



“Il Design non è una cosa seria

Il 4 ottobre 2018, una serata per discutere del passato, presente e futuro della disciplina che ha portato il Made in Italy in tutto il mondo, “Il Design non è una cosa seria”. Un modo nuovo e informale per trasmettere la cultura del progetto a professionisti del settore, studenti e appassionati della materia.

“Il Design non è una cosa seria”, però ne sentiamo parlare in continuazione.

Le riviste e i blog propongono quotidianamente immagini di ispirazione, rappresentando stili eclettici, classici, moderni o transitional. Il crescente successo della manifestazione del **Fuorisalone**, che ha reso più democratico e alla portata di tutti il contatto con opere, arredi e installazioni, ha permesso al grande pubblico di riconoscere gli attori principali di questo settore, come i grandi Maestri del passato e le “Archistar” più blasonate.

Ma siamo sicuri che alla domanda *“che cos’è il design?”* sappiamo tutti dare una risposta?

Spesso il Design viene associato a qualcosa di esteticamente “bello” e artistico, mentre i suoi attori percepiti alla stregua di “inventori moderni”. In realtà questa disciplina rappresenta un insieme di differenti processi, tecniche, culture e teorie.

Nel 1979, **Charles & Ray Eames**, i due progettisti visionari che hanno segnato in modo indelebile la storia del Design moderno, sono stati intervistati da **Madame L’Amic** del **Musee des Arts Decoratifs di Parigi**, in occasione della mostra *“Qu’est ce que le design?”* (*Che cos’è il design?*). Dalla lunga lista di domande poste a Charles Eames, è nato poi un film, dal titolo **Design Q&A** (*Design, domande e risposte*), che fornisce delle risposte ancora oggi attuali, nelle quali risultano evidenti l’essenza e lo spirito di questa materia. Al quesito *“Qual è la sua definizione di Design?”*, la risposta di Eames è stata: *“Si potrebbe descrivere il Design come un piano per sistemare i vari elementi al fine di raggiungere uno scopo particolare. Non si tratta di un’espressione dell’Arte, ma piuttosto di un’espressione dello scopo. Se è abbastanza buono, successivamente potrebbe essere considerato Arte”*. Emblematica poi, risulta la risposta alla domanda sui destinatari del Design. *“Sono forse le masse? Gli esperti? Gli appassionati illuminati o le classi sociali privilegiate?”* si è chiesta Madame L’Amic, prontamente spiazzata dalla risposta di Charles Eames: *“Il Design si rivolge ai bisogni”*.

Studiando queste testimonianze, lo staff di Level ha riflettuto sulla necessità di **trasmettere la cultura delle eccellenze italiane del design**, parlando un linguaggio semplice e informale. L’obiettivo è quello di raccontare a tutti, esperti del settore, appassionati e curiosi, il pensiero e la filosofia che sono alla



base della cultura progettuale del *Made in Italy*, sfruttando il *know how* della Brianza, zona nota a livello internazionale per la sua tradizione artigianale, un vero e proprio “**Land of Design**”.

È nato così il progetto “**Il Design non è una cosa seria**”, il cui titolo riprende quello della pubblicazione di **Cristina Morozzi**, ma che, invece di raccontare la biografia di un solo protagonista del panorama di settore, vuole informare e fare cultura, attraverso una **serata di discussione** e un **ciclo di lezioni tematiche aperte al pubblico**.

Il **4 ottobre 2018**, durante una serata al **Rotary Club di Merate Brianza**, il progetto culturale verrà presentato attraverso le parole di **Massimo Gianquitto**, CEO di Level Office Landscape e docente di Storia dell’Arte Contemporanea presso lo IED di Milano, con la partecipazione dell’Arch. **Matteo Moscatelli**, docente presso IED e Politecnico di Milano, e del Designer **Antonio Facco**. Interverrà anche **Carlo Lodovico Russo**, direttore del gruppo editoriale DDN, con un ospite d’eccezione come la **Senior Curator del dipartimento di Architettura e Design del MoMa** di New York, **Paola Antonelli**, che sarà protagonista della XXII Esposizione Internazionale della Triennale di Milano del 2019, dal titolo *Broken Nature, Design Takes on Human Survival*.



Massimo GIANQUITTO