



Dipartimento Patrimonio Architettura Urbanistica
Corso di laurea in Design – L4



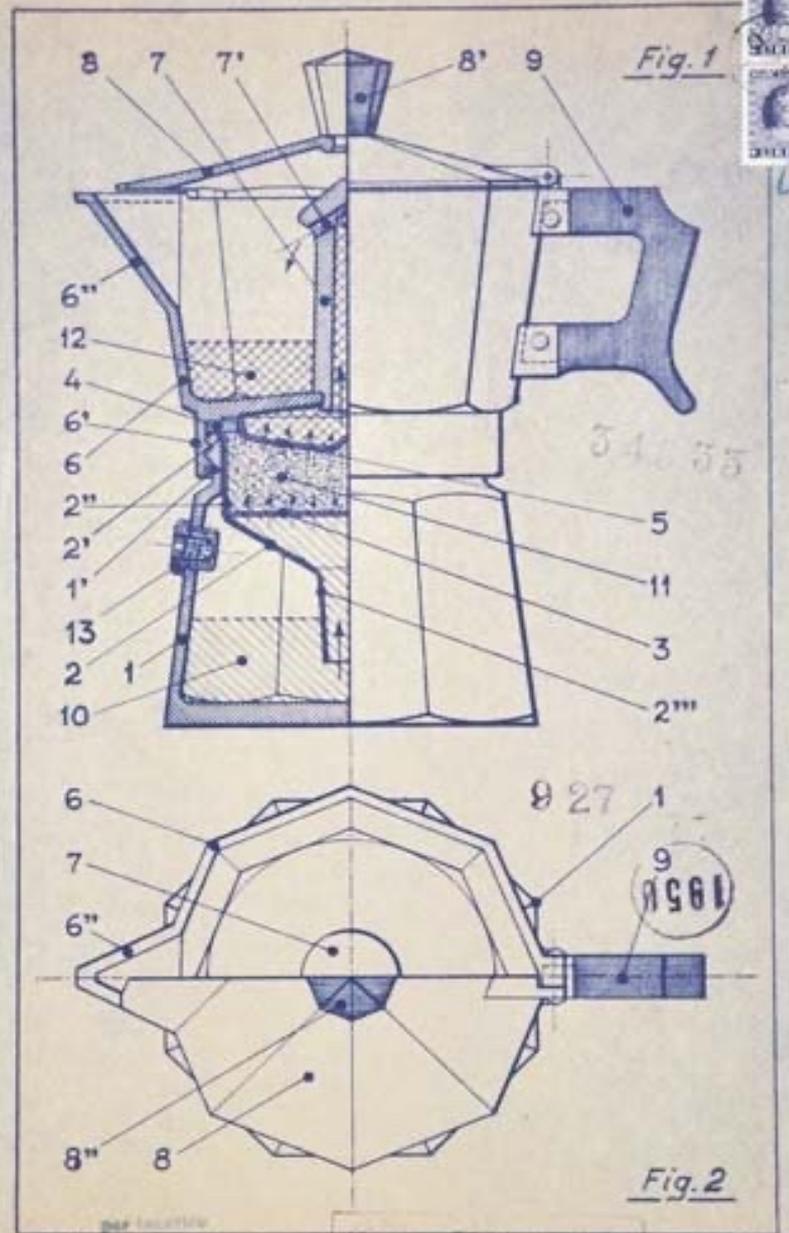
**CORSO DI:
Metodologie e Tecniche di
Design**

Prof. A. De Capua

MtD 11STORIA DEL DESIGN

Vecchi e nuovi trend

Seminario a cura di **Giulia Freni**
20 novembre 2023



Stazione S. Marco
Colliogno

Finis



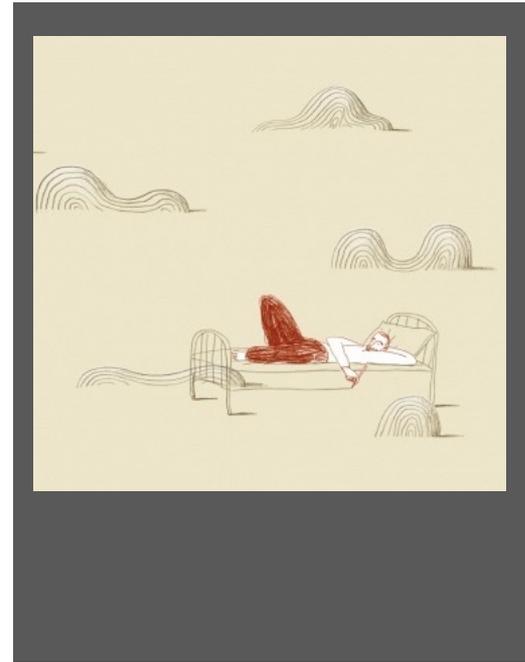




Cos'è il design?

«IL DESIGN È
UN'ATTIVITÀ CHE
CONCORRE A
RENDERE
ABITABILE IL
MONDO»

E. MANZINI



Cambiano i mezzi e i contesti,
ma l'obiettivo e il processo del
design non cambia.

È legato ai due poli della natura
umana:

CURIOSITÀ | PIGRIZIA

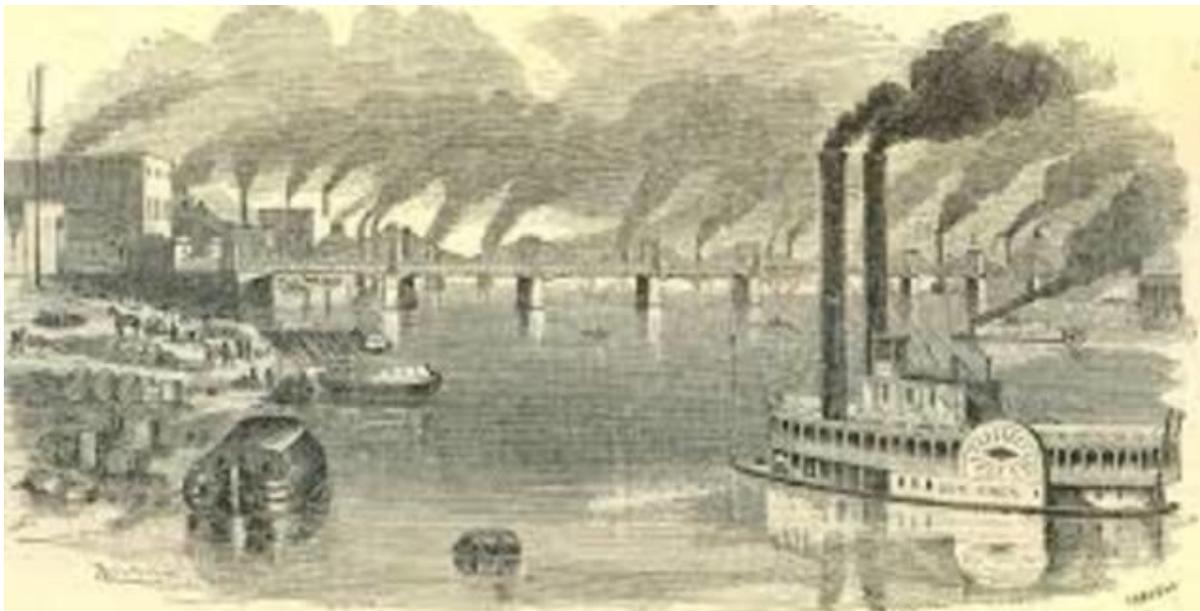
Industrial

Fase ideativa
e produzione
si separano

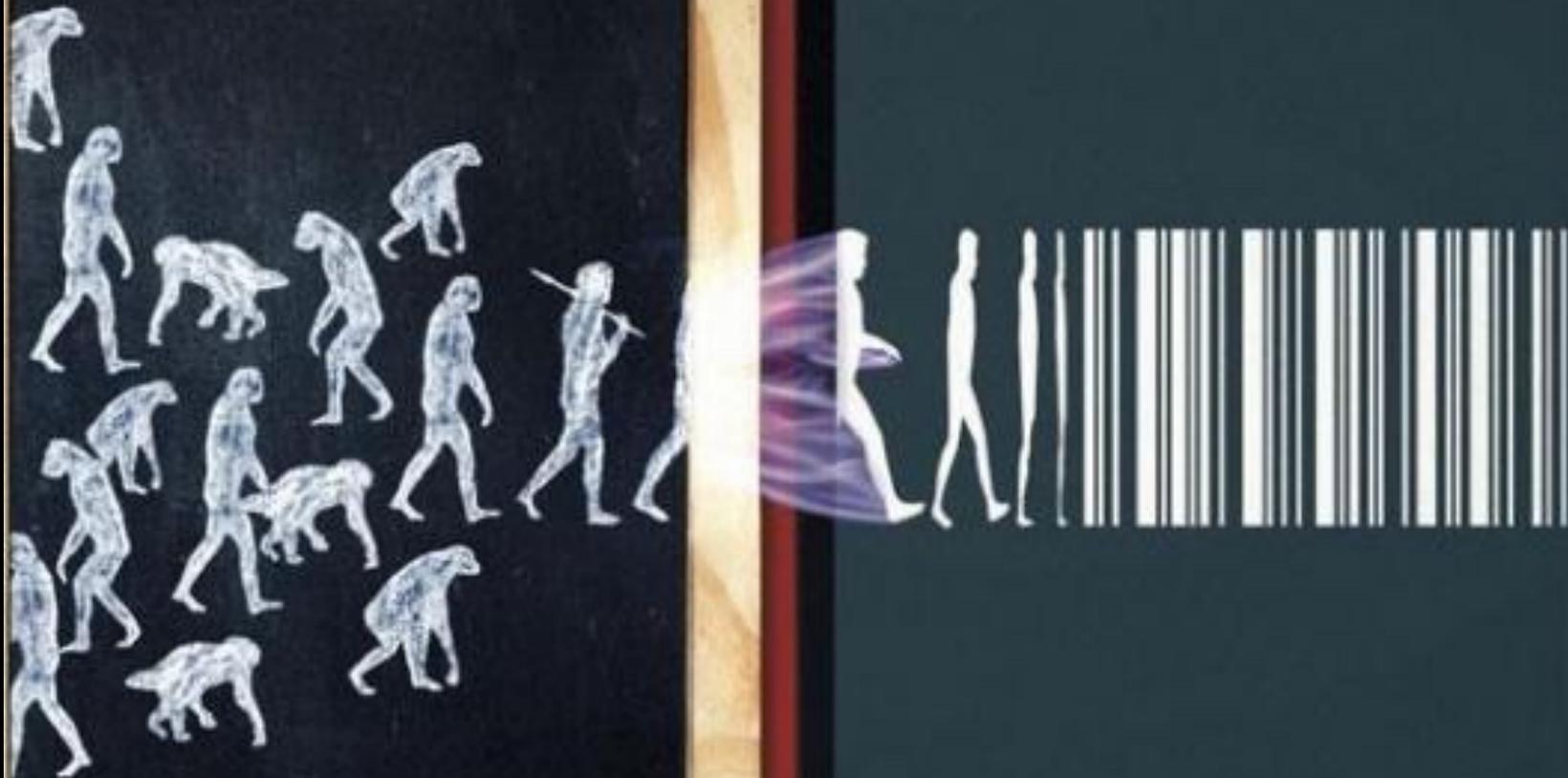
L'industria non è un fine
è un mezzo

Design

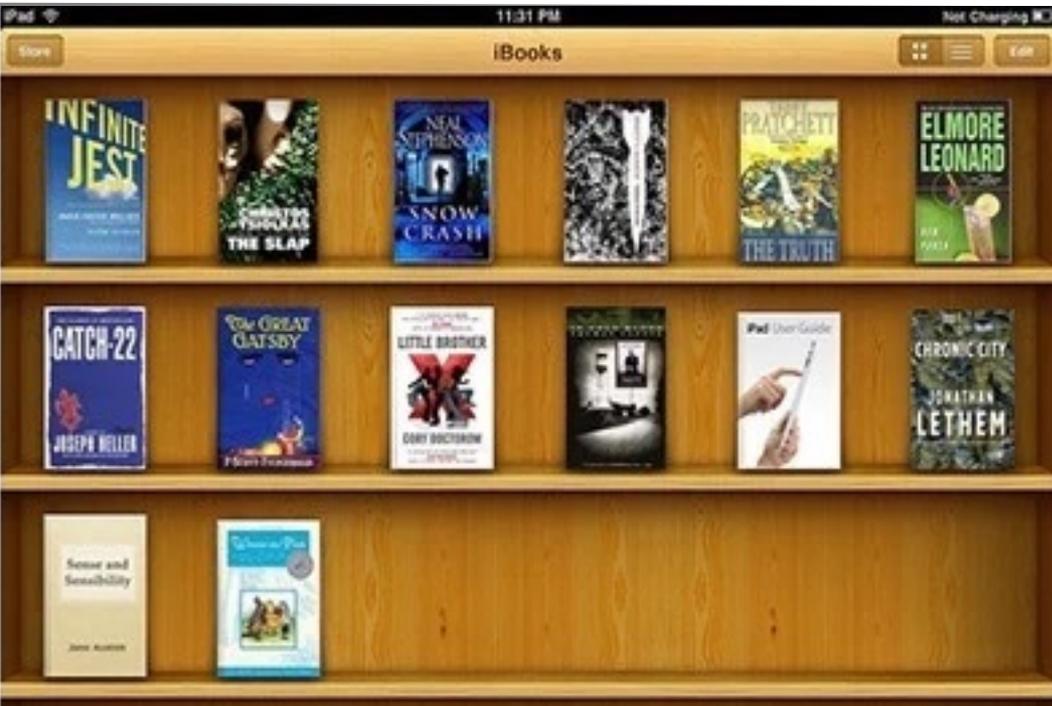
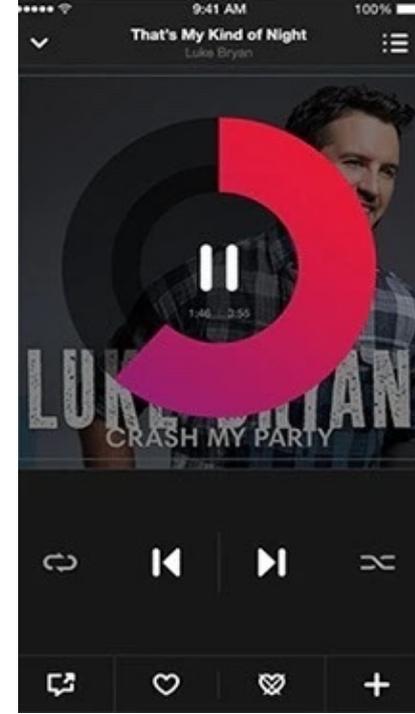
XIX
secolo



Il Design NON cambia



**CAMBIAMO NOI, IL
MONDO E LE
RELAZIONI**



Come il passato può ancora essere un modello



Uomo al centro

Leggio inclinato

Scrivania ad angolo

Scaffali a portata di mano (che isolano dal resto della stanza)

Pavimento rialzato per fare passare i cavi

Mario Bellini è partito da questo modello di ambiente di lavoro per progettare per Olivetti

Design

5 variabili

Forma

Funzionalità

Processo

ENDOGENI

Contesto geografico

Contesto storico

ESOGENI

PROCESSO

1. **Ideazione**
2. **Produzione**
(manuale/industriale)



IDEAZIONE



PRODUZIONE

Com'è cambiato
il **rapporto** tra queste due fasi
nei secoli?

Processo

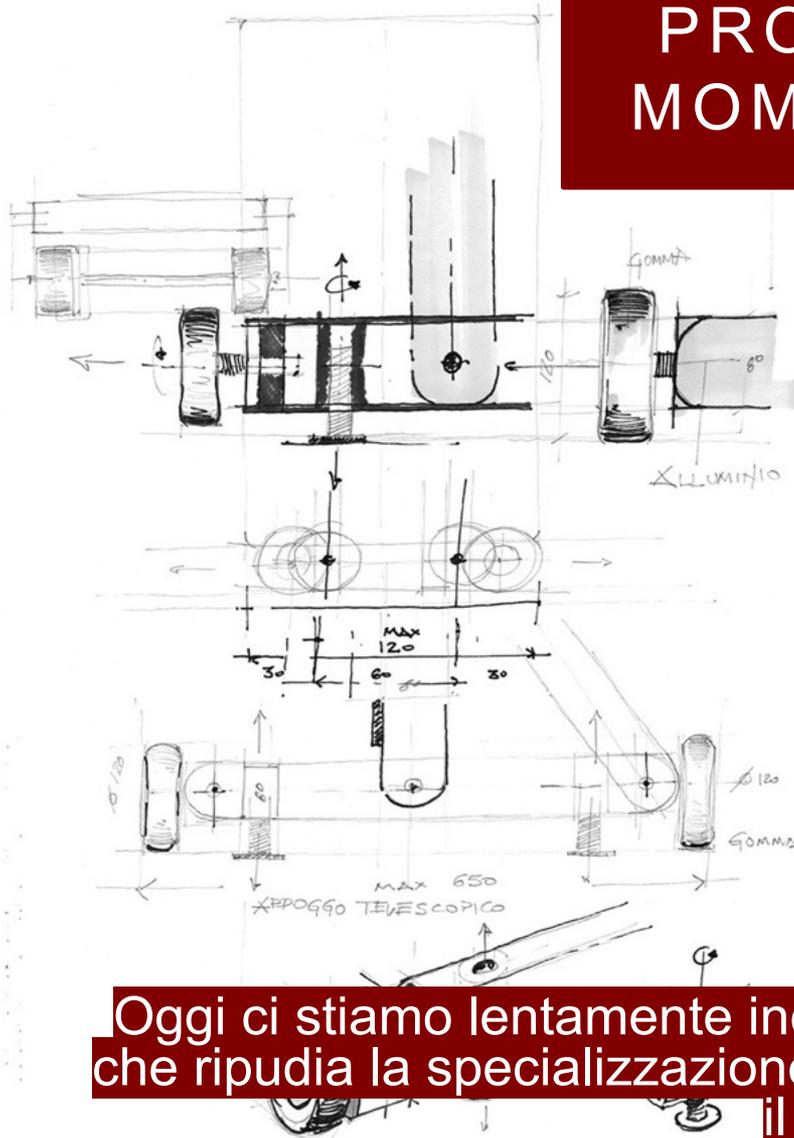
PROGETTO FA PARTE DEL
MOMENTO IDEATIVO O NO?

ICAR 13
Disegno industriale

ICAR 17
Disegno

La specializzazione è un prodotto della modernità? Il moderno può essere definito come un processo di settorializzazione della conoscenza umana?

Oggi ci stiamo lentamente incamminando verso una nuova ambiguità che ripudia la specializzazione; che poi è tra quello che ha reso grande il Made in Italy



Processo

Medioevo

ARTI LIBERALI

Grammatica
Retorica
Dialettica
Aritmetica
Geometria
Astronomia
Musica

ARTI MECCANICHE

Tecniche, poi
specializzate
si in mestieri
e in discipline
manuali

Armatura
Medicina
Venatio
Lanificium
Architettura
Pittura

Tutto il corso medievale fu attraversato da una lenta, per lunghi periodi quasi irrilevante, ascesa della supremazia della pratica nei confronti delle arti Liberali;
Meccanico è colui che con le mani riesce a creare opere meravigliose e utili.

IDEAZIONE

Tutto ruota intorno l'ideazione: il momento creativo, mitologico, immaginifico dell'intuizione, l'idea è uno squarcio di Dio in testa. È il momento in cui l'uomo è più vicino alla divinità.

Differenziazione qualitativa tra ciò che riguarda la mente e ciò che riguarda la mano

Cause:

1. Crisi mercantile mediterranea
2. Restaurazione aristocrazia nobiliare, di osservanza religiosa, svalutatrice della dignità del lavoro manuale: la nobiltà è ereditaria, e non raggiungibile con il lavoro. Nobiltà feudale si trasforma.
3. Ricerca spiritualità

Dai trattati scompaiono le norme tecniche

Processo

Controriforma

Si crea un rigido sistema che vede contrapporsi le corporazioni alle Accademie del Disegno, che avevano lo scopo di formare non artigiani, ma dotti, con forti agganci con principi, regnanti e vescovi

1562: Fondazione Accademia da Casari (Firenze)

1577: Fondazione Accademia S. Luca (Roma)

Federico Zuccari,
all'Accademia di San Luca,
propone di riunire i membri ogni due
settimane per discutere su
ragionamenti e discorsi teorici circa il
bel operare

Dopo un lungo
processo di
svalutazione, le
corporazioni
verranno abolite nel
1791

L'illuminismo cancella, nei pensatori, la separazione dottrinarica tra **arti** e **tecniche**: solo la produzione porta progresso.

«Un pregiudizio che tendeva a riempire le città di orgogliosi ragionatori e di contemplatori inutili, e le campagne di piccoli tiranni ignoranti, oziosi e sprezzanti. Le arti liberali si sono già cantate abbastanza da sole; oggi potrebbero usare ciò che rimane loro di voce per celebrare le arti meccaniche. Spetta alle arti liberali il compito di sollevare le arti meccaniche dall'avvilimento in cui il pregiudizio le ha tenute per tanto tempo. Esca dal seno delle Accademie qualche uomo che scenda nei laboratori, vi raccolga osservazioni sui fenomeni delle arti, e ce le esponga in un'opera che induca gli artisti a leggere, i filosofi a pensare utilmente e i grandi a fare finalmente un utile impiego della loro autorità e dei premi di cui dispongono»

Denis Diderot, Encyclopédie,

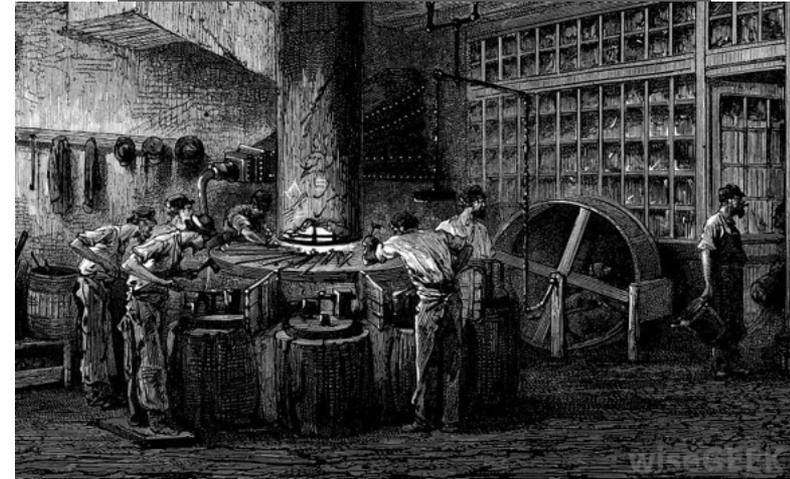
1751

Processo

Riv. industriale

Fase ideativa e produzione si differenziano con la produzione industriale

Produzione delegata alle macchine



Semplificazione

Standardizzazione

Serialità

Contesto

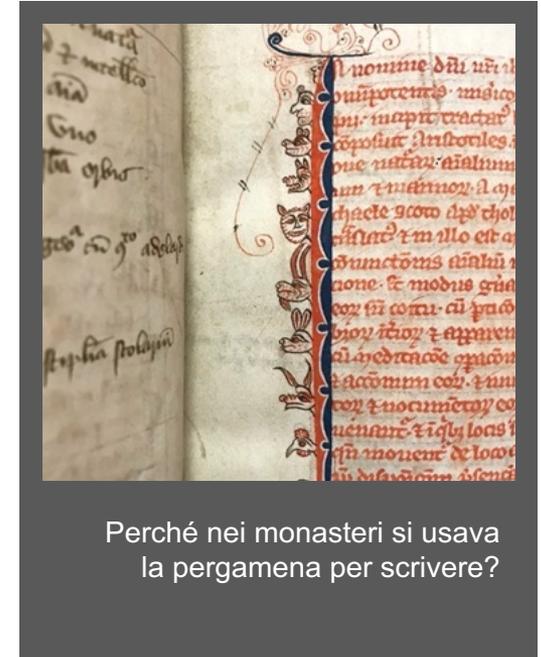
Geografico

Dal contesto geografico dipendono:

i materiali del design

la cultura sociologica di riferimento

Le due variabili potrebbero spiegare perché un certo prodotto è nato in un certo posto piuttosto che in un altro.



Come nel campo dell'edilizia, dall'Ottocento il perfezionamento di nuovi materiali e tecniche cambia il pensiero costruttivo, e si diffondono uniformemente e universalmente gli stessi materiali, non necessariamente locali. Oggi, però, si parla sempre più di **design sostenibile**

Contesto Geografico

Materiali locali



Chiesa San Lazzaro (Faenza)



Chiesa San Fedele (Como)



Urves Stavkirken (Norvegia)



Chiesa SS. Trinità (Delia, TP)

Contesto

RETORICA
DELLA ALTERITA
(design della comunicazione)

Parigi | Scacchi di Carlo Magno



Più recentemente,
RETORICA DEL
COLONIALISMO E
DELLA «SUPREMAZIA»

Maputo | Casa di ferro o casa dell'inferno?

Oggi si cerca di tornare ad una riappropriazione di senso per le specifiche comunità locali, sia a livello di **oggetto** che a livello di **materiali**

Evoluzione del contesto geografico – Pensare locale



Suelo
Orfebre
(2021)
S. Ballen

Riutilizzo della **jagua** (Colombia)

Evoluzione del contesto geografico – Pensare locale



Kobe Leather
(2021)
Kuli-Kuli

Evoluzione del contesto geografico – Pensare locale... anche con i materiali circolari



Materiali
Sintropici
(2021)

**E.
Morpurgo**

RESPONSABILITÀ PAESI RICCHI

Evoluzione del contesto geografico – Pensare locale... anche con i materiali circolari



Il designer svizzero Peter Zumthor progettò un macinapepe la cui forma ricordasse quella delle case – originariamente pezzo unico

Il legno doveva essere **ESCLUSIVAMENTE** proveniente da foreste svizzere e i due elementi del macinapepe (la testa da girare e il corpo) dovevano provenire dallo stesso ramo della stessa pianta per non interrompere le venature

Macinapepe
(Alessi 2006)
P. Zumthor

Contesto

Storico

Il design dipende dalle esigenze
e dalla necessità di intervenire su ciò che ci circonda
Ambedue le cose dipendono dal momento storico
e cambiano nel tempo

Cambiando le esigenze cambiano i prodotti, che evolvono per meglio adattarsi ai cambiamenti dell'uomo e vengono ottimizzati per render loro la vita più assistita e più piacevole

Prendiamo la sedia.

Disegnarne una significa intervenire nel rituale domestico

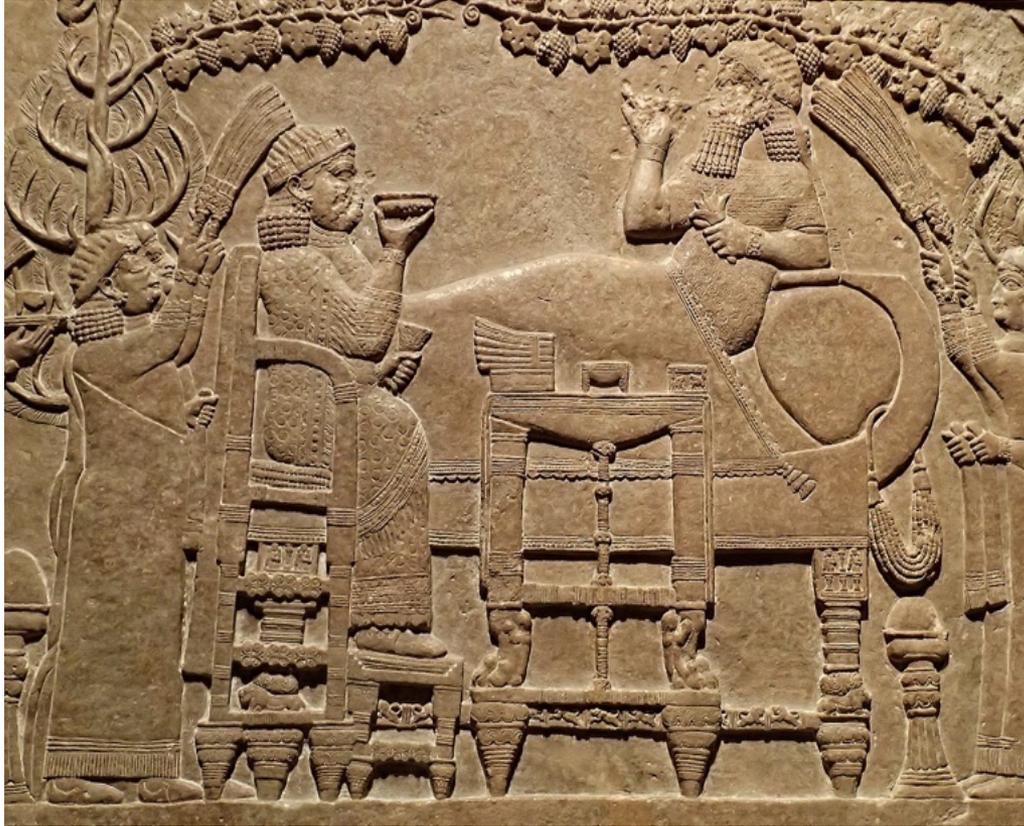
e comportamentale di tutta una civiltà

Immaginare un rapporto del corpo con altri corpi

e con l'ambiente, perché è qualcosa che si indossa

La posizione seduta sintetizza un capitolo della cultura materiale diverso da quello di chi sta accovacciato o inginocchiato

Contesto



Banchetto di Ashurbanipal, British Museum
(Londra), VII secolo a.C.

Storico



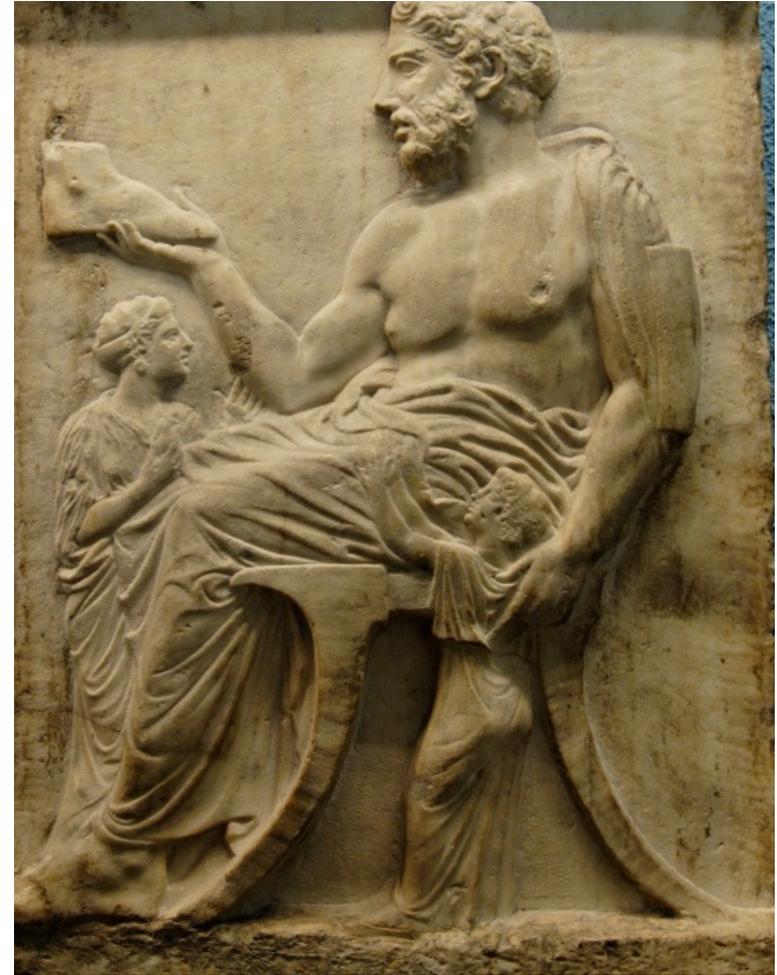
Trono di Tutankhamon, Museo Egizio
(Cairo), XIV secolo a.C.

Contesto



Sella curule (dett.), rilievo funerario
Roma, I-II secolo d.C.

Storico



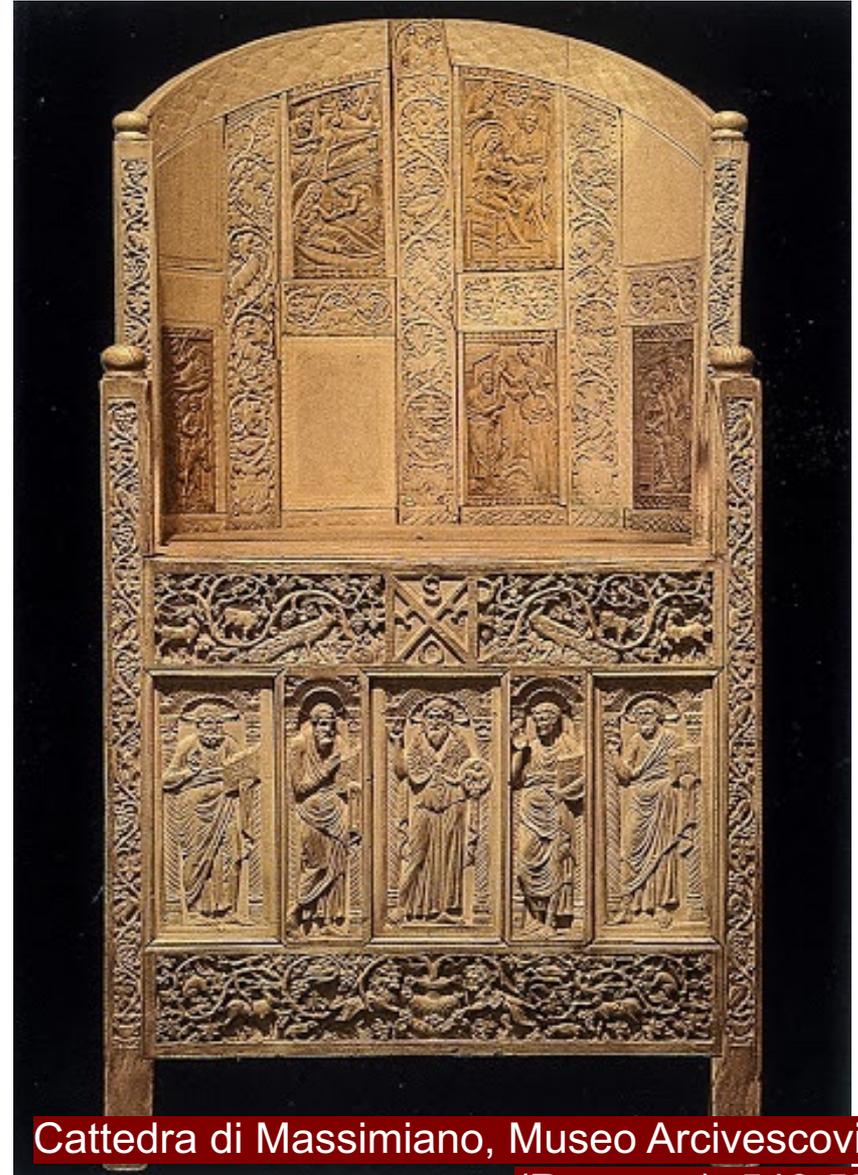
Klismos (dett.), Stele di Santippo
Atene, 430-420 a.C.

Contesto



Trono di Carlo Magno, Cappella Palatina
(Aquisgrana), XI secolo

Storico



Cattedra di Massimiano, Museo Arcivescovile
(Ravenna), 546-554

Contesto



Faldistorio, Museo Capitolare Perugia
Prima metà XII secolo

Storico



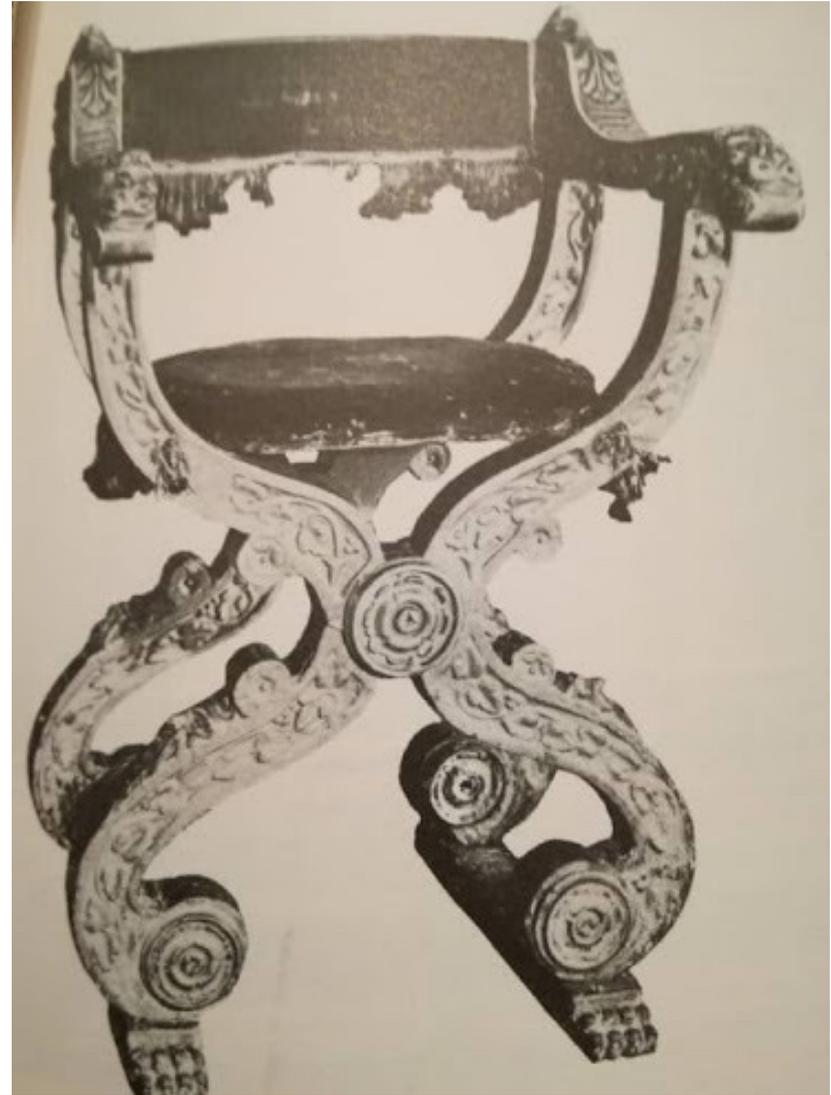
Sedia gestatoria, Musei Vaticani
(Roma), XIX secolo

Contesto



Sedia Savonarola, convento San Marco
(Firenze), XV secolo

Storico



Sedia a "iccasse", chiesa S. Giorgio dei Greci
(Venezia), XVI secolo

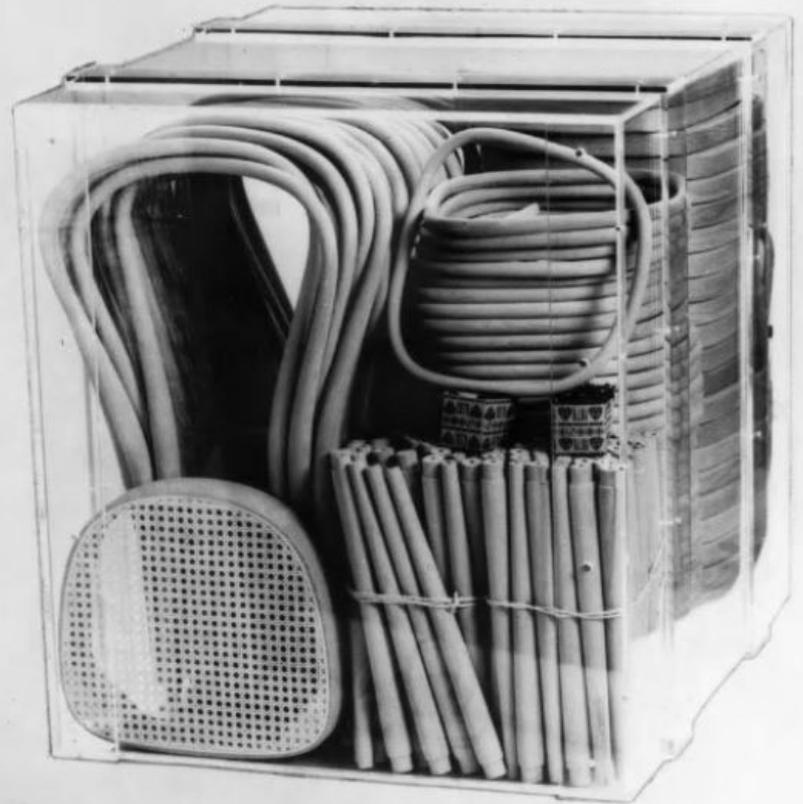


Le sedie cominciano a contarsi
in gruppi da 4-6-8-12

Devono anche
fare sistema
attorno ad un
tavolo

Chiavarina, Giuseppe Gaetano Descalzi,
1807

Thonet Chair n.14, Michael Thonet, 1859



Panton Chair
Verner Panton,
1960



Tulip Chair
Eero Saarinen, 1953
ca.



Wassily Chair
Marcel Breuer,
1920



NUOVE FORME

NUOVI COLORI

NUOVI MATERIALI

Superleggera
Giò Ponti, 1955

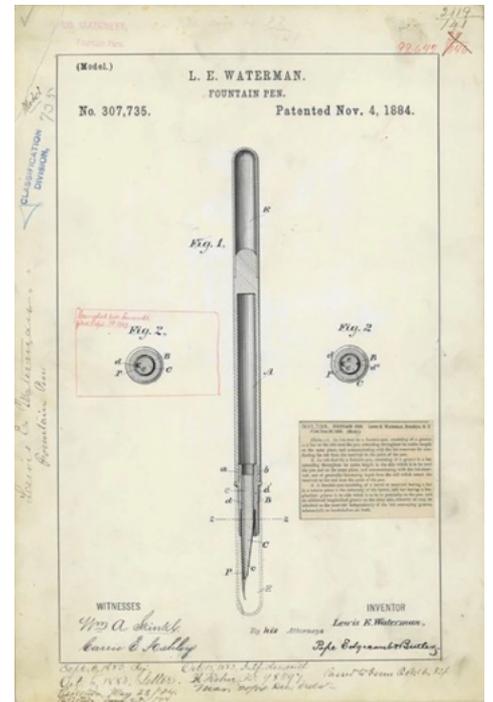


Wishbone Chair
Hans Wegner, 1949



Egg Chair
Arne Jacobsen, 1958





VARIAZIONI SUL TEMA



Design

Riuniamo tutte le cose realizzate dall'uomo in un unico insieme: altrimenti il design comprenderebbe solo le **cose utilizzabili**, mentre l'arte solo le cose **belle e desiderabili**

La differenza principale è nell'**obiettivo** perseguito

Arte

Che differenza?

Design

È un modo per rendere il mondo abitabile, rendendo il contesto che ci circonda e le cose non solo utili, ma anche care, gradevoli e desiderabili. Il suo carattere di desiderabilità è diverso da quello dell'arte: lo scopo è produrre cose gradevoli ma **quotidiane**

L'arte è finalizzata al farsi notare, ad essere fuori contesto, **eccezionale**.
Il suo obiettivo non è pratico, ma **ideologico**: che sia l'ideologia dell'artista, di un regime, di una rivoluzione, della religione, lo scopo principale dell'opera d'arte è quello di comunicare un'idea.

Design

Arte

Il prodotto artistico, in senso stretto, può essere visto come un solista, mentre i prodotti del design si devono inserire all'interno di un'orchestra in cui ciascuno suona la sua parte

I due sistemi sono molto vicini e il confine è sottile: Una volta che i design ha cominciato a soddisfare i bisogni – e quindi non c'è più la necessità – l'arte comincia a permeare nella progettazione per dare una tipologia di unicum e di eccezionalità al prodotto

Quando uno dei due sfocia troppo pienamente nell'altro, si altera l'obiettivo principale

Quando il Design vuole essere Arte

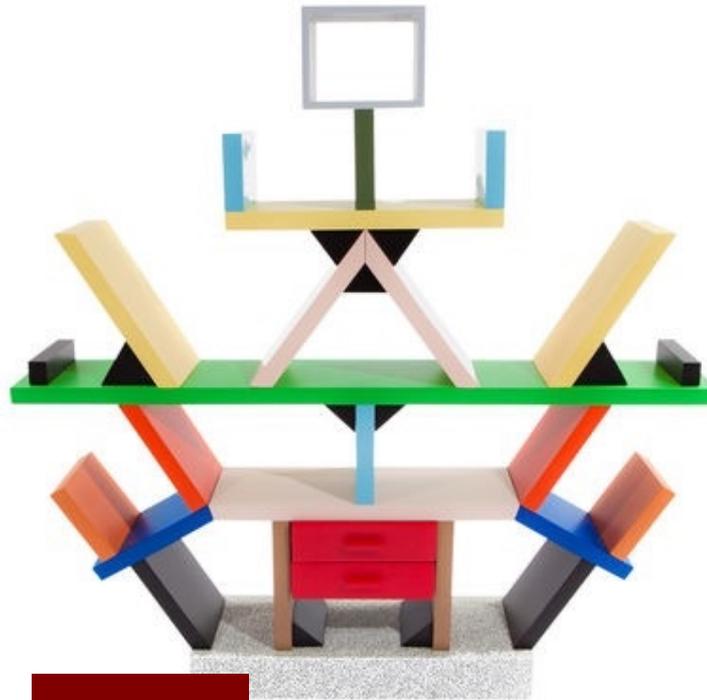
Alcuni oggetti sono sconfinati nel terreno dell'arte per adottarne il primato di eccentricità e sono diventate icone del design

Ma sono comprate più per lo status e l'idea che rappresentano o per l'utilità?

Il design non vende ideologie



Lampada
Eclisse
V.
Magistretti



Carlton
E.
Sottsass



Caffettiera
A. Rossi

Quando il Design vuole essere Arte

Importanza del brand
Ruolo simbolico

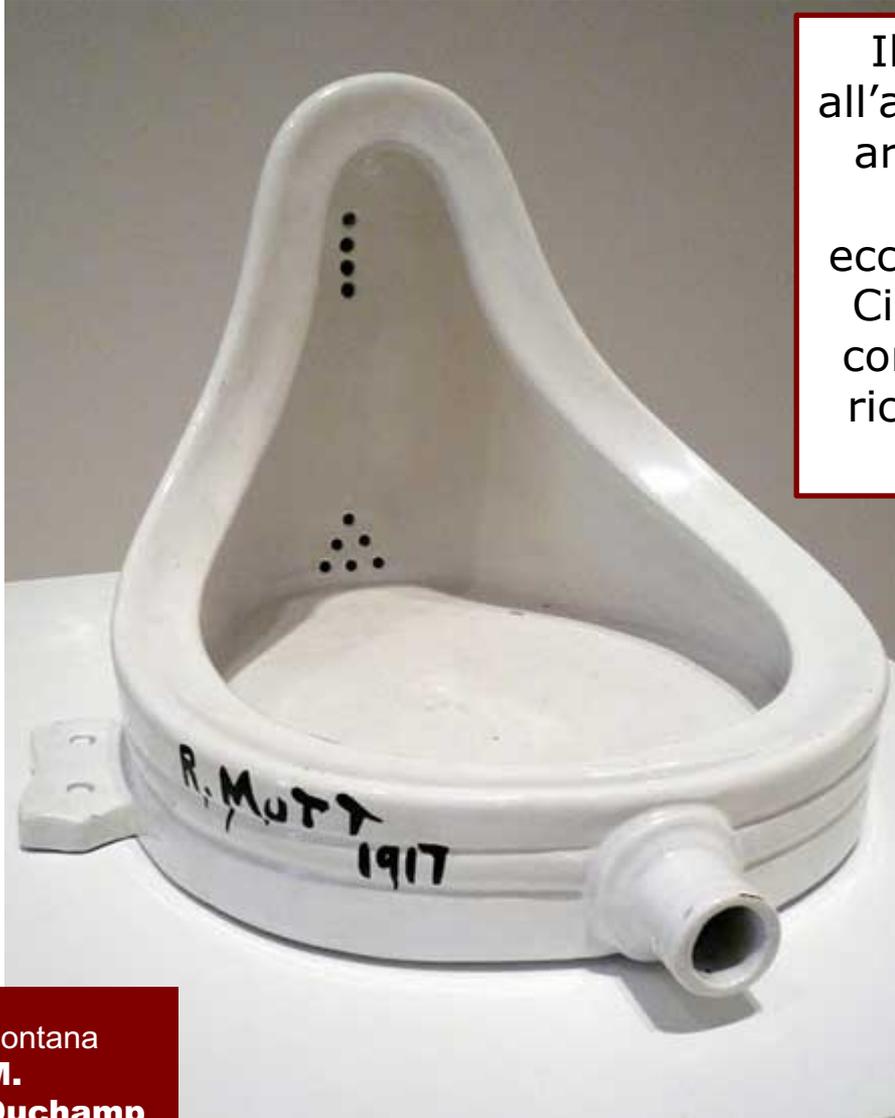


Spremiagrumi
P. Stark



Man of Steel
2013

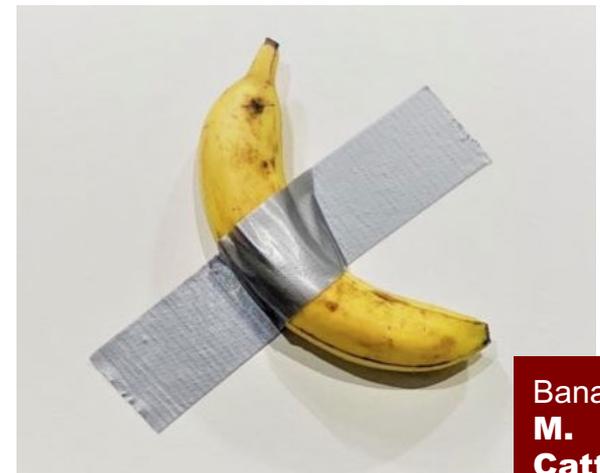
Quando l'Arte vuole essere Design



Fontana
**M.
Duchamp**

Il design presta la sua quotidianità all'arte, e per questo viene utilizzata da artisti contro il sistema che vogliono denunciare la vacuità e la non eccezionalità dell'arte contemporanea: Ciò che a quel punto rende l'oggetto comune e banale un'opera d'arte, è il riconoscimento da parte del pubblico del ruolo dell'artista

È un prestito ideologico: non cambia la forma, ma il significato concettuale



Banana
**M.
Cattelan**