

Op. cit.

selezione della critica d'arte contemporanea

sessant'anni di Op. cit.

in ricordo di

Renato De Fusco

Castagnaro Amirante Belfiore Bignardi
Cioffi Cristallo Cutolo D'Amato D'Auria
de Seta Dellapiana Fiorillo Forino Gregory
Lenza Losito Masiero Morelli Nunziante
Pica Ciamarra Purini Rinaldi Russo Sacchi
Scotto Di Vettimo Tecce Terminio Trione

Op. cit.

Selezione della critica d'arte contemporanea

Op.cit.

rivista quadrimestrale
di selezione della critica d'arte contemporanea

Direttore: Alessandro Castagnaro

Comitato scientifico

Kenneth Frampton
Fulvio Irace
Juan Miguel Hernández León
Werner Oechslin
Franco Purini
Joseph Rykwert
Vincenzo Trione

Comitato redazionale

Roberta Amirante
Pasquale Belfiore
Imma Forino
Francesca Rinaldi
Livio Sacchi
Alberto Terminio

Segretaria di redazione

Emma Labruna

Website e digitalizzazione

Ermes Multimedia digital design per la cultura

Concept: Renato Piccirillo

Sviluppo: Riccardo Marotta, Valeria Pazzanese

Redazione: 80123 Napoli, Via Vincenzo Padula, 2

info: +39 081 7690783 - *fax:* +39 081 7705654

e-mail: rendefus@unina.it - elabruna@unina.it

Amministrazione: 80128 Napoli, Via B. Cavallino, 35/G

info: +39 081 5595114 - +39 081 5597681

e-mail: info@graficaelettronica.it

Abbonamento annuale: Italia € 50,00 - Estero € 70,00

Un fascicolo separato: Italia € 18,00 - Estero € 25,00

Un fascicolo arretrato: Italia € 20,00 - Estero € 27,00

Grafica Elettronica



All'indirizzo **www.opcit.it** è disponibile l'intera collezione
della rivista dal numero 1 del settembre 1964 ad oggi

A. CASTAGNARO	<i>Editoriale per i sessant'anni</i>	5
	<i>Editoriali:</i>	
	– 1964	13
	– 1979	15
	– 1984	24
	– 1989	27
	– 1994	31
	– 2004	40
	– 2014	42
	<i>Il premio IN/ARCH alla nostra rivista</i>	45
R. AMIRANTE	<i>Professione professore</i>	47
P. BELFIORE	<i>Una rivista d'autore</i>	53
M. BIGNARDI	<i>Il pittore e il teorico</i>	59
R. CIOFFI	<i>Periodizzazione/Paradigma. Pretesto per una riflessione sulla storia dell'arte</i>	65
V. CRISTALLO	<i>Crisi, smarrimenti e mutazioni della cultura del design</i>	70
G. CUTOLO	<i>Il quadrifoglio e l'edonista virtuoso</i>	76
G. D'AMATO	<i>Op. cit., una rivista di formazione</i>	81
A. D'AURIA	<i>Le case dell'uomo. Il dibattito tra Francia e Germania nell'entre-deux-guerres</i>	84
C. DE SETA	<i>Il paradigma della storiografia urbana</i>	91

E. DELLAPIANA	<i>Renato De Fusco e la storia del design</i>	96
C. FIORILLO	<i>La scena comico-grottesca di Jarry</i>	101
I. FORINO	<i>Arredamento versus Architettura degli interni</i>	107
P. GREGORY	<i>Un maestro generoso</i>	112
C. LENZA	<i>«Op. cit.» e le origini della (felice) stagione della semiologia</i>	118
R. LOSITO	<i>La «riduzione» culturale: innovazione e continuità di un metodo storiografico</i>	124
R. MASIERO	<i>Ripensando al mondo di Renato De Fusco</i>	131
M. D. MORELLI	<i>Precisazioni sull'ecodesign</i>	139
P. NUNZIANTE	<i>Differenze e ripetizioni tra avanguardia storica e avanguardia digitale</i>	146
M. PICA CIAMARRA	<i>Due contributi a «Op. cit.», molto distanti nel tempo</i>	152
F. PURINI	<i>Un sapere in evoluzione</i>	158
F. RINALDI	<i>Forme della krisis. Riflessioni sull'arte al tempo dell'in-sicurezza</i>	163
D. RUSSO	<i>Renato De Fusco: l'eredità di «Op. cit.» e il design come processo</i>	170
L. SACCHI	<i>L'ultimo capitolo</i>	177
O. SCOTTO DI VETTIMO	<i>Citizen art. Attraversamenti transdisciplinari alla riscoperta del «codice multiplo»</i>	182
A. TECCE	<i>Questione di metodo: Renato De Fusco, artista</i>	190
A. TERMINIO	<i>La storia dell'architettura oltre la storia. Prime riflessioni sull'eredità di Renato De Fusco</i>	196
V. TRIONE	<i>L'avanguardia verosimile</i>	201

Alla redazione di questo numero hanno collaborato:

Roberta Amirante, Emma Labruna, Francesca Palladino, Isabella Reccia, Francesca Rinaldi, Roberta Ruggiero, Alberto Terminio, Massimo Visone, Maria Elena Vona.

Differenze e ripetizioni tra avanguardia storica e avanguardia digitale

PIETRO NUNZIANTE

Abstract

Discussions with Renato De Fusco determined my study and research directions, an attempt to define a path in which design concepts, methods and theory became a useful construct. De Fusco's research has always been marked by cultivating dialogue and dialectical reflection on theories, searching for the clearest terms and reasoning to the understanding of architectures, objects, products, theories in design and the practices proper to production, those that constitute the foundations of the world of design and the diffusion of functional artifacts.

His conception of design can be reduced to considering it a language, that is, an organized system of information and media; he attempted to provide a semiological theory in order to be able to analyze and interpret architecture and urbanism, it was a main field of endeavor and still provides useful insights to order these phenomena, in the field of design he developed a general theory that started from characters in order to define the sphere of design versus what is outside of it, the so-called cloverleaf theory.

Le discussioni con Renato De Fusco hanno determinato direzioni di studio e di ricerca di chi scrive, il tentativo di definire un percorso in cui i concetti, i metodi e la teoria del design diventassero un costrutto utile.

146 La ricerca di De Fusco è stata sempre improntata a coltivare

il dialogo e la riflessione dialettica sulle teorie, ricercando i termini e i ragionamenti più chiari alla comprensione delle architetture, degli oggetti, dei prodotti, delle teorie nel design e delle pratiche proprie della produzione, quelle che costituiscono le fondamenta del mondo del progetto e della diffusione di artefatti funzionali.

La comprensione dei processi della progettazione finalizzata alla costruzione di conoscenza sintetica, dove le forme e la loro trasformazione nel tempo sono inquadrare in un contesto di sviluppo della cultura, intreccio tra mentalità, gusto e senso pratico della manifestazione sociale produttiva.

De Fusco è stato teorico, storico e critico del fare progetto, originale e singolare, concentrato su cosa e come si organizzano gli spazi, si concepiscono gli attrezzi e si definiscono i sistemi comunicativi.

La sua concezione del design può essere ridotta al fatto di considerarlo un linguaggio, vale a dire un sistema organizzato di informazioni e *media*; De Fusco tentò di fornire una teoria semiologica per poter analizzare e interpretare l'architettura e l'urbanistica, fu un campo di impegno principale e fornisce ancora spunti utili a ordinare questi fenomeni, nell'ambito del design sviluppò invece una teoria generale che partiva dai caratteri per poter delimitare ciò che appartiene alla sfera del design contro ciò che ne è fuori, la cosiddetta teoria del quadrifoglio, derivata dallo studio sulle modalità di classificazione delle collezioni merceologiche in relazione alla cultura materiale.

Attraverso le ricerche e le lezioni sul design, De Fusco ha dimostrato quanto la storia del design debba fare i conti con un panorama di fenomeni ampio, come le forme e le funzioni degli oggetti siano riflessi in primo luogo dei valori culturali, e poi delle innovazioni tecnologiche, dell'impatto di queste sui piani operativi e produttivi dell'industria; simultaneamente questa storia incrocia quella delle aspirazioni di generazioni di designer, artisti e intellettuali impegnati operativamente.

Creare una correlazione tra la dimensione storica e quella della critica operativa rappresenta il contributo specifico del suo magistero: De Fusco da storico ha avuto il merito di organizzare attraverso categorie e metodi di interpretazione l'insieme delle 147

rivoluzioni e delle trasformazioni dell'epoca industriale, nei campi dell'architettura, dell'arte e con grande efficacia del design, disciplina a cui ha dato un contributo speciale, tentando di affrancarla da una dimensione semplicemente congiunturale e di mercato.

Renato era interessato e affascinato da tutto ciò che era nuovo, dal punto di vista tecnologico, ed era concentrato sul ricondurre il design a categorie e tipologie comprensibili per poter spiegare ciò che accade nell'universo industriale, come si sviluppano i pensieri dei progettisti nell'incontrare la dimensione pratica, quotidiana del fare design (produrre, vendere e usare/consumare).

L'idea di progresso che era alla base della concezione di storia, della storia come progetto, significava per lo storico assumere la responsabilità di creare e sviluppare metodologie per leggere e comprendere, per costruire una lente, la storiografia, capace di decifrare ciò che è avvenuto e di restituirlo in forma comprensibile e trasmissibile, a partire dall'idea che **le arti disegnano, le arti s'imparano**¹.

De Fusco, semplice e complesso al tempo stesso, sentiva l'urgenza dell'intelligenza, la necessità del progredire nella trasmissione della conoscenza e della divulgazione del sapere progettuale, legato alla matrice strutturalista e alla riflessione semiotica sull'arte, sull'architettura e sul design, sviluppava teorie in cui la divulgazione era più importante della scoperta. Ripeteva il mantra di Benjamin quando sosteneva che **L'importante ... non è tanto rinnovare l'insegnamento mediante la ricerca, quanto la ricerca mediante l'insegnamento. Poiché la crisi della letteratura, infatti, è in esatta connessione con il fatto che lo studio della letteratura ha perso di vista il compito più importante ... e cioè quello didattico**².

Nell'ultimo incontro con De Fusco abbiamo discusso solo di digitale, di come adattare i concetti della **filosofia del design**³ a questo nuovo mondo, di cosa sarebbe rimasto del suo sforzo teorico, come poter rivisitare alcuni dei suoi contributi in funzione della grande trasformazione che le tecnologie stavano producendo nell'economia, nell'industria, nella società, e come questi impattavano sulla multi-dimensionalità del design. Renato aveva

intuito presto che il problema della ricerca nel campo della storia e della critica dell'architettura e del design non era ridicibile a categorie acquisite, ma andava adattata e aggiornata continuamente a nuove condizioni, a nuovi campi di applicazione e di sperimentazione del progetto. Il linguaggio, la sua evoluzione e le sue caratteristiche strutturali erano la cifra costante di un'interpretazione propositiva della riflessione sulla trasformazione culturale in cui ci troviamo. De Fusco rifiutava il pensiero postmoderno, ne percepiva i limiti e l'ingenuo opportunismo; cercava modelli per poter sistematizzare e classificare le dimensioni osservate, lo spazio fisico, quello rappresentato e quello interattivo.

Sull'ultimo di questi spazi progettuali, lo spazio dell'interazione la discussione si accendeva, in che modo l'avanguardia è ancora una categoria utile alla comprensione di ciò che accade al mondo del design nella trasformazione digitale? La crescita delle capacità computazionali è un progresso o piuttosto un limite per i processi creativi degli umani? Gli effetti sociali della rivoluzione tecnologica sul design riguardano la dimensione funzionale oppure la stessa progettazione di software può essere considerata materia della teoria del design? Dobbiamo ancora guardare agli autori, alle élite dei progettisti? o piuttosto rivolgerci a studiare quello che avviene nei gruppi di progettazione aziendali? Dove risiede oggi il cuore del cuore del design? Il neologismo dell'*affordance* è sufficiente a spiegare l'orizzonte per il designer contemporaneo?

Si ripartiva da zero, mettendo in discussione la tesi che dal 1962 Umberto Eco con *Opera Aperta* aveva proposto: il concetto di un'opera d'arte definita dalla relazione strutturale tra elementi, che modulati opportunamente avrebbero generato serie d'opere distinte e aperte. Io sostenevo che era proprio quello che l'informatica aveva consentito al design, incorporando tutte le dimensioni della produzione visiva, mentre lui dubitava che l'ingegnerizzazione dei linguaggi fosse argomento principale. Il contenuto semantico di questo genere di produzioni artistiche/comunicative e di design rimaneva aperto, cioè non determinato dalla volontà del creatore, nell'affermare l'instabilità e la pluralità di senso. Dunque il design diventava plurale, si occupava di spazi espansi della produzione merceologica, ma attraverso questa pluralità se-

manica sembrava aver raggiunto un equilibrio, una stabilità a scale progettuali molto diverse, in diversi settori in cui vedevamo applicata la cultura digitale. Di qui lo sollecitavo a riflettere sul fatto che possiamo scorgere l'alba di un'avanguardia contemporanea, accomunata più dalle pratiche che da intenti programmatici: la chiamavamo *avanguardia digitale*, si qualificava per l'uso sperimentale delle tecnologie informatiche. De Fusco non condivideva la mia impostazione, la riteneva [giustamente] capziosa, ma seguiva il ragionamento e accoglieva il punto di vista diverso perché coinvolgeva i due fattori specifici ed evidenti di queste sperimentazioni che erano sotto gli occhi di entrambi: il primo, cioè il progresso delle *capacità computazionali*, determinato dalla crescita delle capacità di calcolo, il secondo come piano d'analogia dei linguaggi software con livelli di linguaggio umani a cui si possono associare i *processi creativi*. Distinguevamo all'interno della rivoluzione tecnologica digitale i due elementi: da un lato soffermandoci su aspetti come i modi dell'avanzamento e della diffusione degli strumenti informatici attraverso la miniaturizzazione, dall'altro osservando i caratteri emersivi di una cultura propriamente digitale, che, a sua volta, influiva sul modo di indirizzare lo sviluppo di questi nuovi mezzi produttivi, ma soprattutto investiva gli usi e i costumi sociali.

Discutevamo di come venivano affrontati e analizzati alcuni aspetti, in parte trascurati, del rapporto tra le tecniche creative, la strategia *bauhaus* e i concetti di interazione che il proliferare delle tecnologie aveva reso centrali nel campo delle arti e del design. In particolare, cercavamo parole per contestualizzare i temi dell'interattività in una prospettiva storica, a partire dai contributi seminali di Laszlò Moholy-Nagy e Oscar Schlemmer; si rifletteva su quanto i maestri *bauhaus* avessero sviluppato modelli non solo per l'architettura, lo spazio abitato, ma anche teorie per il cinema, il teatro e le installazioni, nei quali avevano cercato di cedere il controllo autoriale alle forze creative del pubblico, cercando di trasformare l'interazione in un'attività convincente esteticamente piuttosto che partecipata; queste riflessioni ci proiettavano in una discussione a lungo sottovalutata dalla cultura accademica, dove si incontrano le ricerche tecnologiche con le

De Fusco riconduceva alla questione del divorzio tra forma e funzione la distinzione fondamentale tra l'involucro esito di una miniaturizzazione e i circuiti di meccanismo interni. Il digitale aveva dal suo punto di vista rivoluzionato il rapporto tra i fattori connotativi e denotativi degli artefatti, di quelli funzionali in particolare, inevitabile giungere alla teoria dell'informazione: **l'informazione pertanto non è materia o energia (Norbert Wiener), né spirito o soggettività (Gotthard Gunther), ma solo e semplice informazione, notizia, fattore di conoscenza da trasmettere ad altri**⁴.

Ribattevo che i dati non erano più semplici informazioni, ma aggregati, grappoli di fatti in cui le pratiche, i comportamenti e gli usi si mescolano e si ibridano; De Fusco mi riportava intenzionalmente ai compiti della critica, in un quadro in cui gli approcci alternativi in realtà esprimevano vecchi problemi ancora aperti: spiegando dunque quanto le ricerche di *Artificial Intelligence* fossero in definitiva problemi della natura dei sistemi semantici, mentre la *Human Computer Interaction* fosse tutto sommato una pura questione di educazione visiva e *affordance*/usi di soluzioni e prodotti fisici.

L'effetto sociale e le implicazioni della rivoluzione digitale nel futuro apparivano a De Fusco impreviste, interessanti e progressive. I modelli di elaborazione delle informazioni che si dissolvono in comportamenti rappresentavano l'ultima frontiera su cui generalmente ci si soffermava per rilanciare con la domanda: con chi potremmo discutere di questi problemi?

¹ R. DE FUSCO, *Le arti s'insegnano, le arti s'imparano*, «Op. cit.», n. 77, gennaio 1990.

² W. BENJAMIN, *Storia e scienza della letteratura*, Libreria del Convegno, Cremona 1970, pp. 7-19.

³ R. DE FUSCO, *Filosofia del Design*, Einaudi, Torino 2016.

⁴ R. DE FUSCO, *Internet non si addice all'Architettura*, «Op. cit.», n. 112, settembre 2001.

Direttore responsabile: ALESSANDRO CASTAGNARO

Autorizzazione del Tribunale di Napoli n. 4967 del 29 maggio 1998

«Grafica Elettronica» - Via Bernardo Cavallino, 35/g - 80128 Napoli

Spedizione in abbonamento postale / 70%
Direzione commerciale imprese - Napoli