

Tra design e metafora

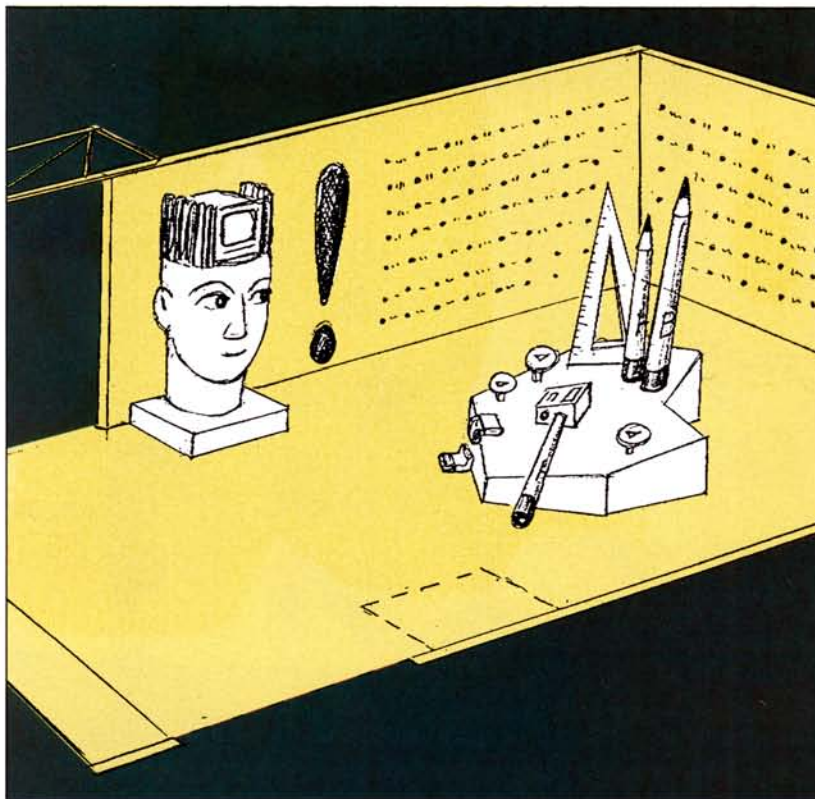
Fra le tracce importanti, chiarificatrici che *Abitare il Tempo*, dal 1986 a oggi, ha impresso nel caotico e contraddittorio universo del design d'arredamento vanno certamente annoverate le analisi e le riflessioni sulla cultura del progetto, sulla riscoperta della espressività dei dialetti progettuali legati ai diversi territori, sulla valenza simbolica ed evocatrice della storia e dei costumi passati. La chiave di lettura che sottende queste ricerche è un atteggiamento eclettico (o neoeclettico, secondo la definizione dei suoi promotori) che guarda a ogni esperienza senza preconcetti. Questo modo di intendere e comprendere l'atto creativo, insieme romantico e antiromantico, colto e popolare, strutturato attraverso un itinerario che dura da dieci anni, è ora condensato e sintetizzato da Francesco Moschini, Toni Cordero con Ugo Castagnotto e Luigi Serafini in tre installazioni ad alto tenore metaforico che, come soglie iniziatiche, introducono la grande rassegna sulla storia

di *Abitare il Tempo*. L'interesse di Moschini è soprattutto concentrato sul rapporto tra design e storia. Il suo progetto delimita lo spazio d'azione dell'autore, che dev'essere reale e quotidiano, non già teorico. Uno spazio insomma soggetto a regole in ogni istante precise, eppure in perenne movimento, in costante dialettica con chi lo abita e lo forma. Ecco che per Moschini la nozione del durare deve incontrare quelle del feticcio, del frammento, della rovina:

soltanto così l'oggetto creato può costruirsi un'identità dentro il flusso indistinto della storia, dei consumi, della mercificazione.

Portale e specchio, intesi come archetipi dell'architettura e dell'immagine, sono gli elementi dell'allestimento di Cordero e Castagnotto, a cui hanno collaborato Luca Bottello e Antonia Pintus. Il portale è metafora tangibile dell'accesso nel mondo immateriale delle idee e del pensiero.

teste pensanti in polistirolo colorato sostengono schermi televisivi occupati da annunciatori che scandiscono, in ordine alfabetico, i nomi dei designer replicati in nero sulle pareti bianche dello spazio allestito ed enfatizzati dall'accensione di lampadine colorate e da un sarcastico applauso. Al centro dell'installazione, una grande piattaforma inclinata sorregge gli strumenti della progettazione scolpiti in un drammatico



LA CAPACITÀ DI RACCONTARE VISIONI IRREALI

Il disegno rappresenta una installazione di Luigi Serafini che introduce, insieme con le installazioni di Francesco Moschini e Toni Cordero, alla grande rassegna retrospettiva di *Abitare il Tempo*. Due teste in polistirolo colorato, gli elementi pensanti, sostengono schermi televisivi nei quali annunciatori scandiscono, tra gli applausi, i nomi dei designer che hanno partecipato ad *Abitare il Tempo*.

Gli specchi inventano un territorio virtuale, ipotetico nel quale realtà e materia sono create e annullate istante dopo istante dal passaggio del visitatore.

Più articolata, ma anche più immediatamente comprensibile, l'installazione di Luigi Serafini vuole raccontare, con i modi estroversi della comunicazione di massa opportunamente sottoposti al filtro dell'ironia, la fitta partecipazione di progettisti ad *Abitare il Tempo*. Due

quanto divertente fuoriscala di ispirazione pop: puntine, gomme, una squadra, tre matite, di cui una infilata in un temperamatite, che ruota su se stessa lentamente. Qui c'è la spiegazione sintetica e fulminante di come moltissimo e pochissimo conti e abbia contato il progettista nel costruire la nostra vita, ma c'è anche la fanciullesca, sbigottita agnizione che di questo personaggio nessuno può fare più a meno. □

—Fanny Bianchi