

INTERNI

Michael Gabellini
le più recenti architetture
the latest architectures

Incontro/Encounter
con/with
David Byrne

Gli imbottiti 'vestiti'
Upholstery 'dresses up'



with complete english text



Giovan DESIGNER

Tecnologia e tradizione

a cura di

Virginio Briatore

Pochi o forse nessuno tra i designer italiani della sua generazione lavorano con successo quanto lui. A soli 36 anni Daniele Lo Scalzo Moscheri, designer e grafico, vanta infatti collaborazioni con 22 aziende ed è inoltre *art director* dei punti vendita Piacenza Cashmere. Non di una presentazione si tratta, quindi, ma di un omaggio a una carriera precoce. Dove si cela il segreto di questa molteplice capacità di lettura ed esecuzione? A nostro avviso, i punti-chiave sono due: il *master in Advanced technology application on industrial design manufactory*, conseguito in Florida

subito dopo la laurea in Architettura a Milano; il lungo percorso di apprendistato -sei anni- compiuto presso lo studio di Piero Lissoni. Ne scaturisce uno stile conciso, *up to date*, che gioca sulla vicinanza felice di materiali diversi. Uno stile nitido ma non spento, arricchito da una vera capacità di innovazione e ricerca tecnologica, come, ad esempio, lo sviluppo di un brevetto di anta trafilata in policarbonato, portato avanti con Cosma, azienda specializzata nel settore stampi e materie plastiche. L'innovativa cornice in policarbonato, che può ospitare pannelli di plastica, legno, vetro, metallo, è oggi utilizzata da un'azienda di cucine, Composit, e da una di arredo-casa, Nespoli. Le sue parole d'ordine sono *tecnologia e tradizione*, il suo modo di progettare si colloca al confine tra futuro e quotidianità, nel tentativo di anticipare mode, funzioni, nuove lavorazioni e proiettarle in avanti senza dimenticare quei valori, legati ad alcune tecniche





manuali e ad alcuni materiali, tipici della tradizione. Dice egli stesso: "Inutile cercare una soluzione stilistica dominante per questo *fin de siècle*. Tutte le correnti e avanguardie convivono insieme ispirate ad un 'registro' minimalista che funge da regia. Io però rifuggo dal suo limite estremo che favorisce solo punizioni estetiche".

1 Particolare dell'immagine coordinata di Merit Cup Philip Morris.

2 Cucina Gallery, con trafila, ante e maniglie in policarbonato, produzione Composit.

3 Stessa tipologia di anta anche nel sistema a giorno Young Tech, prodotto da Nespoli.

4 Legno, tessuto ed alluminio convivono nel divano Baltok, realizzato da Elam.

5 Madia, tavolo e sedia della collezione Urban System, in noce canaletto, prodotta da Besana Mobili.

6 Struttura in acciaio, seduta in poliuretano, dacron e tessuto, schienale in pelle per la poltroncina Lolly, produzione Alivar.





Triveneto & Mondoluce 1998

Per il 2° anno consecutivo la PMT, Promozione mobile Triveneto, ha curato l'abbinamento tra la consolidata *Mostra di mobili e arredamenti prodotti nelle Tre Venezie* e la più incerta esperienza di *Mondoluce*, Salone dell'illuminazione decorativa di interni. I risultati non si sono fatti attendere: trascinato dalla forza del Triveneto (400 espositori, 100.000

mq) anche *Mondoluce* è riuscito a coinvolgere 150 espositori di cui il 50 % provenienti dal centro-sud, in grado di coprire tutti i segmenti di mercato, dal moderno, al design, allo stile. Infatti, diversamente dalla mostra dei mobili, quella della luce è aperta ad aziende provenienti da tutta Italia; ora, a rinforzo commerciale avvenuto, c'è bisogno di aggregare nomi e prodotti di più ampia

risonanza internazionale. Il salto di qualità che potrebbe rivelarsi decisivo per il futuro è l'idea di rendere *Mondoluce* biennale, in alternanza con *Euroluce*. Dall'iniziativa ne risulterebbe avvantaggiato tutto il sistema arredamento del nord-est che vedrebbe completata la sua offerta in maniera davvero sinergica. Già oggi infatti i quasi 70.000 visitatori ed in particolare i 5.000 buyers che giungono a Verona da 80 Paesi, dimostrano di apprezzare l'integrazione tra due 'coinquilini'

fondamentali del sistema casa. Attualmente il vero protagonista della manifestazione è l'ambiente cucina (il nord-est ne produce la metà del Paese) in cui la complessità di produrre mondi integrati è già evidente, come dimostra anche l'innovativo progetto di gestione elettronica presentato da Zanussi (vedi pag. 65-67). Fra le iniziative culturali segnaliamo la retrospettiva sui cento anni della storica *Tosimobili* e la mostra *Arte della scultura* con opere di autori contemporanei al confine tra scultura e arredo.



Mostra *Tosimobili 1896-1996: le origini del fenomeno industriale mobiliario nel Veneto*, a cura di Enzo Berti: **1** Scrivania con lampada, di Tramonti e Capuzzo, 1967.

2 Tavolo da gioco con sgabelli, di Gio Ponti, 1970. **3** Mostra *Arte della scultura: sfera di bronzo su base illuminante*, opera di Angelo Rinaldi.





Salone internazionale della sedia 1998

Gli eventi salienti della 22ª edizione -a Udine, dal 12 al 15 settembre- sono due: il 'tutto esaurito' e la nascita di una sorta di circuito extra *Salone*. Il primo è un dato commerciale molto positivo (considerando anche la recessione di due sbocchi privilegiati del settore, la Russia e l'Estremo Oriente), che alla luce di ben 40 aziende rimaste escluse

per mancanza di spazio, sollecita anche i lavori per la costruzione del nuovo padiglione. Il secondo è un evento che, mutuando l'esperienza di Milano, cerca di coinvolgere e collegare la città con le aziende, i designer, gli operatori del settore, la Fiera. È opera di Anna Lombardi e Giorgio Drasler, due giovani progettisti attivi anche come promotori di eventi sul design, il progetto extra-fieristico a Udine, per il cui esordio ha prodotto sei eventi espositivi, di cui la metà curati dagli stessi ideatori. Considerando anche le quattro mostre organizzate all'interno del *Salone* risulta

evidente l'impegno dell'ente organizzatore, Promosedia, in favore di proposte culturali legate alla storia e alla valorizzazione del design. I 15.742 visitatori, provenienti da 67 Paesi, oltre a valutare i prodotti delle 211 espositori hanno potuto esplorare vari aspetti della progettazione, non solo relativa alla sedia e non solo di ambito friulano. Fra le mostre presenti in Fiera spiccano le dieci sedute emerse in seguito al concorso *Idee per la progettazione di una sedia*, organizzato dall'Adi e riservato agli studenti delle scuole di design. Sempre in Fiera si è svolto il consueto premio *Top Ten*, sfociato nella proclamazione de *La sedia dell'anno*: quella proposta da Horm e disegnata da Timo Saarnio. Tra le rassegne svoltesi in città, ne segnaliamo tre: *Extradesign: il design Pininfarina in 20 oggetti di uso quotidiano*, a cura dell'Associazione industriali di Udine; *La qualità premiata*, allestita nello spazio Copeco su progetto di Dario Enrico Taurian, dedicata ad aziende e designer del Friuli che, negli ultimi due anni, hanno ricevuto premi e riconoscimenti in Italia e all'estero: una bella occasione per vedere



riuniti elettrodomestici e bottiglie, poltrone e diffusori acustici, proiettori o coltelli. Infine, tra le proposte più di ricerca troviamo *Siedimi: performance* in cui 7 designer e 7 fotografi sono chiamati ad interpretare il tema sedia, attraverso l'uso del corpo del designer riletto ad arte dal fotografo.

Nelle immagini: **1** Anna Lombardi e il fotografo Walter Criscuoli per la mostra *Siedimi*; **2** Pack, disegnata da Timo Saarnio per Horm, vincitrice del premio *Sedia dell'anno*; **3** Set di coltelli Erbe, di Giorgio Schumann, alla mostra *La qualità premiata*; **4** *5* Tavolo Piego, con piano allungabile e ruote, design Giancarlo Piretti, produzione Sintesi.



Nel mondo della musica contemporanea è un mito. Leader dei Talking Heads dal 1976 al 1988, poi solista, ha suonato con Brian Eno, scritto liriche per Philip Glass, composto musiche per Bob Wilson, per la coreografa Twyla Tharp e per Bernardo Bertolucci. Dirigendo molti fra i primi video di MTV, sette dei quali sono ora nella collezione del Museum of Modern Art di New York, ha inventato il

In the world of music he is a legend. Leader of the Talking Heads from 1976 to 1988, and then a solo artist, he has worked with Brian Eno, written lyrics for Philip Glass, composed music for Bob Wilson, the choreographer Twyla Tharp and filmmaker Bernardo Bertolucci. He directed many of the first videos for MTV, seven of which are now in the collection of the Museum of Modern Art in New York,

David Byrne

testo di/text by
Virginio Briatore

David Byrne sulla locandina di *True Stories*, 1986.

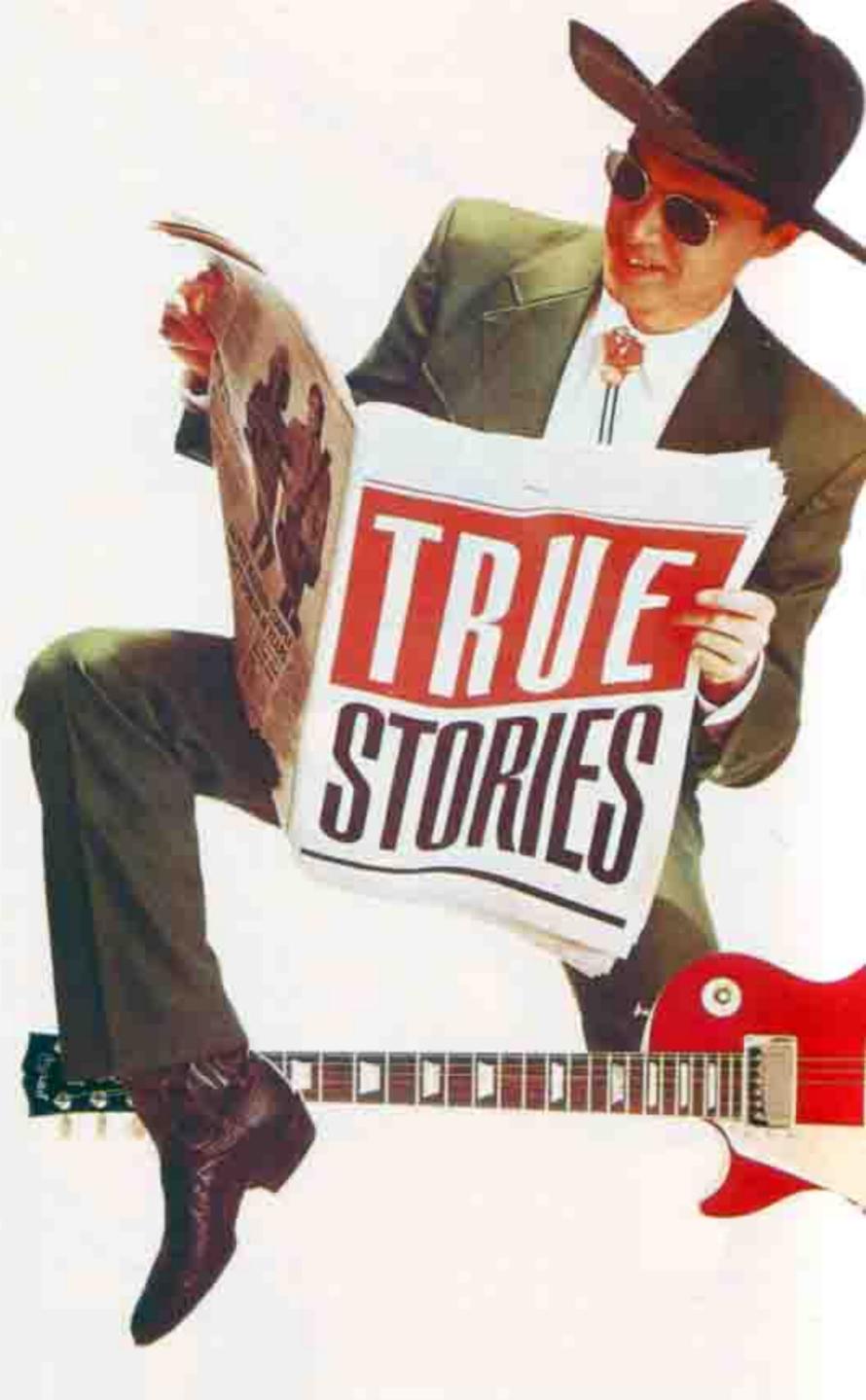
Nella pagina a fianco le quattro immagini di *Super-Ego*, rappresentanti l'autore in altrettanti stati d'animo, esposte alla mostra *Your Action World* al Civico Museo Revoltella di Trieste dal 3 ottobre al 2 novembre 1998.

David Byrne on the poster for True Stories, 1986.

On the facing page, the four images of Super-Ego, representing the artist in four different states of mind; from the exhibition Your Action World at Civico Museo Revoltella in Trieste, 3 October-2 November 1998.

videoclip. Come regista e attore ha girato nel 1986 il film culto *True Stories*. Oggi, con due mostre tenutesi di recente a Trieste, fa conoscere al pubblico italiano i suoi lavori di fotografia: immagini di scenografica, simbolica, ma spesso algida bellezza che interagiscono con parole, oggetti, sculture, suoni. Così, a 46 anni, David Byrne si conferma uno degli artisti più completi della contemporaneità, viaggiatore instancabile e gentile che cerca in molte direzioni, senza trovarla, l'anima del mondo.

becoming one of the inventors of the music video. In 1986 he wrote, directed and acted in True Stories, considered a true cult film today. With two exhibitions recently held in Trieste, he presented his work as a photographer for the first time in Italy: images of theatrical, symbolic but often gelid beauty, that interact with words, objects, sculptures, sounds. At the age of 46, David Byrne is one of the most versatile contemporary artists, a tireless traveler in an impossible search for the essence of the world.



Nel suo percorso formativo ci sono una scuola di design e un istituto d'arte; oggi che significato ha per lei la parola design?

“Mi vengono in mente tutte le cose che semplicemente esistono e che qualcuno ha disegnato. Cose che non vengono viste quali oggetti di design ma che sono parte della nostra vita. Quando si parla di design in genere pensiamo a cose smaccatamente disegnate, invece il design è tutto il vasto ambiente di oggetti che ci circonda”. Qual è l'oggetto di design che preferisce?

“L'oggetto che più mi appartiene è il cd, e in quanto musicista potremmo definirla un'ovvietà. Io sono curioso per natura, spesso entro in un negozio di dischi e compro dei cd esclusivamente perché mi piace il design della copertina. Poi ascoltandoli magari li trovo terribili; diciamo che otto volte su dieci sono terribili, però due si rivelano interessanti anche dal punto di vista musicale. In questo modo ho scoperto diversi bravi artisti, specialmente viaggiando all'estero dove non avrei avuto tempo di conoscere e capire bene la realtà musicale. Nella vita quotidiana, entrando in una casa, in un ufficio, in un ristorante, non faccio subito caso al tipo di design che vi si trova; però mi



rendo conto immediatamente se risulta confortevole, e questo dipende dall'ampiezza della stanza, dai mobili, dall'illuminazione, dall'altezza dei soffitti..."

In quale parte del suo lavoro lei avverte maggiormente la presenza del design?

"In quasi tutte le cose che faccio è presente il design. Anche la mia fotografia, in quanto immagine comunicante, che di solito non è solo uno scatto che rubo alla strada ma è un'opera costruita con varie tecniche e componenti, è parte del concetto di design. Il libro che ho appena finito, prodotto dai galleristi Lipanje e Puntin di Trieste, ad esempio, è un buon esercizio di design. L'ho realizzato con Stephan Sagmeister, un grafico austriaco che ha lavorato ad Hong Kong e ora a New York. È un libro fatto di grafica, pubblicità, immagini istituzionali di aziende, fotografie di uffici, spazi vuoti, discoteche. È una sorta di provocazione che pesca nelle false motivazioni pubblicitarie, nei discorsi sull'autorealizzazione, nella mistica della *corporate identity*. Quando abbiamo iniziato a lavorare, ci siamo messi a studiare la *corporate* di varie aziende attraverso i bilanci annuali, i cataloghi istituzionali, le monografie aziendali, eccetera. Non abbiamo scelto cose tipo Nike, ma bensì i lavori più 'seriosi', oggetti che spesso sono realizzati benissimo, con uno stile corretto, ma che non ti fanno venire in mente il design, perché sono noiosi, pesanti. Ecco, siamo partiti da questo punto di osservazione, da questa 'quintessenza' del graphic design per poi finire completamente altrove. Il nostro libro alla fine è una strana raccolta *kitch*, un esempio di quello che io chiamo design animista. Lo stesso è successo quando ho lavorato, questa volta da solo, alla serie di immagini accompagnate da testi "Better Living Through Chemistry". Anche queste immagini, che parlano di viaggi e mettono assieme i paradisi naturali e quelli artificiali generati dagli stupefacenti, sono eseguite utilizzando tutti gli stupidi giochi di parole e gli abusi di iconografia tipici dello stile pubblicitario. La pubblicità carica in maniera così forte i suoi elementi che questi diventano come degli archetipi, in senso junghiano. Allo stesso modo io contorno gli strumenti della droga (le pipe, il cucchiaino, la capsula del *crack*) con un alone mistico, un'aureola, come si fa nell'arte religiosa da migliaia di anni. Io quindi non invento un soggetto artistico, uno stile, ma reinterpreto fenomeni esistenti. È un po' come *L'ultima cena*: un soggetto interpretato da vari artisti in luoghi e momenti diversi. Gli oggetti che sono sulla tavola quasi sempre non sono quelli in uso nella Palestina di Cristo, ma quelli che si trovavano nelle dimore italiane, spagnole o delle

Fiandre, così come gli abiti degli apostoli non sono storici vestiti siriani, ma abiti rinascimentali, provenzali, catalani..."

Così lei usa immagini, oggetti e parole per rappresentare la 'fede' della nostra epoca?

"In un certo senso sì, anche se con le parole sono parsimonioso perché fino ad oggi la società occidentale è stata dominata dal testo e le parole hanno troppo potere. Se sovrapponiamo un testo ad una fotografia la gente pensa che le parole descrivano l'immagine e in questo modo le parole diventano la priorità. Ma nella vita quotidiana è l'occhio che per primo coglie l'ambiente, è l'insieme dei sensi che stabilisce l'atmosfera: non abbiamo bisogno di leggere l'insegna per capire che siamo in un bar!"

Il design è un linguaggio. Laurie Anderson dice che il linguaggio è un virus. Non pensa quindi che anche il design possa essere una sorta di benefico virus latente nell'essere umano? Un patrimonio genetico di progettazione, insito in ogni uomo e che domanda solo di essere risvegliato?

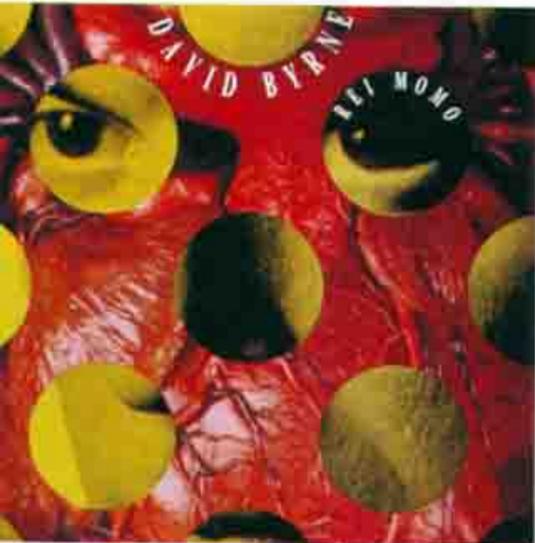
"Laurie Anderson cita una frase di William Burroughs... Da un lato condivido questa tesi, dall'altro no: alcuni oggetti sono universali, ma altri, anche se tra loro simili, hanno significati e usi diversi a seconda del luogo, della cultura, dei tempi. Ciò è evidente ovunque, ma lo si capisce bene in Asia. Ricordo di essere rimasto impressionato dal Giappone: in superficie tutto è occidentalizzato, dai vestiti al modo di sedersi. Ma il modo in cui indossano i nostri abiti, il modo in cui camminano, la grazia con cui muovono la testa, la gestualità del sedersi sono diversi; quindi nel profondo 'genetico' il significato permane completamente diverso. Ciò che per alcuni è un'icona per altri non è nulla. Nel mio lavoro *Sacred Objects*, ribadisco un concetto ovvio ma dimenticato, ovvero il valore relativo e la forza intrinseca degli oggetti. Per cui una semplice pietra, usata però in un cerimoniale del sincretismo brasiliano, diventa un'oggetto sacro, così come le scarpe da ginnastica nella vita di un bambino".

Nell'era digitale che valore dà alla carta stampata?

"Un grande valore. Proprio per come funzionano le nuove tecnologie, con la loro massa di informazioni inutili, un libro diventa più specifico e chiaro. Naturalmente certi libri, come l'enciclopedia, è meglio averli su *cd-rom* o in internet. Ma un libro che esprime dei concetti, che ti porti con te ovunque, è un valore insostituibile. Ed inoltre è molto più interattivo, giri pagina in un attimo, torni indietro, sottolinei".

Lei ha detto che la tecnologia rischia di diventare un'ossessione, che in mancanza di un credo chiaro tutto viene sublimato e confuso in un mix cyber-

La copertina del cd *Rei Momo*, 1989, disegnata da Double Space NY & David Byrne.



The cover of the CD *Rei Momo*, 1989, designed by Double Space NY & David Byrne.

buddista-tecno-animista. Che cosa intende dire?

“È evidente che dal punto di vista psicologico una religione o un sistema unico sono più chiari e facili da vivere. Ma la realtà è flessibile, la nostalgia inutile e tornare indietro non è possibile. La cosa buffa, però, è che la tecnologia dell'informazione sta riportando le persone verso un credo animista. Non penso tanto alla *new age*, che molte volte è un sintomo di frustrazione, ma piuttosto all'ambiente della musica: la nuova generazione si nutre di *rave*, dove le parole d'ordine sono *trance*, energia, animismo...”

Ciò la mette a disagio?

“No, purché non venga vissuto o concettualizzato come una meta. È un momento di passaggio, di ricerca; è una finestra nuova che si apre su un paesaggio lontano”.

contain something that is interesting from a musical point of view. In this way I have discovered many talented artists, especially when I am traveling abroad, in places where I haven't had the time to get to know and understand the music scene. Cover graphics has always been an obsession for me, it was my introduction to the world of design. In everyday life, when I enter a home, an office, a restaurant, I do not immediately notice the type of design; but I immediately sense whether or not it is comfortable, and this depends on the size of the room, the furniture, the lighting, the height of the ceilings...”

In which part of your work do you sense the presence of design most?

“Design is present in nearly everything I do. Even my photography, as a communicating image, which



Sopra: dalla serie *Stairway to Heaven*, il soggetto *Paredes e Poder*; a destra da *Better Living Through Chemistry* il tema *Sunset Crack Vial*. Entrambe le opere sono cibatrans montate su box di plexiglass retroilluminati (lightboxes). Above: from the *Stairway to Heaven* series, the subject *Paredes e Poder*; right, from *Better Living Through Chemistry* the theme *Sunset Crack Vial*. Both in cibatrans mounted on lightboxes.

David Byrne.

What does the word design mean to you?

“It makes me think of all those things that simply exist, and that someone has designed. Things that are not seen as design objects, but are still a part of our life. When we talk about design we are usually thinking of things that have obviously been designed, but design has to do with the entire environment of objects that surrounds us”.

What is your favorite design object?

“The object that involves me most is the CD, because I am a musician I guess that is obvious. I am very curious, often I enter a record store and buy CDs just because I like the design of the covers. Then when I listen to them they might be terrible; let's say that eight out of ten are terrible, but at least two will

is usually not just a snapshot I have stolen from the street, but a work constructed with different techniques and components, involves the concept of design. The book I have just finished, published by the LipanjePuntin gallery in Trieste, for example, is a good design exercise. I made it with Stephan Sagmeister, an Austrian graphic artist who has worked in Hong Kong and New York. It is a book of graphics, advertising, institutional images of companies, photographs of offices, empty spaces, discotheques. It's a kind of provocation, investigating the false motivations of advertising, issues of self-realization, the mystique of corporate identity. When we began working on it, we studied the corporate image of a variety of companies, looking at annual reports, catalogs, monographs,

La tazzina Silver Cup progettata da David Byrne per la Illy Collection. A fianco una pagina del libro *Your Action World* realizzato insieme a Stephan Sagmeister. Le immagini della mostra e del libro sono © David Byrne, Courtesy Lipanjepuntin Trieste.



The Silver Cup designed by David Byrne for the Illy Collection. On the facing page, one page from the book *Your Action World* designed with Stephan Sagmeister. The images of the exhibition and book are © David Byrne, Courtesy Lipanjepuntin Trieste.

*etc. We didn't choose things like Nike, but more 'serious' works, objects that are often very well-made, correct in style, but don't make you think of design because they are boring and dull. We began from this vantage point, this 'quintessence' of graphic design, in order to wind up somewhere completely different. Our book, in the end, is a strange collection of kitsch, an example of what I call animistic design. The same thing happened when I worked, by myself in this case, on the series of images with texts "Better Living Through Chemistry". Once again these images, that speak of journeys, combining natural paradises with the artificial ones generated by drugs, are produced by using all the stupid word games and abuses of iconography typical of advertising. Publicity charges its elements so strongly that they become like archetypes, in the Jungian sense of the term. In the same way, I surround drug paraphernalia (pipes, spoons, crack capsules) with a mystical halo, as people have done in religious art for thousands of years. I recently read a book by the French historian Fernand Braudel illustrating the importance of objects and clothing in the representation of a society or an era. So I do not invent an artistic subject, a style, I reinterpret existing phenomena. It is something like *The Last Supper*: a subject interpreted by different artists in different places and times. The objects on the table are almost never those that were in use in Palestine at the time of Christ, they are those found in the dwellings of the artists, in Italy, Spain or Flanders, just as the garments of the apostles are not historical Syrian models, but models from the Renaissance, Provence, Catalonia...".*

So you use images, objects and words to represent the 'faith' of our era?

"Yes, in a certain sense, although I use words sparingly because until today western society has been dominated by the text, and words have too much power. If we combine a text and a photograph, people think that the words describe the image, and in this way the words take priority. But in everyday life the eye is the first to perceive an environment, and all the senses combine to define the atmosphere: we don't have to read the sign to know that we are in a bar!"

Design is a language. Laurie Anderson says that language is a virus. Don't you think that design could be a sort of benign virus latent in human beings? A genetic heritage of design, contained by all human beings, just waiting to be reawaken?

"Laurie Anderson was quoting a phrase of William Burroughs... In one way I agree with your idea, but in another I do not: certain objects are universal, but others, even if they are quite similar to one another,

*have different uses and meanings, depending on the place, the culture, the times. This is evident everywhere, even in New York, but you can understand it best in Asia. I remember being impressed, in Japan, by the fact that on the surface everything is westernized, from the clothing to the way people sit. But the way they wear our clothes, the way they walk, the grace with which they move their heads, the body language of sitting, are all quite different; therefore, in their 'genetic' depths the meaning remains utterly different. What may be an icon for some represents nothing for others. In my work *Sacred Objects* I remind people of a banal but often forgotten concept, that of the relative value and intrinsic force of objects. A simple stone, if it is used in a Brazilian syncretistic ceremony, becomes a sacred object, just like sneakers in the life of a child".*

In the digital era, what is the value of the printed page?

"It is of great value. Precisely because of the ways the new technologies function, with their avalanche of useless information, a book becomes more specific and clear. Naturally certain books, like an encyclopedia, are handier on CD-Rom or the Internet. But a book that expresses concepts, that you can take with you anywhere, can't be replaced. Not to mention the fact that a book is much more interactive, you can turn the page in a second, go backward and forward, underline passages".

You have said that technology runs the risk of becoming an obsession, and that in the absence of clear beliefs everything is sublimated and confused in a cyber- Buddhist-techno-animist mixture. What did you mean?

"It is evident that from a psychological point of view one religion, or one system, is clearer and easier. But reality is flexible, nostalgia is useless, and it is impossible to turn back in time. But the funny thing is that information technology is taking people toward an animistic creed. I am not thinking so much about the "New Age", which is often just a symptom of frustration, as of the world of music: the new generation wants rave parties, where the key words are trance, energy, a kind of animism..."

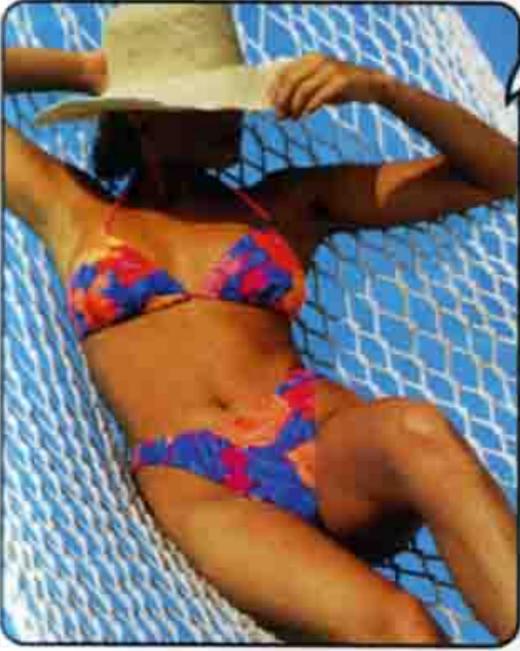
Does this disturb you?

"No, as long as it is not experienced or conceptualized as a goal. It is a moment of passage, or research; a new window that opens onto a distant landscape".



Your heart swells with anticipation. You have begun the 1996 Discovery of Golden Civilizations, a once-in-a-lifetime westward voyage to the distant lands of storybook legends, where new chapters are about to unfold.

The Northern Poetry of New England and Canada offers an abundance of rustic charm.

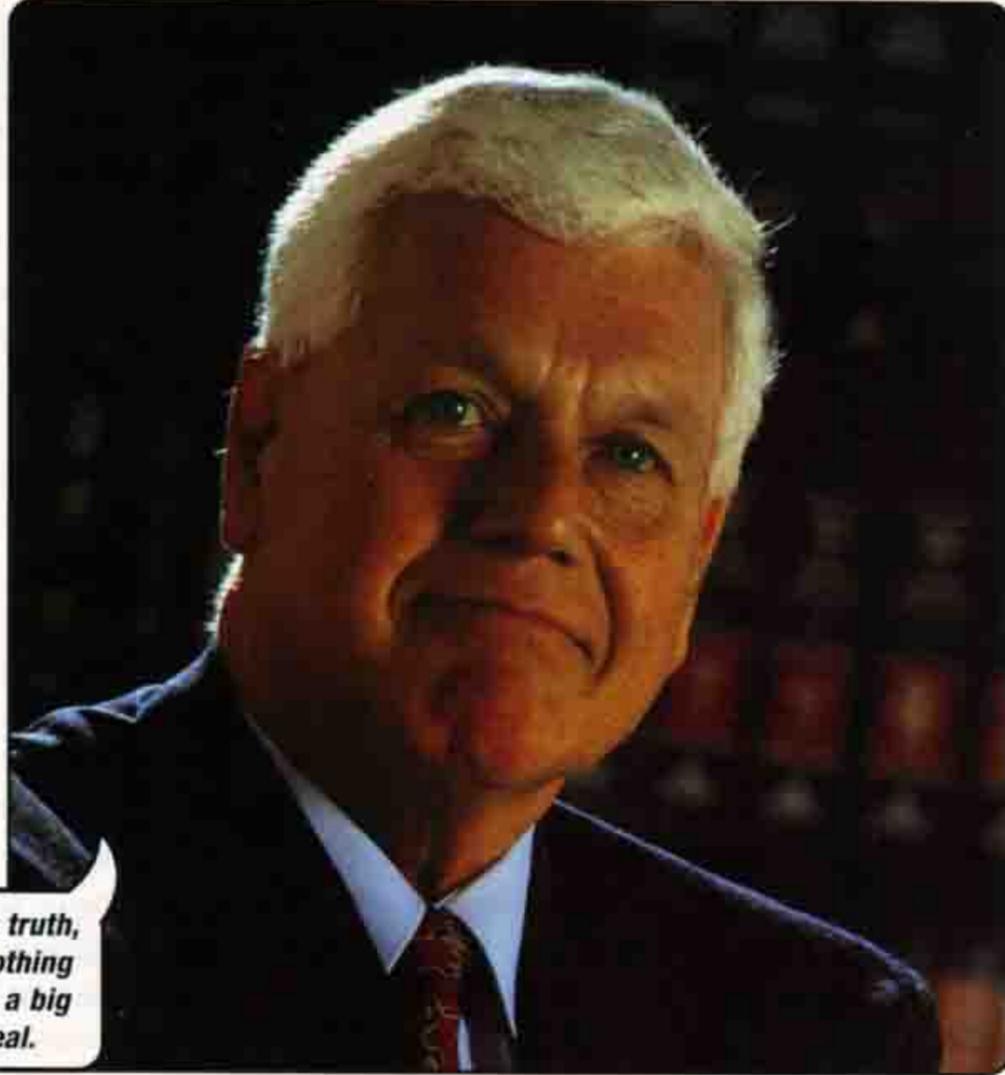


Your pulse slows. Your eyes open to morning glories.

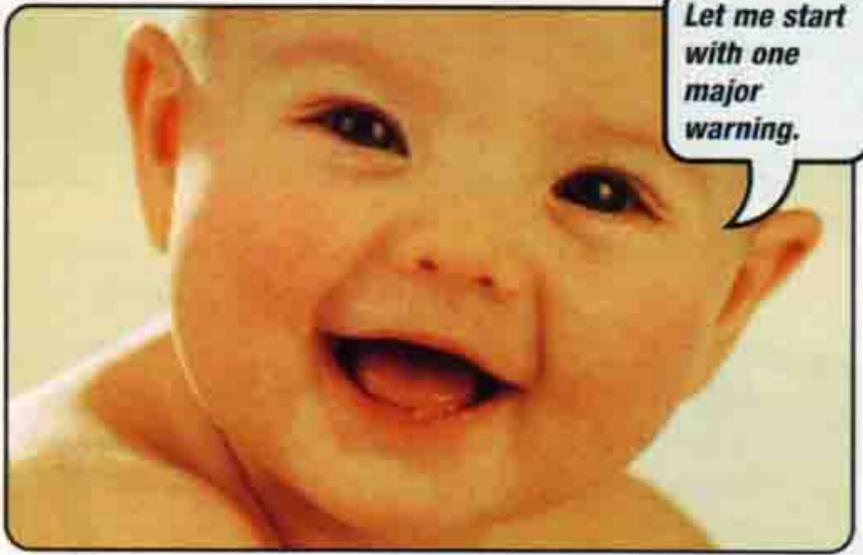
Forget how old you are and remember how young you are.



Call your travel agent. Make yourself happy. Let yourself go.



In truth, nothing is a big deal.



Let me start with one major warning.



There is no need to put any limitation on what is possible.

TURN