

DESIGN|OPERA

di N!03 [ennezerotre]

a cura di Fabia Molteni, Cinzia Rizzo, Franco Rolle

In un periodo così complesso come quello che stiamo vivendo, complesso e proprio per questo estremamente stimolante, penso che il compito principale di un progettista sia quello di porre domande piuttosto che fornire risposte.

Design|Opera è la domanda che noi abbiamo voluto porci e porre ai visitatori della mostra così come ai progettisti e alle aziende che hanno esposto i loro lavori, all'ADI che li ha selezionati e a tutti quelli che sono a contatto quotidianamente con la cultura del progetto. È una domanda formulata non con le parole ma con il linguaggio della multimedialità, il linguaggio che da molti anni caratterizza il nostro lavoro.

La domanda è semplice e si può riassumere così: qual è la connessione che si instaura tra cose, forme e sentimenti che si incrociano, si collegano e si allontanano nella nostra esperienza quotidiana?

Il nostro mondo è frutto di scelte ma anche, molto spesso, di incontri casuali.

È costruito su contatti sorprendenti e inaspettati.

È un flusso che ci accompagna.

È un'opera della quale siamo autori e della quale dobbiamo essere responsabili ma che talvolta ci vede anche spettatori passivi.

Questi concetti abbiamo provato a formularli utilizzando un linguaggio visivo semplice, scarno, ridotto all'osso; un linguaggio dal quale abbiamo tolto ogni valenza figurativa e che si avvale di forme geometriche e astratte.

Il video è utilizzato nella sua forma primaria, è bianco e nero, è luce ed è buio.

Un uso limitatissimo del colore entra talvolta a indicare una variante, una possibilità inaspettata.

La luce dei videoproiettori si sovrappone agli oggetti reali e dialoga con loro.

Gli oggetti diventano antenne che captano le variazioni di luce, modificano le forme e si modificano di conseguenza.

Utilizzare gli strumenti della multimedialità non significa, per noi, mettere in mostra un *touch screen*, far ascoltare una musica, proiettare un video; multimediale significa capire come l'uomo è inserito in una complessità plurisensoriale e coinvolgerlo in un'esperienza collettiva.

Dopo lo sfarzo estetico degli anni Ottanta e il 'troppo pieno' di questi ultimi anni, le nuove tecnologie sembrano essere diventate da un lato parte imprescindibile della nostra quotidianità e dall'altro una moda in fase di esaurimento vista talvolta con il sospetto

causato dalla facile spettacolarità di un uso meramente decorativo e scenografico o ancor peggio da un abuso e da una profonda incomprensione delle opportunità che offre.

Multimediale per noi è avere l'opportunità, come dice la parola stessa, di far dialogare diversi linguaggi, di mettere in comunicazione differenti realtà, di abbinare spazio e tempo.

Da anni il nostro lavoro si articola proprio su questi due elementi: lo spazio dove si vive un'esperienza (non a caso uno dei nostri primi progetti museali si basava sul concetto di 'vivere', dell'essere presenti in un luogo e in una situazione) e il tempo, il tempo narrativo, il tempo del racconto.

Alcune volte abbiamo provato a 'spalmare' il tempo nello spazio come ad esempio in un lavoro realizzato per il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia di Milano, dove la sequenza di inquadrature è simultanea ed estesa, appunto, lungo una linea narrativa spaziale.

In *Design|Opera* invece abbiamo tentato di abbinare allo spazio e agli oggetti presenti in mostra un tempo astratto che rappresenta solo se stesso.

Non è il tempo della narrazione, del racconto, non è il tempo dello *storytelling*, è solo la rappresentazione di un flusso che avvolge le cose e le trasforma.

Il lavoro è diviso in tre brevi atti. In realtà ci piace di più chiamarli movimenti proprio perché la parola richiama l'idea di costante mutamento che è alla base del lavoro.

I tre movimenti che compongono l'aria sono tutte variazioni musicali ispirate all'aria *Vissi d'arte*, della *Tosca* di Puccini, e corrispondono a diversi tipi di relazioni che si instaurano tra gli oggetti esposti.

Il primo movimento introduce l'elemento della casualità. Simboleggia l'incontro casuale, l'imprevisto che viene rappresentato da una serie di linee grafiche che toccano gli oggetti e talvolta li accendono.

Dopo l'incontro abbiamo voluto simboleggiare il contatto ispirandoci alla famosa scena del film *Incontri ravvicinati del terzo tipo* in cui la sequenza musicale diventa forma di comunicazione con gli alieni.

Nel secondo atto una sorta di circuito grafico collega gli oggetti esposti. Le linee che lo compongono rappresentano un legame ma allo stesso tempo sono costituite da una materia instabile; dopo poco si dissolvono e si trasformano in un pulviscolo che si espande e si deposita sugli oggetti.

Il terzo movimento è una riflessione sul tempo. Inizia con uno scorrimento fluido, lineare di forme che al loro passaggio accendono e spengono gli oggetti che viene poi interrotto dal ritmo irregolare di tracciati spezzettati.

Dopo i tre atti c'è una pausa di 15 minuti durante la quale è possibile guardare attentamente gli oggetti prima che vengano nuovamente investiti dalle immagini e dalla musica.

Vi abbiamo voluto raccontare il taglio che abbiamo dato a questi tre atti non per suggerire interpretazioni simboliche e pretenziose, ma solo per raccontare la struttura che ci ha guidati nella costruzione del lavoro.

Design|Opera è semplicemente un modo, uno dei tanti, per formulare una domanda, una delle tante che questa epoca di condivisione ci impone e che ha sempre più bisogno di risposte collettive.