



# Design: Territori condivisi

testo di/text by Francesco Armato

## Design: Shared territories

“That between art and design is a ping pong game, whereby situations can fluctuate: if on the one hand you move towards being just design, up to high-volume industrial design, on the other hand you move towards craftsmanship to art. The more complex the function, the further you move away from art, and the more the function is simplified, the closer you are to the applied art object, down to the art object with low print runs, or even down to just being a monotype. The game is interesting, but this is not the most important issue in design. That’s why semi-artistic experimentalism leads to high research possibilities, from materials to technologies. A car, or this Sony, are industrial design, whereas a vase or that sculpture there can be seen as art. The vase, for example, only has to contain flowers, i.e. it has no complicated function”. (Mendini, 2018)

## Introduction

The line that divides fashion from art has no thickness and is permeable during the creative journey; the two disciplines often need to confront each other, overlap and mix in an energetic flow that passes from one sphere to the other in continuous contamination. Fashion and art often share the same territory; a thin line divides the substantial difference that lies in the method and production process. Art is a unique, original and unrepeatable work of art and is not subjected to

“Quello fra l’arte e il design è un ping pong, per cui possono oscillare le situazioni: se da una parte si va verso l’essere solo il design, fino al design industriale di alta tiratura, dall’altra ci si muove verso l’artigianato per giungere fino all’arte. Più è complessa la funzione più ci si allontana dall’arte, e più la funzione si semplifica più si è vicini all’oggetto d’arte applicata, fino all’oggetto d’arte con tirature basse, o addirittura fino a essere solo un monotipo. Il gioco è interessante, però non è questa la problematica più importante del design. Ecco, perché la sperimentality semi artistica conduce ad alte possibilità di ricerca, dai materiali alle tecnologie. Un’automobile, o questo Sony, sono disegno industriale, invece un vaso o quella scultura lì possono essere viste come arte. Il vaso, per esempio, deve solo contenere i fiori, cioè non ha una funzione complicata”. (Mendini, 2018)

## Introduzione

La linea che divide la moda dall’arte non ha spessore ed è permeabile durante il percorso creativo, le due discipline spesso hanno il bisogno di confrontarsi, si sovrappongono e si mescolano in un flusso energetico che passa da un ambito all’altro in una continua contaminazione. Moda e arte spesso condividono lo stesso territorio, una linea sottile divide la sostanziale differenza che sta nel metodo e nel processo produttivo. L’arte è un’opera unica, originale e irripetibile e non è sottoposta a svolgere attività specifiche, se non la sublime bellezza rappresentativa e comunicativa; la moda è un prodotto che deve rispettare determinati canoni di vestibilità per dare risposte concrete e razionali per soddisfare le esigenze della gente, per indirizzare il processo al compimento di una funzione e un paradigma continuo tra forma-materia-funzione, per restituire al prodotto finale una contemporaneità che sia percepita dagli utenti. I fratelli Campana per Philippe Daverio sono un esempio di contaminazione artistica, “Dove finisce il design e dove inizia l’arte?”, la stessa cosa si può affermare per l’artista Daniel Spoerri con la collezione Utensili da cucina del 1962, quadro-trappola. I due ambiti, moda e arte, condividono lo stesso magico territorio della creatività dove la cultura si fonde con l’identità estetica, la creazione di segni e di simboli per riconoscere il prodotto finito (Baudrillard & Levin, 1972). Una identità che pone le basi sulla fenomenologia delle pratiche progettuali, sulla società e sulle tradizioni territoriali. Due forme di creatività apparentemente distanti tra di loro che condividono la stessa fenomenologia di stili per sottolineare e rispecchiare il momento che stiamo vivendo. Per Silvia Grandi non occorre stabilire identità fittizie per conoscere chi si ispira per prima o chi prende cosa dall’altro “[...] arte e moda possono funzionare allo stesso modo, adottare soluzioni estetiche e comunicative simili, mostrarsi più o meno permeabili tra di loro, ma in quanto strutturalmente diverse rimangono comunque binari distinti,



a sinistra/on the left: Poltrona Sushi - Edra - Fernando & Humberto Campana (1947) / Sushi Armchair - Edra - Fernando & Humberto Campana (1947)

a destra/on the right: Collezione Pop Art Vesace (1991) / Vesace Pop Art Collection (1991)

seppur paralleli” (Grandi, 2003, p. 59). La moda diventa arte, gli stilisti ricoprono la «veste» di creativi estetici della contemporaneità animando lo spazio con i loro prodotti. Un accessorio, un abito possono diventare un’opera d’arte quando la loro ricercatezza, l’innovazione dei tessuti e dello style li rendono unici e irripetibili, contengono amore, passione e inimitabilità.

#### Contaminazione tra Moda e Arte

Negli ultimi decenni per artisti e designer, mescolare diverse discipline artistiche è diventata una grande necessità espressiva, attingere da mondi contigui per indagare nuove quotidianità creative. Questo Modus Operandi lo troviamo nel lavoro di Andy Warhol, una sovrapposizione di tecniche espressive e di contaminazione, dimostrando che l’arte e la moda si possono mescolare per innovarsi e trovare altri linguaggi. Warhol non ha mai fatto una netta distinzione fra i diversi ambiti che rappresentano l’arte, circondandosi sempre di un mondo umanistico e artistico molto vario, coniugando i diversi linguaggi in un’unica forma d’arte. È interessante notare il lavoro di Warhol nel campo dell’editoria, nel 1969 fondò la rivista Interview, insieme a Gerad Malanga, dedicata all’arte e alla moda, una testimonianza del mettere insieme le cose e le esperienze per esplorare ed ottenere nuovi modi di comunicare e di indossare. Possiamo osservare che tre serigrafie disegnate da Warhol avevano come tema le scarpe: *Golden Shoes À la Recherche du Shoe Perdu* e *Diamond Dust Shoes*, Warhol concepiva l’arte e la moda in un mondo unico, le scarpe erano oggetti di uso quotidiano, opere d’arte realizzate in serie. Versace nel 1991 dedica una sua collezione alla Pop Art, un abito, confezionato con un tessuto-tela tempestato di pietre preziose, modella il corpo di una donna con il volto di Marilyn Monroe, abito esposto al Met Museum. I territori della moda e dell’arte negli ultimi decenni non solo si sono amalgamati sempre di più creando delle vere collaborazioni ma condividono gli stessi spazi, gallerie d’arte e fiere per mostrare le proprie creazioni. Creando un confine immaginario e senza filtri, un luogo franco e aperto allo scambio libero, le idee potevano transitare da una parte all’altra per contaminarsi. Le manifestazioni tra arte e moda, nel tempo, si sono moltiplicate organizzando eventi in prestigiosi territori condivisi, come sedi museali: il Louvre di Parigi, la Hayward di Londra, la Triennale di Milano, il Guggenheim di Bilbao, il Metropolitan e il Guggenheim di New York. La mostra ideata da Stefania Ricci, direttrice della Fondazione e del Museo Ferragamo, nel 2019, dal titolo *Sustainable thinking* è un altro esempio di connubio tra arte e moda, una installazione di composizioni artistiche di abiti e accessori realizzati con materiali da riciclo, unione tra design, arte e moda in un preciso momento storico: contemporaneità. Una costante trasformazione per rielaborare nuovi modelli di vita attraverso le varie espressioni artistiche in un nuovo futuro, la mostra di Stefania Ricci è un connubio perfetto di creatività che stimola e fa prendere consapevolezza che dobbiamo prenderci cura della nostra madre terra.



sopra/Above: Andy Warhol, fotografato da Christopher Makos, sulla copertina di “Interview” (aprile 1996) / Andy Warhol, photographed by Christopher Makos, on the cover of ‘Interview’ (April 1996)

#### Confini permeabili, ma non sempre

Secondo Gillo Dorfles il territorio di confine tra arte e prodotto consiste nell’essere una un’arte pura e l’altra un’arte non pura, la pittura e la scultura o altre forme puramente artistiche hanno la funzione di rallegrarci e vivere momenti di grandi emozioni, invece il design deve rispettare le regole della funzione e della tecnica e possedere un grande valore estetico. “L’oggetto di design non deve essere fatto con lo scopo di diventare un oggetto d’arte venduto sul mercato, questo sarebbe un errore. L’oggetto di design deve corrispondere alla sua funzione, essere forchetta, essere lampada, essere macchina da corsa, non fare un oggetto unicamente con lo sfizio di dire che è artistico” (Dorfles, 2010, *Venice Design Week*, 09-10-2010). Molti territori della moda non hanno un confine molto delineato con l’arte, anzi la linea di separazione è veramente sottile con punti di apertura da un ambito all’altro, il passaggio tra arte e design è in continua mutazione e nel processo progettuale si sconfinava per acquisire e prendere in prestito conoscenze per dare forma alle cose che ci circondano sia essa moda che arte. Tanti sono stati i momenti per assottigliare il margine fra le due forme artistiche, obiettivo: fare in modo che le conoscenze di un ambito potessero traslocare da una parte all’altra in modo fluido e diretto, con la volontà di infrangere le regole, per sperimentare nuovi metodi di indagine e di ricerca. La Bauhaus è stata un esempio importante e forse unico nel suo genere per aver adottato l’idea di una scuola multidisciplinare, un mix di creativi che provenivano da scuole e settori diversi tra di loro; nel 1920 sotto la direzione di Georg Muche il corso che prevede l’insegnamento di ricamo a mano, di intreccio e di tecniche di tessitura è in relazione con il laboratorio di falegnameria per produrre elementi decorativi che possono essere applicati al prodotto d’arredo. Questa permeabilità fra le diverse arti, all’interno della scuola Bauhaus era data dagli insegnamenti da parte di artisti come Paul Klee, Kandinsky, Mies Van de Rohe, Gropius, Schlemmer e di Moholy-Nagy. Una rivoluzione concreta e reale che portava alla formazione di designer creativi capaci di produrre oggetti qualificati di alto valore artistico e portare

specific activities, except for the sublime representative and communicative beauty; fashion is a product that must comply with certain canons of wearability in order to give concrete and rational answers to meet people's needs, to direct the process to the fulfilment of a function and a continuous paradigm between form-matter-function, to give the final product a contemporaneity that users perceive. For Philippe Daverio, the Campana brothers are an example of artistic contamination, "Where does design end and art begin?" the same can be said for the artist Daniel Spoerri with his Kitchen Utensils collection of 1962, a trap picture. The two fields, fashion and art, share the same magical territory of creativity where culture merges with aesthetic identity, creating signs and symbols to recognise the finished product (Badrillard & Levin, 1972). An identity based on the phenomenology of design practices, society and territorial traditions. Two distant forms of creativity share the exact phenomenology of styles to underline and reflect the moment we live. For Silvia Grandi, there is no need to establish fictitious identities in order to know who is inspired first or who takes what from the other "[...] art and fashion can function in the same way, adopt similar aesthetic and communicative solutions, show themselves to be more or less permeable to each other, but as they are structurally different they remain distinct tracks, albeit parallel" (Grandi, 2003, p. 59). Fashion becomes art, designers take on the

la cultura del progetto nel territorio. Lo stesso Gropius era convinto che l'innovazione e il progresso potevano essere raggiunti se l'arte e la tecnica fossero un'unica cosa, lavorare tutti insieme, architetti, pittori, scultori, ricamatrici, ..., per crescere attraverso il dialogo, un scambio continuo di idee e tecniche che provengono da discipline diverse con un unico obiettivo: fare prodotti in linea con la società del momento. Gillo Dorfles pensava che fosse possibile condividere lo stesso territorio, ma occorre professionalità e dialogando con Pasquale Napolitano, racconta che una metodologia miscelanea artistica non sempre porta a risultati concreti e soddisfacenti: "l'idea di Memphis di commissionare ad artisti, come Pistoletto e Dorazio, oggetti d'arredo non ha sortito risultati apprezzabili. Un pittore può essere un ottimo designer, ma deve avere esperienza professionale in questo campo; un pittore (così come un poeta...) non può improvvisarsi designer, perché quella del designer è professione dotata di specificità, e che bisogna imparare senza improvvisazioni: certe operazioni possono essere considerate dei divertimenti, ma non di più. Quando i pittori si improvvisano Designers è come se si avvertisse un contrasto, una distonia. Non è possibile neanche il processo inverso, che un designer si improvvisi artista: ad esempio, Maldonado ha fatto pitture che non hanno ragion d'essere, pur essendo stato un uomo importante, un importante designer, soprattutto nel periodo di Ulm, importante come ricercatore e sperimentatore, con importanti influenze anche in Italia" [1]. Dorfles è molto esplicito e diretto nell'esprimere il proprio pensiero di cosa può significare oltrepassare la linea di confine tra arte e design nel territorio condiviso: è l'occasione di creare nuove relazioni tra i vari ambiti apportando tecniche e linguaggi innovativi ed espressivi, ma è impraticabile poter essere oggi scultore e domani designer. Le relazioni tra arte e moda ci sono e non si possono ridurre a semplici compromissioni stilistiche ed è indiscutibile che molte forme, abiti, posseggono delle analogie figurative e fisiche con l'arte contemporanea, come la pittura, la scultura, la fotografia, la musica, la moda ..., analogie che derivano da punti di contatto, trasformazioni necessarie per chi opera al margine, lunga la linea di confine della sfera della creatività, perché l'uno rigenera l'altro. Negli anni novanta molti sono stati i settori culturali che hanno mescolato modalità espressive e comunicative abbandonato la loro specificità linguistica, slittando da un ambito all'altro ed era molto difficile capire, distinguere le differenze artistiche. Mutazione fluida potrebbe definirla Bauman, una contaminazione, come la musa ispiratrice di Antonio Marras, i suoi progetti prendono forma attraverso una continua ricerca basata sul mettere insieme i diversi ambiti artistici, importante è notare che questa "acquisizione" di nuovi saperi messi a confronto per Marras confluiscono in unico ambito: la moda, creare nuovi modi di comunicare, percepire e indossare un abito. Mescolare idee e cose non è un approccio facile da percorrere e da trasmettere, ma per molti creativi è inevitabile, sono percezioni e applicazioni tecniche che stimolano il fare, creando un territorio unico dove le cose accadono in modo fluido, una contaminazione necessaria per esplorare nuovi campi di azione. Ezio Manzini vede le componenti del design come un'attività artistica, un'arte che produce cose utili anche se spesso possono apparire futili, ma l'obiettivo è unico: soddisfare esigenze quotidiane realizzate rispettando le regole ben precise dell'industria e del marketing, tali cose utili provocano al fruitore una sensazione di attrazione che gratifica e che fa stare bene. "Il design è un'attività che concorre a rendere abitabile il mondo. Ad organizzarlo cioè in modo che le cose di cui ci si circonda e gli ambienti in cui si vive siano «desiderabili e cari», oltre che utili" (Manzini, 1990, Op.Cit, n 78 maggio 1990). La moda così come il design è un atto creativo con una capacità di sintesi artistica molto alta, perché inventa ed innova nuovi sistemi materiali e immateriali, con la possibilità di dare un contributo alla società, rendere la vita quotidiana più comoda, più "entusiasmante" con abiti e accessori che assumono un importante valore estetico, belli da vedere, da toccare e da usare. Il valore estetico è il bello costruibile, Andrea Mecacci lo definisce "Make Up", l'artificio, l'arte e il design assumono la bellezza tramite il segno che è stato trovato per l'opera.. "Emerge pertanto che l'estetica del design è influenzata dal materiale più di quanto non sia quella dell'arte. Inoltre sia l'oggetto artistico sia quello di design è realtà estetica «nella misura in cui sostanzialmente non è un "dato" ma è "fatto"»" (Mecacci, 2012, p.179).

#### Arte e moda, l'una è anche l'altra

Le diverse scuole di pensiero sul confine tra arte, moda e design stimolano ancora di più il dibattito su questo argomento, così come la crescente curiosità di conoscere se la linea di confine viene oltrepassata o se è solamente permeabile in alcuni punti. Ci sono stati artisti e designers come Duchamp e Sottsass che sono riusciti ad assottigliare il margine che divide i due sistemi creativi quasi a renderlo trasparente e per certi versi assorbente, un margine che non si sposta né travalica e né toglie, ma solamente porta conoscenza da un sistema all'altro. Duchamp ha utilizzato oggetti di uso comune per realizzare le sue opere d'arte, Sottsass ha fatto della Pop Art la sua musa per ispirarsi alla forma, alla



sotto/below: La moda incontra l'arte "Sustainable Thinking" in mostra al Museo Salvatore Ferragamo - ideata da Stefania Ricci / Fashion meets art "Sustainable Thinking" on show at the Salvatore Ferragamo Museum - conceived by Stefania Ricci

'guise' of aesthetic creatives of contemporaneity, animating space with their products. An accessory, a dress can become a work of art when their sophistication, the innovation of fabrics and style make them unique and unrepeatable, they contain love, passion and inimitability.

### Contamination between Fashion and Art

In recent decades, mixing different artistic disciplines has become a tremendous expressive necessity for artists and designers, drawing on contiguous worlds to investigate new creative everyday life. We find this *modus operandi* in the work of Andy Warhol, an overlapping of expressive techniques and contamination, demonstrating that art and fashion can be mixed to innovate and find other languages. Warhol never made a clear distinction between the different fields representing art, always surrounding himself with a varied humanistic and artistic world, combining the different languages into a single art form. It is interesting to note Warhol's work in the field of publishing, in 1969, he founded Interview magazine, together with Gerad Malanga, dedicated to art and fashion, a testimony to bringing things and experiences together to explore and achieve new ways of communicating and wearing. We can observe that three silkscreens designed by Warhol had shoes as their theme: Golden Shoes, Recherche du Shoe Perdu and Diamond Dust Shoes, Warhol conceived art and fashion in a unique world, shoes were everyday objects, works of art made in a series. Versace 1991 dedicated one of his collections to Pop Art, a dress made of a fabric cloth studded with precious stones, modelled a woman's body with the face of Marilyn Monroe, a dress exhibited at the Met Museum. The territories of fashion and art in recent decades have merged more and more, creating true collaborations and sharing the same spaces, art galleries and fairs to show their creations. By creating an imaginary and unfiltered border, a frank and open place for free exchange, ideas could pass from one side to another to contaminate each other. The events between art and fashion, over time, multiplied by organising events in prestigious shared territories, such as museum venues: the Louvre in Paris, the Hayward in London, the Triennale in Milan, the Guggenheim in Bilbao, the Metropolitan and the Guggenheim in New York. The exhibition conceived by Stefania Ricci, director of the Ferragamo Foundation and Museum, in 2019, entitled Sustainable thinking, is another example of the marriage between art and fashion, an installation of artistic compositions of clothes and accessories made from recycled materials, a union between design, art and fashion in a pre-



texture e ai colori, ma sicuramente ha prodotto oggetti di design. La Pop Art vive un connubio perfetto tra arte, moda e design uno scambio profondo di idee tra gli artisti, quella linea sottile in quel periodo storico si assottigliava sempre di più, l'artista guardava gli oggetti e trovava la bellezza nei prodotti industriali di massa, e designers come Charles e Ray Eames ricercavano nell'arte nuove immagini che potessero dare un impulso accattivante ai loro prodotti con l'utilizzo di tecnologie più avanzate per l'epoca. Un momento storico dove l'obiettivo era cancellare le gerarchie sociali e contaminare il processo creativo con ogni tipo d'arte e tecnica. Andy Warhol con le sue opere in serie si avvicina molto al concetto metodologico del design, "farne una per produrne altre", la serigrafia, abbassando tempo di produzione e spese, un modo per comunicare e diffondere l'arte in modo veloce e a tutti, opera simbolo di quel periodo le bottiglie di Coca Cola. "Quel che c'è veramente grande in questo paese è che l'America ha dato il via al costume per cui il consumatore più ricco compra essenzialmente le stesse cose del più povero. Mentre guardi alla televisione la pubblicità della Coca-Cola, sai che anche il Presidente beve Coca-Cola, Liz Taylor beve Coca-Cola, e anche tu puoi berla. Una Coca è una Coca e nessuna somma di denaro ti può permettere una Coca migliore di quella che si beve il barbone all'angolo della strada. Tutte le Coke sono uguali e tutte le Coke sono buone. Liz Taylor lo sa, lo sa il Presidente, lo sa il barbone e lo sai anche tu" [2]. La mostra, Pop Art-Design, inaugurata a ottobre 2013 al Barbican Center di Londra, mette in scena il colore, la forma, la tecnica, l'effimero e l'utilità, difficile distinguere le opere d'arte e quelle di design, un gioco di "confusione" tra reale e fantastico, piacevole e disincantato. Quando un prodotto diventa un'opera d'arte, non cambia la sua veste di funzione d'uso, rimane ugualmente prodotto di design con una sottile differenza: essere collocato all'interno di una galleria d'arte insieme ad oggetti di arte pura, come definita da Gill Dorflès; sarebbe interessante capire se quella forma di dualismo rappresenta una ricchezza necessaria per il travaso di stimoli e di saperi e se quella linea sottile si sia spostata o in qualche punto spezzata per far confluire altre conoscenze, come spesso accade per molti creativi definiti Multihyphenate, Ron Arad, Tom Dixon, Marc Newson, Virgil Abloh ... Per il design un oggetto deve avere una forma e una funzione, rappresentare una sua riconoscibilità, una localizzazione, essendo immersi a tempo indeterminato all'interno di un *Global Style* dove l'oggetto perde la sua forza comunicativa. Giuseppe Lotti afferma: "Di fronte ad una progressiva deritualizzazione degli oggetti che ci circondano dovuta alla infinita moltiplicazione, alla indeterminazione - non si sa più chi li ha realizzati, come e, sempre più spesso, dove -, alla loro superficialità simbolica, la produzione artigianale può assumere un nuovo significato: non più, come abbiamo visto, una sperimentazione prima della produzione industriale (Nuovo Design Italiano) o solo espressione di una plurale produzione locale (Abitare il Tempo), ma anche costruzione di cose che, caricandosi di significati profondi, quasi ci parlano, stimolano nuove affettività" [3]. L'interazione tra fashion design e artigianato potrebbe diventare nel prossimo futuro, già per certi versi presente, la chiave di lettura del nuovo processo Art-Industriale, il connubio tra saper fare e idee moderne, l'innovazione industriale,

a destra/on the right: Le poltroncine "New York" di Saba versione Antonio Marras (2018) / The 'New York' armchairs by Saba version Antonio Marras (2018)

cise historical moment: contemporaneity. A constant transformation to rework new models of life through various artistic expressions in a new future, Stefania Ricci's exhibition is a perfect combination of creativity that stimulates and makes us realise that we must take care of our mother earth.

### Permeable borders, but not always

According to Gillo Dorfles, the borderline territory between art and product consists of one being pure art and the other a non-pure art; painting and sculpture or other purely artistic forms have the function of cheering us up and experiencing moments of great emotion, while design must respect the rules of function and technique and possess great aesthetic value. "The design object must not be made to become an art object sold on the market, this would be a mistake. The design object must correspond to its function, be a fork, be a lamp, be a racing car, not make an object solely with the whim of saying it is artistic" (Dorfles, 2010, Venice Design Week, 09-10-2010). Many fashion territories do not have an obvious boundary with art, indeed the dividing line is skinny, with points opening from one sphere to the other, the transition between art and design is constantly changing and in the design process, one trespass to acquire and borrow knowledge to give shape to the things that surround us, be it fashion or art. There have been many moments to thin the margin between the two art forms, the aim being to allow knowledge from one field to move from one to the other in a fluid and direct way, with a willingness to break the rules, to experiment with new methods of investigation and research. The Bauhaus was an important and perhaps unique example for having adopted the idea of a multidisciplinary school, a mix of creative people coming from different schools and fields; in 1920, under the direction of Georg Muche, the course teaching hand embroidery, weaving and weaving techniques was related to the carpentry workshop to produce decorative elements that could be applied to the furniture product. This permeability between the different arts within the Bauhaus school was given by the teachings of artists such as Paul Klee, Kandinsky, Mies Van de Rohe, Gropius, Schlemmer and Moholy-Nagy. A concrete and real revolution led to the formation of creative designers capable of producing qualified objects of high artistic value and bringing the culture of design to the area. Gropius himself was convinced that innovation and progress could be achieved if art and technique were one, all working together, architects, painters, sculptors, embroiderers, ..., to grow through dialogue,



a continuous exchange of ideas and techniques coming from different disciplines with a single goal: to make products in line with the society of the moment. Gillo Dorfles thought it was possible to share the same territory. However, professionalism is needed, and in dialogue with Pasquale Napolitano, he recounts that an artistic miscellany methodology does not always lead to concrete and satisfactory results: 'Memphis's idea of commissioning artists, such as Pistoletto and Dorazio, to design objects did not have noticeable results. A painter can be an excellent designer, but he must have professional experience in this field; a painter (as well as a poet...) cannot improvise as a designer because that of a designer is a profession with specificities and one that must be learnt without improvisation: certain operations can be considered amusements, but no more. When

painters improvise themselves as designers, it is as if there is a contrast, dystonia. Nor is the reverse process possible, that a designer improvises himself as an artist: for example, Maldonado made paintings that have no reason to be, even though he was an important man, an important designer, especially in the Ulm period, important as a researcher and experimenter, with important influences in Italy too' [1]. Dorfles is very explicit and direct in expressing his thoughts on what it might mean to cross the line between art and design in the shared territory: it is an opportunity to create new relationships between the various spheres by bringing in innovative and expressive techniques and languages, but it is impractical to be a sculptor today and a designer tomorrow. The relations between art and fashion exist and cannot be reduced to simple stylistic compro-



mises. It is indisputable that many forms, clothes, possess figurative and physical analogies with contemporary art, such as painting, sculpture, photography, music, fashion ..., analogies that derive from points of contact, transformations that are necessary for those who work on the fringe, along the borderline of the sphere of creativity, because one regenerates the other. In the 1990s, many cultural sectors mixed modes of expression and communication, abandoning their linguistic specificity and slipping from one sphere to another. It was tough to understand, to distinguish artistic differences. Fluid mutation could be defined by Bauman, a contamination, like the inspiring muse of Antonio Marras, his projects take shape through continuous research based on bringing together different artistic fields. It is important to note that this "acquisition" of new knowledge brought together for Marras converges in a single sphere: fashion, creating new ways of communicating, perceiving and wearing clothes. Mixing ideas and things is not an easy approach to take and convey, but for many creatives, it is inevitable, it is perceptions and technical applications that stimulate doing, creating a unique territory where things happen fluidly, contamination necessary to explore new fields of action. Ezio Manzini sees the components of the design as an ar-

tistic activity. This art produces useful things even though they may often appear futile. However, the objective is unique: to satisfy everyday needs realised by respecting the exact rules of industry and marketing, such useful things provoke in the user a sensation of attraction that gratifies and makes one feel good. "Design is an activity that contributes to making the world habitable. That is, to organise it in such a way that the things one surrounds oneself with and the environments in which one life are "desirable and dear", as well as useful" (Manzini, 1990, Op.Cit, n 78, May 1990). Fashion, as well as design, is a creative act with a very high capacity for artistic synthesis because it invents and innovates new material and immaterial systems, with the possibility of contributing to society, making everyday life more comfortable, more 'exciting' with clothes and accessories that take on an important aesthetic value, beautiful to see, to touch and to use. Aesthetic value is constructible beauty, Andrea Mecacci defines it as 'Makeup', artifice, art, and design take on beauty through the sign that has been found for the work... "It, therefore, emerges that the aesthetics of design are influenced by the material more than art. Moreover, both art and design objects are aesthetic realities "insofar as they are essentially not 'given' but 'made'" (Mecacci, 2012, p.179).

### Art and fashion one is also the other

The different schools of thought on the boundary between art, fashion and design stimulate even more debate on this topic, as does the growing curiosity about whether the line is crossed or is merely permeable at certain points. There have been artists and designers such as Duchamp and Sottsass who have succeeded in thinning the margin that divides the two innovative systems almost to the point of making it transparent and in some ways absorbent, a margin that neither crosses nor takes away, but only brings knowledge from one system to the other. Duchamp used everyday objects to create his works of art, and Sottsass made Pop Art his muse for inspiration in form, texture and colour, but he certainly produced design objects. Pop Art was a perfect marriage of art, fashion and design, a profound exchange of ideas between the artists, that fine line in that historical period was becoming increasingly thin, the artist looked at objects and found beauty in mass-produced industrial products and designers such as Charles and Ray Eames sought new images in art that could give an appealing impulse to their products with the use of the most advanced technologies for the time. A historical moment where the aim was to erase social hierarchies and contaminate the creative process with all kinds of art and techniques. Andy Warhol, with his works in series, comes very close to the methodological concept of design, "making one to produce others", silkscreen printing, lowering production time and expenses, a way to communicate and spread art quickly and to everyone, a symbolic work of that period the Coca Cola bottles. "What is great about this country is that America started the habit whereby the richest consumer buys the same things as the poorest. As you watch Coke commercials on television, you know that even the President drinks Coke, Liz Taylor drinks Coke, and you can drink Coke too. A Coke is a Coke, and no money can afford a better Coke than the bum on the street corner drinks. All Coke is the same, and all Coke is good. Liz Taylor knows it, the President knows it, the bum knows it, and so do you" [2]. The exhibition, Pop Art-Design, which opened in October 2013 at the Barbican Centre in London, showcases colour, form, technique, the ephemeral and the utilitarian, difficult to distinguish between works of art and those of design, a game of 'confusion' between the real and the fantastic, the pleasurable and the disenchanting. When a product becomes a work of art, its function of use does not change, it remains equally a product of design with a subtle difference: being placed inside an art gallery together with objects of pure art, as defined by Gill Dorfles; it would

a sinistra/on the left: Ettore Sottsass, bague (o corail), 1967. Per gentile concessione di Cleto Munari / Ettore Sottsass, bague (or, corail), 1967. Courtesy Cleto Munari

sotto/below: Festival del design e dell'arte di Tokyo / Design & Art Festival Tokio



be interesting to understand whether that form of dualism represents a necessary richness for the pouring over of stimuli and knowledge and whether that thin line has shifted or at some point broken to bring in other knowledge, as often happens for many creatives defined as Multihyphenate, Ron Arad, Tom Dixon, Marc Newson, Virgil Abloh ... For design an object must have a form and a function, represent a recognisability, a location, being immersed indefinitely within a Global Style where the object loses its communicative force. Giuseppe Lotti states: 'Faced with a progressive deritualisation of the objects that surround us due to their infinite multiplication, their vagueness - we no longer know who made them,

riprodurre "con strumenti nuovi l'arte della mano" [4]. Una tendenza che porta ad una ricerca di sistemi costruttivi tradizionali per avvicinare sempre di più la tecnologia ad avere un rapporto diretto con la materia, far esaltare le finiture dei prodotti e le texture e riscoprire il senso tattile delle cose. Molti sono i *brand* di Moda, che pur utilizzando la produzione digitalizzata, hanno iniziato ad accostare nei loro processi costruttivi la lavorazione a mano, per ottenere sempre di più oggetti unici per allontanarsi dalla massificazione imperante della non identità. Il design può indifferentemente essere definito "un prodotto artigianale di fascino industriale" oppure "un prodotto industriale di fascino artigianale". Sempre e comunque un prodotto di design è il risultato oggi come allora, di un processo di alta qualità formale e funzionale. [...] La progettazione artigianale è alla base anche di prodotti meccanici e super tecnologici quali la Ferrari, la Maserati o la Lamborghini" [5]. Tra l'artigianato e a tecnologia digitale si concretizza il *Mélange De Langues*, nascono gallerie d'arte e fiere molto importanti come quella fondata da Craig Robins, Design Miami, un contenitore dove gli artisti espongono la loro arte fluida e contaminata, dando inizio alla DesignArt, una commistione tra due discipline che spesso genera prodotti Borderline, arte o design? Alessia Zorloni definisce questa contaminazione, sempre più presente sia nel mondo dell'arte contemporanea che del design declinato in tutte le sue sfaccettature, come





how and, increasingly, where -, their symbolic superficiality, craft production can take on a new meaning: no longer, as we have seen, an experimentation before industrial production (Nuovo Design Italiano) or only the expression of a local plural production (Abitare il tempo), but also the construction of things that, by charging themselves with profound meanings, almost speak to us, stimulate new affections” [3]. The interaction between fashion design and craftsmanship could become shortly, in some ways already present, the key to understanding the new Art-Industrial process, the marriage of know-how and modern ideas, industrial innovation, reproducing “with new tools the art of the hand” [4]. This trend leads to a search for traditional construction systems to bring technology ever closer to a direct relationship with matter, to bring out product finishes and textures, and to rediscover the tactile sense of things. There are many fashion brands that, while using digitised production, have started to combine handcrafting in their construction processes to obtain more and more unique objects to move away from the prevailing massification of non-identity. Design can indifferently be defined as “a handicraft product of industrial appeal” or “an industrial product of handicraft appeal”. Always

and in any case, a design product is a result, today as then, of a process of high formal and functional quality. [...] Handcrafted design is also the basis of mechanical and super technological products such as Ferrari, Maserati or Lamborghini” [5]. Between craftsmanship and digital technology comes the *Mélange De Langues*, art galleries and significant fairs such as the one founded by Craig Robins, Design Miami, a container where artists exhibit their fluid and contaminated art, giving rise to DesignArt, a mixture of two disciplines that often generates Borderline products, art or design? Alessia Zorloni defines this contamination, which is increasingly present in both the world of contemporary art and design in all its facets, as a creative and necessary act in that it not only explores new scenarios but also stimulates the economy and research, all of which is witnessed by the proliferation of international fairs alongside the pavilions of classic design, modern art and Limited Edition. Tokyo, on the occasion of Design Week, for the DesignArt edition, was the city that brought together artists and designers from all over the world to define the territory of common knowledge between design and art, application and function; events, debates, exhibitions, the “contagion” between the various territories “oc-

cupied” by creativity, designers sculptors, glass blowers, painters, stylists, ..., a succession of *Mélange* installations between music, projections, food, fashion shows. Contamination is a fundamental ingredient to push towards new scenarios and to innovate Design/Art or Art/Design, a way to experiment not only with artistic languages and cultural backgrounds but research on materials, with the hope that they will be increasingly natural and sustainable, diversifying applications and development methods.

### Conclusions

Interdisciplinarity is a method of exchange, art and technique in the same ‘place’ in search of new design boundaries to explore new scenarios and to provide concrete and democratic answers. “Today, this way would be called sharing, Open-Source. Moreover, it could find a contemporary social key to pool thoughts and projects. It is creating a virtuous circle that would favour democratic design. Of which the Bauhaus was a proponent” Nanni, 2019, *Abitare*, Milan, 8-03-2019). For the Bauhaus, it was essential to eliminate the various social abstractions, everyone had the right to ‘happy living’, to live in cosy spaces, and objects had to ‘cater’ to everyone’s needs functionally

and pleasantly. Bringing together different areas of knowledge, from painting to architecture, “... the Bauhaus was to achieve a new synthesis of art and technique to form a new, modern unity” (Bernhard, 2008, p. 40). Forging products by avoiding the separation between art and design, the classical concept of *Téchne*, creating things by knowing how to make them. A process that begins with substantial knowledge of materials, studying their characteristics and processing systems to give those who shape them the possibility of understanding their technical and expressive capabilities. Material combinations and artistic disciplines, painting, architecture, sculpture, design, cinema, fashion, ..., are compared to experience a participatory artistic fruition and form a straight game of constructions. Art, craftsmanship and design for Enzo Mari continue to be connected in their multiple nuances, they are controversial and fascinating fields that stimulate the search for precious suggestions to give shape to valuable things. These contiguous worlds may not only have points of contact but often the line, the borderline, the margin is as if they disappear, one contaminates the other generating another system, another approach and another methodology: the “ModArt or ArtModa”, a constant evolution of contemporary society. A process that can hardly be compared to the industrial one, mass-produced products that have their roots in craftsmanship have undergone a major evolutionary transformation in recent decades. They are objects that have a quality of being recognised, they have a strong identity character and intrinsically carry all the cultural and traditional values of the place of origin because the identity of a product, of any design scale, presents evolutions that progress in sharing between cultures. “Identity is also the union of differences, and in contamination manifests the vitality of a culture, its capacity to receive elements of diversity and take possession of them through an adaptation to its codes” (Follesa, 2013, p. 46). A fluid and interconnected territory between art and fashion facilitates creative sharing to search for character and identity in the things surrounding us, which often keeps us company.

un atto creativo e necessario in quanto oltre a esplorare nuovi scenari stimola l'economia e la ricerca, tutto ciò è testimoniato dal proliferare di fiere internazionali che si affiancano ai padiglioni del design classico, dell'arte moderna e del Limited Edition. Tokio, in occasione di *Design Week*, per l'edizione di DesignArt, è stata la città che ha radunato artisti e designer di tutto il mondo per definire qual è il territorio del sapere comune tra design e arte, tra applicazione e funzione; eventi, dibattiti, mostre, il “contagio” tra i vari territori “occupati” dalla creatività, designers scultori, soffiatori di vetro, pittori, stilisti, ..., un susseguirsi di installazioni Melange tra musica, proiezioni, cibo, sfilate di moda. La contaminazione è un ingrediente fondamentale per spingere verso nuovi scenari e per innovare il Design/Art o Arte/Design, un modo per sperimentare non solo i linguaggi e le provenienze culturali artistiche, ma la ricerca sui materiali, con la speranza che siano sempre di più naturali e sostenibili, diversificando applicazioni e metodi di sviluppo.

### Conclusioni

L'interdisciplinarietà come metodo di scambio, arte e tecnica nello stesso “luogo” alla ricerca di nuovi confini progettuali per esplorare nuovi scenari e per dare risposte concrete e democratiche. “Oggi questo modo si chiamerebbe condivisione, *Open-Source*. E potrebbe trovare una chiave contemporanea nei social, da usare per mettere in comune pensieri e progetti. Creando un circolo virtuoso che favorirebbe il design democratico. Di cui il Bauhaus fu fautore” Nanni, 2019, *Abitare*, Milano, 8 - 03 - 2019). Per il Bauhaus era importante eliminare le varie astrazioni sociali, tutti dovevano avere il diritto di “abitare felice”, di vivere in spazi accoglienti, gli oggetti dovevano “assecondare” le esigenze di tutti in modo funzionale e gradevole. L'incontro dei diversi indirizzi di saperi, dalla pittura all'architettura, “... il Bauhaus doveva realizzare una nuova sintesi fra arte e tecnica per formare una nuova e moderna, unità” (Bernhard, 2008, p. 40). Forgiare prodotti evitando la separazione tra arte e design, il concetto classico di *Téchne*, creare le cose sapendole fare. Un processo che inizia da una conoscenza concreta dei materiali, studiarne le caratteristiche e i sistemi di lavorazione per dare a chi li plasma la possibilità di comprenderne le capacità tecniche ed espressive. Accostamenti materici e discipline artistiche, pittura, architettura, scultura, design, cinema, moda, ..., a confronto, per sperimentare una fruizione artistica partecipata e formare un raffinato gioco di costruzioni. Arte, artigianato e design per Enzo Mari continuano a essere connessi nelle molteplici sfumature, sono ambiti controversi e affascinanti che stimolano la ricerca di suggerimenti preziosi per dare forma alle cose utili. Questi mondi contigui non solo possono avere dei punti di contatto, ma spesso la linea, il territorio di confine, il margine è come se sparissero, l'una contamina l'altra generando un altro sistema, un altro approccio e un'altra metodologia: il “ModArt o l'ArtModa”, una evoluzione costante della società contemporanea. Un processo che difficilmente è paragonabile a quello industriale, prodotti realizzati in serie che hanno radici nell'artigianato che negli ultimi decenni ha subito una importante trasformazione evolutiva. Sono oggetti che hanno una qualità nell'essere riconosciuti, hanno un forte carattere identitario e portano intrinseco tutto il valore culturale e tradizionale del luogo di provenienza, perché l'identità di un prodotto, di qualsiasi scala di progetto, presenta evoluzioni che progrediscono nella condivisione tra le varie culture. “L'identità, è anche unione delle differenze e nella contaminazione si manifesta la vitalità di una cultura, la sua capacità di ricevere elementi di diversità e impossessarsene attraverso un adattamento ai propri codici” (Follesa, 2013, p. 46). Un territorio fluido e interconnesso tra arte e moda che facilita la condivisione creativa per ricercare carattere ed identità nelle cose che ci circondano e che spesso ci fanno compagnia.

### References

- Bernhard E. B. (2008). *Design, storia, teoria e pratica del design del prodotto*, Gangemi edizione, Roma.
- Dorflès G. (1972). *Introduzione del disegno industriale. Linguaggio e storia della produzione di serie*, Einaudi, Torino.
- Follesa S. (2013). *Design & Identità*, FrancoAngeli, Milano.
- Furlanis G. (2018). *La didattica del design Italia*, Gangemi Editore, Roma.
- Poderni M., Cassese G. (2017). *Builders Tomorrow, immaginare il futuro tra design e arte*, Gangemi Editore, Roma.
- Lotti G. (2010). *Territori e connessioni*, Edizione ETS, Pisa.
- Maldonado T. (2001). *Disegno Industriale un riesame*, Feltrinelli Editore, Milano.
- Manzini E. (1990). *Design come arte delle cose amabili*, Op.Cit, n 78 maggio 1990.
- Mecacci A. (2012). *Estetica e design*, Il Mulino, Bologna.
- Nani S. (2019). *Bauhaus: le icone del design democratico*, *Abitare*, Milano, 8-03-2019.
- Wahrol A. (1983). *La filosofia di Andy Wahrol*, edizione Costa&Nola, Genova.
- Winkler H. M. (1987). *Il Bauhaus*, Feltrinelli Milano.
- Zorloni A. (2016). *L'economia dell'arte contemporanea*, FrancoAngeli, Milano.

### NOTE

- [1] Dorflès G. (2011). *Estetiche, elettroniche e contestualità*, Digicult, Milano.
- [2] Wahrol A. (1983). *La filosofia di Andy Wahrol*, edizione Costa&Nola, Genova, pag. 87.
- [3] Lotti G. (2010). *Territori e connessioni*, Edizione ETS, Pisa, pag. 23.
- [4] Sciacca C. I. (2018). *I designers del futuro*, *Il giornale dell'architettura*, Torino, 15-01-2018.
- [5] Furlanis G. (2018). *La didattica del design Italia*, Gangemi Editore, Roma, pag. 301.