



Dipartimento Patrimonio Architettura Urbanistica
Corso di laurea in Design – L4



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

Prof. A. De Capua
Arch. Lidia Errante, PhD
Arch. Ester Mussar PhD stud
Dott.ssa Giulia Freni PhD stud
Arch. Valentina Palco PhD

MtD 9 Cercare i propri maestri

Seminario a cura di Giulia Freni

5 novembre 2020

Università degli studi Mediterranea di Reggio Calabria

Design come Disciplina

Due componenti:

1. Propedeutica/ l'arte del saper fare
1. Disciplinare/ la fondazione teorica



La bottega



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

Learning by doing

L'allievo lavora e fa quello che riesce a fare

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

Maestro

DUE ATTEGGIAMENTI PEDAGOGICI

- Orientale

L'allievo è freneticamente intenzionato a imparare e eccellere

Facoltà, capacità, talento

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

Disciplina: Controllo delle facoltà, allineamento

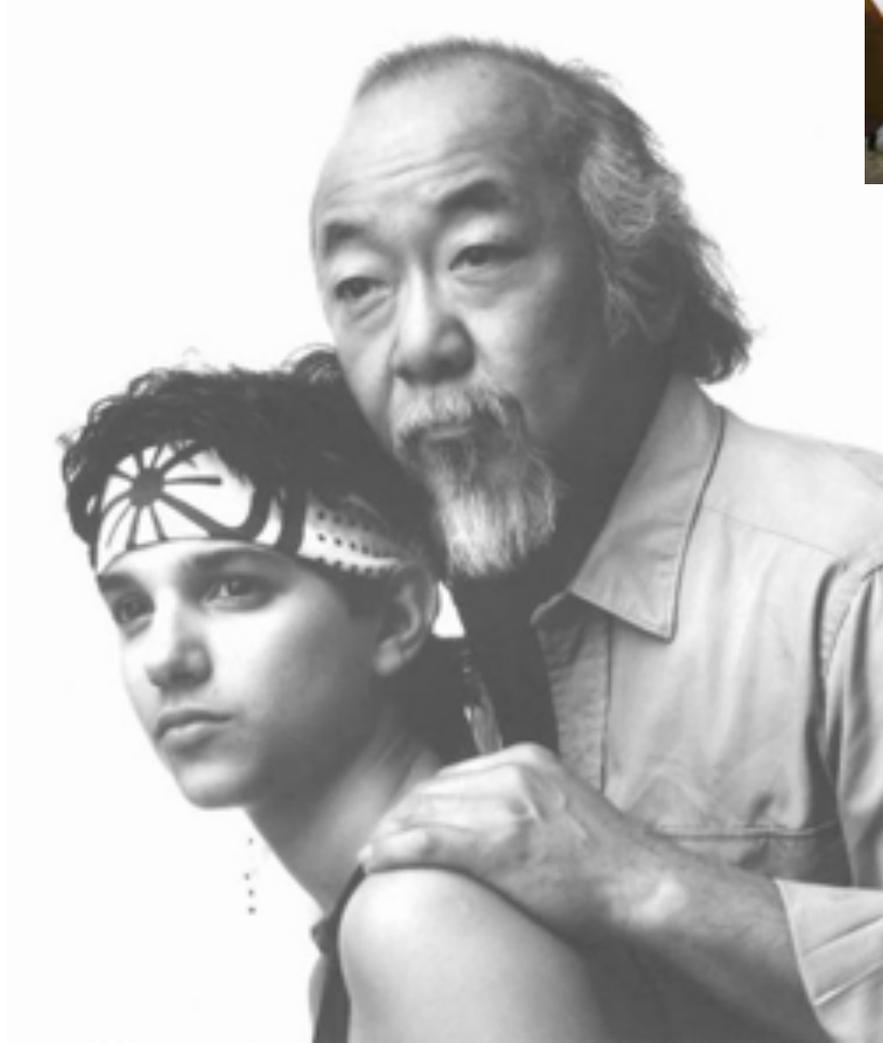
- Occidentale

L'allievo è un vaso di nozioni da riempire

Sapere grammaticale, regole corrette, oggettivizzazione della disciplina

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

Disciplina: Sistema di nozioni, saperi oggettivi e fondamenti disciplinari



Bauhaus

1919-1933



STAATLICHES
BAUHAUS
IN WEIMAR
1919-1923

STAATLICHES
BAUHAUS
WEIMAR
1919
1923
WEIMAR-MÜNCHEN
MONATSKALENDER

AUSSTELLUNG
BAUHAUS
WEIMAR

Quando il design
nasce come disciplina

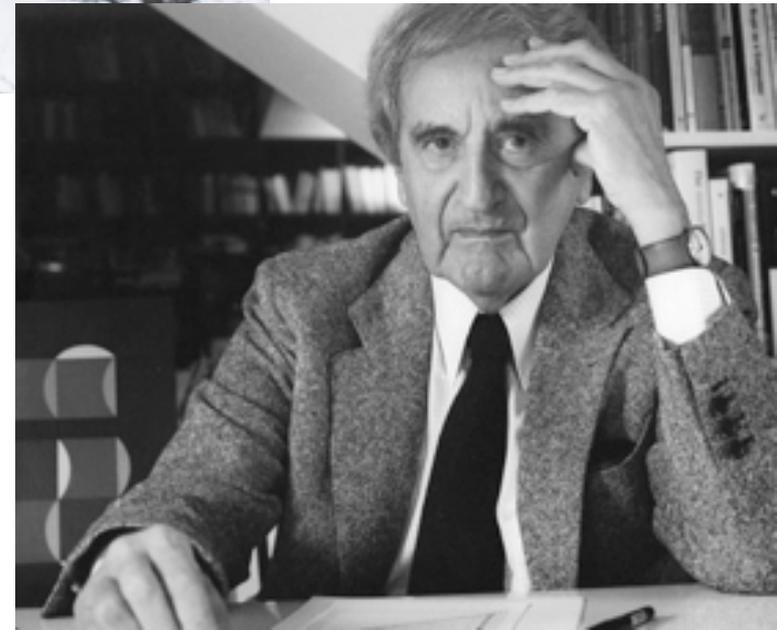


Grundkurs:
Corso base

Ulm
1953-1968



**T. Maldonado:
Il processo oggettivizzante diventa
maturo**



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

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

CINI BOERI

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



CINI BOERI



Sedia Ghost, 1987



Bicchiere double old fashioned, 1973

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



Libreria girevole da tavolo, 1989





Serie Strips
(Arflex), 1968



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

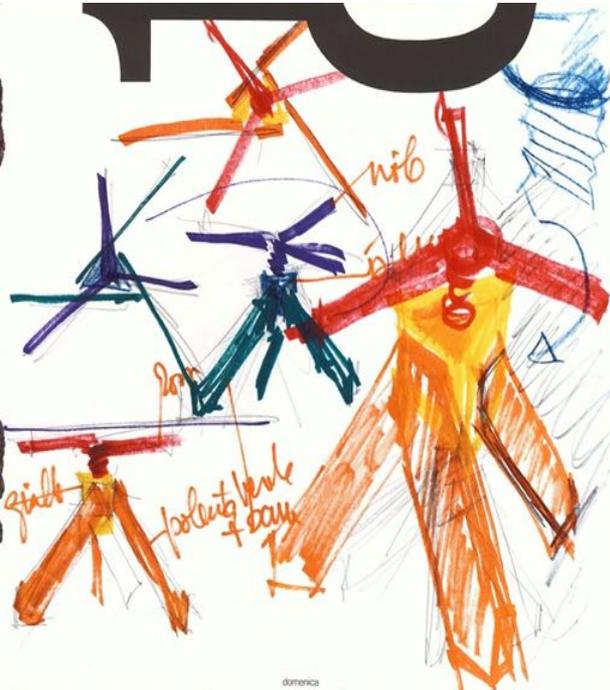
Cini Boeri
rielabora
Christo in un
divano



Christo, Statua di Leonardo da Vinci, Milano, 1970

VICO MAGISTRETTI

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



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

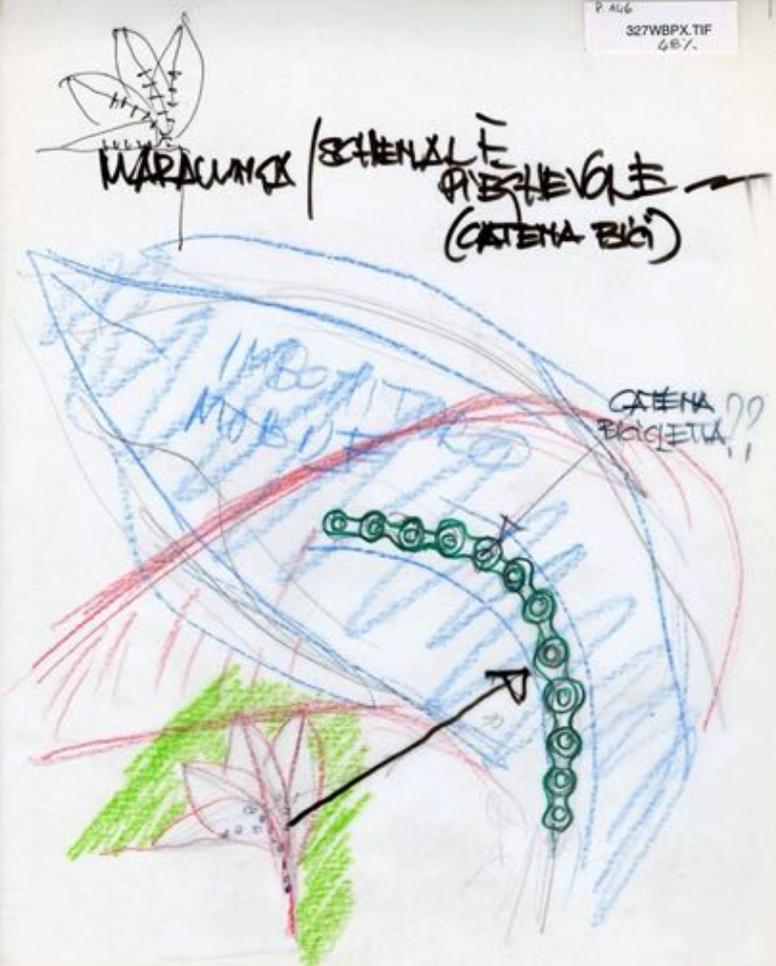


Lampada
Eclisse,
1965

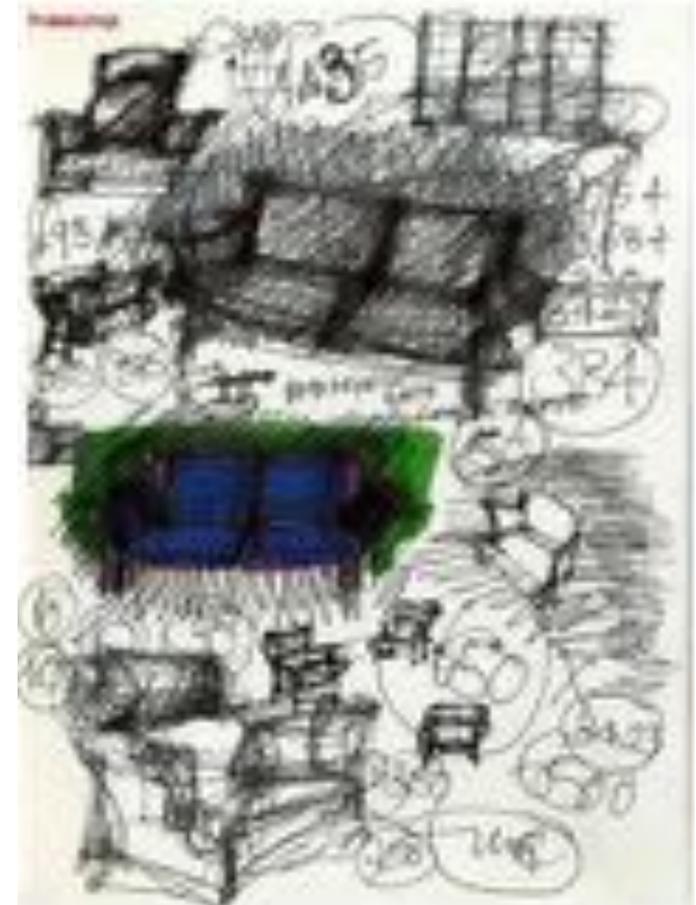


Libreria
*Nuvola
Rossa*,
1977





Poltrona
Maralunga,
1973



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



Cos'è il design?

I binari del tram sono design.

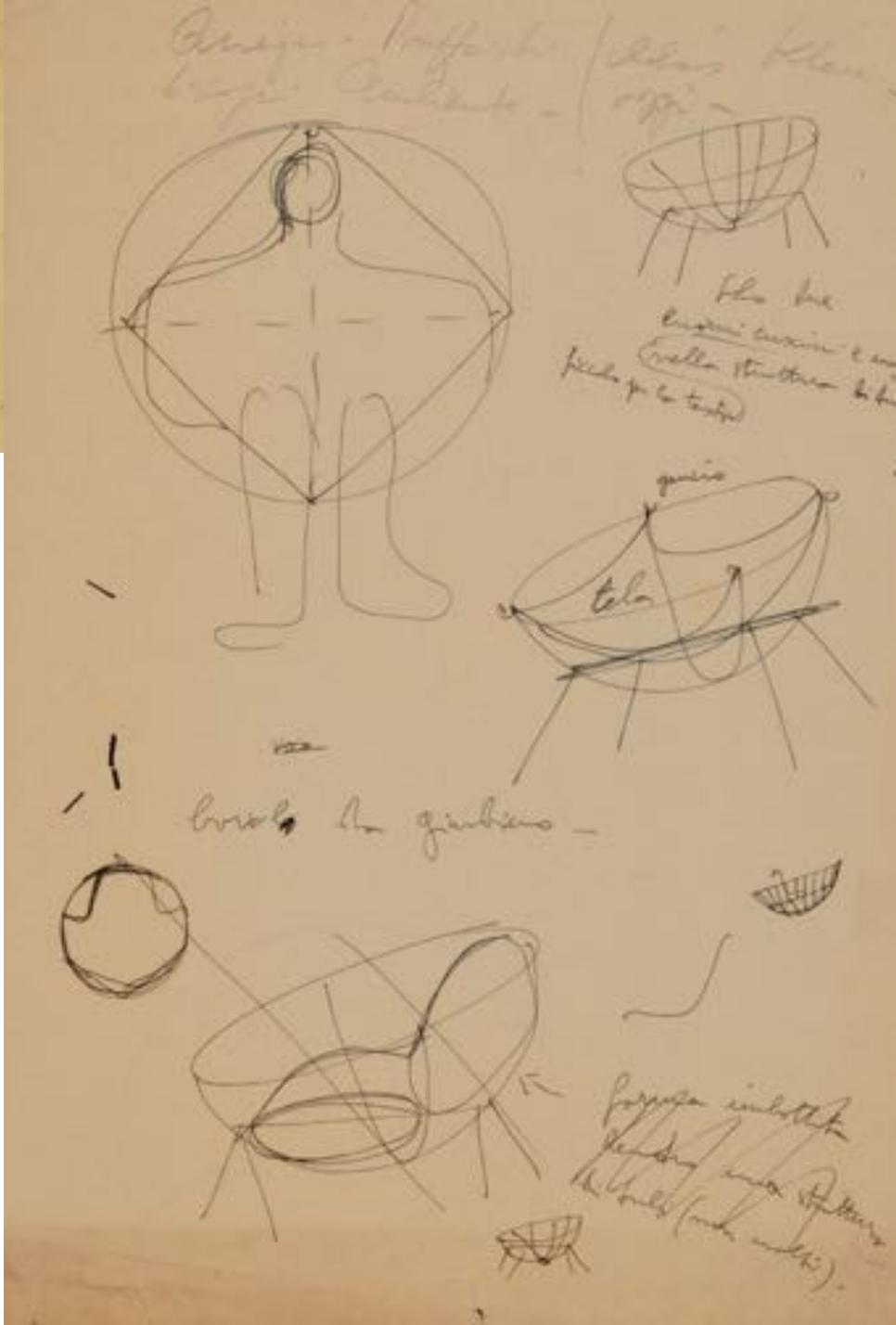
Cosa avrebbe voluto inventare?

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

LINA BO BARDI

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





Poltrona scodella, 1951





Sedia a dondolo P13, 1948-1949



Sedia per la Casa Valéria Cirell, 1958



Sedia, 1948

BRUNO MUNARI

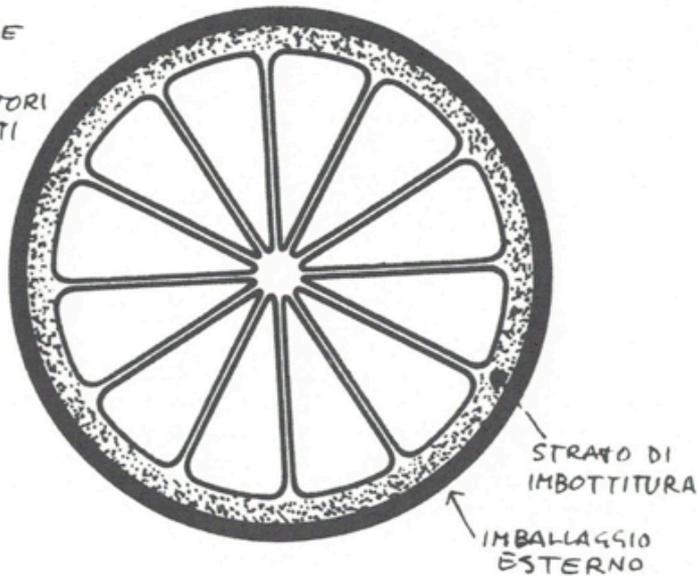
“Il designer cerca di costruire l’oggetto con la stessa naturalezza con la quale in natura si formano le cose, non inserisce nella progettazione il suo gusto personale ma cerca di essere oggettivo, aiuta l’oggetto a formarsi con i suoi propri mezzi”

“La forma segue la funzione”:
Non come diceva Gropius, ma
come diceva il biologo Jean-
Baptiste Lamarck



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

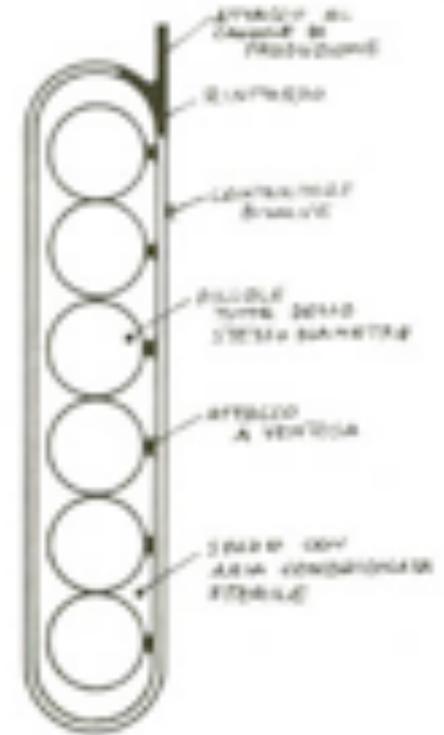
DISPOSIZIONE
ESATTA E
DEFINITIVA
DEI CONTENITORI
MODULATI



SEME
FORMA LIBERA



FORME
TECNICHE



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

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

Non copiare la natura, ma osservarla e strutturare i progetti in modo analogo



Lampada *Farkland*, 1964

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



Cubo posacenere, 1957

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



Scimmietta Zizi, 1954



Libro Illegibile, 1949

ACHILLE CASTIGLIONI

"Cosa possiamo togliere ancora?"



Grebiule di A. Castiglioni



Consigli d'autore

di Achille Castiglioni

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

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

● Non pensate di diventare gli "inventori del mondo". Non è così, e non deve esserlo. Cominciate ad allenarvi all'autoironia e all'auto-critica.

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

● La strada, il cinema, la tv: è lì che s'impara a osservare criticamente i gesti ovvi, gli atteggiamenti conformisti, le forme scuo-

tate. Per scoprire che si può fare altro.

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

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

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

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

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



Lampada *Parentesi*, 1971

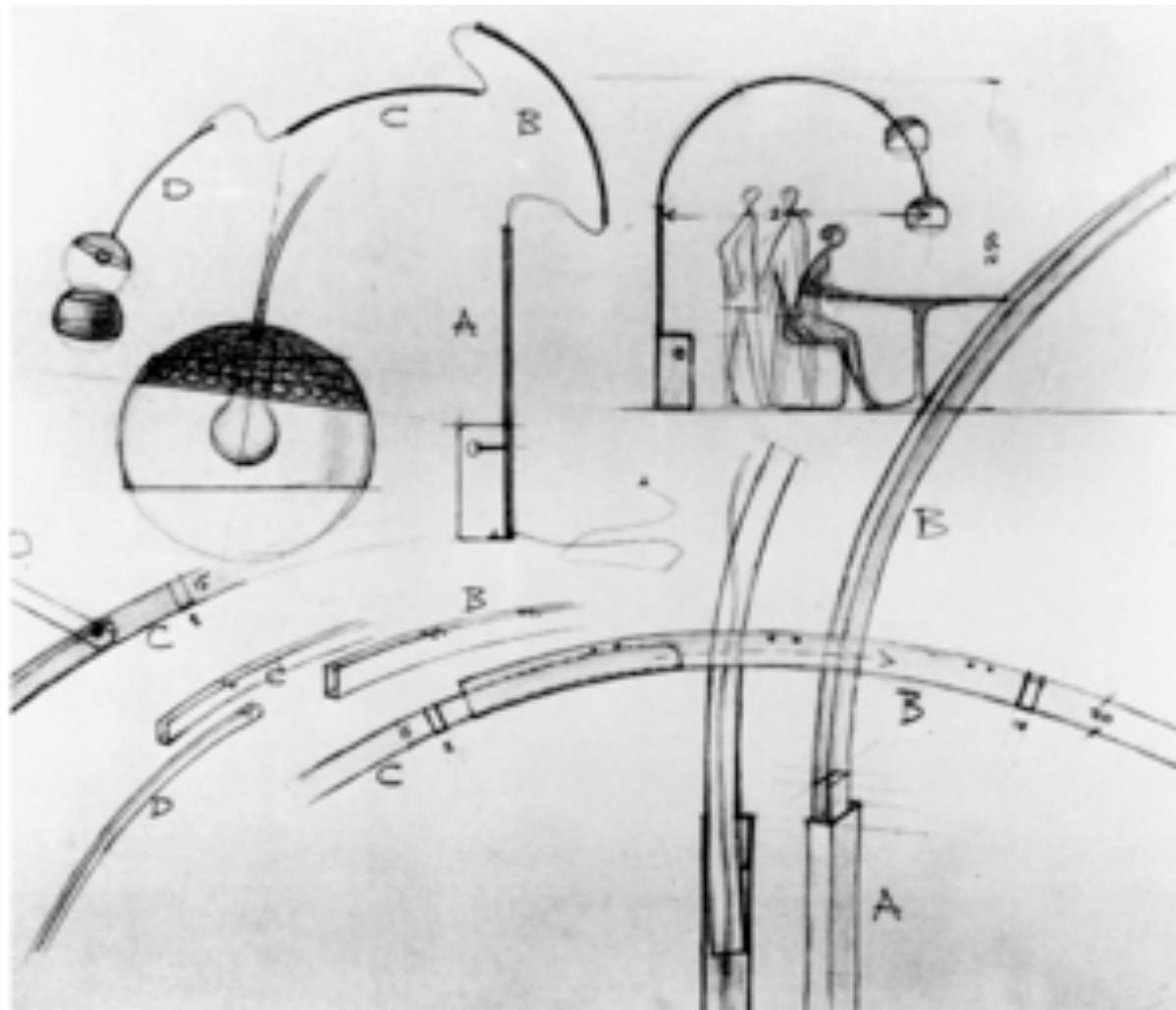


Lampada *Ipotenusa*,
1975



Lampada *Lampadina*, 1972

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



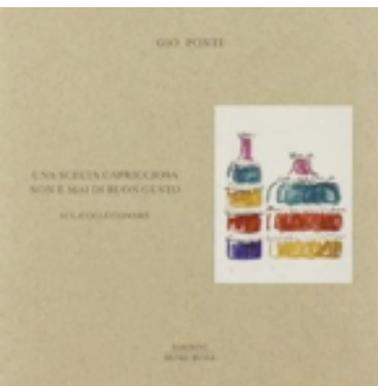
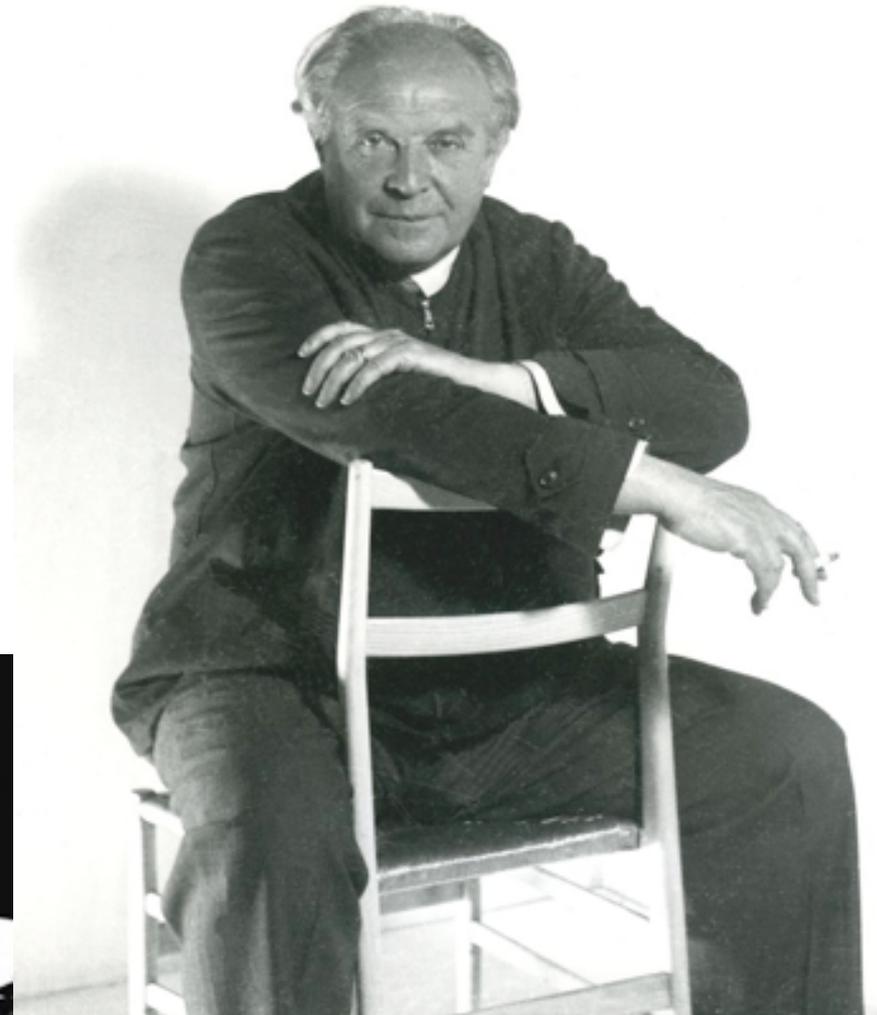
Lampada Arco, 1962



Interruttore *Rompitratta*, 1968

GIO' PONTI

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



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

Versatilità, flessibilità, niente caos

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

Rivista *Domus* veicolo di teorie

1923: Direzione tecnica Richard Ginori



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



Sedia Superleggera, 1955



Poltrona Gabriela, 1971



Libreria, 1956-1957

