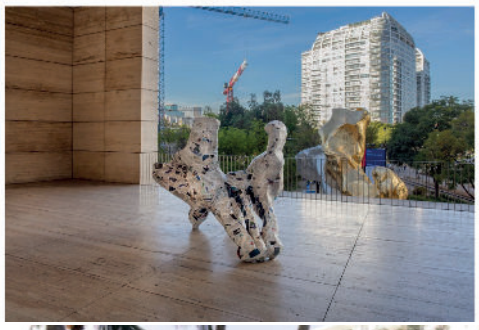


ART

What to See This Week in Mexico City During ZONAMACO 2023

By Whitewall
February 6, 2023

Installation view of Pilar Zeta's "Future Transmutation," courtesy of the artist.

Galerie Philia

Andres Monnier, Pilar Zeta, Alban Roger, Jorge Brown: Antipodes

February 10—April 2023

Opening February 10, **Galerie Philia** presents a dynamic group exhibition of artworks by Andres Monnier, Pilar Zeta, Alban Roger, and Jorge Brown. In a multifaceted exploration of nostalgia, ancient synergy, and human perception, "Antipodes" displays monumental and skillful works of stone. Argentinian artist Zeta examines modern divinity through an awe-inspiring, angelic, and colorful installation of glass-like sculptures, while Mexican sculptor Monnier alludes to wabi-sabi philosophy and the cosmic mind-body connection in dense black stone candelabras, tables, and abstract art.

Design brut, Galerie Philia furniture

Achille Castiglioni amava ripetere che essere curiosi come un bambino è una qualità indispensabile per un designer

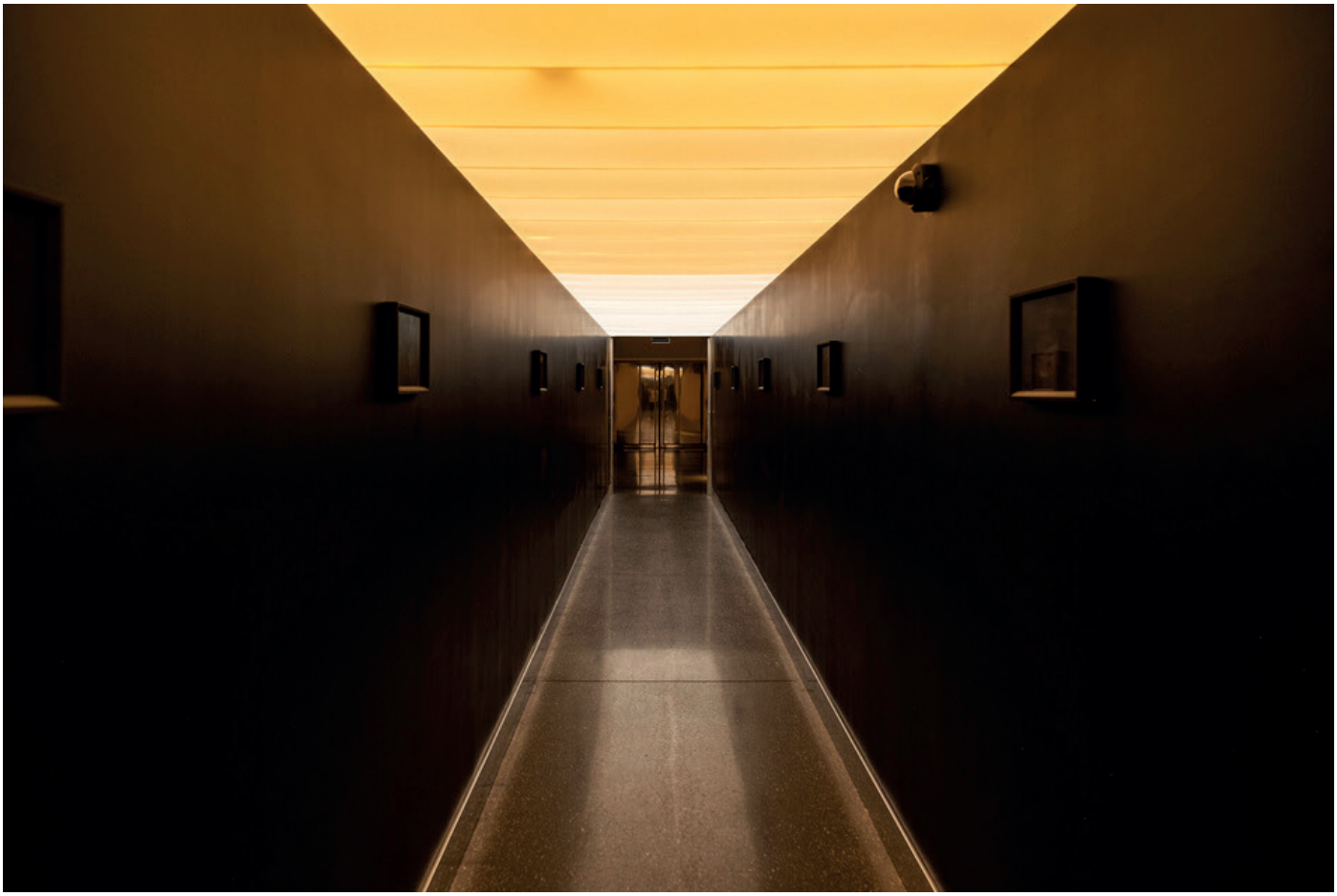
Ci sono immagini che lo ritraggono mentre esplora oggetti e tenta loro utilizzi alternativi che chiariscono il suo modo di lavorare meglio di mille saggi critici. Uno sguardo divertito, curioso, ironico. E una presenza nel fare che è davvero tipica dei bambini. Uno sguardo che è immediatamente progetto. La stessa attitudine che ha Enzo Mari quando si inventa la "Proposta per un'autoprogettazione" nel 1974, un invito a pensare e a costruire da soli come fanno i bambini quando giocano con oggetti di fortuna trasformandoli, adeguandoli, ripensandoli. E per i bambini e la loro meraviglia, Mari ha sempre un pensiero di rispetto e stupore. I "Sedici Animali", un'arca di Noè realizzata con un taglio continuo in un parallelepipedo di legno, è un progetto nato dandosi delle regole e dei limiti, come si fa quando si gioca a "facciamo finta che...".

ART

What to See This Week in Mexico City During ZONAMACO 2023

By Whitewall
February 6, 2023

Installation view of Pilar Zeta's "Future Transmutation," courtesy of the artist.



whitewall

Ovviamente il protagonista indiscusso di un'ipotetica pedagogia del design è Bruno Munari

La sua poetica nei lavori d'arte e di progetto era spesso ispirata dai bambini e pensata per i bambini e i ragazzi. Il suo "Abitacolo", del 1971, è in fondo un delicato e informale suggerimento per uno spazio/casa privato, di cui bambini e ragazzi possono definire le funzioni autonomamente e sperimentare l'uso di moduli e geometrie. I numerosissimi libri per bambini e ragazzi creati da Munari hanno funzioni analoghe: proporre con delicatezza e grande rispetto gli strumenti di ricerca e di comprensione della realtà che consentono un'espressione autonoma di sé. Un'indipendenza nel cercare soluzioni che è la condizione stessa dell'evoluzione e del cambiamento.

I libri e i laboratori, così come le sue proposte di sperimentazione e indagine della realtà, sono stati strutturati e ufficialmente trasformati in "metodo". E, come accade spesso in Italia, le pratiche munariane sono da tempo parte integrante, benché informale, della scuola italiana. E non solo. L'idea di un "metodo" pedagogico ispirato, ingentilito o contaminato dalla stessa curiosità e autonomia investigativa e sperimentale del design, è presente in quasi tutte le proposte pedagogiche più evolute ed efficienti. Le scuole montessoriane, devote all'idea che i bambini siano in grado di imparare attraverso il fare, supportano quello che Munari predicava con insistenza: "Se faccio, capisco". E dalle scuole montessoriane sono uscite le menti più innovative degli ultimi decenni: da Bill Gates a Mark Zuckerberg.

L'attenzione per i bambini e il riconoscimento delle loro innate competenze progettuali è un'eredità viva fra i designer contemporanei

E molti sono gli esempi di progettisti che, diventati genitori, scoprono che inventiva e creatività sono codici trasversali, spazi di comunicazione fertile e gioiosa con i propri pargoli prima, e con i bambini in generale poi. Matteo Ragni nel 2008 ha avviato un progetto di autoproduzione di macchinine in legno che, rapidamente, si è trasformato in un manifesto programmatico per una condivisione trasversale e collettiva delle competenze progettuali. Un'idea decisamente ispirata al pensiero di Bruno Munari e alla sua capacità di riconoscere il bisogno di dialogo e di relazione con lo sguardo inventivo dei bambini. Così come, tornando indietro di qualche anno, si incontrano oggetti, collezioni, progetti in cui la conversazione con l'infanzia e con il gioco sono il nucleo stesso dell'innovazione e dell'invenzione. Tutta la collezione Family Follows Fiction, sviluppata da Stefano Giovannoni e Guido Venturini negli anni Novanta per Alessi è il recupero di un'attitudine ludica, fragorosamente dissacrante e pronta alla risata e alla leggerezza. Così come, tornando ai maestri, il rigoroso lavoro di ricerca tipologica di Richard Sapper ha portato spesso alla nascita di oggetti in cui la sensorialità e una certa attitudine al reinventare soluzioni parlano in modo diretto alle parti più bambine del mondo adulto. Il bollitore "Fischietto" e la teiera automatica "Bandung" sono dei giochi strepitosi, in effetti.

Il design a scuola?

Non è facile immaginare come e se il design possa essere integrato in modo formale fra le competenze da assorbire durante i primissimi anni di formazione. E forse è anche meglio pensare che gli strumenti del progetto, con tutto il loro impatto dissacrante e allo stesso tempo costruttivo, rimangano pratiche carbonare, isole di libertà in cui la scuola istituzionale per fortuna non entra.

Eppure... non si può ignorare quell'infinita lista di innovatori che hanno plasmato la contemporaneità, tutti usciti da scuole che in modo chiaro e inequivocabile, suggeriscono di investigare il mondo in libertà, sperimentando, provando, sbagliando. E trovando soluzioni straordinarie.

#APPROFONDIMENTI #INCHIESTE #STORIE2023

Point
of Design