

sono fondamenti che ritengo scontati, acquisiti, assimilati, quindi già trasmessi e ormai divenuti connaturati, ereditati, innati, insiti, intrinseci, originari; ergo: *c o n g e n i t i* = presenti sin dalle origini e bagaglio fondamentale della memoria dei progettisti infine ringrazio anche voi tutti per l'attenzione che avete dimostrato nelle ore (tante!...) di ieri, siamo usciti dalla prima Lezione davvero provati! e mi rendo conto di quanto sia difficile l'approccio ad una disciplina così innovativa e nuova per voi, quindi per me è stato un bel sostegno entusiasta. ricordatevi di portare il laptop e che rinunciare ad un'occasione progettuale fa e farà male... ne ho parlato a Lezione.

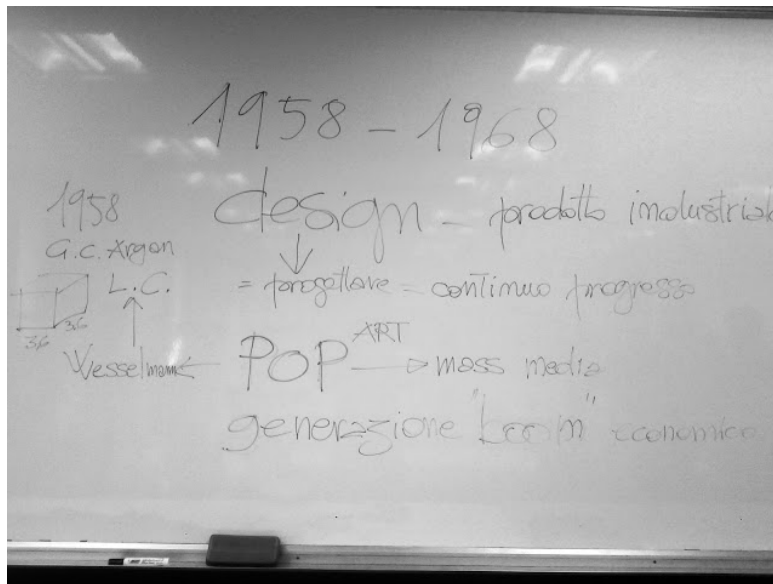
tra parentesi

(Dioniso era l'antica divinità greca del vino e dell'ebbrezza, definita dallo stesso Sottsass "feroce, felice, ubriaca, sessualmente attiva")

Famose nell'arcaicità greca erano le dionisiache; le antiche feste che dovevano ricreare le vicende della divinità a cui queste erano dedicate. Durante le dionisiache si riproduceva il furore inteso alla maniera di invasamento divino, ci si travestiva seguendo le antiche rappresentazioni del Tiaso (corteo di Dioniso caratterizzato da satiri e menadi) ballando e dilaniando le carni di animali per mangiarne la carne cruda. Questa era l'ebbrezza e la follia, l'ispirazione data da questa divinità. Tutto ciò viene raccontato da numerosi personaggi, quali uno dei maggiori tragediografi greci Euripide, e in seguito verrà utilizzato come metafora di caos e irrazionalità in contrapposizione all'apollineo (ordine e armonia), da Nietzsche. Nell'ambito del design sarà Sottsass a utilizzare il termine Dioniso durante una intervista con la rivista Domus in altra accezione. Afferma Sottsass che un designer deve conoscere cosa sia Dioniso, Dioniso è quell'anima che ognuno di noi porta dentro e a cui ognuno di noi si rifà quando deve progettare. Dioniso è un "catalogo esistenziale" (E. Sottsass op.cit.), utilizzando le parole di Sottsass, è un compendio di "profumi, colori, vegetazione speciale e antichi fantasmi..." (E. Sottsass op.cit.). Quando si progetta si ci ispira a ciò. Per il designer austriaco, Dioniso è il Mediterraneo, per altri può essere un qualunque altro luogo in cui le caratteristiche peculiari di tali luoghi (che possono essere, come sopra detto, luoghi fisici, sapori, oggetti intrisi di un "alto senso di sacralità"(E. Sottsass op.cit.)) assumono quel senso di sacralità definito dal designer austriaco.

Gli oggetti della vita quotidiana diventano in mano ad ogni persona uno strumento di un "rito esistenziale"(E. Sottsass op.cit.). Vi è differenza tra ogni singolo oggetto, che dalla forma alla materia di cui questi sono composti, proprio queste differenze procurano sensazioni diverse, a tal fine lo stesso Sottsass fa l'esempio di un bicchiere in carta oleata che porta alla smaterializzazione dell'oggetto e dello stesso gesto materiale del bere. La stessa azione invece compiuta in un bicchiere di cristallo porta alla consapevolezza di ciò che si fa. Sottsass termina l'intervista affermando come solo cogliendo tali differenze si arriva alla consapevolezza non dell'industrial design ma del design.

In conclusione Dioniso è lo spirito che ispira..)



LEZIONE 1 - 1° Ottobre 2015, appunti alla lavagna.



Nessun commento:

Posta un commento

Nota. Solo i membri di questo blog possono postare un commento.

Inserisci il tuo commento...

Commenta come: DESIGN MANH ▾

Esci

Pubblica Anteprema

Inviami notifiche

[Home page](#)