È stato un incontro “densissimo”, quello che ha avuto luogo ieri pomeriggio, online, tra gli studenti del Liceo Stellini e Paola Antonelli, *senior curator* del Dipartimento di Architettura e Design del Museum of Modern Art di New York.

Si è parlato di percorsi di vita, che talora impongono scelte dolorose e repentini cambi di rotta: un succedersi di tentativi ed errori che a volte, però, si rivelano fondamentali per «espandere il *range* e gli orizzonti mentali», secondo una tesi di David Epstein ricordata in apertura dal dirigente del liceo, Luca Gervasutti. E anche di come sia necessario – riprendendo una metafora utilizzata da Paola Antonelli – «saper cavalcare l’onda», cosa che tuttavia richiede un’adeguata preparazione e un duro lavoro, come ben sanno i surfisti. È scettica, però, l’Antonelli, su una formazione troppo orientata al “fare”: prima ci vogliono i “saperi”, e solo dopo arriva il “mestiere”. Meglio dunque iscriversi alla facoltà di architettura in una buona università che non indirizzarsi fin da subito verso un corso di “curatela”.

Si è poi entrati nel vivo del lavoro che la Antonelli e i suoi colleghi svolgono quotidianamente al MoMA. Scorrendo lo *slideshow* delle mostre degli ultimi anni, la curatrice ha illustrato le nuove frontiere dell’architettura e del design, con uno sguardo rivolto non solo all’Europa o al Nord America ma anche al Sudest asiatico o alle innumerevoli realtà regionali: «Anche questo è il nostro lavoro: quello di dissotterrare delle collezioni e dei fenomeni che non sono ancora molto conosciuti».
La mostra *A Japanese Constellation* (2016), ad esempio, ha inteso suggerire un modello alternativo a quello che nell'architettura contemporanea è stato comunemente definito dello “*star system*”, basato sull'esaltazione dell’individualità. E ha anche evidenziato una nuova idea di architettura: «Una volta», ha infatti precisato la Antonelli, «con tale termine si intendeva parlare di edifici; adesso si allude anche a un modo diverso di operare, per esempio ponendo una particolare attenzione all’ambiente, alle sperimentazioni spaziali ecc».
Non solo: l’architettura e il design sono chiamati in causa anche nel campo delle emergenze globali, come è stato chiarito da un’altra esposizione del 2016, *Insecurities* – incentrata sul tema delle migrazioni e sulla nozione di “rifugio” – tesa a «smontare, almeno intellettualmente, il muro di Trump» tra Messico e Stati Uniti.
Persino mostre rivolte a temi apparentemente più “facili”, come quello della moda, hanno evidenziato come il design abbia il potere non soltanto di «risolvere problemi» ma anche di «cambiare i comportamenti». È il caso di *Items: Is Fashion Modern?*, del 2017, che ha gettato uno sguardo sui principali capi di abbigliamento del Novecento e degli anni Duemila indagando le relazioni di tali oggetti con la riflessione estetica e la tecnologia dei materiali, ma anche l’intreccio fra la moda e l’ambito culturale, politico, identitario, ecc. Tra gli oggetti esposti, in anticipo sui tempi, la bellissima (e tremendamente attuale) mascherina di Zhijun Wang.
Di grande interesse, ancora, il concetto – emerso dalla mostra *Broken Nature* (2019-20) – di “design restaurativo”, ovvero rivolto a offrire strategie che aiutino l’uomo a ricucire il suo rapporto con la natura, come nel caso di un traliccio in ceramica ideato per ripristinare il corallo nella barriera corallina australiana. «Dobbiamo capire che

noi facciamo parte della natura. Parlare di esseri umani e di natura come se fossero giustapposti e separati è assurdo. Quello che facciamo alla natura, lo facciamo a noi stessi», ha ricordato Paola Antonelli.
La studiosa ha quindi illustrato alcuni tra i progetti più recenti del MoMA, come quello sui videogiochi che da alcuni anni il museo ha iniziato ad acquisire, nella consapevolezza che il design contemporaneo non è rappresentato soltanto da oggetti materiali, ma anche da realtà impalpabili. Attenzione, però: anche i videogiochi vengono sottoposti, al MoMA, ad accurata selezione, in base a criteri come la qualità estetica, l'impiego di tecnologie innovative e soprattutto i comportamenti che sviluppano nei giocatori (alcuni, ad esempio, parlano – ancora – di confini e migrazioni o del rapporto uomo-natura).

Rispondendo alle domande degli studenti, infine, Paola Antonelli ha ribadito che il design non è fatto solo di mobili, di auto o di moda, ma di oggetti (e non solo) che si interfacciano con temi come il cambiamento climatico, la tecnologia, il lavoro o la giustizia sociale. Un approccio elastico al design è in grado, quindi, di suscitare cambiamenti e soprattutto può insegnarci a diventare più esigenti. «Se impariamo ad essere più esigenti possiamo chiedere di più e di meglio ai nostri governanti e alle istituzioni».

Roberta Costantini, 14 aprile 2021