



ARCHE ONLUS

Monitoraggio media del 12/08/2021

INDICE

ARCHE ONLUS

11/08/2021 lasicilia.it

D come Donne, D come Design

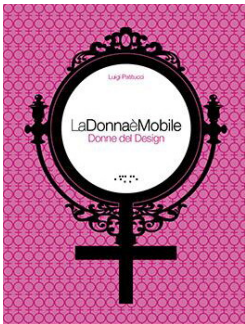
4

ARCHE ONLUS

1 articolo

D come Donne, D come Design

LINK: https://www.lasicilia.it/blog/u-design/blog/d_come_donne_d_come_design-1305409/



D come Donne, D come Design U Design Il blog di Luigi Patitucci 11 ago 2021 Pubblicità Bonjour designPEOPLE!!! Pensavate davvero che il mio interesse nei confronti delle superbe creazioni provenienti dall'irresistibile e magico, sorprendente universo femminile che si esprime attraverso le frequenze proprie della disciplina del design fosse assolto con la seppur ciclopica opera editoriale "La Donna è Mobile! Donne del design"??!!(Lettera Ventidue, 2012, NDA). Beh, se credevate questo, vi sbagliavate di grosso. Come ben sapete, cari i miei lettori, da clinico osservatore del Carnevale Umano, ho sempre avvertito l'esigenza di volermi calare negli abissi dell'esistenza, ma per fare ciò è necessaria una continua opera di osservazione ed analisi, per poter condurre poi, sino in fondo, una rimodulazione delle patologie del quotidiano, alla ricerca di una nuova identità. E la

capacità, credo, di poter sentire il tenace anelito comune a tutti gli individui del pianeta, mi ha spinto ancora una volta, ad interessarmi alle questioni che sto per raccontarvi. Bene, andiamo ad **i n c o m i n c i a r e**. **D c o m e D E S I G N** è un'associazione volta alla la "promozione e diffusione della creatività femminile, attraverso l'ideazione e la realizzazione di mostre, eventi e ricerche di progettiste donne in campo internazionale", è stata fondata nel maggio 2010 da Anty Pansera, Luisa Bocchietto, Loredana Sarti e Patrizia Scarzella e, ha inteso mettere in campo un concorso, dal titolo **e s t r e m a m e n t e** coinvolgente: " Sono Tazza di Te". Tale concorso, prevedeva la progettazione di una tazza, tazzina o tazzona, in qualunque materiale, in un pezzo unico, che potesse raccontare una qualche storia, e che, in qualche modo, si potesse far ammirare. L'imbutto,

attraverso il quale dovevano passare tutti i partecipanti alla selezione prevedeva un numero massimo di designer pari a 100, ma alla fine sono state selezionate soltanto 65 proposte di progetto, in un numero di partecipanti pari ad circa 300 designer. Inoltre sono state chiamate a partecipare delle "special guest". Mi spiego. Alcune opere presentate, verranno messe all'asta ed il ricavato verrà utilizzato a favore della Fondazione Archè, con l'obiettivo di operare per la realizzazione di un laboratorio di decorazione ceramica, curato dalle socie di Associazione Impronte di Nova Milanese, sempre per voler rispondere alla mission di design sociale che caratterizza da sempre l'operato di DcomeDesign. Le Special Guest sono state: Alessandra Baldereschi, Laura Fiaschi, Silvia Levenson, Antonella Ravagli, Marta Sansoni, Sabrina Sguanci, Gabriella Benedini, Caterina Crepax, Daniela Gerini, Chiara Lorenzetti, Elena

Salmistraro, Annarita Serra, Angela Simone. Tra le Donne del Design, come sono solito chiamarle, con grande enfasi e provata convinzione, vi sono due designer straordinarie, due donne affette da una inossidabile determinazione che, nella disciplina del design, come ho sempre sostenuto, vale più del talento che, purtroppo viene dato per scontato quando si parla dell'operato di un designer. Entrambe classificatesi al concorso di cui vi parlavo prima, hanno però modalità d'esercizio del loro lavoro parecchio differenti, pur percorrendo una cifra espressiva comune agganciata tutta a quella sottile, perversa ed irrinunciabile magia legata alla capacità di poter generare, con pochi, semplici, piccoli oggetti, quei segni capaci di poter inscenare un mondo altro, per così dire. Un mondo capace di traghettarci con immenso coinvolgimento in una irresistibile dimensione contraddistinta da due soli elementi, desiderio e voglia di poterlo soddisfare. In un andirivieni perverso che diviene musica ammaliatrice. Queste due irresistibili e cazzute designer sono Alessandra Grasso e Stella Orlandino, che conosco da anni e che mi onoro di aver coinvolto in alcuni miei roboanti e meridiani Design Lab. Ma

vediamo di capire chi sono e, non tanto cosa fanno, ma come lo fanno. Parliamo di design, non fraintendetemi, che poi, ormai è come parlare di ogni ambito, ogni anfratto, della nostra esistenza. Alessandra Grasso è siciliana di nascita e ligure di adozione, ed ama definirsi un po' architetta, un po' designer, un po' nerd, atea e transfemminista, appassionata di botanica, geologia e arte giapponese. Che siano spazi o complementi di arredo adora esprimersi mediante l'utilizzo di forme morbide e sensuali, abbracciando un'estetica semplice ma dal carattere retrò. Nel suo quotidiano, fra impegni e passioni, prova quasi sempre a realizzare le occasioni per poter dare il suo piccolo e personale contributo a sostegno della tutela dei diritti delle donne, attraverso un impegno attivo a favore di eventi e manifestazioni che parlino della affermazione di adeguate politiche sulle pari opportunità. Ma la cosa che le riesce meglio, in tale traiettoria di adozione, è quella che si realizza mediante le traiettorie di solvimento che passano attraverso l'esercizio del progetto, un progetto che diviene mise en vision di uno scenario di grande seduzione, dato in ostensione con la proposizione di oggetti e

segni grafici che con grande enfasi e somma grazia, riescono a farci penetrare in un misterioso, irresistibile, travolgente universo femminile. A ragione di tali scelte è nato "Origine", un centrotavola per KIMANO Design, ispirato al celebre quadro "L'origine du monde" di Gustave Courbet del 18886, e "D" una tazza che racconta la necessità delle donne di dover essere multitasking. Beh, in quest'ultima sollecitazione Alessandra Grasso è favorita dalle sue origini, quelle agganciate alle radici proprie di una cultura millenaria, quella siciliana, fatta tutta di un susseguirsi di dominazioni, delle volte recanti persino caratteristiche d'esercizio e di espressione profondamente diverse, che hanno innestato nel genoma degli isolani un vocabolario di elementi e segni da poter giocare soltanto mediante l'esercizio di una irrinunciabile una molteplicità. Tale molteplicità, giocata in ogni ambito applicativo quotidiano, seppur piccolo, o intimo e segreto, diviene cifra costante, ordinaria di un caratteristico, prezioso, modus vivendi per ogni individuo che rechi in sé le tracce di tale matrice identitaria. In merito alla tazza presentata al concorso, Alessandra mi

dice: "Per quanto riguarda la mia tazza del concorso l'ho chiamata D (come donna - onestamente non avevo pensato che l'associazione si chiama DcomeDesign e poteva essere una sorta di ripetizione), comunque si chiama D. D è una tazzina doppia, da un lato puoi versarci il caffè espresso, dall'altro più lungo, quello macchiato, basta ruotarla. Il concetto è rappresentare simbolicamente la necessità delle donne di dover essere sempre multitasking, madri e donne in carriera, e di dover perennemente lavorare il doppio, pensare il doppio, anche quando non sembra che lo stiamo facendo, al punto da non rendercene conto." Parole che sono una dichiarazione d'intenti, chiara ed esaustiva, direi. Vediamo adesso di conoscere l'altra protagonista di questa mia storia. Stella Orlandino è una designer elegante ed insolente e, meglio d'ogni altra cosa, sono le sue creazioni a raccontarcelo in maniera sfrontata, senza possibilità d'equivoco. Designer indipendente, si occupa di prodotto ed industrial design dal 2011., attraverso la messa in campo di progetti che si basano su una costante ricerca della cifra innovativa mediante l'utilizzo di un linguaggio concluso e sottrattivo, costituito da un

vocabolario asciutto e lineare di semplici forme, che trae origine dalla continua, estenuante pratica di acquisizione di serie di rituali agganciati a filo doppio alle frequenze proprie dell'universo della gestualità, dei materiali ed alle pratiche d'esercizio del nostro *modus vivendi*. Progetti, quelli della Orlandino, che si esprimono mediante un patrimonio *segnico* costituito dall'esercizio festoso di forme rigorose, essenziali, che non rinunciano alla implementazione del dato ludico, quale propulsore, attivatore delle frequenze stabili e sonnacchiose della nostra quotidianità. Un lavoro sapiente, il suo, che muove dal tentativo continuo di voler generare un paesaggio attivo, un nuovo paesaggio contemporaneo, sempre fortemente connesso al mondo della convivialità e del gioco, mediante la reinterpretazione e trasfigurazione di una costellazione magica di forme iconiche provenienti dal passato. Nell'operato di queste due formidabili designer, individuo una serie di traiettorie di intervento che utilizzano la questione ludica come propulsore, come generatore di una quantità enorme di energia potenziale, energia da poter mettere al servizio di

questioni, benefiche ed esaltanti, per intere comunità umane. Ah, vi state ancora chiedendo come fanno tutto ciò? In un modo a me affine, che frequento parecchio nel mio lavoro. Pensando in modo più rapido, profondo, plurale, degli altri. E, divertendosi. Tutto qui. Buona estate designPEOPLE!!! (per saperne di più: info@dcomedesign.org) Pubblicità COPYRIGHT LA SICILIA.IT © RIPRODUZIONE RISERVATA