

Hyle_Dialoghi transdisciplinari sul Design

Un progetto curatoriale sul design contemporaneo
legato al territorio

Francesco Dell'Aglio Università di Napoli Federico II, Apple Developer Academy
francesco.dellaglio@unina.it

Enza Migliore AIT, Tokyo Metropolitan University
enza.migliore@gmail.com

Chiara Scarpitti Università della Campania "Luigi Vanvitelli", Architecture and Industrial
Design Department
chiara.scarpitti@unicampania.it

Il progetto curatoriale *Hyle_dialoghi transdisciplinari sul design* è un'indagine sulle pratiche ed espressioni del design contemporaneo nella città di Napoli mirata all'elaborazione di una visione progettuale rappresentativa del luogo come modello per la divulgazione di una consapevolezza delle potenzialità culturali e produttive locali. L'esplorazione è stata condotta attraverso un approccio di Research through Design, basato sull'elaborazione di un corpus di artefatti che, tramite la loro espressione materica e in riferimento ai processi coinvolti, raccontassero l'identità delle pratiche progettuali come una sorta di manifesto. I risultati sono stati presentati tramite una mostra e un catalogo presso il Riot Studio.

Design contemporaneo, Research through design, Processi produttivi, Progetto curatoriale, Napoli

As a curatorial project, *Hyle_dialoghi transdisciplinari sul design* was born with the aim to investigate the contemporary design procedures and its expressions in the city of Naples. The intent is the elaboration of a design concept able to be representative of its own territory as a model for the disclosure of its consciousness into local cultural and productive wherewithal. The investigation has been carried out with the Research through Design approach and based on the creation of a body of works that, through their materials and processing methods, were able to tell about the identity of its design practices as a manifesto. The results have been presented at Riot Studio through an exhibition and a catalog.

Contemporary design, Research through design, Manufacturing processes, Curatorial projectm, Napoli

F. Dell'Aglio Orcid id 0000-0002-7695-1879

E. Migliore Orcid id 0000-0003-4116-3765

C. Scarpitti Orcid id 0000-0002-3905-3842

Premessa

Esistono luoghi in cui le pratiche progettuali e la ricerca intellettuale avanzano secondo dinamiche autonome e singolari, fuori dal coro di schemi dominanti e condivisi. Si tratta di luoghi in cui non esiste un sistema gestionale ed economico adeguatamente strutturato a sostenere e far proliferare attività creative e culturali in modo da renderle motore di crescita e valorizzazione dei territori. L'assenza di tale sistema dall'alto si traduce a sua volta in azioni dal basso disgregate, individuali e non dialoganti, che necessitano di operazioni di mappatura, analisi delle criticità, definizione di reti e canali di scambio per la costruzione di una consapevolezza progettuale locale da tradurre in volano per lo sviluppo economico del territorio. Il progetto Hyle si propone di avviare un'indagine sperimentale sulla relazione tra le pratiche progettuali contemporanee e la città di Napoli, uno dei poli culturali e produttivi più rappresentativi dell'area mediterranea. L'obiettivo è quello di rintracciarne i punti di forza e i tratti distintivi da divulgare sia nel contesto locale, per innescare meccanismi di identificazione, dialogo e nuova ricognizione del proprio saper fare, che nella comunità del progetto internazionale, per portare alla luce i processi creativi che agiscono in quella zona d'ombra fatta di pratiche resilienti, eterogenee e contestualizzate.

Il significato della parola *hyle* viene dal greco e corrisponde letteralmente al legname, materiale per costruzione, e in senso filosofico indica la sostanza, il principio fisico e mentale di cui sono fatte le cose. Il progetto, come da una materia prima indefinita, attraverso una metodologia che ibrida pensiero teorico e fare pratico, si concretizza in una mostra e in una produzione di oggetti mirati alla costruzione di un'identità progettuale locale. Il design è qui inteso come pratica di valorizzazione e riprogettazione della cultura materiale contemporanea di un territorio, dove, nel caso di Napoli, se ne individuano gli elementi materiali e immateriali che ne determinano la ricchezza, come il paesaggio, il patrimonio culturale, le attitudini filosofiche, il legame con la storia antica, le manifatture artigianali, le conoscenze stratificate.

Scenario: punti di forza e criticità

Il progetto inizia con una fase di indagine sul rapporto tra le pratiche del design indipendente e Napoli, e sin dai primi focus groups tra designer, curatori e partners coinvolti, è emerso un aspetto predominante: l'essere distanti dalle possibilità che l'industria è in grado di offrire oggi, se da un lato nega ai designer l'inserimento in un tessuto produttivo stabile, dall'altro li svincola da un obbligo di



01

mercificazione e li avvicina a una libertà di sperimentazione molto simile a una ricerca personale. Quest'ultima si traduce in un'attitudine progettuale profondamente legata a un'identità locale che si manifesta attraverso produzioni cariche di componenti emozionali, antropologiche e filosofiche, apparentemente slegate e non riconducibili né a uno stile definito, né a una singola disciplina chiusa in se stessa.

Tale scenario riporta alla mente i progettisti autoproduttori di Studio Alchimia, fondato a Milano nel 1976. Alessandro Mendini nel manifesto teorico del gruppo scrive: «Alchimia lavora sui valori considerati negativi, della debolezza, del vuoto, dell'assenza e del profondo, [...] Per Alchimia non bisogna mai sapere se si sta facendo scultura, architettura, pittura, arte applicata, teatro o altro ancora. [...] vale la despecializzazione, ovvero l'ipotesi che debbano convivere metodi di ideazione e di produzione "confusi", dove possano mescolarsi artigianato, industria, informatica, tecniche e materiali attuali e inattuali» (Mendini [1985], 2004, p. 84).

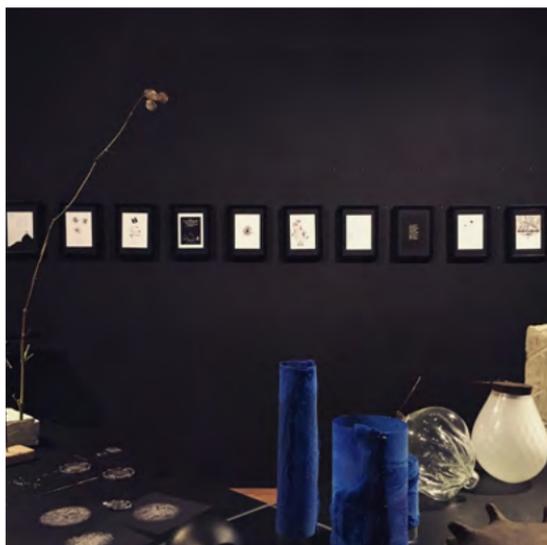
Questo manifesto è quanto mai attuale, considerate le dinamiche che investono il design contemporaneo oggi. Si ritiene, quindi, che le pratiche progettuali locali, quando fondate su azioni spontanee di resilienza, se opportuna-

01
Mostra *hyle*,
dialoghi
transdisciplinari
sul design, Riot
Studio, Napoli
10-27/11/2017

mente individuate e strutturate, possano tradursi in modelli strategici per il sistema del design emergente e per l'attrazione di investimenti sia locali che esterni.

A proposito di Napoli, Massimo Cacciari scrive: «La città non è soltanto strade, palazzi, strutture. Una città è, al di sopra di ogni altra cosa, il suo contenuto culturale, artistico, il suo significato. Per le nostre città, le grandi città italiane, è quindi necessario, prima di tutto, avere consapevolezza del proprio *ethos*, delle proprie radici, del proprio senso storico, della propria memoria. Se non si parte da qui, è molto difficile, impossibile direi, reimmaginarle o reinventarle.» (Cacciari, 1992, p. 160)

Hyle racconta di una Napoli dalla morfologia complessa e dal sincretismo incontrollato e spontaneo, pregna di una cultura animista e arcaica, capace di determinare l'instaurarsi di un profondo senso di appartenenza. Ma la mancanza di un solido sistema economico e di adeguate politiche territoriali, insieme alla complessità del tessuto culturale e sociale, si traducono, nel design, in potenzialità inesprese che richiedono ancora uno sforzo per potersi affermare stabilmente nel panorama globale. Napoli, che da sempre vive una faticosa relazione tra design e industria, pur collocandosi in un contesto ricco di eccellenze manifatturiere – dall'alta sartoria al corallo e il cammeo passando per l'oreficeria, dalla lavorazione del legno fino a quella della cartapesta e della ceramica – difficilmente è riuscita a imporsi sul mercato internazionale per innovazione e una produzione design driven.



02

02
Mostra *hyle*,
dialoghi
transdisciplinari
sul design, Riot
Studio, Napoli
10-27/11/2017

In tale scenario il presente progetto identifica nell'assenza di una rete di scambio e collaborazioni tra gli attori del sistema design, quali aziende, università, progettisti, la criticità su cui intervenire attraverso un'operazione di divulgazione delle competenze tecniche e di interconnessione tra gli stakeholders.

Un approccio curatoriale al confine tra design e filosofia

Hyle è una ricerca-progetto condotta attraverso un approccio che si può ascrivere nell'ampio scenario critico-investigativo della RtD, ossia Research Through Design. Una delle sue più recenti definizioni è stata fornita da Durrant Abigail: «“Research through design” has been used for over 20 years within the design community as a distinct term to describe practice-based inquiry that generates transferrable knowledge. [...] Arguably, research through design is not a formal methodological approach with a particular epistemological basis. Instead, it is a foundational concept for approaching inquiry through the practice of design; [...]» (Durrant et al., 2017, p. 3).

La scelta metodologica è stata quella di lavorare attraverso la produzione di artefatti e l'utilizzo di processi produttivi autonomi e sperimentali che manifestassero di per sé, senza forzature stilistiche, l'essenza della progettualità legata al territorio napoletano e di presentarne i risultati tramite un progetto curatoriale che ne costruisse il manifesto.

Per portare alla luce dei fattori identitari è stata determinante la selezione dei designer, realizzata in seguito a una mappatura sulle pratiche progettuali del territorio: gli autori individuati vivono e lavorano tutti tra Napoli e altre città e hanno in comune un approccio transdisciplinare al progetto, basato su una costante tensione, talvolta conflittuale, tra arte e design. Sono motivati da processi di ricerca teorica e sperimentale ed esprimono un forte attaccamento alla dimensione intellettuale del progetto che non può prescindere da costanti rimandi letterari, filosofici e storici.

Il dialogo, nella sua accezione socratica, è stato scelto come strumento chiave di indagine, data la sua natura non pretenziosa di porre domande critiche utili a sfaldare convinzioni piuttosto che a raggiungere verità assolute. Si è fatto riferimento al dialogo socratico non in un senso tecnico ma per il suo valore concettuale e funzionale e nel processo di ricerca ha assunto la forma di focus groups tra designer, membri del mondo accademico, rappresentanti dello scenario culturale metropolitano, aziende. Si è trattato di uno strumento determinante per innescare lo scambio di informazioni e conoscenza tra gli attori e



03



04



05

questo passaggio ha rappresentato il primo passo verso la costruzione di una rete locale di competenze e risorse. Nel progetto, “l’arte dialettica” è stata anche utilizzata sotto forma di dialoghi di ciascun autore con la città, visivamente espressi tramite testi calligrafici, segni, illustrazioni, immagini, riportate poi nel catalogo della mostra.

Hyle: un’indagine sperimentale sul design contemporaneo

Il riferimento letterario che ha influenzato il tema progettuale scelto da Hyle coincide con la definizione che Flusser dà del vaso come forma pura e vuota, e del suo valore di strumento epistemologico che riguarda la teoria della conoscenza (Flusser, [1993], 2003, pp. 111-116). Attraverso l’interpretazione del saggio flusseriano, la funzionalità minima del contenere è stata adottata da ciascun designer come punto di partenza per un’esplicità materica e filosofica. La mostra si materializza così nell’esposizione di una serie di contenitori epistemologici, intesi come dispositivi per visualizzare pensieri altrimenti astratti: le forme cave, nel loro essere amorfie, sono riempite di un senso che è il messaggio, l’idea che il designer vuole offrire al pubblico. Dopo circa un anno di ricerca teorica e sperimentazione progettuale condivisa, Hyle arriva ad un corpus di oggetti che sin dall’inizio appaiono, come intuito nelle premesse curatoriali, connessi seppur tra loro disomogenei. La scelta dell’allestimento [fig. 01] [fig. 02] è stata quella di non mostrare gli oggetti isolati fra loro, ma di lasciarli dialogare su un unico livello, nero e continuo. Ne risulta un’esposizione in cui artefatti completamente diversi, per materiali, tipologia e funzione, sono affiancati dialogica-

03
Enza Migliore,
Marsia, protocollo
sperimentale di
PU espanso, Color
Paste Blue, vero
borosilicato

04
Francesco Dell’Aglio,
Digestorium, vetro
soffiato, ottone,
sughero bruciato

05
Chiara Scarpitti,
Lacrima, argento
rodato nero, acciaio
nero, taglio chimico,
stampa digitale su
seta, plexiglass

mente, in modo da restituire un'immagine di narrazione complessa e non priva di contrasti.

La serie di tre vasi *Marsia* di Enza Migliore è una sperimentazione materica conseguita presso l'istituto IPCB del CNR di Portici. Processi e ingredienti comunemente usati nei laboratori di chimica vengono manipolati per realizzare nuove superfici di poliuretano espanso. Isocianati, polioli e colori sono trattati con un approccio ibrido che si muove fra protocolli scientifici e ricordi, ridondanze ed errori in analogia con le architetture porose e il tufo della città [fig. 03].

Francesco Dell'Aglio realizza invece una serie di contenitori sferici in vetro soffiato e ottone ossidato dal titolo *Digestorium*, mettendo in luce un'idea di raffinazione progressiva del pensiero e della materia, mediante un'analogia tra il processo alchemico e quello inventivo tipico del design. Da un punto di vista costruttivo, gli oggetti sono il risultato di una modifica del processo industriale di stampi in vetro a controllo rotazionale eseguita all'interno di un'antica fabbrica napoletana produttrice di lampadari. [fig. 04] Nel progetto di Chiara Scarpitti, lacrime indotte da particolari emozioni che la città è in grado di restituire, quali a esempio dolore e compassione, sono rese visibili sotto forma di gioielli in seta stampata. Attraverso un processo che ibrida corpo, design e scienza, ciascuna lacrima è stata raccolta in contenitori sterili e inviata ad Amsterdam per essere fotografata nel laboratorio *Imaginarium of Tears* dallo scienziato Maurice Mikkers [fig. 05].

Il progetto *Occhi* di Giulia Scalera è un'installazione di cornici digitali: un racconto della città generato dalla rilevazione mobile di tre iridi a diversi stimoli audiovisivi. Le pupille ingrandite sembrano crateri in movimento che si espandono e contraggono. Come dei contenitori sensoriali raccontano di una città ricca di emozioni e bellezza [fig. 06].



06

06
Giulia Scalera,
Occhi, video display
7", ferro verniciato
nero



Il vaso *Rotazioni* di Daniele Della Porta è invece il prodotto di un approccio legato a una visione gestuale e primordiale con la città: un richiamo all'archeologia nella sua forma archetipa ma al contempo basculante esprime un rapporto difficile e sempre instabile con il luogo. Realizzato dagli artigiani di una fabbrica di ceramiche di Vietri sul Mare, il vaso è smaltato di un nero opaco non riflettente che metaforicamente assorbe il mistero e le complessità storiche del territorio [fig. 07].

Chiara Corvino, attraverso innesti botanici, espone invece l'inversione del paradigma consumistico dell'arte tramite artefatti che assumono valore nella ricerca stessa e nello stile di vita da cui nascono. Si tratta di una serie di oggetti-scultura che scaturiscono dall'osservazione e ricombinazione della natura del territorio mediante un'esplorazione di boschi e sentieri abbandonati.

Legandosi alla terra attraverso la creazione di uno speciale impasto di argilla raccolta nella caldera dei Campi Flegrei, con *DoppioFondo*, Francesco Pace modella artigianalmente un'ipotetica camera magmatica del Vesuvio. Si tratta di un calorifero-umidificatore analogico che ricorda Tifeo, una creatura mostruosa sconfitta da Zeus che la leggenda ricorda segregata nel sottosuolo del golfo di Napoli mentre sputa massi infuocati.

Ivo Caruso, infine, utilizza un particolare marmo campano bianco per la creazione di elementi scultorei tagliati direttamente in cava e contenenti memorie digitali con-

sistenti in sim cards estraibili e sostituibili attraverso oblò di plexiglass. *Scatole nere* sono dei contenitori di memorie affettive dall'estetica monumentale, strettamente connessi ai ricordi e ai paesaggi da cui provengono.

Ma al di là degli oggetti, anche i dialoghi, scritti a mano da ciascun designer, sono parte integrante del progetto della mostra. Si tratta di riproduzioni serigrafiche in bianco e nero delle dimensioni di un A5, inserite come pagine singole nel catalogo finale. Quest'ultimo è stato pensato esso stesso come un contenitore mediante una scatola nera che raccoglie e illustra tutto il materiale prodotto, dai testi alle serigrafie, alle immagini degli oggetti, edito dalla casa editrice d'arte e grafica Il Laboratorio [fig. 08] [fig. 09] [fig. 10].

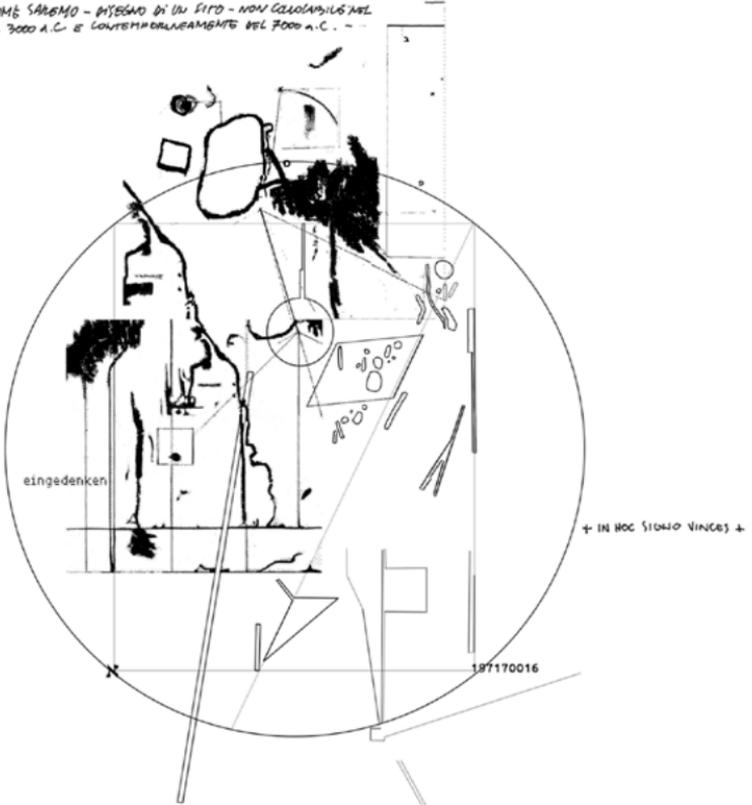


08

08
Mostra *hyle*, serigrafie, Riot Studio,
Napoli 10-27/11/2017.

09
Salvatore Scandurra, Ricordo di come
saremo, disegno del sito (epoche
incoerenti-non databile), serigrafia
in catalogo

RAIOLINO DI LOMÈ SAROMO - INSEGNO DI UN FIATO - NON COLLOCAVILE NEL TEMPO - NEL 3000 A.C. E CONTEMPORANEAMENTE NEL 2000 A.C. -



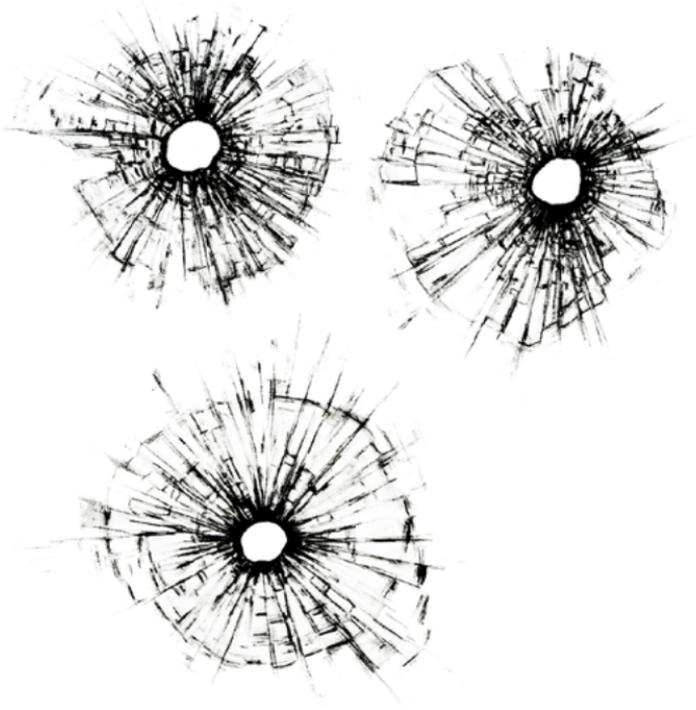
RITROVAMENTI INCERTI ED EPOCHE INCORRENTI - UN LUOGO PER L'ANNULLAMENTO DELLE DIMENSIONI ESTETICHE E FENOMENICHE - OVE SI PERDONA LE DIMENSIONI - FUORI FORMATO - IRRICOCONDIZIONE - TV, CAB LEGGI, SEI SICURO DI INTENDERE LA MIA LINGUA? - URBAN - PER LA PERDITA DELLA SCALA E IL DISORIENTAMENTO SPAZIALE - 3834

password: èlenterine

LO) ADORNOS ION EN SISTEMA DE (S)CULTURA} 1:15

SHA

- ROMPERE IL VISO C'ARRIVE LA MEMORIA, SOPRANTA IL CONTENUTO
- SVASARE - APPIATTIRE IL TEMPO E LO SPAZIO SU UN PIANO, UN 'SERVIZIO'
EURETICA DI NOTIZIE PORTATA - PERCHÉ DI TRAZIA DI UN RITORNO
CICLO DEL DIVINIS IN SE STESSO (COME L'ARRABBIARE DELL'INFERNO) NELLA
TEMPORA - UN RUDIMENTARIAMENTE (ENTR) IS PROSPETTO DI UNA (GENOTECNA)
LINGUAGIA



zero is absence
absence, the property of something
something is everything
everything is infinite
infinity is the lack of absence
absence is infinity
infinity is only a whole
a whole is just a hole

10
Diego Cibelli, *Zero=Infinito*,
serigrafia in catalogo

Conclusioni

Il progetto curatoriale *hyle* ha avviato un processo di valorizzazione dell'immagine del design contemporaneo legato alla città di Napoli attraverso la ricognizione e collaborazione di best practices di progettisti attivi sul territorio locale, nazionale e internazionale. Si tratta, infatti, solo dell'inizio di un'operazione che, interfacciandosi con una eterogeneità produttiva e di visioni, con una pluralità di tecniche artigianali, materiali e con la quasi assente collaborazione tra gli stakeholders, si è dimostrata di difficile definizione. I risultati che emergono sono ancora da consolidare così come il network che il progetto è riuscito a creare. Tuttavia non poche sono state le ricadute sulla comunità del design locale, come la valorizzazione e la visibilità delle sue eccellenze produttive, l'interconnessione tra i singoli attori coinvolti – designer, aziende, artigiani, istituzioni – in termini di partecipazione, networking e promozione di un design contemporaneo esistente, seppur celato al pubblico. Il progetto ha rappresentato, quindi, la prima cellula di un organismo che aspira a essere perfettamente funzionante ed efficiente; ha acceso un riflettore sulla qualità progettuale attiva sul territorio, ma necessita ancora del supporto economico e produttivo da parte delle istituzioni e delle industrie più consolidate, per la creazione di un sistema stabile e interdipendente capace di rinnovarsi e autorgenerarsi sulla base della sua autenticità locale.

REFERENCES

- Benjamin Walter, Lacia Asja, «*Neapel*», Frankfurter Zeitung, **1925** (tr. it. *Immagini di città*, Torino, Einaudi, 2007, pp. 144).
- Mellini Alessandro, *Manifesto di Alchimia* (**1985**), p. 84, in Parmesani Loredana (a cura di), *Alessandro Mendini. Scritti*, Skira, Milano 2004, pp. 732.
- Branzi Andrea, *Il sud come modello del mondo* (**1986**), pp. 138-140, in La Rocca Francesca, *Scritti Presocratici*, Roma, Franco Angeli, 2010, pp. 208.
- Alison Filippo, De Fusco Renato, *L'Artidesign*, Napoli, Electa, **1991**, pp. 199.
- Non potete massacrarmi Napoli!*, Conversazione con Massimo Cacciari, pp. 157-190, in Velardi Claudio, (a cura di), *La città porosa. Conversazioni su Napoli*, Napoli, Edizioni Cronopio, **1992**, pp. 192.
- Flusser Vilem, *Saggi sparsi*, **1993** (tr. it. *Filosofia del design*, Milano, Mondadori, 2003, pp. 153).
- Rossetti Livio, *Socrate e il dialogo ad alta interattività*, Humanitas, n. 53, **2001**, pp. 184.
- Sottsass Ettore, *Foto dal finestrino*, Milano, Adelphi, **2009**, pp. 64.
- Durrant Abigail C., Vines John, Wallace Jayne, Yee Joyce S. R., *Design Issues* vol. 33 (3), **2017**, pp. 112.
- <http://www.riotstudio.it/about.html>, sito web *Riot Studio* [giugno 2018]