

RELAZIONE DI APPARTENENZA

INDICE

RELAZIONE DI APPARTENENZA Pierre Dupont	5
ELEMENTI DI RELAZIONE Cren Design	11
DISEGNI DI TRASLAZIONE Pasquale Loiudice	12
COLLABORAZIONE Annamaria Maccapani Giulia Sacchetto	28
INTERWEAVES Guglielmo Poletti	
I. Intro	34
II. Note vocali	36
III. Styling	45
IV. Matrix	52
(UNNAMED) Marco Secondin	59
SECONDO TRACCIA Livia Sperandio	62
RELATION OF BELONGING Pierre Dupont	64

RELAZIONE DI APPARTENENZA

PIERRE DUPONT

Per quanto possa suonare bizzarro parlare di distanza per introdurre un progetto che muove dal concetto di appartenenza, è da qui che inizieremo. Cinque giovani curatori residenti in cinque diverse città italiane - riuniti sotto il nome di Pierre Dupont - selezionano sei artisti e uno studio di comunicazione provenienti da città altrettanto diverse. *Relazione di appartenenza* nasce così: da un'evidente distanza fisica.

Il bisogno di abitare uno spazio condiviso, di stimolo alla ricerca individuale e collettiva, ha permesso l'incontro con un luogo storico e inedito allo stesso tempo: l'Archivio Giovanni Sacchi, collocato all'interno del Museo dell'Industria e del Lavoro di Sesto San Giovanni, alle porte di Milano. Storico, perché l'Archivio raccoglie un'ampia quantità di documenti appartenuti alla straordinaria produzione del celebre modellista Giovanni Sacchi (1913-2005); inedito, in quanto territorio a noi nuovo e indicizzato solo al 20% circa del suo totale.

L'Archivio Giovanni Sacchi è diventato, per sei mesi di lavoro, la geografia da noi tutti condivisa, il territorio della ricerca e della relazione. Accanto a questo luogo stratificato e multiforme, la Bottega del modellista, ricostruzione dell'originale un tempo in via Sirtori a Milano, è divenuta spazio di esplorazione tra il lavoro degli artisti e le preesistenze qui conservate. Nell'officina il pensiero si manifesta attraverso le mani e prende vita nel modello in legno. Qui ricerca e pro-

duzione coesistono in uno spazio intermedio tra ideazione e materializzazione:

“Con un modello così, in verità, non si ha quasi più voglia di fare l’oggetto”¹.

Archivio e Bottega appartengono temporalmente a un’altra epoca, a un’altra concezione del design, della produzione, della manualità, della creazione, della collaborazione e del lavoro. La sfida principale è stata quella di innestare in questo luogo abitato e identitario altre visioni, declinate al tempo presente. Le opere degli artisti vanno cercate e scoperte: ospiti della Bottega, si mimetizzano tra scalpelli, torni e prototipi.

Pasquale Loiudice (Altamura, 1987) indaga la funzione del disegno in ambito progettuale aprendo a una più ampia riflessione sul ruolo della manualità nell’ipertecnologica era contemporanea. Il disegno manuale diventa strumento di rielaborazione di modelli conservati in Archivio, accostati per analogia e tra loro ibridati a creare un immaginario del tutto inedito.

Guglielmo Poletti (Sorengo, Svizzera, 1987) presenta un lavoro che vede la partecipazione dell’artista cinese Jing He e del modellista Filippo Zagni (ultimo collaboratore di Giovanni Sacchi). Attraverso tre diversi “esercizi”, Poletti innescava un vertiginoso meccanismo di interscambio tra identità: italiana, cinese e olandese. Il risultato è un percorso visivo capace di interrogare i concetti di stile, funzione e forma, così come il ruolo del design italiano contemporaneo.

Il lavoro di Giulia Sacchetto (Rovigo, 1990) e Annamaria Maccapani (Adria, 1990) pone in evidenza il tempo necessario alla creazione e cita la lavorazione al tornio attraverso il movimento di alcuni rocchetti di filo, metafora della loro

stessa collaborazione e allusione alla stretta relazione tra progettista e modellista.

Marco Secondin (Vicenza, 1986) considera il reale come lo spazio vuoto tra parola e oggetto, tra la descrizione di una cosa e la cosa stessa: il suono mette al mondo tutto ciò che conosciamo. Montando una serie di estratti audio conservati in Archivio, Secondin traduce la voce di Giovanni Sacchi attraverso il mezzo scultoreo, indagando la relazione tra materiale e immateriale.

Il lavoro di Livia Sperandio (Foligno, 1991) ragiona sullo spazio esistente tra concezione e realizzazione, compiendo un percorso che dalla rappresentazione torna alla realtà. La pellicola fotografica, ponte tra l’idea e la sua resa materiale, diventa metafora del concetto di modello, creando un eterno limbo tra tentativo e raggiungimento del risultato.

Cren Design (Stefania Bruno, Giovanni Paolin, Dario Pianesi e Matteo Pitassi) rielabora i concetti di relazione e di appartenenza, smontando graficamente un modello composto da tre parti a incastro concentriche (una freccia, un rombo, un cerchio) realizzato da Giovanni Sacchi come prototipo di un giocattolo per bambini.

Queste diverse sperimentazioni – grafiche, sonore, fotografiche e scultoree – sembrano esplorare lo spazio e il tempo esistenti tra intuizione e realizzazione materiale, con uno sguardo alla figura del modellista che, trasferendo un’idea in forme compiute, costituisce il ponte tra visione e produzione di un oggetto reale. La convivenza tra queste molteplici visioni dà forma a un’unica trama di interconnessioni tra le parti e il tutto. Per “relazione di appartenenza” si intende, infatti, quella relazione fondamentale che sta alla base della definizione di insieme: essa cattura una proprietà che lega ciascun elemento con l’insieme a cui appartiene. Un sorta di “matematica delle soluzioni singole”, direbbe Calvino, che

combinare si avvicinano alla soluzione generale, intendendo la vita stessa come

“un’enciclopedia, una biblioteca, un inventario di oggetti, un campionario di stili, dove tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili”².

1 Ettore Sottsass a proposito di Giovanni Sacchi, in P. Polato, *Il modello nel design: la bottega di Giovanni Sacchi*, Hoepli Editore, Milano 1991, p. 123.

2 I. Calvino, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Garzanti, Milano 1993, p. 121.

IMG Foto di Toni Nicolini, Giovanni Sacchi con i collaboratori nel laboratorio in via Sirtori 10 a Milano.



ELEMENTI DI RELAZIONE

CREN DESIGN

La nostra ricerca prende avvio dall'idea di insieme, volendo rispecchiare sia l'identità di Pierre Dupont e di Cren Design, sia la natura di *Relazione di appartenenza*, progetto che coinvolge un gruppo eterogeneo di artisti, creativi e curatori.

Punto di partenza della ricerca è un modello di Giovanni Sacchi per un giocattolo: un oggetto estremamente semplice, composto da tre parti concentriche ad incastro - una freccia stilizzata, un rombo e un cerchio. Dopo aver isolato gli elementi di base, li abbiamo caratterizzati assegnando a ognuno un colore primario della sintesi additiva, e li abbiamo fatti integrare per la creazione un'immagine di riferimento. Gli stessi elementi sono serviti per dare ritmo a una pubblicazione che è allo stesso tempo un quaderno di lavoro i cui primi obiettivi sono la leggibilità e l'accesso ai contenuti di ogni artista.

DISEGNI DI TRASLAZIONE

PASQUALE LOIUDICE

L'indagine condotta parte dai modelli conservati nell'Archivio Giovanni Sacchi e avanza una riflessione sulle potenzialità del disegno manuale come strumento inventivo per il progetto contemporaneo.

I modelli dell'archivio sono la testimonianza materiale di una cultura del progetto specificatamente moderna; essi rappresentano le tracce di un'epoca in cui il processo progettuale era scandito chiaramente da tre passaggi: l'idea, il prototipo e infine l'industrializzazione dell'oggetto.

Il maestro lombardo scava, taglia, dipinge, modella, trasforma blocchi di legno e gesso, per restituire la forma di un oggetto, soltanto la forma: telefoni, televisori, tastiere, cronometri e via dicendo, conservati nell'archivio, sono oggetti privi di funzione, archetipi del mondo moderno. Pertanto, il lavoro di Sacchi sul prototipo si colloca tra il primo (l'idea) e il terzo passaggio (l'oggetto industrializzato) in quanto si fa carico del compito di trasformare la bidimensionalità del disegno nella tridimensionalità dell'oggetto. Questo processo si contraddistingue come un ulteriore disegno che viene praticato dal maestro e dai suoi collaboratori nello spazio e con gli strumenti della bottega. Attraverso questa modalità l'idea viene modellata e costantemente perfezionata.

Ad oggi, questa processualità si presenta completamente mutata. Le potenzialità consentite dagli strumenti digitali e

dalla modellazione parametrica, hanno reso possibile la creazione di forme e oggetti fino a qualche anno fa impensabili e irrealizzabili dalla mano dell'uomo. Persino la dimensione del laboratorio artigianale è stata anch'essa digitalizzata, ovvero ridotta all'interfaccia dei software di modellazione, dove torni, frese e scalpelli sono stati sostituiti da pulsanti e icone.

Nella condizione attuale, il progetto s'identifica principalmente con il processo. In questo passaggio il disegno manuale, che caratterizzava la fase ideativa, ha perso il suo statuto programmatico, progettuale, di strumento attraverso il quale l'idea si razionalizzava e prendeva forma.

Perdendo questa dimensione, il disegno richiede oggi nuovi territori e *relazioni di appartenenza*, nuovi ambiti in cui esprimere il suo potenziale. Lo stesso ragionamento si estende a un livello più ampio e riguarda il ripensamento del ruolo della manualità e dell'artigianalità nell'epoca contemporanea.

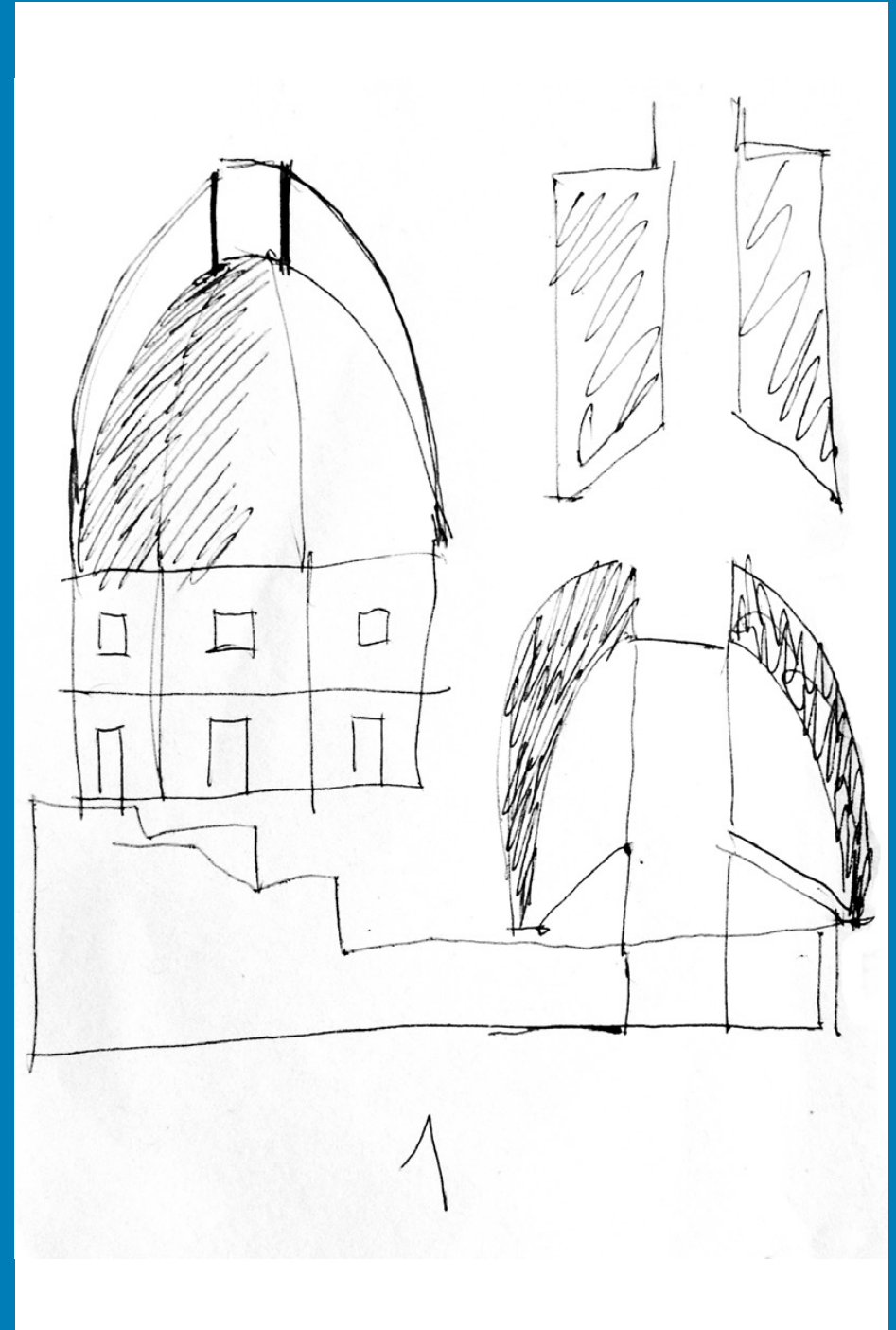
Per queste motivazioni l'esperimento proposto è quello di utilizzare il disegno manuale come strumento inventivo che agisca fuori dall'idea tradizionale di "progetto dell'oggetto", fuori dal tempo e dallo spazio della tradizione progettuale moderna, per configurarsi come atto di manipolazione e alterazione del reale e degli oggetti di cui si compone. In tal senso, questo tipo di disegno non anticipa più l'oggetto ma lo trasforma, falsificandolo. Esso si colloca in una frequenza diversa che è quella generata dalla contraddizione dell'oggetto con la realtà. È un disegno che appartiene al tempo reale e non più a quello astratto del progetto.

I modelli come i disegni vivono in una dimensione propria e condividono l'assenza di una funzione reale così come il fattore dimensionale ridotto tramite le scale di rappresentazione. Per usare le parole di Georges Bataille, il modello e

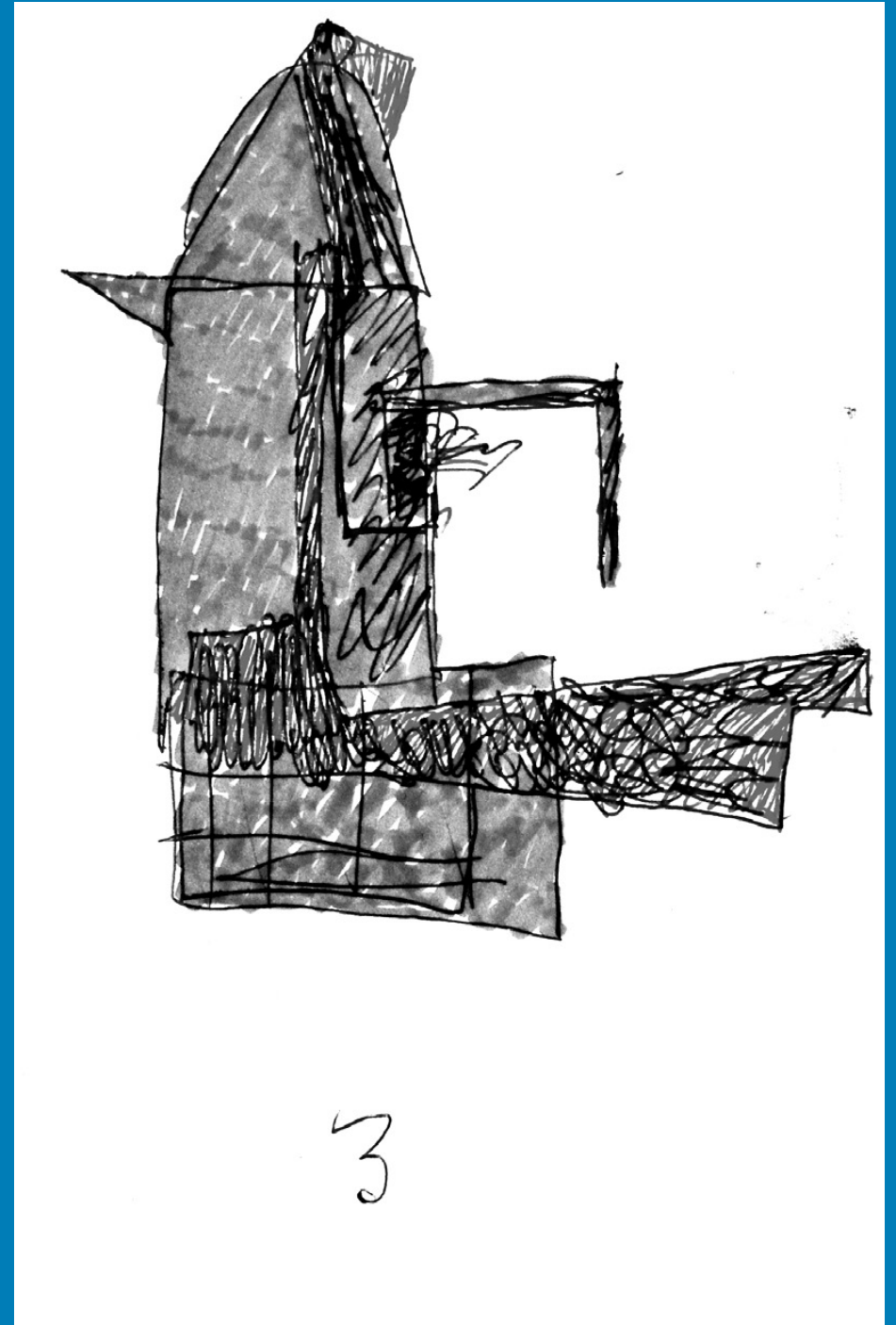
il disegno sono entrambi espressione della *depense*, ovvero della ricerca di qualcosa che non è orientata solamente alla ricerca degli aspetti utilitaristici.

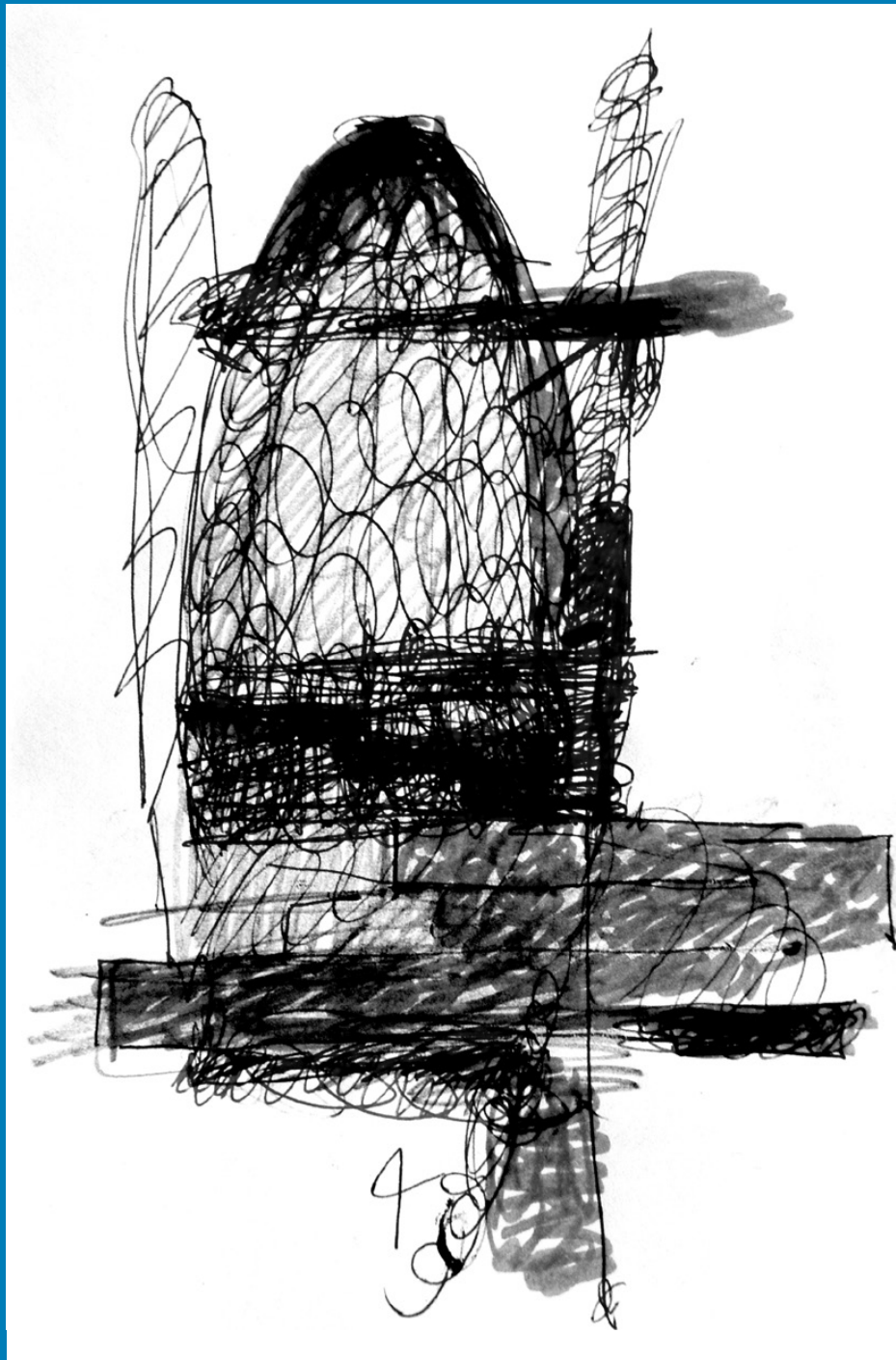
Scelgo quindi di elaborare i disegni a partire dai modelli conservati nell'archivio individuando le relazioni di analogia che s'instaurano tra di essi. Il mio lavoro verte sulla formulazione di disegni d'invenzione, riformulazioni attraverso il disegno manuale, di oggetti già esistenti e, per così dire, in funzione, su cui verrà sperimentata una ri-scrittura progettuale per mezzo del disegno.

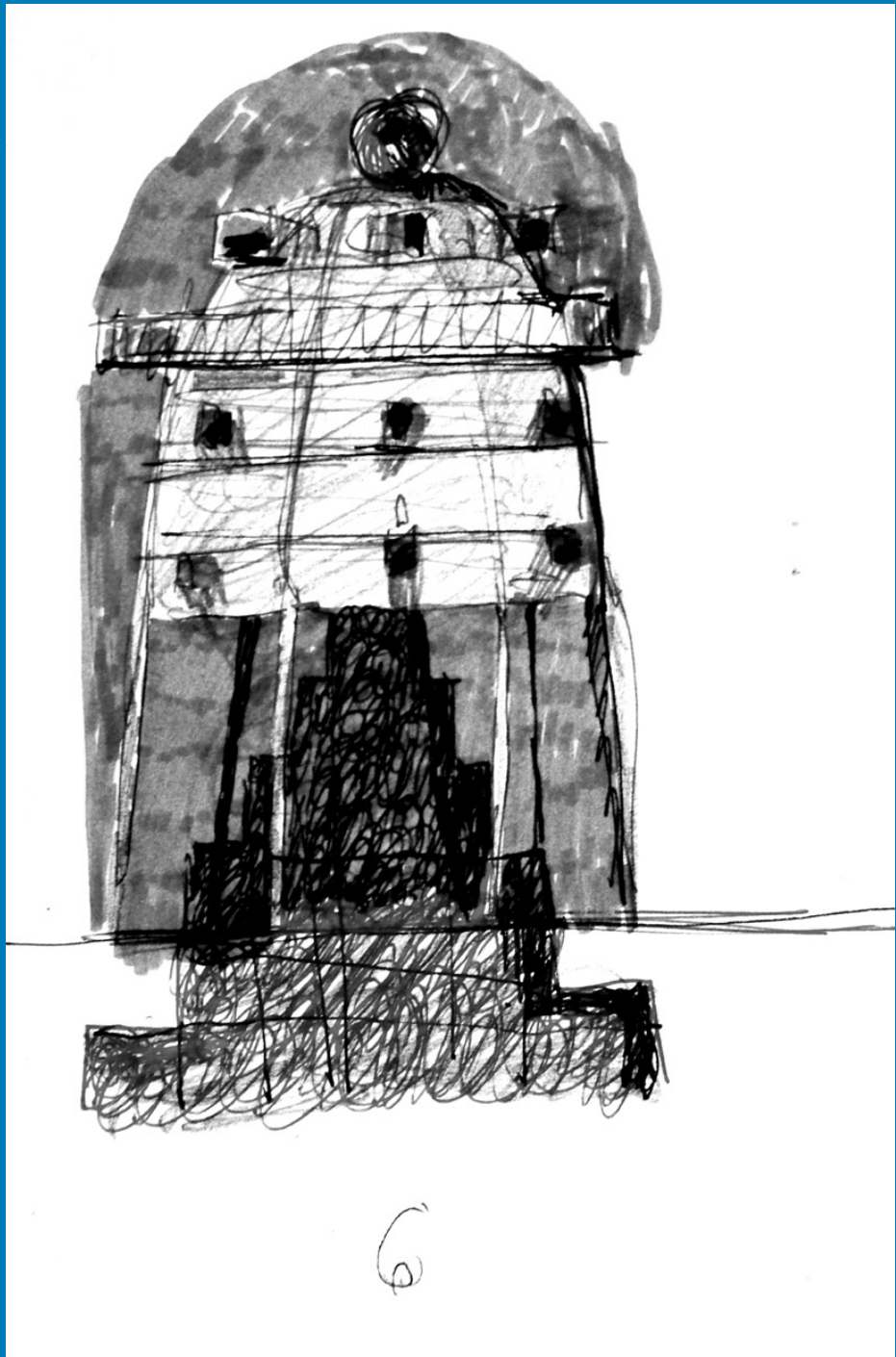
Nello specifico, l'indagine ruota intorno alla relazione di analogia che intercorre tra due progetti di Aldo Rossi a partire dai modelli realizzati da G. Sacchi: il modello per il *Bonnefantenmuseum* di Maastricht e i prototipi per le caffettiere *Cupola* e *Conica* di Alessi.

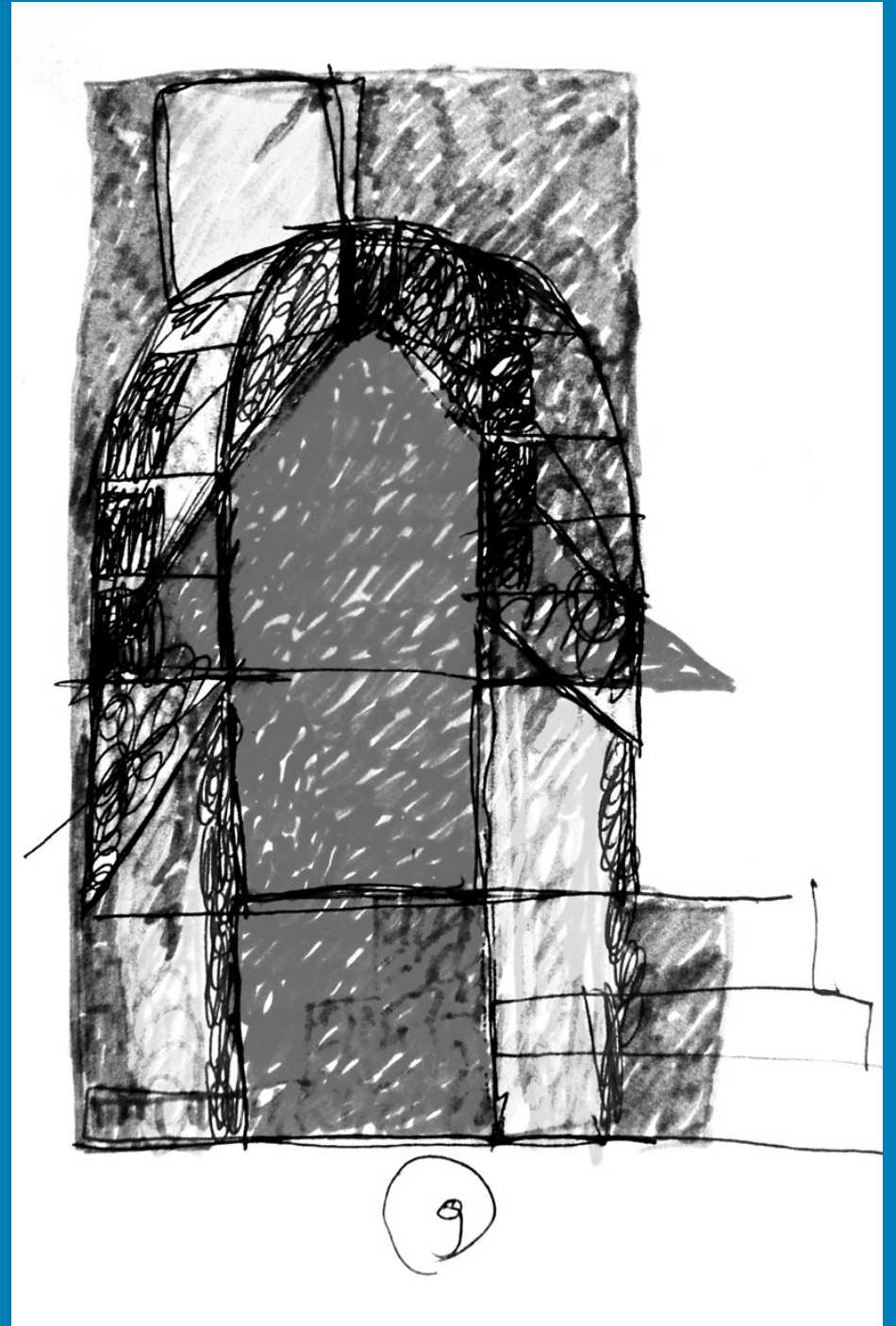
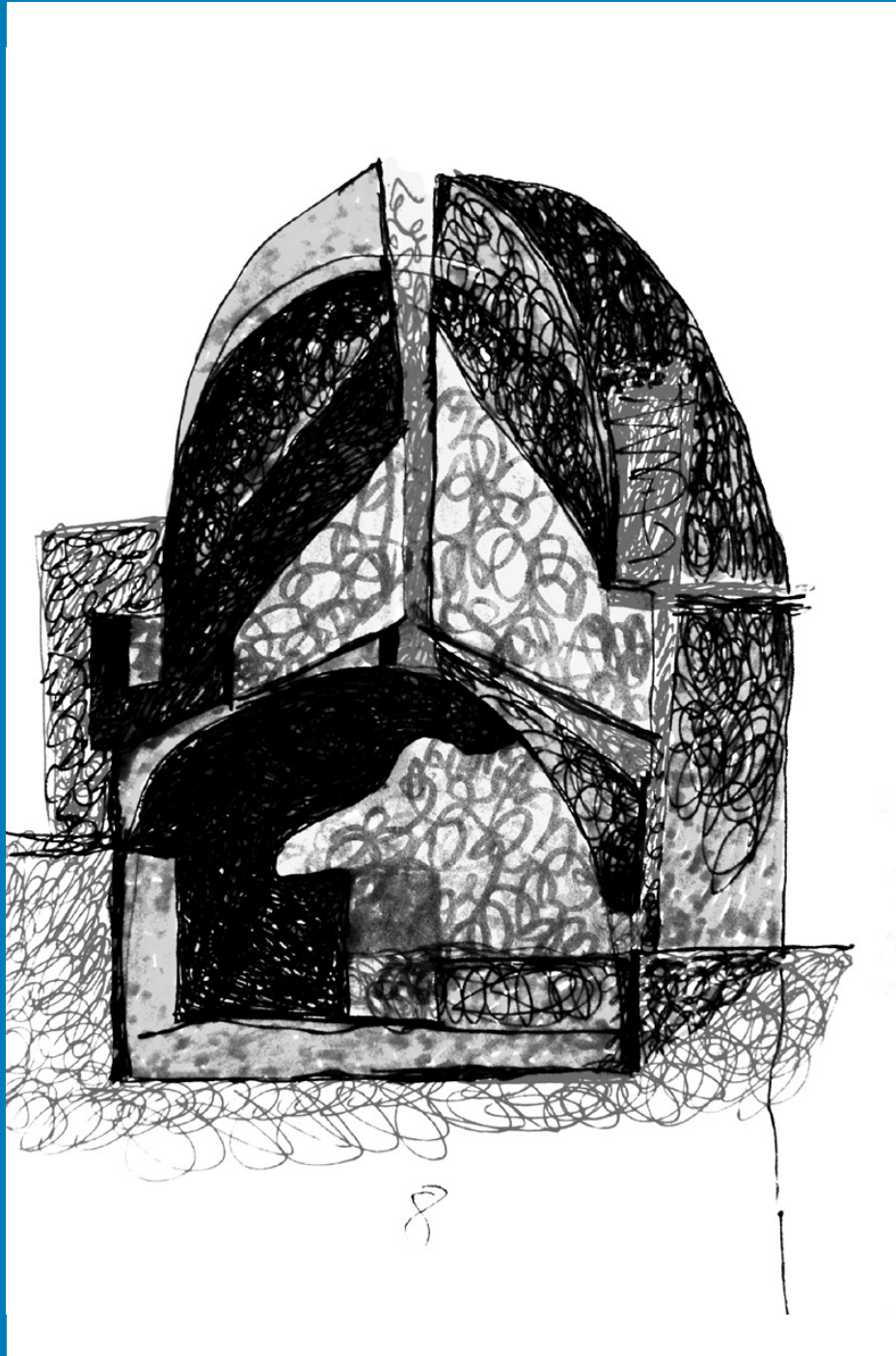


IMG Serie ipoteticamente infinita di disegni di invenzione a partire da oggetti/modelli reali e dalle relazioni di analogia formale: il Bonnefantenmuseum e le caffettiere Cupola e Conica di Aldo Rossi. Tecnica mista su carta, dimensione di ogni singolo disegno 14,5x21 cm.

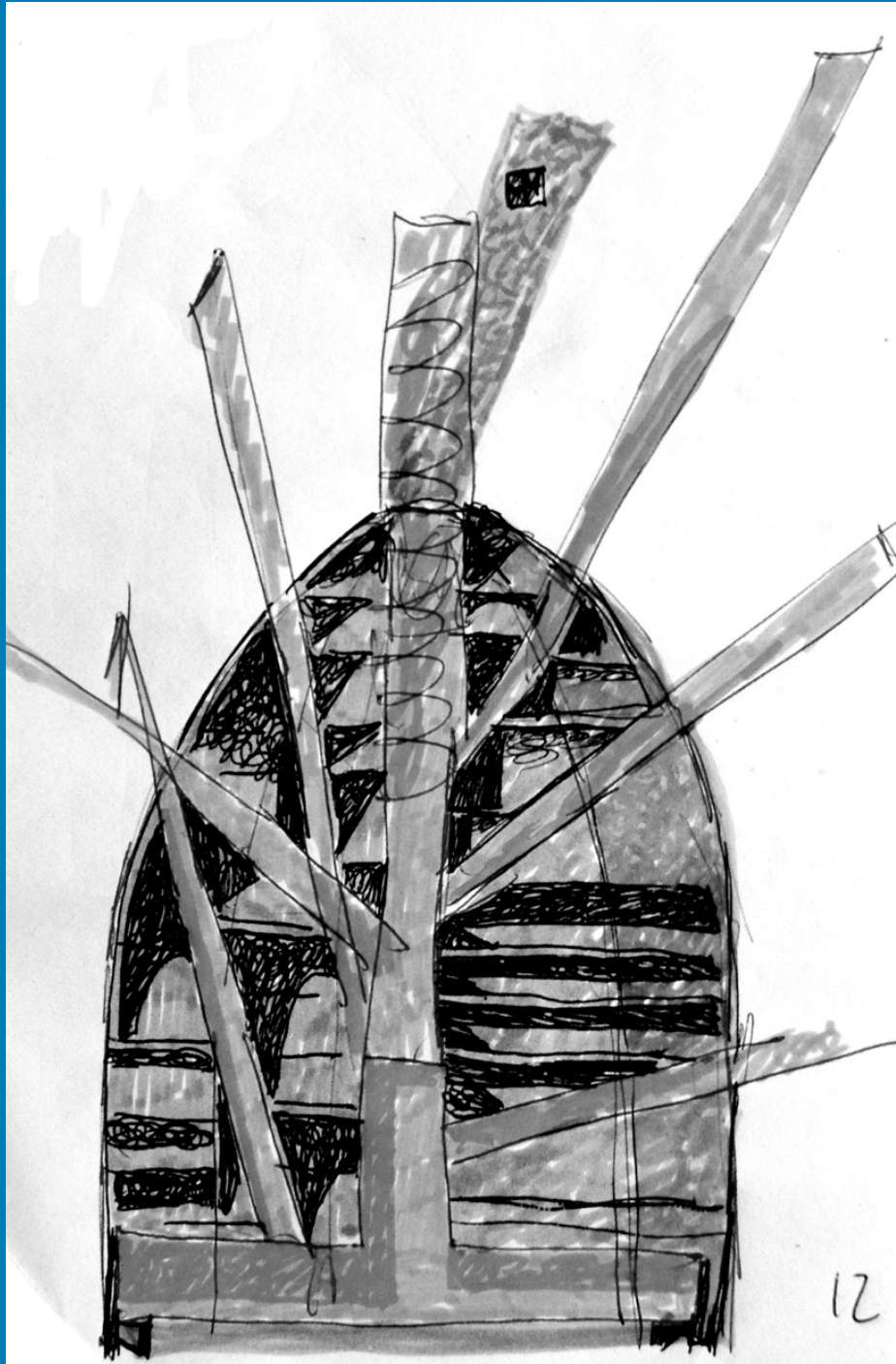












“Durante il processo creativo in bottega, Giovanni Sacchi dava sempre del suo. Alla fine il modello non era solo del progettista ma era anche di Sacchi”³

COLLABORAZIONE

ANNAMARIA MACCAPANI

GIULIA SACCHETTO

La modalità lavorativa basata sulla collaborazione, ben radicata all'interno della bottega di Giovanni Sacchi, è stata per noi uno stimolo fondamentale per la realizzazione del nostro progetto in quanto, come duo artistico, riteniamo la condivisione aspetto fondamentale del nostro lavoro.

Collaborazione scaturisce proprio da tale complice coinvolgimento: un meccanismo che, tramite la rotazione, permette il ricongiungimento su se stesso di due fili di cotone provenienti da due diversi rocchetti che, per percorsi separati, si ritroveranno così idealmente congiunti nel risultato finale. Entrambi lavorano simultaneamente, così come il progettista e il modellista durante la realizzazione del modello, generando attraverso l'accumulo di filo lungo lo stelo centrale volumi e forme sempre nuovi, prodotti da un lavoro individuale e allo stesso tempo condiviso.

La scelta dei colori dei fili richiama miratamente l'idea creativa e la manualità del singolo artigiano, il quale, all'interno della bottega Sacchi, possedeva il proprio arnese da lavoro, riconoscibile dal colore del manico.

Il progredire del macchinario, nel suo lento e innocuo incedere, evoca un'idea fondamentale: il tempo, invisibile traccia di ogni attività creatrice che - grazie a un promemoria appeso all'interno della bottega - ricorda il pensiero di Sacchi:

*“Il lavoro lo vedono tutti, il tempo non lo vede nessuno, perché per creare il modello ci vuole del tempo, e purtroppo non tutti capiscono il tempo che va impiegato in questi lavori”.*⁴

In *Tornitura a filo*, scandita da una serie di “opere-modelli”, pensati da una nostra intima interpretazione della tornitura del legno - tecnica di lavorazione fondamentale per la creazione di un modello all'interno della bottega - segue un processo di accumulazione piuttosto che di sottrazione o dispiegamento.

Anche in questo caso il filo di cotone è il mezzo protagonista, così come la pratica manuale mantiene la sua imprescindibilità, sostituendosi adesso allo scalpello. Le forme finali risultanti nella loro sagoma incarnano per noi un intimo dialogo con la procedura, a suo tempo intrapresa, del modellista.

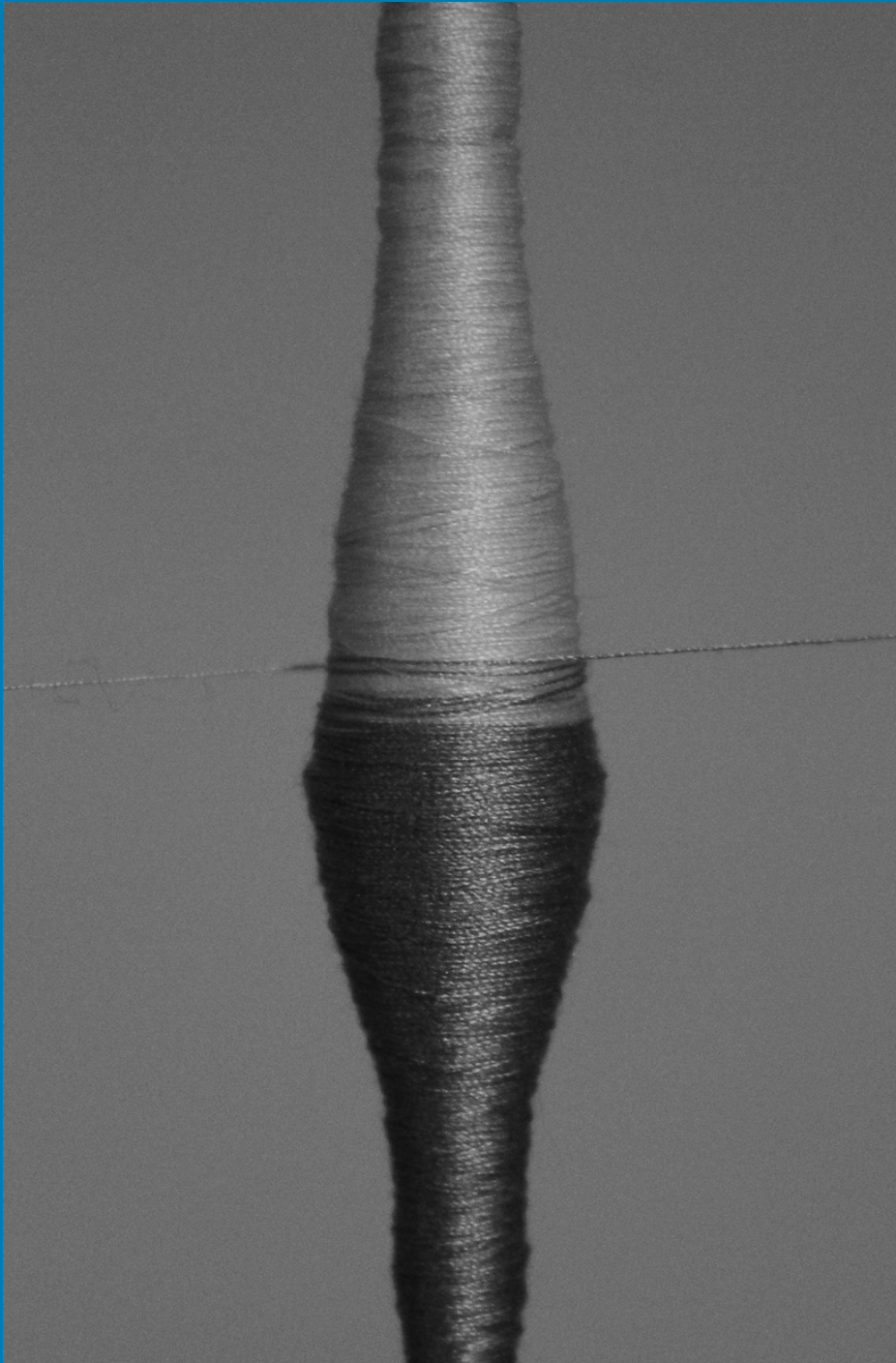
3 Testimonianza di Filippo Zagni.

4 Da nota manoscritta di Giovanni Sacchi conservata ed esposta all'interno della Bottega.

IMG *Collaborazione*, 2017 meccanismo elettrico rotante, ferro, filo di cotone 40cm x 1m x 6cm (dimensioni variabili).

IMG *Tornitura a filo*, 2017 filo di cotone, ferro 40 cm (dimensione variabile).





INTERWEAVES

GUGLIELMO POLETTI

I. INTRO

“Le mani come spazio di pensiero” è un concetto fondamentale su cui è incentrata la relazione tra progettista e artigiano, i cui scambi hanno permesso al design italiano di raggiungere l'eccellenza nei suoi anni d'oro. Questa sinergia ha fatto sì che grandi idee potessero essere tradotte in oggetti che sono rimasti iconici fino a oggi. Tuttora, questa idea del fare come spazio per ragionare rimane uno dei cardini sui quali è incentrata la scuola di pensiero olandese, ed è parte integrante del mio modo di lavorare. Il mio lavoro ruota attorno a questi scambi e relazioni, usandole come spunto progettuale.

L'Archivio è il punto di partenza per innescare un processo basato sulla sperimentazione e su svariate contaminazioni culturali e non. Credo inoltre che la conoscenza tacita del modellista-artigiano possa essere rilevante non solo per l'effettiva esecuzione materiale, ma anche come strumento per riflettere sulle sfaccettature e gli elementi chiave che contraddistinguono l'attuale condizione del design italiano contemporaneo, rispetto alla propria autoreferenziale storicità e rispetto ad approcci internazionali diametralmente opposti.

Per questo ho deciso di coinvolgere Filippo Zagni per realizzare con lui una parte di progetto. Un tempo giovane apprendista di Sacchi, è la rappresentazione di una figura tanto chiave all'epoca quanto rara e preziosa ad oggi. Allo stesso tempo, da Italiano espatriato in Olanda, ero interessato ad utilizzare la

mia italianità, mettendola a confronto con gli input che hanno influenzato il mio percorso sino ad oggi. Tra questi, c'è il frequente confronto di idee con l'amica ed artista Jing He, la cui ricerca spesso indaga il concetto di identità in relazione al processo creativo. Per questa ragione, e per arricchire il processo ho deciso di collaborare con lei, introducendo così uno sguardo totalmente estraneo al panorama del design italiano: quello di una ragazza cinese, che da sei anni vive e crea in Olanda.

Guardando al concetto di archivio come un terreno potenzialmente fertile, ma troppo spesso sterile, ho voluto giocare con l'Archivio Sacchi in maniera 'attiva', nel tentativo di ripristinare parte dell'energia originaria che ruotava attorno ad una collezione di oggetti così incredibile al momento del loro concepimento. Attorno a queste considerazioni e sulla base di alcuni aneddoti storici, ho impostato il progetto, creando tre diversi 'esercizi'. I primi due hanno avuto come scopo quello di esplorare l'Archivio e di essere funzionali al terzo, principale esercizio. Partendo da una vasta quantità di informazioni visive, legate a diverse sperimentazioni formali, l'esercizio finale si genera per sottrazione attraverso una sorta di percorso a imbuto. Il risultato finale è frutto di un lavoro di sottrazione, che spero sia in grado di innescare una serie di riflessioni rilevanti per il contesto dell'archivio rispetto alla nostra contemporaneità.

L'intenzione è quella di mescolare le differenze culturali tra Italia, Olanda e Cina, innescando una serie di riflessioni attorno al ruolo che l'artigianato ha giocato - e ancora gioca - in questa professione, sottolineandone le qualità uniche e confrontandole con quelle di chi progetta. All'interno di questa collaborazione così cruciale, il progetto diventa territorio di incontro tra professionalità. Qui, utilizzando le mani come spazio di pensiero, si innescano spesso relazioni che portano a risultati inaspettati e talvolta eccezionali.

INTERWEAVES

GUGLIELMO POLETTI

II. NOTE VOCALI

La fase di illustrazione di un'idea al modellista, che le deve poi dar forma per la prima volta, è un passaggio di fondamentale importanza. Aniché utilizzare lo strumento del disegno tecnico o dello schizzo, Vico Magistretti faceva una semplice telefonata: se l'idea è buona, deve poter essere spiegata a parole; se il modellista ha intuito, questo deve essere sufficiente perché possa essere facilmente eseguita.

Mettendomi nei panni di Magistretti, ho deciso di giocare seguendo le sue regole, chiedendomi cosa accadrebbe se comunicassi a parole l'idea, a colui che la deve poi eseguire. Per meglio comprendere il valore unico del sapere artigiano, ho deciso di incrociare i ruoli in questo primo esercizio, quello del progettista e quello dell'artigiano.

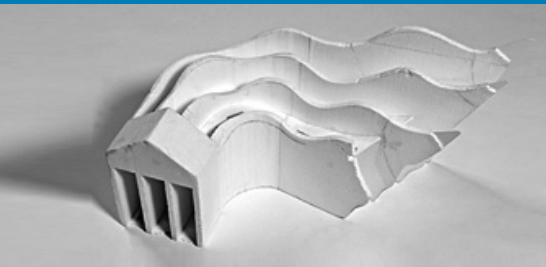
Questo è stato per me un modo per riflettere sulle svariate posizioni nell'ambito del design contemporaneo, dove l'artista o designer prende sempre più distanza dall'effettiva realizzazione della propria idea, per via degli sviluppi tecnologici e metodi di produzione. L'Olanda, invece, ha ancora un approccio molto basato sul fare. Pensando attraverso le mani, l'esecuzione materiale diventa una pedina essenziale nel dare origine a un'idea. Durante il processo, l'immagine che emerge inizia a vivere di una propria identità, portando così a risultati inaspettati grazie all'intuizione e alle decisioni meno conscie di colui che le da forma.

In secondo luogo, lo scopo di questo esercizio è quello di analizzare un determinato oggetto in profondità, in ogni suo dettaglio. Questa capacità di osservazione è infatti uno strumento importante per la nostra professione, e necessario per poter accuratamente descrivere ciò che abbiamo davanti.

Attraverso una selezione libera dell'archivio digitale, sia io che Jing abbiamo selezionato 5 oggetti; dopo aver descritto ognuno degli oggetti attraverso note vocali, le abbiamo successivamente inviate l'uno all'altro, perché venissero eseguite sulla base delle istruzioni.

Ne sono risultati 10 modelli tridimensionali, figli di un'immagine originaria e della sua descrizione. Di questi 10 modelli, 5 sono stati selezionati da un ospite esterno, al fine di essere inclusi nell'esercizio finale del matrix.

Selezione oggetti
Guglielmo Poletti



2 Alessandro Mendini,
Curve molli,
Alcantara, 1982



4 Achille Castiglioni,
Base per filodiffusore,
Brionvega, 1966



1 Enzo Mari,
Portacenere Griglia,
Danese, 1973



3 Achille Castiglioni,
Gamba per tavolo



5 Richard Sapper,
Parapioggia per bicicletta,
1979

Selezione oggetti
Jing He



2 Autore s.n.,
Base per lampada



4 Autore s.n.,
Computer



1 Autore s.n.,
Lampada



3 Autore s.n.,
Fullatore



5 Autore s.n.,
Base per televisore

1 Nota vocale: Guglielmo Poletti
Esecuzione: Jing He
Portacenere Griglia

"You have an oval shape, like half of an ellipse. It's like a bowl cut in two. If you look from a top view, this oval shape has 6 cuts, like grooves with roundish edges, which go all the way through the bowl. They are basically holes, and they are perpendicular to the length of this half ellipse. On the top of the cut edge - so not on the curvy side but on the opposite one - you have a half pipe, a tube cut in a half and positioned on the top edge according to the length of the oval. The cut half of the tube is facing the top. A flat surface functions as a connection between the pipe and the bowl. This flat surface has 17 parallel grooves, much smaller than the 6 ones on the bowl shape. These grooves don't go all the way through, and are placed perpendicularly to the pipe."

2 Nota vocale: Guglielmo Poletti
Esecuzione: Jing He
Curve molli

"This is the simplest idea of an architecture. Think of a very basic and regular shape of a small, white temple. From a front view, you have a very simple square body, and on top of it you have this triangular shape which creates the roof. There are 3 main entrances, very high doors with very thin walls. These doors are open and go all the way through the architecture. The 4 walls are very light in comparison to the upper part. The whole is very clean from a front view, but the 4 walls go crazy in the back; they are like extruded in a very crazy and non-regular way, like a wavy form. The first wall from the right is the lowest and has the same height as the temple; it turns on the right with a turn of more than 90°. The next 3 walls are identical and parallel to the first one, but the height is increasing more in each wall. The wavy organic edges are not exactly the same but they are similar."

3 Nota vocale: Guglielmo Poletti
Esecuzione: Jing He
Gamba per tavolo

"Imagine a very architectural, sculptural element, with a capital T shape. The vertical part of this element is like a single beam holding a sort of bridge, which is made by two cross elements and can therefore stand in a balance. Where the beam joins with the bridge, is connecting in a very dynamic way and not through a sharp geometry; the two crossing elements have a nice radius that connects

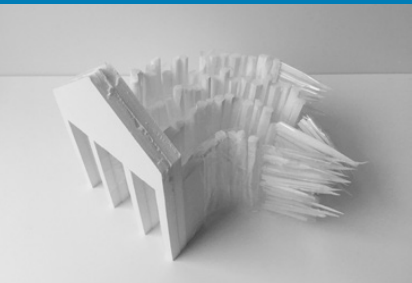
them gently to the top. The width of the top surface has the same dimension of the height of the beam, and the depth is also the same. The particular thing is that on top you have 2 wings, like two rectangles with two triangles at their ends creating side inclined of 45°. These two wings are placed at the ends of the top surface, perpendicular to it. They are quite wide, while their depth is not much."

4 Nota vocale: Guglielmo Poletti
Esecuzione: Jing He
Base per filodiffusore

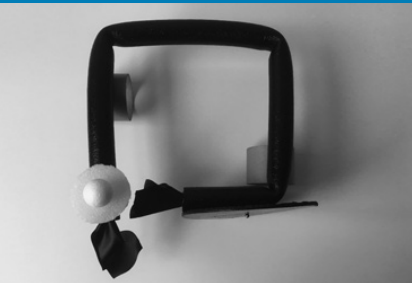
"Another architectural element. In comparison to the object no. 3, the whole thing is more massive and heavy, both in the material and in the dark color, but also visually in the proportions. It is still a T shape, but more chunky. The beam is half the length of the top surface, and from a front view is shaped as a very tall arch; at the base of it you have two triangles connected thorough their vertexes, facing each other in symmetrically; this butterfly shape creates the stability for the structure to stand. The bridge is made of a flat surface and another one which is crossing the flat one in a perpendicularly for the whole width. At the ends of the bridge you have two elements which completely stick out perpendicularly to the bridge; they are attached to the edges, and their shape is kind of curvy, not straight and with edges thinner than the central part. Also in this case the connection between the beam and the bridge is rounded. "

5 Nota vocale: Guglielmo Poletti
Esecuzione: Jing He
Parapioggia per bicicletta

"Imagine a sort of light animal, a spider. From the central body very thin legs develop; 4 main legs are thicker, providing more structure; the frontal two ones are longer and are slightly curved. The thin central body lays almost perpendicularly to the ground. On the central body you have 2 shorter legs that connect to 2 main legs on the back of the object, and you have 4 short legs that connect to the 2 longer legs on the front part of the object. So you have 2 small legs on the back and 4 small legs on the front. Of these 4 short front legs, 2 connect to the 2 bigger legs on the front, while the other 2 connect to other 2 very thin legs also on the front. On the sides you have a curvy, thick leg of the same length as the front ones, one on the left and one on the right. A wire connects these 2 side legs with the 4 front longer legs; this wire also connects the 4 short legs on the front with the 2 short legs on the back."

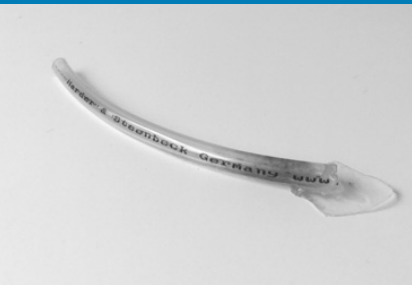


1 Nota vocale: Jing He
Esecuzione: Guglielmo Poletti
Lampada



"A tube has been bent into an open square. There are two short cylinders on its two sides, to help the bent tube to stand. The tube is leaking, so someone has put something to plug its two holes. At the ends of the tube there are two round surfaces. They are perpendicular to each other. The horizontal surface has four layers, with a white ball on it. The vertical one has a shiny, small ball in the middle."

2 Nota vocale: Jing He
Esecuzione: Guglielmo Poletti
Base per lampada



"A water drop is laying on the floor, with a piece of straw in it. You can see that the straw has been used by a girl with red lipstick."

3 Nota vocale: Jing He
Esecuzione: Guglielmo Poletti
Frullatore



"Think about one single standing breast; the nipple is in the middle of the top. It just looks like a scientific model, not erotic at all. This small breast is smooth and round, and shows the structure under the nipple, which contains 3 layers. Each layer is a cylinder of a different size."

4 Nota vocale: Jing He
Esecuzione: Guglielmo Poletti
Computer



"You open a door, which is installed on the floor. That means when you open it, you just face a piece of floor, so this is the door to nowhere. But this is not strange enough... Obviously, the frame of the door is much longer than the door itself."

5 Nota vocale: Jing He
Esecuzione: Guglielmo Poletti
Base per televisore



"Please imagine a surreal industrial landscape. There is a floating swimming pool. Under the swimming pool there is an upside down tree; this tree only has three branches. The pool is empty, in the middle of it there is a huge antenna; it has 4 arms, sticking out to the sky."

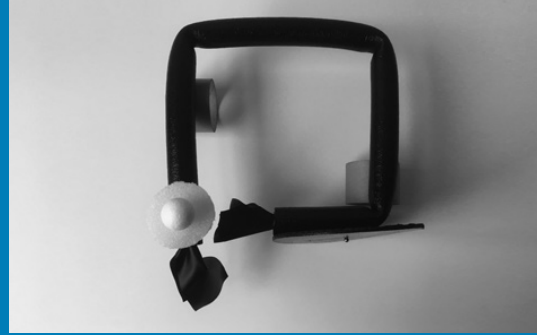
INTERWEAVES

GUGLIELMO POLETTI

III. STYLING

Penso che l'idea di "stile" sia un aspetto importante del progetto; sicuramente è stata parte integrante dei movimenti iconici del design italiano, dall'immediato dopoguerra fino ad approcci più radicali come Memphis. Attraverso approcci simili si può constatare come molti pezzi icona siano stati in grado di trasmettere il proprio messaggio culturale attraverso l'uso di un linguaggio specifico, risultante dalla 'firma' dei propri autori. Lo scopo del prototipo era spesso quello di studiare le qualità visive di un oggetto, le sue 'caratteristiche stilistiche', che andavano oltre la pura funzionalità, pur essendone estremamente connesse. Mi piacerebbe descrivere questo come uno studio della 'forma della funzione'. Nonostante la tendenza sia quella di guardare allo stile come qualcosa di vuoto e superficiale, attraverso il prototipo il progettista era in grado di investigare qualcosa che andasse oltre, intrinseco all'oggetto.

Non è mia intenzione argomentare sul fatto che l'idea di stile possa rappresentare qualche cosa di positivo o di negativo per il design. Penso invece che ogni oggetto abbia uno stile specifico, poiché anche il tentativo di lavorare andando oltre ad uno stile risulta infine come una presa di posizione sullo stile stesso. Allo stesso tempo, la definizione di stile è qualche cosa di estremamente specifico, relativa alla propria soggettività. Per questa ragione, avendo coinvolto una gio-



vane designer con un bagaglio culturale così lontano dal mio, è mia intenzione giocare con questi criteri per analizzare la definizione di stile attraverso le nostre proprie visioni. Attraverso la consultazione dell'archivio digitale, ho selezionato una serie di 12 oggetti corrispondenti con la mia definizione di 'stilizzati', ed una serie di 12 oggetti corrispondenti alla mia definizione di 'non-stilizzato'; queste categorie sono basate sulla mia valutazione soggettiva, influenzata dalla mia identità culturale italo/olandese; Jing ha effettuato la stessa selezione, ma nel suo caso i criteri sono differenti, grazie ad uno sguardo Cinese/Olandese, in grado di apportare un nuovo punto di vista rispetto all'approccio italiano. Gli oggetti sono stati accoppiati incrociando le due categorie, e ottenendo così 4 combinazioni:

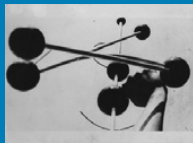
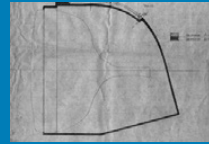
- Guglielmo stile / Jing non-stile;
- Jing stile / Guglielmo non-stile;
- Guglielmo non-stile / Jing stile;
- Guglielmo non-stile / Jing non-stile;

Ognuna delle combinazioni ha portato a 3 accoppiamenti per un totale di 12, di cui 6 sono stati 'assemblati' da me e 6 da Jing. Ne sono risultate 12 immagini, frutto di ibridazioni e collage. Di queste 12 visualizzazioni, 5 sono state selezionate da un ospite esterno, al fine di essere inclusi nell'esercizio finale del matrix.

5 C. Eames in J. R. Berry, *Herman Miller: The Purpose of Design*, Random House Incorporated, 2009.

“The extent
to which you have
a design style
is the extent
to which
you have not
solved the design
problem”⁵

Guglielmo Poletti
Selezione Style



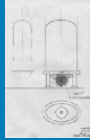
Guglielmo Poletti
Combinazioni Selezionate

Jing He
Selezione Non Style

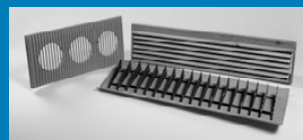
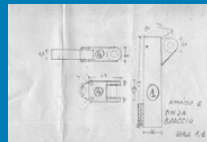
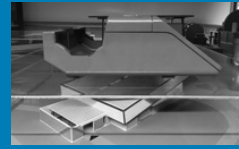


Jing He
Combinazioni Selezionate

Guglielmo Poletti
Selezione Non Style



Jing He
Selezione Style



Guglielmo Poletti
Combinazioni Selezionate



Jing He
Combinazioni Selezionate



INTERWEAVES

GUGLIELMO POLETTI

IV. MATRIX

Il mio scopo principale non è tanto quello di focalizzarmi sulla funzionalità, quanto di analizzare il significato del prototipo in relazione allo studio delle qualità formali di un oggetto. L'architetto era solito utilizzare dettagliati disegni tecnici al fine di comunicare con l'artigiano, che avrebbe poi dovuto tradurli in realtà tridimensionali.

Lavorando con un archivio, l'equivalente del disegno tecnico è per me un alfabeto visuale composto da oggetti che sono già stati a loro tempo pensati ed eseguiti, ma che non hanno mai trovato un'identità precisa rispetto ad un contesto funzionale. Partendo da queste considerazioni, ho creato un matrix le cui griglie/categorie sono basate su elementi visuali (immagini), frutto di un ampio percorso ad imbuto e diverse fasi di scrematura. I primi due esercizi, oltre a rappresentare parte integrante del progetto in quanto ricerca, sono subordinati al terzo esercizio finale, in quanto funzionali alla creazione di 2 delle 4 categorie:

- 5 risultati visuali selezionati dall'esercizio I;
- 5 risultati visuali selezionati dall'esercizio II;
- 5 oggetti selezionati da me e da Jing sulla base della loro 'forma in relazione alla funzione'

- (per questa selezione sono state utilizzate le fotografie che ho scattato presso Archivio Sacchi);

- 5 oggetti selezionati da me e da Jing sulla base del loro materiale (per questa selezione sono state utilizzate le fotografie che ho scattato presso Archivio Sacchi)

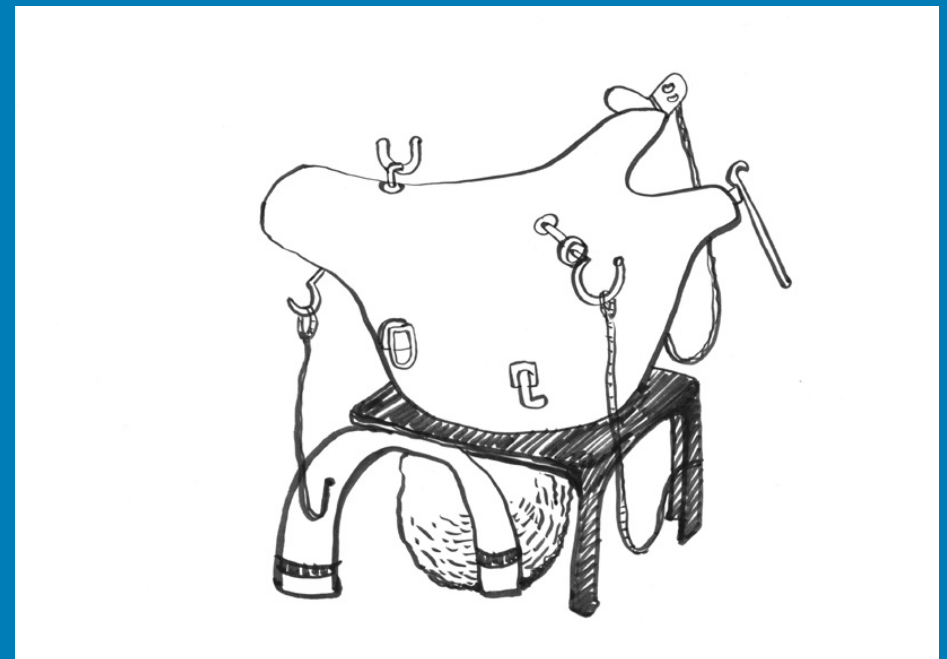
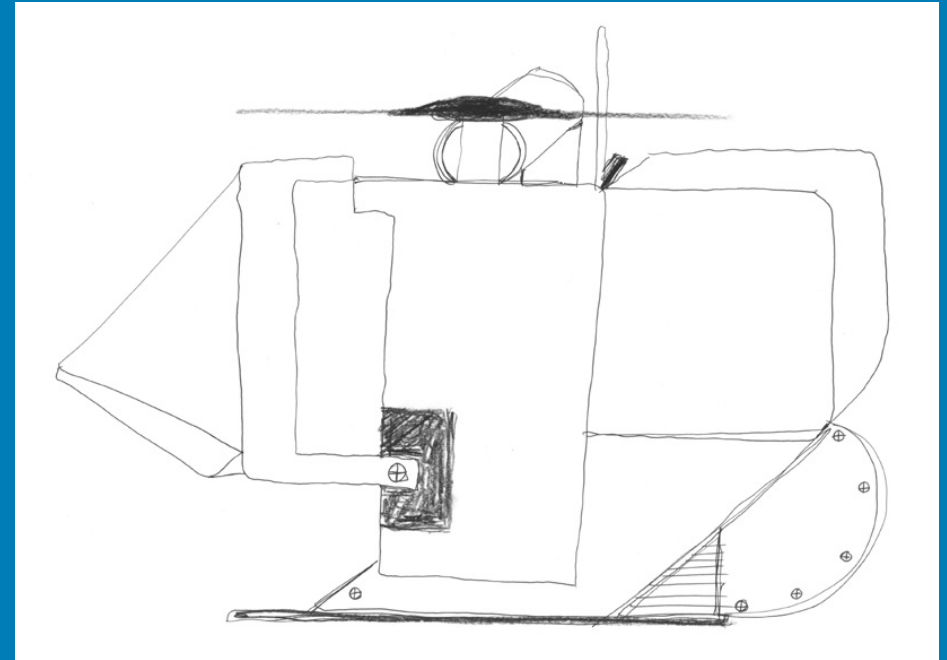
Dalle varie combinazioni, è risultato un vasto numero di 100 possibili ibridazioni a 4 teste, di cui 25 sono state selezionate da me e da Jing in relazione alle proprie qualità visive. Ognuna di queste combinazioni finali è poi stata interpretata sia da me che da Jing attraverso il disegno, arrivando così ad un totale di 50 disegni, che sono al loro volta andati attraverso un percorso di selezione:

- 10 dei 50 disegni selezionati da me e da Jing (5 miei disegni selezionati da Jing; 5 disegni di Jing selezionati da me);
- 5 dei 10 disegni selezionati disegni da ospite esterno;
- 2 dei 5 disegni selezionati da me e da Jing (risultato finale);

I 2 disegni selezionati sono stati il punto di partenza per il risultato ultimo, nel quale ho deciso di coinvolgere Filippo Zagni, per poter utilizzare le sue conoscenze in maniera non convenzionale, sperimentando con le intuizioni fondate sulla conoscenza tacita di un maestro artigiano.

Il lavoro finale consiste in due pezzi, frutto di scelte non propriamente razionali ma strettamente legate al materiale dell'archivio. I due oggetti sono stati tradotti fedelmente dal disegno 2D in un oggetto tridimensionale, nel tentativo di

dare l'impressione che il disegno sia stato eseguito a seguito dell'oggetto, anziché viceversa. I materiali utilizzati sono dettati dalle categorie del matrix. Ogni pezzo finale è stato eseguito a due mani: in parte da me e da Jing nel primo caso, in parte da me e Filippo Zagni nel secondo.



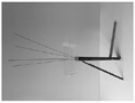










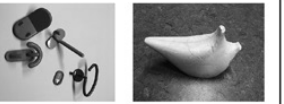















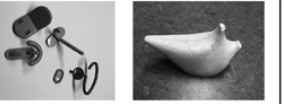





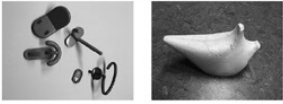


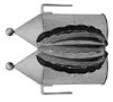

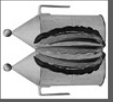


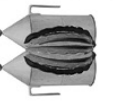


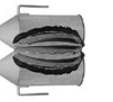


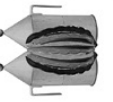


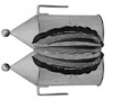
























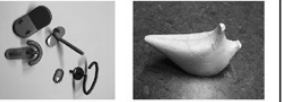





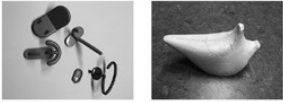




IMG Guglielmo Poletti, *Final Drawings*, 2017; matita e pennarello su carta, 8,3 x 11,7 cm
Courtesy dell'artista.

IMG Jing He, *Final Drawings*, 2017; matita e pennarello su carta, 8,3 x 11,7 cm
Courtesy dell'artista.

IMG Guglielmo Poletti, *Esercizio n. 3 / Matrix #03*, 2017; DSM (Design Structure Matrix)
con due prototipi dell'Archivio Giovanni Sacchi, cinque modelli di studio (derivati
dall'esercizio n. 1) e cinque collage di studio (derivati dall'esercizio n. 2) - Courtesy
dell'artista.

MATRIX #03

						
#11		  	  	  	  	  
#12		  	  	  	  	  
#13		  	  	  	  	  
#14		  	  	  	  	  
#15		  	  	  	  	  

(UNNAMED) ⑥

MARCO SECONDIN

Il reale è quel vuoto che si situa tra la parola e il suo oggetto, tra il percepire e il descrivere una cosa e la cosa stessa. Nel momento in cui una cosa viene detta esiste. Esiste proprio tramite la voce. L'oggettività e gli oggetti che ci circondano sono in realtà tutti costituiti dal suono della parola: l'effimerità della voce si mostra in tutta la sua concretezza fisica. Tutto prende forma dagli Hertz sonori che nominano e mettono al mondo ciò che ci sta di fronte. È un *pronunziamento* ⁷, un proferire.

Il focus del mio intervento è incentrato sulla voce di Giovanni Sacchi e nello specifico è volto ad evidenziare la *sostanzialità della sua parola*. È un modo per indagare la dicotomia tra elementi categoriali apparentemente diversi come ad esempio la contrapposizione tra forma e contenuto, tra materiale e immateriale, tra detto e non detto, tra suono e silenzio. Tutto ciò che noi vediamo in realtà è suono, cioè le "cose del mondo" non sono altro che suono. Sono *oggetti suonati* ⁸. Attraverso la volatilità della parola gli oggetti prendono concretezza nel mondo ⁹. "Dal dire al fare": la voce stessa del Sacchi - con tutti i suoi insegnamenti - come oggetto stesso del modello. L'oggetto della voce è la voce come oggetto. La voce coincide con il modello stesso eliminando quel gap tra idea e realizzazione, quel gap che nella parola si manifesta quando il nome non suona

la somiglianza della cosa designata ¹⁰.

L'opera è stata ricavata ¹¹ da un montaggio sonoro che è diventato scultura. La traccia audio è costituita da tutte le parti in cui Giovanni Sacchi parla di materiali e di come si lavorano. L'onda sinusoidale finale è la *summa* di tutte le istruzioni del Sacchi in una contrazione della parola. Grazie ad un software di elaborazione musicale ogni parola è stata sovrapposta all'altra fino a ricavarne una che racchiude tutti gli insegnamenti del Sacchi. Per assurdo, il tentativo di restituire "il contenuto del Sacchi" in un colpo solo, si vanifica palesandosi in una parola che si vorrebbe diafana ma che si mostra opaca. Tutto si presenta in una trasparenza opaca, in una parola insensata che non si può udire. Siamo dinanzi *all'invisto dell'inaudito*.

Formalmente il modello è una sinusoide risultante della parola del Sacchi concretizzata nel sughero. Tale materiale - essendo fonoassorbente - giustifica l'opera nel suo *dirsi silenzioso*, nel suo essere voce *muta* ¹². Non è *suonata* perché come *scultura è lingua morta* ¹³, è silente, non può parlare e ciò nonostante sembra voler assordare lo spettatore. Infatti, come scultura di *logos*, è anche *suonata*, perché per poter apparire come sinusoide deve essere stata parola detta.

Era parola nel suo dirsi e ritorna parola nel suo disfarsi; quello che vi era prima non vi dimora più, è *Altro*. Il titolo ¹⁴ - come epigrafe - rievoca magicamente quello che c'era e che ora non c'è più permettendo così all'opera di manifestarsi come immagine acustica, come Significante che vibra libero nell'aria. Attraverso la voce quest'opera si manifesta per poi annullarsi, per poi sparire nel silenzio. Attraverso il sughero quest'opera *s'inferma* ¹⁵ perché costretta a nominare quello che non può sapere: si assorbe con la voce, la tace.

È come se l'opera, rendendosi conto di essere irrazionale, tentasse di celarsi come può. Fenomenicamente, quest'opera è un *collasso*¹⁶ della parola nella materia.

- 6 L'opera non è ancora nominata, sia perché questo testo precede la sua realizzazione e sia perché l'intenzione è quella di andare "verso il senza nome".
- 7 Cfr. etimo.it/?term=pronunziare. Pronunziare etimologicamente riporta a scolpire con la voce le lettere.
- 8 Sto raffinando una teoria già elaborata e presentata: posso dimostrare a livello logico che il linguaggio è contraddittorio perché è fondamentalmente irrazionale. Tesi sostenuta in occasione della presentazione del progetto *Epistemology of photography: Strikkitrikki Palomalamù*, IAEA | XXIV. Conference of the International Association of Empirical Aesthetics, Vienna, 2016.
- 9 Dal latino "verba volant, scripta manent" ("le parole volano, gli scritti rimangono").
- 10 Cfr. onomatopea.
- 11 Cfr. treccani.it/vocabolario/ricavare/. Ricavare etimologicamente riconduce a cavare di nuovo, cavare fuori, termini che hanno a che fare con un'idea di scultura.
- 12 Detto in una forma dialettale veneta: "mi non digo niente ma gnanca no taso" ("io non dico niente ma nemmeno taccio").
- 13 Cfr. A. Martini, *La scultura lingua morta*, 1945.
- 14 Il titolo sarà un'unica parola come summa di tutte quelle usate per fare il montaggio audio.
- 15 Sia "inferno" che "affermare" derivano dalla radice comune di "firmare render fermo, stabile", da cui deriva anche l'idea di un cielo fermo con le sue stelle, appunto il firmamento. L'opera nel dirsi si disdice proprio come una pallina matta che va di qua e di là, non rimane ferma in una posizione, si contraddice. Come le stelle nel cielo anche il linguaggio si dimostra volubile. Il linguaggio, passando dalla parola detta alla parola scritta, ha firmato la propria sorte divenendo il proprio dis-astro.
- 16 Come una stella, la parola si ripiega su se stessa, si contrae sino al passaggio della materia nel cosiddetto stato degenerare. Come nel caso di una stella giunta alla fase finale della sua evoluzione, qui, la parola subisce un enorme addensamento, uno sprigionamento di energia. In una stella tutto ciò si tramuta o in un buco nero o in una stella a neutroni. Nella parola, analogamente, il significato implode nel Significante facendo sì che quest'ultimo risplenda di luce propria, di una luce diversa, di luce nova. Il Significante non è più de-finito dal bianco razionale del foglio, del concetto, del significato e ritorna al suo mutevole sonoro, acquisendo colore. Stelle e parole non sono soltanto una metafora, ma sono una coincidenza: il firmamento e la scrittura sono la medesima cosa. Stelle e parole, firmamento e scrittura, rendono stabile ciò che per natura è ondivago. Le stelle iscritte nel cielo e le parole infirmate sul foglio mettono nero su bianco il destino. Questo andirivieni binario, tra bianco e nero, vero e falso si ripropone come in cielo così in terra. Il cielo come foglio accoglie la scrittura delle stelle rispettivamente nei colori della notte e della luce (il cielo è il nero e le stelle sono il bianco); il foglio come cielo accoglie la firma delle parole rispettivamente nel colore bianco della carta e nero per il colore della scrittura. È tutto sottosopra, ma la sorte è uguale.

“La realtà non è un dato [...] ci viene insegnato a contrapporre reale e immaginario, come se il primo fosse sempre a portata di mano e il secondo distante, remoto”¹⁷

SECONDO TRACCIA

LIVIA SPERANDIO

Il ragionamento alla base di questo lavoro è lo studio del modello come elemento ambiguo e perfettibile che si pone tra l'idea e la sua realizzazione. Mi interessa indagarne la natura sfuggente di elemento tangibile, oggettuale, che non può essere l'oggetto stesso perché ancora suscettibile di perfezionamento.

Come il modello, la pellicola fotografica è matrice, a metà tra l'idea della fotografia e il suo risultato: finché non sviluppo il negativo l'immagine esiste, ma non è definibile come tale. Ho deciso di ragionare sullo strumento fotografico cercando di sovvertirne le intenzioni per tornare al modello.

La fotografia, almeno per sua origine, è un dato materiale che restituisce più fedelmente possibile la realtà. In questo caso fotografo un oggetto utilizzando una pellicola ortocromatica che conferisce una linea grafica all'immagine; finendo per restituire qualcosa di simile ad un disegno. Il tilt del metodo fa sì che dalla realtà, attraverso la fotografia, io possa ottenere il disegno, il modello.



17 J. Berger, *Ei nostri volti, amore mio, leggeri come foto*, Bruno Mondadori, 2008, p. 100
Milano 2008.

IMG Livia Sperandio, *Secondo traccia*, 2017, negativo bianco e nero, 6 x 6 cm.

RELATION OF BELONGING

PIERRE DUPONT

As awkward as it might sound to discuss distance to introduce a project that moves forward from the concept of belonging, this will be our starting point. Five young curators residing in five different Italian cities – gathered under the name of Pierre Dupont – have selected six artists and a communication studio, also based in other localities. This is how Relation of belonging started: from an obvious physical distance.

The need to live in a shared space, as inspiration for individual and collective research, has allowed the discovery of an historical yet fairly unknown place: the Giovanni Sacchi Archives, located inside the Museum of Industry and Labour in Sesto San Giovanni, in the outskirts of Milan. It's historical as the Archives gather an extensive selection of documents part of the extraordinary opus of the renowned model maker Giovanni Sacchi (1913-2005); fairly unknown, as we weren't aware of it and as so far only around 20 percent of its content has been catalogued.

For the following six months of work, the Giovanni Sacchi Archives became our shared geography, the area of research and relationship. Just next to this multifaceted and polysemic place, the model maker's Workshop, a reconstruction of the original one that used to be in Via Sirtori, Milan, turned into an exploration ground between

the artists' work and the original materials kept there. In the workshop, thought is manifested through manual work and comes to life in the wooden model. There, research and production co-exist in a halfway stage between conception and creation:

“with such a model, actually, one almost no longer desires to make the object.”¹⁸

The Archives and the Workshop belong to a different era, to different concepts of design, production, craftsmanship, creation, collaboration and work. The main challenge was to introduce new, contemporary ideas into this framework which was already representing and embodying other meaningful notions. The artists' works are to be searched for and discovered: as guests of the Workshop, they blend in among chisels, lathes and prototypes.

Pasquale Loiudice (Altamura, 1987) explores the function of design in the planning process, leading to a wider reflection on the role of craftsmanship in the contemporary hyper-technological age. Drawing by hand becomes tool for a new version of the models kept in the Archive, matched by analogy and then hybridized to create a fresh, unprecedented imagery.

Guglielmo Poletti (Sorengo, Switzerland, 1987) showcases an artwork created in harness with Chinese artist Jing He and model maker Filippo Zagni (Giovanni Sacchi's last collaborator). Through three different “exercises”, Poletti activates a whirling interchange mechanism between identities: Italian, Chinese and Dutch. The result is a visual journey designed to question the concepts of style, function and form, as well as the role of contemporary Italian design.

The work of Giulia Sacchetto (Rovigo, 1990) and Anna-

maria Maccapani (Adria, 1990) highlights the time required for creation and cites lathing through the movement of some spools of thread, as a metaphor of their own collaboration and as an allusion to the close relationship between designer and model maker.

Marco Secondin (Vicenza, 1986) sees reality as the void gap between object and word, between the description of something and the thing itself: sound gives birth to everything we know. By editing a series of audio extracts filed in the Archives, Secondin renders Giovanni Sacchi's voice through the sculptural medium, investigating the relationship between material and immaterial.

Livia Sperandio's (Foligno, 1991) work elaborates on the existing space between concept and actualization, fulfilling a path that from representation comes back to reality. The photographic film, a bridge between the idea and its execution, becomes a metaphor for the concept of model, thus creating an eternal limbo between effort and achievement.

Cren Design (Stefania Bruno, Giovanni Paolin, Dario Pianesi e Matteo Pitassi) re-elaborates the concepts of relationship and belonging, by graphically disassembling a model composed by three concentric interlocking elements (an arrow, a rhombus, a circle) built by Giovanni Sacchi as a prototype of a children's toy.

These various audio, graphic, photographic and sculptural experimentations seem to explore the space and time between intuition and creation, with a special consideration for the role of the model maker, who, by actualizing an idea into material form, acts as the bridge between vision and creation of a real object. The coexistence of these multiple concepts gives shape to a single web of interconnections between its parts and the whole.

In fact, "relation of belonging" stands for that fundamen-

tal connection that underlies the definition of a conglomeration: it captures a feature that links each element to the whole it belongs to. A sort of "mathematics of single solutions", as Italo Calvino would say, that, combined together, can get closer to the general solution, understanding life itself as

*"an encyclopaedia, a library, an inventory of objects, a series of styles, and everything can be constantly reshuffled and reordered in every conceivable way."*¹⁹

18 Ettore Sottsass speaking of Giovanni Sacchi, in P. Polato, *Il modello nel design: la bottega di Giovanni Sacchi*, Hoepli Editore, Milan 1991, p. 123.

19 Italo Calvino, *Six memos for the next millenium*, Garzanti, Milan 1993, p. 121.

RELAZIONE DI APPARTENENZA
28.03.2017 - 09.04.2017

A cura di / *Curated by*
Pierre Dupont

In collaborazione con / *In collaboration with*
Archivio Giovanni Sacchi
Spazio MIL

Progettazione grafica / *Graphic Design*
Cren Design

Con il supporto di / *Supported by*
Banca di Credito Cooperativo di Sesto San Giovanni e
Fondazione Comunitaria Nord Milano

Un ringraziamento speciale a / *Special thanks to*
Cristina Baldacci, Alice Brioschi, Stefania Bruno,
Marialuna Cavenaghi, Lodovico Gualzetti, Jing He,
Pasquale Loiudice, Annamaria Maccapani, Lorenzo
Palmieri, Claudio Palvarini, Dario Pianesi, Giuseppe
Pisciotta, Matteo Pitassi, Guglielmo Poletti, Claudia Ratti,
Silvio Russo, Giulia Sacchetto, Marco Secondin, Livia
Sperandio, Filippo Zagni.

Pierre Dupont è un progetto di:
Giulia De Giorgi
Michela Murialdo
Giovanni Giacomo Paolin
Roberta Perego
Davide Spagnoletto

PIERRE
DU PONT

www.pierredupont.it



U P O M
P I E R R E