

FRANCESCO SPAMPINATO

Universo Alchimia:

metafisica del quotidiano e intermedialità postmoderne

Tra la fine degli anni settanta e i primi ottanta, l'Italia è stata centro propulsore di una serie di attività artistiche ibride, interdisciplinari e intermediali, spesso di natura collettiva, la cui portata innovativa, seppure immediatamente avvertita da alcuni, comincia solo oggi ad essere riconosciuta come propriamente avanguardistica. Secondo lo spirito del postmodernismo – di cui queste pratiche possono essere considerate emblematiche – che inneggiava al superamento delle avanguardie, perseguiva il crollo definitivo delle pareti tra cultura alta e bassa, e legittimava l'appropriazione indebita di qualsivoglia stile o immagine dal sempre più vasto e accessibile serbatoio dell'inconscio visuale collettivo, parlare di avanguardia potrebbe sembrare un ossimoro. Eppure, osservate da questo inquieto inizio del terzo decennio del XXI secolo, queste inclassificabili esperienze di convergenza sembrano non solo avere anticipato metodologie espressive e produttive interdisciplinari oggi consolidate, ma anche prefigurato scenari antropologici futuribili che sono diventati, di fatto, il nostro presente, con tutta la carica distopica che comportano.

A lungo, gran parte delle narrazioni storiografiche relative all'arte prodotta in Italia in quel periodo, hanno riguardato gruppi di artisti – quasi esclusivamente uomini –, alle prese con medium tradizionali, in primis la pittura, promossi da storici dell'arte, critici e curatori – esclusivamente uomini – seguendo vere e proprie strategie di branding e facendo leva su alcuni ingredienti basilari ma non esclusivi della poetica postmodernista, in particolare il citazionismo e il primitivismo. Quello della cosiddetta Transavanguardia, una creatura di Achille Bonito Oliva, è stato l'esperimento più solido e di maggior successo, ma non possiamo dimenticare l'Anacronismo di Maurizio Calvesi, Il Magico Primario di Flavio Caroli, i Nuovi-Nuovi di Renato Barilli e numerosi altri dichiarati tentativi di rispondere alle tendenze concettuali degli anni settanta con una sorta di ritorno all'ordine, ovvero a forme di pseudo-narrazione pittorica, fondate ora sul recupero in chiave neo-espressionista della figurazione, ora sul pastiche di tecniche e stili caratteristici dell'arte di epoche passate, dalla classicità al Simbolismo all'astrazione modernista.

In parallelo a queste pratiche, da territori affini a quello delle arti visive e, ancor più spesso, negli interstizi che intercorrono tra arti visive, arti

performative, design, media e sottoculture, sono emerse in Italia compagini quali Giovanotti Mondani Meccanici, Grabinsky, Magazzini Criminali e Studio Azzurro, a cui potremmo affiancare fenomeni cosiddetti del “videoteatro” e della “videoscultura”, progetti editoriali legati al “nuovo fumetto” come *Frigidaire* e *Valvoline*, e varie figure attive nelle industrie della moda e dei media, da Elio Fiorucci a Mario Convertino. Accomunati da un’attenzione per le nuove forme di produzione, postproduzione e circolazione di immagini nei media – in linea con concetti cardine del pensiero postmodernista quali quello di “infosfera”¹ di Alvin Toffler, di “iperrealtà”² di Jean Baudrillard e di “neo-televisione”³ di Umberto Eco –, questi hanno esplorato innanzitutto come la crescente presenza di schermi nella quotidianità, sia quelli televisivi che i monitor dei nuovi personal computer, stesse innescando, proprio nei primi anni ottanta, un processo incontrovertibile di virtualizzazione di gran parte delle nostre attività.

Modello paradigmatico della cultura postmodernista, forza motrice di sinergie interdisciplinari e intermediali, nonché mirato a osservare, demistificare e proporre alternative riguardo alla cultura video ed informatica, è anche l’universo che prende forma attorno alla figura di Alessandro Mendini e dello Studio Alchimia (o Alchymia) fondato da Alessandro Guerriero a Milano nel 1976, di cui questo articolo si propone come un primo tentativo di mappatura e analisi. Si tratta di una fucina sperimentale che, sebbene avviata da due figure ascrivibili al mondo del design, prende le mosse dalle convenzioni progettuali del design industriale, configurandosi come ambito di riflessione metalinguistica sull’idea stessa di progetto e, più in generale, sulla condizione antropologica dell’uomo nell’epoca postmoderna, o “neomoderna” come preferisce chiamarla Mendini. Seppur articolati a partire da proposte di arredo, Alchimia elabora progetti finalizzati a investigare i meccanismi della comunicazione, l’ontologia della visione e gli effetti di automazione e alienazione provocati dai media di massa e dalle tecnologie elettroniche.

Dopo una prima parte focalizzata sul confronto tra Alchimia e il mondo del design, ovvero sulla produzione di mobili, oggetti e progetti espositivi ed editoriali riguardanti principalmente il design industriale, verranno prese in considerazione le ibridazioni a cui Alchimia ha dato vita tra il design e i mondi della fotografia, del video, della moda, del teatro e della musica pop. Grazie ai fotomontaggi di Occhiomagico – in particolar modo le ventiquattro copertine realizzate per la rivista *Domus* dal 1981 al 1983 – e ai numerosi video di *Metamorphosi* – da documentazioni di installazioni e performance a veri e propri film e videoclip –, Alchimia plasma ambienti mentali, costituiti da diversi livelli interconnessi di realtà. Fondamentali, in questo senso, sono i contributi

di Antonio Syxty – performer e sceneggiatore teatrale – e Cinzia Ruggeri – visionaria disegnatrice di moda –, a cui bisogna aggiungere i Matia Bazar, gruppo di musica pop che consente ad Alchimia di sperimentare nuove forme di intermedialità e al contempo raggiungere, grazie alla popolarità della band in quegli anni, un pubblico più vasto e generico.

La produzione di Alchimia è ancora oggi principalmente considerata come espressione tipica del design postmodernista, il più delle volte posta in parallelo a un'altra esperienza collettiva milanese, quella del gruppo Memphis costituito da Ettore Sottsass nel 1981, a cui è vicina in termini di estetica ma distante nei presupposti. Il lato di Alchimia che oggi risulta maggiormente interessante, infatti, non è quello dei mobili di per sé ma degli ambienti immersivi come *La casa di Ambrogio* (1983), delle performance, dei video e delle pubblicazioni, ovvero quei progetti ibridi non valutabili secondo parametri monodisciplinari. Per questo, alle consuete riflessioni sul design e sullo stile, verranno qui sostituiti metodi di analisi fenomenologica tipici della storia dell'arte contemporanea, infiltrati della sensibilità dei più recenti studi visuali, alla luce della crescente preoccupazione per il ruolo e i dispositivi della visione nella nostra satura esistenza mediale. Di fondamentale importanza per inquadrare e tentare un'interpretazione di queste pratiche saranno quindi i testi sviluppati nell'ambito della stessa Alchimia, in particolar modo quelli di Mendini.

Rimodulare, Rimediare, Risemantizzare

La storia di Alchimia si estende dal 1976 – anno in cui Alessandro e sua sorella Adriana Guerriero affittano un seminterrato in Foro Bonaparte battezzandolo Studio Alchimia – al 1992 circa, ma il periodo preso qui in esame è quello che va dal 1978 al 1984, il più fecondo di innovazioni, in cui nel gruppo è coinvolto un numero imprecisato di membri e collaboratori. Del desiderio di abbattere i confini disciplinari e di demistificare il ruolo delle avanguardie storiche come serbatoio di istanze rivoluzionarie, sono esemplari i primi progetti di Alchimia fondati sull'appropriazione di stili e linguaggi del modernismo come per esempio l'astrazione pittorica, recuperando al contempo i tentativi di far convergere arte e industria sviluppati nei primi decenni del secolo scorso nell'ambito del Futurismo in Italia, del Costruttivismo in Russia e soprattutto del Bauhaus in Germania. Da un lato, dunque, la tendenza al pastiche, discussa da Fredric Jameson come caratteristica del postmodernismo *tout court*, dall'altro il recupero di un modello visionario di progettualità che permette al design di liberarsi dalle costrizioni funzionaliste e commerciali.

Una delle prime produzioni di Alchimia è la *Poltrona di Proust* (1978), attribuita al solo Mendini ma in realtà frutto delle sinergie di diversi membri del gruppo [fig. 1]. Si tratta di una pesante poltrona di legno in stile rococò settecentesco – percepito come kitsch in quel periodo –, di cui negli anni sono state prodotte diverse versioni, la cui intera superficie è ricoperta da una texture astratta e policroma dipinta a mano, senza tenere conto della differenza tra la struttura in legno e le parti in tessuto. La composizione è ottenuta attraverso la combinazione di dettagli di prati sezionati da dipinti in stile puntinista di fine ottocento del post-impressionista francese Paul Signac. Delle preoccupazioni sulla percezione che movimenti post-impressionisti quali Puntinismo e Divisionismo si sono posti originariamente non sembra essere rimasta traccia però, così come del valore avanguardistico ascritto da Clement Greenberg all'astrazione pittorica nel suo influente saggio del 1939, che poneva l'avanguardia proprio in antitesi al kitsch, ovvero alla frivolezza di decorazione e arti applicate e alla volgarità dei mass media.⁴

Dettaglio cruciale per comprendere la portata concettuale della *Poltrona di Proust* è che la texture ottenuta mediante la combinazione di frammenti di tele di Signac è letteralmente proiettata sulla poltrona e riprodotta da un artigiano⁵ simulando la tecnica originale. L'atto di appropriazione indebita appare come una dichiarazione di intenti, non solo perché svuota l'astrazione pittorica della dimensione rivoluzionaria assegnatole da Greenberg, sostituendovi una funzione puramente decorativa, ma anche perché mette a punto un processo fondato sulla mediazione, ovvero sulla consapevolezza che la realtà fenomenica – così come il passato e la storia dell'arte – è percepita sempre più solo attraverso delle immagini. Come “una statua con le orbite vuote”,⁶ così Jameson definisce il pastiche, i dipinti di Signac hanno perso la loro identità originaria ma, attraverso uno stratificato processo di rimodulazione, rimediazione e risemantizzazione sviluppano, nelle mani di Alchimia, una portata “post-avanguardistica”,⁷ per dirla con Mendini, giocando sulla confusione tra presenza e assenza, immagine bidimensionale e oggetto tridimensionale.

Laureatosi in architettura presso il Politecnico di Milano nel 1959, fino al 1970 Mendini lavora presso lo studio Nizzoli per poi passare alla direzione della rivista *Casabella* (1970-1976), con cui gioca un ruolo fondamentale nel consolidamento dell'architettura radicale. Sviluppatisi nella seconda metà degli anni sessanta attorno a figure quali Superstudio, Archizoom e Ugo La Pietra, questo movimento ibrido condivide l'approccio della coeva Arte Concettuale, principalmente per quanto riguarda l'attenzione su processo e comportamento rispetto all'oggetto, ma fa anche eco alle istanze ideologiche

della controcultura e del movimento operaio e studentesco. Dello spirito antiaccademico dell'Architettura Radicale e del "Radical Design" è rappresentativa una copertina di *Casabella* del 1972 in cui Mendini presenta un possente gorilla che si batte il petto. Nel 1973, inoltre, è co-fondatore del gruppo Global Tools, esperimento radicale collettivo focalizzato sull'esplorazione di questioni quali l'ecologia, l'educazione e la comunicazione attraverso una messa in discussione dei metodi e del ruolo di architetti e designer.

Dall'Architettura Radicale il design postmodernista eredita la dimensione speculativa nei confronti dell'idea di abitare, della cultura urbana e della dicotomia tecnologia/natura, nonché l'approccio transmediale che porta alla realizzazione di collage, installazioni, eventi, film, progetti curatoriali ed editoriali, tutto fuorché progetti funzionali. Il design postmodernista, però, abbandona la carica ideologica e la spinta utopica dei radicali, concentrandosi sul predominio dell'immagine e del culto del sintetico, elementi fondanti della condizione postmoderna. Questo emerge dall'uso che Mendini fa dell'editoria periodica. Attraverso *Modo*, rivista che fonda nel 1977, e *Domus*, che dirige dal 1980 al 1985, intreccia, meglio di quanto avesse fatto con *Casabella*, il design con arti visive, performative, moda e cultura pop. Gran parte dei progetti di Alchimia risentono del taglio editoriale di Mendini: come le pagine di una rivista, i cui numeri sono strutturati attorno a un tema, essi sono frutto di sinergie cooperative, sono illustrazioni o documentazioni di idee, oggetti mediali che fanno dell'ibridazione la loro ragion d'essere.

Nel Manifesto del 1985, Alchimia pone l'enfasi sull'atto del disegnare, "ovvero emettere segni [...] un libero e continuo movimento del pensiero, quando si esprime visivamente",⁸ e sull'idea di "despecializzazione".⁹ Per questo, si inserisce in una tradizione tipicamente italiana fondata sulla contaminazione tra le arti, le cui origini risalgono alle botteghe rinascimentali come quella del Verrocchio, dove si imparano tecniche diverse, dalla pittura all'oreficeria. Altro modello antesignano sono le case d'arte dell'epoca futurista, dove figure come Giacomo Balla e Fortunato Depero realizzano, con il prezioso aiuto di maestranze tecniche, dipinti e sculture ma anche oggetti d'arredo, campagne pubblicitarie, scenografie, abiti e giocattoli, in nome di quella "ricostruzione futurista dell'universo"¹⁰ che decantano nell'omonimo manifesto del 1915. Ma i modelli a cui Alchimia è più vicina sono quelli dell'Arte Concettuale e dell'Architettura Radicale degli anni sessanta e settanta, per la dimensione metalinguistica nei confronti dell'arte e del ruolo dell'artista, per il rifiuto dell'idea di autorialità e per l'enfasi posta sul processo rispetto al prodotto finale.

Su modello della *Poltrona di Proust*, Alchimia avvia una produzione di mobili di natura concettuale, più sculture che prototipi, andati quasi sempre dispersi purtroppo. Al 1978 risalgono una serie di cassettoni e console degli anni quaranta e cinquanta su cui sono riprodotti dipinti di Wassily Kandinsky, esempio quintessenziale di astrazione modernista, a volte con l'aggiunta di elementi tridimensionali a dar loro un carattere fantascientifico. Un trattamento ironico e dissacrante è riservato lo stesso anno a icone del design modernista, ovvero sedie di, tra gli altri, Charles Rennie Mackintosh, Gio Ponti, Marcel Breuer e Gerrit Rietveld. Lo schienale della *Zig-Zag* (1934) di quest'ultimo, per esempio, è trasformato in una croce, facendo della persona seduta un crocefisso. Il Bauhaus è il tema delle collezioni *bau. haus 1* (1979) – che comprende la *Proust* e il divano *Kandissi* (1978), altro “classico” Alchimia – e *bau. haus 2* (1980) [fig. 2]. Gli oggetti sono opera dei membri di Alchimia, tra cui i Guerriero, Mendini, Giorgio e Bruno Gregori, Beatrice Felis, Carla Ceccariglia e Stefano Cascianim a cui si affiancano altri collaboratori come Michele De Lucchi e Paola Navone e alcuni ex-radicali come Sottsass, Andrea Branzi e Franco Raggi.

La metafisica del quotidiano

In controtendenza rispetto al cosiddetto “ritorno alla pittura” che domina lo scenario dell'arte contemporanea in Italia in epoca postmoderna, le ibridazioni di Alchimia e degli altri gruppi citati in apertura si allineano a coevi fenomeni internazionali, i quali si pongono in continuità con l'Arte Concettuale. Negli Stati Uniti, per esempio, gli artisti della Pictures Generation come Barbara Kruger o Richard Prince si appropriano di immagini mediatiche, “pictures” appunto, producendo allegorie finalizzate a svelare le dinamiche subliminali del consumismo. Altri, negli stessi anni, rielaborano prodotti commerciali in chiave scultorea come gli esponenti del Neo Geo a New York quali Jeff Koons e Haim Steinbach, ma anche artisti europei come il francese Bertrand Lavier, lo svizzero John Armleder e la tedesca Rosemarie Trockel. Esistono diverse analogie tra le opere di questi artisti e il *Mobile infinito* (1981), per esempio, per il quale Alchimia riceve il prestigioso Compasso d'Oro: una sequenza di elementi di arredo (contenitori, sedute ecc.) muniti di rotelle, progettati da vari designer, alcuni dei quali decorati dai pittori della Transavanguardia.

Per Alchimia che propone un'idea di progetto come concetto, non c'è migliore laboratorio delle pagine di una rivista e, ancor di più, della sua copertina che diventa sede ideale di manifesti di idee. Questo avviene con le copertine di *Domus* di Occhionigato, duo formato nel 1971 da Giancarlo Maiocchi e Ambrogio Beretta, la cui produzione è, però, nelle mani del solo Maiocchi che

dal 1985 diventa l'unico detentore di questo curioso pseudonimo (che richiama lo spioncino deformante delle porte di ingresso). Occhiomagico contribuisce in modo decisivo non solo a consolidare l'estetica di Alchimia ma anche ad estenderne la portata teorica attraverso veri e propri saggi visivi. Già dai fotomontaggi del 1979 in cui sono inseriti gli oggetti della prima collezione *bau. haus* emerge uno stile destinato a diventare distintivo di Occhiomagico. Si tratta di ambienti metafisici in cui l'interno si apre all'esterno, frutto di manipolazioni analogiche – maschere per scontornare, pennelli, raschietti ecc. – rigorosamente condotte in camera oscura, che anticipano le possibilità di fotoritocco che diverranno comuni con l'avvento di Photoshop negli anni Novanta.

Maiocchi si forma negli sessanta come assistente della fotografa Carla de Benedetti, che all'epoca si occupa di architettura e interni, realizzando servizi fotografici "tradizionali" per riviste di vasta diffusione come *Casa Vogue* e *House & Garden*. Appassionato delle avanguardie storiche, di fantascienza e musica rock, sviluppa uno stile influenzato dai fotomontaggi dadaisti, dal Surrealismo e dalla Metafisica – Man Ray principalmente, ma anche René Magritte, Giorgio De Chirico e le illustrazioni di M.C. Escher –, riletti però attraverso l'estetica del rock psichedelico, in particolar modo le copertine del gruppo Hipgnosis per i dischi dei Pink Floyd. Occhiomagico persegue l'abbattimento delle distinzioni tra arti visive e fotografia, ispirato, come tanti della stessa generazione, dalle teorie di due giovani ricercatori del DAMS di Bologna, Francesca Alinovi e Claudio Marra, che confluiscono nel volume *La fotografia. Illusione o rivelazione?* (Il Mulino, 1981). Questo testo, pionieristico nel campo degli studi visuali, propone il superamento della fotografia tenendo conto dell'aumento di immagini e delle nuove condizioni di visione.

La collaborazione tra Occhiomagico e Alchimia trova compimento nelle ventiquattro copertine realizzate per *Domus*, divise in due serie: *NeoModern Rooms* (1981-1982) [fig. 3] e *Symbiotic Portraits* (1983). L'unica differenza è che nella seconda al centro della composizione troviamo noti architetti e artisti, da Emilio Ambasz a Christo, da Sottsass a Laurie Anderson. Ogni copertina consta di una serie prestabilita di ingredienti: una stanza, un corpo, complementi d'arredo, riferimenti a media e tecnologia ed elementi astratti, incluso l'oggetto promozionale di uno sponsor, solitamente un'azienda di design. Tutt'altro che pubblicitaria, l'immagine viene generata da un'idea di fondo, pensata in gruppo, a cui rispondono anche i contributi testuali e visivi interni al numero in questione. Occhiomagico parte da fotografie di persone o oggetti, preferibilmente su fondo bianco, quindi facilmente scontornabili, poi combinate con fotografie di altra origine, illustrazioni realizzate a mano dai

membri di Alchimia e a volte elementi tridimensionali posti sulla superficie del fotomontaggio, poi ulteriormente fotografata.

Ne risultano ambienti mentali che intendono celebrare il “banale”,¹¹ il “kitsch”¹² e la “amoralità stilistica”,¹³ come emerge da numerosi testi di Mendini. Si tratta di ipersaturi paesaggi sognanti in cui compaiono finti marmi, piante di plastica, oggetti surreali dai colori pastello, schermi ed elementi decorativi che ricordano caramelle o i pixel di videogame. Sono elementi tratti dal vocabolario visivo del cosiddetto “uomo di massa”, l’utilizzo dei quali ha per Mendini una funzione quasi ideologica, tanto che nel 1978 scrive su *Modo*: “Il kitsch è un fatto politico direttamente legato alla forza della classe media, è il cavallo di Troia delle masse popolari per riappropriarsi delle arti”.¹⁴ Queste idee sono alla base del progetto espositivo *Elogio del banale* presentato da Alchimia alla Biennale di Architettura di Venezia nel 1980. Nella pubblicazione che accompagna la mostra, Barbara Radice chiosa: “L’idea pare folle ma è in un certo senso rivoluzionaria in quanto tende a sradicare definitivamente la retorica del Progetto come atto demiurgico ed elitario nei confronti di una massa da elevare paternalisticamente a una condizione ideale”.¹⁵

Le categorie di “kitsch” e “banale” – indagate anche da artisti come Koons e Trockel nello stesso periodo – non sono per Alchimia indicatori di “pericolose cadute di gusto”,¹⁶ come ingenuamente sostiene Gillo Dorfles nel suo noto volume sul kitsch. Piuttosto, si tratta di rileggere il banale in chiave metafisica – per esempio decorando oggetti quotidiani come un pallone di plastica, la confezione di un detersivo o una caffettiera – tenendo conto di come sistemi mediatici e informatici stiano trasformando l’ambiente domestico in un *hub* iperconnesso. In gran parte delle copertine di Occhiomagico lo spazio non risponde a logiche cartesiane, gli oggetti e gli ambienti sembrano ora fluttuare ora compenetrarsi, venire spinti, risucchiati, ripiegati, moltiplicati da giochi di specchi e trasparenze che si fanno metafore visive di una realtà manipolabile, apparentemente familiare ma lisergica e perturbante. A volte il punto di partenza è un’installazione, come il *Bagno di Mussolini* realizzato da Branzi presso il Centrodomus nel 1982,¹⁷ a volte lo showroom di uno sponsor trasformato in casa telematica, come in *Interno Familiare*¹⁸ [fig. 4], a volte l’immagine è costruita da zero sulla base di elementi biografici relativi alla figura ritratta.

Il video come nuova lingua sintetica

Quando Alessandro Guerriero avvia lo Studio Alchimia, di fianco a tavoli e credenze produce, coadiuvato dalla sorella Adriana, oggetti disfunzionali dal valore concettuale come una gabbia senza sbarre o un orologio che si legge al contrario. Entrambi sono parte del progetto *Ars Aulica* del 1976, la cui pubblicazione – che contiene riferimenti letterari e visivi alla religione, alla mitologia e alla storia dell’arte – si presenta come un libro d’artista, similmente alle pubblicazioni che accompagnano i progetti di Alchimia *Architetture Sussurranti*, *Mobile Infinito* e *bau. haus*, tutti del 1981, e le pagine di *Domus*, *Modo* e *Ollo* (1988-1990). Come ricorda Branzi in un recente documentario sul gruppo, Alchimia “ha fatto oggetti che hanno avuto una grande diffusione nel mercato mediatico, cioè ha prodotto un’iconologia nuova”,¹⁹ concetto che Mendini elabora affermando: “Alchimia ha trasformato la filiera generale dell’oggetto in un luogo di comunicazione generalizzata di tutta la fenomenologia progettuale. Pertanto, l’oggetto e il progetto di Alchimia è un progetto completamente multimediale, non è l’ottenimento solo di prodotti”.²⁰

Tra le poche figure del mondo dell’arte contemporanea a guardare con interesse alle idee e alla produzione di Alchimia in quegli anni, Barilli include il gruppo e Mendini nei progetti espositivi *Una generazione postmoderna* (1982) e *Anniottanta* (1985) da lui coordinati. È però Alinovi, sua allieva e giovane ricercatrice del DAMS – ricordata da Mendini come “il prototipo del genere di critico ‘comportamentale’”²¹ – a comprendere a fondo le intenzioni di Alchimia. In un articolo pubblicato su *Flash Art* nel 1981, Alinovi scrive:

Alessandro Mendini da alcuni anni interpreta il *design* come operazione globale di risemantizzazione del quotidiano, attraverso una azione di cosmesi creativa dell’esistente. [...] L’esperienza dell’arte si avvicina all’esperienza medianica, non in senso spirituale, ma nel senso che sta in mezzo e si esprime attraverso differenti mezzi. Non più espressione immediata di se stessi, tali e quali, ma manifestazione mediata attraverso strati molteplici di pelle decorata dalla cosmesi della cultura (anche di massa) e della storia: lasciarsi imprimere da trasferelli adesivi e staccabili per lasciare impronte trasfigurate di sé.²²

L’idea di “esperienza medianica” suggerita da Alinovi fa eco al concetto di “simulazione” di Baudrillard, una delle principali chiavi di lettura per comprendere l’epoca postmoderna, in cui domina un “iperreale, al riparo da ogni distinzione tra reale e immaginario, che lascia spazio solo per la ricorrenza di modelli e per la generazione simulata di differenze”,²³ ovvero una realtà fabbricata dai media e dai sempre più diffusi sistemi informatici, che della realtà fenomenica non è neanche tanto un trasferello, come suggerisce

Alinovi, ma un *simulacro*, altro concetto ricorrente nei saggi del filosofo. Di questa nuova iperrealità, effimera e mentale – ecco perché Surrealismo e Metafisica rappresentano preziose fonti di ispirazione –, forniscono una rappresentazione i video di *Metamorphosi*, molti dei quali in collaborazione con Alchimia. A partire dalla scelta del nome, il gruppo milanese fondato da Marco Poma, Gerolamo Modenato e Andreina Gianotti, che nel tempo rimarrà nelle mani del solo Poma, vuole infatti richiamare – come del resto Alchimia e Occhiomagico – a un sistema esoterico di conoscenza e produzione della realtà.

Quale miglior termine, dunque, di “metamorfosi” per evocare la condizione di mutevolezza tipica dell’epoca postmoderna? E quale miglior medium del video per rendere conto della immaterialità di questa mutevolezza? A questo proposito, in quella che a oggi è l’unica pubblicazione monografica su *Metamorphosi*, Franco Bolelli scrive:

Il video può essere allora fonte luminosa, racconto istantaneo, reinvenzione del colore, pittura con la luce, moltiplicazione delle prospettive visive, sistema nervoso delle installazioni ambientali. Ma soprattutto il video può essere la scatola dei sogni di tutte le lingue artistiche, progettuali e comunicative. Lo schermo dove proiettare la loro anima sperimentale. E può essere – è la sua stessa natura a reclamarlo – lo spazio della fusione delle lingue, dell’analogia elettiva, della nuova lingua sintetica. Davvero la lingua di un’identità globale.²⁴

In modo ancor più efficace dei fotomontaggi di Occhiomagico, i video di *Metamorphosi* consentono ad Alchimia di perseguire con maggior forza la propria vocazione intermediale, con disinteresse crescente per gli aspetti funzionalistico e commerciale di architettura e design.

Già in *Oltre la metropoli* (1983), un video di quattro minuti e mezzo realizzato senza la collaborazione di Alchimia, *Metamorphosi* sviluppa un’idea di città virtuale in cui immagini di sintesi di edifici e ambienti urbani si pongono come surrogati di città reali, proponendo un’abolizione del concetto di spazio, con richiami alle avanguardie storiche, alla tattica situazionista di “urbanismo unitario”, alla Guerra Fredda e alle fantasie mediatiche. Si tratta di immagini appropriate, ovvero opere d’arte e progetti di comunicazione visiva privati della loro specificità e funzione. In una sequenza premonitrice vediamo le Twin Towers di Manhattan sullo sfondo delle quali, in *Chroma key*, si staglia la visione notturna di un vulcano percorso da colate laviche. In controtendenza rispetto alle coeve sperimentazioni con l’immagine elettronica in ambito cinematografico – da *Guerre Stellari* a *Tron* – e in continuità con la tradizione

del cinema sperimentale e dell'arte video – da John Whitney a Ed Emschwiller –, *Metamorphosi* demistifica la consueta funzione illusionistica degli effetti speciali facendo leva sull'appel di un digitale fatto a mano, in linea con l'enfasi sull'artigianale che caratterizza la produzione dei mobili Alchimia.

Come suggerisce Vittorio Fagone, l'attività di *Metamorphosi* è emblematica per comprendere il clima culturale milanese di quegli anni, “crogiolo dove architettura, design, moda, letteratura e musica si confrontano dando corpo seducente alle trasmutazioni dell'effimero, fascinazione alle formulazioni dei nuovi media”.²⁵ Nel tipico spirito postmoderno, i video di *Metamorphosi* sono, infatti, il risultato di un processo di ibridazione che rifugge classificazioni e gioca sulla confusione dei ruoli dei singoli partecipanti a un progetto. I video realizzati con Studio Alchimia sono principalmente documentazioni di performance all'interno di ambienti-scenografia progettati da Mendini, Guerriero e altri designer. Nati da discussioni comuni, i progetti prendono poi forma grazie al contributo di figure con competenze diverse: Syxty elabora una coreografia di performer i cui abiti sono stati magari realizzati da Ruggeri, mentre al team guidato da Poma è affidata la regia e la postproduzione audiovisiva, la quale potrebbe comprendere una colonna sonora affidata a Marsico o ai Matia Bazar. Come per le copertine di *Occhiomagico* per *Domus*, sarebbe una forzatura riconoscere l'autorialità del lavoro a una singola figura.

Il video più significativo di *Metamorphosi*, *Aggiornato definitivo con le ultime variazioni* (1985), dura un'ora, quasi come un vero film, un film, però, come dice uno dei protagonisti, “leggero come un'intuizione”.²⁶ Gli interpreti sono un uomo e una donna che grazie alla tecnologia cambiano corpo e situazione, muovendosi tra una serie di ambienti metafisici realizzati da Alchimia [fig. 5]. Filmato nello studio televisivo Videovan di Milano, il racconto si svolge nell'arco di una giornata: un proto-Grande Fratello che vede i due protagonisti compiere azioni e gesti con fare inespressivo, come automi, sulla falsariga di testi – non sceneggiature – scritti per l'occasione da due poeti, Lida Travi e Michelangelo Coviello, accompagnati da una colonna sonora di Giorgio Gaslini. Si tratta di uno spazio mentale che sembra autogenerarsi – quasi presagendo forme di *machine learning* proprie della intelligenza artificiale – punteggiato da monitor e proiezioni video che fungono da finestre aperte su iperrealità magicamente accessibili, un'idea di casa telematica ricorrente al tempo anche nelle produzioni di altri designer italiani come Ugo La Pietra e Denis Santachiara.

Arredi vestitivi e abiti comportamentali

Gli ambienti virtuali di *Metamorphosi*, forti della loro dimensione metalinguistica e dell'approccio artigianale all'immagine elettronica – come dimostra il richiamo del Chroma key al collage – ben rispondono alle riflessioni elaborate in quegli anni da Mendini riguardo a un'epoca segnata dalla nascita dei personal computer e dalla diffusione delle tecnologie audiovisive. Aggiornando l'idea di “villaggio globale” preconizzata da Marshall McLuhan nel 1964, Mendini sostiene:

Non necessariamente l'informatica deve coincidere con quell'idea di sviluppo, tipica dell'epoca moderna, che prevede un progredire ideale dell'uomo verso condizioni oggettivamente migliori. Anzi, le disponibilità concesse dall'informatica, oggi quasi ignote, potrebbero condurre verso certe condizioni di arcaismo culturale e ambientale, verso una compresenza di opposti, dove a un miglioramento funzionale delle condizioni abitative e di vita possa magari corrispondere una sorta di regresso umano, di semplificazione antropologica, di ritorno alle origini: situazioni di altissimo livello tecnico miscelate con idee di uomini resi nuovamente primitivi.²⁷

Metamorphosi consente ad Alchimia di avvicinarsi all'idea wagneriana di Gesamtkunstwerk, dando forma a uno spazio che, come suggerisce Marisa Galbiati, “allontanandosi dal paradigma funzionale, possa regalare una dimensione sensoriale, sensuale, percettiva”,²⁸ uno spazio immersivo in cui vengono esaltate qualità come le “atmosfera, climi, colori, luci, decorazioni, musiche ambientali, odori”.²⁹ Anticipatrici sono, in questo senso, le esperienze intermediali degli anni sessanta come i light show e gli ambienti-evento di artisti e designer quali USCO, Haus-Rucker-Co. e Gruppo 9999, i quali fanno uso integrato di dispositivi tecnologici e apparati audiovisivi per denunciare i crescenti processi di mediazione nel quotidiano. Negli ambienti di Alchimia un ruolo fondamentale è affidato al corpo e al suo modo di presentarsi attraverso abiti che permettono a chi li indossa di mimetizzarsi con l'ambiente circostante, pixel tra i pixel, secondo le logiche pulviscolari dell'immagine elettronica. Questo emerge dal progetto *Arredo Vestitivo* (1982), dalle collaborazioni con Cinzia Ruggeri e Anna Gili e dalla ricorrente preoccupazione per i modi in cui il corpo comunica con la realtà circostante.

Mellini ospita su *Domus* diversi articoli sulla moda e nel 1981 pubblica due numeri dell'allegato monografico *Domus Moda*. Negli anni ottanta si afferma l'idea di *Made in Italy*, in cui la moda, i *fashion designer* e la città di Milano hanno un ruolo fondamentale. *Domus Moda*, però, non si allinea a riviste di moda come *Vogue*, imperniata sulla fotografia e celebrative della moda

italiana come simbolo di sofisticazione ed eleganza, né sembra interessata all'industria della moda. L'interesse è più per questioni antropologiche e progettuali come emerge dall'editoriale di Mendini sul primo numero: "cerco di pensare all'architettura così come uno stilista pensa a un vestito [...] considero il vestito come la più piccola architettura, il più piccolo e virtuosistico spazio costruito attorno alla persona".³⁰ Su queste premesse si fonda il progetto *Arredo Vestitivo* (1982) di Alchimia, una serie di elementi di arredo "indossabili", la cui evidente rigidità costringe però all'immobilità. Vengono presentati con un evento-performance in cui alcune modelle posano immobili, stremate, nelle vetrine della boutique Fiorucci in Piazza San Babila a Milano.

Il ruolo centrale della moda nella produzione di Alchimia emerge da tre video realizzati da Metamorphosi: *Per un Vestire Organico* (1983), *Nulla. Idea per un ambiente* (1984) e *Dilatate* (1984). Il primo, di dodici minuti, documenta i movimenti di una performer che si relaziona a un ambiente di Alchimia mediante un abito di Ruggeri sulla cui superficie sono applicate delle ventose rivolte verso l'esterno [fig. 6]. Vediamo questa donna-polipo familiarizzare con lo spazio circostante, adattandovisi fino a restarne imprigionata. Ruggeri recupera l'aura perturbante di opere delle artiste surrealiste Meret Oppenheim ed Elsa Schiaparelli, le quali esplorano la dimensione organica di materiali naturali e modi inusuali di fare di abiti e accessori delle estensioni del corpo. È la stessa Ruggeri a confermare la natura concettuale delle sue produzioni e ribadire la stretta relazione tra moda e architettura quando afferma: "l'abito sarà una 'condizione' comportamentale all'interno della quale ciascuno potrà riconoscere non solo se stesso in quanto consumatore ma potrà reinventare il concetto di abitare, di tempo libero, di lavoro".³¹

La facilità con cui una ventosa aderisce a una superficie liscia è inversamente proporzionale alla resistenza incontrata nel momento in cui la si rimuove: una metafora di quanto naturalmente ci adattiamo agli ambienti virtuali della casa telematica e quanto poi sia difficile abbandonarli. Simile dinamica è messa in atto in *Nulla. Idea per un ambiente*, video di sette minuti che documenta una performance presso la galleria Alchymia – Memorie e Luoghi del XX Secolo a Firenze.³² Una performer danza con indosso un abito sonoro progettato da Gili, una sorta di origami composto da strati di tessuto e fogli metallici che trasformano ogni suo movimento in suono. L'idea evoca l'arte dei rumori di Luigi Russolo e le performance aerodinamiche di Giannina Censi, rileggendo il mito futurista del corpo meccanico alla luce della cultura elettronica. Come per

Ruggeri, l'abito sonoro di Gili fa eco al gusto per geometrie spigolose e forme gonfiate della moda *new wave* di Issey Miyake, Krizia o Jean Paul Gaultier, ma ne mette in discussione la funzione, proponendo un abito-medium che consente al corpo di entrare in simbiosi con l'ambiente.

Dilatare, invece, è un video di quattro minuti e mezzo filmato in un ambiente metafisico dotato di schermi e tastiere integrati negli stessi arredi, estensione diretta dello studio di produzione di *Metamorphosi* progettato da Alchimia [fig. 7]. Una voce femminile fuori campo, dalla tonalità inespressiva e l'incedere meccanico, recita una serie di comandi di natura surreale, come un essere umano per il quale le emozioni sono dati da cancellare: "Trovare lo spazio. Riempire l'intervallo. [...] Scompare per sempre. Dilatare lo specchio. [...] Non amare più. Dentro l'oggetto".³³ Si tratta probabilmente della voce interiore della donna al centro dell'ambiente, la quale indossa un *arredo vestitivo* le cui superfici specchianti amplificano la dimensione disorientante dello spazio. Gli schermi irradiano un'ipnotica animazione in technicolor di quadrati concentrici memori di alcuni noti dipinti di Frank Stella, sui quali si consuma la depersonalizzazione della protagonista: il suo corpo, nudo e in preda a stiramenti e contorsioni, si smaterializza tra i pixel per poi ricomparire con indosso la pesante struttura in legno, muta e immobile come un oggetto inanimato.

Oltre all'attenzione per il corpo e il ruolo della moda, i tre video discussi hanno in comune l'esplorazione delle dinamiche relazionali che intercorrono tra l'ambiente domestico e chi lo abita. Come nella tradizione dell'arte decorativa, i pattern astratti e le angolature taglienti del mobilio di Alchimia sono trasfigurazione di una realtà sempre più smaterializzata e determinata da iperconnessioni invisibili, garantite dalla crescente ubiquità della tecnologia elettronica. La donna-polipo di Ruggeri e la performer che indossa l'abito sonoro di Gili si relazionano agli oggetti scenici di Alchimia non come fossero funzionali interni domestici, cosa che non sono, ma come superfici e volumi che materializzano le sensazioni di effimero e sintetico che negli anni ottanta diventano abituali nella quotidianità. In *Dilatare*, questa dimensione eterea diventa evidente grazie all'integrazione di dispositivi informatici e schermi nell'ambiente: nel tentativo di relazionarsi, la performer ne viene come inghiottita, rinunciando per sempre alla propria organicità e facendosi immagine, smaterializzandosi in pixel.

Drammaturgie domestiche

Altro elemento indispensabile in questo tentativo di mappatura dell'universo Alchimia è quello performativo. Il corpo, si è visto, ha un ruolo centrale, come emerge dalle performance realizzate all'interno di ambienti progettati dal gruppo, molte delle quali riconducibili ad Antonio León Scaletta in arte Antonio Syxty. Nato a Buenos Aires e formatosi come autodidatta, Syxty è esponente di quella scena teatrale italiana che Giuseppe Bartolucci definisce della "nuova spettacolarità"³⁴ insieme a Magazzini Criminali, Krypton, Falso Movimento e altri. Più che dal teatro, però, è influenzato dalle arti visive: Situazionismo, Poesia Visiva, Arte Concettuale e le performance di Vito Acconci, Joseph Beuys e Chris Burden che esplorano il territorio liminale tra vita e simulazione. Appena ventenne, dal 1979 diventa una delle anime dell'Out Off, spazio milanese dedicato alle ibridazioni delle arti performative. Uno dei suoi primi progetti riguarda la falsificazione della propria identità, al fine di esplorare questioni quali la dicotomia originale/copia, l'idea warholiana di celebrità, le tattiche di anonimato e il concetto di identità multipla.

Per Syxty, che all'epoca lavora come fotomodello, l'industria dell'immagine diventa privilegiato ambito di esplorazione. Le sue prime performance simulano il linguaggio e i codici delle riviste di moda e per teenager, "si tuffa dentro all'immagine senza auto-riflessività"³⁵ suggerisce Flora Pitrolo, per esempio nella performance *Copertine* (1980) che lo vede sotto i flash di una macchina fotografica. Similmente, in una copertina di *Domus* del 1982 di Occhiomagico, lo vediamo statuario ma all'interno di una sorta di cucina metafisica il cui pavimento a griglia si anima spinto dal basso da una forza invisibile, come se le linee di fuga diventassero d'un tratto fibre ottiche surriscaldate per l'intenso traffico di dati trasmessi. Lui, incurante, guarda fisso in camera, avanzando con fare macchinico; indossa scarpe da scoglio e una maglia su cui sono applicati utensili da cucina: un mestolo, una tazza, un apribottiglie ecc. Il fotomontaggio di Occhiomagico si intitola *Corrente d'aria* e risponde ai nuovi criteri di casa che Mendini rielabora ora come "banale"³⁶ ora come "ermafrodita"³⁷ ora come "sussurrante".³⁸

Sebbene questo processo di mimesi con il reale, questa "drammaturgia del comportamento"³⁹ come la definisce lui stesso, riguardi principalmente la cultura del presente, Syxty non si esime da confronti con il passato, un passato non necessariamente vissuto in prima persona, ma in playback, spinto a forza dai media nell'inconscio collettivo. Ammalato dalla cultura statunitense, riprende simboli e narrazioni dell'*American Dream*, da Superman a John F. Kennedy, rileggendoli in chiave allegorica come nello stesso periodo fanno diversi artisti di Pictures, per esempio Dara Birnbaum che decostruisce il

personaggio televisivo di Wonder Woman. Attorno alla figura di Kennedy, in particolare, Syxty realizza numerosi lavori inclusa una pubblicazione – con immagini appropriate di modelle, culturisti e fotogrammi dal film di Abraham Zapruder dell’omicidio –, servizi fotografici e diverse performance tra cui *Kennedy, the Assassination* (1980) presso lo Studio Alchimia in Foro Bonaparte. Attorno a pezzi della collezione *bau. haus* si snodano i frammenti di un thriller psicosociale, tra pose stereotipate e proiezioni a parete [fig. 8].

Da queste prime performance, più vicine all’arte visiva che al teatro, emergono varie analogie con Alchimia relativamente all’interesse per la bidimensionalità del reale, le strategie di persuasione dei media e quella che Oliviero Ponte di Pino definisce la “dissoluzione di una soggettività che sta svaporando e che può forse trovare nell’evanescente impotenza dell’attore e del personaggio il suo modello”.⁴⁰ Il suo primo vero spettacolo teatrale, *Famiglia Horror*, al Teatro Carcano di Milano nel 1981, conta sulla scenografia di Alchimia, sui costumi di Krizia e sulla musica di Franco Battiato. Lo stesso anno realizza sceneggiatura e coreografia del videoclip del popolare brano di Battiato *Centro di gravità permanente*, in cui il cantante siciliano esegue una danza meccanica, una sorta di ginnastica terapeutica interrotta da scariche elettriche e citazioni di vari stili di ballo, dalla classica al twist. Similmente, le cinque cosmonaute protagoniste di *Famiglia Horror* scoprono di essere umanoidi sotto il controllo di un’intelligenza artificiale. L’ambiente di Alchimia – che contiene pezzi emblematici come la *Proust* – vuole essere una sorta di astronave ma non possiamo che leggervi, ancora, una metafisica del domestico.

Un progetto importante di Alchimia in questi anni è la *Casa per Giulietta* (1982), una serie di ambienti progettati da Mendini all’interno del palazzo medievale di Verona dove si presume abbia vissuto Giulietta Capuleti, co-protagonista della tragedia shakespeariana *Romeo e Giulietta*, un connubio di realtà e fiction, poetica e kitsch (anche considerando come questo luogo sia diventato un’attrazione turistica di massa). L’installazione comprende cinque letti, evocativi di cinque diversi momenti della storia, incluso il letto dello sposo, il letto dei fiori e il letto della morte apparente, realizzati con forme e materiali diversi, con decori che vanno dal geometrico variopinto, in pieno stile Alchimia, al funereo. Syxty realizza per l’occasione la performance *Vicino Giulietta*, protagoniste le figlie bambine di alcuni membri di Alchimia, un’occasione per misurarsi con uno dei più grandi classici della storia del teatro, traducendone i momenti topici in archetipi comportamentali su cui ancora oggi è modellata la drammaturgia dei nostri rapporti sentimentali, “trasferelli” di una condizione umana riproducibile all’infinito.

Il più emblematico ambiente totale di Alchimia è *La casa di Ambrogio* (1983), un appartamento in affitto ad Ambrogio Beretta di Occhiomagico in Via Tadino a Milano. Le stanze includono “oggetti studiati per essere stimolo diretto al pensiero, al rapporto con problematiche esistenziali vaste, estese e lontane”,⁴¹ come suggerisce Mendini descrivendo una “stanza filosofica”: un tappeto imbottito di gommapiuma, un armadio parte del *Mobile Infinito* e un letto a baldacchino con elementi ripresi dai letti di Giulietta [fig. 9]. Si tratta di una vera e propria Casa Alchimia, residenziale, come la leggendaria abitazione-opera *Merzbau* (1923-1937) di Kurt Schwitters ad Hannover o Casa Balla (1929-1958) a Roma. Per venti serate, e soli dodici spettatori per volta, Syxty vi presenta la performance *Un Milione di Domani*, costumi di Ruggeri e testo di Coviello recitato da Magda Guerriero e “interrotto” dall’irruenza di due bambine. Messa in scena in un vero alloggio, la drammaturgia comportamentale di Syxty, stimolata dagli arredi-situazione di Alchimia, specula su quella teoria tanto affascinante quanto inquietante di Richard Schechner, secondo cui tutti nella vita recitiamo una parte.⁴²

Architetture sussurranti e inquietanti premonizioni

L’ultimo tassello dell’universo Alchimia su cui è necessario soffermarsi in chiusura è quello musicale, in particolare in relazione alle collaborazioni con i Matia Bazar. L’incontro avviene attraverso Occhiomagico che nel 1982 realizza la copertina del sesto album della band, *Berlino, Parigi, Londra*. Questo segna una virata verso sonorità synthpop grazie all’ingresso del compositore Mauro Sabbione, pur restando ancorato a una formula melodica resa unica dalla straordinaria estensione vocale della cantante Antonella Ruggiero. Occhiomagico presenta i cinque membri del gruppo come angeli che sorgono da un cielo nuvoloso portando in dono all’ascoltatore bianchi oggetti metafisici. L’affinità con Alchimia sul piano estetico è evidente ma è anche riscontrabile dai suoni sintetici e dai testi, come quello del brano *Fantasia* che recita: “Una stanza, una casa, una città. Strade vuote, ombre nell’oscurità”.⁴³ Per l’album successivo, *Tango* (1983), i rapporti si stringono, a partire dal tour di presentazione del disco per il quale Alchimia realizza un “arredo scenografico” e Cinzia Ruggeri un “abbigliamento scenico”.⁴⁴

Con *Tango* i Matia Bazar consolidano uno stile che alterna la rivisitazione di classici – dal tango alle “Vacanze Romane” del film di William Wyler del 1953 da cui prende il titolo la canzone di maggior successo dell’album – a riflessioni sulla tecnologia elettronica ed audiovisiva di cui sono esemplari i brani “Elettrochoc” e “Il video sono io”. Il videoclip di quest’ultimo è affidato a Piccio Raffanini, già regista dei video di altri tre brani dello stesso album

prodotti dall'innovativo programma di Rai 1 *Mister Fantasy - Musica da vedere* (1981-1984). Percorsi da scariche elettriche, i membri del gruppo, in abiti anni trenta, danzano a metà tra mimo e breakdance, immersi in un ambiente di Alchimia punteggiato da sei videosculture a forma di totem, ognuno composto da quattro monitor che trasmettono il corpo sezionato di Ruggiero. Affascinante e persuasiva, la cantante ricorda la testimonial che appare sul maxischermo della città distopica di *Blade Runner* e anticipa gli avatar del XXI secolo, facendo eco ai perturbanti esperimenti sul feedback con iperrealità video condotti negli stessi anni da Studio Azzurro e Magazzini Criminali.

Grazie alla popolarità dei Matia Bazar, Sabbione convince la Ariston a pubblicare *Architettura Sussurrante*, un progetto discografico ibrido in puro spirito Alchimia. Il disco si apre con "Casa Mia", brano dei Matia Bazar che alterna un testo di Mendini recitato con tonalità robotica da un emulatore vocale (ironicamente programmato prevedendo la lettura dell'italiano secondo la fonetica inglese) a un ritornello che mescola filosofia e filastrocche cantato da Ruggiero. Il testo di Mendini, che riprende un suo editoriale intitolato "Cinismo Abitativo" scritto per *Modo* nel 1979, comprende diverse definizioni e riflessioni sulla casa, alcune delle quali suonano come atti di accusa nei confronti di una realtà domestica incapace di rispondere ai cambiamenti della società. Il disco contiene anche un brano di Maurizio Marsico, realizzato in occasione del progetto *Arredo Vestitivo* da Fiorucci, un brano dei Magazzini Criminali che recitano il "Manifesto degli Addio" scritto da Mendini su *Modo* nel 1980 e tre omonime suite ambient in cui ascoltiamo lo stesso Mendini lallare e vocalizzare con fare ora ludico ora babèlico.

La metafisica di Alchimia entra nel DNA dei Matia Bazar. Pensiamo alla strumentazione elettronica utilizzata da Sabbione, agli abiti di Ruggeri e alla dimensione performativa, *on* e *off stage*, di cui è responsabile Syxty. L'album seguente, *Aristocratica* (1984), doveva essere un progetto intermediale ma pressioni di tipo commerciale e dissidi interni ne ridimensionano la portata. Di grande interesse rimane la copertina di Occhiomagico con illustrazioni di arredi Alchimia e una donna che indossa *Omaggio a Levi Strauss*, l'abito-ziggurat di Ruggeri emblema dello stile postmodernista. Trasmesso in TV una sola volta, lo pseudo-videoclip di *Metamorphosi* per il brano eponimo è l'opera d'arte totale di Alchimia per eccellenza [fig. 10]. I corpi nudi di due amanti, coreografati da Syxty nella *Casa di Ambrogio*, si ignorano vicendevolmente, inespressivi, come un corteggiamento tra due cyborg incapaci di emozioni. L'uso sartoriale di *Metamorphosi* del Chroma key trasforma porzioni di questi corpi in schermi che emanano pattern geometrici in movimento rafforzando la loro natura immateriale e l'integrazione con l'ambiente circostante.

La dimensione teorica e l'approccio interdisciplinare di Alchimia sopravvivono nel tempo grazie agli impegni accademici dei membri del gruppo, a partire dal coinvolgimento di Mendini e Guerriero nella fondazione della scuola di design Domus Academy nel 1982. Mentre Guerriero prosegue su questa strada, insistendo sulla natura partecipativa e pedagogica del design, Mendini dagli anni novanta istituzionalizza la sua pratica sia nel mondo del design – solidificando la collaborazione con aziende come Alessi – che dell'architettura, principalmente attraverso l'attività dell'Atelier Mendini fondato nel 1989 insieme al fratello Francesco. Dello stile eclettico di Alchimia è incarnazione il museo di Groningen (1994) nei Paesi Bassi per cui Mendini coordina gli interventi di vari designer e architetti. Eclettismo e citazionismo spingono storici e curatori di design a rafforzare il paragone tra Alchimia a Memphis, nonostante una differenza fondamentale: gli arredi del collettivo guidato da Sottsass entrano in produzione. Le ibridazioni intermediali di Alchimia, invece, sono tralasciate sia dal mondo del design che delle arti visive e affini.

Eppure, è proprio ritornando sui contributi di Occhiomagico, Metamorphosi, Ruggeri, Syxty e Matia Bazar che l'universo Alchimia sembra assumere una nuova importanza oggi. E non si tratta di un recupero nostalgico stimolato dal ritorno delle mode degli anni ottanta, né di rendere omaggio a Mendini e Ruggeri, entrambi scomparsi nel 2019. Il ritorno di attenzione nei confronti dell'universo Alchimia, di cui questo articolo vuole rappresentare una prima cartografia critica, è dovuto principalmente al fatto che la nostra epoca presenta delle evidenti analogie con quella postmoderna. Le proposte di Alchimia, dunque, non solo forniscono preziose chiavi di lettura per comprendere il nostro tempo, ma offrono strumenti di indagine da cui le forme contemporanee di design speculativo e arte visiva non possono che trarre insegnamento. Parzialmente sopravvissuti a una pandemia dalle origini ancora sconosciute, assuefatti come siamo a condurre gran parte delle nostre attività quotidiane da dietro uno schermo, la metafisica elettronica del domestico progettata da Alchimia quaranta anni fa è più che un'inquietante premonizione.

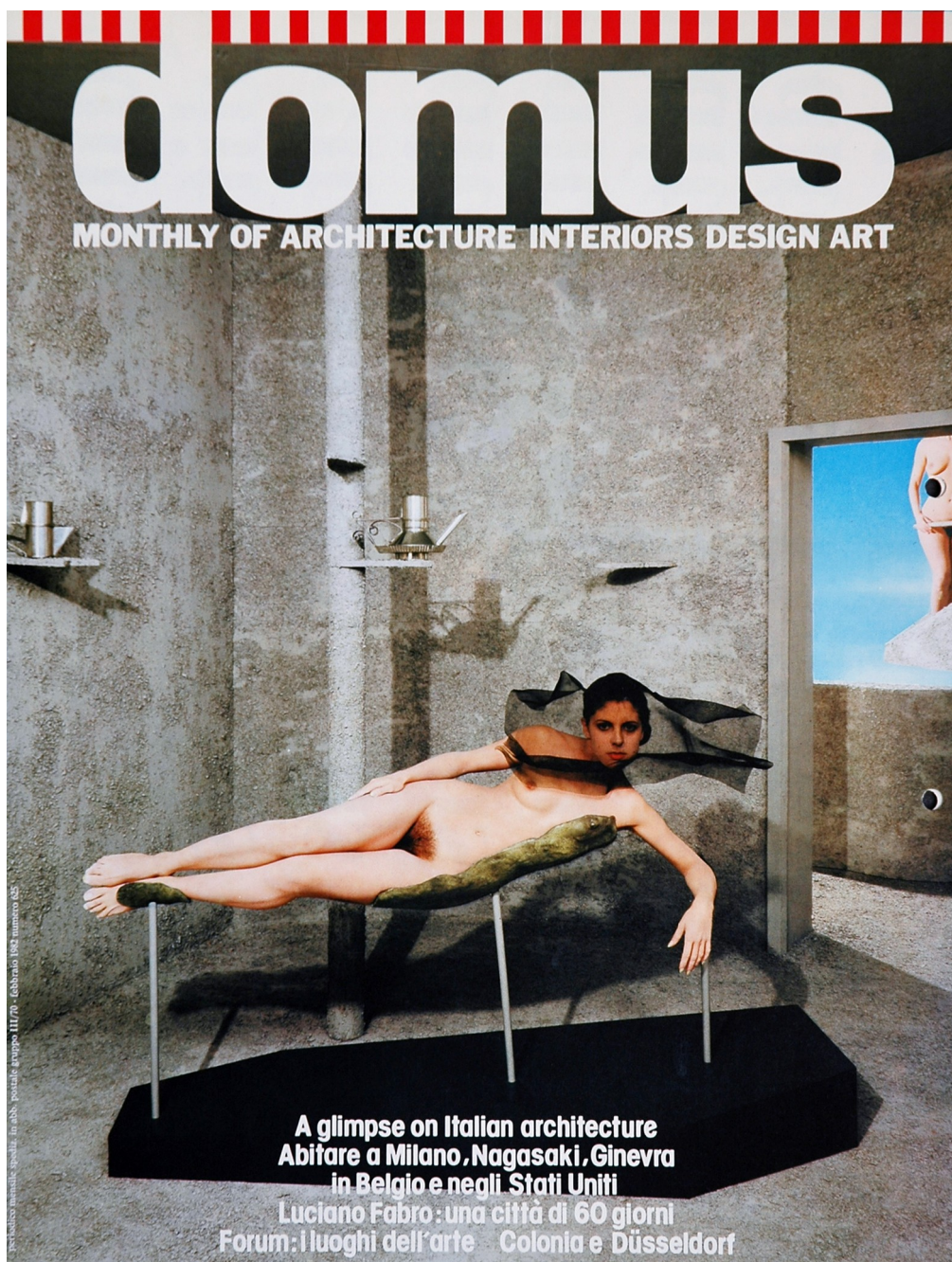
TAVOLE



1 Alessandro Mendini, *Poltrona di Proust*, 1978, poltrona in legno intagliato e tessuto dipinto a mano. Courtesy © Atelier Mendini.



2 Studio Alchimia, *bau. Haus 1*, 1979, illustrazione per manifesto. Courtesy © Atelier Mendini.



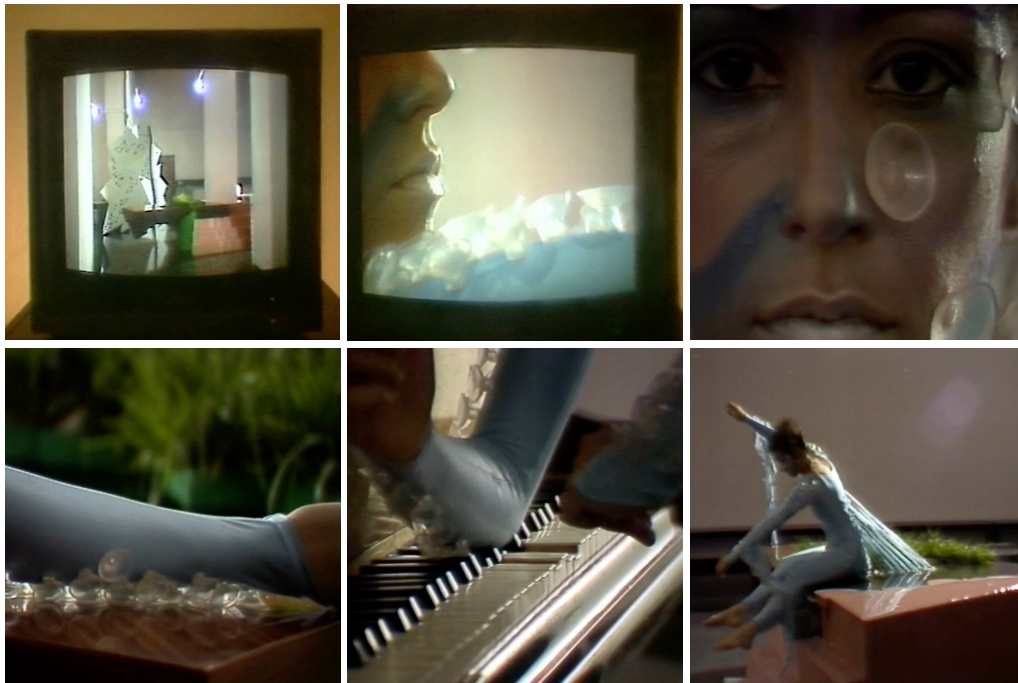
3 Occhiomagico, *La camera chiara di Narciso*, 1981, foto tratta dalla serie *NeoModern Rooms* (1981-82) utilizzata per la copertina di *Domus*, n. 625, febbraio 1982. Courtesy © Occhiomagico.



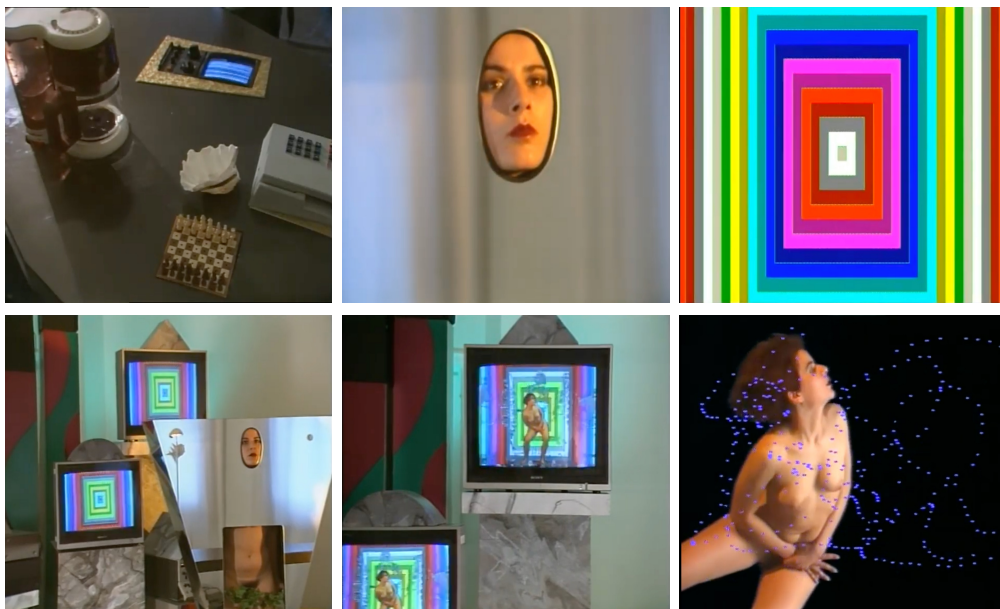
4 Occhiomagico, *Interno Familiare*, 1981, foto tratta dalla serie *NeoModern Rooms* (1981-82) utilizzata per la copertina di *Domus*, n. 633, novembre 1982. Courtesy © Occhiomagico.



5 Metamorphosi, *Aggiornato definitivo con le ultime variazioni*, 1985, 63', colore, sonoro, video. Courtesy © Marco Poma.



6 Metamorphosi e Cinzia Ruggeri, *Per un Vestire Organico*, 1983, 12'11", colore, sonoro, video. Courtesy © Marco Poma.



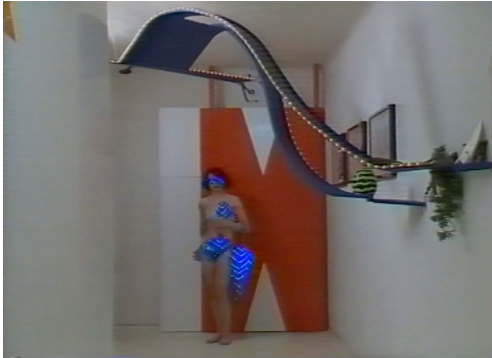
7 Metamorphosi e Studio Alchimia, *Dilatatare*, 1984, 4'34", colore, sonoro, video. Courtesy © Marco Poma.



8 Antonio Syxty, *Kennedy, the Assassination*, 1980, performance, Studio Alchimia, Milano. Foto Fabrizio Garghetti. Courtesy © Antonio Syxty.



9 Studio Alchimia, *La casa di Ambrogio*, 1983, interni, Milano.
Foto Occhiomagico. Courtesy © Occhiomagico.



10 Metamorphosi, videoclip per il brano "Aristocratica" dei Matia Bazar, 1984, 2'44", colore, sonoro, video. Regia Metamorphosi. Coreografia Antonio Syxty. Scenografia Studio Alchimia. Courtesy © Marco Poma.

- ¹ Si veda Alvin Toffler, *The Third Wave* (New York: William Morrow, 1980).
- ² Si veda Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation* (Parigi: Editions Galilée, 1981).
- ³ Si veda Umberto Eco, “Tv: la trasparenza perduta”, in Id., *Sette anni di desiderio. Cronache 1977-1983* (Milano: Bompiani, 1983), 163-179.
- ⁴ Si veda Clement Greenberg, “Avant-Garde and Kitsch”, in *Art and Culture. Critical Essays*, a cura di Id. (Boston: Beacon Press, 1961), 3-21. Originariamente pubblicato su *Partisan Review* nell’autunno 1939.
- ⁵ La superficie della prima *Poltrona di Proust* (1978) fu dipinta dal “copista” Franco Migliaccio.
- ⁶ Fredric Jameson, *Il post-moderno o la logica culturale del tardo capitalismo* (Milano: Garzanti, 1989), 37.
- ⁷ Alessandro Mendini, “Post-Avanguardia”, in *Progetto Infelice*, a cura di Id. (Milano: RDE Ricerche Design Editrice, 1983), 134. Originariamente pubblicato su *Modo* nel 1980.
- ⁸ Alessandro Mendini, “Manifesto di Alchimia”, in Id., *Scritti*, a cura di Loredana Parmesani (Milano: Skira, 2004), 83-84. Originariamente scritto nel 1984 e pubblicato per la prima volta in *Alchimia: Never-Ending Italian Design*, a cura di Kazuko Sato (Tokyo: Rikuyo-sha, 1985), 7.
- ⁹ Ibid.
- ¹⁰ Giacomo Balla e Fortunato Depero, “Ricostruzione futurista dell’universo”, in *Manifesti Futuristi*, a cura di Guido Davico Bonino (Milano: BUR, 2009), 92. Originariamente pubblicato nel 1915.
- ¹¹ Si veda Alessandro Mendini: “Per un architettura banale”, in Id., *Progetto Infelice*, 106-107. Originariamente pubblicato su *Casabella* nel 1978.
- ¹² Si veda Alessandro Mendini, “Elogio al Kitsch”, in ibid., 132. Originariamente pubblicato su *Modo* nel 1978.
- ¹³ Si veda Alessandro Mendini, “Il progetto amorale”, in Id., *Scritti*, 568. Originariamente pubblicato su *Modo* nel 1979.
- ¹⁴ Mendini, “Elogio al Kitsch”, 132.
- ¹⁵ *Elogio del banale*, a cura di Barbara Radice (Torino: Studio Forma; Milano: Alchymia, 1980), 8.
- ¹⁶ Gillo Dorfles, *Il Kitsch. Antologia del cattivo gusto* (Milano: Mazzotta, 1990), 14.
- ¹⁷ Occhiomagico, copertina della rivista *Domus*, aprile 1982.
- ¹⁸ Occhiomagico, copertina della rivista *Domus*, novembre 1982.
- ¹⁹ Andrea Branzi nel documentario *Santa Alchimia*, diretto da Marco Poma (Milano: Metamorphosi, 2010), 28’00”.
- ²⁰ Alessandro Mendini in ibid., 30’00”.
- ²¹ Alessandro Mendini, “(Francesca) Alinovi”, in Id., *La Poltrona di Proust*, a cura di Marisa Galbiati (Milano: Nottetempo, 2021), 42. Originariamente pubblicato su *La Repubblica* nel 1988.
- ²² Francesca Alinovi, “Quel che piace a me”, in Ead., *L’arte mia* (Ravenna: Danilo Montanari Editore; Bologna: Galleria Neon, 2001), 178. Originariamente pubblicato su *Flash Art* nel 1981.
- ²³ Jean Baudrillard, *Simulacri e impostura* (Bologna: Cappelli, 1981), 166-167.
- ²⁴ Franco Bolelli, “Metamorphosi”, in *Metamorphosi. Progetti, video, installazioni, films, TV, idee e immagini*, a cura di Franco Bolelli (Milano: Metamorphosi Editrice, 1988), 10-11.
- ²⁵ Vittorio Fagone, “Metamorphosi”, in Id. *L’immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici* (Milano: Feltrinelli, 1990), 212. Originariamente pubblicato su *Video Magazine* nel 1985.
- ²⁶ Trascrizione dal film di Metamorphosi, *Aggiornato definitivo con le ultime variazioni*, colore, 08’18”, 1985.
- ²⁷ Alessandro Mendini, “Epoca informatica”, in Id., *Architettura Addio* (Brescia: Shakespeare & Company, 1981), 59. Pubblicato su *Modo* nello stesso anno.
- ²⁸ Marisa Galbiati, “il Mendini pensiero”, in

- Mellini, *La poltrona di Proust*, 19.
- ²⁹ Ibid.
- ³⁰ Alessandro Mellini, “Cosmesi Universale”, in Mellini, *Progetto Infelice*, 60. Originariamente pubblicato su *Domus Moda* nel 1981.
- ³¹ Cinzia Ruggeri, in *Nuove Intenzioni del Design*, a cura di Giuseppe Berti (Milano: RDE Ricerche Design Editrice, 1982), pagine non numerate.
- ³² La galleria Alchymia – Memorie e Luoghi del XX Secolo è una galleria commerciale aperta a Firenze nel 1979 da Stefano Mingaia dedicata al design d'avanguardia. Come riportato sul sito Internet di Mingaia, www.studiomingaia.com, la galleria “Organizza mostre, installazioni e performance con mobili e oggetti di Ettore Sottsass, Alessandro Mellini, Andrea Branzi, Lapo Binazzi, Riccardo Dalisi, Trix & Robert Haussmann, Anna Gili e molti altri”. Non è conosciuta la ragione per cui la galleria ha lo stesso nome del gruppo discusso in questo articolo.
- ³³ Trascrizione dal video di Metamorphosi, *Dilatate, colore, 01'27"*, 1984.
- ³⁴ Per una prima definizione di “nuova spettacolarità” si veda Giuseppe Bartolucci, “Verso una nuova spettacolarità”, *Alfabeta*, ottobre 1980.
- ³⁵ Flora Pitrolo, “Syxty Detective Story”, in *Syxty sorriso e altre storie*, a cura di Ead. e Antonio Syxty (Roma: Yard Press, 2017), 368.
- ³⁶ Si veda Mellini, “Per un architettura banale”, 106-107.
- ³⁷ Si veda Alessandro Mellini, “Architettura ermafrodita”, in Id., *Progetto Infelice*, 62-63. Originariamente pubblicato su *Modo* nel 1981.
- ³⁸ Si veda Alessandro Mellini, “Architettura sussurrante”, testo pubblicato tra le note di copertina del disco *Architettura Sussurrante (di Alessandro Mellini)* (Milano: Ariston Music, 1983).
- ³⁹ Antonio Syxty utilizza il termine “drammaturgia comportamentale” durante una conversazione con l'autore condotta via Google Meet il giorno 1° Luglio, 2021.
- ⁴⁰ Oliviero Ponte di Pino, *Il nuovo teatro italiano 1975-1988. La ricerca dei gruppi: materiali e documenti* (Firenze: La Casa Usher, 1988), 106.
- ⁴¹ Alessandro Mellini, “Stanza Filosofica”, in Id., *Scritti*, 201. Originariamente pubblicato nel volume omonimo pubblicato da Studio Alchimia nel 1982.
- ⁴² Si veda Richard Schechner, *Performance Theory* (Londra e New York: Routledge, 1988).
- ⁴³ Versi del brano “Fantasia” dei Matia Bazar, incluso nell'album *Berlino, Parigi, Londra* (Milano: Ariston Music, 1982), 00'11”.
- ⁴⁴ I termini “arredo scenografico” e “abbigliamento scenico” sono utilizzati tra i crediti del tour pubblicati sul poster promozionale stampato per l'occasione.