

#10

ARTchITECTURES
CHRONIQUES - MARC VAYE

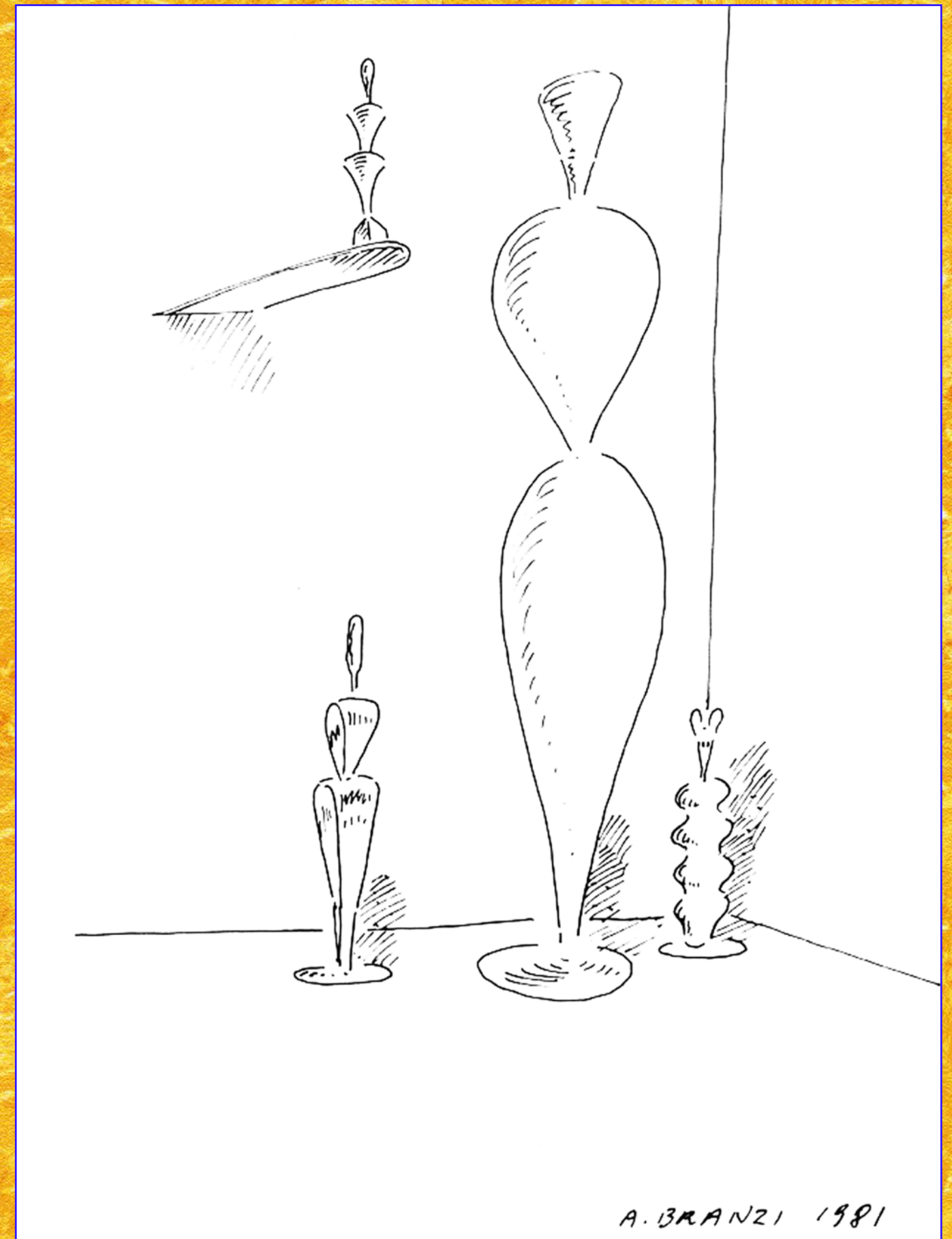
ARTSCHITECTURES

SEPTEMBRE 2024

#10

Studio Alchimia
ALESSANDRO MENDINI
ANDREA BRANZI - Occhio magico

CHRONIQUES - MARC VAYE



CARIATIDES - ANDREA BRANZI 1981



EDITORIAL

LE #10 RACONTE LE MILAN DES ANNÉES 70 - 80, PÉRIODE OÙ LES ARCHITECTES ITALIENS INVESTISSENT L'UNIVERS DU DESIGN. LA CAPITALE LOMBARDE ET SA RÉGION SONT UN ÉCOSYSTÈME UNIQUE AU MONDE OÙ INDUSTRIELS, ARTISANS ET CONCEPTEURS COOPÈRENT ET FONT DES MIRACLES. UNE NÉBULEUSE DE CRÉATEURS RENVERSENT LA TABLE DU MOUVEMENT MODERNE AU BÉNÉFICE D'UNE VISION RADICALE QUI N'OUBLIE PAS L'HUMOUR. DE L'ARCHITECTURE RADICALE D'ARCHIZOOM ASSOCIATI AUX CONTRE-DESIGN DU STUDIO ALCIMIA ET DE MEMPHIS, LES MÊMES ACTEURS, LES MÊMES AMBITIONS : BROUILLAGE DES ÉCHELLES, TRANSDISCIPLINARITÉ, ESPRIT DE COLLABORATION, CRÉATIONS À PLUSIEURS MAINS, RECHERCHES PROTÉIFORMES ...

TEXTES, PHOTOGRAPHIES, MAQUETTE © MARC VAYE 2024

AUTRES CRÉDITS / Icône de couverture / Cariatides © ANDREA BRANZI. p4 © Studio Alchimia. p6 © Mendini & Dalisi. p8/11 © Alessandro Mendini. p12/13 © Officina Alessi & Alessandro Mendini. p14/17 © Alessandro Mendini. p18/22 © Alessandro Mendini & Occhiomagico. p24/33 © Alessandro Mendini. p34/41 © Studio Alchimia, Alessandro Mendini, Ugo La Pietra, Andrea Branzi, Denis Santachiara, Piero Castiglioni, Francesco Clemente, Sandro Chia, Enzo Cucchi, Nicola De Maria, Mimmo Paladino. p42/45 © Anna Gili, Studio Alchimia. p46 © Ettore Sottsass Jr., Mario Radice. p47 © Daniela Puppa. p48 © Alessandro Mendini, Ettore Sottsass Jr. p49 © Andrea Branzi, Paola Navone, Occhio magico. p50 © Andrea Branzi. p51 © Alessandro Mendini. p52/55 © Studio Alchimia, Alessandro Mendini. p56/65 © Alessandro Guerriero, Alessandro Mendini, Pier Carlo Bontempi, Occhio magico. p66 © Domus Academy. p67 © Andrea Branzi. p68/69 © Studio Alchimia & Andrea Branzi. p71 © Guy Vacheret. p72 © Domus. p72/75 © Occhio magico.

Tout a été entrepris pour identifier les auteurs des documents qui figurent dans cette édition numérique universitaire.

SOMMAIRE

PAGE 4	EDITORIAL & SOMMAIRE
PAGE 6	HOMMAGE À MENDINI
PAGE 7	MILAN
PAGE 8	ALESSANDRO MENDINI
PAGE 12	OFFICINA ALESSI
PAGE 14	CYNISME DE L'HABITAT
PAGE 18	EDITORIAUX DOMUS
PAGE 24	MANIFESTE DES ADIEUX
PAGE 28	RE-DESIGN
PAGE 34	IL MOBILE INFINITO
PAGE 42	STUDIO ALCIMIA
PAGE 46	MOTIFS
PAGE 48	COLLECTIONS
PAGE 56	ROBOT SENTIMENTAL 1984
PAGE 64	WORKSHOP ESA
PAGE 66	DOMUS ACADEMY
PAGE 67	ANDREA BRANZI
PAGE 64	OCCHIO MAGICO

HOMMAGE À ...



ALESSANDRO MENDINI & RICCARDO DALISI

MIRACLE À MILAN

Cette édition traite d'une époque, le début des années 80, et est consacrée à une ville-territoire, Milan. Elle relate l'univers et l'aventure du Studio Alchimia, la **nébuleuse du Contre-design italien**, animé par **Alessandro et Adriana Guerriero**. Quand des architectes sont devenus designers pour changer, avec humour, la société avec des meubles plutôt qu'avec des constructions.

Le Studio Alchimia est une prolongation de l'Architecture Radicale italienne née dans les années 60 et 70. Il n'est donc pas surprenant d'y rencontrer les mêmes personnalités, notamment Andrea Branzi, un des cofondateurs de Archizoom Associati, la réplique italienne d'Archigram, mais aussi Ettore Sottsass Jr, Paola Navone, Michele de Lucchi et ...

... Alessandro Mendini disparu en février 2019.

Il s'agit donc d'un hommage à un créateur protéiforme : architecte, designer, éditeur, théoricien, directeur artistique, graphiste. Nous lui devons les concepts de Re-Design et de recyclage culturel, la réhabilitation de la démarche de décoration appliquée avec impertinence aux objets du quotidien.

Né en 1931 à Milan, diplômé de l'Ecole Polytechnique de Milan en 1959, il fut en 1970 directeur de la revue *Casabella*, fondateur en 1973 de la contre-école de design *Global Tools*, fondateur en 1977 de la revue *Modo*, **créateur en 1978 du Poltrona di Proust**, le fauteuil pointilliste de Proust, **directeur en 1979 de la revue Domus**, année où il rejoint la nébuleuse du Studio Alchimia récemment créé.

Evoquer ces créateurs, c'est aussi raconter les **histoires croisées** du Milan de la deuxième moitié du XX^e siècle : de l'Officina Alessi, d'Abet laminati, du groupe Memphis, de l'Academy Domus, du Studio photographique Occhio magico.

C'est aussi évoquer qu'en 1984, l'Ecole Spéciale d'Architecture invite le Studio Alchimia et Alessandro Mendini pour un *Workshop Carte Blanche* intitulé **Robot sentimental**.

Le succès de Milan comme une capitale mondiale du design repose sur la structure industrielle de la région lombarde, un écosystème unique caractérisée par quelques grosses entreprises de pointe sur le plan technologique et par la **recherche sur les nouveaux matériaux**. La région peut aussi compter sur un grand nombre de petites et moyennes industries fournissant des pièces détachées mais aussi des produits finis de haute qualité dans les domaines du design et de l'architecture d'intérieur.

Ce **réseau** est une force industrielle et économique par sa densité, son ouverture au renouvellement et à l'innovation. Le réseau développe un marketing audacieux fondé sur la différence des produits, des **stratégies d'images** et des canaux médiatiques. La région affiche une organisation professionnelle des métiers de la création où une très grande proportion des créateurs dispose d'une formation d'architecte, c'est-à-dire de professionnels dotés d'une **vision culturelle et critique**.

Les méthodes de travail et l'approche des produits découlent d'une vision où le design est une composante d'un ensemble qui intègre environnement, architecture et architecture d'intérieur. Un contexte marqué par la pluridisciplinarité, où la reconnaissance des créateurs est une seconde nature et apparaît comme une source de richesses.

L'analyse des tendances et leur définition touche la philosophie, le social, le technologique et nécessite l'étroite collaboration entreprises-créeurs. Enfin le climat culturel ambiant favorise les **stratégies prospectives**.

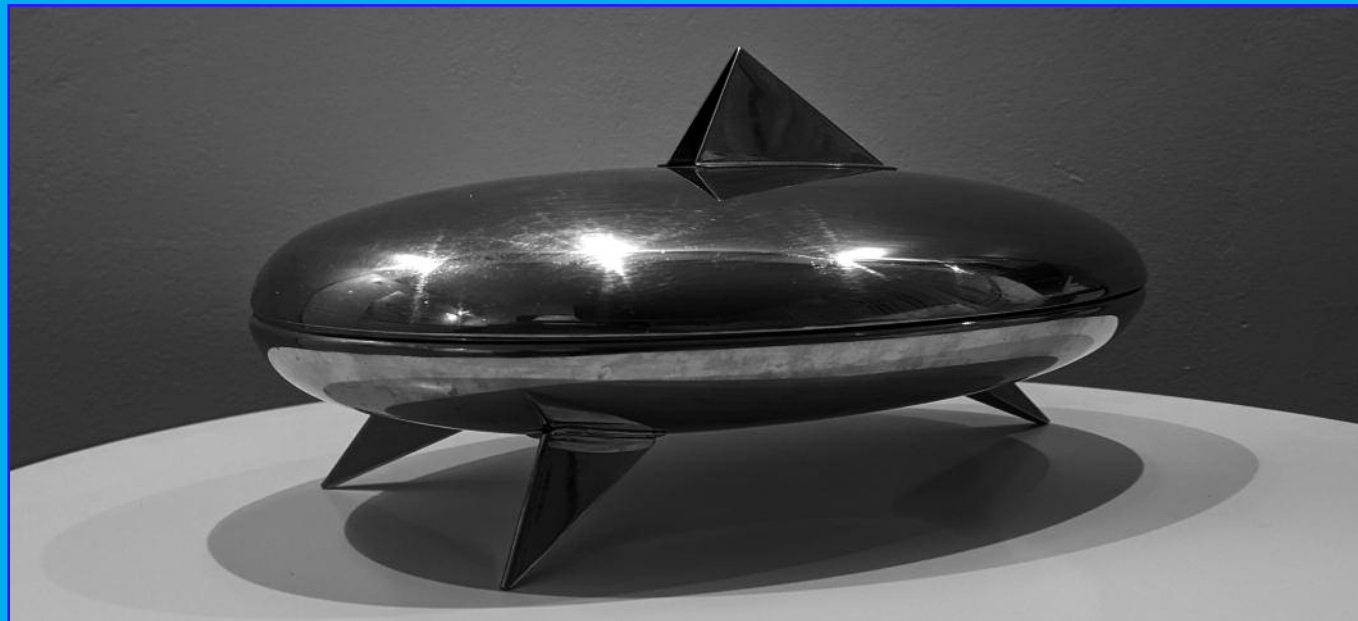
ATELIER ALESSANDRO MENDINI



Architecte, peintre, théoricien, figure du design contemporain, Alessandro Mendini occupe la scène depuis les années 60 quand les architectes sont devenus designers pour changer la société avec des meubles plutôt qu'avec des constructions. Il est tourné vers la culture populaire et les esthétiques non occidentales, mais aussi celle du Futurisme et son art du mouvement.

Le fauteuil de Proust, l'association d'un fauteuil du XVIII^e et d'une peinture pointilliste de Paul Signac est un manifeste de la postmodernité. C'est aussi une sorte de recyclage, ni une peinture, ni un objet, ni une sculpture, **un roman racontant la création de l'objet**. Sa méthode est celle du **collage**, il mêle l'art et le design, assemble des matériaux différents. Le geste de miniaturiser une cathédrale pour la faire devenir objet, celui de mélanger les disciplines comme on peut mélanger les races, tout cela est signe de liberté, d'énergie et produit le **créole**. Première rupture.

La deuxième rupture intervient avec le projet *Il Mobile Infinito* où un meuble est réalisé avec des éléments, créés par un designer, associés à d'autres, créés par d'autres designers.

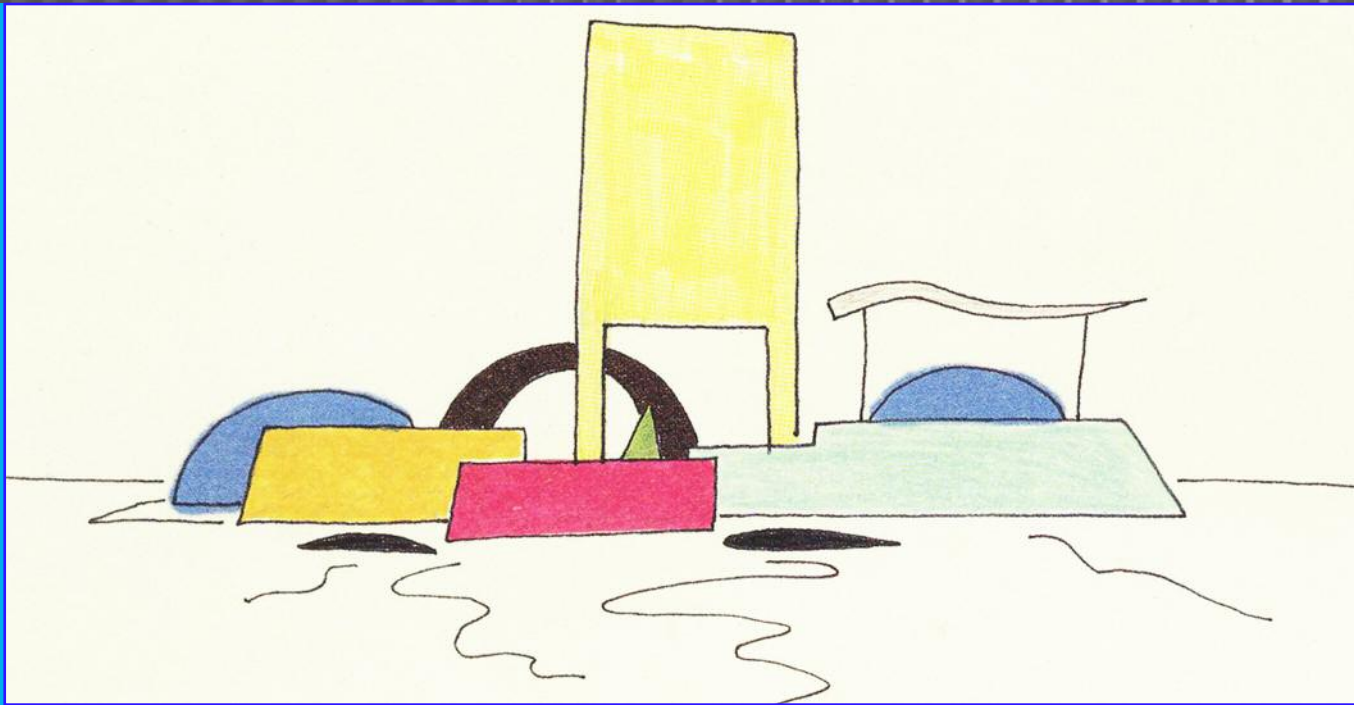


BOÎTE À BONBON - Officina Alessi 1990



FAUTEUIL DE PROUST 1978

MUSÉE DE GRONINGUE ARCHITECTURE COLLAGE



En 1994, le projet du Musée de Groningue sera l'occasion pour l'architecte principal, Alessandro Mendini d'inviter ses confrères. Michele de Lucchi de Milan qui se consacre à l'archéologie, Philippe Starck de Paris qui traite des céramiques anciennes et Frank Stella de New York qui réalise la pinacothèque, pour une intégration heureuse de l'architecture, du design et des arts plastiques.

Composer une architecture collage, non pas une architecture de la synthèse des arts, mais du mélange des méthodes des disciplines artistiques en faveur d'un phénomène-objet de grande complexité narrative, **une utopie urbaine**.

Le musée est une île posée sur l'eau, reliée par un pont aux rives du canal, comprenant des places et une mosaïque de petits musées. Vu de loin, la lisibilité des volumes est claire. Vu de près les surfaces révèlent des textures hors d'échelle, des brillances qui réhaussent les détails.

Les matériaux et les couleurs (azur, or, argent, noir, ocre, jaune, rose) sont délicats et combinés de façon cubiste : stratifiés dorés et sérigraphies polychromes, briques d'allure médiévale, panneaux d'aluminium profilés sous vide, mosaïques, ferrures en bronze, céramiques, bois, fer, panneaux électroniques.

L'illumination nocturne accentue l'effet d'artisticité et de flottaison. A l'intérieur, les sols de linoléum coloré et les couleurs des murs favorisent une présentation théâtrale aux infinies possibilités de mise en scène.

La même démarche a été appliquée à la *Casa della Felicità*, la *Maison du bonheur*, conçue pour Alberto Alessi. Robert Venturi dessine la bibliothèque, Frank Gehry la serre, Aldo Rossi le bureau et la galerie, Ettore Sottsass Jr. la cheminée du salon.

L'ensemble, la villa, est conçu comme une cité où **chaque pièce est une maison**. Mendini efface les frontières entre les disciplines, brouille les échelles. La *Casa della felicità* est un collage d'éléments hétérogènes dont Mendini est le **metteur en scène**.

Officina Alessi & Alessandro Mendini

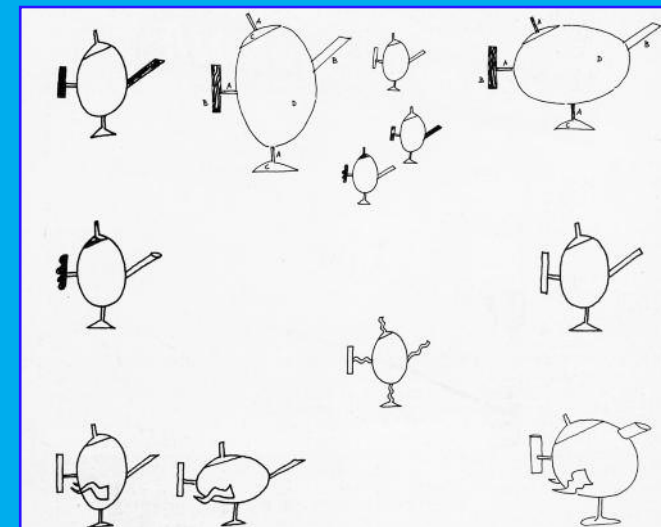


TEA & COFFEE piazza

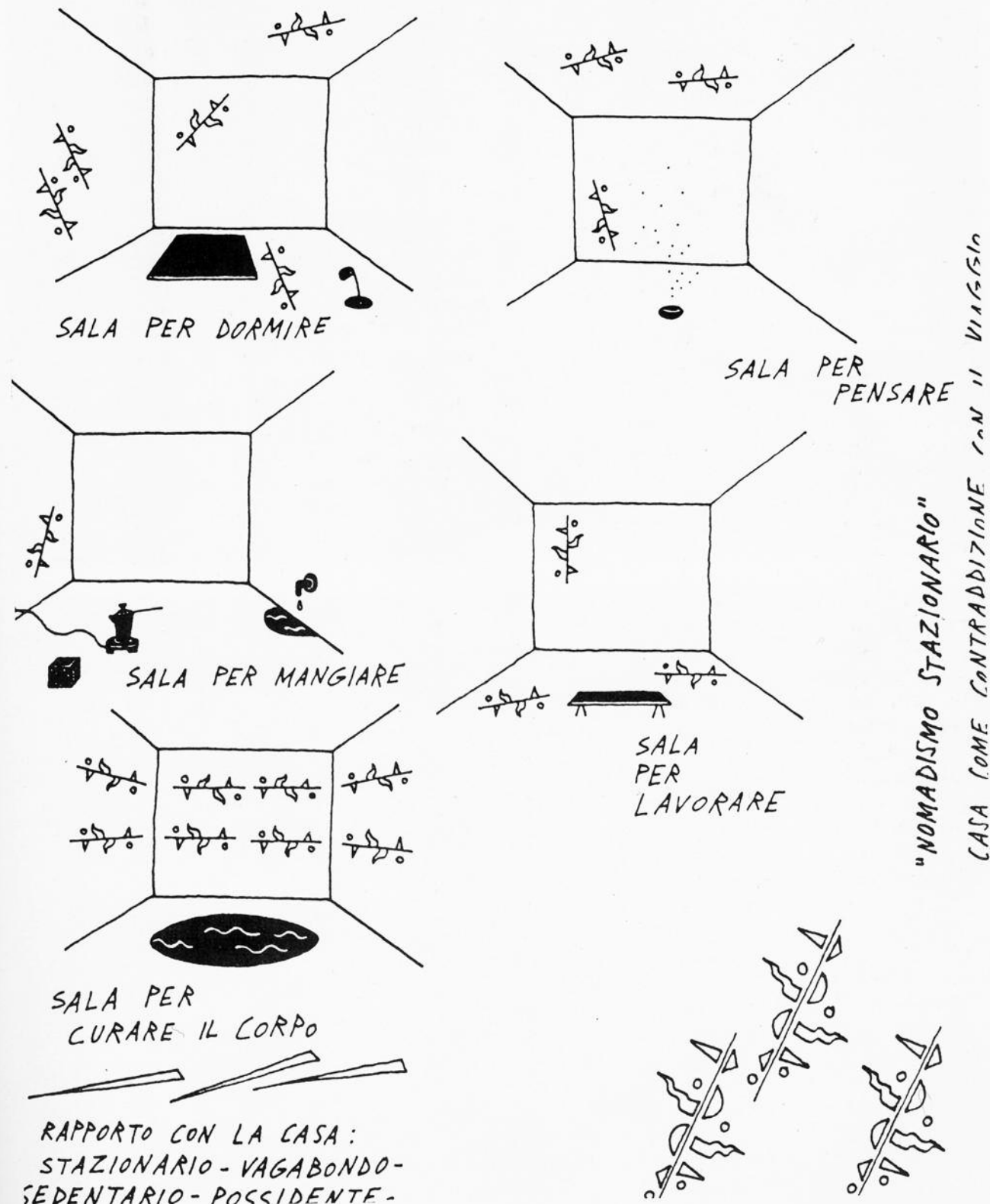
Un ancien atelier de mécanique, dirigé par l'industriel Alberto Alessi, initié entre 1979 et 1983 en conclusion de l'enquête faite par Mendini sur l'histoire de la production Alessi, une étroite et exemplaire collaboration avec lui. Le **Programma 6** est une activité de recherche et d'expérimentation sophistiquée d'architecture et de design dans le domaine des multiples d'art à tirage illimité sous la marque *Alessi d'après*.

Onze architectes internationaux réputés comme architectes et non comme designers, tels que les Américains Michael Graves, Richard Meier, Stanley Tigerman et Robert Venturi, l'Anglais Charles Jencks, l'Autrichien Hans Hollein, le Japonais Kazumasa Yamashita, l'Espagnol Oscar Tusquets et les Italiens Alessandro Mendini, Paolo Portoghesi et Aldo Rossi sont invités à concevoir le *Tea & coffee piazza*, un exercice de style d'ordre linguistique mené dans le cadre d'un débat sur le néo et le post-modernisme.

Les projets, explorant une nouvelle vision du rapport design-forme-fonction-technologie, furent tous de grand intérêt mais aussi de grande difficulté exécutive. En conséquence ils seront réalisés en argent avec des méthodes artisanales, en 99 exemplaires.



CYNISME de l'HABITAT



Nomadisme stationnaire / La Maison comme contradiction avec le voyage.

Rapport avec la maison : Stationnaire / Vagabond / Sédentaire / Propriétaire.

Salle pour dormir / Salle pour penser / Salle pour manger
Salle pour travailler / Salle pour nettoyer le corps.

La maison ...

- A le sol visqueux comme le miel, les pieds s'y collent et on ne parvient pas à en sortir.
- Est un sac tellement énorme et gonflé sur nos épaules que le moindre mouvement devient impossible.
- Est le refuge hypocrite pour ceux qui redoutent les intempéries de la vie.
- Est un corps étranger qui se substitue au corps de celui qui l'habite.
- Est un cercle vicieux qui n'existe pas sans un trousseau de clés.
- Est un magasin où s'accumulent les meubles et les résidus inutiles.
- Est un diagramme qui représente l'état de notre léthargie.
- Est la fiction d'une idylle perdue, qui ne se répète pas.
- Est une banque où les personnes accumulent leur prestige.
- Est une ile obtuse d'héritiers.
- Est un fortin habité par les complices ou partagé entre ennemis.
- Est la partie arrière d'un balcon sur lequel apparaissent des feuilles anémiques brûlées par le soleil ou par le froid.
- Est hostile à la révolution de notre comportement.
- Est toujours trop proche d'une autre maison où l'on écoute une musique avec nostalgie.
- Est toujours à côté de ce temple inviolable qui exclut les actions qui se déroulent dans les autres maisons.



LUNETTES ZANOTTA

Cache toujours un terroriste.

N'est pas commode, comme un vêtement car on ne sent pas bien nu à l'intérieur.

N'est pas comme ses chaussures qui marchent tous les jours sur des territoires inconnus.

N'est jamais un point de départ mais un point d'arrivée, où la perspective est une reproduction de Cézanne.

N'est pas un objet reposant car elle a trop d'avant-toits, d'auvents, d'antennes et de pilastres.

N'est pas honnête car les briques produisent trop d'argent.

N'est pas loyale car elle a toujours un cagibi avec la valise prête à partir.

N'a pas de fantaisie car elle est dépourvue d'ailes.

N'est pas un lieu pur car elle évacue nos excréments par trop de trous.

N'a jamais devant elle un crépuscule inconnu.

N'a jamais une chambre aussi accueillante que les salles d'attente dans les gares.

N'a jamais un couloir comparable à une lande déserte où se croise des vagabonds.

A toujours le vice d'être meublée.

A toujours un téléphone capable de frapper au cœur.

Est un lieu d'ordre, car elle a un lavabo, une boîte à ordures, un fer à repasser et une boîte de tomates pelées.

Est un calendrier banal pour effeuiller le temps de tous les jours.

Est une espionne qui conserve le souvenir de nos actions secrètes.

Est l'inventaire de nos aptitudes à répéter les mêmes gestes.

Est le catalogue de notre égoïsme personnel.

Est une école où l'on enseigne l'exclusion.

Est un monsieur qui réprimande les enfants avec sa tradition.

Est toujours faites de chambres.

A toujours trop d'angles pour des conversations feintes, trop de prises pour la lumière, toujours trop de chaussures.

A toujours devant elle une autre maison pourvue d'une sonnette.

A toujours un cabinet qui ressemble trop au froid d'une morgue.

A toujours un réveil matin pour nous envoyer au travail.

Ne nous permet d'être paresseux que le samedi matin.

Est comme un drap où quelqu'un a déjà dormi.

A peu de coussins et trop de fantasmes.

Est un ensemble de murs qui s'épouvantent en chuchotant la vie de celui qui est mort entre eux.

Contient toujours une dose de remords et une dose de mort.

Est ce cadavre d'où sortiront des cadavres.

Reste immobile tandis que la vie se déplace.

Alessandro Mendini 1979



**Portrait photographique tridimensionnel truqué
d'Alessandro Mendini / Studio Occhio magico.**

Les édifices et les hommes procèdent par fonctions. Une fois sortis de leur maison le matin et une fois leurs fonctions sociales accomplies à l'extérieur, l'homme et la femme de masse, rentrent le soir chez eux. La tradition typologique fonctionnelle propose une simplification extrême de leurs fonctions privées, elle les synthétise dans les pièces instruments servant à faire la cuisine, à se laver, à dormir.

Ces fonctions en sont réduites à l'état de concept et sont conçues séparément puisqu'à chacune d'elles correspondent les locaux, les objets et les temps définis comme des endroits déterminés et clos, destinés à accomplir une seule fonction.

Seule la radio, par tradition, s'arroge le rôle d'instrument qui est présent en plusieurs lieux à la fois, telle une vague sonore qui passe d'une chambre à l'autre en flottant au-dessus de toute action. Tout l'entrelacs des autres mille et une fonctions humaines plus complexes, s'ajustent à l'intérieur de cette grille rigide servant de point de repère à l'ameublement. En effet, elle a été établie sur ce concept de survie élémentaire propre aux schémas sociaux et politiques des sociétés contemporaines.

EDITORIAUX DOMUS 1982

LA NOUVELLE SALLE DE SÉJOUR

La nécessité de ce genre de survie étant posée, d'autres schémas pourraient nous entraîner vers des typologies de l'habitation bien plus insolites, vers des genres de survies subtiles, fondées même sur d'autres valeurs.

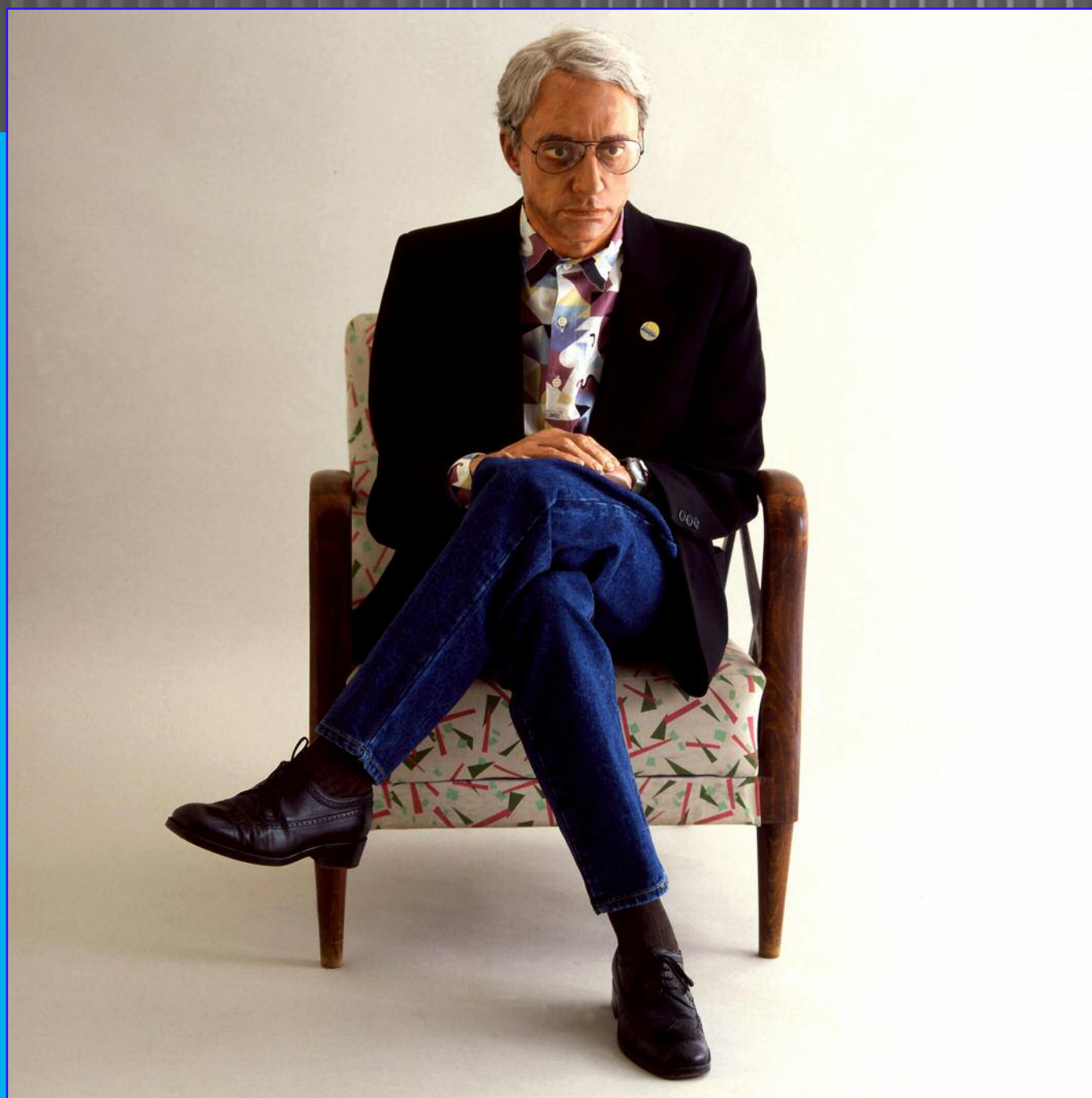
On verrait alors idéalement des appartements qui, à la place de la salle de séjour, de la cuisine, des toilettes et de la chambre à coucher, auraient des chambres pour nager, entretenir la verdure, pour discuter, pour lire des livres, etc. Les fonctions primordiales pourraient être absorbées, comme s'il s'agissait de sous problème, à l'intérieur des fonctions sophistiquées.

On pourrait alors dîner dans la chambre à nager, faire la cuisine dans la chambre de verdure, se laver dans la chambre à discussions, dormir dans la bibliothèque. Quoi qu'il en soit, et en dehors de tout paradoxe, voilà cette tendance : de nouveaux comportements dans les rapports physiques et sociaux consentent déjà à considérer la chambre à coucher comme un endroit social, la salle de bains comme des thermes, telle un lieu de réunion familiale, la cuisine comme l'endroit où l'on mange.

Penchons nous maintenant sur le problème que pose la salle de séjour. Qu'est-elle aujourd'hui dans la plupart des maisons des hommes de masse ? Est-ce encore une pièce gênante, le lieu investi de deux fonctions : celle du dîner (table, chaises, buffet), celle de la conversation (divan, fauteuil + TV) ? Mais dans une maison où les fonctions seraient bousculées et revues, la salle de séjour de l'avenir pourrait être considérée comme la centrale des communications à distance.

Il ne s'agit pas d'un hommage de science-fiction à l'époque de l'informatique, il s'agit tout simplement de l'hypothèse de rendre optimale, à l'intérieur de la maison, la présence, aujourd'hui encore désorganisée, des appareils de communication toujours plus perfectionnés que chacun de nous achète à des prix toujours moins chers. Haute fidélité, téléviseurs, enregistreurs vidéo, systèmes de prise de vue et d'enregistrement, services télématiques, ordinateurs personnels.

Tout cela pour jouer, pour étudier, pour travailler. Les nouveaux instruments de l'information, non seulement révolutionnent la technique de la communication, mais créent dans la maison une pièce nouvelle, à laquelle il faut opposer une autre pièce tout aussi importante : celle de la solitude et du silence.



LA CHAMBRE À COUCHER

Voici un petit acte généralisé qui se répète chaque soir. Tout le monde s'endort ainsi : on prend un pyjama plus ou moins bleu ciel, plus ou moins en nylon, on s'assoit sur le bord d'un matelas à ressort, on vérifie le réveil sur la table de nuit, on rapproche les pantoufles, La chambre à coucher on pose la tête sur une taie d'oreiller, on éteint la lumière, et on affronte le temps irréel et trop court de la nuit qui n'est perçue que comme le négatif du jour. D'autres civilisations et d'autres temps reconnurent le charme rituel de l'obscurité et de l'instrument lit comme lieu de refuge, de pensées, de confidences, d'attentes, de loisirs.

Mais notre nuit à nous, hommes modernes, dépasse rarement le rôle d'une parenthèse, d'un module de décompression par rapport aux exigences sociales de la journée. Le lit, aujourd'hui : un petit lieu insignifiant que notre époque a destiné uniquement à nous faire passer, les yeux fermés, ces quelques heures, ce vide bref et mental qui nous permet tout juste le matin de reprendre le cours quotidien de nos obligations mondaines.

La chambre à coucher aujourd'hui : un coin fonctionnel à sens unique, tellement mal compris en soi que tous les manuels d'architecture le relèguent au fond de l'appartement. La couche et la chambre doivent être au contraire, des délicats instruments voués d'une part, à notre mystérieuse léthargie et à notre lente progression vers le sommeil éternel, et de l'autre, aux rapports nocturnes et à la deuxième vie de nous tous. L'isolement maximum en parallèle avec la plus grande communication de l'homme. Lieu du rêve, de la folie, du repos, de l'amour, des pleurs, de la joie, de la pénombre, de l'instinct, du présage, de l'imaginaire, la future chambre à coucher finira par substituer à la salle de séjour traditionnelle, une salle de séjour mythique, apte à accueillir l'inconscient.

On offrira bientôt le thé aux amis allongés sur un lit parquet, dans un nouveau type de local méditatif, intime et protégé. Un lit juste sera alors, quelque chose d'engageant, un instrument psychologique important, un habitacle complexe qu'on ne peut réduire à un simple matelas, oreiller, couverture et coussin, car chaque sommeil est une inconnue, chaque rêve une drogue, chaque nuit une possibilité de vie alternative. A la limite le lit pourra être considéré comme le noyau central fondamental, autour duquel viendra s'articuler la maison.

C'est ce qu'en fit Ulysse, c'est ce que nous mêmes nous pourrions en faire, si nous voulions nous rappeler que la vie est un rêve et les rêves sont des rêves. Pour Ophélie, Juliette, Blanche Neige, Brunilde et la Belle au bois dormant, le lit a représenté de la même façon cette invitation archaïque, cette cavité tendre et ouatée, cet idéal temple du rêve dont aucun designer aujourd'hui ne pense au moment où il doit le projeter. Le rêve, qui passe à travers la vie, est en soi vie et mort.



Plus qu'une salle de bain

Dans nos maisons, bien des portes qui étaient depuis toujours restées traditionnellement et soigneusement closes pour cacher des actes presque illicites, ont perdu leurs clés et leurs serrures. Les gens d'aujourd'hui, pères, mères, amis, enfants, plus proche de leurs actes primitifs, se coiffent dans la salle de séjour, déjeunent nus, font leur gymnastique dans la cuisine, font ensemble leur toilette. Ce nouveau comportement ne correspond plus à la conception traditionnelle des habitations et la perturbe profondément : en effet, le plan classique d'un appartement fonctionnel n'est plus valable dès le moment où le côté physique du corps humain, reprenant son rôle archaïque et social, exprime de nouvelles exigences et se libère de ses tabous ancestraux.

Il faut donc un nouveau genre de salle de bain. Il faudrait peut-être même en changer le nom parce que les qualités requises deviennent bien plus complexes et doivent être étudiées avec un esprit neuf. Comment peut-on en effet considérer son propre corps comme le protagoniste de jeux domestiques possibles, de nouveaux genres de conversation et de relax, s'il reste confiné dans une salle de bain sombre et étroite, où l'on ne peut même pas étendre les bras et où les quatre sanitaires sont utilisés rapidement tour à tour comme s'il étaient des instruments de torture ?

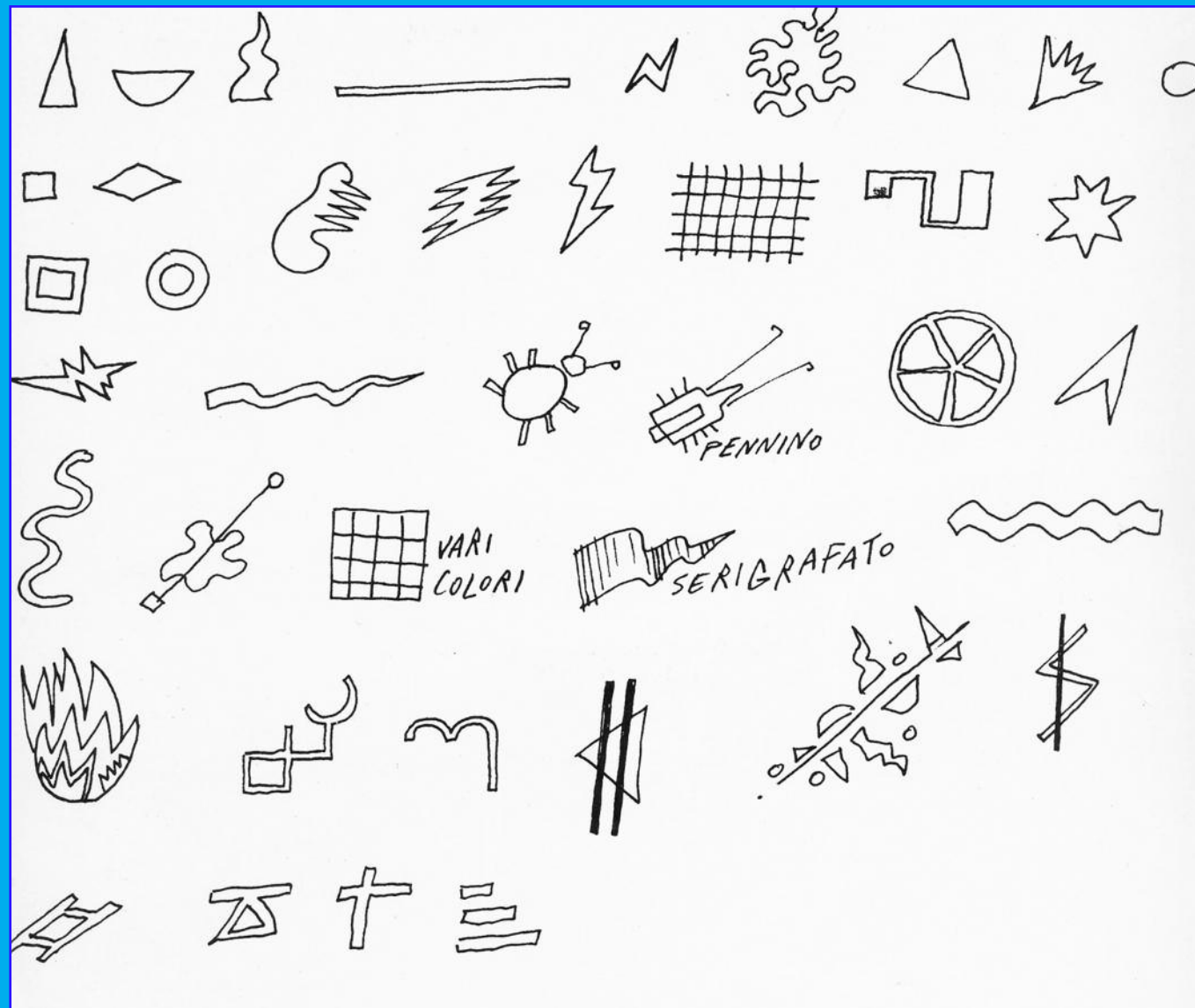
Imaginons donc une chambre du corps pour nos habitations du futur. La fantaisie nous mène de la grandeur publique des thermes romains au contact avec la nature du sauna finlandais, à la purification du baptême chrétien, aux eaux transparentes qui ruissellent au creux des marbres des jardins de l'Islam, aux baquets de bois parfumé des bains japonais, aux grottes artificielles des palais baroques. Tous sont des lieux où le corps et l'esprit, les relations sociales, l'eau, l'architecture et la nature ont des implications et des significations bien supérieures aux simples pratiques hygiénistes.

Cette chambre imaginaire, consacrée à la santé, au plaisir, à la détente de notre corps d'hommes néomodernes, devrait être vaste, riche de végétation et de mystère, close de vitres transparentes comme une serre afin d'y permettre la lumière, la natation, la gymnastique, la musique, la conversation, les massages, la lecture, la flânerie. Mais laissons l'utopie, la nouvelle conscience que nous avons de notre corps nous enseigne que la conception d'une salle de bain ne peut plus se limiter aux seuls problèmes de l'utilisation physique. Elle doit s'étendre aux domaines de la psychologie, de la sensualité, de l'intelligence et de l'anthropologie.

Il est connu que durant les 70's, l'homme de l'Occident a redécouvert son propre corps, à l'intérieur de sa propre maison. Les instances sociales et politiques, les contacts avec les cultures orientales, le mouvement étudiant, le féminisme, le nomadisme, les tendances de l'époque, ont conduit l'homme de la bourgeoisie à reconsidérer la morale morbide, dominée par l'idée du châtimement, qui était la sienne depuis des siècles. De nos jours, le corps humain est enfin considéré comme un objet parmi d'autres, comme un objet naturel, agréable et riche en possibilités de communication.

MANIFESTE DES ADIEUX

MENDINI 1980



Décors géométriques, architectoniques, descriptifs, surréalistes.

- Adieu projet rhétorique car la vie se déroule sur un mode antihéroïque et amoral.
- Adieu projet de goût car la qualité ne s'obtient qu'à la renverse.
- Adieu projet intellectuel car la raison est vaincue et la révolution consiste dans la banalité de l'imagination.
- Adieu projet d'élite car le quotidien appartient au petit bourgeois.
- Adieu projet cohérent car il faut avoir pour méthode d'être incohérent.
- Adieu projet de la maison car elle n'est que le souvenir d'elle même.
- Adieu projet transcendant car chaque objet est la résonance banale d'hypothèses inaccessibles.
- Adieu projet authentique car toute réalité est authentiquement fausse.
- Adieu projet construit car construire veut dire détruire.
- Adieu projet idéologique car à l'homme cynique sont destinées des architectures non formelles.
- Adieu projet stylistique car tout est éclectique, établi, consommé.
- Adieu projet dramatique car le style de demain est reposant et accommodant.
- Adieu projet spécialisé car la masse sait toute seule ce qui lui plaît.
- Adieu projet chef d'œuvre car la marchandise est toute quantité.
- Adieu projet vrai car la fausseté est irrésistible.
- Adieu projet vivant car le futur est mortuaire.

MENDINOGRAPHE



Adieu projet programme car le bien du territoire réside dans son chaos exténuant.

Adieu projet fondé sur le critère spatial car la psyché est aux aguets et demande des couleurs et des décors.

Adieu projet de recherche car chaque fait est incertain et inattendu, quand la vie est faussement perçue.

Adieu projet prolétarien car le seul projet concevable est la mort du petit bourgeois.

Adieu projet institutionnel car il est inaction et ordre, au lieu d'être mouvement, fragment ou particularité.

Adieu projet postindustriel car il divise encore les personnes qui fabriquent les objets et celles qui les utilisent.

Adieu projet universel car il y a autant de projets qu'il y a d'hommes.

Adieu projet universitaire car la force du projet est entre les mains de l'homme de la masse.

Adieu projet comme nouveauté car le nouveau n'existe pas et tout est styling ou copie graphique.

Adieu projet signifiant car l'époque est de passage, la conscience est malheureuse et nous sommes des faiseurs de projets de la frontière.

Adieu projet aux couleurs violentes car le rose est la couleur la plus belle où divaguer.

Adieu projet sentimental car toute architecture contient un terroriste.

Adieu projet d'Avant-garde, cette époque est terminée car l'Avant-garde est généralisée et diffuse.

Adieu projet comme art car l'architecture est un art mineur.

Adieu projet utopique car le bien-être crée le Maniérisme et une normalité nouvelle.



Adieu projet à thèses car tout message est justement aléatoire et nihiliste.

Adieu projet des Arabes car la forme ne modifie pas le pétrole.

Adieu projet du Tiers-Monde car l'illogique prévaut, la peur, la guerre, la drogue et l'Apocalypse arrivent.

Adieu projet de participation car nous vivons aliénés et immobiles dans nos chambres.

Adieu projet de concentration car l'énergie de l'image explose de façon vulgaire.

Adieu projet de toi-même car tu es au courant que le futur t'es nié et que tu te détruiras dans l'ambiguïté.

Adieu projet géométrique car il faut décorer de façon informelle au lieu de faire des projets.

Adieu projet moral, rien n'est dû à personne car il ne faut rien rattraper.

Adieu projet de survivance car le problème du travail est impossible à éliminer et contredit la vie.

Adieu projet mâle car l'architecture du futur est hermaphrodite et jouira de petites émotions.

Adieu projet didactique car une école qui se respecte n'est pas faite de murs mais de surprises.

Adieu projet artisanal car la main de l'homme est un instrument atrophié.

Adieu projet rituel car une époque pleine de robots transmet d'autres aventures.

Adieu projet infantile car l'enfant est un adulte de petites dimensions.

Adieu projet anthropologique car le sac du vagabond est vide et la nature est faite au carré.

Adieu projet urbanistique car on n'accumule que des immondices et des richesses.

Adieu projet en général car la vie l'emporte sur le projet.



Re-Design

“CE QUI M’INTÉRESSE DANS UN MEUBLE OU DANS UN OBJET C’EST L’IDÉE, LA SYMBOLIQUE PLUS ENCORE QUE LA FORME, LA COULEUR OU L’ESTHÉTIQUE ET BIEN PLUS ENCORE QUE LE MATÉRIAU OU LA TECHNIQUE”.

ALESSANDRO MENDINI

Le concept de nouveau n’appartient pas à notre futur, si quelque chose appartient au passé, il y a des trésors cachés dans de nouvelles approches des vieilles formules, styles et modules largement utilisés mais tombés dans la banalité populaire et nécessitant une opération d’alchimie, de recyclage systématique.

L’objet banal

Avec le fauteuil de Proust (1978), meuble du XVIII^e siècle avec décoration pointilliste, Alessandro Mendini se rend coupable du crime de l’ornement, d’un blasphème à l’égard du purisme des maîtres du Mouvement Moderne. A travers cela il affirme paradoxalement la vitalité du kitch comme phénomène créatif de masse.

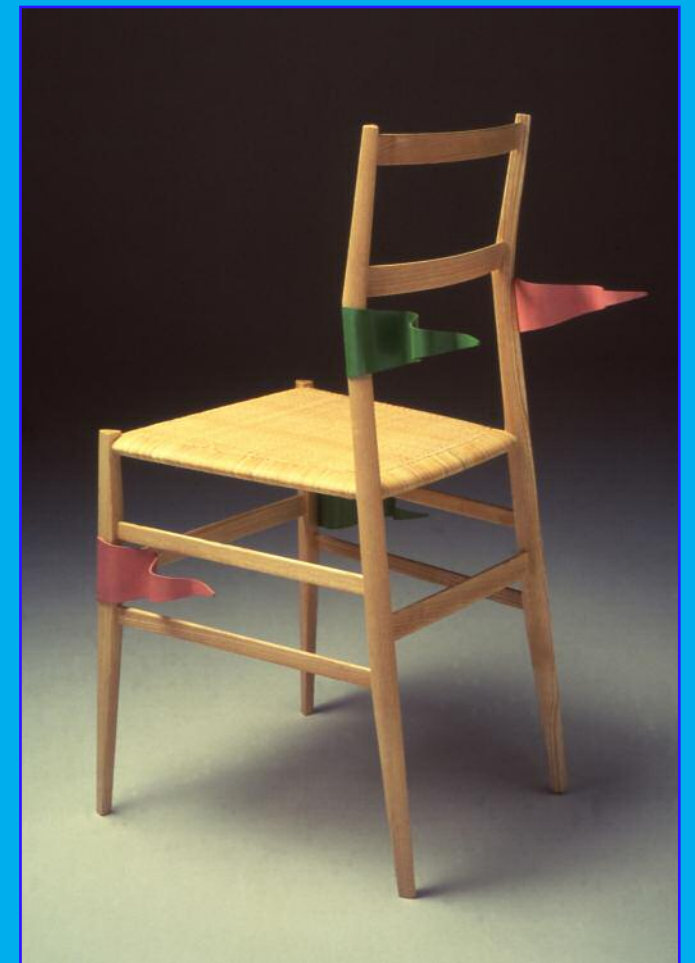
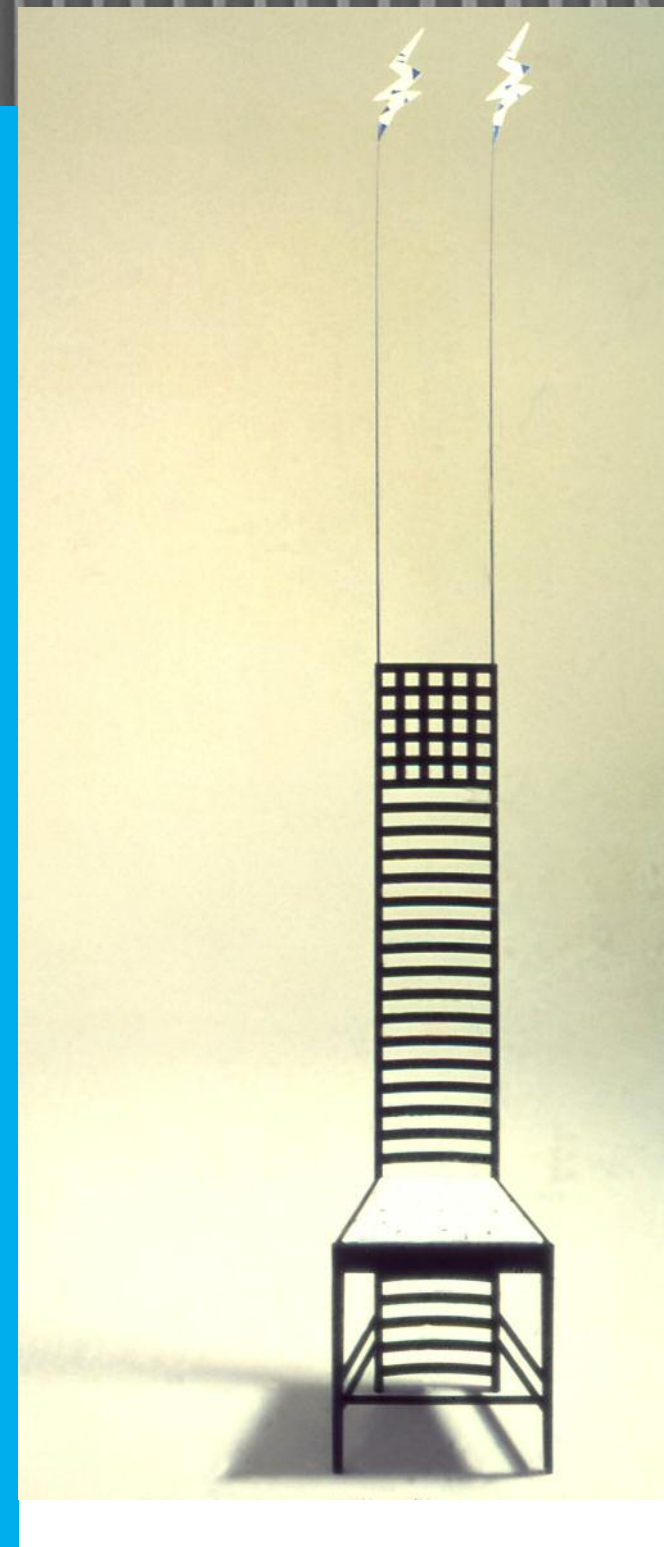
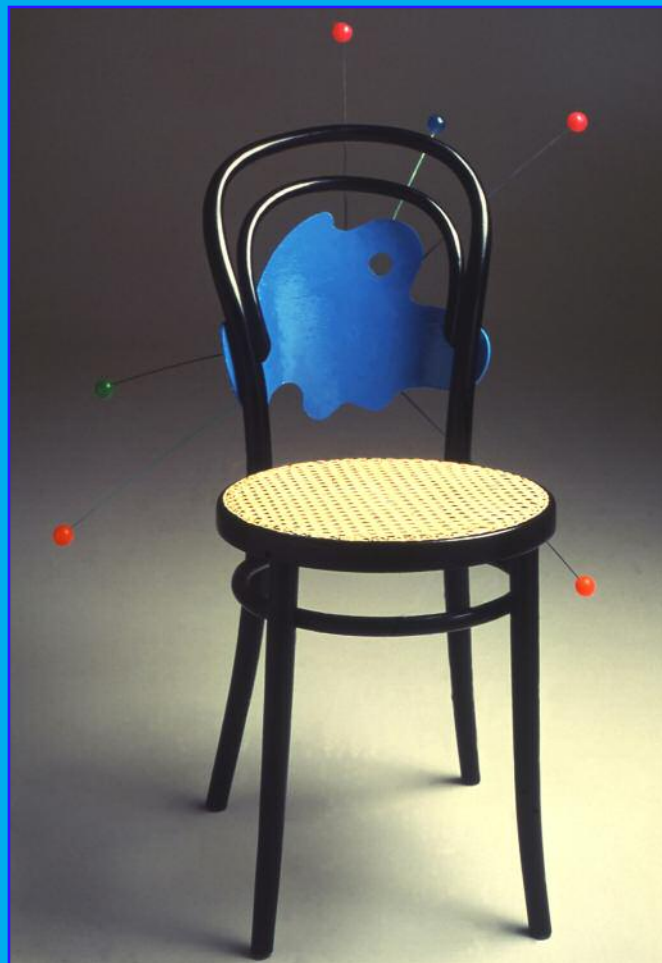
Ses travaux sont stylistiquement hétérogènes mais conceptuellement homogènes comme en témoigne le Re-Design des chaises des maîtres du design classique.

Alessandro Mendini ne manque pas d’humour.

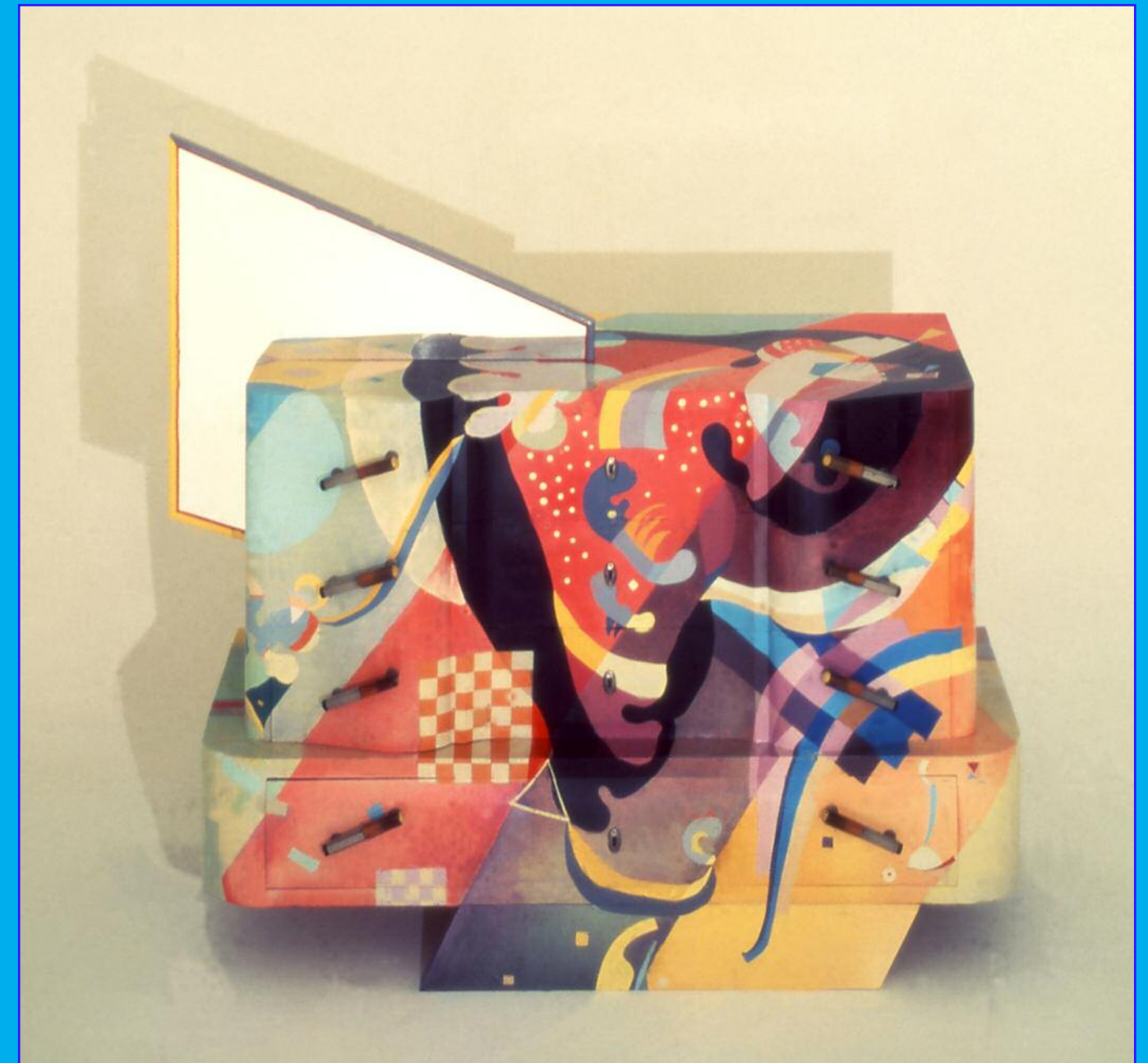


Re-Design des Maîtres du Moderne 1978

Sur fauteuil Marcel Breuer.
Sur chaise Thonet N°14.
Sur chaise Charles Mackintosh.
Sur chaise *Superleggera* Gio Ponti.



Re-Design de buffets



Collection Il Mobile infinito 1983

Le meuble infini, *Il Mobile infinito*, est un projet à **signatures multiples**, une séquence indéterminée d'éléments rassemblés en mode libre.

Un projet complexe et éclectique où chacun laisse sa trace : dessus, dedans, latéralement, ...

Logo / Kazuko Sato.
Roulettes / Denis Santachiara.
Manilles / Ugo La Pietra.
Cariatides / Andrea Branzi.
Lampe / Piero Castiglioni.

Magnets / Francesco Clemente, Sandro Chia,
Enzo Cucchi, Nicola De Maria, Mimmo Paladino.



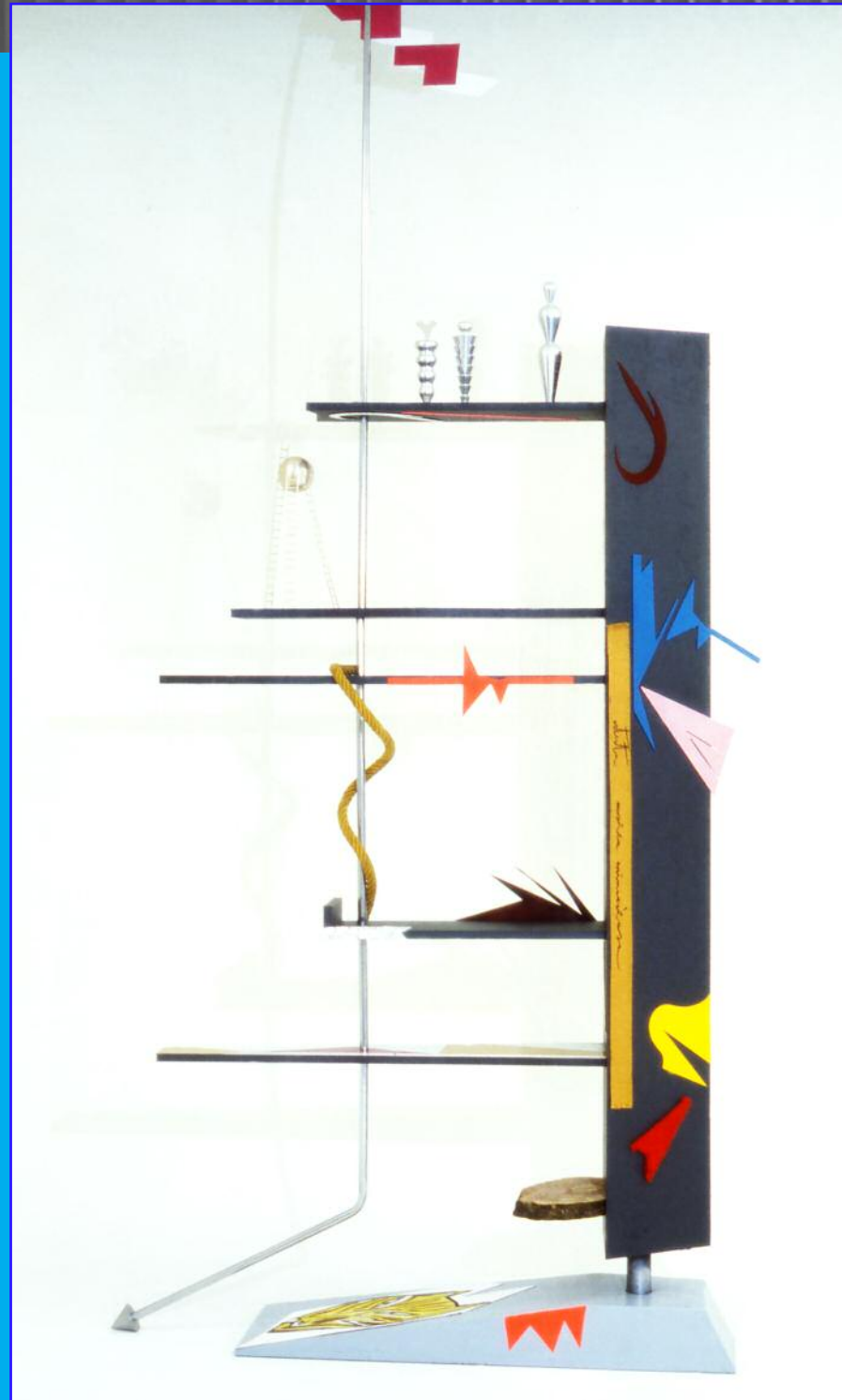
La maison a toujours un siège pour nous mettre au travail.



La maison n'a jamais de chambre aussi accueillante qu'une salle d'attente de gare.



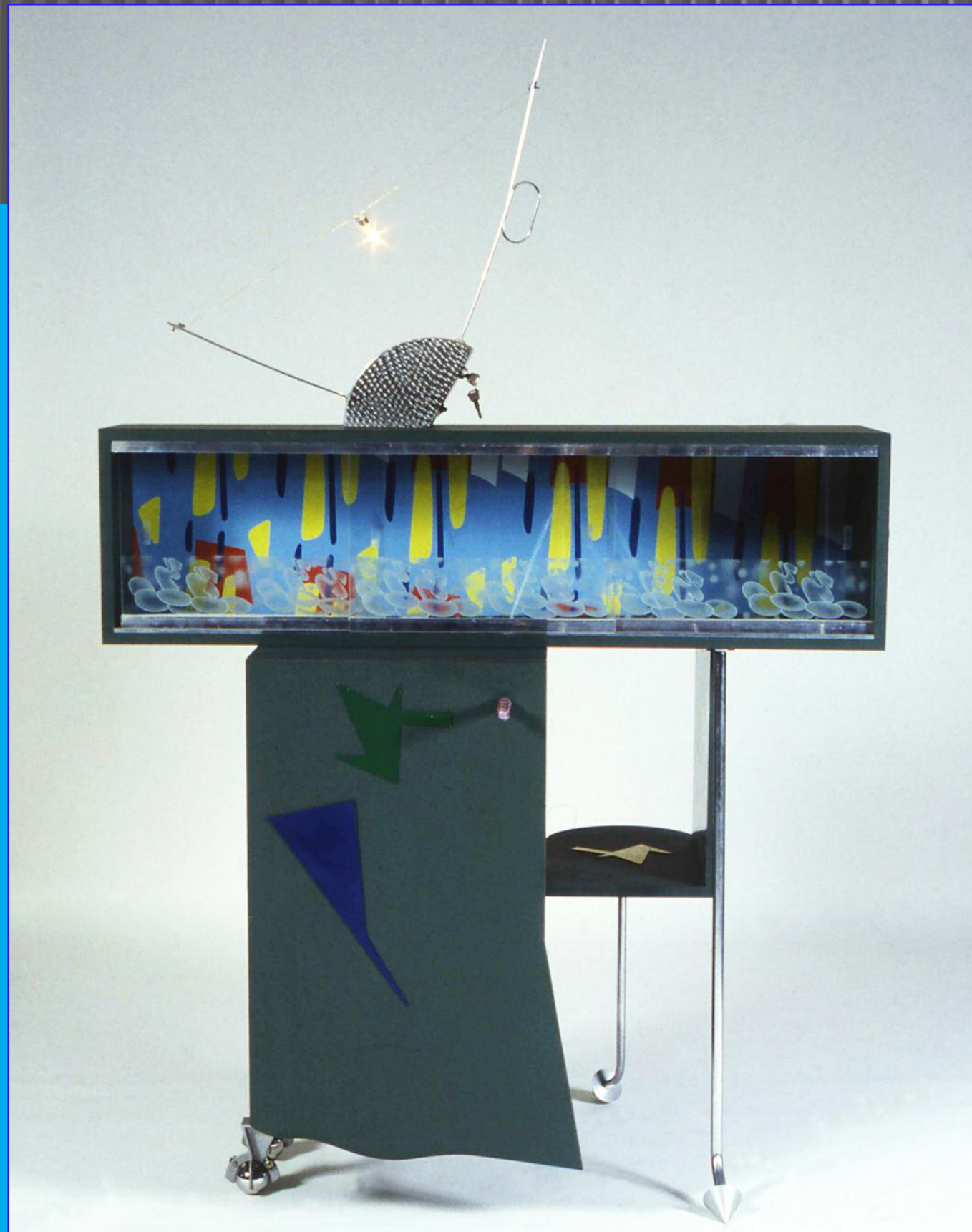
La maison n'est pas un objet relaxant
parce qu'elle a une antenne pensante.



La maison est un temple inviolable qui exclut
les actions que nous avons dans les autres maisons.



**La maison est un diagramme qui représente
l'état de notre léthargie.**



Manilles / Ugo La Pietra.



**La maison se permet d'être pares-
seuse seulement le samedi matin.**





Logo / Tapis Kandissone



Alessandro Guerriero - Ana Gili 1986

Studio Alchimia

Proiezione di immagini per il XX secolo. CONCEPTION d'IMAGES pour le XX^E siècle.



Le Studio Alchimia est un groupe d'Avant-garde post-radical fondé à Milan en 1976 par **Alessandro et Adriana Guerriero** dont l'ambition est de **matérialiser le non-existant**. C'est **une nébuleuse** plus qu'un groupe constitué. Les créateurs restent indépendants et vont et viennent selon les projets. Ils se nomment Alessandro Mendini, Ettore Sottsass Jr, Andrea Branzi, Paola Navone, Michele de Lucchi, UFO... D'autres collaborent régulièrement comme Bruno et Giorgio Gregori, Arturo Reboldi, Pier Carlo Bontempi et Carla Ceccariglia. Le studio est organisé par Adriana Guerriero, Tina Corti et Donatella Biffi.

Alchimia est une maison d'édition structurée autour de quatre thèmes : **architecture, design, image, recherche conceptuelle**. Ce qui inclut aussi la production de livres, d'affiches, de cartes postales, d'expositions, de séminaires, de vidéos expérimentales, d'émissions de télévision, de stylisme, d'objets ou d'installations de design, d'arts décoratifs, de performances artistiques... **Le projet alchimique : Transformer le commun et le vulgaire en or.**

La cassure des 70's

En architecture, la période d'après-guerre a vu la codification définitive du langage moderne et sa bureaucratisation dans le Fonctionnalisme. La combinaison de deux phénomènes a fait des années 60 une période de stagnation théorique et pratique d'autant plus préoccupante que les autres champs culturels connaissaient un renouvellement notoire.

Enfermés dans le respect des modèles et des codes établis, l'architecture et le design sont devenus des systèmes culturels clos, incapables de réagir aux transformations des styles de vie, des goûts. Le Mouvement Moderne des années 20, celui du Bauhaus et des Constructivistes, est devenu Modernisme au cours de ces années, c'est-à-dire un style figé, codifié, un système global à caractère unitaire.

Au début des années 70, contre le modèle et l'utopie de l'unité dans l'art prédit par l'école de Weimar, la révolution culturelle reconnaît le droit à la différence, l'existence des minorités. Les Avant-gardes n'existent plus et cents fleurs s'épanouissent. Les concepteurs portent alors leurs intérêts **plus sur le concept que sur l'objet**, sur les comportements créatifs plutôt que sur les habitudes codifiées, sur la conscience individuelle plutôt que sur les normes collectives, libérant ainsi un ensemble de valeurs qui sont incontrôlables et irréductibles à un style unique. Ouvrant, après le Modernisme, des espaces infinis pour l'architecture contemporaine.

side two bau.haus



ALCHIMIA

L'objet banal

Pour Alessandro Guerriero, une reconception possible de l'architecture passe par un travail sur l'ambiance interne. L'objet, c'est-à-dire le mobilier, par la réduction d'échelle, permet à des architectes de s'exprimer dans l'espace. La reconnaissance du permis de décorer, contourne le permis de construire et s'adresse à tous y compris les profanes. De la dépoliarisation des termes du débat émerge un objet banal fruit du métissage des cultures populaire et universelle.

Avec le fauteuil de Proust, meuble de style Louis XV avec décoration pointilliste, un détail d'un tableau de Signac, Alessandro Mendini, qui rejoint le Studio Alchimia en 1979, se rend coupable du crime de l'ornement, d'un blasphème à l'égard du purisme des maîtres du Mouvement Moderne. A travers cela il affirme paradoxalement la vitalité du kitch comme phénomène créatif de masse. Ses travaux sont stylistiquement hétérogènes mais conceptuellement homogènes comme en témoigne le Re-design des chaises des maîtres du design classique.

Andrea Branzi propose dans une galerie des tableaux de maîtres garantis faux pour en faire des tapisseries, carpettes et serviettes éponges. Branzi reconnaît **l'ornement comme altération de la forme**, comme fonction, comme réflexe. Le Studio Alchimia propose une œuvre comme un appel à la libération de la fantaisie individuelle, comme un appel au métissage de tous les codes, comme un manifeste du post-radicalisme.

Bauhaus / Side two

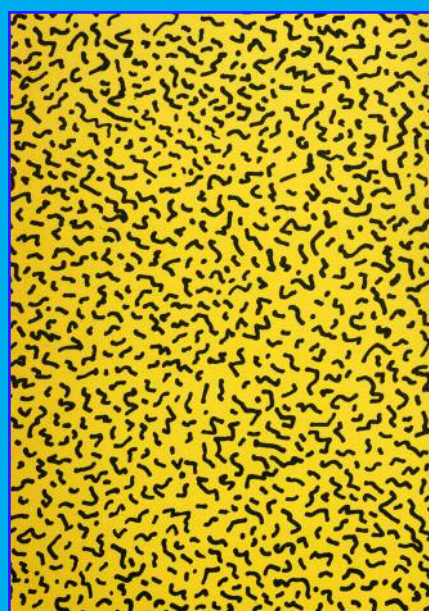
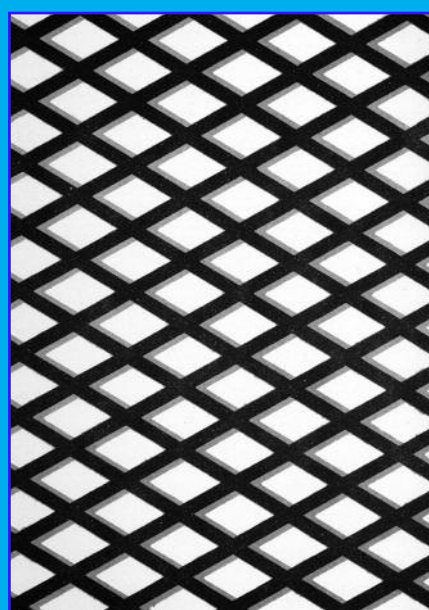
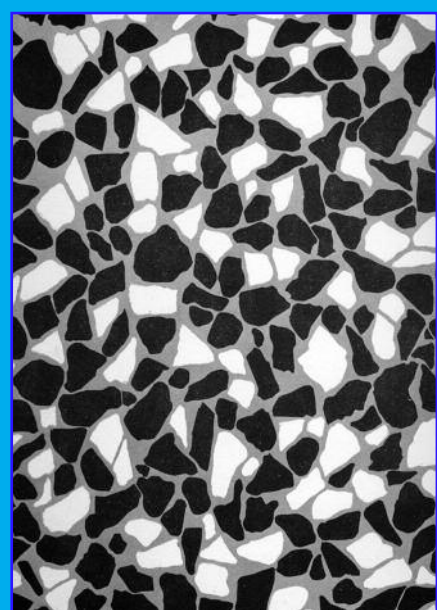
La face 1, c'est celle du Modernisme. La face 2, c'est celle qui fait entendre aux concepteurs la nécessité de s'imprégner de la société telle qu'elle évolue. Le Studio Alchimia collabore avec des industriels et édite des meubles, des motifs de stratifiés et de tissus. Une **activité transdisciplinaire d'où émerge un langage commun métissé**.

Chaque année à l'occasion du Salon du meuble de Milan, la collection est présentée comme un défilé de projets, façon d'inclure l'activité architecturale parmi les autres domaines créatifs. Alchimia publie dans les revues féminines comme signe de la démocratisation du débat architectural. En 1981 est publié un supplément à Domus où seront mêlées vêtement, mobilier, automobile et architecture.

Motifs de laminé

Abet Laminati 1978 / 80

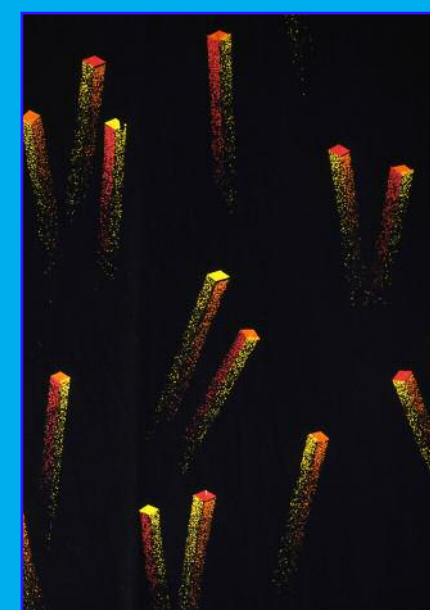
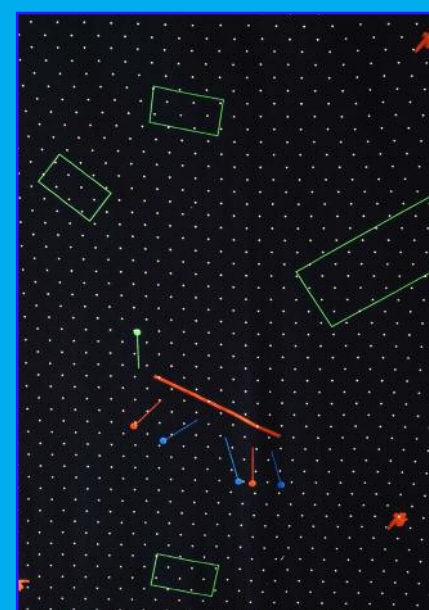
Texture N°3 Veneziana Mosaic / Texture N°1 Serpent skin / Texture N°5 Net / Texture N°6 Bakterio / Texture N°4 Sponge - Ettore Sottsass Jr.. Texture N°2 Abstract - Mario Radice.



Motifs de tissus

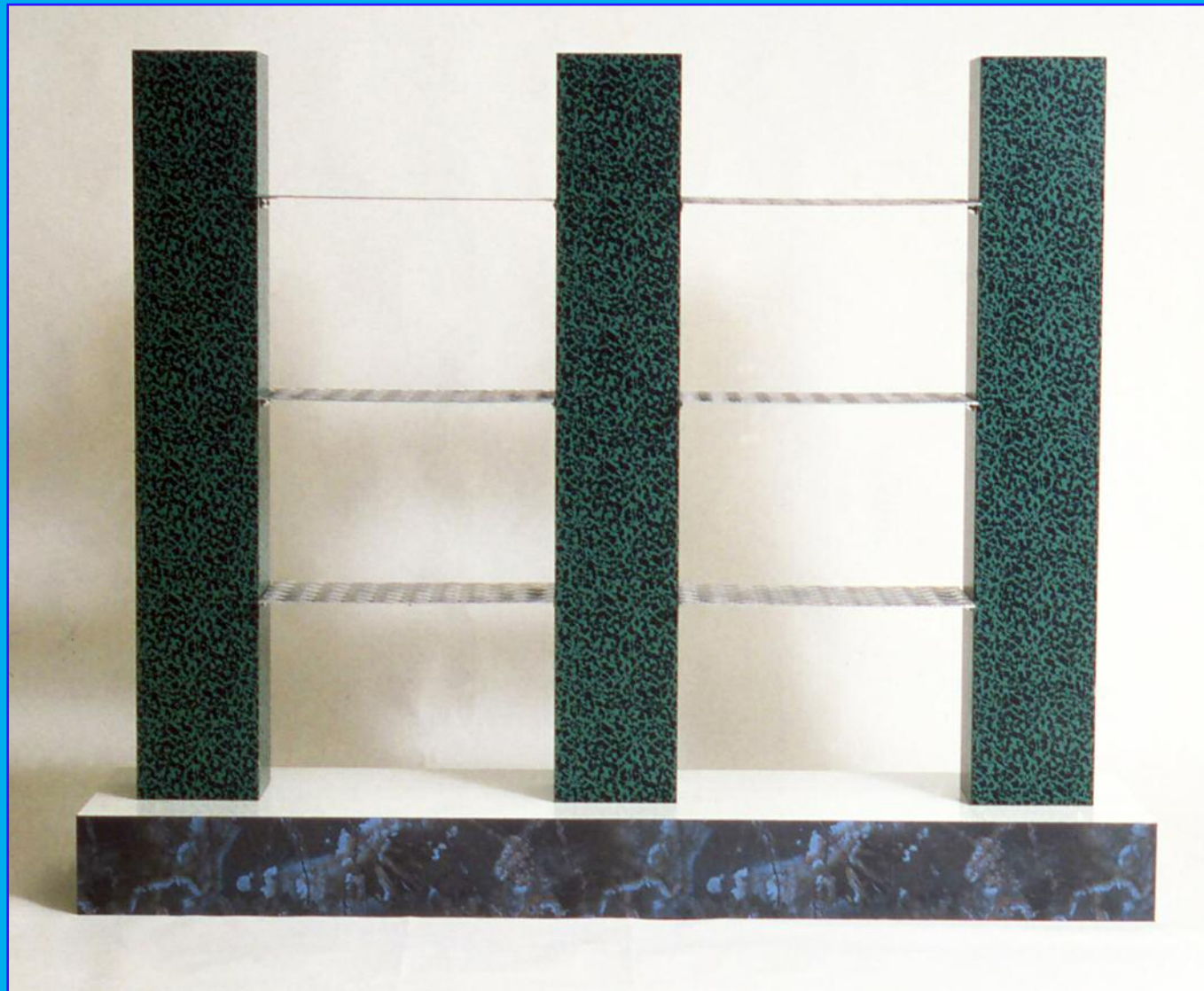
Daniela Puppa 1981

Via Lattea / Space writing / Automation / Erotique voilé / Les Champs délicieux / Profile and hands / Daniela Puppa - Studio Alchimia.



Collection BAU.HAUS Side Two 1980

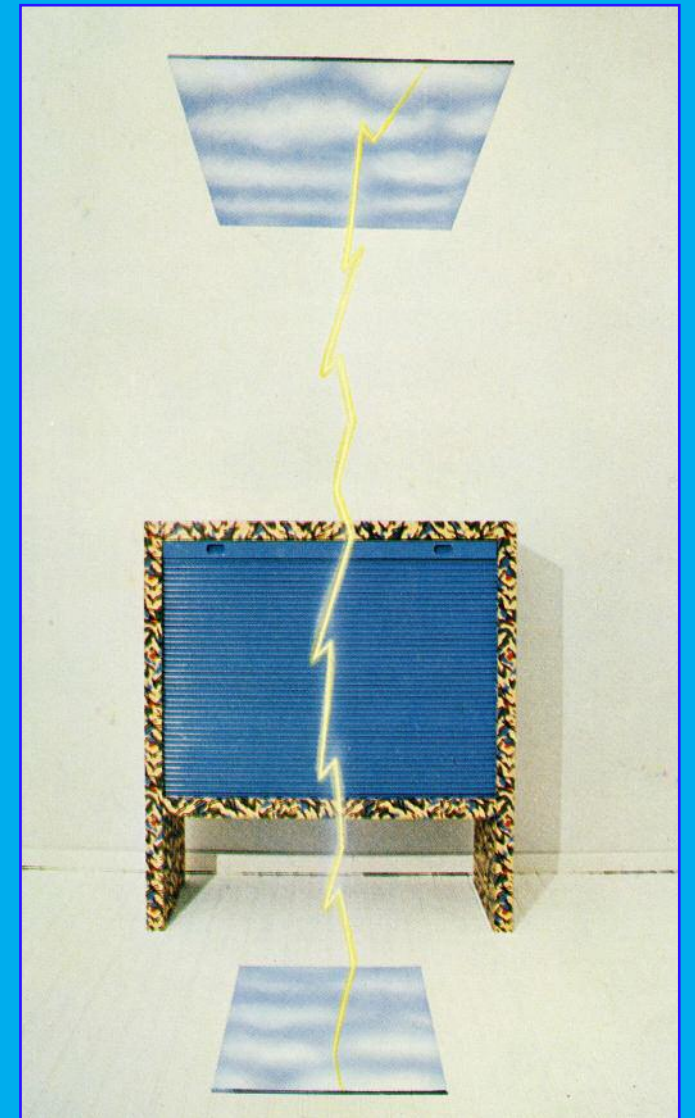
Alexandrie d'Egypte / Ettore Sottsass



Milano / Andrea Branzi



Tindouf / Paola Navone



Collection BAU.HAUS Side Two 1981



Utopia / Andrea Branzi.

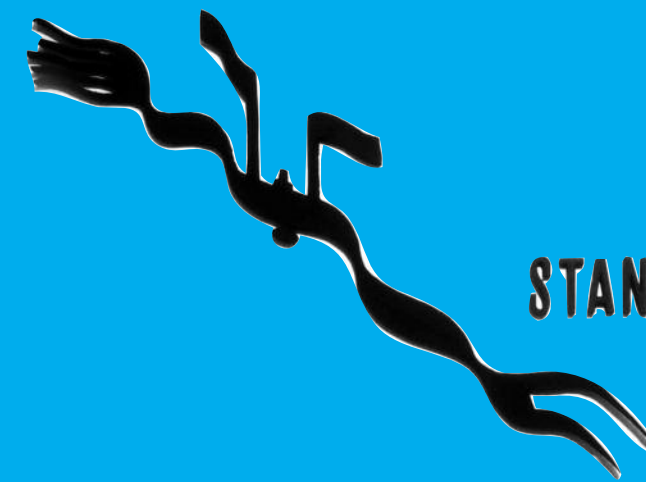
Modulando / Alessandro Mendini.



Collection STANZA filosofica 1982



52



STANZA FILOSOFICA



53

Collection Oggetti SENZA TEMPO 1983



ROBOT SENTIMENTAL - ALESSANDRO GUERRIERO

Workshop ESA 1984



Je voudrais parler de l'homme qui est, ou serait, le centre de notre problème : j'explique quelques idées sur l'homme, évidemment en relation avec le projet et le design. N'importe quelle activité humaine a aujourd'hui atteint des degrés de spécialisation très élevés. Chaque discipline est enfermée à l'intérieur de ses problématiques de manière abstraite et oublie son objectif, son mobile, qui est l'homme.

Je m'adresse alors à l'homme primitif, à l'époque où, sur cette écorce terrestre, se trouvaient les premiers groupes d'individus qui devaient commencer à s'organiser. Voici la caverne, qui est la première architecture, voici quelques ustensiles qui sont les premiers objets. Auparavant, au moins en terme mythique, l'habitat humain a été le paradis terrestre. Que fut le paradis terrestre par rapport à la réalité ultérieure du monde ? Il fut ce lieu exceptionnel de tous les points de vue, où ni le projet, ni l'organisation n'étaient nécessaires, c'est-à-dire le lieu où l'homme ne devait ni se protéger, ni se vêtir, parce que le climat était approprié, parce qu'il ne devait pas chercher de quoi manger, ni chercher de l'argent.

Que tout était soft, parce que tout ce qui était nécessaire à une vie de qualité était présent sans besoin de travailler. Evidemment le destin ne nous l'a pas donné : l'homme sauvage s'est trouvé dans des conditions de violence. Voilà pourquoi, la caverne, les vêtements et les armes. Bien qu'étant doté d'un système

exceptionnel, il a eu besoin d'autres instruments : des prothèses nécessaires pour obtenir une précision, une défense, une sophistication meilleures. En effet, si je m'assois par terre, tout le monde sous moi est mon siège, mais cet extraordinaire siège mythique ne suffit pas à mon repos, il n'est pas confortable comme un fauteuil. En effet marcher avec les jambes n'est pas suffisant, il faut marcher plus vite et alors voilà la roue, la bicyclette, l'avion.

Le désir et la nécessité de vivre conduisent au concept d'habitat, et il n'existe pas un homme au monde qui n'ait pas d'habitat. J'entends par habitat l'organisation des habitudes des individus et des groupes, qui est aussi caractéristique de l'animal : c'est-à-dire que même l'animal habite en se créant les habitudes de la survivance. Le pas suivant, celui de caractère intellectuel, est le fait de la décoration. **Le décor est cet acte de l'homme par lequel l'habitat devient un phénomène de culture décidé à partir d'une intention mentale et non de simple survivance.**

C'est ainsi que la vie passe de l'élémentaire au sophistiqué. Depuis des siècles en Orient comme en Occident le mode de vie est extrêmement subtil car il ne coïncide plus avec un petit nombre d'objets de première nécessité, mais avec des millions d'objets culturels, dont la nécessité est toujours plus sophistiquée.

Mais où commence la décoration ? L'architecture commence-t-elle du dehors ou commence-t-elle de l'intérieur ? D'un point de vue anthropologique la décoration commence avec le **vêtement**. Quel rapport ai-je avec ma veste et ma chambre ? Il y a uniquement une question de distance au corps, les deux sont des habitacles, des décorations plus ou moins proches de mon corps. **La chambre est un vêtement dilaté.** Le fait spatial rend le vêtement différent de la chambre. La diversité de l'usage n'est pas substantielle, au contraire, la discipline l'est, dans le sens où celui qui sait faire un vêtement ne sait pas faire une chambre et vice versa, parce que surgissent les problèmes de la technique.

Mais d'un point de vue conceptuel, un vêtement et une chambre sont, dans un certain sens, la même chose. En partant de ces observations selon lesquelles le vêtement est le premier mobilier, voici le rapport physique de l'homme avec l'architecture. Le vêtement est un genre d'architecture qui ne fait pas mal au corps, il est mou comme le corps de l'homme. L'architecture est faite de marbre, de pierre, d'acier, de verre. Elle est dangereuse, fait mal. Alors au moins conceptuellement, il vaudrait mieux que l'architecture soit molle, moins stable, moins durable, moins masculine. C'est un paradoxe car on sait que l'architecture a besoin de durer et pour durer, il lui faut des matériaux plutôt que d'autres.

ANGELI FOSSILI - Occhio MAGICO 1984



Mais la défense dont l'homme a besoin n'est pas une protection exclusivement physique, c'est aussi une protection mentale, elle n'existe que là où l'architecture est élaborée comme espace concave à l'image du ventre maternel : couleurs délicates, éléments raréfiés ou liquides, sensations, ombres, lumières et sons, envisagés directement comme matériaux du projet. De sorte nous passons peu à peu de l'intérieur à l'extérieur, aux maisons dans la ville.

Mais ces mêmes maisons, ces mêmes rues sont conçues comme la décoration molle de la ville qui est l'élément plus dur et plus grand qui les contient. Il en est de même pour le territoire, dans un système de boîtes chinoises, qui correspondent, dans la pratique, aux disciplines qui, dans cette optique, ont obsessionnellement l'homme pour centre.

Si l'architecture n'avait pas de mobilier urbain, et si la maison n'était pas décorée, elles seraient absolument hostiles à l'esprit et au corps humain. Je connais une jeune femme architecte qui a tenté de vivre sans objet. Elle n'avait pas de lit, pas de serviette, pas de lampe et passer une journée avec elle était très difficile. C'était épuisant de vivre de cette façon. Une maison nue est un fait hostile.

De même dans la métropole, s'il n'y avait pas le mobilier urbain et le décor, signifiants des critères communicatifs, des moyens de transport, des enseignes commerciales, tout cet ap-

pareillage chaotique qui en détermine la possibilité de pulsation et d'usage, l'architecture serait métaphysique : un tableau de Giorgio de Chirico.

Le scaphandre de l'astronaute démontre que le vêtement est une maison. C'est le vêtement le plus compliqué qui soit et c'est aussi un appartement, dans le sens où il contient la cuisine. C'est-à-dire qu'il permet à une personne de cuisiner et de manger presque à l'intérieur d'elle-même. C'est même un cabinet de rangement et un salon, parce que le casque est la fenêtre d'un petit habitacle contracté : la concentration de n'importe quel phénomène habitatif dans le centre de gravité de la personne. Le caractère le plus important au terme du projet me semble être que la nature de l'homme consiste dans son artificialité toujours croissante. Parti d'un monde naturel progressivement plus artificiel, à un point tel qu'aujourd'hui nous ne sommes plus du tout naturel. **Notre nature consiste dans notre être artificiel.**

Cette affirmation pose des problèmes, dans le sens où, dans ces conditions, la nature n'existe plus. Elle devient une projection artificielle, tout comme notre vraie vie semble parfois le négatif de la réalité feinte qui se déroule sur l'écran de la télévision. Nous ne savons plus manger des aliments naturels, nous savons manger des aliments artificiels, l'air trop pur nous fait mal. Nous sommes les protagonistes robotisés d'un monde métallisé.

Mais que reste-t-il d'inchangé au fil des siècles ? La série de problèmes qui ont à voir avec la mort. Il existe des faits que l'homme, malgré la tendance à sa propre transformation, ne peut résoudre. Ce sont justement les problèmes de la mort, de la douleur, de la peur, de la solitude, de la violence, de la sexualité, tous les faits qui ont à voir avec l'homme mythique.

Le projet réagit à ces choses avec deux idéologies fondamentales, depuis l'origine des temps selon une ligne de rationalisation, le siècle des Lumières, le rationalisme et Gropius, par lequel on a tendance à concevoir un homme-masse organisé dans ces fonctions élémentaires. Il suffit de penser à la maison contemporaine, avec la cuisine, le salon, la chambre à coucher et la salle de bain, où l'homme est conçu comme l'engrenage d'un système de production. Il y a donc le versant technologique et spécialisé du projet mais il y a l'autre ligne, la ligne romantique, sentimentale.

Cela signifie qu'une partie de l'humanité, les cultures européennes, américaines, indiennes, africaines, japonaises, existent sans que le projet trouve son fondement dans la rationalité, mais dans l'intention mythique de l'existence de l'homme. Dans le monde d'aujourd'hui, nous nous



trouvons confrontés à un grand nombre de problèmes et de difficultés qui rendent incertaines la démarche des designers.

Mais par rapport à l'alternative fondamentale, celle de choisir entre l'homme rationnel et l'homme humaniste, j'analyserai résolument la seconde. Voici le problème politique, car la première responsabilité du designer, comme de tout intellectuel est d'ordre idéologique. Il faut souligner que l'architecte doit influencer de manière critique sur les structures, il doit être un agent culturel dans l'activité administrative et la productivité institutionnelle. Il doit avoir une activité de service quant aux nécessités structurales du territoire.

Le design de notre passé récent est celui de l'époque industrielle : objets, meubles, instruments et architectures construites par l'homme avec l'aide de la machine, plus ou moins en série, plus ou moins à la main, mais toujours caractérisés par le style industriel, ce qui signifie penser à des masses d'hommes égaux qui consomment des objets toujours plus identiques par la forme et la technique.

Mais je crois que le slogan adapté aux objets du futur sera le suivant : chaque objet sera différent de l'autre. Ce qui veut dire adapter les objets à la diversité des hommes. En effet chaque homme est différent des autres. Pendant deux siècles, l'industrie a agit, pour le

bien et pour le mal, en fonction de toutes les situations, de tous les marchés les plus lointains. Industrie vraie ou fausse, artisanat industriel ou industrie artisanale.

Le système productif de l'industrie traditionnelle est sur le point de sortir de l'histoire. Son hypothèse a été de généraliser la richesse grâce à la technologie et, ce faisant, de réaliser l'utopie du bien-être généralisé. La réalité dit au contraire que les phénomènes de l'inégalité et de la guerre ont augmenté et sont devenus irréversibles, que la violence est une des caractéristiques constantes de l'humanité. La réalité dit aussi que l'artisanat ne cessera pas d'exister. Tant que l'homme sera sur Terre, il y aura aussi les choses faites avec virtuosité à la main, une pièce après l'autre, il y aura les métiers traditionnels : cordonnier, boulanger, tailleur, potier.

Avec le charme pervers de la contradiction entre passé, présent et futur. Après l'expérience nucléaire et spatiale, nous sommes aujourd'hui à l'époque post-industrielle : informatique et électronique d'une part, nouvel artisanat de l'autre. Un genre très différent d'objets, d'idéologies, d'esthétiques, d'utopies, de travail, de productivité, de commerce y coïncident : les néo-objets philosophiques du design néo-moderne trouvent leurs fondements dans l'exaltation autant des comportements individuels que des comportements de masse.

Tout est radicalement différent du vieux projet du design industriel historique : modèles, méthodes, procédés, objets, énergies. Le futur des choses nouvelles, de la consommation nouvelle, est presque inconnu. Les objets de demain, les objets du nouveau millénaire, lui appartiennent. **Si je tente d'imaginer ces objets, je les vois légers, discrets, psychiques, polymatériels, polychromes, antimécaniques, presque évanescents, sans forme et commandés de la voix ou d'un souffle : des objets non objets, une marchandise virtuelle, fragmentée, éclectique.**

Le paradoxe, peut-être, d'une informatique artisanale pour ce genre d'hommes très artificiels, pour ces robots sentimentaux que nous sommes d'ores et déjà.

Observons la scène du pouvoir politique mondial. Après le rationalisme de la super puissance qui s'autodétruit, on peut penser à une nouvelle Odyssée humaine, qui comprend et absorbe le sens de la catastrophe et les valeurs de la culture engloutie, pulvérisée et banale. Il n'est pas dit que l'informatique doive coïncider avec l'idée de développement, typique de l'époque moderne, qui postule un progrès éclairé de l'homme vers des conditions objectivement meilleures.



Robot Sentimental - Alessandro Mendini 1983



Bien plus, les technologies nouvelles peuvent conduire aux conditions d'un nouvel archaïsme culturel et environnemental, à la concomitance d'oppositions, la bourgeoisie et la classe ouvrière disparaissent, de nouveaux systèmes d'agrégation de l'homme naissent.

Le concept monolithique de l'homme de masse disparaît, les masses étant devenues de petits clans différenciés, sommes de psychologies personnelles. À une amélioration fonctionnelle des conditions de vie peut correspondre une sorte de simplification anthropologique, de retour aux tribus, aux religions, à la peur, aux langues à la fois décadentes et ancestrales, **à des situations de très haut niveau technique associées à des hommes redevenus depuis peu primitifs**, à des concepts nouveaux sur les programmes, sur les prévisions, sur la sécurité.

Dans ce contexte, comment peut être décrite la figure du nouveau designer ? Nous pensons au designer classique de l'ère industrielle. Il a dessiné des projets avec idées de synthèse, d'ordre, de stabilité. Le designer classique a été et est, pour ainsi dire, un auteur de projets mâles, intellectuels. De rigides règles formelles, techniques et fonctionnelles, de rigides prévisions historiques, sociales et politiques sont les paramètres avec lesquels il a fondé son destin de créateur de l'espace habitable. Cet espace vide et froid où sont entrés d'autres genres de personnes avec d'autres intérêts, spécialement les femmes. Ce sont elles qui l'ont régénéré, fragmenté, atténué, adouci et contourné, pour y introduire d'autres vérités, d'autres présences, d'autres labyrinthes de vie et de mort.

Je crois qu'aujourd'hui le mot habiter dépasse le mot projeter et que le concept de vie privée concentre en lui bon nombre des valeurs nouvelles, c'est-à-dire le possible élément générateur d'un certain nombre des aspects de la vie future. Habiter est un geste naturel, avant d'être un projet. Un geste hospitalier, vivant, soigné. À l'intérieur de ce geste s'invente le travail du nouveau dessinateur d'objets, de meubles et d'architectures de notre humanité, plongée dans la peur cosmique du monde néo-moderne. La maison privée comme scène personnelle, comme symbole ultime de sa capacité à faire des choix, comme espace hermétique et anarchique, comme accumulation d'objets, comme forêt, enchevêtrement d'aventures et de passions allant même contre la notion de projet. Je conclus en faisant deux observations : il arrive encore aujourd'hui, mais ce fut une règle dans le passé, que celui qui dessine des projets ait à l'esprit de faire une chose vraie, certaine, exemplaire et valable pour l'éternité, une chose dont le sens ne devrait jamais changer.

Essayons de penser le contraire : une époque où l'on ne sait pas très bien où l'on va, quelques minutes après avoir dessiné un projet, il est déjà caduc et dépassé et il est devenu antiquité instantanée. **La mutabilité des choses compte plus que leur stabilité, l'indétermination plus que la certitude, le sens romantique plus que le sens rationnel.** Un projet est un événement provisoire, toujours lié à la froideur statique du réel et de l'authentique, toujours plus lié, au contraire, aux vibrations de l'apparent et de l'inconnu, où la fragilité de la vie l'emporte sur la plénitude de la mort, où le dessin amoureux l'emporte sur le dessin fonctionnel : c'est là que réside aujourd'hui sa valeur.

C'est pour cela qu'on peut penser au nouveau design comme à un système minimaliste d'objets éclectiques changeants, d'instruments toujours plus petits et très virtuoses, d'espaces intimement construits autour de la personne, directement reliés à son corps.

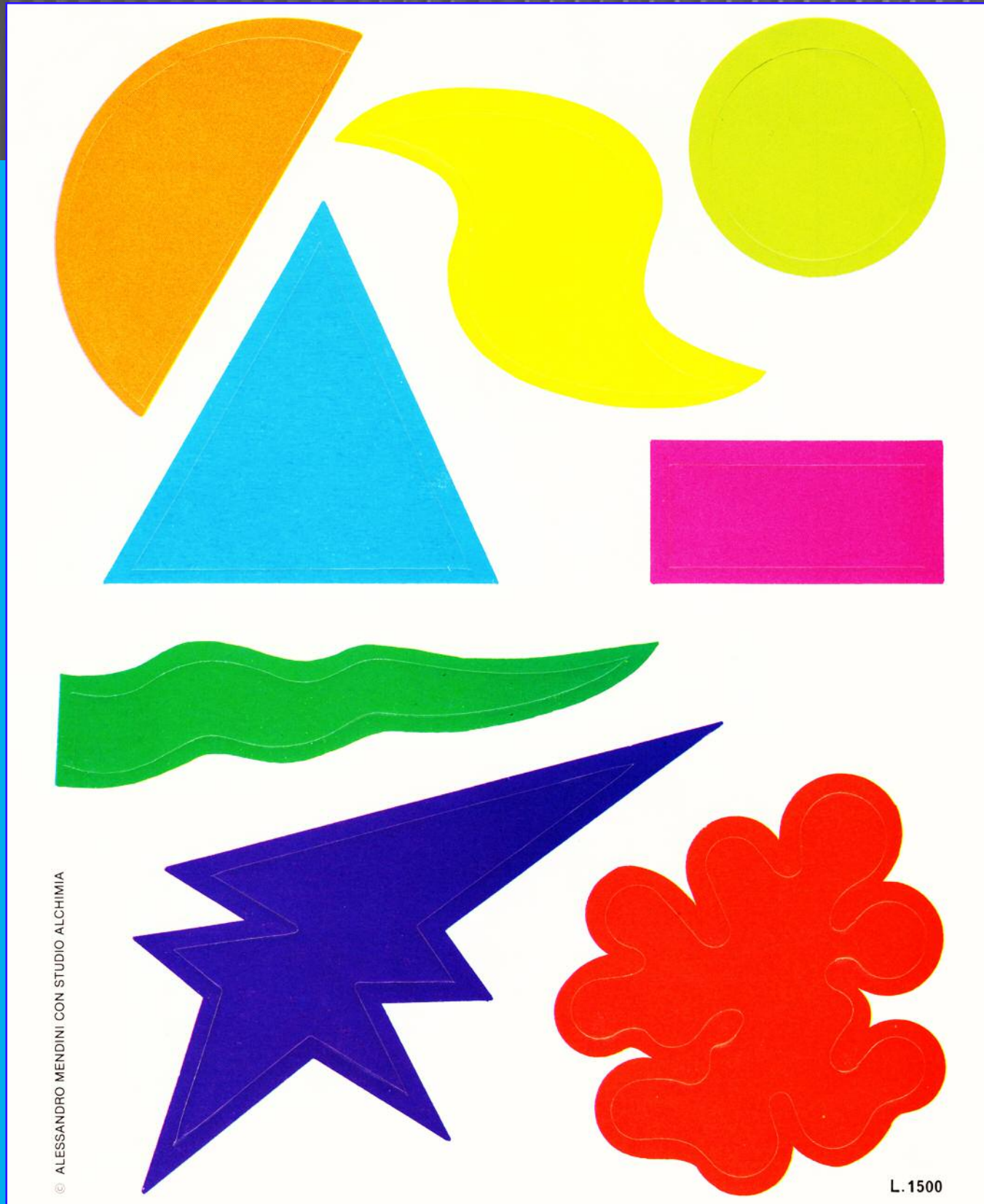
Voici l'autre observation, de nos jours, la conception de l'habitation et de la décoration spontanée peut l'emporter sur le projet et sur l'architecture institutionnelle et s'opposer techniquement à eux à travers l'ornementation. Parce que tous les hommes ne savent pas orner, parce que les décors s'évanouissent dans le néant avec la rapidité avec laquelle ils arrivent, et dans ce moment de transition où ils existent, nous plaisent de manière morbide. Ils rendent énergiques, tendues et violentes même les structures les plus arides de notre quotidien. **Penser à une décorativité totale du monde, signifie penser à des hommes qui veulent communiquer plus anthropologiquement que rationnellement, à travers le mythe, le signe, l'odeur, l'instinct.**

Quand je parle d'ornement, je veux dire une chose profonde, dans le sens où l'ornement est un acte tellement enraciné dans la réalité profonde de l'esprit de chaque homme, pour être le point de départ de n'importe quel genre de projet. Ces deux observations, celle de la fragilité du projet et celle de la **prévalence de l'ornement sur le projet**, contiennent l'hypothèse d'un nouvel humanisme informatique et artisanal, où le nouveau designer pourrait être spécialisé en dilettantisme. Quelqu'un qui le matin se regarde dans le miroir, se peigne, s'habille, est un grand spécialiste, un grand portraitiste, un grand décorateur. Nul ne sait mieux que lui représenter son propre visage.

Traduction Italien - Français / Gérard Georges Lemaire.

CATALOGUE de FORMES & RÈGLES du projet

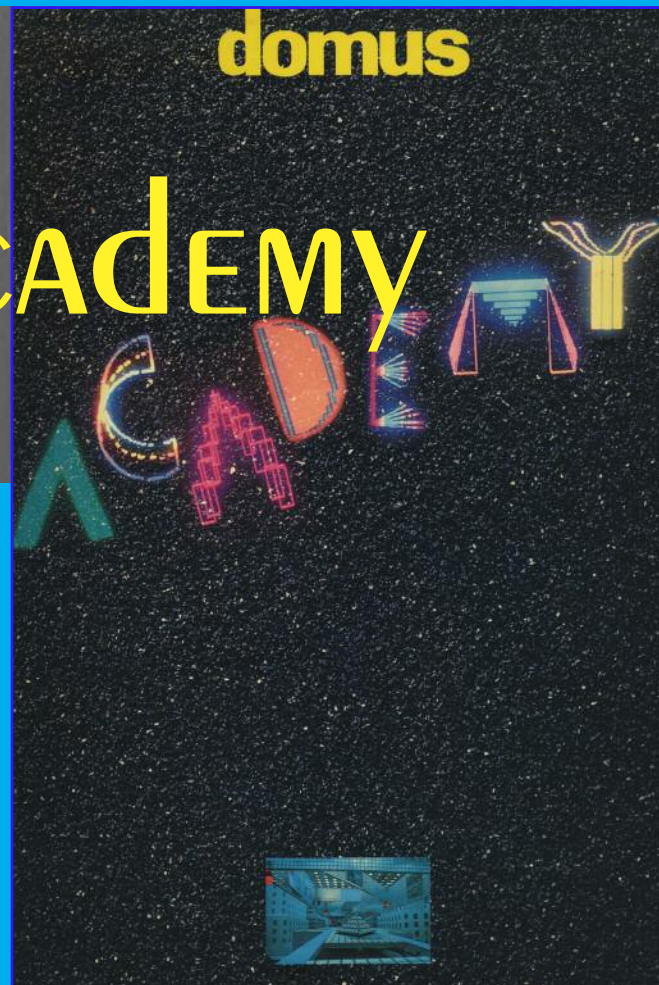
ALESSANDRO GUERRIERO & PIER CARLO BONTEMPI



- * Concevoir l'objet d'après l'image et non d'après la fonction.
- * Rendre ambiguë la lecture de la fonction.
- * Obtenir un résultat informel de la forme générale de l'objet.
- * Ne pas refuser le Re-design.
- * Tendre à une image contradictoire : aussi bien dure que molle.
- * Fonder le projet sur des situations non conventionnelles.
- * Assembler des parties hétérogènes, méthode de design spatial.
- * Introduire un élément imprévu, donner un sens de suspens.
- * Faire des choses calmes, poétiques, introverties, un peu autoironiques.
- * Ne pas donner des caractères de post ou néo-modernisme.
- * Se souvenir des mots antique et nature.
- * Penser à des objets caractéristiques mixtes artisanaux et informatiques.
- * Introduire un élément ornemental total ou partiel, bi ou tridimensionnel.
- * Unir des parties claires et opaques.
- * Introduire autant que possible des parties molles.
- * Éviter les angles aigus.
- * Définir un système de matériaux nouveaux et anciens.
- * Choisir ensemble les mêmes critères de représentation du projet.

Domus Academy

Plaquette 1986.



“Si les maisons ne sont pas aimables, nos métropoles seront à jamais inhabitables”.

Technologie, langage et comportements pour une nouvelle culture domestique.

Fondée en 1983 par la famille Mazzocchi, éditeur des revues Domus et Quattroruote, la Domus Academy regroupe des architectes et des entrepreneurs. Connectée à la revue Domus, elle est une école privée, internationale, postdiplôme et professionnelle de mode, design industriel et management du design.

C'est-à-dire une **plateforme transdisciplinaire**, un outil opérationnel de création et de recherche utile dans ce si particulier moment culturel, dit post-industriel et marqué par la crise du concept de Modernité Classique. **Andrea Branzi en sera le directeur culturel** des dix premières années et y enseignera notamment la scénographie urbaine.

Programme des conférences 1986

Histoire du design / Andrea Branzi.

Culture comportementale / Gianni Pettena.

Prospectives socio-économiques / Francesco Morace.

Technologies industrielles / Alberto Meda, Carlo Alfonsi.

Fondamentaux du design / Clino Trini Castelli.

Mobilier urbain / Ettore Sottsass.

Nouveaux modèles d'habitat / Mario Bellini.

Stylisme / Gianfranco Ferré.

ANDREA BRANZI

Gazebo 2007
Exposition *Open Enclosure*.



Andrea Branzi, architecte, designer, membre fondateur du groupe Archizoom Associati (1966 / 1974), est un **théoricien de l'Architecture Radicale italienne** qui prône l'expérimentation pour repenser l'habitat et la ville. Pour lui, l'affectif et le poétique doivent supplanter le rationnel et le fonctionnel du Mouvement Moderne.

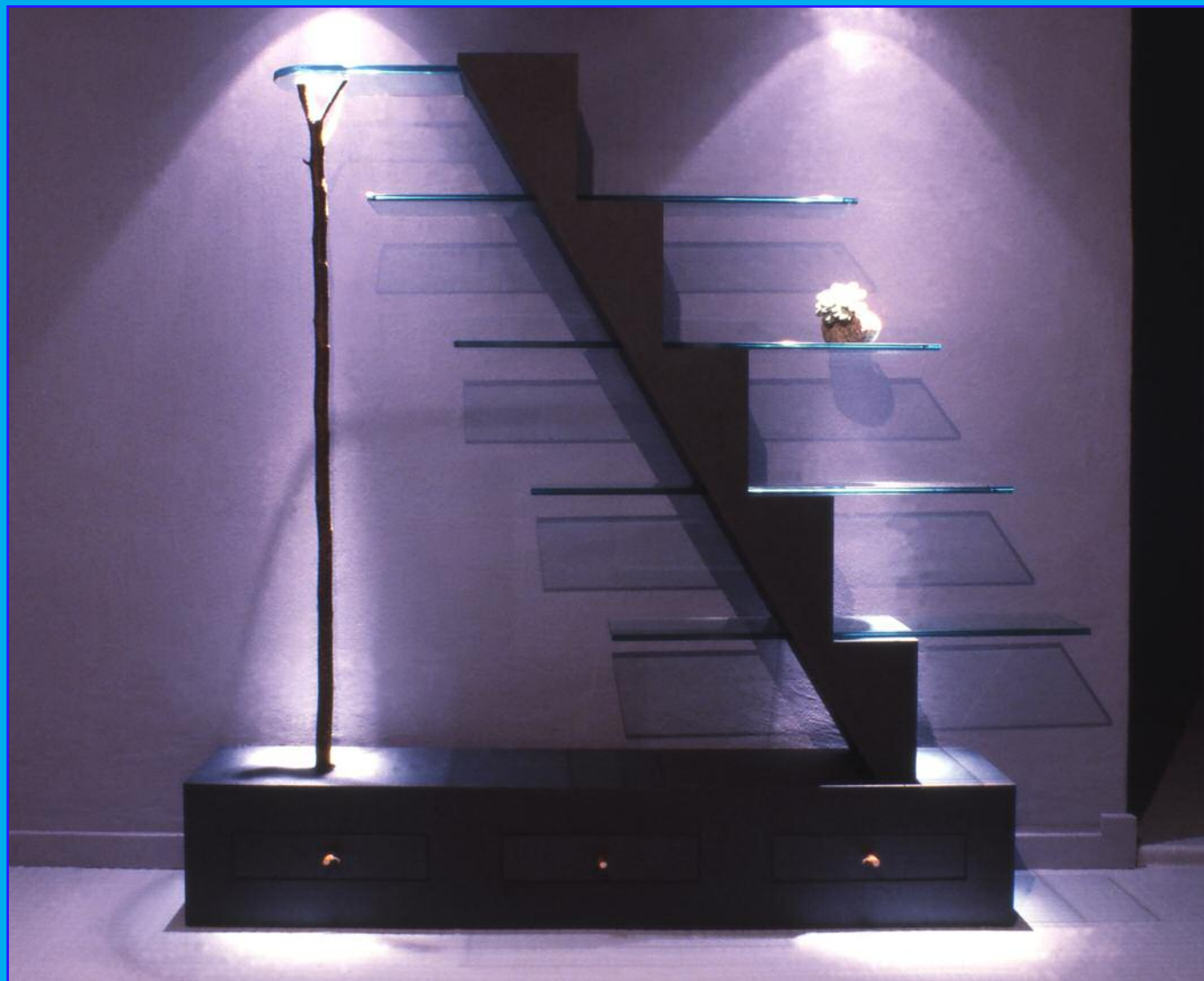
La revue *Casabella* a publié ses écrits *Radical notes*. Pour Branzi, le design n'est pas circonscrit au seul domaine de l'ameublement ou de la technologie industrielle, mais questionne, au-delà des objets, le rapport que l'homme entretient avec son environnement.

Dans les 80's, il s'illustre comme acteur de l'Avant-garde auprès du Studio Alchimia et du Groupe Memphis et est cofondateur en 1983 de la Domus Academy dont il fut le directeur culturel. Il poursuit une activité d'enseignant au Politecnico de Milan. Andrea Branzi mène une intense activité critique qui le conduit, de 1983 à 1987, à diriger la revue *Modo* et à publier de nombreux ouvrages : *La Casa calda* 1982, *Animali domestici - Le style neo-primitivo* 1986, *Nouvelles de la métropole froide* 1991 et *Il design italiano 1964-1990* en 1996.

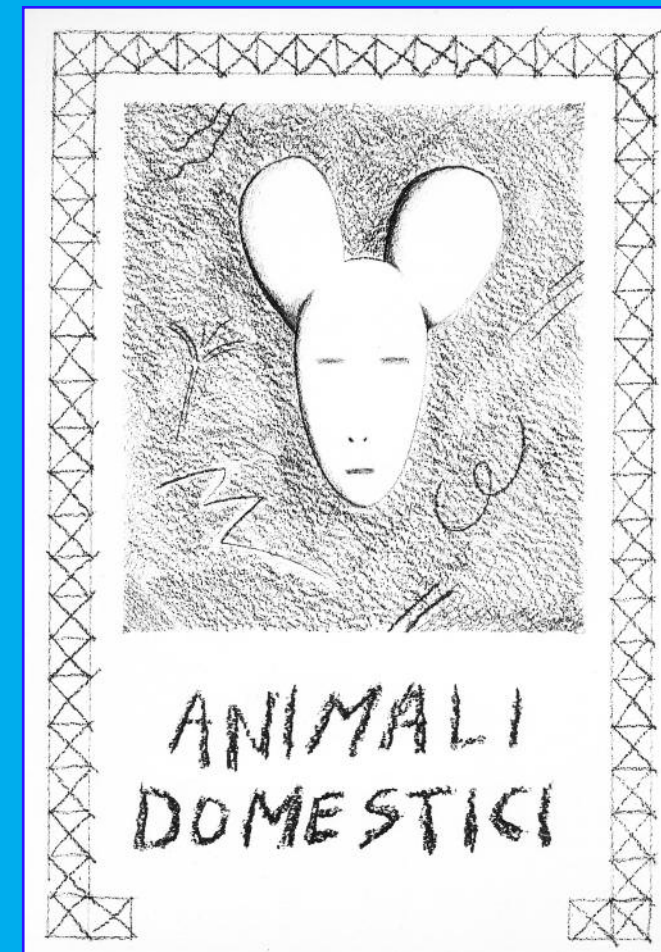
Dans les 90's, il se consacre à la recherche. Il mène des réflexions à travers le concept d'**urbanisme faible**, flexible et réversible et prône une Nouvelle Charte d'Athènes pour laquelle l'architecture n'a plus de spécialisation fonctionnelle et disparaît au profit d'un flux informatif faible et diffus, une **favela high-tech**. La Fondation Cartier pour l'art contemporain lui consacre en 2008 une exposition *Open Enclosures*.

Collection Animali domestici 1985

Studio Alchimia & ANDREA BRANZI



68



NEO - PRIMITIVISME



69

VERS UNE NOUVELLE CHARTRE D'ATHÈNES

ANDREA BRANZI - BIENNALE D'ARCHITECTURE DE VENISE 2010

1/ La ville comme favela à haute technologie.

Préférer aux solutions rigides et définitives les dispositifs réversibles, inachevés, transformables, qui permettent d'adapter dans le temps l'espace urbain à des activités nouvelles, non prévues et non programmées.

2/ La ville comme ordinateur personnel disponible tous les 20m².

Eviter l'identification entre la forme et la fonction, les typologies spécialisées, les dispositifs rigides, les périmètres bondés ; créer des territoires semblables à des fonctionnoïdes capables d'accueillir n'importe quelle activité en n'importe quel lieu parce que changeant de fonction en temps réel.

3/ Réaliser une hospitalité cosmique de la ville.

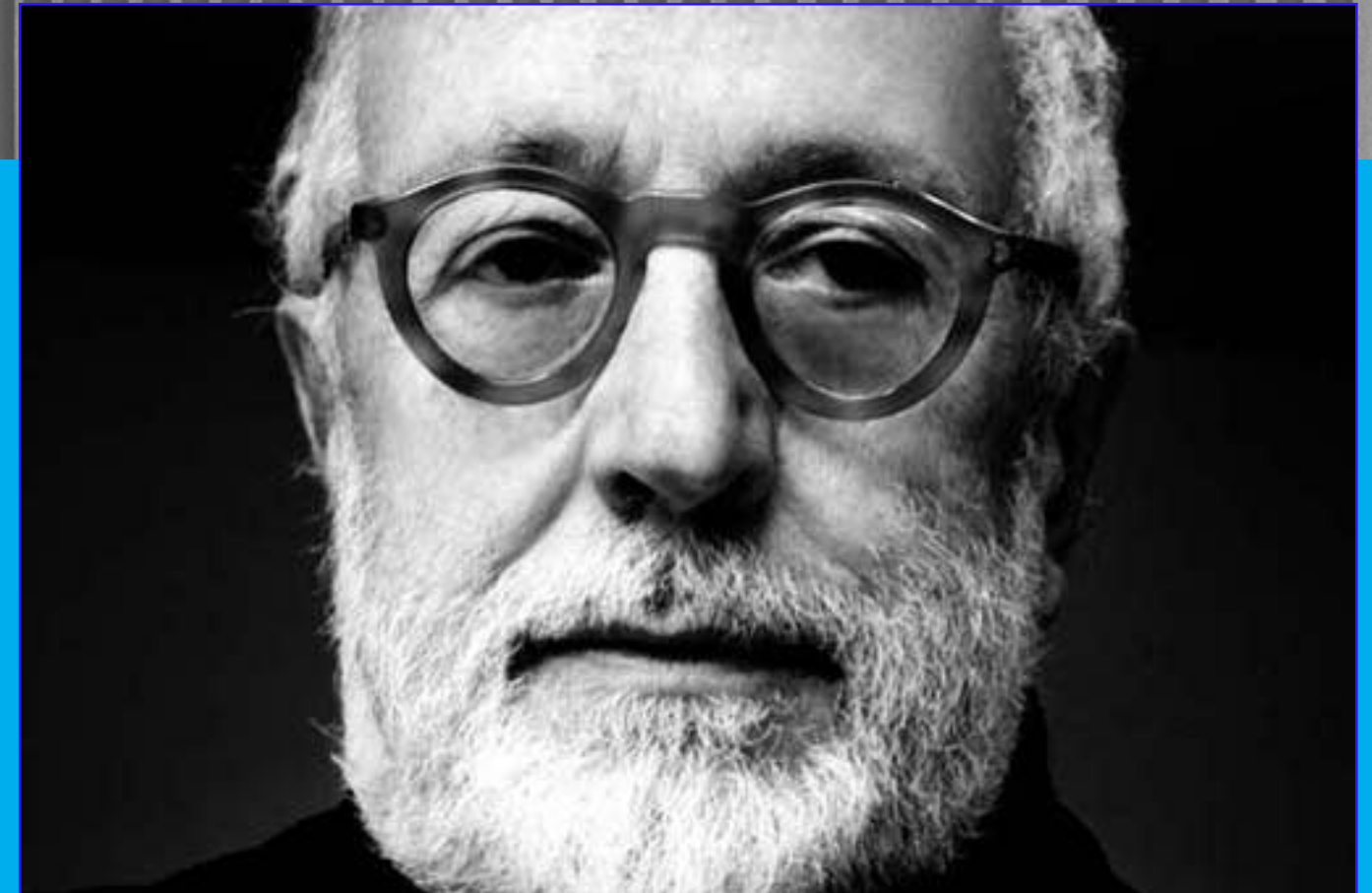
Comme dans les métropoles indiennes, créer les conditions d'une convivialité planétaire entre les hommes et les animaux, les technologies et les divinités, les vivants et les morts ; des métropoles moins anthropocentriques, plus ouvertes aux biodiversités, au sacré, à la beauté humaine.

4/ Nouveaux modèles d'urbanisation faible.

Réaliser de nouveaux seuils perméables entre la ville et la campagne, des territoires hybrides, mi-urbains, mi-agricoles ; des territoires de production horizontaux et accueillants (mais sans clochers) qui suivent les saisons et l'évolution du climat, en créant des conditions permettant d'habiter un lieu d'une manière disséminée et réversible.

5/ Périmètres et fondations flous.

Créer des organismes dont la limite soit réversible pour un tissu urbain où la différence entre l'intérieur et l'extérieur, le public et le privé, tend à disparaître, sur un territoire intégré sans spécialisations fonctionnelles.



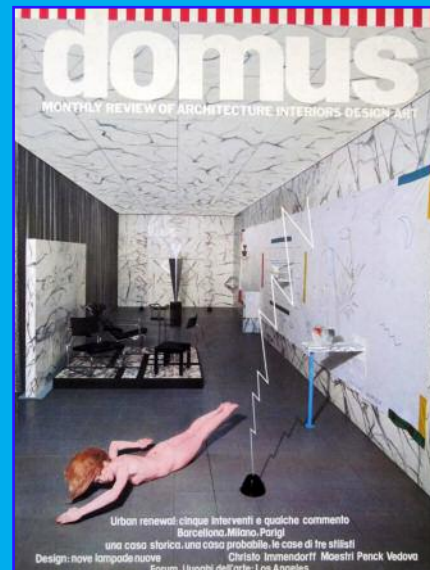
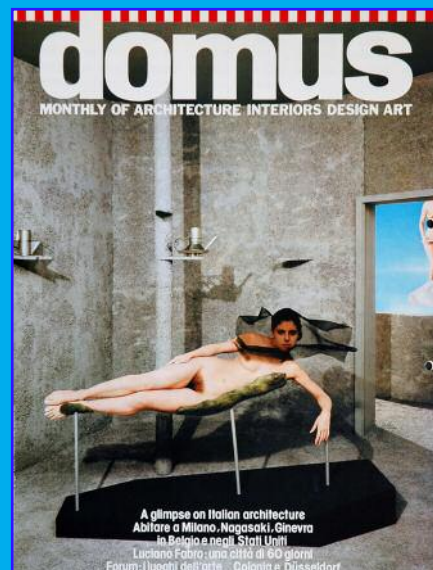
6/ Refonctionnalisation continue de l'existant.

Préférer à des constructions nouvelles la réhabilitation du patrimoine bâti abandonné afin d'adapter la ville actuelle aux nouvelles nécessités du travail disséminé, de la micro entreprise, de l'économie créative, de la production et de la consommation de la culture.

7/ Grandes transformations par micro interventions.

Penser le phénomène urbain comme un agrégat moléculaire, dont la qualité est constituée par la sémiosphère qui émane des objets domestiques, des outils des services, des marchandises et des personnes ; comme les micro-crédits de Mohamed Yunus, il faut pénétrer dans les économies domestiques et les interstices de la vie quotidienne.

RÉALISME MAGIQUE 1981



Occhio magico



GIAN CARLO MAIocchi
& AMBROGIO BERETTA

Créé en 1971, Occhio magico est le label de deux photographes milanais, Ambrogio Beretta & Gian Carlo Maiocchi.

Occhio magico réalise, au début des 80's, à la demande d'Alessandro Mendini vingt quatre couvertures de la revue Domus. Nous sommes dans le Milan hyperactif où architecture, mode, design, graphisme, photographie coexistent dans un tourbillon d'innovations de liberté créative.

La déclaration de foi du Studio Alchimia *Progettazioni di immagini per il XX secolo*, Conception d'images pour le XX^e siècle, s'applique sans réserves à Occhio magico. L'équipe crée des univers oniriques quelque part **entre Réalisme magique et Surréalisme**.

Les photogrammes ont pour titre : *La chambre claire de Narcisse, Une femme nue prend le téléviseur pour siège, s'allonge dessus et dort, Nu avec ombre, Hermaphrodite*. Les sujets sont des installations, quelquefois des performances.

Puis vient le moment de la manipulation des clichés. Incrustation de trames vidéo dans les clichés argentiques, anticipation de la révolution numérique à venir. Clichés rehaussés de collages, textes manuscrits, croquis téléphones et divers graphiques. Déformations logicielles.

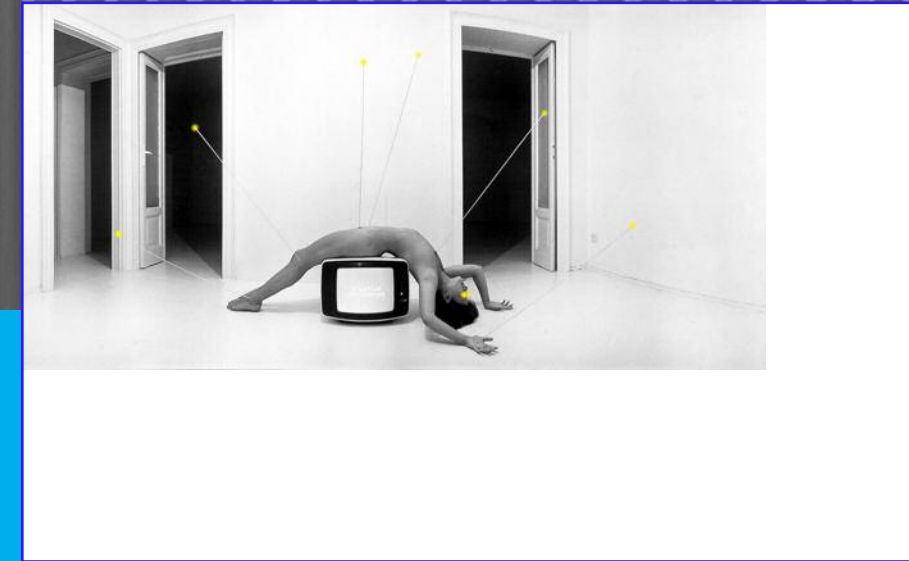
Il flotte dans ces expériences graphiques un parfum pasolinien, une odeur de science-fiction latine, l'ombre de la peinture métaphysique de Giorgio di Chirico.

STANZA HERMAFRODITA

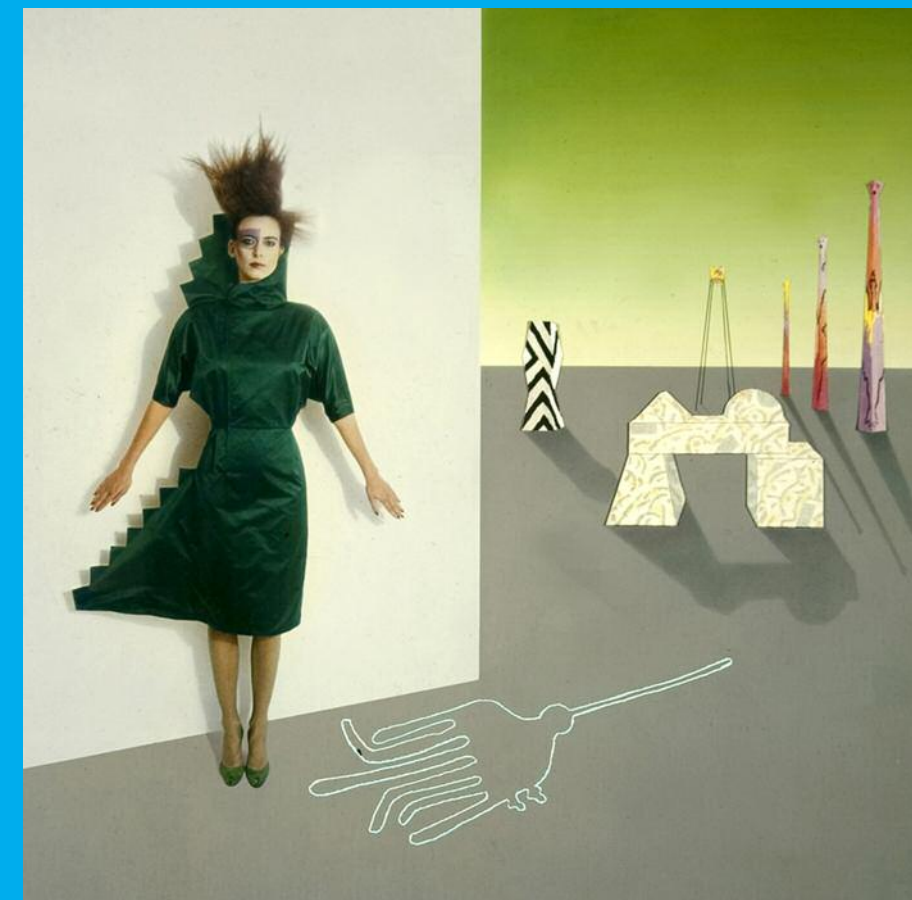
ALESSANDRO MENDINI & STUDIO ALCIMIA 1984



STRUCTURES dissipatives 1981



ARISTOCRATICA MATIA BAZAR 1984





ARTSCHITECTURES

CHRONIQUES - MARC VAYE

Passion Japon

- #1 NOTIONS SPATIALES - ESTHÉTIQUES - JARDINS
- #2 CÉRÉMONIE & PAVILLONS DE THÉ - KENZO & KENGO
- #3 TADAO ANDÔ & SHIN TAKAMATSU - SUSUMU SHINGU - AKIRA MIZUBAYASHI
- #4 SOU FUJIMOTO - CAPSULES HÔTEL - 2M26 - YAYOI KUSAMA
- #5 KAZUYO SEJIMA - ISAMU NOGUCHI - KANSAI AIRPORT EXPRESS



- #6 XU TIAN TIAN - SEUN SANGGA / PAUL HARDY
- #7 CORRESPONDANCES - GEORGIA O' KEEFFE - LUIS BARRAGAN - HÉLIO OITICICA
- #8 FUSION TROPICALE 1 - BAHIA
- #9 FUSION TROPICALE 2 - MODERNITÉ ANTARCTIQUE
- #10 STUDIO ALCIMIA - ALESSANDRO MENDINI - ANDREA BRANZI - OCCHIO MAGICO

#10

ARTchITECTURES
CHRONIQUES / MARC VAYE