

DEEPS Design by Cecilia POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested - 2, 2°

LABORATORY DESIGN methods by use of creative platforms - Interactive Systems for the Creation and Evolution of Web Platform Projects, Prototyping, Communication Strategy, Crowdsourcing Design, Processing Platforms, an experimental project on interoperability of research and teaching of Data-Design conducted through innovative scenarios and forms of organization of the processes of interactive and collective learning. PROJECTS, EXPERIMENTS AND PROTOTYPES WITH DIFFERENT MATERIALS.

Home page **bibliografia di approfondimento: 7 post.** quadro presenze attive Lezione n 9 del 15 I ed elenco iscritti aggiornato al 14 I 2014

Lezione 8: Christmas Design & Laboratory - Christmas wreath design - normativa & esiti Esercitazione dell'11 XII Auguri di Buon 2014 fatti e ricevuti

alcuni esiti Ghirlanda Design Lezione 9 del 15 gennaio - parte 1: Lista della spesa & parte 2: Ghirlanda Design

Food design & Grocery List - la lista della spesa di Michelangelo Buonarroti + 6 post, 2 & aggiornamento Domenica 19 1 h 15:25

appunti Lezione 10 del 5 marzo in preparazione - gli anni '60: 1967 metallo & plastica



deepsdesignbycp@gmail.com

prima piattaforma didattica web:



[DEEPS Design by Cecilia POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested - 2](#)

English version - click on



bibliografia di approfondimento: 7 post.

domenica 19 gennaio 2014

[Lista della Spesa di Michelangelo: un linguaggio universale ed un progetto semplice -](#)

Publicato da Marina Arillotta a 1/16/2014 09:38:00 PM

ok. straordinario

ho corretto, impaginato etc. è perfetto, valido, interessante, va in bibliografia di approfondimento oltre che in Food design & Grocery list.

cp

Come per la progettazione del riso verde non si può mettere la pentola sul fuoco senza l'acqua o preparare il condimento dopo aver cotto il riso.

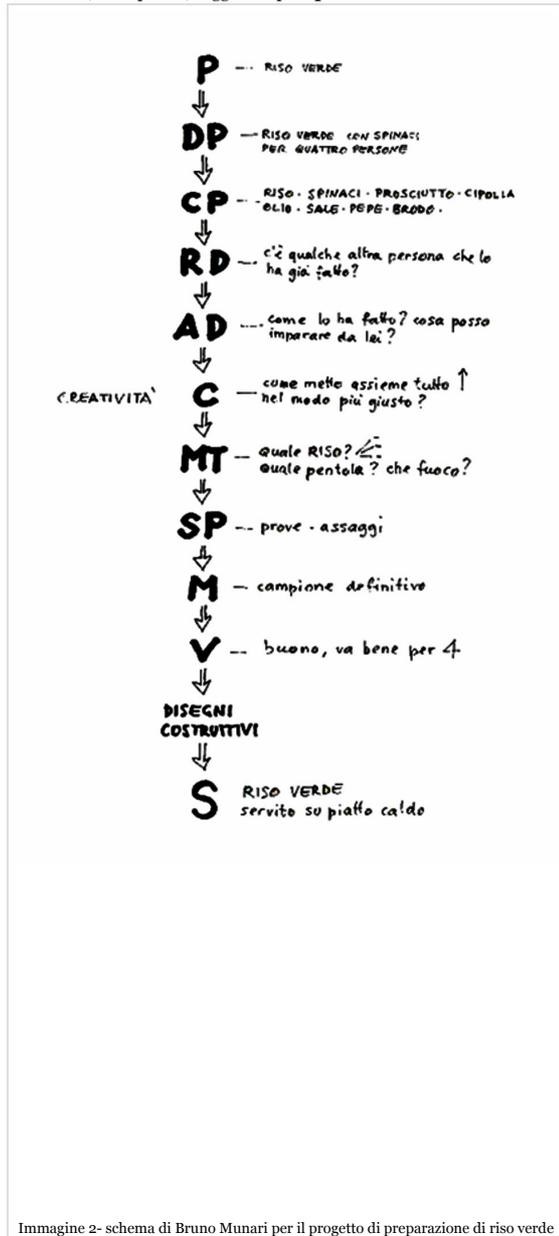
Se però c'è qualcuno capace di dimostrare oggettivamente che è meglio cambiare l'ordine di qualche operazione, il designer è sempre pronto a modificare il suo pensiero di fronte all'evidenza oggettiva, ed è in questo modo che ognuno può apportare il suo contributo creativo nella strutturazione di un metodo di lavoro che tende, come si sa, a raggiungere il massimo risultato con il minimo sforzo."

Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa*, editori Laterza, Roma, 2005, pag.60

Anche una **semplice** lista della spesa destinata a un servo analfabeta può celare un progetto e un ingegno da designer.

Una lista della spesa è un progetto che condurrà alla realizzazione finale del cucinare, ma che in questa fase si può definire ancora **flessibile**: la scelta dei prodotti varia e una volta stabiliti dovranno essere acquistati più o meno contemporaneamente per completare un certo tipo di vivanda.

A questo punto, i punti fissi sono i prodotti scelti per desinare e le fasi di lavorazione. Tuttavia può variare il metodo di lavorazione e ogni componente ancora potrà essere combinato, manipolato, soggetto a più **sperimentazioni**.



- Legenda:
- P= Problema;
 - DP= Definizione del Problema;
 - CP=Componenti del Problema;
 - RD= Raccolta Dati ;
 - AD= Analisi dei Dati;
 - M= Materiali Tecnologia;
 - S= Sperimentazione;
 - M= Modelli;
 - V= Verifica;
 - S= Soluzione.

L'analisi della lista della spesa di Michelangelo mi conduce alla considerazione di diversi aspetti.

Primo aspetto: la memoria

Certamente il disegno ha un linguaggio universale, è una forma di comunicazione comune, permette di descrivere oggetti, di spiegare condizioni, di raggiungere un contatto anche laddove la lingua attraverso le parole non riesce. Quindi, sicuramente il pratico Michelangelo, noto anche per il suo acume, avrà ingegnato questa soluzione per risolvere i problemi di lettura, e aggiungerei memoria, del servo. Sottolineo quest'ultimo fattore (la memoria) perché, osservando attentamente *La lista*, non tutti i nomi corrispondono a un disegno esplicativo: "tortelli", "quartuccio di bruschini", "spinaci", oppure non tutti i nomi sono espressi da un disegno esattamente corrispondente: "due minestre di finocchio" sono rappresentate da due scodelle colme di cibo.

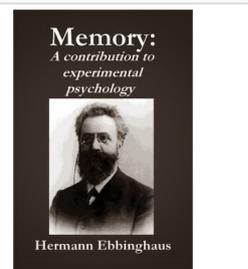


Foto 3 - testo di Hermann Ebbinghaus, Un contributo alla Psicologia sperimentale

Alla fine dell'Ottocento un filosofo e psicologo tedesco, **Hermann Ebbinghaus**, sperimentò una serie di studi sulla memoria e sull'apprendimento e l'associazione legata al processo di memorizzazione, teoria ripresa e contraddetta dagli **psicologi della Gestalt** nei primi anni del Novecento.

Quest'ultimi sostenevano che la memoria fosse strettamente connessa alla percezione e all'esperienza: la percezione visiva di singoli elementi, ad esempio dei punti, può portare al riconoscimento di una forma più o meno complessa: stella, etc.

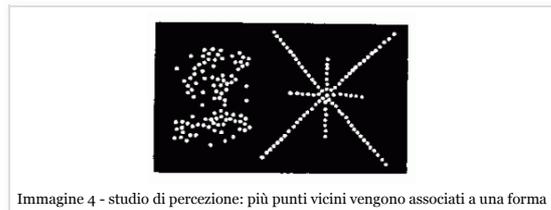


Immagine 4 - studio di percezione: più punti vicini vengono associati a una forma

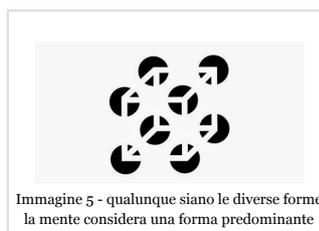


Immagine 5 - qualunque siano le diverse forme la mente considera una forma predominante

Pertanto è probabile che, pur non conoscendo ovviamente queste cognizioni, Michelangelo le abbia intuite e, per il cibo non corrispondente ad alcun disegno, abbia stabilito di inserirli per ultimi nella lista: "tortelli", perché il servo potesse ricordare che quell'ultima parola fosse proprio "tortelli".

Ne consegue il **Secondo aspetto: la fantasia** del servo e di Michelangelo.

Immagine 2- schema di Bruno Munari per il progetto di preparazione di riso verde

"Il prodotto della fantasia, come quello della creatività e della invenzione, nasce da relazioni che il pensiero fa con ciò che conosce [...]. La fantasia quindi sarà più o meno fervida se l'individuo avrà più o meno possibilità di fare relazioni. Un individuo di cultura molto limitata non può avere una grande fantasia, dovrà sempre usare i mezzi che ha, quello che conosce, e se conosce poche cose tutt'al più potrà immaginare una pecora coperta di foglie invece che di pelo."

Bruno Munari, *Fantasia*, Editori Laterza, Bari, 2006, pag. 29 dalla riga n 1 alla riga n 30

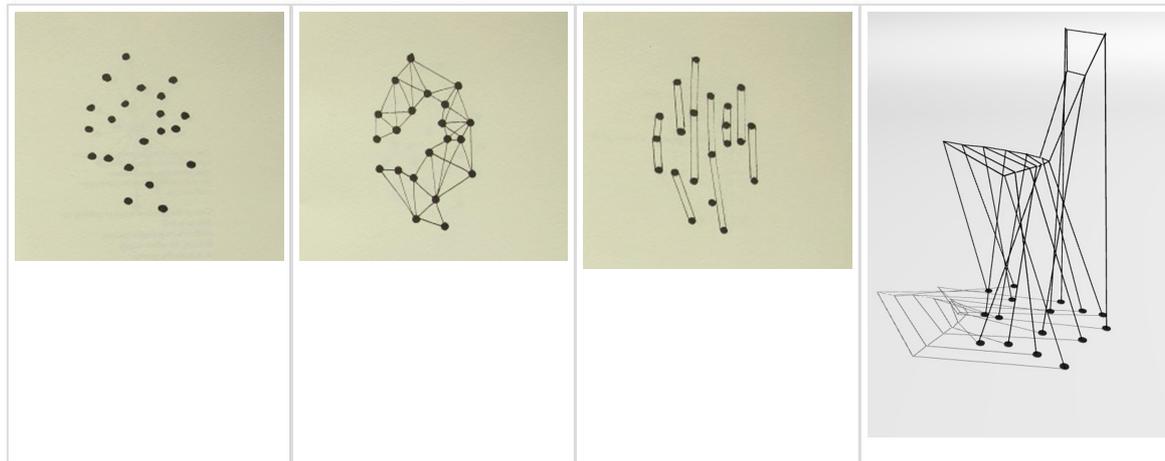


Immagine 6 -7- 8- 9- Esperimento di Bruno Munari con ventuno punti

immagine 6	immagine 7	immagine 8
------------	------------	------------



“Il problema basilare quindi, per lo sviluppo della fantasia, è l’aumento della conoscenza, per permettere un maggior numero di relazioni

immagine 9

possibili tra un maggior numero di dati. Questo naturalmente non significa che, automaticamente, una persona molto colta sia anche una persona con molta fantasia.”

Bruno Munari, *Op.cit.*, pag. 35 dalla riga n 4 alla riga n 9.

Terzo aspetto: informazioni storiche e geografiche

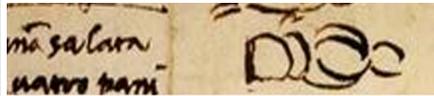


Immagine 10 - disegno di "salama" della lista della spesa di Michelangelo

L’analisi di questo foglio dice di cosa si cibasse Michelangelo e, soprattutto, rappresenta un’informazione su quale fosse il cibo consumato nel Cinquecento, per taluni aspetti anche come si accostassero i sapori, e dà indizi di alimenti che conducono alla conoscenza che si tratti di cibo italiano, come il vino Bruschino o il salame tipico.

Quarto aspetto: riuso

Il foglio considerato viene riutilizzato più volte, per più liste della spesa e il retro del foglio lascia intravedere altre scritte di altro genere.

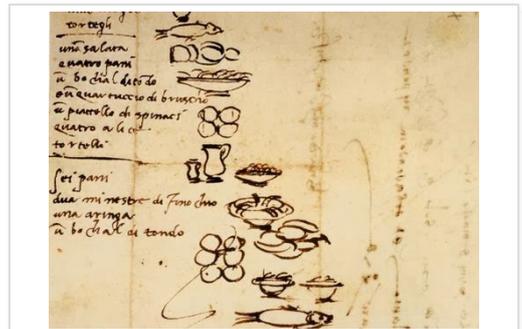


Immagine 11 - foglio della lista tripartito e in cui traspaiono scritte del retro

Quinto aspetto: il Food design

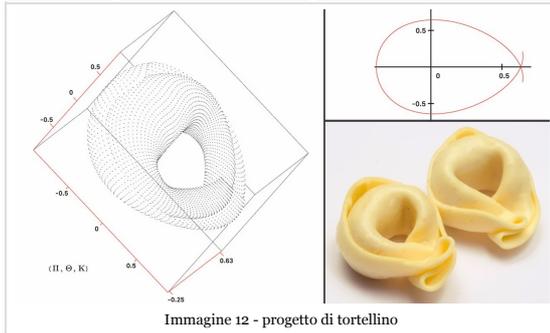


Immagine 12 - progetto di tortellino

Tutti i su citati aspetti riconducono al Food design: il cibo schizzato da Michelangelo che già è progetto, e fantasia, creatività, ed **invenzione** permette la produzione di qualcosa di nuovo e aiutano il servo alla **associazione mentale** e alla **comprensione**; il cibo, come il disegno, è un elemento che accomuna gli uomini, e al tempo stesso esso può indicare una determinata **localizzazione geografica**, la **cultura** delle popolazioni locali.

“Il Food design si avvale di studi progettuali e ricerche tecnologiche ed alimentari che precedono la produzione.

Il risultato sono manufatti di uso alimentare che, salvo per le materie prime utilizzate e per la finalità del prodotto stesso, sono del tutto identici a un prodotto di disegno industriale, sia per quanto riguarda il percorso progettuale, sia per quanto riguarda il processo produttivo.

[...] **Gli Atti Alimentari** sono dunque il luogo in cui si inverano i valori fondamentali di una epoca e di una cultura tanto che attraverso il loro studio è possibile delineare le caratteristiche di una cultura, ma non è possibile il processo inverso.[...] **Sono un sistema complesso strutturato come un linguaggio.** In quanto tale essi sono suscettibili di progettazione negli elementi grammaticali (morfologia dei segni), sintattici (relazioni interne tra segni), semiotici (relazione tra segni e gli oggetti a cui si riferiscono) e pragmatici (relazione tra il sistema dei segni e il parlante) ovvero possono essere pensati nella prospettiva di un obiettivo condiviso, possono essere quindi, trattati come scientifici e di fatto progettati. **Progettare gli Atti Alimentari** significa modellare risposte consapevoli attorno ai bisogni espressi dalle tre componenti del suo sistema mediando tra mondo e corpo. Poiché l'uomo è sempre il prodotto dell'ambiente e dell'educazione e ogni molecola di cibo che introduce nel suo corpo porta sempre e inevitabilmente con sé una particella di mondo. La Progettazione degli Atti Alimentari implica la capacità di gestione delle produzioni tecniche che l'uomo ha messo in atto per superare lo stato di natura, la conoscenza della cultura e dei linguaggi secondo cui rappresenta se stesso e la struttura della società in cui essi acquistano senso creando l'identità.

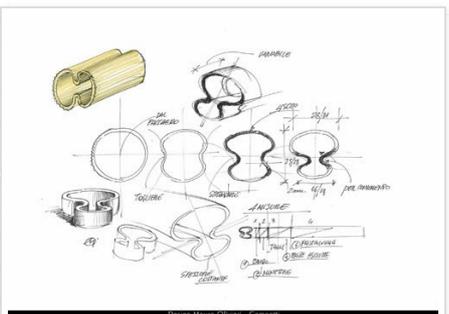


Immagine 13 - progetto di pasta del designer Mauro Olivieri

Si può definire Food design la progettazione (e quindi tutto ciò ad essa legata: ricerche alimentari, antropologiche, comunicative, psicologiche e pratiche) del prodotto alimentare finito, o parte di esso, alla quale viene associata,

come avviene in ogni campo della progettazione e produzione in massa, lo studio dei sistemi produttivi e distributivi e dei relativi supporti correlati utili al consumo e alla fruizione dei prodotti agro-alimentari in una prospettiva sia culturale che materiale. A questi si aggiungono sistemi di comunicazione e promozione del prodotto finito, servizi e eventi correlati, frutto di marketing o esigenze aziendali.”

Dal web: http://it.wikipedia.org/wiki/Food_design

Quello del Food design è quindi un progetto realizzato con il cibo e include tutto ciò che riguarda il mondo del cibo: tiene conto dell’esperienza sensoriale del gusto e della vista, oppure permette di realizzare gli strumenti utili per cucinare o per consumare. **Permette di riciclare il cibo** per realizzare nuovi prodotti (come le decorazioni), e gioca con il riconoscimento (attraverso la memoria) di oggetti gradevoli, elaborati con il cibo stesso.

Non tralasciando che anche il **packaging** progettato per



Foto 14 - posate ergonomiche di Gio Ponti per la Krupp italiana, Milano, 1951

avvolgere il cibo spesso viene riciclato.

Fonti foto

- 1- <http://www.daringtodo.com/lang/it/2011/10/14/grandi-mostre-michelangelo-raffaello-nella-roma-del-500/>
- 3- <http://www.barnesandnoble.com/w/memory-a-contribution-to-experimental-psychology-hermann-ebbinghaus/1103341399?ean=2940015692525>
- 14- <http://diegoterna.wordpress.com/2012/04/25/il-design-spiegato-a-me-stesso-3/>



Foto 15- Enrique Sardi, il pasticcere Lello Parisi e il Team Lavazza



- 15- <http://www.buoni-pasto.it/cookie-cup-per-un-sabato-in-dolce-compagnia/>
 16- <http://www.architetturaecosostenibile.it/design/arredamento/buccia-arancia-scarto-riciclo-751.html>

Fonti immagini

- 2- Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa*, editori Laterza, Roma, 2005, pag. 62
 4 - <http://www.lettere.unimi.it/dodeca/bozzi/cap2pb.htm>
 5- <http://www.timetocomm.com/news/teoria-della-gestalt/>
 6-7-8- 9- <http://design-matin.com/munari-point-trait-chaise/>
 10- 11- <http://deepsdesignbyceciliapolidori2-2.blogspot.it/p/a.html>
 12- <http://www.finedininglovers.com/photo/art-design/food-design-pasta/pasta->

lunedì 13 gennaio 2014

Gae Aulenti, architetto designer, donna - DEEPS Design: Gae Aulenti, architetto designer, donna - Pubblicato da Stefania Caporale a 1/13/2014 07:41:00 PM



doodle di Google dedicato a Gae Aulenti & Pipistrello

post perfetto! ecco un'allieva che oltre le sue indiscutibili capacità, dimostra di aver letto, osservato e seguito temi, aspetti, linee e modalità del corso. bravissima! ripeto: post interessantissimo, magistrale, una chiave e resoconto del lavoro e l'esempio di Gae Aulenti e della nostra storia: ciò che siamo, che potremmo o dovremmo essere, ciò che non riusciamo ad essere. va in inserisco il doodle di Google perché in aula a dicembre l'abbiamo, anzi l'avete ricordato: eravate in grado di riconoscere il riferimento. fu per me un momento di grande gioia e commozione.

cp

Gae Aulenti, architetto designer, donna



Foto 1

"La chiamavo la **leonessa**. La prima volta era capitato, se non ricordo male, a un convegno o in un' intervista. Qualche giorno dopo mi chiamò a Parigi. Sono la leonessa, mi disse con la sua voce arrochita dal fumo. Ridemmo."[...]Renzo Piano conobbe **Gae Aulenti** quando lei era al Politecnico di Milano, assistente di **Ernesto Nathan Rogers**. "Erano i primi anni Sessanta, io lavoravo già con Franco Albini, ma per la cattedra di Composizione, tenuta da Rogers [...]La incontrai allora". Una donna in un mondo maschile. [...] Avete mai lavorato insieme? "No. Il suo stile in architettura non è il mio. Ma la considero comunque una maestra per il suo metodo professionale, per la cura dei materiali, del dettaglio. E poi per la sua presenza civica, per il modo in cui le sue competenze erano al servizio di una causa civile" [...] "E poi mancherà la sua presenza civica. Il suo impegno politico, le sue battaglie per una città giusta e pianificata? [...] "Direi che Gae aveva un tratto che andava oltre lo schieramento politico. Era, appunto, **civismo**. Una virtù poco praticata. Forza ed eleganza insieme. Una vera leonessa."

(Francesco Ermani, "Renzo Piano: hanno provato a farci litigare ma per me lei sarà sempre la leonessa", la Repubblica, 02 novembre 2012, 38 sez. cultura <http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2012/11/02/renzo-piano-hanno-provato-farci-litigare-ma.html>)

Gaetana Aulenti, detta Gae, nasce in provincia di Udine, a Palazzolo della Stella, il 4 dicembre del 1927, da una famiglia di origini meridionali, papà commercialista di origini pugliesi e madre napoletana, Gae Aulenti inizia a frequentare il Liceo artistico di Firenze, ma poi torna al Nord dove studia privatamente. "Prestavo allora dei piccoli servizi alla Resistenza, [...]Jsi fidavano di me e qualche volta portavo fuori dai blocchi le missioni inglesi fingendo di andare in camporella. A Biella ero amica di due sorelle ebreo che sparirono da un giorno all'altro.

La coscienza civile nacque lì". (Da: Ansa, "Gae Aulenti, le sue opere più famose", Panorama, 02 Novembre 2012, <http://cultura.panorama.it/arte-idee/gae-aulenti-morta-architettura-opere>)



"L'architettura è un mestiere da uomini, ma ho sempre fatto finta di nulla".

Una frase emblematica pronunciata dall'architetto Gae Aulenti, [...] che mostra, la sua ironia, la sua grande umanità e la sua proverbiale timidezza. (Da: Espazium, "In ricordo di Gae Aulenti", 01 novembre 2012, <https://www.espazium.ch/archi/news/ricordo-di-gae-aulenti>)

Scomparsa lo scorso novembre 2012 all'età di 84 anni, Gae Aulenti rappresenta una delle figure centrali della ricerca architettonica della storia

contemporanea. [...]Maestra della linea, la Aulenti si è distinta nel campo dell'allestimento e del restauro architettonico, nell'architettura d'interni, specializzandosi in design industriale, e in campo urbanistico. Allieva di **Ernesto Nathan Rogers**, aveva ereditato pienamente il suo insegnamento, al punto da considerare arredamento e urbanistica come gli estremi dell'attività di un architetto moderno. Non a caso l'attività della 'Signora dell'Architettura' ruotava attorno a queste due polarità ,ottenendo riconoscimenti in entrambi i campi, dall'architettura, al design e alla progettazione degli spazi. Alla fine degli anni '60, l'architetto e designer italiana firmava due negozi, a **Parigi** e **Buenos Aires**, e cominciava così a far conoscere nel mondo il suo nome e il suo

(Gae Aulenti, <http://www.atorismeria.it/autore.php?autore=Gae%20Aulenti#/page/1>)

A. Di cosa dovremmo parlare?

R. Potremmo parlare di luce, di cultura della luce, di luce e architettura di luce nell'architettura; tu lavori come designer e come architetto che rapporto c'è tra le tue lampade e le tue architetture?

A. Mah...io non ho quasi mai disegnato lampade da sole, le mie lampade sono una conseguenza, io ho sempre disegnato lampade per luoghi specifici, alcune poi sono entrate in produzione...

R. Non hai mai disegnato senza pensare ad un luogo?

A. Poco... ho disegnato un sistema per uffici... i "Sistemi Tre", ma tu non la ricorderai, in genere le mie lampade sono legate a situazioni precise, a spazi e tempi di progetti d'architettura....

R. Allora sei una designer un po' casuale, un po' occasionale rispetto agli specialisti della luce, ai tecnologi dell'illuminazione...

A. Sì, anche se però c'è sempre alla base una riflessione sull'uso che comporta una riflessione tecnica, come per questa qui...

R. Quale?

A. Questa qui sul tavolo... si chiama... oddio non mi ricordo... si chiama **Pietra**, è una luce che io considero una luce da ufficio,... non è una luce per lavorare, ma una luce per "parlare" intorno ad un tavolo, perché non sempre si lavora leggendo o scrivendo, si lavora molto anche parlando e allora ho pensato a una luce da ufficio per illuminare discretamente un colloquio...

R. Pensi più partendo da situazioni che da prestazioni tecniche o illuminotecniche?

A. Io penso che noi lavoriamo con tre cose: gli **spazi**, la **luce** soprattutto diurna, ma anche notturna, e l'**architettura**; poi c'è la luce come disegno, come strumento di puntualizzazione architettonica e la luce come fatto funzionale integrato come nei musei, dove fa parte della progettazione, non solo del desiderio, ma della necessità.[...]

R. Qual'è la prima lampada che hai disegnato?

A. La "**Giova**"(foto 7) che è un vaso su una lampada, una pianta sopra una luce, e poi la "**Pipistrello**".



Foto 7

R. Che mi sembrano appartenere a due mondi diversi.

A. Perché?

R. La prima è una sovrapposizione di geometrie, tre bolle tutte trasparenti, quasi purista, la Pipistrello è invece quasi espressionista, molto disegnata un po' neoliberty....

A. Neoliberty...mmh, non direi.

R. Dico neoliberty come rifiuto di linearità e di geometrie fredde, in fondo è una lampada calda con le ali nere un po' animalesche...[...]

R. Parlando di design di lampade hai detto che è morto "l'abat-jour"...che cosa vuoi dire che non si può fare, non serve più...?



Foto 11

A. No, non è morto, l'abat-jour si può fare bisogna vedere come, perché il fatto è che con il Movimento moderno le luci sono diventate luci più dirette, piene, chiare, non mediate...direi quasi luci tecniche che non sprecano un lux; invece quello che si chiede e si chiedeva all'abat-jour è una luce corretta, mediata che vuol dire proteggerti dalla luce e non tanto moltiplicarla verso una direzione precisa con una funzione precisa. L'unica lampada moderna che si sia posta questo problema è stata quella di **Noguchi**, quella di carta, quella Giapponese.[...]

R. Vuoi dire che spesso è più utile vedere poco per...

A. Per indovinare molto, per immaginare, se non vedi i limiti di una stanza in penombra la puoi immaginare e sentire molto più grande.

R. Come ti senti rispetto all'evoluzione tecnologica nel campo illuminotecnico[...]?



A. Non mi interessa tanto...voglio dire che l'avanzamento tecnologico ha una sua necessità fondamentale ma non credo che una attenzione preminente a questo mondo faccia automaticamente nascere forme nuove. [...]E poi credo che il vero protagonista involontario di questo "avanzamento" tecnologico sia il **dimmer**...

R. Il dimmer?

A. Sì perché con le nuove tecnologie è tale la quantità di luce che può uscire da queste microlampadine che alla fine è sempre troppa a allora giù coi dimmer per ridurla perché abbaglia è troppo sparata, si vedono le rughe in faccia, non aiuta la concentrazione... e invece il progetto luminoso è un progetto di mediazione, di sottrazione.

R. Quindi vorresti fare lampade che fanno poca luce?

A. Vorrei fare delle lampade che anche se ne fanno un po' meno vadano bene lo stesso.

R. Come ti muovi tra i due estremi contemporanei del design minimale e di quello espressivo estroverso?

A. Dunque, io cose minimali è molto difficile che ne faccia perché io non ricerco il minimalismo ma semmai la semplicità che è una cosa molto differente. Voglio dire che non è che con delle forme espressive tu non riesca a raggiungere la semplicità, anzi io credo che questa sia la cosa più difficile e più bella da raggiungere. Il minimalismo non mi interessa e non mi appartiene perché io ritengo che un oggetto debba parlare forte di un linguaggio possibile per raggiungere il maggior numero di persone...anche se poi ne raggiunge sempre la metà.

R. Però il tuo **tavolo di vetro con le ruote** è minimale, è quasi un azzeramento di linguaggio, come lo spieghi?

A. Non lo spiego, è un'idea che quasi non ho cercato e stata l'intuizione di un giorno che in fabbrica in **Fontana Arte** ho visto trasportare le lastre di vetro su dei piani di legno con ruote industriali, e ho pensato che si poteva togliere il legno e c'era un tavolo già fatto, è stato quasi obbligatorio, direi un atto di "non disegno" non un disegno minimale voluto. Infatti non ho mai fatto più niente di simile; perché ho una attitudine più sperimentale legata alle cose, al vedere cosa succede lavorando su materiali diversi, sia vecchi che nuovi... La mia caratteristica è quella di disegnare molto, forse troppo, mentre il minimalismo è concettuale lavora più sulle idee quasi che la materia sia un

accidente...[...]

R. E la casa?

A. Cosa vuoi sapere?

R. Nella casa nell'ambiente domestico come entra la nuova tecnologia, l'evoluzione illuminotecnica? in fondo la vera rivoluzione nel design l'hanno fatta le lampadine.

A. Non saprei, io continuo a pensare che le nuove lampadine hanno anche deformato il discorso luminoso nelle case trasformandole in uno spazio con tanti punti di luce, che mi ricorda un po' le processioni, le madonne; tante luci diverse come se per ogni funzione ci debba essere la lampadina, mentre poi sappiamo che una stessa luce cambia a seconda di quello che gli mettiamo attorno. Per esempio io ho sempre odiato quei faretti tecnici americani direzionali, che illuminano per punti invece di diffondere; appunto il contrario di quello che fa l'architettura con la luce. Io sono contro l'abbagliamento e tanto più nella vita quotidiana mi sembra che certe nuove luci hanno trasformato nei

salotti la conversazione in un interrogatorio. [...]

R. Insomma non bisogna dimenticare la vecchia tapparella?

A. Meglio ancora la persiana, è più semplice, e ricordarsi che di giorno una finestra è una bellissima lampada.

(Da: Franco Raggi, "Architettura e luce mediata." Colloquio tra Gae Aulenti e Franco Raggi sulla luce in architettura, il neoliberty, i musei, il minimalismo, il teatro e le persiane", 23 maggio 1991, <http://www.apiblog.it/wp-content/uploads/2012/11/Intervista-Gae-Aulenti1.pdf>)

Lampada Pipistrello



Pipistrello, disegnata da Gae Aulenti nel 1965 per **Martinelli**, è fervido. Gli anni '50 e '60 per l'esordiente architetto sono densi di attazione architettonica, ancora meno le realizzazioni, ma tante frequentazioni, influssi e collaborazioni e molto industrial design, ..Lanciata sul mercato nel 1967, la Pipistrello venne commercializzata in tutto il mondo, grazie alla visibilità che ebbe col 1972, stare oggetti di industrial design ed allestimenti- ma tutto il design italiano (rappresentato nell'esposizione dai progetti più noti di m, ecc..) si affacciò alla ribalta mondiale: il merito fu della **mostra Italy: The New Domestic Landscape**, tenutasi

e per un anno rimase nei cassetti di Elio Martinelli. Difficile infatti, secondo i resoconti di Emiliana (la figlia di Elio) risultava l'industrializzazione del fusto telescopico, così come la forma complessa delle falde del diffusore, ad ali di pipistrello, che non era facile realizzare per gli stampaggi dell'epoca

l'approccio che Gae usava nella progettazione. Mai 'regolare' e con l'introduzione ogni volta di linguaggi nuovi, sorprendenti, spesso spaesanti. Nel progetto, dimostra di saper tessere legami sottili con il passato, inserendo nel contempo, elementi di discontinuità.

ito dal modello delle **abat-jours Tiffany** (foto 11) e quelle **pre-Bauhaus**, che però stravolge. Il risultato raggiunto appare esprime una modernità 'diversa' ed inaspettata, affatto convenzionale: l'andamento sinuoso, curvilineo, vagamente flamboyant

amante non può non ricordare il profilo di alcune lampade liberty. Il risultato, come dicevamo, è qualcosa di mai visto prima: eppure con la Pipistrello, c'è da riconoscere che mai lampada moderna fu più neoliberty.



Foto 9



Foto 10

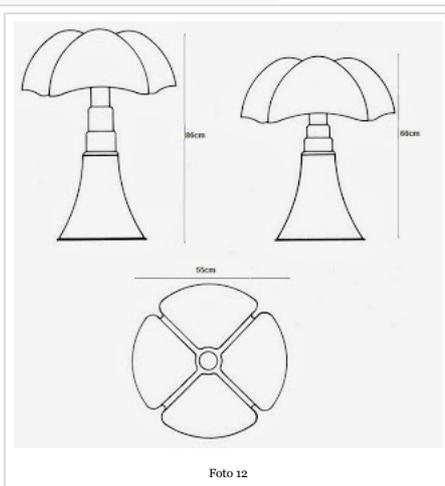


Foto 12

Recentemente, il designer friulano concordò con la Martinelli alcune variazioni della lampada - divenuta nel frattempo un'icona - con la base in finitura alluminocromata lucido, satinato e rosso carminio, mentre la sua riprogettazione in scala minore, l'attuale **Minipipistrello**, (foto13) è del tutto estranea all'architetto friulano, che a causa dell'aggravamento delle condizioni di salute, non fu informata. Un'attenzione alla funzionalità della Pipistrello originaria, che si rivela versatile per il suo doppio utilizzo, sia come lampada da appoggio che come lampada da terra e da lettura qualora si fosse sollevato il fusto attraverso il pomello imitante un bulbo ad incandescenza posto sulla sommità del diffusore.



Foto 16

Inizialmente era stata pensata da Gae per l'illuminazione di alcuni spazi commerciali trovò ambito e giusto risalto nei negozi della **Olivetti di Parigi** e di **Buenos Aires** allestiti proprio da Gae in quegli stessi anni (1965 e '67) e la vediamo sopra gli espositori da lei disegnati accostata ad un'altra lampada, di poco successiva, **King Sun** di **Kartell**, altro suo progetto. Infine, da segnalare l'epigono della Pipistrello. Gae progettò nel 1974 per la **Harvey Guzzini** un modello che presentava una forte continuità col modello di 10 anni prima, la **Quadrifoglio** (foto 18), della quale mantenne la concezione della struttura in acciaio e diffusore in metacrilato, sempre ripartito in 4 falde. L'estrema fluidità delle forme e l'attenzione ad alcuni dettagli decorativi (l'andamento floreale del fusto sdoppiato in 4 bracci - che per morbidezza di disegno quasi non pare acciaio) ne fanno uno degli oggetti più compiutamente liberty ideati dalla Aulenti. E

tra i più amati dal pubblico considerando il successo commerciale che fu duraturo, tanto, che fece propendere l'azienda a declinarla in altre tipologie (terra e sospensione). (Da: Lot, "Classici del design: lampada Pipistrello", 08 dicembre

2013 <http://www.arredamento.it/forum/viewtopic.php?f=28&t=113970>)



Fonti foto

- 1 <http://www.fondazionemaxxi.it/2012/11/01/il-maxxi-ricorda-gae-aulenti/>
- 2 http://www.focus.it/cultura/le-principali-opere-di-gae-aulenti_C9.aspx
- 4 <http://www.architonic.com/it/pmsht/sgarsul-poltronova/1002227>
- 5 <http://shop.mohd.it/blog/cat/view/identifiet/designers/page/designers/?p=2>
- 6 <http://it.paperblog.com/gae-aulenti-e-la-lampada-pipistrello-dettagli-di-design-2-2098667/>
- 7 <http://living.corriere.it/catalogo/prodotti/FontanaArte/Giova.shtml>
- 9 -10 -11 -13 -15 -16 -18 <http://www.arredamento.it/forum/viewtopic.php?f=28&t=113970>
- 12 <http://theredlist.fr/wiki-2-18-392-1335-1367-1370-view-italian-design-6-profile-aulenti-gae-1.html>

Video http://www.spiveh.it/index.php?option=com_content&view=article&id=2543:videointervista-a-gae-aulenti&catid=662&Itemid=463

Publicato da Stefania Caporale a 1/13/2014 07:41:00 PM

martedì 31 dicembre 2013

- DEEPS Design by Cecilia POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested - 2, 2°: l'Op Art e Panton &...- Pubblicato da Alessia Chillemi a 12/26/2013 12:41:00 AM

l'Op Art e Panton &...



foto 18



Ho spesso detto, anzi non faccio altro che ripeterlo, che prendere un segmento temporale - gli anni '60 - è una forzatura, una condizione dovuta ai limiti di SCFU di un corso, unico nel suo genere nel piano di studi, il Design, e che comporti necessariamente il dover parlare per frammenti, per spunti, per poter ritrovare le mode, il gusto, le scoperte, le invenzioni, le innovazioni nostre e ricche ed i riferimenti, i precedenti, gli antefatti.

Ovvio che ogni cosa prende e riporta ad altre relazioni, nessi, attinenze ed informazioni, e poi a paragoni, a confronti ed orientamenti, sino a comprenderne tutte le connessioni, le sequenze, la storia nel suo complessità, e lo studio.

Ora Alessia, bravissima, stra-brava, ha creato, ha individuato, ha realizzato una connessione stupefacente tra l'*Optical Art* degli anni '60 e la *Panton Chair*, sempre di quegli anni, ed io non posso non assecondare la sua voglia di capire, scoprire, connettere, scrivere ed impaginare per bene al fine di comunicarlo a voi tutti, né su queste istanze voglio costringere tutti gli altri, quindi costruirò un banner "*Bibliografia dei bravi*" o qualcosa di simile, mettendoci questi post della 2a piattaforma in modo che chi vuole vada, veda e scopra, perché i temi dilagano, lo dite in tanti, ad esempio Antonino Sinicropi da una citazione di Enzo Mari sull'*Optical Art* (Bruno Munari, Enzo Mari e l'Arte Programmata) era arrivato a Tinguely ed al Documentario *The Responsive Eye*, di Brian de Palma, 1965, che ora ritroviamo citato

nel saggio di Alessia.

Se, quindi, parliamo di *Optical*, impossibile, davvero credetemi! è IMPOSSIBILE non parlare di Marcel Duchamp, e a ruota di Man Ray, Salvador Dalí, e ho aggiunto una sequenza tratta da un film muto di Jean Cocteau e, di nuovo, ancora e ancora, le scoperte e le innovazioni di quei tempi nella fotografia, e quindi nel cinema, nella moda, e così via.

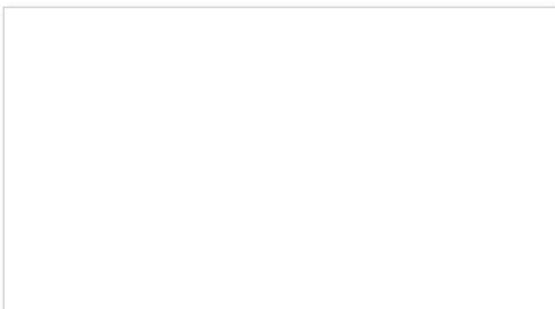
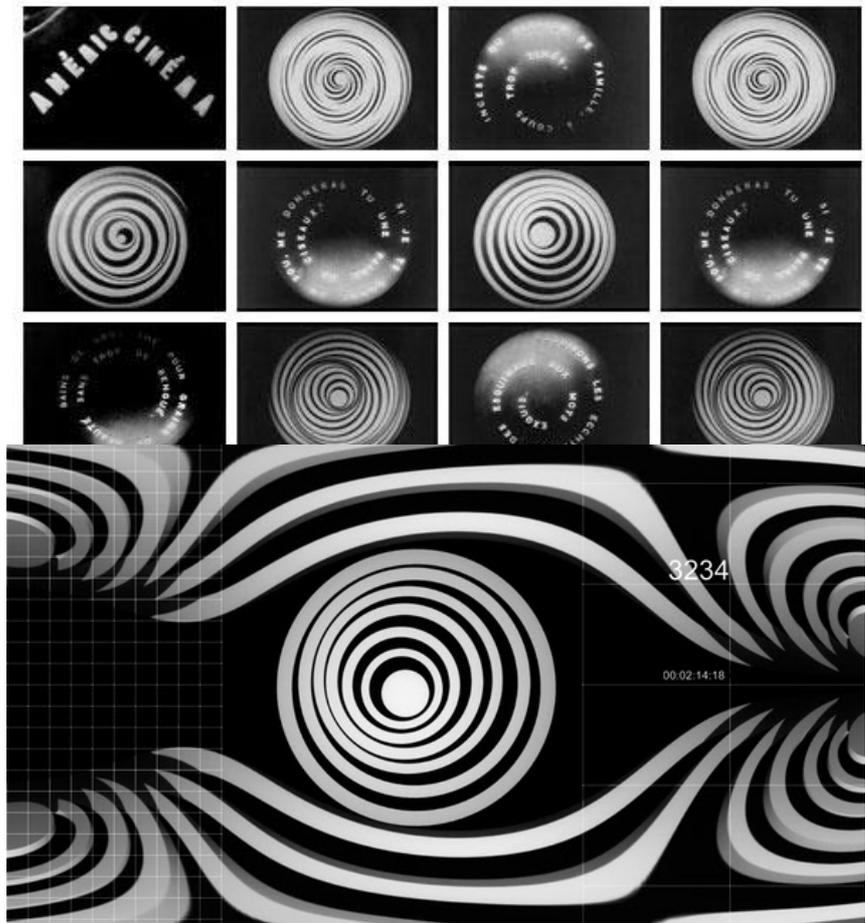
Per tutti un ritratto di Dalí con ... gli occhiali che ben conoscete di André Courrèges, quindi ho inserito alcuni link e queste immagini, vedere per credere se non ci sono i presupposti di collegamenti e riferimenti.

... ma questa è già una tesi di laurea!

ep



Man Ray "Violon d'Ingres", 1924. Il soggetto è Alice Prin, in arte Kiki, modella, cantante di Montparnasse...





Collectiva - Cultura Colectiva,

a.2010 - 2011: Salvador Dalí : Tra pittura e Design\Salvador Dalí: Between Painting and Design

Costa Brava, nei luoghi di Dalí - Viaggi

I'Op Art e Panton

"It was a marvellous time. In the '60s you were knocked in the eyeballs. Everybody, everything was new."

E' stato un momento meraviglioso. Negli anni '60 sfondano i bulbi oculari. Tutti, tutto era nuovo.

Diana Vreeland – Editor in Chief of US Vogue 1963 – 1971

"Op Art in Fashion and Design/The Fashion Revolution of the 1960s", su Op-art.co.uk dal web: Op Art in Fashion and Design - <http://www.op-art.co.uk/op-art-fashion/>

"Cos'è La Optical Art

L'**Optical Art** è un tipo di Arte Astratta, strettamente legato ai movimenti dell'Arte Cinetica e dell'Arte Costruttivista. Il movimento conosciuto anche come **OP-Art** nasce intorno agli anni sessanta e approfondisce l'esame e lo studio dell'illusione bidimensionale. Nata utilizzando solo il Bianco ed il Nero, l'**Optical Art** ingloba in seguito anche i colori, sempre allo scopo di offrire allo spettatore opere in due dimensioni che danno l'impressione di movimento, di immagini nascoste o lampeggianti, oppure che si gonfiano o si deformano."

Cos'è "La Optical Art", su Turismo e Viaggi - Arte - Foto sfondi desktop - Cultura - Poesia - Musica - Libri dal web : Cos'è La Optical Art - http://www.settemuse.it/arte/corrente_optical_art.htm

"Le due tecniche principali utilizzate [...] sono le prospettive illusorie e la tensione cromatica: protagoniste assolute sono le texture (o gradients) e i patterns, che concorrono a suggerire effetti tridimensionali, o addirittura suggeriscono il movimento. [...]"

Le opere **Op** sono anche definibili ottico-cinetiche nel senso che si include il movimento anche da parte del fruitore. Quando l'osservatore si sposta si ottengono effetti diversi."

"L'Optical-Art", su Artisticamente, dal web: L'Optical-Art - <http://www.artisticamente.biz/storia-dell-arte/periodi/optical-art/>

" I tempi dell'Optical Art

Gli artisti della **Op Art**, agli inizi degli anni Sessanta applicarono gli studi dalla Psicologia Percettiva al mondo artistico per realizzare opere con proprietà di illusione e distorsione ottica.

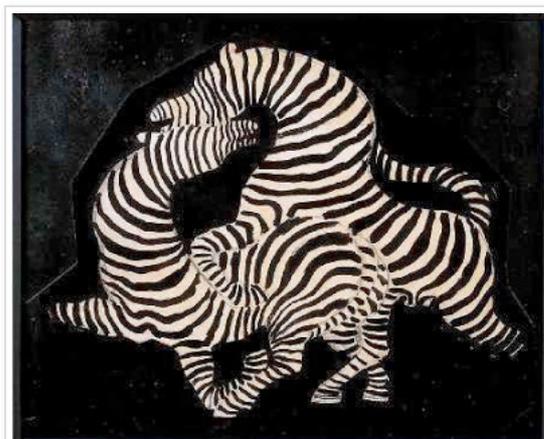
In origine il movimento **Op Art** venne criticato considerando mancanza di originalità le loro applicazioni confrontandole con le opere dei **Bauhaus**, di **De Stijl**. Nel 1965 dopo la mostra "**The Responsive Eye**" tenuta a New York, la critica cambiò posizione accettando i lavori esposti appartenenti ad una nuova forma d'arte ed il termine **Optical Art** e **Op Art** divenne conoscitissimo sia in America che in Europa. Negli anni Settanta la **Optical Art** contaminò anche il mondo esterno all'arte e i suoi motivi vennero utilizzati per decorazioni e nell'abbigliamento, specialmente nell'alta moda. "

"La Optical Art", Op. cit., dal web : Cos'è La Optical Art - http://www.settemuse.it/arte/corrente_optical_art.htm

"[...]Il principio di partenza, geometrico, determina in chi osserva uno stimolo ottico dai risvolti psicologici. Esempi lampanti, i quadri in bianco e nero con vortici o spirali. Osservati per qualche minuto, prendono vita iniziando a muoversi... Miracoli degli effetti ottici. Con **Verner Panton** (1926-1998) la "**psichedelia**" approda nel design. Il suo talento non si limita alla progettazione di sedie, ma fra il 1960 e il '70 rivisita interni e ambienti con mobili curvi, tappezzerie alle pareti, sistemi d'illuminazione. Per la **Mira-X**, Panton disegna tessuti "optical" con cerchi neri e bianchi. Incredibili fascinazioni, che oggi riconquistano le collezioni di moda. E, scommettiamo, non durerà una sola stagione [...]"

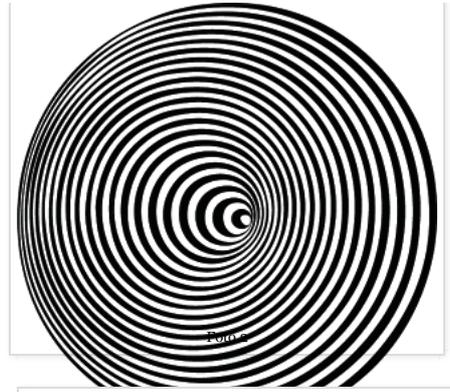
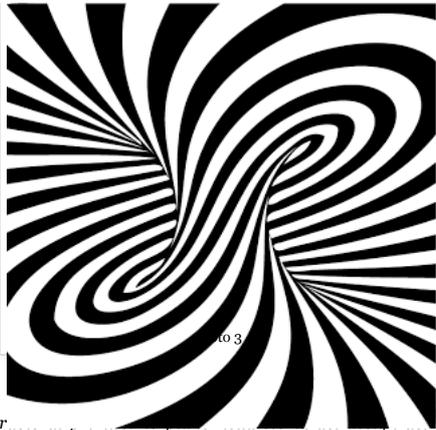
Eleonora Tarantino, "È di moda l'Op'Art", su Cool mag /Cool fashion&design, dal web: È di moda

l'Op'Art - http://www.coolmag.it/fashion_design/art_fashion_design.php?id=1410



Victor Vasarely - Zebre - 1937 - inchiostro su carta - cm 52x60 - coll. Michèle Vasarely, Chicago

Foto 1



... danese lungimirante e innovativo che si è guadagnato un secolo scorso, grazie al proprio rivoluzionario approccio al colore e ad un senso matematico della forma capace di trasformare la geometria in pura meraviglia. I suoi progetti che trovo più innovativi sono probabilmente quelli ispirati alle forme organiche – ipnotici viluppi di linee sinuose che sfuggivano a ogni precedente esperimento di design – ma in generale credo che la sua portata rivoluzionaria risiedesse nel suo temperamento caparbio e nel suo istinto sperimentatore. Panton era affascinato dalle moderne tecnologie che si affacciavano in quel periodo nel panorama produttivo ampliando le possibilità dell'industria del mobile e dei nuovi materiali, in primis la plastica, con cui volle – e fortissimamente volle – realizzare la prima sedia colata e stampata in un unico pezzo: l'immortale **Panton Chair**. Se il futuro – una delle grandi ossessioni di quegli anni di rapido progresso tecnologico e sociale – veniva immaginato dai visionari dell'epoca come un mondo di infinite possibilità, ma anche di pericolose incognite, e veniva vissuto dall'uomo comune con un mix di curiosità e paure, per Panton invece il domani era un giardino da inventare, in cui coltivare un messaggio divertente, allegro e positivo."

Francesco Catalano, "Il mondo di Verner Panton/ colore, forma e tecnologia/ come un designer...", parte prima, su Gorgonia/ il blog di F. Catalano, 28 ottobre 2012.
VERNER PANTON: BIOGRAFIA E PROGETTI - <http://www.gorgonia.it/hotel-ristoranti/progetti-verner-panton>

"Quando la prima creazione di Verner Panton si presentò sul mercato fu subito chiaro che avrebbe segnato una rottura dei diffusi schemi interpretativi. La "**Panton Chair**", apparsa alla fine degli anni '60, stravolse le leggi del design. Era modellata su un unico foglio di plastica e non inneggiava alla sua funzionalità (come volevano i dettami del design dell'epoca), bensì la nascondeva a vantaggio della forma armoniosa e per la prima volta rendeva la plastica un materiale di pregio. Verner è stato un rivoluzionario dello "stile svedese", l'innovatore dei prodotti dalle linee essenziali e dai materiali poveri. L'idea di arredo per Verner Panton risiedeva nell'armonia di ogni elemento. Circondarsi di complementi di arredo piacevoli, semplici e caldi aiuta, secondo la sua filosofia, a sentirsi bene in una culla familiare comoda oltre che bella.



Foto 5



Foto 4

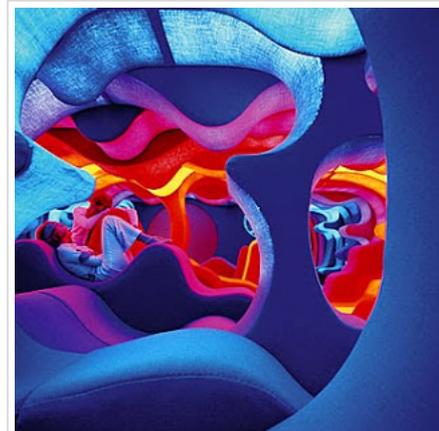


Foto 6

Il colore fece l'entrata trionfale nella progettazione, con uno stretto legame significativo, una precisa connotazione simbolica che lo rendeva imprescindibile dalla forma e dal materiale a cui si aggiungeva. Nei primi anni le sue opere vennero giudicate eccentrici esperimenti di stile, inutilizzabili opere d'arte... che avrebbero fatto, però, la storia del design internazionale.

[...]Rese la plastica una materia nobile per il design [...]"

Pamela Pinzi, "Verner Panton, il rivoluzionario", su *Luxuryonline*, 4 Dicembre 2009,

dal web: Verner Panton il rivoluzionario - <http://www.luxuryonline.it/articoli/vedi/1393/verner-panton-il-rivoluzionario/>

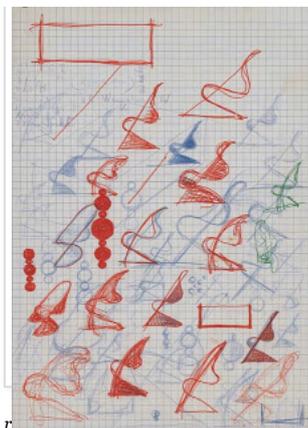
"Panton Chair

Design: 1958-1967

La **Panton Chair** è forse l'oggetto di design più noto di **Verner Panton**. La sua forma, che è tanto inusuale quanto è sorprendente, e le innovazioni nella tecnologia di produzione che sono legati a questo pezzo di arredamento ne hanno fatto un'icona della sedia di design nel XX secolo. Panton sembra avere sperimentato l'idea di una sedia a sbalzo realizzata in un unico pezzo di materiale già nel 1956, in occasione di un concorso di mobili dalla società di **WK-Möbel**. Ci sono schizzi dal 1958/59, che già prefigurano chiaramente la Panton Chair. Poco tempo dopo Panton aveva un modello in scala del suo concetto di sedia fatta in polistirolo che non era adatto per sedersi, ma l'avrebbe aiutato a trovare un produttore. Oggi questo modello, che viene spesso erroneamente descritto come un prototipo, fa parte della collezione del **Vitra Design Museum** e mostra differenze significative alla più tarda Panton Chair. All'inizio degli anni Sessanta Panton entrato in contatto con **Willi Fehlbaum**, l'amministratore

delegato della Vitra, che ha indicato la sua disponibilità a sviluppare la sedia alla fase di produzione in serie, si trasferì con la famiglia a Basilea. Tuttavia, è stato fino agli anni tra il 1965 e il 1967 che il lavoro





di sviluppo sulla sedia è stata trainata in avanti intensamente. Nel mese di agosto 1967 la Pantone Chair è stata presentata al pubblico per la prima volta. Da allora la sedia è stata prodotta in quattro versioni differenti da quattro diversi tipi di plastica e con l'ausilio di diversi tipi di tecnologie di produzione. C'erano due ragioni economiche ed estetiche per la modifica delle materie.

Tutte le versioni sono state sviluppate in stretta collaborazione tra il produttore e Verner Pantone. La storia della produzione della Pantone Chair è la seguente:

-1967/68 la produzione in serie iniziale stampato a freddo, fibra di vetro dipinte in vari

colori. Produttore: **Herman Miller / Vitra**

-1968-1971 il secondo modello della serie realizzata in poliuretano espanso rigido, verniciato in vari colori Produttore: **Herman**

Miller / Vitra 1971-1979 il terzo modello della serie in polistirolo termoplastico colorato (**Luran S**). Le sedie fatte di questo materiale possono essere identificate dalle creste sotto la curva tra la seduta e la base. Produttore: Vitra, negli Stati Uniti fino al 1975 **Herman Miller**



Foto 9

Foto 7

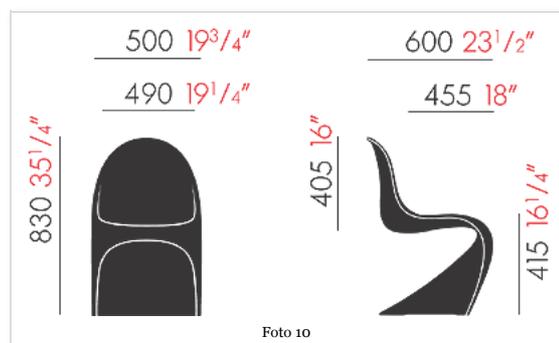


Foto 10

-La Pantone Chair non era in produzione 1979-1983.

-1983 ad oggi seconda versione della sedia in poliuretano espanso rigido verniciato. Questa serie può essere identificata con la firma di Pantone sulla base. Produttore: 1983-1990 **Horn**, a nome del gruppo WK, dal 1990 Vitra, dal 1999 questo modello è stato commercializzato con il nome di Pantone Chair Classic.

-dal 1999 ad oggi giorno quarto modello della serie in polipropilene colorato. Produttore: Vitra

-2005 ad oggi giorno Pantone Junior di polipropilene colorato (una versione più piccola della Pantone Chair fatta di scalare per i bambini a partire dall'età di tre). Produttore: Vitra"

"Pantone-Chair" su Verner Pantone/Forniture ,

dal web : Pantone Chair - <http://www.verner-pantone.com/furniture/archive/phase/1833/>

"LA PLASTICA

Quando parliamo di sostanze "plastiche", dovremmo specificare che parliamo di plastica polimerica. Infatti con il termine

materie plastiche, potremmo intendere le argille, ad esempio. L'accezione polimerica ci permette di stringere il cerchio sulle lavorazioni che coinvolgono la lavorazione di polimeri naturali, che porta alla formazione di polimeri artificiali (semisintetici). Il corno ad esempio, è proprio uno di questi materiali naturali che possono essere modellati "plasticamente": è un materiale termoplastico e veniva lavorato a pressione dopo il rammollimento, che avveniva attraverso il riscaldamento a secco o per immersione in acqua bollente o con soluzioni alcaline. Si possono vedere oggetti in corno dal 1770, specialmente per la produzione di pettini.

Nell'800 la gommalacca, ricavata dalla secrezione di un insetto della famiglia degli emitteri, era diffusa per realizzare piccoli oggetti come cornici, articoli da bagno, protesi dentarie, e fino al 1950 per produrre dischi grammofonici. Nel 1839 **Goodyear** inventò la tecnica di vulcanizzazione della gomma naturale (poliisoprene) coagulando il lattice ricavato da piante tropicali, come l'**Hevea Brasiliensis**. Solo nel 1910, però, vengono prodotti i primi pneumatici ricavati da semplici idrocarburi (gomma sintetica), dalla Hood rubber company e dalla Diamond Rubber Company.

Nel 1856, partendo dalla cellulosa, **Alexander Park** diede vita alla **Parkesine** (nitrocellulosa), mentre i fratelli **Hyatt** nel 1868 perfezionarono la termoplastica celluloida (nitrate di cellulosa). Le bambole in celluloida sono forse il primo esempio di identificazione materia della plastica, non quindi un'imitazione, ma un nuovo materiale con proprie qualità estetiche.

Nel 1909 il chimico belga **Baekeland** produce la **bakelite** (resina fenolica), attraverso la condensazione tra fenolo e aldeide formica. Si tratta del primo polimero sintetico rigido (termoindurenti sintetici), spesso completato con alcuni additivi dalla funzione riempitiva come farina di legno o grafite. Questo materiale ha caratterizzato la produzione di oggetti nel periodo tra le due guerre, svariati erano i prodotti in Bakelite, dai telefoni, agli interruttori elettrici e alla componentistica per le automobili.

La ricerca nel campo delle materie plastiche si sviluppò grazie ai progressi della chimica nella prima metà del XX secolo, quando si arrivò alla sintesi di polimeri sintetici da idrocarburi: nel 1934 vengono scoperte le resine melamminiche (termoindurenti) e nascono le prime produzioni di termoplastici come **PVC** e **polietilene**."

"Pantone Chair", su LAB12 3dmi/Flipcard , dal web: Pantone Chair - <http://lab12-3dmi.blogspot.it/2012/01/pantone-chair.html>



Foto 11

Fonti fotografiche:

- <http://www.exibart.com/foto/54456.jpg>
- <http://wallstics.com/media/catalog/product/colors/502/WS083.png>
- http://wallstics.com/media/catalog/product/cache/1/thumbnail/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/w/s/ws084-op_art_2-cv.png
- http://fromyourdesks.com/wp-content/uploads/2012/05/481315_495375590513808_1625215711_n.jpg
- https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQuCQLk9o54YgLvRD4Lkp_-7S_lxlamH5KMnGcs3gU33y9J5
- <http://www.equilibriarte.net/article/2518>
- <http://4.bp.blogspot.com/-17wloGaOyBo/TyVpICBPOI/AAAAAAAAAOP/VnR9iozab1/s1600/Pantone-Chair.jpg>
- <http://1.bp.blogspot.com/-XcOoDbyDpo/TxLhILOV4ZI/AAAAAAAAAG8/YIA6-3onsXs/s1600/Drawing+Verner+Pantone-1957-60.jpg> Disegni di Verner Pantone, 1957-60. Vitra design museum
- <http://www.verner-pantone.com/furniture/archive/phase/1705/>
- <http://www.smow.com/img/products/Pantone-Chair-classic.gif>
- <http://www.verner-pantone.com/furniture/archive/phase/1833/>

Alessia Chillemi

Pubblicato da Alessia Chillemi a 12/26/2013 12:41:00 AM -

corretto e ripostato cp: Pubblicato da Alessia Chillemi a 12/31/2013 03:54:00 PM

martedì 31 dicembre 2013

- DEEPS Design by Cecilia POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested - 2, 2°: Bruno Munari e la Lampada Falkland - Pubblicato da Alessia Chillemi a 12/27/2013 05:05:00 PM

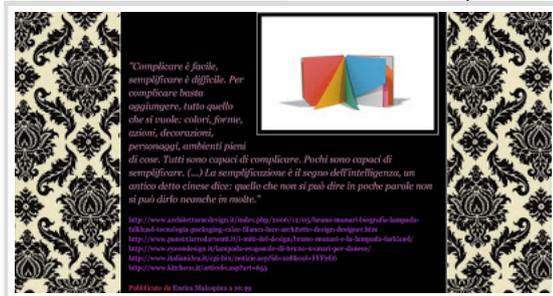
Bruno Munari e la Lampada Falkland



Foto 1

"Famosissimo artista dalla personalità eclettica e dalla fervida immaginazione, **Bruno Munari** nasce Milano, ed è stato uno dei massimi protagonisti del design e della grafica del XX secolo, dando contributi fondamentali in diversi campi dell'espressione visiva (pittura, scultura, cinematografia, design industriale, grafica) e non visiva (scrittura, poesia, didattica) e le sue opere hanno come motivo principale una ricerca costante sul tema del gioco, dell'infanzia e della creatività.

E' difficile, se non impossibile, collocare Munari in un unico settore; la sua convinzione era che "L'arte è ricerca continua, assimilazione delle esperienze passate, aggiunta di esperienze nuove, nelle forma, nel contenuto, nella materia, nella tecnica, nei mezzi". La sua attività spazia dall'arte in senso stretto alla grafica pubblicitaria, alla progettazione di giocattoli; sono peraltro molto celebri i suoi numerosi libri per bambini, per l'infanzia e per la scuola, così come anche la



serie dei cosiddetti "libri illeggibili" testi privi di parole e destinati a comunicare a livello tattile grazie alle pagine realizzate in materiali diversi.

Da giovane, Munari fu influenzato da Marinetti e partecipò al movimento futurista, ma successivamente, negli anni Quaranta, fondò egli stesso, insieme a **Dorfles, Monnet e Soldati**, il **MAC (Movimento Arte Concreta)**, una sorta di sintesi tra le diverse correnti astratte che mira a una più stretta connessione tra le arti e tra arte e industria. "

Enrica Malaspina, "Munari Bruno 1907-1998 Milano. Artista e

designer", dal blog ENRICA MALASPINA design allieva del corso A prof CECILIA POLIDORI a.a. 2010 - 2011,

dal web: MUNARI BRUNO 1907-1998 Milano. Artista e designer. - <http://enricamalaspina.blogspot.it/2011/01/munari-bruno-1907-1998-milanoartista-e.html>

SEMPLIFICARE E' PIU' DIFFICILE

Complicare è facile,

semplificare è difficile.

Per complicare basta aggiungere, tutto quello che si vuole:

colori, forme, azioni, decorazioni, personaggi, ambienti pieni di cose.

Tutti sono capaci di complicare.

Pochi sono capaci di semplificare.

Per semplificare bisogna togliere,

e per togliere bisogna sapere che cosa togliere,

come fa lo scultore quando a colpi di scalpello toglie dal masso di pietra tutto quel materiale che c'è in più.

Teoricamente ogni masso di pietra può avere al suo interno

una scultura bellissima, come si fa a sapere

dove ci si deve fermare nel togliere, senza rovinare la scultura?

Togliere invece che aggiungere

vuol dire riconoscere l'essenza delle cose

e comunicarle nella loro essenzialità.

Questo processo porta fuori dal tempo e dalle mode...

La semplificazione è il segno dell'intelligenza,

un antico detto cinese dice:

quello che non si può dire in poche parole

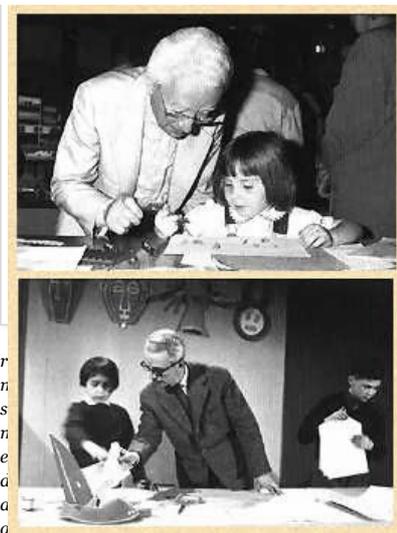
non si può dirlo neanche in molte.

Bruno Munari

"La produzione di Bruno è sterminata, ferma sulle proprie posizioni, ma continuamente messa in gioco. **Munari** è stato un artista designer che per tutta la sua vita ha compiuto ricerche in zone non convenzionali, esplorando le possibilità materiche strutturali e formali di nuovi mezzi, per produrre oggetti a comunicazione visiva e plurisensoriale. Architetto-poeta attento ai codici e ai linguaggi dell'arte, lucido nell'analisi e curioso del mondo, generoso ed essenziale, lontano dalle più tradizionali e scontate regole del gioco. Saper vedere per saper progettare, ricordava. E applicava questa regola, vero e proprio "metodo", tanto alla struttura produttiva (dove l'oggetto è oggetto prima di essere merce) quanto alla didattica. La regola e il caso: l'unica costante della realtà è la mutazione, diceva parafrasando un detto cinese. Solo se sei in continua evoluzione, insomma, sei nella realtà. Nella realtà, tutti quelli che hanno la stessa apertura visiva e vedono il mondo nello stesso modo, non hanno osservazioni diverse da comunicarsi.



Foto 2



Solo chi ha un'apertura visiva diversa vede il mondo in un altro modo e può dare al prossimo un'informazione tale da allargargli il suo campo visivo. Bruno Munari è stato un grande maestro del vedere, per maestria del suo fare, ma anche per il suo insegnare a scoprire le infinite dimensioni della visualità. Se tutti iniziassero a guardarsi intorno potrebbe scattare una rivoluzione, perché saper vedere significa saper pensare con elasticità e libertà. La fantasia, l'invenzione, la creatività pensano, l'immaginazione vede. Sullo sfondo di una profonda conoscenza della cultura e della disciplina Zen, Munari manifesta con chiarezza una vocazione a far entrare l'arte nella vita, partendo dalla ridefinizione di ogni gesto quotidiano in funzione di un percorso di conoscenza del sé che passa attraverso la conoscenza dell'altro.

L'artista può preparare gli individui (a cominciare dai bambini) a difendersi dallo sfruttamento, a smascherare i furbi, ad esprimersi con la massima libertà e creatività. Può continuare la tradizione invece che ripeterla stancamente.

La rivoluzione va fatta senza che nessuno se ne accorga. La leggerezza è stata per Munari un modo di pensare, una forma mentis, in momenti storici in cui la pesantezza intellettuale sembrava quasi un obbligo di casta. Come non Fedrico, innamorato dell'infanzia, e per tanti altri versi così simile a lui (Lezioni Americane – Sei proposte per il prossimo proposte per il prossimo millennio, di Italo Calvino : MeLoLeggo.it, TNTforum -> Italo Calvino - Lezioni americane). Tutti sono capaci di complicare. Pochi segno dell'intelligenza. Un antico detto cinese dice: quello che non si può dire in poche parole non si può dirlo neanche in i a livello internazionale hanno lasciato, l'uno indipendentemente dall'altro, un'eredità così precisa: leggerezza, rapidità, Bruno Munari per il mondo dell'infanzia è l'emblema della sua fiducia nel futuro: "I bambini di oggi sono gli adulti di

un bambino creativo è un bambino più felice. " "

[...]Partendo dalla consapevolezza che la sperimentazione diretta facilita la comprensione e la trasmissione delle conoscenze, l'artista ha messo a disposizione la propria capacità di scegliere e fornire materiali e suggestioni visive, perché il bambino potesse egli stesso agire, liberando la propria curiosità in un gioco solo minimamente guidato, suggerito soprattutto attraverso le immagini e le dimostrazioni pratiche. Più che un metodo quello proposto da Munari è un modo di proporsi nei confronti dei bambini: l'assenza di una strutturazione rigida. [...]Bruno Munari può essere considerato una delle personalità, non appartenenti alla scuola, che ha saputo offrire stimoli eccezionali al mondo dell'educazione, che la scuola ha poi saputo fare propri. E' stato un artista che ha rivolto all'infanzia uno sguardo particolare, riuscendo a comprenderne ed interpretarne i bisogni profondi. La sua attenzione non era volta ad un bambino immaginario, ma al bambino reale, che ha necessità di conoscere e di comprendere il mondo intorno a sé.

Un mondo fatto di sensazioni tattili che vanno riscoperte e conservate, di capacità di osservare con curiosità e stupore la natura, di voglia di esplorare tutte le possibilità che ci offrono gli strumenti grafici prima ancora di disegnare, di allegria nello scoprire tutti i suoni che produce un pezzetto di carta, di voglia di collezionare quanti rossi ci sono...



Foto 5

[...]L'AMBIENTE come laboratorio.

IL MATERIALE come offerta di conoscenza.

L'ADULTO come guida e indicatore di metodi di lavoro.

Questi sono tre punti cardine del pensiero pedagogico su cui si fonda il laboratorio Bruno Munari.

Il laboratorio, secondo il Metodo Munari, rappresenta un luogo di creatività, libertà, sperimentazione, scoperta ed apprendimento attraverso il gioco ed osservazione della realtà che ci circonda con tutti i sensi, come premessa al conseguimento di una personalità originale ed autonoma attraverso lo sviluppo della creatività. I bambini sono liberi di scegliere la tecnica e di sperimentarne anche più di una, uscire dalle regole apprese ed essere capaci di mescolare il tutto, per poi scegliere il comportamento più rispondente alla propria personalità (diversa da quella degli altri).

Il laboratorio di Bruno Munari non ha banchi, ma tavoli da lavoro, perciò permette totale libertà di gesti, di movimenti e, diversamente dalla scuola, possibilità di cambiare posto in funzione delle esigenze di lavoro. Nel laboratorio non si trovano verità precostituite o modelli da trasmettere, ma la possibilità di ricercare più verità e più modelli. Nel

laboratorio non riveste primaria importanza il prodotto finale, quanto piuttosto il modo con cui si perviene al risultato, risultato che potrà essere l'inizio di una nuova sperimentazione. Con i suoi Laboratori Munari propone di insegnare ai bambini come si guarda un'opera: l'arte visiva non va raccontata a parole, va sperimentata: le parole si dimenticano, l'esperienza no. Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco, soleva ripetere l'artista, citando un antico proverbio cinese. Nel Laboratorio "si gioca all'arte visiva" affinché si possa fruirne con maggiore consapevolezza e spirito critico. Il metodo si basa sul fare affinché i bambini possano esprimersi liberamente senza l'interferenza degli adulti, diventando indipendenti e imparando a risolvere i problemi da soli. "Aiutami a fare da me" [...]

"Bruno Munari" su Lapappadolce – imparare coi bambini: pedagogia e didattica, arte e manualità/altre pedagogie/classi 1a-5a/da 0 a 3 anni/dai 3 ai 6 anni/PEDAGOGIE, 10 Marzo 2011,

dal web : Bruno Munari - <http://www.lapappadolce.net/bruno-munari/>



Foto 6



Foto 4

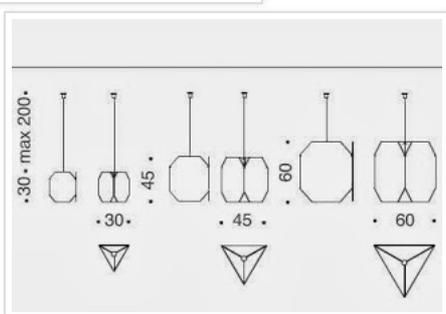
"Un giorno sono andato in una fabbrica di calze per vedere se mi potevano fare una lampada. Noi non facciamo lampade, mi risposero. E io: vedrete che le farete"

Bruno Munari

"Con questa frase di **Bruno Munari**, si può presentare una delle più note lampade del design italiano, nonché uno dei più conosciuti tra i progetti dell'artista designer. La lampada a sospensione **Falkland**, una lampada da luce effimera, scenografica e scultorea, nella sua presenza. Testimonianza della creatività di **Munari**, la lampada **Falkland**, disegnata nel 1964 per **Danese**, vede coinvolta nel suo iter una ditta che realizzava calze femminili, essendo infatti pensata in origine usando maglia elastica, questo tessuto elastico tubolare definisce la forma grazie ad anelli metallici in alluminio naturale, che ne fanno da struttura. E' la forza di gravità che definisce e si estende nei suoi 166 cm (ma anche a misure intermedie di 85 cm e 53 cm) con diametro di 40 cm. Questa semplicità di materiali, la, rende facile ad essere trasportata e facilmente montabile secondo la stessa logica che si ritrova anche per altre lampade **Bali del 1958** (cfr.: Lampada Bali di Bruno Munari per Danese | EYEON design)



Foto 7

e **Capri** del 1961 e versione 2006 (cfr.: Bruno Munari - opere)

realizzate da **Munari**, sempre per **Danese**. La visione geniale del progetto sta nell'essere riuscito ad aprire la strada nell'ambito del design, ad un materiale inedito, trasferire l'uso della filanca leggera, flessibile e intercambiabile, ad un settore diverso fino ad allora impensabile. Struttura interna portante e da una parte esterna che, fungendo da diffusore, regola il tipo di illuminazione, tutti accorgimenti determinano anche il basso costo nell'ottica di un design democratico. La **lampada Falkland**, definita forma spontanea, assume il suo aspetto quando viene sospesa, luce soft come all'interno di una nuvola. Una presenza importante e semplice allo stesso tempo che racchiude in sé il pensiero di Munari, che si distingue nel mondo del design, per la semplicità e la linearità dei suoi oggetti e per la logica essenzialità strutturale. La lampada è in collezione al **Moma** di New York."

"Falkland", su *Arredativo*, 23 Febbraio 2012, dal web : [FALKLAND](http://www.arredativo.it/2012/recensioni/illuminazione/falkland/), di *laura* in *Illuminazione/Lampade a Sospensione/Pezzi Storici* - <http://www.arredativo.it/2012/recensioni/illuminazione/falkland/>

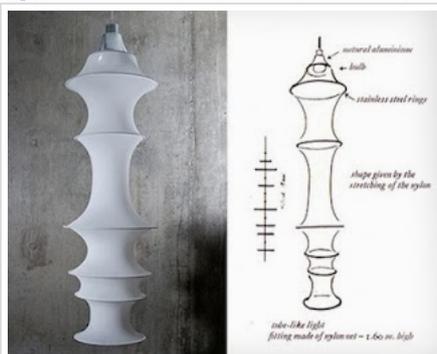


Foto 9

"La forma della lampada **'Falkland'** nasce dalla tensione di un tubo di filanca e dal peso di alcuni anelli metallici: è una forma spontanea, generata unicamente dalla tensione delle forze interne che la compongono. [...] Questa lampada corrisponde più delle altre ai requisiti che Munari indica come indispensabili per una corretta progettazione: semplicità, efficienza, minimo ingombro di stoccaggio e massima resa formale. Nasce dalla commistione di oggetti lontanissimi tra loro, come le nasse da pesca, le calze da donna e le lampade di carta orientali. Falkland si compatta nella confezione in pochi centimetri di spazio, la luce filtra dal tubo, utilizzando la texture del tessuto per creare un caratteristico effetto di luminosità morbida e diffusa. Il diffusore è disponibile nella versione ignifuga."

"Danese Falkland 53 cm" su *DESIGNINLUCE*, dal web : *Danese Falklan 53cm* - http://www.designinluce.com/prodotti/danese-falkland-53cm_10427

Fonti foto:

- http://www.danesemilano.com/wp-content/uploads/2012/03/Bruno-Munari_350x350.jpg
- <http://www.equazioni.org/wp-content/uploads/2008/02/munari.jpg>
- <http://2.bp.blogspot.com/-5spPDpDMwUs/T9iOPagNjXl/AAAAAAAAAps/gVJnMZXXLJc/s1600/munari.JPG>
- <http://www.sed.beniculturali.it/getImage.php?id=133&w=201&h=300>
- <http://www.labgattomeo.it/wp-content/uploads/2011/12/munari2.jpg>
- <http://www.brunomunari.it/images/munari.jpg>
- <http://www.arredativo.it/wp-content/uploads/2012/02/DaneseFalkland5.jpg>
- http://www.arredativo.it/wp-content/uploads/2012/02/falkland_danese_4-300x300.jpg
- http://1.bp.blogspot.com/_dVzMPqNO8/TSdaUVjJErl/AAAAAAAAACQ/XRGUa6kFLEw/s320/lampada-farkland.jpg

Alessia Chillemi

Publicato da *Alessia Chillemi* a 12/27/2013 05:05:00 PM

corretto e ripostato cp: Publicato da *Alessia Chillemi* a 12/31/2013 01:35:00 PM

sabato 28 dicembre 2013

- DEEPS Design by Cecilia POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested - 2, 2°: Joe Colombo e la Tube Chair - Pubblicato da Antonio Belmonte a 12/28/2013 03:26:00 PM

Joe Colombo e la Tube Chair

Joe Colombo (il cui nome si pronuncia "Gioe", non "Giò" come tutti ritengono (da: Recall, "Un futurista di nome Joe", 6 Ottobre 2010, http://www.mixdesign.it/un-futurista-di-nome-joe_recall_x_19.html)), fiore all'occhiello dei favolosi anni '60 nasce a Milano nel 1930, figlio di un piccolo industriale. Nei primi anni Cinquanta entra nel gruppo di **pittura nucleare** con **Enrico Baj**. Studia all'Accademia di Belle Arti di Brera e successivamente al Politecnico di Milano. Nel 1961, abbandonata la professione di scultore e pittore e apre uno studio di design a Milano.

"Una figura italiana, tra le più importanti del panorama internazionale di design, profondamente proiettata verso il futuro. Un progettista inarrestabile e iperproduttivo. Mobili polifunzionali, sedie, lampade, macchine fotografiche, bagni, cucine, auto, orologi, bicchieri, stand pubblicitari, città nucleari sotterranee nulla si sottrasse alla sperimentazione di Colombo. Morto prematuramente purtroppo a soli 41 anni nel 1971, credeva fortemente nel futuro e proprio in quei fondamentali anni '60 in cui il futuro cominciava di colpo a sembrare vicino ce ne restituì una particolarissima prefigurazione; un visionario che definiva il proprio lavoro così:

"Le mie esperienze di design tentano un collegamento evolutivo realtà attuale e quella futura".

*Un connubio tangibile in tutti i suoi prodotti, soprattutto se pensiamo ai modelli abitativi multifunzionali (che all'epoca trascendevano da qualunque logica progettuale) volti a rendere superflui gli arredi convenzionali e combinarli per produrre una nuova forma di "equipaggiamento" capace di offrire il massimo comfort e la massima funzionalità. Ricerca dei materiali, flessibilità e modularità sono alcune delle caratteristiche chiave delle opere di Colombo, elementi ben riconoscibili nelle poltrone **Tube Chair** e **Multi Chair** che, attraverso semplici combinazioni si prestano ad infiniti usi."*

(da: Ivana, "Joe Colombo: il designer futurista", 17 Gennaio 2008, <http://www.architetturaedesign.it/index.php/2008/01/17/joe-colombo-design-italiano.htm>)

Tube Chair progettata nel 1969 e realizzata nel 1970 è interessante soprattutto dal punto di vista del **packaging**, definibile quasi **sostenibile**.



Foto 1 - Joe Colombo



Foto 2



Foto 4

(“È

molto diffuso l'uso di riferirsi all'imballaggio con il termine inglese *packaging*: quest'ultimo termine, tuttavia, nel suo contesto linguistico originale, assume un'accezione più ampia, riferendosi non solo alla materialità dell'imballaggio, ma anche



Foto 3

agli aspetti immateriali riguardanti il processo produttivo, industriale ed estetico, laddove, invece, il termine italiano assume un significato più ristretto, relativo all'involucro materiale, o all'operazione (o al complesso di operazioni) attraverso cui la merce viene racchiusa nell'involucro.”)

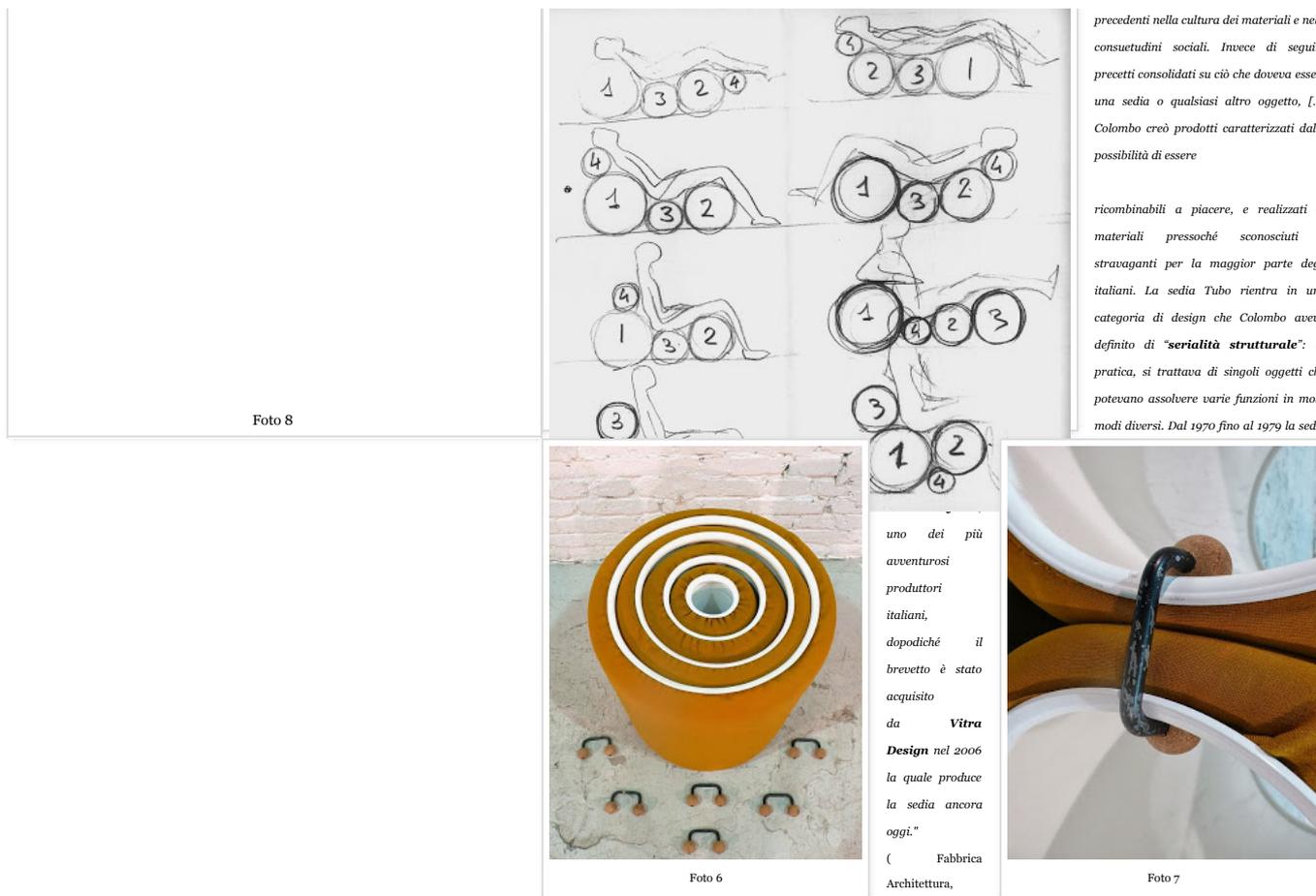
Da Wikipedia, "Imballaggio", <http://it.wikipedia.org/wiki/Imballaggio>

"Oltre ad essere il primo sistema di seduta in assoluto a essere commercializzato in una sacca chiusa da un cordoncino, la sedia Tubo di Joe Colombo costituisce un esempio lampante [...] nell'estetica Pop dei designer italiani più all'avanguardia. Quattro tubi in plastica di dimensioni diverse, ricoperti di schiuma di poliuretano espanso e rivestiti di vinile si presentavano inseriti uno dentro l'altro. Una volta aperta la sacca, l'acquirente poteva combinarli in qualsiasi sequenza desiderasse per mezzo di giunti di raccordo tubolari di acciaio e gomma. Era così possibile fabbricare una sedia da lavoro come una sedia da letto o anche



un vero e proprio divano (unendo due set tra di loro).

Questa idea di Colombo era decisamente diversa da quelle proposte da precedenti designer quali Le Corbusier, le cui visioni si fondavano sul Modernismo e sul principio per cui " un modello va bene per tutti ". Dalla metà alla fine degli anni Sessanta, invece, divennero gradualmente la regola le opzioni aperte che si adattavano a una gamma il più possibile ampia di dimensioni, forme, atteggiamenti. In quel periodo si verificò una trasformazione senza



Novembre 2011, <http://www.fabbricaarchitettura.it/2011/11/i-grandi-oggetti-del-design-sedia-tubo/>)

Fonti foto

1 <https://archrecord.construction.com/features/critique/2011/images/1104backstory3.jpg>

2 http://www.icollector.com/Joe-Colombo-Tube-chair-Flexform_i7903716

3 <http://www.artvalue.com/auctionresult--colombo-joe-cesare-1930-1971-i-tube-chair-2014553.htm>

4 http://www.designaddict.com/design_addict/forums/index.cfm/fuseaction/thread_show_one/thread_id/9067/

5 <http://less.ismore.it/art/46-Tube-Chair-Joe-Colombo-1969->

6 <http://www.20th-century.eu/pages/details.php?ar=707>

7 <http://www.20th-century.eu/pages/details.php?ar=707>

8 http://4.bp.blogspot.com/-BV_G2V-qgI8/U17RrzRVFXI/AAAAAAAAACK/_qSo7OM2Mk/s400/4b2eod160b2a13ac9ef634d4b5168b62761d645f_m.jpg

Antonio Belmonte

Publicato da Antonio Belmonte a 12/28/2013 03:26:00 PM



Angela Branca sabato 28 dicembre 2013 16:45:00 CET

Joe Colombo raccontato da coloro che lo hanno conosciuto e collaborato con lui:

<http://www.arte.rai.it/articoli/joe-colombo/14146/default.aspx>

venerdì 3 gennaio 2014

DEEPS Design by Cecilia POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested - 2, 2°: Il Design di Vico Magistretti - Pubblicato da Vincenza Triolo a 12/31/2013 01:24:00 PM

Il Design di Vico Magistretti

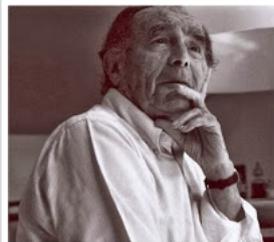


Foto 1 – Vico Magistretti

“Design è anche guardare gli oggetti di tutti i giorni con occhio curioso”.

Ludovico Magistretti conosciuto e chiamato Vico, nasce a Milano il 6 ottobre 1920. Proviene da una famiglia di architetti da molte generazioni. Nel 1945 si laurea in Architettura presso il Politecnico di Milano e inizia subito l'attività professionale. Nel 1946 partecipa alla mostra della R.I.M.A. (Riunione Italiana per le Mostre di Arredamento), tenutasi presso il Palazzo dell'Arte, con alcuni piccoli mobili quasi self made e successivamente, nel 1947 e nel 1948, insieme a Castiglioni, Zanuso, Gardella, Albini e altri, partecipa alle mostre organizzate da Fede Cheti, creatrice di tessuti per l'arredamento, nel proprio atelier. Tra il 1949 e il 1959, nella Milano della ricostruzione, Magistretti progetta e realizza in collaborazione con altri architetti circa quattordici interventi per l'INA - Casa.

Nel 1960, durante la XII edizione, cura con Ignazio Gardella la sala introduttiva della mostra “La casa e la scuola”; in questi anni la particolare attenzione rivolta al tema della casa e dell'abitare finirà per monopolizzare la sua attività di architetto, facendogli mettere a punto un linguaggio estremamente espressivo. Magistretti è uno dei padri del cosiddetto Italian Design, fenomeno che lui stesso definisce “miracoloso” e che si è potuto verificare solo grazie all'incontro di due componenti essenziali: gli architetti e i produttori. A partire dalla fine degli anni '60 collabora con produttori d'eccezione, tra cui Artemide, Cassina e Oluce, realizzando per loro oggetti che rimarranno dei “classici” della produzione contemporanea; come la **Lampada Dalù per Artemide (1965)**, ancora oggi presente nel Catalogo Artemide aggiornata con nuove varianti cromatiche.

da Fondazione Magistretti web: <http://www.vicomagistretti.it/la-vita/biografia>

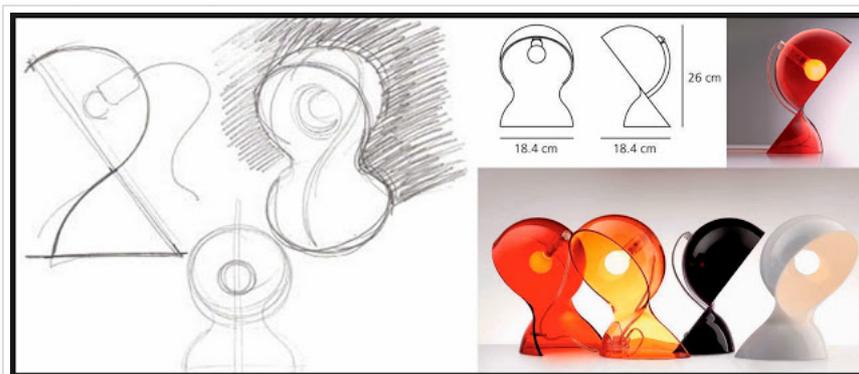


Foto 2 – Lampada Dalù - Anno 1965

Per la Lampada Dalù, Magistretti lavora sulla modellazione della forma, così ottiene un unico pezzo in abs stampato che funge sia da base di appoggio che da calotta emisferica contenente la lampadina che emette luce diretta ma senza abbagliare. Il designer pone grande attenzione alla qualità formale e al dettaglio, ponendo come obiettivo la forma da ottenere da rendere funzionale all'oggetto. Nella Dalù non si può parlare di luce nera perché la fonte, nonostante sia oscurata in buona parte dalla calotta, è visibile dall'utilizzatore. Anche in questo oggetto il designer sceglie di lavorare con delle parti di sfera, tuttavia inserisce dei raccordi più complessi sfruttando le possibilità che il materiale gli offre.

da: Giorgio Dall'Osso, *La luce nera*, web: http://meri.iuav.it/50/1/PubblicazioneONLINE_Lucearchitettodell'ombra.pdf

Il pensiero di Magistretti

In un'intervista per il Corriere della Sera illustrato del 31 Dicembre 1977 con articolo dal titolo:

Cosa c'è dietro l'angolo del << Design >>

Magistretti risponde:

<< Mi sono sempre piaciuti gli oggetti fatti di niente, quasi dei concetti espressi nello spazio col minimo dei materiali e col minimo sforzo apparente. Penso, infatti, che un oggetto di buon disegno debba durare sempre, al di fuori di ogni moda, moda che riportata nella produzione degli oggetti è il sistema migliore per uccidere l'immagine del "disegno italiano". A distanza di tempo, malgrado ogni critica sul piano ideologico, possiamo, infatti, affermare che "il disegno italiano" ha una sua immagine ben precisa, forte e diffusa nel mondo. Certo che "dietro l'angolo" c'è una modificazione profonda di tutto: dei consumi, della produzione, della distribuzione, delle parole stesse. Bisogna ora disegnare per un mondo che è cambiato, che rifiuta il provvisorio e il throw – away (buttare – via), che è più informato e più colto e che vuole intensificarsi in quello che è, in un mondo più duro, più autentico.

Il famoso "industrial design" non è mai quasi esistito. Il mondo ha sempre più bisogno di una poesia dell'autenticità: prima pensavamo che è bello ciò che è utile, ora sappiamo che è utile ciò che è bello >>.

dal web: http://www.vicomagistretti.it/PDF/PDF%20Interviste/19771231_CorSeraIllustrato.pdf

Vico Magistretti fu scelto nel 1986 come miglior designer della Royal London School of Arts, dove insegnava; nello stesso anno il 4 aprile gli fu rivolta un'altra intervista per La Stampa, in cui fu riportata con l'articolo dal titolo: **Professione designer** di Gian Paolo Boetti.

Boetti: Che cos'è per lei il design?

Magistretti: ... << Da un punto di vista squisitamente linguistico, dovrebbe essere un processo in cui progettazione, ideazione e produzione s'incontrano a metà strada per produrre un oggetto. Il design, non si sa bene perché in tutte le lingue si chiama così ...

Sarebbe facilissimo, per esempio, chiamarlo in italiano disegno, no?, invece il design definisce qualcosa che ha poco a spartire con il disegno.

Il design è un progetto che cerca di fondere nella sua incertezza, nella sua essenzialità, le caratteristiche visuali di un oggetto alle caratteristiche produttive >>.

Boetti: Cioè è finalizzato alla produzione industriale, alla riproducibilità?

Magistretti: << Alla riproducibilità: l'oggetto di design dev'essere comunque prodotto in numero, grande grandissimo medio o piccolo, ma in numero. In questo senso è esattamente il contrario del disegno del pezzo unico, caratteristica principe dell'artigianato >>.

Boetti: Da che cosa nasce la voglia di design?

Magistretti: << Il designer nasce dall'interesse sempre crescente, direi a partire dal dopoguerra, per l'immagine degli oggetti: non si accetta più un'automobile brutta, una radio brutta, un rasoio brutto ... È intervenuta questa coscienza, diciamo dell'immagine che è un fatto molto stimolante.

... Il design in Italia è stato inventato dagli architetti, perché hanno dovuto negli anni 55 – 60, confrontarsi con la realtà: costruendo case hanno creduto di non trovare sufficiente materia per arrearle, cioè renderle funzionali, se non creando queste cose ... >>.

Boetti: Secondo lei quella del designer è una professione che si può consigliare?

Magistretti: << È una professione molto rischiosa, come è molto rischiosa la professione dell'architetto ...

... Il rischio di affrontare questa professione, chiamandola creatività, è un pochino come quello della carriera concertistica. Molta gente suona bene il pianoforte, però di Benedetti Michelangeli, di ottimi pianisti da concerto, ne escono pochissimi ... chi si pone sul mercato come creativo ha poche alternative. O riesce o non riesce. E per uno che riesce diecimila falliscono >>.

dal web: art. di Gian Paolo Boetti - http://www.vicomagistretti.it/PDF/PDF%20Interviste/19860404_LaStampa.pdf

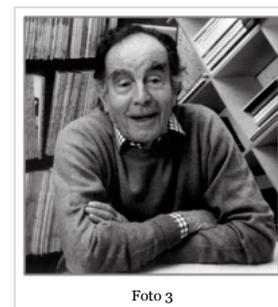


Foto 3

Per Magistretti il design è l'Idea. È un concetto. Lui stesso dice: << l'oggetto deve avere un senso. Ma, per raggiungere questo risultato, deve essere il cervello a guidare la mano di chi progetta. Insomma, il design è tutto nella testa. Per mia fortuna, non ho mai disegnato bene e, così, non mi sono lasciato sedurre dalle sirene del bel disegno ... il bel disegno – tradotto nella realtà o nella concretezza dell'oggetto – non conta nulla. Contano solo le idee ... chi ha fatto il design italiano, si è preoccupato di ben altro: di ideare oggetti che possano essere usati dalla gente. E per questo, disegnare bene non è affatto necessario>>.

da Massimo di Forti, *Ma lo stile è una grazia/ Incontri/ a colloquio con V.M., uno dei maggiori protagonisti del design italiano* -

web: http://www.vicomagistretti.it/PDF/PDF%20Interviste/19900107_Messaggero.pdf



<< Gli oggetti debbano avere sempre un preciso significato >>

<< È difficilissimo fare le cose che sembrano semplici >>

<< Si impara dagli errori >>

La <<semplicità>> è una delle idee che lo hanno maggiormente guidato in oltre quarant'anni di design. << È difficilissimo fare le cose che sembrano semplici >> questo ripete nelle varie interviste senza stancarsi mai; e dice anche con estremo trasporto che le cose semplici sono sempre il risultato di un'estrema complessità. video 1: "La semplicità complessa" - Ultrafragola Channels TV - Vico Magistretti, la semplicità complessa; video 2: "Magistretti: L'intervista" - Ultrafragola Channels TV - Magistretti: l'intervista.

<<Ma lo stile è una grazia>>

... Trovare un proprio linguaggio, un proprio modo di esprimersi è una grazia ...

Vico Magistretti è stato uno dei più illustri esponenti di quel fenomeno culturale e produttivo, l'Italian Design, che ebbe inizio nell'immediato dopoguerra e lanciò lo stile della casa italiana nel mondo.



Foto 5 - Video: La Semplicità Complessa

Un periodo magico per il *design italiano* caratterizzato dallo speciale rapporto tra produttori e designers, fondato su una stretta collaborazione, che ha fatto del design italiano un fenomeno unico al mondo per dinamicità, ricerca e per durata nel tempo.

La sua opera copre un arco di oltre cinquant'anni disegnando alcuni tra i prodotti più significativi della produzione di serie: sedie, lampade, tavoli, letti, cucine, armadi, librerie, oggetti reinventati nell'uso e nelle forme, secondo lo stile misurato ed elegante di Magistretti.

Quasi tutti sono ancora in produzione e continuano a essere dei bestsellers. A conferma che "un oggetto di buon design deve durare a lungo, 50 o anche 100 anni", come sosteneva lo stesso Magistretti.

dal web: <http://www.designperclick.com/page.html?ID=64>

FONTI ICONOGRAFICHE:

Foto 1 - <http://www.designperclick.com/page.html?ID=64>

Foto 2 - <http://www.archiexpo.it/prod/artemide/lampade-tavolo-design-termoplastica-vico-magistretti-9592-165198.html>

Foto 3 - <http://www.fontanaarte.com/designer/vico-magistretti/>

Foto 4 - <http://www.fiamitalia.it/designers/33.aspx>

Foto 5 - <http://ultrafragola.tv/it/03280/1208/vico-magistretti-la-semplicita-complexa.html>

Vincenza Triolo

Publicato da Vincenza Triolo a 12/31/2013 01:24:00 PM

corretto e ripostato cp: Publicato da Vincenza Triolo a 1/03/2014 01:24:00 PM

giovedì 16 gennaio 2014

"Dove c'è Barilla c'è casa" -

Publicato da Francesca Muscherà a 1/16/2014 11:10:00 AM



vorrei, parafrasando il titolo, dire "urka! "dove c'è cibo c'è design da paura" visto quanto i miei allievi si scatenino sul soggetto. Francesca, che dire: fantastico post che corre in bibliografia sull'argomento. cp

Un grande esempio di comunicazione pubblicitaria è certamente quello che da anni dà l'azienda Barilla, che ogni giorno rievoca le tradizioni gastronomiche italiane con uno slogan ormai storico: **"Dove c'è Barilla c'è casa"**.

Slogan in vigore da un trentennio ma che si è sedimentato nelle menti degli italiani. Una di quelle cose che funzionano, piacciono o meno: perché corrispondono a un immaginario, perché raccontano qualcosa, perché raggiungono il punto giusto sul fondo della memoria collettiva e là mettono radici.

"Barilla è un'azienda multinazionale italiana fondata nel 1877 a Parma, in strada Vittorio Emanuele, come bottega che produceva pane e pasta da Pietro Barilla, discendente di una famiglia di panettieri".

Dal Web: <http://it.wikipedia.org/wiki/Barilla>

La ditta nel corso degli anni si è ingrandita, diventando la più grande azienda del settore alimentare, leader mondiale della pasta secca, dei sughi pronti in Europa, dei prodotti da forno in Italia e dei pani croccanti nei paesi scandinavi.

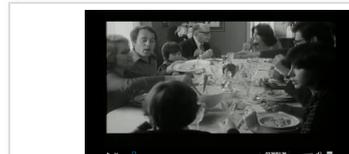


"Lo slogan utilizzato dalla casa produttrice è molto diverso all'estero: negli Stati Uniti d'America la Barilla è conosciuta come "The choice of Italy" (trad. La scelta dell'Italia), mentre in francese ne viene utilizzato uno simile, "Les pâtes préférées des Italiens" (trad. La pasta preferita degli italiani). In russo è semplicemente tradotto dall'italiano: "Там где есть Барилла там дом" cioè "Dove c'è Barilla, c'è casa".

Dal Web: <http://it.wikipedia.org/wiki/Barilla>

La Barilla riesce, attraverso diverse forme comunicative, ad esprimere gli stessi concetti.

L'ingrediente fondamentale degli spot sono la semplicità, un sottofondo di poesia, che colpiscono sempre gli aspetti emozionali.



La storia siamo noi:
Pietro Barilla - La pubblicità dei buoni sentimenti:
<http://www.lastoriasiamonoi.rai.it/puntate/pietro-barilla/695/default.aspx>

Dietro questa semplicità c'è sempre un grande studio:

le scene ad effetto, le immagini... Il Visual è come se si trasformasse in testo e narrasse la storia della cucina italiana che sa stupire anche con piatti di veloce preparazione, e che riesce anche ad avere una qualità che nessuna cucina del mondo ha: quella

lentezza, quella ritualità che fa sentire sempre tutti **"a casa"**.



Perché no? Potremmo definire gli spot della Barilla come mezzi di comunicazione che rientrano a pieno nell'ambito del Food Design, in quanto studiati, progettati, e il cui messaggio giunge sempre a destinazione.

"Il Food design, traducibile come "progettazione del cibo" (o Progettazione degli Atti Alimentari) è la disciplina del design industriale che si occupa dell'ideazione e progettazione di alimenti, o parti di prodotti alimentari complessi... Alla disciplina prettamente progettuale negli anni si sono affiancati anche altri sistemi di presentazione del prodotto come il marketing e la comunicazione pubblicitaria, anche l'imballaggio ha assunto un ruolo determinante nella presentazione del prodotto progettuale".

Dal web: http://it.wikipedia.org/wiki/Food_design

Come un prodotto può essere lo specchio di una rivoluzione sociale: Mina e gli spot del 1965-67



Spot della Barilla del 1967: <http://27esimaora.corriere.it/articolo/quando-la-pubblicita-barilla-con-mina-raccontava-altre-storie/>

Gli anni '60 per la Barilla iniziano con dei rinnovamenti: oltre l'ingrandimento dell'azienda e l'assunzione di nuovi dipendenti, siamo del periodo in cui si comprende che gli spot pubblicitari sono un ottimo mezzo di comunicazione e si inizia a ritenere importante lo sviluppo d'immagine.

Nel 1965 l'azienda attuò una buona politica di comunicazione: infatti, nei suoi Caroselli inserì la figura di Mina, che ebbe un grande successo sia personale, sia per la diffusione commerciale della Pasta Barilla.

"C'è stato un tempo in cui l'azienda emiliana –sotto la guida illuminata di Pietro Barilla (1913-1993)- non solo ha incarnato un'idea di Italia in cui tutti potevano riconoscersi ma ha anche scelto consapevolmente di guardare in avanti, provando a immaginare e raccontare una società in via di modernizzazione in cui le donne non erano identificate soltanto come massaie ma stavano diventando sempre più protagoniste.

Da allora sono passati quaranta o al massimo cinquant'anni. Ma sembrano secoli se proviamo a confrontare scelte di campo e modalità di narrazione.



Si tratta di uno spot del 1967 e nel messaggio promozionale è presente un'autentica rivoluzione linguistica e culturale: non solo Mina si rivolge alla spettatrice con il tu, ma la invita a preparare la pasta per il suo uomo e per i suoi ragazzi, non per suo marito e i suoi figli. E allora come oggi la mente corre da una parte al titolo di uno dei più grandi successi della cantante – È l'uomo per me (1964)- e dall'altra alle vicende personali che fecero dell'artista un simbolo di emancipazione femminile.

Mina, la più trasgressiva, moderna e sexy delle celebrità degli anni Sessanta, era stata ingaggiata come testimonial dall'azienda emiliana nel 1965: un anno di svolta per la sua carriera. La cantante venticinquenne era infatti appena rientrata in televisione dopo esserne stata bandita per più di un anno a causa della sua relazione irregolare con l'attore Corrado Pani, all'epoca già sposato.

Nel 1965 la popolarità di Mina era alle dunque alle stelle, eppure ingaggiarla come testimonial fu una scelta di marketing abbastanza azzardata.

Cosa c'entrava Mina con la pasta, la casalinga e la famiglia

tradizionale italiana? Poco o nulla.

*Mina rappresentava però un modello di donna moderna e indipendente. E sceglierla come testimonial dimostrò che la Barilla intendeva farsi interprete del **cambiamento in atto nella società** proprio in un momento storico in cui il paese reale era lontano anni luce dal paese legale".*

Dal web: <http://27esimaora.corriere.it/articolo/quando-la-pubblicita-barilla-con-mina-raccontava-altre-storie/>



L'investimento nella comunicazione fatto negli anni '60 lascerà tuttavia un'impronta durevole nel costume e nei consumi degli italiani. Uno spot di un semplicissimo prodotto come la pasta che partecipa ad una svolta decisiva nella situazione della donna.

Mina lavora con la società emiliana fino alla crisi economica che ha investito il paese negli anni '70, ma gli spot girati hanno lasciato un'impronta tangibile negli usi e nei costumi degli italiani: alla fine della crisi troveremo una donna seduta a gustare la pasta e non a servirla, ma questa è un'altra storia.



Publicato da [Francesca Muscherà](#) a 1/16/2014 11:10:00 AM

Consiglialo su Google

Nessun commento:

Posta un commento

Inserisci il tuo commento...

Commenta come: Seleziona profilo

[Home page](#)

Iscriviti a: [Post \(Atom\)](#)

Archivio blog

▼ 2014 (36)

▼ gennaio (36)

[OP DOT wreath ^^](#)

Ghirlanda Felt Tube ^^

[^ Ghirlanda per Aida Roseto](#)

Red-Eclipse ^^

Ghirlanda Eclisse di Angela Santoro ^^

[ATTENZIONE ALLA STESURA DEL POST](#)

["pelle" o progetto di oggetti](#)

[GHIRLAN-DADA *](#)

[Ghirlanda ICE & EYE ^^](#)

[fatevi vivi! ancora commenti nuovi aggiornamento](#)

[Ghirlanda "Good Design" ^^](#)

[Ghirlanda "cube olive leaves" ^^](#)

["Una ghirlanda a pois" ^^](#)

[la ghirlanda "Red & Black" ^^](#)

[*Semplificare, Complicare...Quando il progettista ...](#)

[Pizza, tra tradizione e internazionalità *](#)

[* Lista della Spesa di Michelangelo: un linguaggio...](#)

[MENU: dalla carta al digitale *](#)

[Quel M.B.A. mi ha fatto sentire importante. *](#)

[Martini *](#)

[La cucina in Italia e all'estero *](#)

[* Lista della Spesa di Michelangelo Buonarroti: "L...](#)

[Gae Aulenti, architetto designer, donna *](#)

["Dove c'è Barilla c'è casa" *](#)

[Il menu di Michele *](#)

[La mia e-mail di sostegno per la Prof.](#)

[riuscire ad esprimere le proprie intenzioni, la "G...](#)

[Food design & Grocery List - la lista della spesa ...](#)

[quando uno scatto è buono... la foto di Carmela](#)

[appunti Lezione 9 del 15 gennaio](#)

[Lampada Eclipse di Vico Magistretti](#)

[Il Design di Vico Magistretti](#)

[per Michele](#)

[prove ghirlanda e icone scelte ^^](#)

[auguri ricevuti...\(in costruzione \) BUON 1° DE...](#)

[per Vincenza... & icone](#)

► [2013 \(12\)](#)

Collaboratori

- [G+ Andrea Menguzzato](#)
- [G+ Alessia Chillemi](#)
- [G+ Francesca Muscherà](#)
- [G+ antonina marguccio](#)
- [G+ cecilia polidori](#)
- [G+ michele bagnato](#)
- [E Stefania Caporale](#)
- [G+ aida roseto](#)
- [E Caterina Chiofalo](#)
- [G+ alessandra baffo](#)
- [G+ Valentina Startari](#)
- [E DESIGN MANHATTAN - MANHATTAN](#)
- [G+ andrea luigi stilo](#)
- [G+ Roberta Cuzzola](#)
- [G+ Valentina Franco](#)
- [G+ Antonino Sinicropi](#)
- [G+ Marina Arillotta](#)
- [G+ Maria Rita Ollio](#)
- [G+ Stefania Buccafurri](#)
- [G+ Carmela Coletta](#)
- [G+ Elisa Chiara Recupero](#)
- [G+ Sara Mazzeo](#)

-  Vincenza Triolo
-  simona cutri
-  Anna Di Salvo
-  Angela Branca
-  Antonio Belmonte
-  marco petrolo

ALL IMAGES ON THIS SITE COPYRIGHT ©2013-14 CECILIA POLIDORI OR THEIR RESPECTIVE OWNERS. Modello Simple. Powered by [Blogger](#).