



Altro ▾ Blog successivo»

deepsdesignbycp@gmail.com Nuovo post Design Esci

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: 4 post](#)[quadro presenze attive dalla Lezione n 8 dell'11 XII ed elenco iscritti aggiornato al 15 XII 2013](#)[Lezione 8: Christmas Design & Laboratory - Christmas wreath design - normativa & esiti Esercitazione dell'11 XII](#)[Auguri di Buon 2014](#)[alcuni esiti Ghirlanda Design](#)[appunti Lezione 9 del 15 gennaio: Lista della spesa & Ghirlanda Design - aggiorn 13 1 h 10:00](#)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: 4 post

1. [l'Op Art e Panton &...](#)
- Pubblicato da [Alessia Chillemi](#) a 12/26/2013 12:41:00 AM
2. [Bruno Munari e la Lampada Falkland](#) - Pubblicato da [Alessia Chillemi](#) a 12/27/2013 05:05:00 PM
3. [Joe Colombo e la Tube Chair](#) - Pubblicato da [Antonio Belmonte](#) a 12/28/2013 03:26:00 PM
4. [Il Design di Vico Magistretti](#) - Pubblicato da [Vincenza Triolo](#) a 12/31/2013 01:24:00 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 &...



nel saggio di Alessia.

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

Se, quindi, parliamo di *Optical*, impossibile, davvero credetemi! è IMPOSSIBILE non parlare di Marcel Duchamp, e a ruota di Man Ray, Salvador Dali, 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.

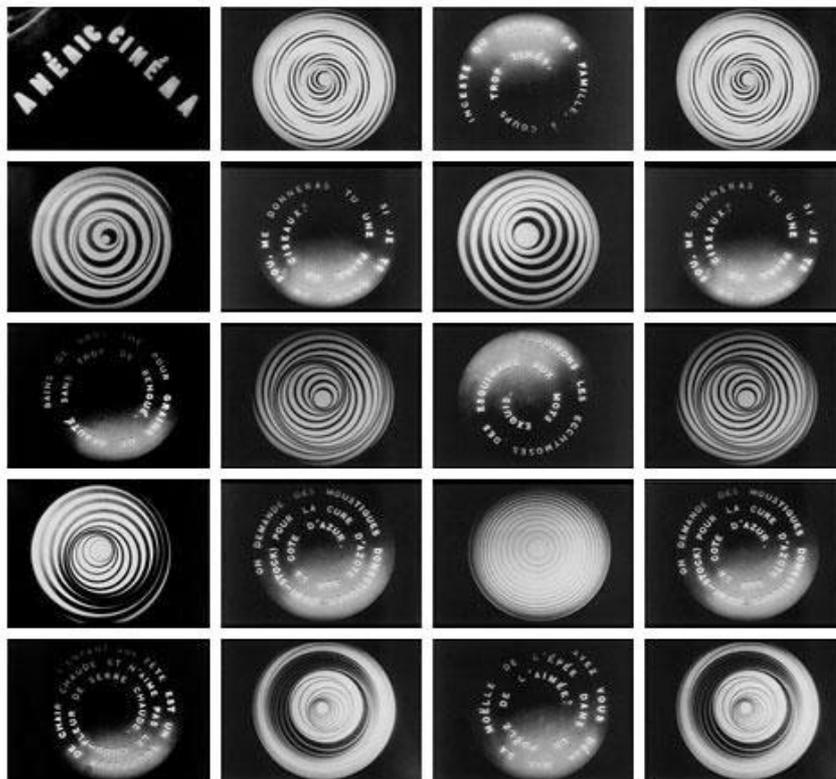
Per tutti un ritratto di Dalì con ... gli occhiali che ben conoscete di [André Courrèges](#), quindi ho inserito alcuni link e queste immagini, vedere per credere se non ci sono i presupposti di collegamenti e riferimenti.

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

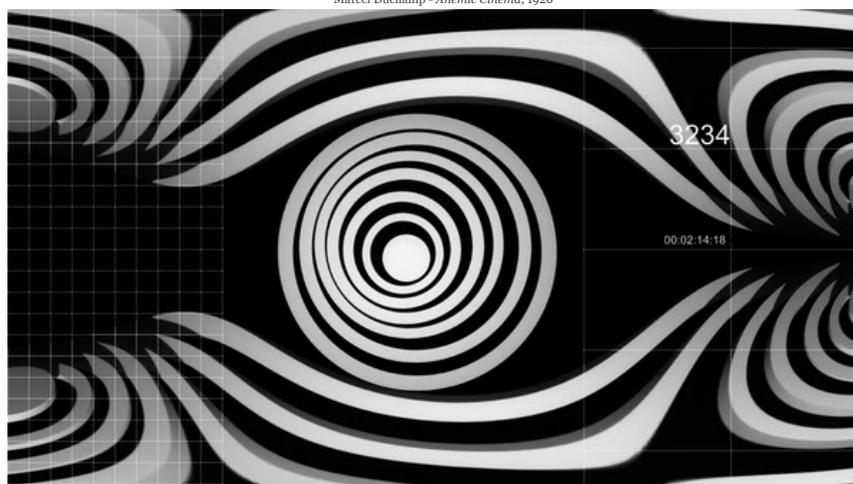
cp



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



Marcel Duchamp - Anémic Cinéma, 1926





Jean Cocteau Le sang d'un poète, 1930



cfr.:

Anémic Cinéma: Un poema de Marcel Duchamp y Man Ray - Cultura Colectiva - Cultura Colectiva,

Seminario Venezia 2012 Common Ground tra Cinema e Architettura,

► Marcel Duchamp - Anemic Cinema - YouTube,

Catherine La Rose: ★ Man RAY (1890-1976) ★

MAN RAY - FOTOGRAFANDO: il mondo della Fotografia Digitale,

Portraits by Man Ray | Retronaut,

Man Ray - Home

► Le sang d'un poète (1930, Jean Cocteau) - YouTube

CINZIA LAGANA' design allieva del corso A prof CECILIA POLIDORI a.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/](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 conosciutissimo 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](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](http://www.coolmag.it/fashion_design/art_fashion_design.php?id=1410)

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



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

Foto 1

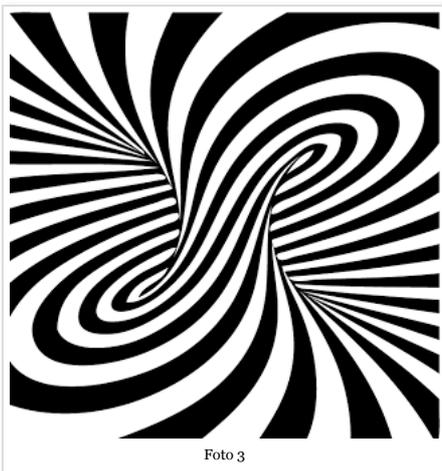


Foto 3

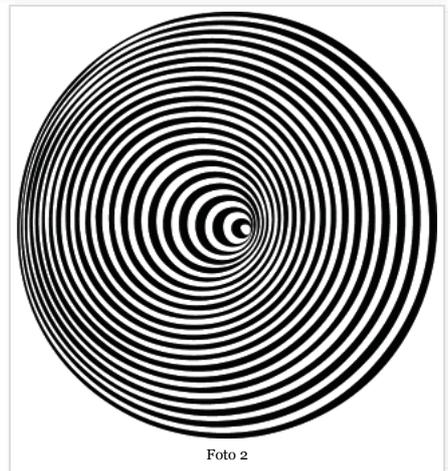


Foto 2

"**Verner Panton** (1926 – 1998) è stato un designer danese lungimirante e innovativo che si è guadagnato un ruolo di primissimo piano nella storia del design del 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](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



Foto 5



Foto 4

complementi di arredo piacevoli, semplici e caldi aiuta, secondo la sua filosofia, a sentirsi bene in una culla familiare comoda oltre che bella.

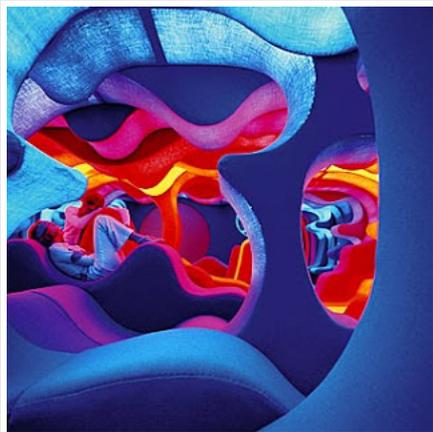


Foto 6

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 Pantone, il rivoluzionario", su *Luxuryonline*, 4 Dicembre 2009,

dal web: *Verner Pantone il rivoluzionario* - <http://www.luxuryonline.it/articoli/vedi/1393/verner-pantone-il-rivoluzionario/>

"Pantone Chair

Design: 1958-1967

La **Pantone Chair** è forse l'oggetto di design più noto di **Verner Pantone**. 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. Pantone 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 Pantone Chair. Poco tempo dopo Pantone 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 Pantone Chair. All'inizio degli anni Sessanta Pantone 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 tecnologia 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



Foto 8

rinforzata resina poliestere, 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

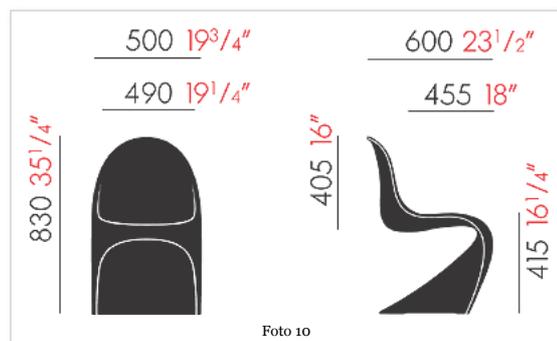


Foto 10

-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 quarto modello della serie in polipropilene colorato. Produttore: Vitra
-2005 ad oggi 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 (polisoprene) 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 materica 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**."

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



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:ANd9GcQuCCQLk9o54YgLwRD4Lkp_-7S_IoxlamH5KMnGes3gU53y9J5
- <http://www.equilibriarte.net/article/2518>
- <http://4.bp.blogspot.com/-17wioGaOyBo/T9YypICBPOI/AAAAAAAAAOpA/VnRgiozabI/st600/Panton-Chair.jpg>
- <http://1.bp.blogspot.com/-XcOoDbyDpo/TxLhLOV4ZI/AAAAAAAAAG8/YIA6-3onsXs/st600/Drawing+Verner+Panton-1957-60.jpg> Disegni di Verner Panton, 1957-60. Vitra design museum
- <http://www.verner-panton.com/furniture/archive/phase/1705/>
- <http://www.smow.com/img/products/Panton-Chair-classic.gif>
- <http://www.verner-panton.com/furniture/archive/phase/1833/>

Alessia Chillemi

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

corretto e ripostato cp: Publicato 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 - Publicato 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://enicamalaspina.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



Foto 2



Foto 3

*"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.*

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 ripensare, a questo proposito, a Calvino, autore poliedrico, innamorato dell'infanzia, e per tanti altri versi così simile a lui (Lezioni Americane – Sei proposte per il prossimo millennio, cit.: Lezioni americane - Wikipedia, Lezioni americane: sei proposte per il prossimo millennio, di Italo Calvino : MeLoLeggo.it, TNTforum -> Italo Calvino - Lezioni americane). Tutti sono capaci di complicare. Pochi sono capaci di semplificare. 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. Due degli artisti italiani più celebri ed amati a livello internazionale hanno lasciato, l'uno indipendentemente dall'altro, un'eredità così precisa: leggerezza, rapidità, esattezza, visibilità, molteplicità. La passione di Bruno Munari per il mondo dell'infanzia è l'emblema della sua fiducia nel futuro: "I bambini di oggi sono gli adulti di domani aiutiamoli a crescere liberi da stereotipi aiutiamoli a sviluppare tutti i sensi aiutiamoli a diventare più sensibili 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...

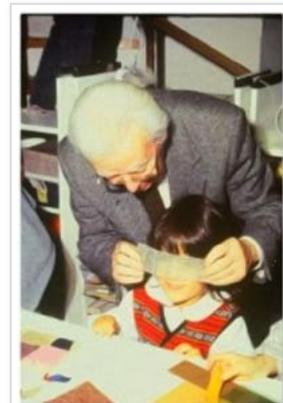
[...]L'AMBIENTE come laboratorio.

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 li da trasmettere, ma la possibilità di ricercare più verità e più modelli. Nel o finale, quanto piuttosto il modo con cui si perviene al risultato, risultato che

on i suoi Laboratori rda un'opera: l'arte atata: le parole si do ricordo, se faccio roverbio 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

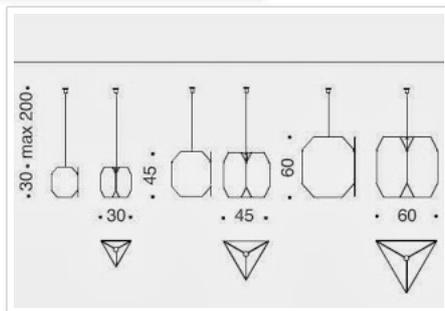
"Con questa frase di **Bruno Munari**, si può presentare una delle più note lampade del design italiano, nonché uno dei più conosciuti tra i progetti dell'artista designer. La lampada a sospensione **Falkland**, una lampada da luce effimera, scenografica e scultorea, nella sua presenza. Testimonianza 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 è 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/>

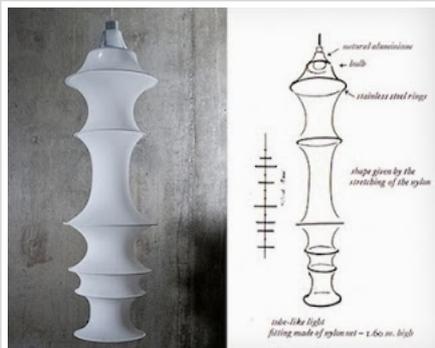


Foto 9

"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 massima resa formale. Nasce dalla commistione di oggetti lontanissimi tra loro donna e le lampade di carta orientali. Falkland si compatta nella confezione in filtra dal tubo, utilizzando la texture del tessuto per creare un caratteristico effetto. Il diffusore è disponibile nella versione ignifuga."

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

Fonti foto:

- http://www.daneseemilano.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/-5spDPdMwUs/T9iOPagNjX1/AAAAAAAAAps/gVJnMZXXLJc/s1600/munari.JPG>
- <http://www.sed.beniculturali.it/getImage.php?id=133&w=201&h=300>
- <http://www.labogattomeo.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/_dVJVzMPqN08/TSdaUVjJE1/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](#) - Publicato 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 iper-produttivo. 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 2



Foto 4

Foto 1 - Joe Colombo

(“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 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>



Foto 3



Foto 8

"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

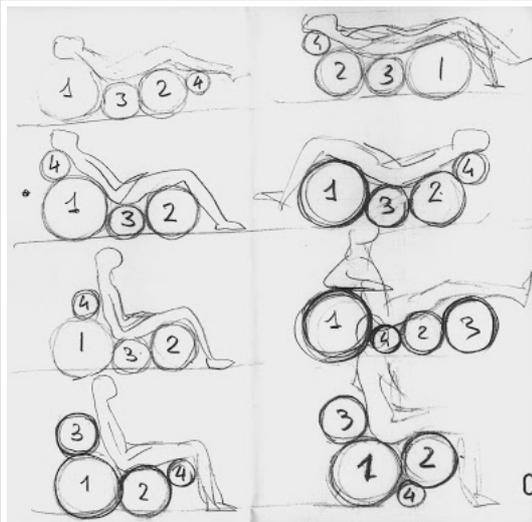


Foto 5

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 precedenti nella cultura dei materiali e nelle consuetudini sociali. Invece di seguire precetti consolidati su ciò che doveva essere una sedia o qualsiasi altro oggetto, [...] Colombo creò prodotti caratterizzati dalla possibilità di essere

ricombinabili a piacere, e realizzati in materiali pressoché sconosciuti e stravaganti per la maggior parte degli italiani. La sedia Tubo rientra in una categoria di design che Colombo aveva definito di " **serialità strutturale** ": in pratica, si trattava di singoli oggetti che potevano assolvere varie funzioni in molti modi diversi. Dal 1970 fino al 1979 la sedia



Foto 6

più avventurosi produttori italiani, dopodiché il brevetto è stato acquisito da **Vitra Design** nel 2006 la quale produce la sedia ancora oggi." (Fabbrica Architettura, " Sedia Tubo", 8 Novembre



Foto 7

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/0067/

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_GzV-qqI8/U17RzRVFXI/AAAAAAAAACK/_qSor7OM2Mk/s400/4b2eod160ba13ac9ef634d4b5168862761d645f_m.jpg

Antonio Belmonte

Pubblicato 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

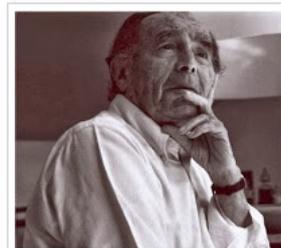


Foto 1 – Vico Magistretti

“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>

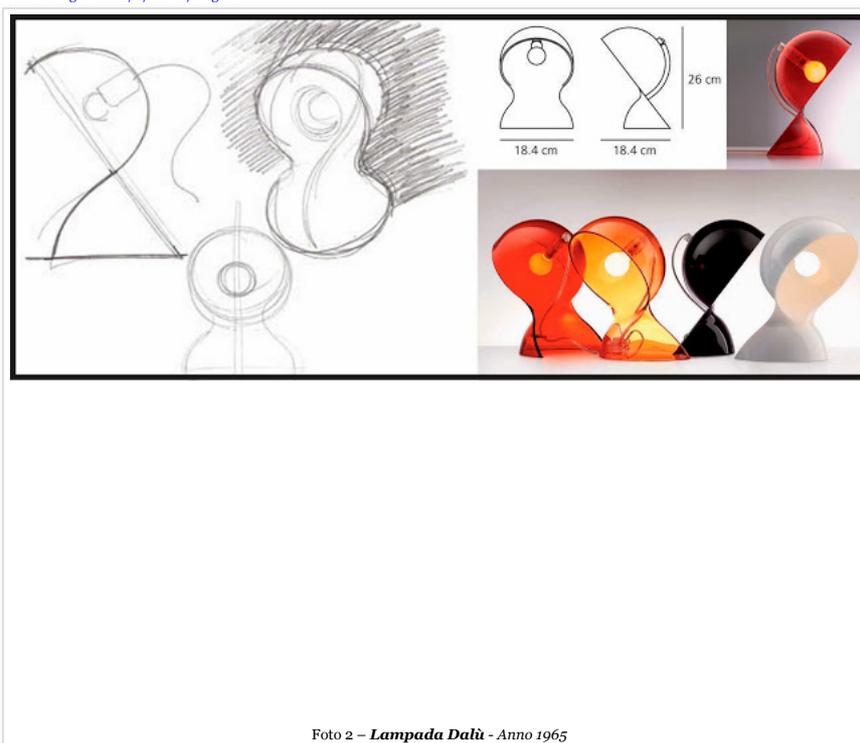


Foto 2 – Lampada Dalù - Anno 1965

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 chiami 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 arredarle, 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

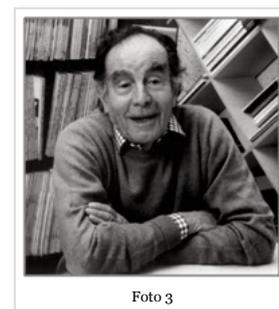


Foto 3

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>

FONTE 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/it/designers/33.aspx>

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