

# MODOO

152

**IL CONSUMATORE E IL PROGETTO  
I NUOVI MATERIALI CERAMICI  
IL DESIGN POVERO: PROPOSTE ITALIANE,  
TEDESCHE, OLANDESI**

**CONSUMERS AND DESIGN  
NEW CERAMIC MATERIALS  
INDEPENDENT DESIGN: IDEAS FROM ITALY,  
GERMANY AND HOLLAND**

MODO 152 OTTOBRE 1993 8000 LIRE - PERIODICO MENSILE SPEDIZ. IN ABBON. POST. GR. III/70  
R.D.E. - VIA ROMA 21, 20094 CORSICO (MILANO)

MALTA MP 2.70 / GRECIA DRS 1.800 / SPAGNA PTAS 920 / GERMANIA DM 16,00

■ Progettato nel 1963 Fiabilandia è forse il più longevo e evoluto parco dei divertimenti italiano. Lo rivelano gli alberi: sono alti, fruscianti, fanno una magnifica ombra.

Lo si capisce dall'atmosfera serena, divertente, ma non hollywoodiana, dalla capacità di essere aggiornati non solo nelle tecnologie, ma anche nella visione dell'universo infantile, lo si coglie nel livello dei messaggi e nelle opportunità di apprendimento che vengono offerte ai bambini (e ai loro accompagnatori).

Quindi accanto agli scenari tradizionali della fantasia costruita, quali il Far West o il castello del Mago Merlino, convivono luoghi dello stupore e delle contraddizioni contemporanee come la Giungla di gomma, l'astronave di capitano Rottame, la Ricciovisione e le mostre estemporanee.

La scelta delle attività e delle ambientazioni è opera di Tiziana Cipelletti che i bambini chiamano «Rottamessa Tiziana».

Lei ha invitato Andrea Branzi, Manolo de Giorgi e Alfredo Arribas a progettare il previsto allargamento del parco (il progetto scelto è quello di Arribas) e al tempo stesso ha coinvolto gli artisti internazionali Mutoid, il designer Denis Santachiara e il disegnatore Altan a lavorare su alcune delle più recenti «attrazioni».

Al centro dell'attenzione dei bambini oggi c'è l'astronave, costruita dai Mutoid, con soli 60 milioni e con rottami di ogni tipo in due successive stagioni di saldature e assemblaggi. Perché la filosofia dei Mutoid, che da un po' di tempo vivono accampati in una cava abbandonata di S. Arcangelo di Romagna, è quella di fare arte nei supermercati, nei luoghi di spettacolo, nei grandi avvenimenti di piazza. In modo da arrivare forse un giorno a essere ospiti di un museo senza passare per le gallerie dell'arte, i tunnel dei vernissage, gli slittamenti della critica. L'astronave sostituisce il vetusto vascello del capitano Uncino che, come ci spiega Tiziana Cipelletti, era ormai scollegato dai pensieri dei bambini contemporanei: «I bambini giocano con gli ufo robot transformer, pasteggiano a cartoni animati giapponesi, vivono un immaginario del tipo «manga», in città ricolme di cemento e rifiuti».

Cosa possono fare nel regno di capitano Uncino? Niente, solo guardare. Invece sull'astronave di capitano Rottame possono toccare tutto, svitare, spingere o tirare: qualcosa succede sempre, perché l'astronave è interattiva, una favola che i bambini giocando distruggono e accendono ogni giorno



## La nave spaziale di capitano Rottame

Al parco giochi Fiabilandia di Rimini,  
designer e artisti ridisegnano il mondo con occhi di bambino

di Virginio Briatore

e che i Mutoid giocosamente ricollegano, riavvitano, ricompongono... Mentre i genitori si divertono a ricostruire la storia, riscoprendo le portiere della Fiat 500, le vecchie marmitte o le leve di comando del peschereccio, i bambini nei mille oggetti della nave vedono la realtà».

Se per i bambini l'eccitazione massima è ruotare il timone e far così scendere il fanatico Boris the Spider dall'albero di maestra, oppure infilarsi nella cabina di pilotaggio e schiacciare i pulsanti che mettono in funzione roboanti e invisibili motori, per noi,

irrimediabilmente adulti, la gioia è data dal sedersi, rigorosamente uno alla volta, su un vecchio telaio di motorino e immergere la testa nel grande reattore centrale. All'interno del reattore di jet svuotato, gli occhi solitari si perdono in una galassia remota di oscurità, nella quale gravitano gli astri lucenti di scolapiatti rotti, cuscinetti senza sfere, coperchi, grattugie e altri detriti di oggetti sfiniti. Sospesi nel microcosmo, questi corpi fluttuanti ci rammentano che nella miseria e nella banalità del quotidiano giace un universo stupefacente.





## PROTOSTORIA

Questa nave viene dalle Pleiadi (o le 7 sorelle). Le potete vedere nel cielo, di notte, accanto a Orione. Sono lontane 500 anni luce. Qui tutti vivono felici in case a forma di cupola e guidano speciali macchine volanti. Non hanno più rifiuti né scarti di alcun tipo perché li utilizzano per fare altre cose: questo si chiama riciclaggio. Quando gli abitanti della Pleiadi guardavano la Terra con il loro megatelescopio attraverso il buco nell'ozono, vedevano che tutti sprecavano le cose, vedevano tutti gli autocarri della nettezza

urbana scaricare rifiuti, con la loro vista a raggi x potevano vedere quanto l'aria e l'acqua fossero inquinate da pericolose sostanze. Quindi essi decisero di riattivare la loro speciale astronave Dredd, la pattuglia mobile antiimmondizia, e volarono lungo il raggio speciale U.V. dalle Pleiadi, attraverso il buco nell'ozono, sino a Fiabilandia. Potete vedere che la stessa nave è costruita con pezzi di scarto di aeroplani e automobili e perfino scarti di giocattoli.

Solo il capitano Rottame resta a bordo per badare alla nave mentre il resto dell'equipaggio viaggia per tutta l'Italia

Oltre l'ingresso turrato di Fiabilandia, Denis Santachiara ha realizzato una piccola collina artificiale la cui sommità è tranciata di netto e tenuta sospesa da un fortissimo getto d'acqua. È la Fontana magica, metafora di come una sorgente interiore possa all'improvviso scoperciare la crosta della superficie.

Più avanti il suo famoso Riccio è stato «architettato» in grande scala, tanto da contenere all'interno la volta sferica in cui viene proiettato un filmato a 180°, con annessa piattaforma mobile che ospita gli spettatori dando loro la sensazione di virare o sprofondare nella visione.

Dal 10 aprile al 10 giugno Fiabilandia ha ospitato «Io non ho paura» di Altan, una mostra di immagini, libri e film sulla paura dei bambini, mentre da metà giugno al 26 settembre si è tenuta «Ecolandia: lo Spazio Natura», a cura di Europe Conservation, una mostra dei progetti attuati in Italia, in tre diversi ecosistemi, per salvare e adottare simbolicamente un lupo, un delfino, una foca e una balena.

Con i suoi 12 ettari di spettacoli fruibili, altri 9 in arrivo, oltre 500.000 visitatori a stagione, per un fatturato di circa 10 miliardi, Fiabilandia è una azienda sana che dà lavoro a 80 persone. Diversamente però da altri luoghi costruiti dai Paperoni americani o nostrani offre al pubblico, in cambio dei quattrini, non solo tecnologie dello stupore, spasmi da divertimento, ma anche qualche rottame di riflessione e degli autentici stormir di fronde. ■

*In alto: visione notturna della astronave di Capitan Rottame. Sotto: fase dell'assemblaggio della nave, costruita con materiali provenienti dalla rottamazione di velivoli e autoveicoli. In primo piano l'auto dei Mutoid.*

*La nave con Boris Spaidier sul pennone è l'attrazione del parco giochi di Fiabilandia di Rimini.*

e il resto del mondo mostrando agli abitanti della Terra il modo di utilizzare correttamente i propri rifiuti. Anche i bambini devono imparare e l'astronave Dredd potrà ripartire solo quando l'ultimo atomo di immondizia sarà stato riciclato. Imitate!

P.S. C'è una speciale macchina mangiarifiuti di sopra, nella parte posteriore della nave, quindi mettete le vostre dannate carte di caramelle e le guide di Fiabilandia che non vi servono più nella sua bocca, affinché le mangi. Non gettatele per terra. Grazie. (Pannello posto all'ingresso della nave, scritto dai Mutoid).



■ «Egli pensava di vedere un televisore che si accendeva e spegneva in una scatola guardò una seconda volta e si rese conto che era una donna con vestaglia di seta che leggeva una lettera sospesa a mezz'aria.

Egli pensava di vedere un letto che accoglieva il riposo di un piccolo cane nero guardò una seconda volta e si rese conto che era una nicchia di luce da cui emergeva l'esile figura di un fauno». (Parafraresi della Canzone del Giardiniere da «Sylvie and Bruno» di Lewis Carroll).

La nostra è una cultura di dualità.

Uno dei rari monismi rischia di essere la nostra attitudine a abitare l'esistente. Infatti si usa dire che in una casa un tavolo è un tavolo e, in più, solo per mangiare. Ma noi sappiamo da Carroll che dietro l'angolo si nasconde l'alternativa mangiare o parlare: e anche noi, come Alice, possiamo chiederci se sia più grave parlare di cibo o mangiare le parole. In base all'insegnamento dei filosofi, siamo portati a credere che o si designa o si esprime, e per questo, ma anche contro questo, a me piace pensare che gli oggetti, una casa, la «mia» casa, devono per la mia inquieta felicità muoversi almeno su due livelli. Devono, cioè, assolvere il compito di due piani che coesistono o almeno di due storie contigue.

Una abitazione, e a maggiore ragione la mia, ha come minimo una vita diurna e un'altra notturna e, come chi la frequenta, deve poter cambiare dal giorno alla notte.

L'alternativa dettata dai due livelli non è data solo da possibilità d'uso diverse che si offrono a due sguardi distinti, bensì materialmente anche da un piano sospeso e uno adagiato, da un uso verticale e una stasi orizzontale. E questo perché la veglia televisiva e il sonno (tipiche espressioni simboliche del «notturno») esigono l'adagiarsi e l'ingombro, mentre altre attività (non solo simboliche) tipiche del «diurno» richiedono la sospensione e lo sgombro.

Queste considerazioni occultano però il dato più avvincente e poetico: cioè che durante il giorno una notte vive sopra di noi; che, anche se spento e in riposo, il sovramondo «notturno» ci controlla, pronto però calando, a tiranneggiarci e servirci al contempo; altrettanto coinvolgente, e più inquietante, risulta pensare che la propria casa è abitata da due «universi oggettuali» paralleli che, saltuariamente con cadenze regolari, si invadono a vicenda. Ma allora dove si annida la «striscia nostra di terra feconda tra fiume e roccia» di Rilkeiana memoria.



## Ho creato una casa a due piani

Un artista progetta la propria casa: ne nasce un'inconsueta interpretazione dell'abitare

di Roberto Lucca Taroni



Forse a mezza altezza, e per questo continuo a attendere di vivere e muovermi librandomi in aria. O forse la «striscia» si conquista vedendo cose e oggetti da un diverso punto di vista: se ciò è come credo la parola poetica è prima suono e poi senso, l'oggetto domestico, analogamente, è prima materia e meccanismo e poi funzione. Nel dubbio mi accorgo di avere toccato la prima delle dualità, quella tra corporeo e incorporeo. E perciò mi congedo, volando a riposare sopra il mio letto appollaiato al soffitto. ■

*In alto: la biblioteca semicircolare, elemento centrale di questo piccolo spazio domestico.*

*Da sinistra, in alto: il letto che si alza e si abbassa mediante carrucola.*

*Sotto: la carrucola costruita per rendere mobile il letto.*

*Qui sopra: il televisore ancorato al soffitto, anch'esso in grado di alzarsi e abbassarsi.*