



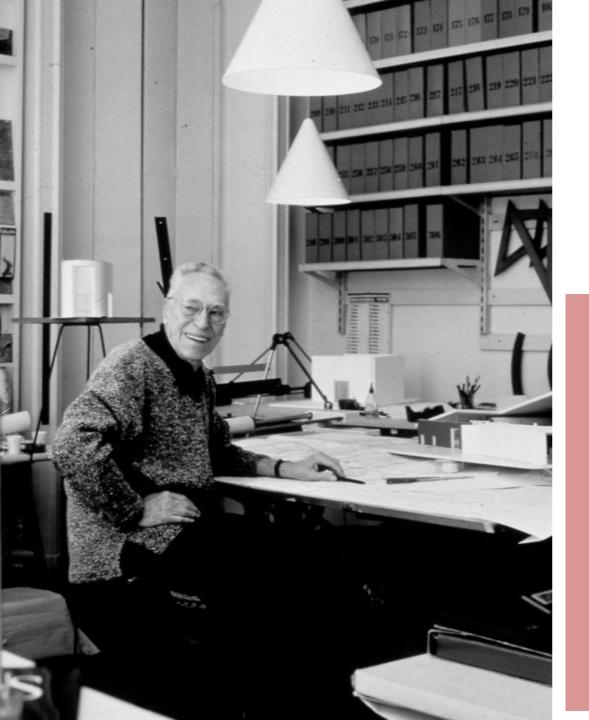
## CORSO DI: Metodologie e Tecniche di Design Prof. A. De Capua Arch. Lidia Errante, PhD Dott.ssa Giulia Freni PhD cand Arch. Valentina Palco PhD

#### MtD 6 \_ Cercare i propri maestri

Seminario a cura di Giulia Freni

13 ottobre 2022

Università degli studi Mediterranea di Reggio Calabria



# Design come Disciplina

Due componenti:

1. Propedeutica/ l'arte del saper fare

1. Disciplinare/la fondazione teorica

## La bottega





Il momento primitivo e fondante del fare design e dell'insegnare a farlo

Learning by doing

L'allievo lavora e fa quello che riesce a fare

Attorcigliare in senso antiorario una corda posta a destra attorno ad una corda sinistra, successivamente creare con il lembo sinistro un'asola attraverso la quale far passare la mezzeria della corda destra ripiegata su se stessa e tirare vigorosamente.

## Maestro

#### DUE ATTEGGIAMENTI PEDAGOGICI

#### Orientale

L'allievo è freneticamente intenzionato a imparare e eccellere

Facoltà, capacità, talento

Maestro non impartisce lezioni o teorie: mette l'allievo in condizione di spiegare al meglio il suo potenziale

Disciplina: Controllo delle facoltà, allineamento

#### Occidentale

L'allievo è un vaso di nozioni da riempire

Sapere grammaticale, regole corrette, oggettivizzazione della disciplina

Maestro distribuisce la sua grande quantità di saper, evocando e stimolando la sua motivazione

Disciplina: Sistema di nozioni, saperi oggettivi e fondamenti disciplinari



Bauhaus 1919-1933







Quando il design nasce come disciplina









Grundkurs: Corso base



Ulm 1953-1968

T. Maldonado:

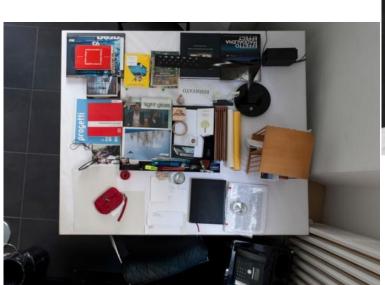
Il processo oggettivizzante diventa maturo

Perché oggi si parla di maestri, e come bisogna parlarne?

La forza dei grandi maestri è stata la loro portata rivoluzionaria: serve una forza propulsiva per andare oltre

### CINI BOERI

"Le parole col tempo tendono a perdere i significati primitivi, così anche la parola design, funzionalità, massa sono spesso confusi. Il design è nato con un significato socialmente importante e come tale ho l'impressione che oggi non interessi più. Mi spiace perché l'architettura e il design, invece, hanno una funzione sociale"





## CINI BOERI



Sedia Ghost, 1987



Libreria girevole da tavolo, 1989



Bicchiere double old fashioned, 1973

"La scelta dei miei progetti nell'ambito del "design" – racconta – deriva spesso dalla lunga esperienza di abitazioni, maturata lungo gli anni della mia professione. L'identificazione di ciò che è utile e ciò che è superfluo nello spazio abitato mi suggerisce la progettazione di elementi nuovi, utili a migliorare la vita di chi abita."





Serie Strips (Arflex), 1968



Non sempre i maestri sono dove ci si aspetta...

> Cini Boeri rielabora Christo in un divano



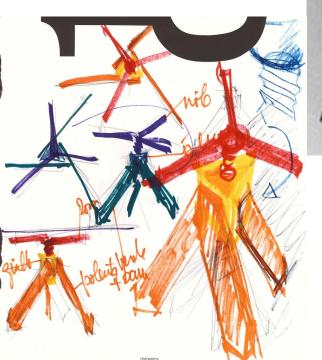




Christo, Statua di Leonardo da Vinci, Milano, 1970

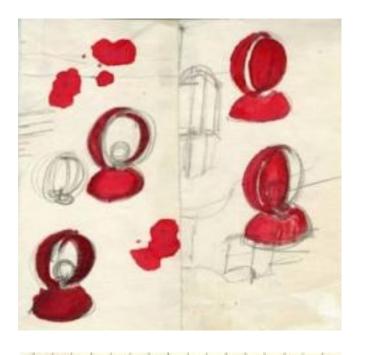
## VICO MAGISTRETTI

"Non ho mai presentato due versioni: sono io che mi assumo la responsabilità. Nel design ciò che conta è il concetto espresso con uno schizzo"



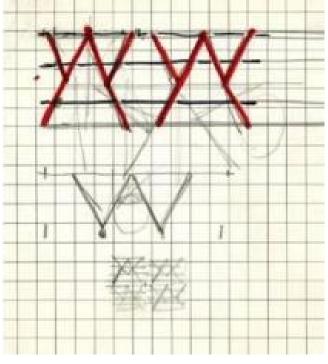


"A me piace il concept design, quello che è talmente chiaro che puoi anche non disegnarlo. Molti dei miei progetti li ho trasmessi al telefono"



Lampada Eclisse, 1965





Libreria Nuvola Rossa, 1977





Poltrona Maralunga, 1973



Variazione del poggiatesta per ottenere una versione a schienale alto o basso ottenuta con l'inserimento di una semplice catena da bicicletta nello schiumato dello schienale.



Cos'è il design?

I binari del tram sono design.

Cosa avrebbe voluto inventare?

L'ombrello, questo oggetto straordinario, tecnologicamente molto complicato, che risolve il problema di non bagnarsi, quindi di farla in barba al Padreterno, tanto è vero che era proibito nel Medioevo.

## LINA BO BARDI

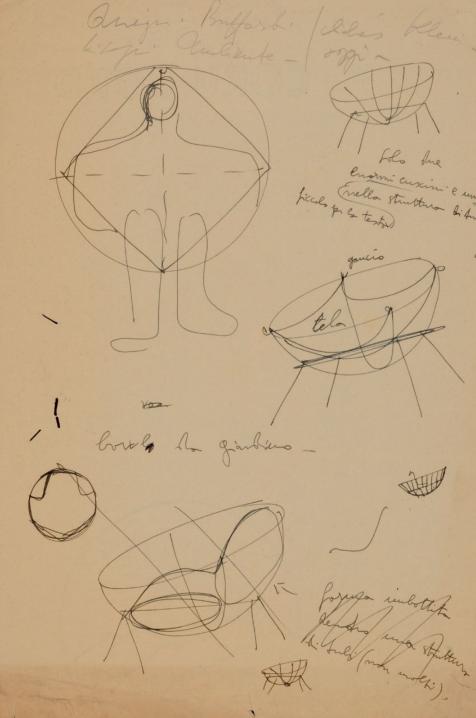
"Fu allora, quando le bombe demolivano senza pietà l'opera e il lavoro dell'uomo, che capimmo che la casa deve essere per la vita dell'uomo, deve servire, deve consolare e non mostrare, in un'esibizione teatrale, le vanità inutili dello spirito umano"







Poltrona scodella, 1951







Sedia a dondolo P13, 1948-1949



Sedia per la Casa Valéria Cirell, 1958

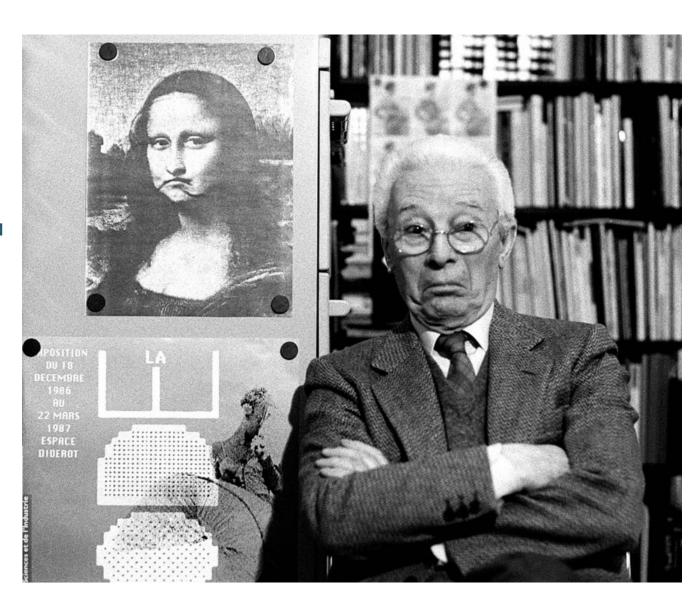


Sedia, 1948

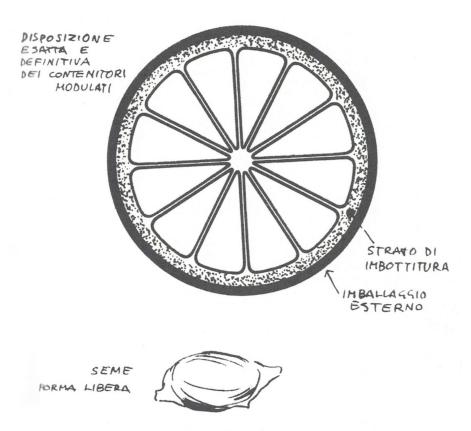
## **BRUNO MUNARI**

"Il designer cerca di costruire l'oggetto con la stessa naturalezza con la quale in natura si formano le cose, non inserisce nella progettazione il suo gusto personale ma cerca di essere oggettivo, aiuta l'oggetto a formarsi con i suoi propri mezzi"

"La forma segue la funzione": Come diceva il biologo Jean-Baptiste Lamarck



#### Interesse per la natura e le forme naturali: flessibilità, adattabilità, varietà infinita di forme

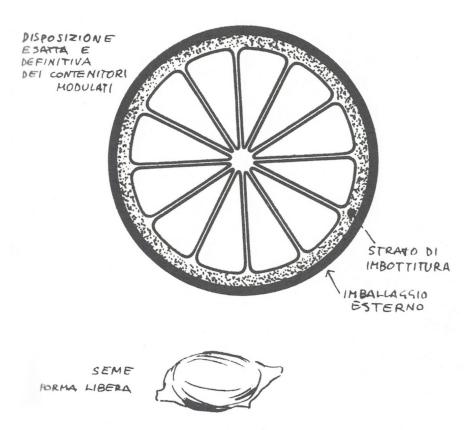


"Questo oggetto è costituito da una serie di contenitori modulati a forma di spicchio, disposti circolarmente attorno a un asse centrale verticale [...] L'insieme di questi spicchi è raccolto in un imballaggio ben caratterizzato sia come materia che come colore: abbastanza duro alla superficie esterna e rivestito con una imbottitura interna, di protezione tra l'esterno e l'insieme dei contenitori"

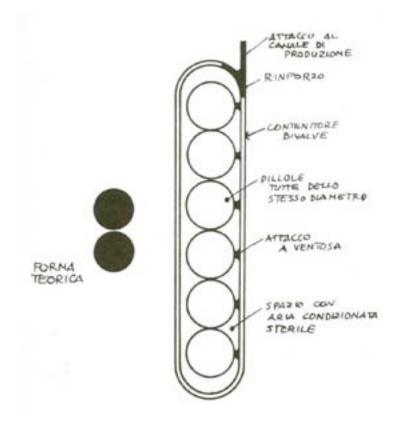


"Pillole alimentari di diversi diametri, confezionate in astucci bivalvi molto eleganti per forma, colore, materia, semitrasparenza e notevole semplicità di apertura. Sia il prodotto stesso che l'astuccio e l'adesivo derivano tutti da un'unica origine di produzione. Non quindi lavorazioni diverse su materiali diversi, da montare poi in una fase successiva di finitura, ma una programmazione di lavoro molto esatta, certamente frutto di un lavoro di gruppo"

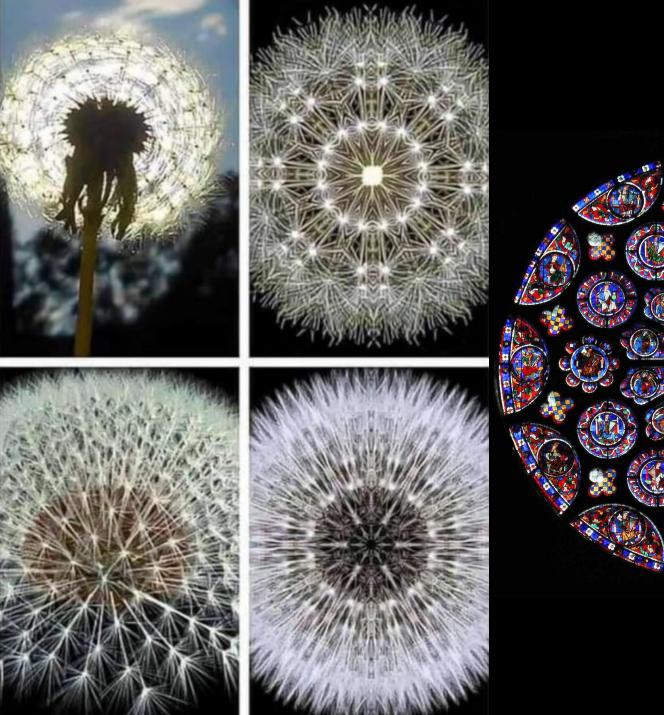
#### Interesse per la natura e le forme naturali: flessibilità, adattabilità, varietà infinita di forme

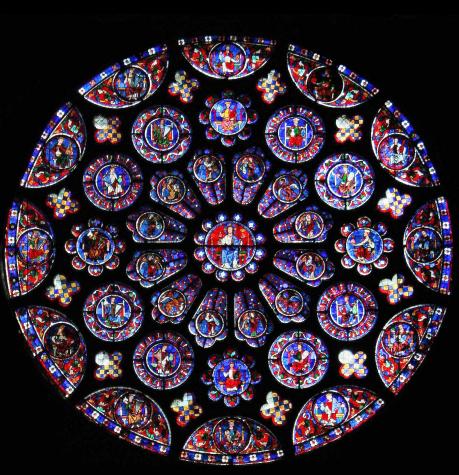


"Questo oggetto è costituito da una serie di contenitori modulati a forma di spicchio, disposti circolarmente attorno a un asse centrale verticale [...] L'insieme di questi spicchi è raccolto in un imballaggio ben caratterizzato sia come materia che come colore: abbastanza duro alla superficie esterna e rivestito con una imbottitura interna, di protezione tra l'esterno e l'insieme dei contenitori"

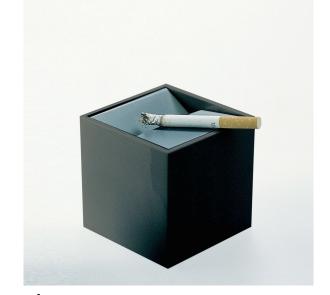


"Pillole alimentari di diversi diametri, confezionate in astucci bivalvi molto eleganti per forma, colore, materia, semitrasparenza e notevole semplicità di apertura. Sia il prodotto stesso che l'astuccio e l'adesivo derivano tutti da un'unica origine di produzione. Non quindi lavorazioni diverse su materiali diversi, da montare poi in una fase successiva di finitura, ma una programmazione di lavoro molto esatta, certamente frutto di un lavoro di gruppo"





Una buona progettazione risolve i problemi analizzandone i limiti anche da un punto di vista psicologico



Cubo posacenere, 1957



Scimmietta Zizì, 1954

Ma non si smette mai di giocare con gli oggetti: si deve rimanere bambini anche da grandi.



Libro Illegibile, 1949

## **ACHILLE CASTIGLIONI**

"Cosa possiamo togliere ancora?"



Grembiule di A. Castiglioni



## Consigli d'autore

#### di Achille Castiglioni

Come si diventa un bravo designer? Lo abbiamo chiesto ad Achille Castiglioni, uno dei padri storici del design italiano contemporaneo. Ecco i suoi consigli.

Se non siete curiosi, lasciate perdere. Se non vi interessano gli altri, ciò che fanno e come agiscono, allora quello del designer non è un mestiere per voi.

Non pensate di diventare gli "inventori del mondo". Non è così, e non deve esserlo. Cominciate ad allenarvi all'autoronia e all'autoronia e all'autoronia.

Liberatevi dall'ossessione di volere, a ogni costo, tutto inquadrare, tutto catalogare, tutto giudicare con il metro della "tendenza" e del "tipo" o, peggio, del "premio" e del "successo".

● La strada, il cinema, la tv: è li che s'impara a osservare criticamente i gesti ovvî, gli atteggiamenti conformisti, le forme scontate. Per scoprire che si può fare altro.

• Un buon progetto nasce non dall'ambizione di lasciare un segno, ma dalla volontà di instaurare uno scambio, anche piccolo, con l'ignoto personaggio che userà l'oggetto da voi progettato.

Mettetevi in testa che il lavoro di ricerca è tutto, e il singolo oggetto prodotto ne è una tappa, un momentaneo stop, più che una conclusione.

Cancellate l'idea dello "splendido isolamento d'artista". Un oggetto di design è il frutto dello sforzo comune di molte persone dalle diverse specifiche competenze (tecniche, industriali, commerciali, estetiche). Il lavoro del designer è la sintesi espressiva di questo lavoro collettivo.

L'esperienza non dà certezza né sicurezza. Aumenta, anzi, le possibilità di errore. Più passa il tempo, più difficile diventa progettare meglio. L'antidoto? Ricominciare ogni volta da capo, con umiltà e pazienza.

I progetti lasciano trasparire, sotto le forme definitive dell'oggetto, il significato principale del progetto e la funzione.

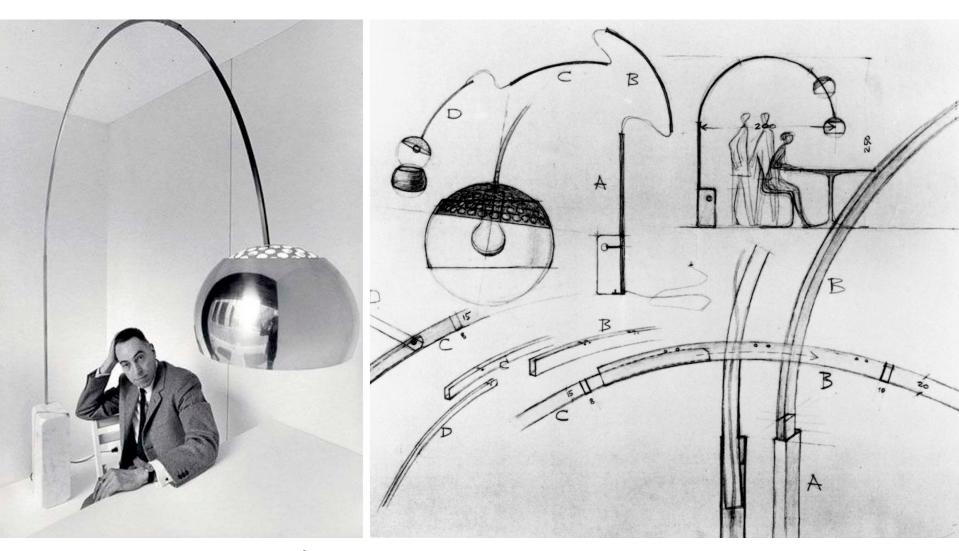


Lampada Parentesi, 1971

Lampada Ipotenusa, 1975

Lampada Lampadina, 1972

Progettare una lampada capace di non ostacolare la visione reciproca di più persone sedute attorno a un tavolo per lavorare insieme

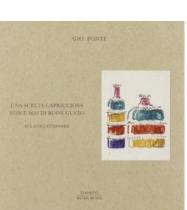


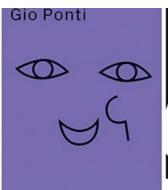
Lampada Arco, 1962



## GIO' PONTI

"Un'opera che non contenga in sé contraddizioni non è 'vivente', non è vitale perché non è vera: le cose vere, il creato, la realtà e la storia contengono in sé principi contrari che coesistono"









## Formazione di un gusto nuovo: produzione in serie di grande qualità

Spostare l'idea del pezzo unico fatto a mano verso un'invenzione di pari qualità da proporre in serie

Versatilità, flessibilità, niente caos

#### Rivista Domus veicolo di teorie

#### 1923: Direzione tecnica Richard Ginori







#### Casa all'italiana: bella come un cristallo, vivente, versatile, cangiante, che si adatti alla vita.



Sedia Superleggera, 1955

Poltrona Gabriela, 1971



Libreria, 1956-1957





Come rielaborare i maestri senza scimmiottarli – ma adattando i concept alla nostra sensibilità e ai nostri tempi?





Strutture composte da lastre di vetro senza segni di montaggio





Forme sferiche e interazione con utente per modificare effetto della luce

#### Anatomica, 2017 Vito Nesta





Mano fattucchiera, 1935 Gio Ponti per Richard Ginori





#### Useless Machines, 1930 Bruno Munari

