

Aristocratica: A New Domestic Landscape. Il paesaggio domestico tra video, progetto e immagine negli anni Ottanta.

VERONICA BASSINI

Università degli studi di Genova
veronica.bassini@edu.unige.it

doi: <https://doi.org/10.62336/unibg.eac.36.586>

Parole chiave

Landscape
Design italiano
Videoart
Anni 80
Postmodernità

Keywords

Landscape
Italian Design
Videoart
Eighties
Postmodernity

Abstract

Nel mio contributo intendo analizzare, attraverso il caso del videoclip *Aristocratica* dei Matia Bazar, la costruzione del paesaggio domestico elaborata da tre realtà progettuali: Studio Alchimia (set), Metamorfofi (interventi video e computer grafica) e Occhiomagico (grafica di copertina e direzione artistica). L'analogia tra paesaggio e spazio domestico trova un riferimento esplicito nella celebre mostra *Italy: The New Domestic Landscape* (MoMA, New York, 1972), ma anche nell'esposizione *Contemporary Landscape* (Tokyo, 1985), dove Alessandro Mendini presenta gli stessi *Mobili Infiniti* che compaiono nel video del gruppo. L'esperienza visiva del paesaggio domestico, filtrata dalle sperimentazioni video di Metamorfofi, apre interrogativi critici sul rapporto tra corpo e ambiente, tra interno ed esterno, tra naturale e artificiale.

The following contribution aims to analyze the construction of the domestic landscape through the case study of the music video *Aristocratica* by Matia Bazar. The video brings together the creative inputs of Studio Alchimia (set design), Metamorfofi (video and computer graphics), and Occhiomagico (cover design and art direction). The analogy between landscape and domestic space draws upon the seminal exhibition *Italy: The New Domestic Landscape* (MoMA, New York, 1972), as well as *Contemporary Landscape* (Tokyo, 1985), where Alessandro Mendini presented the same *Mobili Infiniti* featured in the video. Through the visual experimentation of Metamorfofi, the domestic landscape becomes a site of reflection on the relationship between body and environment, interior and exterior, nature and artificiality.

"You become responsible for what you have domesticated."¹
(Ambasz 1978: 180)

Nel 1984 i Matia Bazar pubblicano il brano *Aristocratica*, singolo che dà il titolo all'omonimo album. Il videoclip viene girato a Milano all'interno dell'appartamento di Ambrogio Beretta, fondatore insieme a Giancarlo Maiocchi dello studio fotografico Occhiomagico,² che – in collaborazione con lo Studio Metamorphosi³ – realizza il lavoro per il gruppo musicale.⁴

Due attori si muovono con gesti meccanici all'interno di una casa borghese decorata dagli arredi neomoderni di Alchimia⁵ caratterizzati da "lampade umanoidi incombenti come fantasmi da soffitto, pedane e pannelli a segmenti morbidi, come un puzzle sinuoso e multicolore" (*Casa Vogue* 1983: 136). Lo scenario, arricchito dagli interventi in computer grafica dello Studio Metamorphosi, restituisce una sintesi efficace della poetica di un panorama domestico in cui spazio, corpo e oggetti si fondono in una messa in scena fortemente connotata in un ambito che, a questa altezza cronologica, interessa particolarmente gli architetti/designer: la casa. Nell'intervento che segue, tramite un'analisi del videoclip, si cercherà di inquadrare la rilevanza di tale panorama nel sistema della cultura visiva che caratterizza gli anni Ottanta.

Premesse

Andrea Branzi in un'intervista dichiara: «Il progetto degli interni permette di aggiornare la città e cambiarne il funzionamento dal di dentro, quindi va vista in un'unica ottica metropolitana, proprio perché la città è fatta da una serie di interni e non di architetture».⁶ Con queste parole l'architetto sottolinea come l'intervento progettuale non riguardi più soltanto la dimensione urbana, ma agisca sulla piccola scala dello spazio domestico, riconoscendo nell'abitare un terreno privilegiato di trasformazione e disconoscendo per contro la possibilità di una gestione su larga scala della dimensione urbanistica del quale invece si era ampiamente occupato il Movimento Moderno.

Nello stesso periodo poi Milano diviene il palcoscenico di un grande evento dedicato alla casa: il Sa-

lone del Mobile, un fenomeno di straordinario successo e di ampia risonanza mediatica (Rusconi 2022: 69; Lazzaroni 1996). Al suo interno la sperimentazione ibrida tra moda, video e design trova ampio campo di azione nella necessità di comunicare il progetto per la casa. In questa cornice lo *styling*, la creazione cioè di un allestimento, di un ambiente all'interno del quale si stabiliscono rapporti di stile tra i diversi elementi presenti, si configura come una strategia utile all'ampliamento dei limiti funzionali del design e del prodotto (McRobbie 2007: 157; Ugelvig 2024: 372-373).

Infine si consideri che Alessandro Mendini, figura centrale del gruppo Alchimia al quale si deve l'allestimento della casa/scenografia nel videoclip, si fa portavoce – in piena coerenza con quanto finora osservato – del tema della dimensione domestica, tanto attraverso le testate da lui dirette, quanto mediante un'attività editoriale e transdisciplinare di eccezionale intensità.⁷ Sarebbe impossibile, nello spazio limitato di questo intervento e senza discostarsi eccessivamente dall'obiettivo qui delineato, dar conto della molteplicità di pubblicazioni e iniziative che Mendini dedica al tema, esistono però due nuclei tematici che, nell'interesse del presente lavoro si potrebbero menzionare come elaborazioni teoriche centrali foriere di numerosi ulteriori sviluppi: *Architettura addio* del 1981 (Mendini 1981) e il *Manifesto di Alchimia* del 1985 (Sambonet 1987: 14). La messa in opera di questi assunti si può poi verificare nella realizzazione di lavori dal forte carattere interdisciplinare, quali il videoclip *Aristocratica* o come, ad esempio, il progetto musicale *Architettura sussurrante*, un lavoro sonoro realizzato in collaborazione con i Matia Bazar, la compagnia teatrale Magazzini Criminali, Luca D. Mayer e altri (Bottin 2024). Il brano di apertura, *Casa Mia*, interpretato da Antonella Ruggero, incorpora frammenti testuali di *Casa non casa*, editoriale apparso sulla rivista *Modo* nel 1979, stabilendo un nesso diretto tra la produzione teorica e quella operativa: il disco infatti è una traduzione in forma musicale di alcune delle riflessioni del designer legate al concetto di "cinismo abitativo", ovvero una risorsa critica e una strategia estetica che, riconoscendo la dimensione privata dell'abitare come uno spazio in cui si manifesta, con particolare forza, la contraddittorietà della cultura di massa, rende visibili e udibili le disfunzioni latenti del vivere contemporaneo. Già prima dell'uscita del disco, il titolo *Architetture Sussurranti* (al plurale) era

stato impiegato per un fascicolo pubblicato da Studio Alchimia, all'interno del quale Mendini interviene con diversi contributi, tra cui *Città Ideale in Vitro*, un progetto che presentava tre edifici realizzati come modelli. Sul catalogo si legge:

Nessuna infrastruttura, nessun edificio pubblico, o municipio, o parco, o chiesa, o scuola, o centro sociale. Solo tre case con tetto a falde. Tre case che rappresentano il dramma urbano della situazione umana. La prima, una "Architettura sussurrante", ha i muri che sospirano al visitatore, emette una nenia senza fine, è impregnata dal dolore delle generazioni che ci hanno vissuto. La seconda, una "Architettura di uomini nudi", è fatta da persone usate come elementi costruttivi, è il segno del peso innaturale che l'architettura esercita sull'uomo. La terza è la "Casa del terrorista" [...] nel soggiorno, una piccola pianta grassa (unico elemento naturale) poggia su un muletto da scarpe in finto legno [...] Sul cartello giallo che dovrebbe indicare la qualità della pianta è scritto: ogni architettura nasconde un terrorista.⁸

Nel quadro delineato, le riflessioni di Branzi e Mendini disegnano un orizzonte teorico entro cui la casa si afferma come dispositivo privilegiato di rappresentazione e sperimentazione. Negli anni Ottanta, l'ambiente domestico, da oggetto di progettazione e arredo, si trasforma in un vero e proprio sistema di comunicazione, espressione di un crescente interesse per l'intersezione tra *styling*, design, moda e gusto contemporaneo (Irace 2015:165-169). In questa prospettiva, l'analisi del videoclip *Aristocratica*, anche alla luce della rilevanza attribuita a tale mezzo espressivo nel periodo considerato,⁹ può contribuire a restituire un quadro interpretativo privilegiato, da cui emergono la coerenza e l'ampiezza delle connessioni tra questi ambiti.

La casa di Ambrogio

La casa di Ambrogio nella quale è girato il videoclip è un classico appartamento dei palazzi storici del centro di Milano. Si trova in Via Tadino in Zona Porta Venezia, l'interior design è curato da Alessandro Mendini che non modifica se non in maniera effimera la struttura preesistente, le porte interne infatti vengono eliminate a suggerire una pianta libera e uno spazio fluido che è tradito tuttavia dalla struttura tradizionale di un appartamento cittadino e dagli



Fig. 1 | Immagini della casa di Ambrogio durante la performance *Un milione di domani*. Nei riquadri, in senso orario a partire dall'alto a destra, si distinguono: la Porta territoriale, Urbulante, la Valigia per ultimo viaggio di Alessandro Mendini (non visibile nel video), alcuni elementi della serie dei Mobili infiniti – un tavolo e una consolle –, l'omaggio a Sediolina K e il Letto di Giulietta. Da Casa Vogue (1983 maggio).

stipiti e i serramenti in legno bianco laccato originali. Queste caratteristiche conferiscono all'ambiente un tono convenzionale che accentua il contrasto con l'arredamento realizzato con complementi prodotti da Alchimia.¹⁰

Durante il videoclip si identificano chiaramente una serie di sedie dallo schienale trapezoidale e un tavolo dalla superficie specchiante entrambi appartenenti alla serie *Mobile Infinito* (1981). Sul piano del tavolo è collocato un disegno stampato di Francesco Clemente raffigurante un teschio che mangia dell'uva, e un corpo illuminante realizzato in tubolare di plastica trasparente e flessibile, già presentato nel progetto *La casa degli Sposi* (1983). Sul pavimento una lampada in alluminio con applicazioni azzurre triangolari è *Vegetazione sintetica* realizzata in collaborazione con Bruno Gregori. L'accesso all'abitazione avviene attraverso una *porta-territoriale* in legno arancione laccato e vetro opalino [Fig.1]. Nel corridoio d'ingresso, il soffitto è occupato da una lampada antropomorfa in alluminio blu, dotata di piedi-mensola: si tratta di *Urbulante*, (dalla *Stanza filosofica*, 1981-Fig.2). Compare inoltre un letto risultante dalla sintesi tra *Letto della morte apparente* e *Letto di fiori*, entrambi realizzati per l'allestimento *Casa di Giulietta* a Verona, insieme a una lampada di Roberto Dalisi. Completano l'ambiente una sedia in plastica arancione che cita la sediolina K 1340 di Zanuso per Kartell



Fig. 2 | Una vista di scorcio della mensola/punto luce *Urbulante*. Courtesy archivio Mendini.

(1964) ma con inserimenti di piccole luci sulle gambe e sullo schienale [Fig.3], e infine un arazzo e un tappeto dotati di un'anima in legno e rivestiti in gommapiuma e skai, che delimitano due aree morbide e modulari, già presentate nell'allestimento *Stanza soffice*, elaborato da Mendini e Gregori in occasione della fiera *Hemiltexil* a Francoforte (Lo Pinto 2024: 109). [Fig. 4]

Lo spettatore è introdotto all'interno dell'abitazione tramite una porta-vetri, la luce ambientale è violacea e fredda, nell'appartamento si muovono un uomo e una donna nudi, sono Francesco Paolo Cosenza e Francesca Paganini (indicati nei credits emblematicamente come Paolo e Francesca) le cui gestualità sono studiate dal "regista di spazi, situazioni e comportamenti" Antonio Sixty (Pitrolo 2017) che lavora sul tema della vita di coppia studiando un canovaccio di comportamenti sul quale poi gli attori si muovono. Il videoclip, girato in betacam, ha un'introduzione



Fig. 3 | Immagini della casa di Ambrogio. Da Casa Vogue (1983 maggio).

narrativa che si dissolve in seguito in una regia sin-copata:¹¹ mentre l'uomo è seduto a tavola e legge un giornale, la donna rientra a casa con un ombrello in mano; tra i due si instaura un dialogo gestuale ambiguo, sospeso tra gioco e incomprensione, mentre su alcune parti dei corpi e su diversi oggetti intrusivi e



Fig. 4 | Immagini della casa di Ambrogio. A destra, sedie della serie *Mobile Infinito*; a terra e a parete, due pannelli della *Stanza soffice*, elaborata da Alessandro Mendini e Franco Gregori in occasione della fiera *Heimtextil* di Francoforte. Da Casa Vogue (1983 maggio).

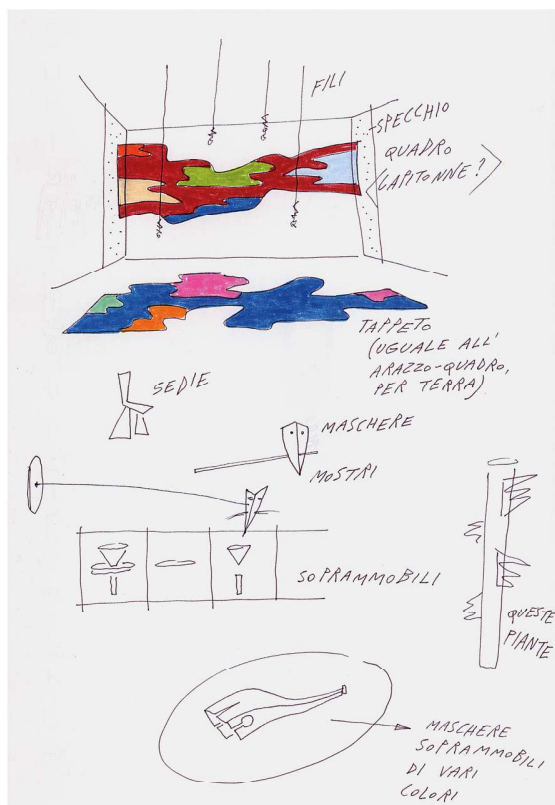


Fig. 5 | Alessandro Mendini, *Casa di Ambrogio*, Milano, 1979-83, Pennarello e matite colorate su carta, 29,7x21 cm. Courtesy: FFMAAM | Fondo Francesco Moschini A.A.M. Architettura Arte Moderna. © Eredi Alessandro Mendini; Gabriel Vaduva | Archivio FFMAAM.

simbolici, un uovo, un ombrello e una rosa con gambo a zig-zag, vengono sovrapposti intarsi in *chroma key*, tasselli realizzati da Studio Metamorphosi in computer grafica che riproducono frammenti di pattern in movimento (Dorfles 1982: 15-22). Il suono è elettronico, la voce dell'interprete cristallina; il testo si articola in sequenze paratattiche costruite per accumulo di suggestioni e immagini, dove ossimori e metafore generano un tessuto semantico in cui la materia urbana, tecnologica e artificiale convive con elementi tattili, corporei e onirici.¹²

Nel video, i movimenti degli attori, gli interventi in computer grafica e il suono elettronico sospeso tra pop e sperimentazione si intrecciano con arredi neomoderni eclettici in contrasto con un ambiente do-

mestico convenzionale, per usare un linguaggio coerente con l'epoca: banale (Radice 1980). L'abitazione, lungi dall'essere uno spazio neutro, diventa scena e metafora del "cinismo abitativo" mendiniano – un territorio in cui il progetto e l'esperienza affettiva convivono nella consapevolezza delle loro reciproche ambiguità. Sul manifesto di Alchimia pubblicato nel 1985, un breve brano sembra quasi descrivere la scena: "Per alchimia l'uomo e la donna di oggi vivono in uno stato di turbolenza e di squilibrio, ma soprattutto la caratteristica della loro vita è quella del dettaglio: frammenti organizzativi, umani, industriali, politici...".

Nella monografia di Kazako Sato del 1985 dedicata allo studio milanese è pubblicata una fotografia della *Casa di Ambrogio*, accompagnata da una didascalia che recita:

"Cosa succederebbe se un palcoscenico fosse progettato come un normale appartamento o viceversa, se un'abitazione fosse paragonata a un palcoscenico? Esiste una vita reale vissuta su un palcoscenico? O si può recitare un dramma in una residenza? Nel tentativo di creare una "casa che assomiglia a un palcoscenico", mobili e oggetti sono disposti in modo da esprimere un *dramma in una casa*. La casa esposta appartiene a un fotografo, Ambrogio Beretta. I mobili sono quelli che il fotografo usa nella sua vita quotidiana" (Sato 1985: 88-90).

Questo dualismo tra casa e scenografia trova riscontro nello specifico dell'abitazione milanese in un episodio precedente. L'appartamento infatti era già stato teatro di una performance organizzata per l'inaugurazione dell'immobile e pubblicizzata su *Casa Vogue*:

Nuova la casa milanese del fotografo molto aggiornato (Ambrogio Beretta, dell'Occhiomagico), una mano di bianco su pareti e pavimenti del vecchio stabile di Porta Venezia, arredi neomoderni, [...] in un paesaggio domestico firmato Mendini-Alchimia ("Ho pensato di abitare una casa- corridoio della vita- loculo dell'esistenza" scrive il docile inquilino), che cosa ambientare per l'inaugurazione se non una performance teatrale dell'Out-off, per la regia di Antonio Sixty, con costumi di Cinzia Ruggeri? Ed ecco, per dodici spettatori – dodici a sera – per venti sere il minispettacolo d'appartamento che porta l'inconscio in salotto, il quasi monologo di Magda Guerriero dal titolo *Un milione di domani* (sceneggiatura di M. Coviello) interrotto soltanto dalle fulminee battute estemporanee di due bambini, dal crudele ticchettio delle

loro macchine fotografiche e cineprese, dal gracchiare del registratore, dall'incongruo passaggio di una distratta adolescente, il tutto nella metafora di inquietanti frammenti di un mondo quotidiano che si va progressivamente sfaldando (*Casa Vogue*, 1983).

La commistione tra performance, moda e arredamento era una formula già consolidata: "erano i tempi delle performance di design" come le definì Mendini nel 1981 e come avvenne in occasione della presentazione di *Mobile Infinito* nel cortile della facoltà di Architettura alla presenza di Magazzini Criminali,¹³ o il 10 febbraio 1982 per *Arredo Vestitivo* al Fiorucci Store di Galleria Passarella (Bottin 2024: 202; Alemani 2018) o ancora all'interno della *Stanza Soffice* presentata alla fiera Hemiltex di Francoforte nel 1983 con gli abiti di Cinzia Ruggeri.

Non sorprende, infine, che l'inaugurazione di un piccolo appartamento in Porta Venezia abbia suscitato un'ampia attenzione mediatica: il gruppo di lavoro coinvolto riuniva alcune tra le realtà più vitali e aggiornate della Milano degli anni Ottanta, prontamente riconosciute e valorizzate da Isa Vercelloni, direttrice di *Casa Vogue*, che già nel 1979 salutava con entusiasmo la collezione *bau.haus* di Studio Alchimia¹⁴ e dall'inizio degli anni Ottanta affidava servizi e progetti di styling a Occhiomagico e Cinzia Ruggeri. Progetti che si collocavano pienamente nel clima di collaborazione interdisciplinare che definiva anche l'attività dello stesso gruppo Alchimia, il quale, nel manifesto del 1985, enunciava il principio di "despecializzazione" ovvero la possibilità che metodi di ideazione e produzione "confusi" – in cui si intrecciano artigianato, industria, informatica e tecniche tanto attuali quanto inattuali – convivano all'interno di un unico processo generativo. Che Alchimia funzionasse come un aggregatore di energie creative è testimoniato anche dal volume *Alchimia: Never-Ending Italian Design* di Kazuko Sato, una monografia dedicata all'azienda milanese, dove accanto agli arredi e ai disegni di Mendini, trovano ampio spazio gli abiti di Ruggeri – fra cui *Omaggio a Lévi-Strauss* (ritratto in uno scatto poi ritagliato per la copertina di *Aristocratica*)¹⁵ – e i lavori di Occhiomagico, con particolare rilievo per le serie fotografiche realizzate per le copertine della rivista *Domus*.

L'attività interdisciplinare degli operatori coinvolti permetteva la creazione di ambienti immersi-

vi che grazie al video o alla rivista potevano essere consegnati anche ad una base di pubblico allargata: sperimentazione sì ma non marginale poiché condotta all'interno di un sistema pienamente inserito nel mercato e nel circuito della comunicazione di massa. Questo equilibrio tra sperimentazione e capacità di diffusione capillare definisce il lavoro del gruppo, la cui ricezione è strettamente connessa alla possibilità, per alcuni dei suoi protagonisti, di operare all'interno dei principali canali dell'informazione e della cultura visiva. In questo senso, il ruolo di Alessandro Mendini è senz'altro centrale: direttore di *Casabella* (1970-1976), fondatore e direttore di *Modo* (1977-1981) e direttore di *Domus* (1979-1985), contribuisce in modo decisivo a rendere visibile e riconoscibile quella rete di esperienze interdisciplinari che univa arte, design e comunicazione. Un ultimo esempio, utile ai fini della contestualizzazione del legame tra clima di sperimentazione e accoglienza della stessa all'interno del mercato, può essere rappresentato dall'evento organizzato il 1° settembre 1983 presso il CentroDomus di Milano: *Videodesign, la scena differente*. Si trattava di un progetto di "software architettonico e decorativo", articolato in una serie di "brani video" esposti con l'obiettivo di comunicare gli arredi tramite il supporto video, "quasi un'ipotetica esposizione di informazioni ottiche in movimento [...] videodesign, promo musicali inediti, particolari e nuove esperienze sullo schermo",¹⁶ L'iniziativa, promossa dallo Studio Alchimia con Paola Navone e sponsorizzata da Abet Laminati e Bell & Howell Italia,¹⁷ testimonia l'interesse diffuso verso la convergenza tra linguaggi visivi, design e innovazione tecnologica.

La Stanza Filosofica e il Mobile infinito nella Casa di Ambrogio

Come si evince dalla descrizione dell'abitazione *La casa di Ambrogio* integra elementi provenienti da ambienti differenti già realizzati e si configura come un palinsesto progettuale. Al suo interno si possono riconoscere riferimenti a *La casa degli sposi*, *Stanza Soffice*, *La casa di Giulietta*, *La Stanza Filosofica* e *Mobile Infinito*. Si tratta di ambienti tematici nei quali gli elementi di arredo vengono inseriti in un tessuto narrativo dato da un'occasione effimera come, ad esempio, l'allestimento a Verona all'interno della presunta casa di Giulietta (Mendini 1982). Questi com-

plementi di arredo possono poi diventare protagonisti di una produzione o meno¹⁸ o rappresentare dei punti di partenza per ulteriori sviluppi progettuali.¹⁹

In un disegno pubblicato su *Alchimia* di Guia Sambonet nel 1986 e intitolato *La stanza filosofica* (1982) si riconosce la libreria da soffitto *Urbulante* e la sediolina ispirata a Zanuso, accanto ad un dispositivo elettronico dalla forma di un crostaceo indicato come: "Ipotesi di oggetto informatico / Personal decisional computer / molle aderisce al corpo e respira", in volume un testo commenta con parole che sembrano riferirsi sia alla casa di Via Tadino, sia al videoclip musicale:

Sul soffitto della stanza filosofica si staglia una grande ombra. È vero può illuminarsi e servire anche come piano libreria [...] incombe come la memoria a sottolineare la totale assenza di certezze, a vanificare speranza di volo e illusioni. Sta lì immobile sopra a una sedia che cambia fisionomia a seconda dei punti di vista, sopra a oggetti del futuro e a immagini di guerre presenti.

Mobile Infinito ha una particolare rilevanza all'interno del videoclip, alla collezione infatti appartengono sia il tavolo specchiante, sia le sedie dallo schienale trapezoidale visibili nella casa. La serie rappresenta, a questa altezza cronologica, una vera e propria messa in opera della metodologia esecutiva di Alchimia per la sua forte valenza metaforica e per la dimensione corale del progetto che vale la pena approfondire (Sambonet 1987: 69). La serie viene anche presentata nel 1985 all'interno della mostra *Contemporary Landscape* a Tokyo e Kyoto (Komoto Mendini 1985), in evidente riferimento alla celebre esposizione del Museum of Modern Art di New York che aveva sancito l'attenzione internazionale verso il design italiano (Ambasz 1972; Huxtable 1972; Carrera 2023). Si tratta di una collezione di mobili per lo più afferenti all'area living realizzati in truciolare di legno rivestito in laminato con gambe in metallo pressofuso progettate da Denis Santachiara e maniglie di Ugo La Pietra. La collezione prevede una serie di elementi magnetici amovibili e riposizionabili a piacere ed elementi disegnati dai principali pittori della transavanguardia italiana: Mimmo Paladino, Sandro Chia, Francesco Clemente, Nicola de Maria, Enzo Cucchi. Alla progettazione della collezione collaborano invece numerosi designer tra i quali: Achille e Piero Castiglioni, Kazuko Sato, Luigi

Serafini, Andrea Branzi, Paola Navone. Il complesso sistema di relazioni e di materiali conferisce alla collezione un'immagine eclettica e il lavoro collettivo dissolve la dimensione autoriale.

La collezione è presentata²⁰ da una performance di Magazzini Criminali (Marion d'Amburgo, Sandro Lombardi, Federico Tiezzi) dal titolo *Zone Calde*, nella quale l'arredo è introdotto in una situazione critica. Nel settembre del 1981 nel cortile della facoltà di architettura di Milano, durante il Salone del Mobile, gli arredi sono schierati su due ordini, come lo skyline di una città utopica, il set di Franco Raggi, i costumi di Daniela Puppa, le luci (lampade-ombra) di Ettore Sottsass. Sulla rivista autoprodotta dal collettivo Magazzini Criminali si legge:

L'orizzonte infinito. Arredo di guerra per i luoghi di nessuno [...] La città, fuori, con le sue torri incandescenti, snoda un profilo, un linguaggio di pura comunicazione. La stanza, dentro, è un precipitato chimico di orizzonti, una macchina delirante, il luogo di formazione delle rotture e delle mitologie. Nella stanza chiusa percepisci gli spostamenti, le attrazioni, i magnetismi, le polarizzazioni. Percepisci le crepe, i sussulti. La stanza chiusa è un sistema nervoso. Ancora una veduta: la città vista dall'alto di notte dall'oblò di un aereo. E un sistema di superficie, non un sistema interiore: è pelle, nervi, nodi e non stomaco o intestino. La megalopoli è deserta. Invasa dai monsoni.²¹

Temi e questioni riconducibili a un immaginario condiviso emergono da soluzioni performative differenti ma affini, in cui il cortile della Facoltà di Architettura diventa lo scenario utopico di un arredo domestico capace di rendere ambigua la soglia tra interno ed esterno. Analogamente, in *La casa di Ambrogio* il paesaggio domestico è attraversato da tensioni emotive e contraddizioni che lo trasfigurano fino a farne un vero e proprio paesaggio mentale – una dimensione che trova un parallelo anche nelle copertine di *Domus* progettate da Occhiomagico dove interni e oggetti vengono proiettati in spazi simbolici e onirici, sospesi tra rappresentazione e introspezione.

Paesaggi Mentali per la merce

Tra il 1981 e il 1983 Occhiomagico realizza due serie di copertine per *Domus: NeoModern Rooms* (1981-1982) e *Symbiotic Portraits* (1983). Si tratta di collage foto-

grafici in cui interni domestici, oggetti e figure vengono rielaborati in chiave surreale e onirica, trasformati in spazi immaginari dove la relazione tra soggetto, ambiente e oggetto diventa ambigua e simbolica. Le *NeoModern Rooms* sono “stanze mentali” in cui elementi d’arredo, citazioni stilistiche e geometrie compositive vengono ricombinate con gusto eclettico mentre i *Symbiotic Portraits*, rivisitando la tradizione del ritratto editoriale, si traducono in quello che gli autori definiscono “un ritratto simbiotico” (Mutti, Romano 2006: 41) nel quale le figure – umane o personificate – si fondono con gli spazi interni in un gioco di sovrapposizioni visive che contaminano identità e ambiente.

Rievocando quell’esperienza, Giancarlo Maiocchi sottolinea la libertà progettuale ed esecutiva che l’aveva contraddistinta: “Avendo carta bianca potevamo allearci con chiunque fosse interessato a partecipare. Ci veniva dato solamente un prodotto che doveva apparire. [...] Ci eravamo dati dei temi per ogni copertina con l’architetto Alessandro Mendini, allora direttore della rivista, a cui comunicavamo il nostro progetto e che spesso approvava incondizionatamente.” (Lo Pinto 2024: 102-103). Un’analoga testimonianza è fornita da Marco Poma di Studio Metamorphosi: “Ci si trovava lì senza neanche progettare. Era un atteggiamento molto *Fluxus*. Ti fidi delle persone con cui hai scelto di collaborare. Maiocchi era il fotografo, io il videomaker. La progettazione e costruzione dello storyboard, come *Per un vestire organico* (1983), era il risultato di storie assolutamente personali. Le narrazioni dei nostri progetti rimanevano aeree, impalpabili: consistevano in un’uguaglianza di vedute. Ci siamo inventati ogni cosa.” (Lo Pinto 2024: 105-105).

Nella serie delle copertine di *Domus*, non è difficile riconoscere l’influenza dell’estetica radicale ma a differenza dei progetti utopici della fine degli anni Settanta al centro della scena vi è un prodotto concreto, inserito nel mercato e ciò che lo circonda ne costituisce lo scenario, il paesaggio.

La “libertà progettuale” richiamata da Poma può dunque intendersi come un terreno di visioni condivise, ma l’idea che tale attività fosse estranea alle logiche di comunicazione commerciale appare oggi parziale. La scena esiste costantemente come cornice del prodotto – che si tratti degli abiti di Ruggeri, dei mobili di Alchimia o dei Matia Bazar, in un continuo scambio tra immagine, moda, design e mercato. *Mus-*

solini’s Bathroom, celebre copertina della serie *Neo-Modern Rooms*, richiama senza dubbio, come ricorda Francesco Spampinato: “ambienti mentali che intendono celebrare il “banale”, il “kitsch” e la “amoralità stilistica” [...] 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 [...] l’utilizzo dei quali ha per Mendini una funzione quasi ideologica,” (Spampinato 2021: 8), ma è anche, come indica analiticamente la didascalia, un interno progettato da Andrea Branzi e Studio Alchimia, in cui figurano la chaise-longue *Genni* di Mucchi, il portaoggetti *Chichibio* di Gino Levi Montalcini e Pagano, la sedia-scrigno *Follia* e la poltroncina *Benita* (poi *Sant’Elia*) prodotti da Zanotta (*Domus* n. 627 1982).

In questo intreccio intermediale il prodotto costituisce l’elemento di tensione più ambiguo: è insieme causa e conseguenza di un’aspirazione complessa e compromessa, una tensione che esplose nella dimensione domestica dell’abitare come uno spazio in cui si manifesta con particolare forza la contraddittorietà della cultura “neo-moderna”. Nel 1985 alla Triennale di Milano si realizza una mostra sintomatica dal titolo *La Neomercé: il design dell’invenzione e dell’estasi artificiale* l’esposizione presenta una serie di prototipi che realmente o ipoteticamente sfruttano le possibilità tecnologiche per proporsi come oggetti di nuovi bisogni non ancora verificati, oggetti extra-artificiali, impensati tecnologici. Alchimia è presente con *Oggetto Affezionato*, la descrizione che ne fornisce Mauro Panzeri sembra consegnare una chiave di lettura che rivela connessioni puntuali con le soluzioni adottate negli ambienti fino ad ora descritti:

Nella loro collezione ambrosiana i Settala, accanto ai reperti delle ricerche naturaliste, collezionarono un automa in legno grande come un uomo sputava fumo ed emetteva cigolii all’entrata del pubblico. Quest’oggetto indicava una predisposizione del suo autore ma anche del suo pubblico: l’intento non era scientifico; tutto era votato a un’estetica del meraviglioso, un motto di spirito allusivo all’improbabile organizzazione del tutto. In fondo, quel prototipo di automa inutile racchiude in sé, più d’un dato: l’effetto speciale è un moltiplicatore del reale con l’intento di raggiarlo. I prototipi d’abitazione visitati in questi anni, telematici o elettronici, sembrano invece solitari, senza bisogno d’abitanti; simulano un’iperattività che mai realmente raggiungono.

Le case elettroniche si accendono raramente della magia dell'invenzione e l'effetto speciale non raggira il reale ma diviene caricatura di sé stesso. Ma gli oggetti non parlano né si emozionano; nel loro destino nulla è iscritto perché non prevedono. Eppure a ogni passo della loro storia acquistano il consenso di chi li progetta; colui che, celandosi, finge di non esserci. A quando un oggetto senza autore? (Santa-chiara 1985: 22)

Oggetto affezionato non rinuncia alla meraviglia, alla partecipazione e all'imprevisto dell'uso ma invita a immaginare un oggetto capace di autonomia, liberato dal narcisismo del progettista e restituito al suo utilizzatore, così come nella sua realizzazione collettiva lo era il *Mobile Infinito*. Nel comunicato stampa rilasciato in inglese per la presentazione durante il Salone del Mobile, Mendini ne scrive così:

Mentre il mobilio reale è sano, assoluto, stabile, sicuro di sé (rifiuta ogni contatto dall'alto della propria verità ascetica, lucidata e gelida), il mobilio infinito è loquace, malato, misterioso, fugace, incerto, con lo sguardo sognante (e attrae e raccoglie nei pori della sua pelle la massima quantità di polvere mentale che lo circonda). Il mobilio infinito è un mobilio 'filosofico': è infatti un mobilio immobile, un deserto in cui tutto sembra accadere, ma in realtà nulla accade mai".²²

Questo scenario, il deserto dove potrebbe accadere di tutto ma nulla accade, è anche *la Casa di Ambrogio* nella lettura che ne fanno Occhiomagico e Studio Metamorphosi. Una stanza filosofica dove il "cinismo abitativo" si confronta con "oggetti affezionati", mosaici elettronici, pavimenti soffici, librerie umanoidi, un ambiente coerente nella sua instabilità "neomoderna" nel quale collaborazione e interdisciplinarietà sono una soluzione formale, una strategia operativa di *styling* inteso come pratica di costruzione dell'immagine.

Conclusioni

Il *paesaggio domestico* costituisce il vero nucleo teorico entro cui si inscrivono le esperienze analizzate. Nella *Casa di Ambrogio*, come nelle copertine di *Domus*, l'ambiente dell'abitare si trasforma da luogo funzionale a campo di rappresentazione, assumendo la forma di un dispositivo estetico e concettuale. La casa diventa un *paesaggio mentale*, costruito attra-

verso pratiche intermediali che coinvolgono immagine, corpo, suono e movimento, dove l'esperienza quotidiana è tradotta in linguaggio visivo.

In questo contesto, lo *styling* assume una funzione centrale. Lungi dall'essere un'operazione puramente decorativa, esso agisce come pratica di costruzione del significato, in cui arredi, corpi e superfici sono disposti secondo logiche narrative e simboliche. Un metodo progettuale e strumento di mediazione tra il linguaggio del design e quello della comunicazione.

Parallelamente, la posizione del prodotto all'interno di questo paesaggio si carica di ambivalenza. Nei lavori di Occhiomagico e Alchimia, così come nei progetti di Mendini, l'oggetto non è più semplice veicolo di funzione, ma parte integrante di una costruzione semantica, presenza simbolica e affettiva, ma anche segno della sua appartenenza al mercato.

In questa prospettiva, il *cinismo abitativo* mendiniano offre una chiave di lettura efficace. Il paesaggio domestico che emerge da queste esperienze non è più lo spazio rassicurante dell'intimità, ma un luogo di rappresentazione condivisa, in cui il design si confronta con la logica mediale e con la spettacolarizzazione della vita quotidiana. Così nell'equilibrio instabile tra progetto, immagine e comunicazione si definisce una nuova idea di domesticità: una scena in cui il prodotto diventa linguaggio, lo *styling* metodo e la casa comunicata tramite il video, un territorio simbolico capace di raccontare la complessità di un'epoca.

Note

* Si ringrazia l'Archivio Mendini per la disponibilità e per la concessione delle immagini. Le fotografie della casa di Ambrogio, in parte pubblicate su "Casa Vogue" nel 1983, mostrano un allestimento dell'abitazione adattato alle esigenze del servizio fotografico: gli arredi non sono disposti come nel videoclip. Si ringrazia l'artista Antonio Sixty per le indicazioni.

¹ La citazione, chiaramente proveniente dal celebre romanzo di Antoine de Saint-Exupéry, compare anche in calce al catalogo della mostra *Italy: The New Domestic Landscape* (MoMA, New York, 1972).

² Occhiomagico nasce a Milano nel 1971 dall'incontro tra Ambrogio Beretta e Giancarlo Maiocchi. Fin dagli esordi lo studio imposta una poetica che incrocia simbolismo, surrealismo e psichedelia, teorizzando nel 1974 la "piacevolissima illusione" della fotografia e definendo una "nuova fotografia". Nel 1986 il duo si scioglie e Maiocchi prosegue l'attività come Occhiomagico, affiancando alla produzione artistica un intenso lavoro didattico. (Bolelli 1998; Mutti, Romano 2006; Spampinato 2020)

³ Studio Metamorphosi, fondato nel 1983 da Marco Poma, Momi Moderato e Andrea Gianotti affianca all'attività commerciale la realizzazione di filmati sperimentali. (Spampinato 2020)

⁴ Il video è attualmente visibile a questo link: <https://www.youtube.com/watch?v=EXevJLD0xAE>

⁵ Alchimia, fondato nel 1976 a Milano da Alessandro e Adriana Guerriero, nasce dalle istanze del post-radical, riunendo figure come Branzi, Mendini, Sottsass, Dalisi e il gruppo UFO. Fin dall'inizio il collettivo invita a ripensare piccole serie di oggetti libere da vincoli produttivi, in un'ottica sperimentale e simbolica. Nel 1985, con il Manifesto di Alchimia redatto da Mendini, si chiarisce l'intento di *ri-disegnare* e *ri-caricare* gli oggetti di un nuovo valore semantico e quasi totemico: "Per Alchimia il disegno è un ciclo: tutto quanto accadrà è già avvenuto, e la fantasia individuale [...] può percorrere ogni cultura e luogo, purché operi in maniera innamorata" (Vercelloni 1979; Sato 1985; Sambonet 1987; Concarì, Mercatì 2017; Brennan 2020).

⁶ Si tratta di un'intervista rilasciata a Davide Fabio Colaci nel 2018 per *Domus*, che riprende molti dei temi già impostati nel 1980 e pubblicati nella raccolta di scritti *Moderno, postmoderno, millenario*. Nell'articolo che dà il titolo al volume, in particolare, viene messa a confronto l'utopia radicale con l'utopia del movimento moderno, dalla quale scaturisce, dopo il 1968, una nuova consapevolezza nei confronti dell'architettura: "si sta configurando una situazione nella quale l'architettura è di fatto morta" (Colaci 2018; Branzi 1980: 70).

⁷ Per Alessandro Mendini l'ibridazione tra scrittura e design è un vero strumento operativo, e la sua produzione editoriale è ampia e articolata. Si indicano di seguito alcune raccolte particolarmente significative oltre ai testi dello stesso indicati in bibliografia: Parmesani 2016; Galbiati 1991:p.19.

⁸ Testo stampato su un fascicolo che accompagnava la mostra e pubblicato su *Irace* 1981 e *Bottin* 2023.

⁹ In Italia, gli anni Ottanta segnano l'avvio della sperimentazione del videoclip come nuovo linguaggio comunicativo e artistico. Tra il 1981 e il 1984 va in onda *Mister Fantasy*, programma condotto da Carlo Massarini e ideato da Paolo Giaccio, che dal 1983 si arricchisce di interventi in computer grafica realizzati dalla Rai in collaborazione con Mario Convertino. Poiché le case discografiche italiane non investono ancora in modo sistematico nella produzione di videoclip, mol-

ti vengono realizzati dagli stessi autori della trasmissione. Nel 1983, inoltre, agli Incontri cinematografici di Salsomaggiore viene introdotta la sezione *Videomusica*, vinta da *Il video sono io* di Matia Bazar diretto da Piccio Raffanini. (Lagonigro 2018: 146-171; Peverini 2004, Sibilla 1999). Per un maggiore approfondimento sul tema dell'intreccio tra televisione ed espressione artistica si rimanda al prezioso lavoro di Francesco Spampinato indicato in bibliografia (Spampinato 2022). Tuttavia, sarebbe ingenuo considerare questo video entro un ambito puramente artistico: come si cercherà di dimostrare, esso si colloca piuttosto all'incrocio tra arte, design e marketing.

¹⁰ Il mobilio non è realmente prodotto in scala industriale, molti degli arredi sono prototipi o, come si vedrà in seguito "nuclei concettuali" dal quale poi nasceranno nuovi oggetti o allestimenti (Fiz 2010; Concarì, Mercatì 2016).

¹¹ Interrotta due volte da frame che mostrano la cantante e la band Aggiunti in una seconda versione del videoclip.

¹² Si riporta di seguito il testo scritto da Carlo Marrale e Salvatore Aldo Stellita: "Voglio le mie tasche piene / E sangue e ferro e sabbia nelle vene / L'oro e l'eresia / Profondo rosso, obliqua simmetria / Ed una nave orienta la prua / In alto mare a liberare / Aristocratica / Occidentale falsità / Dove arriva la fantasia / Un punto immobile di malinconia / Mutabile assoluto / Cemento armato, trame di velluto / Ed il pianeta chiede di lei / Della sua vita un po' bandita / Aristocratica / Frammento senza gravità / Per te, laguna veneziana / Per te, notte transilvana / Per te, una carezza vera / Nella macchina del tempo di una sera / Oggi vado a gonfie vele / Tra falso e vero, tra Caino e Abele / Frontiera d'incoscienza / Morbida griglia, fredda d'innocenza / Ed un soffitto di nostalgia / In aria esplose e un'eco si ode / Aristocratica, aristocratica / Per te, mezza luna egea / Per te, sindrome europea / Per te, sogno non finito / In mezzo al cielo che si tocca con un dito / Per te, maschera di giada / Per te, olografia di strada / Per te, batuffolo di lana / La paura di un tranquillo fine settimana".

¹³ Mendini aveva già lavorato come scenografo allestitore per *Magazzini Criminali* in *Ebdomero* (1979) e *Crollo Nervoso* (1980) (Cattiodoro 2007).

¹⁴ "Un passo memorabile nella storia del design contemporaneo" (Vercelloni 1979: 55).

¹⁵ L'abito, come dichiara la stessa Ruggeri, era stato disegnato per la band e la soluzione della forma a zig-zag escogitata per poter essere rappresentata sia su altri indumenti, sia nelle scenografie e nella grafica (Lo Pinto 2023: 138).

¹⁶ Anonimo 1983: 98.

¹⁷ Bell & Howell è un'azienda produttrice di cinescopi professionali fondata a Wheeling (Illinois), nell'area di Chicago, nel 1909.

¹⁸ Si tratta di pezzi realizzati comunque in tirature limitatissime e a oggi difficilmente rintracciabili sul mercato.

¹⁹ Come ad esempio *Urbulante*, che diventa *Vassoio Adam* prodotto per Museo Alchimia nel 1986.

²⁰ Sulla rivista autoprodotta dal gruppo sono dichiarate varie date per la performance, la prima delle quali è indicata a Vienna al Museum des XX. Jahrhunderts il 10/14 giugno 1981. I Mobili di Alchimia e gli abiti di Daniela Puppa però sono inseriti nel lavoro solo in occasione del Salone del Mobile di Milano nel settembre del medesimo anno.

²¹ In *Magazzini Criminali* n. 5, primavera 1982, s.p. Archivio AdAc -

Università di Genova.

²² Comunicato stampa, settembre 1981, Archivio AdAC, traduzione nostra. Qui di seguito l'originale: "While real furniture is healthy, absolute, stable, confident (reject any contact from the heights of its ascetic, polished and frigid truth). Infinite furniture is chatty, ill, mysterious, fleeting, uncertain, dreamy-eyed (and attracts and collects in the pores of its skin the maximum amount of mental dust around it) Infinite furniture is "philosophical" furniture: indeed, it is immobile furniture, a desert where everything seems to happen but nothing ever does".

Bibliografia

- ANONIMO (1983), "Videodesign, la scena differente", *Domus* n. 542, maggio, p. 98.
- ALEMANI C. et al (2018), *Epoca Fiorucci*, Consorzio Museum Musei, Venezia.
- AMBASZ E. (a cura di) (1972), *Italy: The New Domestic Landscape. Achievement and Problems of Italian Design*, Museum of Modern Art, New York.
- BOLELLI F. (1988), *Metamorphosi*, in BOLELLI F. (a cura di), *Metamorphosi. Progetti, video, installazioni, films, TV, idee e immagini*, Metamorphosi Editrice, Milano, pp. 10-11.
- BONITO OLIVA A., CASCIANI S., HAKS F. (1988), *Alessandro Mendini*, Giancarlo Politi Editore, Milano.
- BOTTIN G. (2024), "Il 'cinismo abitativo' nelle architetture sussurranti di Alessandro Mendini" in *Comparatismi*, 9, 2024, pp. 195-207.
- BRENNAN A. (2020), "The Critical Kitsch of Alchimia and Memphis: Design by Media", in VAN ACKER W., MICAL T. (a cura di), *Architecture and Ugliness: Anti-Aesthetics and the Ugly in Postmodern Architecture*, Bloomsbury Visual Arts, New York, pp. 209-219.
- BRANZI A. (1980), *Moderno postmoderno millenario: scritti teorici 1972-1980*, Studio Forma Alchimia, Milano, pp. 80-87
- CARRERA C. (2023), *Italy: The New Domestic Landscape. Un controllo* in "AIS Journal/ Storia e Ricerche", vol. 10, n.18, pp. 37-50
- CASA VOGUE (1983), "Teatro d'appartamento: una casa", maggio, 141.
- CATTIODO S. (2007), *Architettura Scenica e teatro urbano*, Franco Angeli Editore, Milano.
- COLACI D.G. (2018), "Andrea Branzi: la preistoria non è terminata" in *Domus*, 18 gennaio 2018 Online: <https://www.domusweb.it/it/design/2018/01/18/andrea-branzi-la-preistoria-non-terminata>
- CONCARI C., MERCATTI R. (2017), *Alessandro Guerriero: al diavolo alchimial*, H20, Milano.
- DORFLES G. (1982), "Tecnica e fantasia nella spazialità audiovisiva", in Bettetini, G. (a cura di) (1982), *Forme scenografiche della televisione*, Franco Angeli, Milano.
- ECO U. (1983), *Sette anni di desiderio. Cronache 1977-1983*, Bompiani, Milano.
- FERRARI A. (1979), *Ecllettismo rigoroso, quasi scientifico*, in *Modo*, A.IV, n. 26, p. 17.
- FIZ A. (a cura di) (2010), *Alessandro Mendini. Alchimie. Dal controdesign alle nuove utopie* (Catalogo della mostra, MARCA Museo delle Arti di Catanzaro, 11 aprile - 25 luglio 2010), Electa, Milano.
- GALBIATI M. (1991), *Alessandro Mendini. La poltrona di Proust*, Trachida, Milano.
- HUXTABLE A.D. (1972, 26 maggio), "Italian Design Show Appraised - Ambiguous and beautiful", *The New York Times*, p. 43.
- IRACE F. (2016), *Codice Mendini. Le regole per progettare*, Electa, Milano.
- ID. (a cura di) (1981), *Architetture Sussurranti*, Idea Books, Milano.
- ID. (2015), *La casa in mostra*, in IRACE F. (a cura di), *Storie d'interni. L'architettura dello spazio domestico moderno*, Carocci Editore, Roma, pp. 165-195.
- LAZZARONI L., *35 anni di design al salone del mobile : 1961-1996*, Cosmit, Milano 1996.
- KOHMOTO S., MENDINI A. (a cura di) (1985), *Contemporary Landscape. From the Horizon of Postmodern Design* (Catalogo della mostra, Kyoto, The National Museum of Modern Art, 11 settembre - 20 ottobre 1985; Tokyo, The National Museum of Modern Art, 7 dicembre 1985 - 19 gennaio 1986), National Museum of Modern Art, Kyoto.
- LA PIETRA U. (a cura di) (1982), "Lo spazio audio-visivo", in *Catalogo Generale XVI Triennale di Milano*, Alinari, Firenze, pp. 70-75.
- LAGONIGRO P. (2018), "Da Mister Fantasy a Immagina. Arte elettronica in tv", in *piano b. Arti e culture visive*, 3:2, pp. 146-17
- LIGGERI D. (2007), *Musica per i nostri occhi. Storie e segreti dei videoclip*, Bompiani, Milano.
- LO PINTO L. (a cura di) (2022), *Cinzia Says...* (Catalogo della mostra, MACRO - Museo d'Arte Contemporanea di Roma, 14 aprile - 28 agosto 2022), Mousse Publishing, Roma.
- MAGAZZINI CRIMINALI, *Zone Calde* in "Magazzini Criminali", n. 5, primavera 1982.
- MALVEZZI J. (2015), *Remedi-Action. Dieci anni di videoteatro italiano*, PostmediaBooks, Milano.
- MASSARINI C. (2009), *Dear Mister Fantasy: foto-racconto di un'epoca musica-le in cui tutto era possibile: 1969-1982*, Rizzoli, Milano.
- MCRROBBIE A. (2007), *British Fashion Design: Rag Trade or Image Industry?*, Routledge, Londra.
- MENDINI A. (1979), *Casa e non casa*, in *Modo*, 18, p. 17.
- ID. (1981), *Architettura Addio*, Shakespeare & Company, Milano.
- ID. (1982), *Una casa per Giulietta*, Bianca e Volta, Povoletto.
- ID. (1983), *Architettura Sussurrante*, LP, Ariston Music, Milano.
- ID. (1985), *Manifesto di Alchimia*, Studio Alchimia, Milano. Utilizzato nella versione stampata su (Sambonet 1986:14).
- MORDACCI R. (2017), *La condizione neomoderna*, Einaudi, Torino.
- MUTTI R., ROMANO G. (2006), *Occhiomaggio: Interiors*, Electa, Milano
- PARMESANI L. (a cura di) (2016), *Alessandro Mendini. Scritti di Domenica*, PostmediaBooks, Milano.
- PEVERINI P. (2004), *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Meltemi, Roma.
- PITROLO F. (a cura di) (2017), *Syxy sorriso e altre storie*, Yard Press, Roma
- RADICE B. (1984), *Memphis: ricerche, esperienze, risultati, fallimenti e successi del nuovo design*, Electa, Milano.
- ID. (a cura di) (1980), *Elogio del banale* (catalogo della mostra L'oggetto banale, I Mostra Internazionale di Architettura, Biennale di Venezia, 27 luglio - 19 ottobre 1980), Studio Forma / Alchimia, Torino-Milano
- RINALDI A. (a cura di) (1983), *Alessandro Mendini: Progetto Infelice*, RDE, Milano.
- RINALDI R. M. (1981), *Il mobile infinito*, Studio Alchimia, Milano.
- RUSCONI P. (2022), "Da Memphis a Milano via New York" in Davide Colombo (a cura di), *Milano Ottanta. Aspetti del sistema artistico e culturale a Milano*, Scalpendi, Milano, pp. 67-79.
- SAMBONET G. (1987), *Alchimia 1977-1987*, Allemandi, Torino.
- SANTACHIARA D. (1985) (a cura di), *La Neomerce. Il design dell'invenzione e dell'estasi* (catalogo della mostra, Triennale di Milano, febbraio-marzo 1985), Electa, Milano.
- SATO K. (1985), *Alchimia. Never-ending Italian Design*, Rikuyo-sha Publications, Tokyo
- SPAMPINATO F. (2021), *Universo Alchimia: metafisica del quotidiano e intermedialità postmoderne*, in *Palinsesti*, 10, pp. 1-32.
- ID. (2022), *Art vs TV. A brief History of Contemporary Artists Response to Television*, Bloomsbury Academic, New York.
- SIBILLA G. (1999), *Musica da vedere. Il videoclip nella televisione italiana*, Rai Eri, Roma.
- UGELVIG J. (2024), "Lo stile di Cinzia Rggeri", in Lo Pinto L. (a cura di) (2022), *Cinzia Says...* (Catalogo della mostra, MACRO - Museo d'Arte Contemporanea di Roma, 14 aprile - 28 agosto 2022), Mousse Publishing, Roma.
- VERCELLONI I. (1979), "Operazione Alchimia" in *Casa Vogue*, dicembre, p. 155.
- ID. (1985), *1970-1980: dal design al post-design. I migliori mobili, le lampade più belle degli ultimi dieci anni*, Condé Nast - I Libri Guida di Casa Vogue, Milano.
- ID. (1985), *Styles d'intérieur. Le choix de Casa Vogue*, Payot, Paris.