ICON DESIGN

Atelier Biagetti

Labirinti di fantasie tra oggetto, scena e performance

IT – € 4,50

David Chipperfield 140, Michael Anastassiades 150, Sagmeister & Walsh 178, Paul Smith 198, Casa Tabarelli: il progetto di Carlo Scarpa 204, Olivetti story: una vita da mediani 244, Muller Van Severen 268, Palazzo Butera: centro d'arte dinamico 288, Piero Golia 294, Sacer: le chiese dei Maestri 304, Atelier oï 326, Wieki Somers 350, Saipem 7000 372, Giulio Iacchetti 398

ENGLISH TEXT

Atelier Biagetti

L'aspetto performativo del design nel lavoro di Laura Baldassari e Alberto Biagetti: come scena, oggetti e figure attivano incanti e abissi della mente, alla ricerca di vie di fuga da convenzioni e simulacri.

Foto di Nicola Favaron
Testo di Angela Rui
Set design di Greta Cevenini

In uno spaziotempo X, sospeso in un limbo di sovrapposizioni oniriche, un catalogo di caratteri prelevati alla più stereotipabile contemporaneità abita la scena: hostess, body builder, infermiera, insieme, in un interno eccitato e artificiale in cui la temporalità intreccia. Strati di mondanità si accavallano, convivono in un brodo primordiale di citazioni solitarie, come accade oggi, nel più sofisticato svuotamento di significato della nozione di senso, di tempo, di presente. Gli oggetti (e i soggetti) in scena sono tutti artefatti di Laura Baldassari e Alberto Biagetti, alias Atelier Biagetti, il cui lavoro recente ha dichiarato un cambio di rotta di quello che oggi definiamo progetto. L'hanno raccontato attraverso la *Biagetti Trilogy* – curata da Maria Cristina Didero e composta da tre atti su tre anni – che metteva in discussione i miti del nostro tempo attraverso un'ascesi che partiva dal corpo e dal culto della forma fisica (*Body Building*, 2015), passava attraverso i tabù della mente, che si scioglievano in una dimensione erotica rarefatta in un'epoca dove la libido è considerata business – e la sua comprovata assenza è considerata una patologia – (*No Sex*, 2016), per arrivare al massimo della trasgressione nel far coincidere il sacro, Dio, con il più dissacrante desiderio di onnipotenza, il denaro (*God*, 2017). Ogni atto corrispondeva a una collezione di oggetti, presentati attraverso performance pensate ad hoc che attivavano spazio e significato della scena. Da body builder che elevavano lo spazio gym a paradiso del corpo, a una coppia di dottoresse sci-fi con camici in lattice cipria che accompagnavano lo spettatore nello spazio dilatato e sospeso di *No Sex* (mentre al di fuori uno squadrone di infermiere in camice bianco eseguiva sequenze da parata militare); fino alle hostess di *God*, da cui acquistare, al momento e con carta di credito, un biglietto-lingotto per vincere una vacanza alle Isole Cayman, paradiso (fiscale) per eccellenza. Ogni atto corrispondeva a una bolla esperienziale – diserzione da una realtà esterna così diversa da come avevamo immaginato – che immergeva i fortunati in altrove esotici, alla ricerca di vie di fuga da una civiltà di convenzioni e simulacri, sebbene utilizzandone gli stessi codici estetici.

Per capire gli artefatti è necessario, nel caso Atelier Biagetti, introdurre il concetto di "artefare", ovvero il procedimento mentale e progettuale che presiede l'artefatto (come raccontava Francesca Alinovi in *Affetti Artificiali*, il titolo di un testo introduttivo in uno dei tre volumi della mostra dal titolo *Conseguenze impreviste. Arte, moda design: ipotesi di una nuova creatività in Italia*, tenutasi a Prato tra il 1982 e il 1983). L'artefare formula la possibilità di un processo autofondato, autonomo rispetto alle leggi di Natura, ma non per questo meno umano. Anzi, l'artificialità del pensiero conferma l'umanità della natura umana. E l'artificio (leggi oggetto e scena) raggiunge le conseguenze più inaspettate quando, dopo aver esteso le percezioni sensoriali dell'uomo, e creato oggetti sintetici preferibili a quelli veri, arriva a riprodurre, dilatandole, le facoltà della sua mente, vale a dire gli stessi tratti distintivi caratteristici della sua umanità. La ricerca di possibili vie di fuga ha sempre corrisposto a una riscrizione di codici formali, prevedendo delle sovrapposizioni nell'utilizzo di formati altri, in questo caso l'aspetto performativo del progetto: se nel design è stato una costante sin dagli inizi del design radicale, va notato che negli anni 80 la creazione diventa meno politica, meno ideologica e più aperta alla soggettività analitica, patologica, esistenziale, come suggeriscono Giuseppe Bartolucci e Franco Quadri a proposito della "nuova spettacolarità" del teatro sperimentale. Citazione, montaggio di materiali, gioco con l'immaginario mediatico diventano i procedimenti, mentre il corpo incarna la destrutturazione del sistema attraverso l'alienazione del gesto e della sceneggiatura. In questa fase la sperimentazione agiva sulla contaminazione dei linguaggi e, nel tentativo di riformulare il proprio vocabolario, si cercavano metalinguaggi affini: