accogliere processi e non solo progetti, testi e non solo oggetti? Quali caratteristiche deve avere uno spazio che sia insieme di esposizione e di azione?

Lo studio Parasite 2.0 ha immaginato questa mostra come una serie di stanze che superano la dimensione domestica per diventare un cantiere in evoluzione continua. Il mezzo scelto per questa messa in scena è il muro, inteso qui non come oggetto divisorio ma come soggetto parlante, anzi altoparlante, attraverso l'intervento tipografico di Alessio D'Ellena. Sparsi lungo tutto il percorso espositivo, i super muri progettati da Parasite 2.0 diventano dei contenitori, delle infrastrutture che di volta in volta supportano tv, casse audio, quadri, foto, testi, domande e simboli vari che si muovono liberamente sulla loro superficie.

Altre opere sono posizionate su pedane realizzate con il sistema del pavimento flottante, facilmente montabile e smontabile, simulando anche in questo caso i materiali da costruzione che arrivano nei cantieri sui bancali. I principali materiali allestitivi della mostra, tra cui i ponteggi e i pavimenti flottanti, sono stati noleggiati e verranno restituiti, il cartone delle pannellature che ricoprono i ponteggi verrà riciclato e i piedistalli sono progettati per essere riutilizzati in altre mostre, perseguendo un concetto di sostenibilità a 360°.

Parasite 2.0 è un'agenzia di design e ricerca con sede a Milano. Fondata nel 2010 da Stefano Colombo, Eugenio Cosentino e Luca Marullo, indaga lo stato degli habitat umani, agendo all'interno di un ibrido tra architettura, design e scenografia.

Parasite 2.0 ha lavorato e collaborato con varie istituzioni e brand tra cui: Fondazione Prada, Copenhagen International Fashion Fair, Ikea, Missoni, Terraforma Festival e Venice Architecture Biennale, tra gli altri. L'agenzia ha condotto attività didattiche presso istituti come NABA Nuova Accademia Belle Arti Milano, Politecnico di Milano, Faculté d'architecture de l'université libre de Bruxelles e la Rietveld Academy di Amsterdam.

Dal 2022 i suoi fondatori insegnano regolarmente alla Design Academy di Eindhoven.

Parasite 2.0 ha ricevuto il premio YAP Young Architects Program MAXXI nel 2016.

Alessio D'Ellena (1985) è un type designer e graphic designer freelance, docente e lecturer. Indaga i processi del disegno dei caratteri tipografici — e del design stesso — come pratica \*non dogmatica\*: stress delle forme, stretch dei concetti, corruzione delle regole e uso improprio degli strumenti. Il suo lavoro analizza la tipografia come relazione tra sistema di variabili e medium informatico.

Dal 2017 lavora anche come Superness, una fonderia digitale di caratteri tipografici e spazio di ricerca perennemente work-in-progress.

**1. Video racconto**  
del progetto di  
allestimento

# CHEAP

CHEAP è un progetto di public art fondato da sei donne a Bologna nel 2013 e nato durante il terremoto del 2012, impegnato nella ricerca di un equilibrio tra pratica artistica e attivismo, che attraverso il mezzo effimero della carta con i manifesti su strada, interviene nei quartieri, nelle strade, negli spazi autogestiti, in una rete di luoghi dati all'indipendenza. In occasione di questa mostra, abbiamo chiesto a CHEAP una metariflessione sul rapporto tra il design e le urgenze con cui la contemporaneità ci chiede di fare i conti: inclusione, questione di genere, ambiente, decolonizzazione, lavoro e futuro. CHEAP ha risposto con un'opera site specific esposta all'ingresso della mostra, uno statement che dà le spalle ai visitatori e alle visitatrici accompagnandoli metaforicamente per tutto il percorso, e una serie di interventi disseminati nel Museo.

**Negli ultimi 20 anni, alle pratiche di progettazione che riconosciamo come design è stato chiesto di assumere un ruolo messianico: salvarci nelle emergenze, salvarci dalla crisi climatica, salvarci sull'orlo della fine del mondo – il che corrisponde, in buona sostanza, al salvarci da noi stesse.**

**CHEAP dichiara questa missione fallita – e lo fa con un sospiro di sollievo.**

**DESIGN WILL NOT SAVE US, perché questo sistema non vogliamo venga salvato.**

**Progetteremo ambienti per tempi di pace quando smetteremo di progettare ordigni di morte per contesti bellici: per farlo, dovremo abolire la guerra.**

**Faremo del design una pratica politicamente accogliente quando dismetteremo le strutture patriarcali e coloniali che regolano (anche) lo spazio: per realizzarlo, edificheremo società femministe.**

**Realizzeremo lo sforzo progettuale necessario alla ridefinizione di un ordine quando avremo smantellato il regime che oggi ci circonda: per questo, immagineremo sistemi che sapranno eludere il capitalismo.**

**Il design è uno sguardo progettuale che necessita di prospettiva, di spazio e di tempo - cioè di quella dimensione che comunemente chiamiamo futuro: sappiamo che è con strumenti diversi da quelli del padrone che dovremo costruirlo.**

**2. DESIGN WILL NOT SAVE US** [2024]  
Affissione a parete  
360 × 250 cm

**3. Cartelli di protesta**  
[2024] Legno e carta  
140 × 50 × 5 cm

# Internoitaliano

Tra i fenomeni che interessano il design dopo gli Anni Zero, spicca un rinnovato interesse per la tradizione artigianale italiana, che ripesca nelle radici manuali dell'autoproduzione e allo stesso tempo si esprime attraverso nuove caratteristiche definite dalle istanze contemporanee come, per esempio: la necessità di alternative a quelle dell'industria manifatturiera italiana che a cavallo degli anni Dieci risente della pesante crisi economica globale; il conseguente passaggio a una strategia a coda lunga favorita dalle modalità di vendita online, che predilige oggetti diversi per pubblici più piccoli, fino al pezzo unico e personalizzato; l'accesso a nuovi mezzi di produzione per un numero sempre maggiore di persone; la riduzione del trinomio designer + azienda + distribuzione alla figura unica del DESIGN IMPRESA che cura a 360° l'intera filiera.

Ideato da Giulio Iacchetti con Silvia Cortese, Internoitaliano è una fabbrica diffusa in cui l'azione paritetica di designer e artigiano danno vita a un catalogo di oggetti con l'ambizione di disegnare tutto quello che può essere contenuto in un interno, superando le classiche distinzioni tipologiche e recuperando la migliore tradizione dell'architettura di interni italiana e l'eccellenza della capacità italiana di creare manufatti di altissima qualità.

Giulio Iacchetti, industrial designer dal 1992. Vincitore di due Compasso d'Oro, nel 2009 è insignito del Premio dei Premi per l'innovazione, conferitogli dal Presidente della Repubblica per il progetto Eureka Coop.

Sempre nel 2009 la Triennale di Milano ospita la sua mostra personale: "Giulio Iacchetti. Oggetti disobbedienti". Da sempre attento al rapporto tra realtà artigiana e design, nel 2012 lancia Internoitaliano. È ideatore e curatore di mostre e art director per diversi brand del design. Nel 2023 fonda con Alberto Alessi il marchio "Il Tornitore Matto".

**4. Pila, Mira, Erba** [2024] di Giulio Iacchetti, serie di vasi in terracotta

**5. Pula** [2015] di Giulio Iacchetti, Scopa in faggio massello e fibra di saggina/cocco

**6. Irma** [2021] di Mario Scairato, sedia in acciaio laccato

**7. Stia** [2013] di Giulio Iacchetti, sedia in faggio massello

**8. Mori** [2014] di Giulio Iacchetti e Alessandro Stabile, servomuto in legno massello

**9. Jesi** [2012] di Giulio Iacchetti, tavolino in ferro verniciato

**10. Pinocchio** [2019] di Giulio Iacchetti, vaso in vetro soffiato di Murano

**11. Parè** di Emmanuel Zone, giocattolo in legno di noce, profumato

**12. Affi** [2012] di Giulio Iacchetti, sgabello in legno

**13. Turi** [2015] di Dario Gaudio, orologio a muro in rame lucidato

**14. Gioi** [2017] di Mario Scairato, tavolino da esterno in terracotta

**15. Cave** [2017] di Mario Scairato, sgabello da esterno in terracotta

**16. Sori** [2013] di Giulio Iacchetti, vaso in ceramica

**17. Dego** [2013] di Giulio Iacchetti, vaso in ceramica

**18. Buri** [2019] di Mario Scairato, sedia in legno massello di frassino e seduta in carta intrecciata a mano

**19. Schede prodotti** graphic design di Leonardo Sonnoli, immagini di Massimo Gardone

**20. Manifesti** graphic design di Leonardo Sonnoli

**21. Video-manifesto Internoitaliano** [2016], Giulio Iacchetti  
Autrice: Fabrizia Parisi

**A casa di Carla. Un interno italiano** [2014] film di Max Rommel ed Enece film

**Internoitaliano: dall'officina allo studio** [2015] film di Max Rommel

# Formafantasma

Un'altra significativa novità con cui fa i conti il design nel nuovo millennio riguarda i materiali della progettazione. Dopo l'euforia del Novecento per l'impiego delle plastiche, sopraggiunge un'estesa consapevolezza della finitezza delle risorse, e con essa delle devastanti conseguenze ambientali e geopolitiche dell'era petrolifera. Da questo momento chi progetta cose non può più rimandare la domanda sui mezzi con cui lo fa e sugli effetti che comporta l'immissione di un nuovo prodotto nel mondo.

Nel 2011 Studio Formafantasma presentò per la prima volta un progetto di ricerca che indagava il periodo pre-bachelite, trovando possibilità tecniche ed estetiche inaspettate offerte dai polimeri naturali estratti da piante o derivati animali. Si chiamava Botanica ed era una collezione di manufatti sensibilmente diversi da quello che si era visto fino a quel momento, come se la forma, appunto, derivasse in modo istintivo dalle ragioni della materia e non da quelle della produzione né da quelle dello stile; come se fossero oggetti che venivano da un passato dimenticato e al tempo stesso disegnassero un futuro possibile. Da quel momento lo Studio Formafantasma continua la sua ricerca estetica estendendola allo studio di altri materiali come il legno e i suoi scarti, il materiale lavico e i polimeri biodegradabili nella produzione di arredi. La ricerca storica e quella scientifica diventano alleate di quella poetica.

Formafantasma è uno studio di design basato sulla ricerca che indaga le forze ecologiche, storiche, politiche e sociali capaci di dare forma alla disciplina del design contemporaneo. Fondato nel 2009 da Andrea Trimarchi e Simone Farresin, lo studio ha sempre sostenuto la necessità di una nuova sensibilità da fondere con una visione olistica del pensiero progettuale. L'obiettivo è quello di facilitare una comprensione più profonda degli ambienti naturali e costruiti, per proporre interventi trasformativi attraverso le possibilità materiali, tecniche, sociali e discorsive del design. Con base a Milano e Rotterdam, Formafantasma abbraccia una vasta gamma di metodi e tipologie, dal product design alla progettazione di spazi, dalla pianificazione strategica alla consulenza.

## **22. ExCinere** [2023]

× Dzek, mattonelle in porcellana smaltata, ottenute mescolando quantità, dimensioni, e densità variabili di materia vulcanica che alla fine di tre anni di lavoro hanno generato un prodotto architettonico che sfrutta appieno le proprietà materiali della lava a fine costruttivo

## **23. Botanica III**

[2011] × Fondazione Plart, vaso ottenuto incrociando le proprietà di colofonia, dammar, copale, caucciù, gommalacca naturale e bois durci, miscela composta da segatura di palissandro mescolata originariamente con sangue di bue

## **24. Stool 60 Villi**

[2023] × Artek, sgabello in betulla selvatica realizzato utilizzando legname di seconda scelta, con nodi, tracce di nidi di insetti colonizzatori lasciate a causa del cambiamento climatico, striature di corteccia e imperfezioni che anziché essere scartate vengono

includere nella realizzazione dell'iconico sgabello dell'azienda finlandese Artek disegnato da Alvar Aalto

# Odo Fioravanti

Se, come disse Andrea Branzi, alla fine del Novecento il design si configura come una “professione di massa”, coadiuvata dalla nascita di nuovi percorsi specifici di studio indirizzati alla formazione di una figura professionale non più secondaria ma realmente alternativa ai mestieri dell’architettura, è vero che parallelamente anche gli interlocutori interessati al design si moltiplicano rispetto al passato. Si tratta di aziende con una tradizione da produttori nel campo dell’arredo che maturano la necessità di creare una propria firma, ma sono anche aziende di servizi, della Moda, o multinazionali dell’immaterialità con l’esigenza di una ricaduta nella produzione materiale; o ancora sono società legate alla grande distribuzione che cercano un posizionamento alternativo. Aumentando i soggetti che progettano e non essendo la struttura della tradizione italiana del design in grado di assorbirli tutti, non è un caso che alcune idee più giovani trovino casa proprio in queste realtà che scommettono sul design e che rispetto alle aziende storiche, che parallelamente e fisiologicamente esauriscono la loro spinta pionieristica, garantiscono una nuova libertà per la sperimentazione.

E non è un caso che molti dei progetti più interessanti, anche dal punto di vista del successo di pubblico, abbiano una genesi eccentrica rispetto alla produzione delle fabbriche della tradizione. Tra i progettisti della nuova generazione del design italiano che meglio e con più costanza ha mantenuto questa vocazione strettamente industriale, c’è Odo Fioravanti.

Odo Fioravanti si è laureato in Industrial Design presso la Facoltà del Design del Politecnico di Milano. Dal 1998 si occupa di industrial design, sperimentando anche la grafica e l’exhibition design, con la volontà di ricondurre le diverse discipline ad una materia continua. I suoi progetti hanno ricevuto premi prestigiosi a livello internazionale. È stato docente e lecturer presso numerose scuole e università come il Politecnico di Milano, lo IUAV di Treviso, l’Università di San Marino, l’Istituto Marangoni, la Scuola Politecnica di Design, la Domus Academy, HEAD Genève. I suoi lavori hanno fatto parte di diverse esposizioni internazionali, culminate nel 2010 con una mostra personale dal titolo “Industrious Design” presso il Design Museum della Triennale di Milano.

**25. Snow** [2008]  
× Pedrali, sedia in polipropilene caricato con fibre di vetro e stampato a iniezione. Grazie alla combinazione di resistenza ed elasticità e un’estetica insieme familiare ed essenziale, ha sostituito in tutto il mondo la tradizionale seduta in plastica da esterni per bar e ristoranti

**25/a. Modello fresato in polistirolo**

**25/b. Scarto di produzione** ottenuto nel passaggio dallo stampaggio del colore bianco a quello nella variante rossa

**25/c. Prototipo della sedia Snow** realizzato a mano dal designer

**26. Archivio storico di battipanni della tradizione** (proprietà di Odo Fioravanti)

**26/a. Battipanni** [2008] × Coop, modelli di battipanni realizzati in occasione dell’operazione “design alla Coop” che portò una nuova generazione di progettisti italiani a confrontarsi con il tema della riprogettazione di oggetti quotidiani e a basso costo, venduti sugli scaffali della grande distribuzione

**27. Shield and Share** [2015] × Tim, serie di dispositivi progettati attraverso l’analisi delle esigenze del personale tecnico Tim, e pensati per accogliere telefonini all’interno degli indumenti professionali e registrare e condividere online le proprie esperienze lavorative

**28. Video racconto dei progetti in mostra**

# Tetrabondi Onlus + Università Roma Tre + Associazione AES

«Avete mai immaginato che su una sedia a rotelle si potessero fare acrobazie su delle rampe da skate? Avete mai pensato che una persona con disabilità ami il rischio e l'adrenalina, e che non voglia sentirsi sempre protetto? Abbiamo trasformato lo spazio urbano in una palestra di sport e gioco, di adrenalina e vento nei capelli: per ogni tipo di disabilità, per ogni tipo di desiderio».

Sono le parole di Valentina Perniciaro, caregiver che ha fondato Tetrabondi Onlus, una fondazione di partecipazione che nasce con lo scopo di ribaltare il paradigma della disabilità, distruggendo gli stereotipi.

Il Parco Inclusivo Universale Schuster costituisce l'esito di una ricerca condotta dal Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi Roma Tre, insieme alla Fondazione Tetrabondi Onlus, AES Architettura Emergenza Sviluppo, il Dipartimento di Neuroscienze umane di Sapienza Università di Roma, Associazione Italiana Terapisti Occupazionali e l'Ordine degli Architetti di Roma e rappresenta un modello replicabile di riprogettazione user-driven degli spazi aperti pubblici.

Il progetto parte dal rilevamento delle barriere e degli ostacoli che collegano le principali polarità del quartiere al parco, e suggerisce per ciascuno di essi la modalità di superamento. Successivamente, nel rispetto di quanto già realizzato da Francesco Cellini con lo Studio Insula, il progetto si concentra su una fascia all'apparenza marginale ma dalle grandi potenzialità. Essa viene trasformata in una sequenza di spazi interconnessi, in cui si succedono uno skatepark anche per ragazzi su sedia a ruote, un playground inclusivo, un parco giochi universale e accessibile, un percorso sensoriale e uno di vagabondaggio.

Inoltre, sono stati aperti tutti i recinti, dal Centro anziani all'area archeologica e per consentire l'attraversabilità in tutte le direzioni, sono stati progettati elementi modulari per il superamento delle differenze di quota. Infine, con lo scopo di garantire a chiunque di potersi orientare, sono stati progettati degli elementi coordinati per il wayfinding.

**29. Prototipo di totem per la comunicazione e il wayfinding nel Parco Inclusivo Universale Schuster**  
[2024] in scala 1:1.

Autori: Dipartimento di Architettura, Università degli studi Roma Tre

**30. Plastico, prototipo di elemento puntuale per il superamento della barriera creata dal sistema di smaltimento delle acque piovane**  
[2024] in scala 1:2.

Autori: Dipartimento di Architettura, Università degli studi Roma Tre  
Tetrabondi Materials  
vari 240x60 cm

**31. Video racconto "Il Parco Inclusivo Universale Schuster a Roma (P.I.U.): uno spazio urbano incapace di escludere".**  
[2024] Parole e volti di un sogno di trasformazione urbana. Riprese e montaggio di Daniele Napolitano, assistente Karim Aly



# Isinnova

L'accesso semplificato a nuove tecnologie produttive e il ritorno all'autoproduzione che potenzialmente abilitava un sempre maggior numero di persone alla progettazione ha messo in discussione alcuni paradigmi tradizionali su cui si fondava il design, come quello che implicitamente escludeva non solo molti soggetti riceventi ma anche moltissimi potenziali emittenti.

Che fine fa il profilo professionale del designer se ciascuno può disegnarsi da sé i propri manufatti? E ancora prima: perché farsi un oggetto da sé e per sé?

La risposta non poteva naturalmente essere giustificata da sole ragioni di sfizio, moda, espressione personale a basso costo, ma andava trovata, e così è stato, nella possibilità di adattare a esigenze specifiche la produzione in piccolissima serie su misura, che nessuna tecnologia produttiva del Novecento poteva garantire se non ad altissimi costi e tempi enormi.

Tra gli esempi di maggior successo di questa via virtuosa dell'autoproduzione è probabilmente la maschera per la respirazione Easy Covid, progettata da Isinnova hackerando una normale e ultranota maschera da snorkeling in un respiratore, realizzando in stampante 3D il raccordo che congiunge la maschera all'erogatore di ossigeno. Due anni dopo, di nuovo con un'emergenza, questa volta la guerra in Ucraina, dallo stesso team di progettazione nascerà Letizia, un metodo innovativo che permette di realizzare arti inferiori artificiali a basso costo ed in tempi molto brevi, come misura di emergenza in condizioni particolari in cui possono verificarsi amputazioni, come guerre, epidemie, terremoti o altri eventi drammatici.

Isinnova è un centro di ricerca e trasferimento tecnologico con oltre 20 persone che si occupano di innovare servizi, prodotti e processi produttivi.

Il suo obiettivo è portare sul mercato idee innovative, supportando anche le imprese nella ricerca della migliore soluzione.

Il team è specializzato in ambiti eterogenei tra cui ingegneria e materiali, design di prodotto, elettronica, prototipazione, bandi, marchi, brevetti e formazione. Isinnova mette a disposizione delle aziende il suo team, i laboratori, il suo know how ed il suo ecosistema per sviluppare congiuntamente innovazione.

**32. Letizia** [2022]  
di Cristian Fracassi  
e Ivan Guerini;  
alluminio, acciaio inox,  
poliuretano, PLA, PP  
84×24×29 cm

(Ingegneria Clinica  
ASST Franciacorta),  
Ing. Cristian Fracassi  
(Isinnova), Ing. Mauro  
Borelli (Direttore Ge-  
nerale ASST Francia-  
corta)

**33. Easy Covid** [2020]  
di Cristian Fracassi e  
Alessandro Romaioli,  
PLA

**33/b. Valvola  
Charlotte** stampata in  
3D con tecnica FDM  
per maschera snor-  
keling, Ing. Cristian  
Fracassi (Isinnova),  
Ing. Davide Cirimbelli  
(Ingegneria Clinica  
ASST Franciacorta)

**33/a. Valvola Venturi**  
Stampata in 3D con  
polveri-PA12 (nylon)  
con additivo alluminio  
Ing. Davide Cirimbelli

**34. Video racconto  
del progetto Easy  
Covid-19**

[2020] video tutorial  
per spiegare come  
trasformare la ma-  
schera da snorkeling  
in un respiratore.

Videomaker: Davide  
Sabaini. Durata: 2'20"

**Video racconto del  
Progetto Letizia**

[2023] come è nato  
il progetto e dei suoi  
obiettivi: nella prima  
parte viene descritta

la richiesta d'aiuto da  
parte dell'ente bene-  
fico che ha contattato  
Isinnova per risolvere  
l'emergenza sanitaria  
in Ucraina, per poi mo-  
strare (con la tecnica  
dello stop-motion) la  
creazione e l'assem-  
blaggio di una gamba  
artificiale del progetto  
Letizia. Concludendo  
con le immagini dei  
test effettuati sui primi  
prototipi. Videomaker:  
Ivan Guerini.  
Durata: 2'38"



# D-Air Lab

Se il design italiano del Novecento si è identificato per lo più nella progettazione di oggetti appartenenti alle tipologie dell'abitare (arredi, illuminazione, casalinghi) per un pubblico essenzialmente borghese e mediamente colto, con il design dopo gli anni Zero esplose non solo la varietà di ambiti su cui si declina il design, ma anche di pubblici a cui si indirizza. Alcuni uffici di ricerca e sviluppo di aziende che fino a quel momento si erano dedicate a migliorare la performance per garantire prodotti tecnologicamente sempre più avanzati per la casa o per l'outdoor, per la persona o per lo sport, ora restituiscono le competenze acquisite al servizio del mondo del lavoro, la sicurezza nei cantieri, la protezione individuale.

Nasce così Workair di D-air lab, start-up, fondata nel 2015 da Lino Dainese con l'obiettivo di individuare nuove applicazioni delle tecnologie messe a punto da Dainese in 50 anni di innovazione.

Grazie all'algoritmo che analizza costantemente i dati provenienti dai sensori della piattaforma inerziale integrata nel gilet e all'airbag che si gonfia in appena 40 millesecodi proteggendo schiena e torace, WorkAir è il primo airbag per la protezione dei lavoratori in altezza ad essere industrializzato e certificato come Dispositivo di Protezione Individuale.

D-Air lab è fondata nel 2015 da Lino Dainese come start-up innovativa con l'obiettivo di individuare nuove applicazioni della tecnologia D-air®, il sofisticato airbag per la protezione della persona messo a punto da Dainese.

D-Air lab trasferisce questa sofisticata tecnologia ai contesti della vita quotidiana, applicando il concetto di "Vestito Intelligente".

Nel Vestito Intelligente la protezione c'è ma non viene percepita dall'utente che la indossa, si attiva soltanto quando serve, coprendo le aree interessate.

**35. WorkAir indossato** e tecnologiche di  
[2021] di Alberto WorkAir: il primo  
Piovesan, Poliuretano airbag al mondo per la  
e poliammide (+ vari) protezione dei lavora-  
tori in altezza certifica-

**36. Il vestito intelli-**  
**gente** [2024] vengono to come dispositivo di  
illustrate le caratteri- protezione individuale.  
stiche tecniche Durata: 2'12"

# Acta Architects

Per diversi decenni il mondo della progettazione ha proceduto su binari paralleli e polarizzati: da una parte l'alta qualità di nicchia, la sostenibilità ad altissimo costo; dall'altra una specie di progettazione di serie b, con l'idea che i cosiddetti beni di prima necessità non potessero essere anche belli, che il ben fatto e ben pensato non si potesse applicare a situazioni straordinarie, subordinando in qualche modo la cura all'urgenza, in particolare lavorando con delle realtà che vivono in uno stato emergenziale.

E quando si è cercato di conciliare queste traiettorie per lo più il risultato sono state soluzioni applicate dall'alto, nate fuori contesto, che puntualmente crollavano in uso sulla propria contraddizione neocolonialista, mentre spesso i manufatti nati dal basso, localmente e in modo spontaneo funzionavano meglio. Perciò i progetti migliori nel tempo sono stati quelli che hanno visto la collaborazione di esperienze e competenze diverse: il design ma anche l'antropologia, l'ingegneria ma anche la psicologia, l'osservazione insieme alla creazione e l'analisi del contesto e l'interlocuzione diretta con l'utenza.

Nasce così Maidan Tent, per creare uno spazio comune polifunzionale in cui è possibile per le persone che vivono nei campi profughi non solo trovare un rifugio d'emergenza ma condividere e socializzare attività ed esperienze, organizzare eventi culturali, forum di discussione e molte altre attività nell'ottica di superare alcuni traumi da isolamento.

La tenda è stata realizzata per questa mostra in scala 1:1 da ACTA con la partecipazione di Nasoallinsù

ACTA Action through architecture propone soluzioni di sviluppo sostenibile legate al tema dell'architettura. Persegue l'obiettivo dell'innovazione per il territorio di riferimento, in linea con le risorse del cliente e con i traguardi dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite. E mira all'innovazione seguendo un approccio che poggia le sue basi su tre parole chiave: scopo, metodo, risultato. Queste tre fasi coinvolgono una molteplicità di soggetti che, con ruoli diversi e in sinergia con ACTA, convergono verso la meta condivisa. ACTA ha coltivato e continua a intrattenere rapporti con Unione Europea, FMI - Fondo Monetario Internazionale, UNHCHR - Alto commissariato delle Nazioni Unite per i diritti umani, WFP - ONU World Food Program, e varie organizzazioni non governative internazionali (ONG).

## **37. Modellino in scala**

**Maidan Tent [2024]**

stampato in 3D,  
16,5 × 77 × 77 cm

## **39. Fotografie**

Marco Cappelletti

DSL Studio

## **38. Disegni tecnici**

32 × 32 cm

## **40. software VR**

realizzato da Artshell,  
disponibile su Meta



# Live in Slums

## + Giacomo Moor

Se la prima ondata degli esperimenti di geodesign spesso ha avuto come debole esito la traduzione in un cosiddetto gusto esotico di quella che era di fatto la depredazione di risorse altrui riconfigurate per i salotti borghesi, a tutt'oggi sembra difficile, anche con le migliori intenzioni di partenza come il cosiddetto "diritto alla bellezza" superare negli effetti l'atteggiamento paternalista del design esportatore di valori parametrizzati su un'ottica eurocentrica.

Tuttavia ci sono state in questi anni alcune esperienze più virtuose che hanno immaginato le comunità locali non solo come oggetto di studio nelle loro logiche d'azione, e non solo come un altrove che potesse soddisfare la curiosità occidentale per il nuovo e diverso, ma come soggetto attivo di trasformazione.

Live in Slums è una ONG che opera in territori urbani con forti criticità, coinvolgendo figure professionali appartenenti a diversi ambiti disciplinari: architett\_, agronom\_, paesaggist\_, sociolog\_, antropolog\_, fotograf\_, designer e artist\_. Dopo la costruzione di una scuola, con refettorio e dormitorio, che accoglie 300 tra bambini e bambine di Mathare, uno degli slum più grandi di Nairobi, si è trattato quindi di realizzare i prototipi degli arredi. La progettazione, affidata a Giacomo Moor, si è svolta insieme a giovani di Mathare, dando loro così la possibilità di imparare nuove tecniche, e accedere a un lavoro artigianale pagato. Panche, tavoli e letti, sono progettati secondo una logica basata sull'eliminazione di tutto ciò che è superfluo o decorativo, sulla stabilità strutturale e sulla reversibilità, che prevede che ogni arredo sia studiato per resistere alle intemperie e con pezzi che possono essere facilmente sostituiti e in autonomia.

Giacomo Moor (1981) fonda il suo studio a Milano nel 2009. Insieme al suo team multidisciplinare, composto da architetti, designer e falegnami, disegna prodotti per aziende, sviluppa collezioni per gallerie di design, progetta e produce interni per clienti privati, seguendo l'intero processo creativo. Moor unisce la precisione e il rigore del progetto alla sensibilità manuale. Il suo approccio empirico e risolutivo, la sua capacità di unire competenze tecniche ed estetiche, anticipando le problematiche legate alla lavorazione dei materiali, sono elementi costanti del suo metodo di lavoro.

Ha partecipato a mostre ed esposizioni a Parigi, Londra, New York, Singapore, Porto e altre città. Tra i suoi clienti: Acerbis, Desalto, Galleria Luisa Delle Piane, Giustini/Stagetti, Live in Slums, Living Divani, Memphis, Quadro Design, Spotti Milano, Triennale di Milano, Wallpaper, Yoox.

**41. 03.T (pezzi disassemblati)**  
[2023] tavolo in Rovere  
75 × 260 × 90 cm

**42. 03.T** [2023]  
tavolo in Rovere  
75 × 260 × 90 cm

**43. BN** [2023]  
panca in rovere  
45 × 260 × 42 cm

**44. Fotografie**  
di Omar Sartor

# Sex & the City

I dati pubblicati annualmente dalle nostre Facoltà di progettazione ci dimostrano che benché la composizione femminile delle classi sia in crescente aumento, e nonostante le donne o identificate tali si laureino in media con voti più alti e in tempi più rapidi, l'accesso al mondo del lavoro, la retribuzione e il percorso di carriera mostrano ancora un notevole gap di genere. Questo non si traduce soltanto nel mancato raggiungimento di un'astratta equità e parità rappresentativa, ma nell'esperienza concreta di una realtà disegnata intorno alle esigenze, alle forme, dal punto di vista maschile.

Sex & the City è un'associazione di promozione sociale (APS), fondata nel 2022 da Florencia Andreola e Azzurra Muzzonigro, che osserva le città, il welfare, l'accessibilità ai servizi, la sfera simbolica della rappresentazione pubblica e la percezione di insicurezza nello spazio pubblico, da un punto di vista di genere, e lo fa attraverso progetti specifici, teorici e pratici, incontri pubblici e progetti di ricerca, cercando di costruire un quadro capace di fornire alle amministrazioni pubbliche uno strumento utile a formulare politiche che possano organizzare gli spazi per il benessere davvero di tutte e tutti.

Per questa mostra, Sex & the City ha prodotto una mappatura emotiva site specific con lo scopo di avviare una ricognizione in progress delle esperienze quotidiane di accesso, fruizione e relazione con la città di Gallarate.

Sex & the City è un'associazione di promozione sociale, fondata nel 2022 da Florencia Andreola e Azzurra Muzzonigro, che osserva le città da un punto di vista di genere, e lo fa attraverso progetti specifici, teorici e pratici, incontri pubblici e progetti di ricerca. In questo modo, cerca di costruire un quadro capace di integrare la dimensione di genere nella riflessione sulla città, così da fornire alle amministrazioni pubbliche uno strumento utile a formulare politiche che possano organizzare gli spazi puntando al benessere di tutt\_, cittadine e cittadini.

Ha pubblicato con LetteraVentidue nel 2021 una ricerca sviluppata per Milano Urban Center sulla città di Milano, Milan Gender Atlas / Milano Atlante di genere, nella quale ha svolto un'attività di mappatura e di ricognizione sulla condizione della città in merito alla vita quotidiana di donne e minoranze di genere e nel 2024 Libere, non coraggiose. Le donne e la paura nello spazio pubblico, nel quale ha messo a fuoco il ruolo della pianificazione urbana nell'affrontare il tema della paura che le donne provano nell'attraversare la città.

**45. Stickers per mappatura emotiva della città di Gallarate**

Radio24 che racconta le differenze della vita quotidiana tra donne, uomini e minoranze di genere nelle nostre città.

**46. Smart City Extra Large — La città di genere**

estratti dalla serie podcast di Sex & the City prodotta da

**47. Piccola biblioteca disponibile per la consultazione libera**



# Archeoplastica

Secondo l'organo ambientale delle Nazioni unite (Unep), ogni giorno si depositano nel Mediterraneo 730 tonnellate di plastica, il che significa che il nostro mare e le nostre coste sono un gigantesco archivio di flaconi, packaging, giocattoli, piccoli utensili, oggetti d'uso quotidiano, che testimoniano non solo un accumulo fuori misura di "cose di plastica", ma anche la nostra incapacità di gestirne un corretto smaltimento. Come le anfore dell'antichità, questi reperti, recuperati per lo più in buone condizioni, sono le tracce dell'era petrolifera, e messi insieme costituiscono un museo archeologico della contemporaneità.

Così nasce Archeoplastica, un progetto di Enzo Suma che da oltre dieci anni lavora come guida naturalistica ad Ostuni (Br) e dal 2018 è impegnato attivamente nella sensibilizzazione sul tema dell'inquinamento da plastica. Archeoplastica è insieme un museo virtuale dove osservare una selezione di reperti arrivati dal mare, acquisendo varie informazioni, grazie anche ai contributi di una comunità che cresce e si interessa, e un archivio con la finalità etica di sensibilizzare sul tema dell'inquinamento dei mari determinato dall'utilizzo della plastica e dalla scorretta gestione del fine vita della stessa.

Enzo Suma, classe 1981, è un dottore in scienze ambientali formatosi all'Università Ca Foscari di Venezia. Al rientro in Puglia inizia a lavorare nelle aree protette pugliesi specializzandosi nell'educazione ambientale diventando una guida naturalistica professionale. La sua passione è il mare e la natura in tutte le sue forme. Fondatore di Millenari di Puglia, dal 2013 è impegnato nella valorizzazione del patrimonio dei grandi ulivi millenari pugliesi. Da anni si occupa anche della tutela del fratino, un piccolo uccello considerato a rischio che nidifica sulle coste italiane. Da sempre è un raccoglitore seriale di plastica lungo le spiagge pugliesi, ma è a partire dal 2018 che ha l'idea di mostrare e raccontare gli antichi rifiuti arrivati dal mare per stimolare l'opinione pubblica sul grave problema che affligge tutti i mari del mondo, l'inquinamento da plastica.

**48. Aiax vetri anni '60**  
[2022] flacone raccolto sul Lido di Camaio-re (LU)

**49. Candeggina Nelsen anni '60**  
[2023] flacone raccolto a Marina di Lesina (FG)

**50. Candeggina Può databile intorno al 1986** [2022] flacone raccolto sulla spiaggia del Salento (LE)

**51. Polivetro Sidol anni '70** [2020] flacone raccolto sulla spiaggia di Monopoli (BA)

**52. Salviettine Lines primi anni '80**  
[2024] flacone raccolto sulla spiaggia di Torregaveta (NA)

**53. Talco Roberts fine anni '60 primi anni '70** [2023] flacone raccolto a Alba Adriatica (TE)

**54. Vernel lo sciacquamorbido anni '70**  
[2023] flacone raccolto sulla spiaggia di Campomarino (TA)

**55. Vetril anni '70**  
[2021] flacone raccolto sulla spiaggia di Torre Guaceto (BR)

**56. VIM liquido fine anni '60 primi anni '70** [2020] flacone raccolto sulla spiaggia di Lendinuso (BR)

**57. Balsamo Elidor Primi anni '80**  
[2021] flacone raccolto sulla spiaggia di Torre Testa (BR)

**58. Videoracconto del progetto Archeoplastica**  
[2021] Archeoplastica è un progetto di educazione ambientale per sensibilizzare sul problema dell'inquinamento da plastica. Durata: 1'00"

# Arduino

Mutando le premesse e le destinazioni della progettazione, con il nuovo millennio inizia a sgretolarsi anche il vocabolario critico del design italiano che per tutto il Novecento è stato raccontato attraverso le coordinate delle icone, dei brevetti, dei maestri e delle firme del design. Alla fine degli anni Novanta si era assistito a un fenomeno, tuttora abbastanza attuale nel settore dell'architettura, per cui i nomi dei progettisti diventavano essi stessi brand, superando non solo quelli dei produttori ma in alcuni casi anche gli oggetti stessi, esito della loro progettazione. Il passaggio a una progettazione collettiva aperta e anonima che circola liberamente e a cui ciascuno può contribuire è una rivoluzione per il mondo del design, forse proprio per questo inizialmente accolta con diffidenza: per la prima volta, il mondo della programmazione, quello dell'elettronica e quello di chi pensa, costruisce e usa manufatti, diventano permeabili e negli anni una comunità mondiale, composta da hobbisti, artisti, ma anche programmatori professionisti, somma i propri contributi scardinando il vocabolario tradizionale di firma, azienda, oggetto di design.

Arduino, di fatto una piattaforma hardware composta da una serie di schede elettroniche dotate di un microcontrollore, ideata e sviluppata nel 2005 da alcuni membri dell'Interaction Design Institute di Ivrea, costituisce un pioniere della progettazione open source: un prodotto, usabile da tutti, che serve per fare altri prodotti, adattabili alle esigenze di ciascuno.

Arduino è nata nel 2005 per rivoluzionare la tecnologia nel segno dell'accessibilità. La prima idea dei fondatori – Massimo Banzi, David Cuartielles, Tom Igoe e David Mellis – fu di creare microprocessori e microcontrollori open-source e facili da usare, non solo per tecnici e ingegneri, ma anche per designer, artisti e appassionati del fai-da-te.

Dopo l'enorme spinta al movimento maker – tra stampa 3D, droni, musica elettronica, luci intelligenti e molto altro ancora, senza limiti di applicazione o creatività – oggi Arduino è tra i leader del settore tech globale con oltre 33 milioni di utenti attivi.

Il suo ecosistema di prodotti spazia dai kit per neofiti ai moduli di livello professionale, uniti sotto il motto "Tecnologie complesse rese semplici, perché tutti abbiano gli strumenti per innovare".

**59. Arduino UNO R4 WiFi** [2023] fibra di vetro, rame e componenti elettriche  
15 × 15 × 30 cm

**61. Arduino UNO Mini Limited Edition** [2023] fibra di vetro, rame e componenti elettriche  
15 × 15 × 30 cm

Arduino come strumento educativo che diventa fenomeno di massa della comunità maker e open source.  
Durata: 7'27"

**60. Arduino UNO R3** [2023] fibra di vetro, rame e componenti elettriche  
15 × 15 × 30 cm

**62. Open Source is Love** [2023] i due co-fondatori raccontano la nascita di

# Studio Folder

Dopo la grande crisi petrolifera degli anni Settanta, il design aveva iniziato a fare i conti con la finitezza delle risorse, lo spreco, l'insostenibilità dei processi produttivi, ma senza approdare alla formulazione di proposte che prevedessero un reale scardinamento del paradigma dominante con il coinvolgimento dei metodi della progettazione, piuttosto aggirando la questione, tenendosi sapientemente lontano dal cuore del problema, optando a volte per la strada radicalmente poetica, altre per il gesto provocatorio di denuncia, altre ancora rinunciando a priori a ritenersi soggetto in causa. Solo con il nuovo millennio si fa strada una coscienza estesa del problema climatico come questione collettiva che non solo incide sui rapporti economici, ma ha anche ricadute sull'ambiente e conseguentemente sulla salute, non solo sul futuro, ma anche sulla politica dell'ora e qui.

Italian Limes è un progetto di ricerca di Studio Folder (Marco Ferrari, Elisa Pasqual, Alessandro Busi, Aaron Gillett, Claudia Mainardi), Delfino Sisto Legnani, Pietro Leoni, Alessandro Mason, Angelo Semeraro, Livia Shamir, presentato per la prima volta alla 14a Mostra Internazionale di Architettura nell'ambito dell'edizione della Biennale di Venezia del 2014. Si tratta di un'installazione cartografica che esplora le regioni alpine, dove i confini nazionali, solo apparentemente indiscutibili ed evidenti, si spostano a causa del riscaldamento globale e del ritiro dei ghiacciai evidenziando il conseguente spostamento dello spartiacque che definisce i confini nazionali di Italia, Austria, Svizzera e Francia, e quindi svelando il problema della rappresentazione territoriale e le sue implicazioni politiche.

Studio Folder è un'agenzia di ricerca e di design interdisciplinare fondata da Marco Ferrari ed Elisa Pasqual nel 2012, con sede a Milano. Lo studio opera all'interno di una vasta rete internazionale di collaborazioni sia con istituzioni culturali che imprese commerciali, e si concentra sulla visualizzazione di idee e informazioni attraverso un'ampia gamma di linguaggi, dalla visualizzazione dei dati, alla progettazione di mostre e installazioni interattive, libri e cartografie, art direction, consulenza e progettazione di identità visive.

**63. Modello in gesso del Similaun** con proiezione digitale di una serie di carte storiche dell'area e animazione dell'andamento della linea di confine fra Italia e Austria in relazione allo scioglimento dei ghiacciai circostanti

**64. Archivio** con documentazione storica—cartografica, documentale e

fotografica—dell'opera di tracciamento e manutenzione della linea di confine lungo lo spartiacque alpino da parte dell'Istituto Geografico Militare

**65. Drawing machine** progettata per tracciare la linea di confine che separa Austria e Italia attraverso il ghiacciaio della Grava, sulla base delle coordinate ricevute in

tempo reale dalla griglia di sensori installati in quota

**66. Mappa** realizzata durante il corso dell'ultima campagna di Italian Limes per la misurazione in tempo reale del confine mobile durante l'estate del 2016

**67. Sensore GPS** per la misurazione della linea di confine,

autoprodotto, alimentato con energia solare e basato su piattaforma Arduino

**68. Fotografie** dei sensori installati sul ghiaccio della Grava, primavera-estate 2016

# MA\*GA

via E. De Magri 1  
21013 Gallarate VA  
T 0331 706011  
info@museomaga.it

orari  
mar-ven 10:00 - 18:00  
sab-dom 11:00 - 19:00  
lunedì chiuso

museomaga.it

Progetto di	Soci fondatori	Soci cofondatori	Centro ricerca	Istituti culturali	Museo riconosciuto	Museo associato	Sostenitori istituzionali	
	 	 	 Centro di ricerca per l'area Italiana 1950-2050	 Hub Istituti Culturali Città di Gallarate	   		 	
	Con il contributo di	Patto per le Arti		Main partner	Special partner	Partner	Media partner	Sponsor tecnici
  	  	   <small>where Milan meets knowledge</small>	  <small>Una storia di credito, valori e cultura</small>	  	  <small>la via del cotone</small>	 	   	  