

Design

design=progettazione

Design è soluzione logica di un problema (es. ruota)

La parola viene usata per la prima volta da Henry Cole nel 1851 (prima expo), primo teorico design industriale; sosteneva la necessità di una figura che unisse arte e progettazione (visione completa progetto).

Il designer dà la giusta visione all'oggetto (no decorazioni e già attenzione alla funzione).

Crea museo dopo expo "Victoria and Albert museum".

Useful object ovvero oggetti funzionali, ciò che sta alla base del design.

È dalla prima expo che si sviluppa alla figura del designer, in ogni stato poi si diversifica.

Illuminazione

La prima forma di illuminazione a Gas di legna fu realizzata a Parigi nel 1798.

La prima fabbrica illuminata a gas di carbone fu la Bouton e Watt nel 1802.

Ma fu in Inghilterra che l'illuminazione a gas di carbone venne sviluppata grazie a due fattori concomitanti: l'abbondanza di carbone che, lavorato per produrre il coke, produceva due sottoprodotti: il catrame ed il gas.

I primi impianti di illuminazione erano altamente costosi, e le piccole famiglie non potevano permetterselo.

Già nel 1815 Londra era dotata di 40 km di condutture per il trasporto del gas.

Nel 1840 le maggiori città europee installarono una rete di illuminazione e gas.

La luce prodotta dal gas era totalmente inadatta allo scopo, oltre ad essere molto pericolosa, sia per le possibili fughe di gas, che per la salute dell'uomo.

Dopo il 1850 la rete di gas venne utilizzata anche per riscaldare le case, e l'acqua degli ambienti e per riscaldare i cibi.

La prima forma di energia elettrica venne creata nel 1799 da Alessandro Volta che permise di ottenere la corrente continua.

Volta permise di studiare fenomeni nuovi come l'induzione elettromagnetica, l'elettrolisi e la possibilità di trasmettere segnali lungo un circuito elettrico.

Da Alessandro Volta l'evoluzione sull'elettricità continuò, e uno dei pionieri fu Thomas Alva Edison che tra il 1878 ed il 1881 riuscì a risolvere i grossi problemi di distribuzione dell'energia elettrica per l'illuminazione.

La lampada ad incandescenza sviluppata ed evoluta da Edison (Qui vi sono decine di brevetti e di battaglie legali).

La lampada ad incandescenza era ottimale ed adatto a tutti gli ambienti. Si poteva dosare l'intensità luminosa. Inoltre era pulita e brava di fastidi causati dal gas.

Nel 1886 a New York le vetrine vennero illuminate elettricamente. Fu una rivoluzione totale. Qualcosa di mai visto in precedenza.

Inizialmente Edison usò la corrente continua che aveva fortissimi limiti, come ad esempio il fatto che potesse essere trasportata solo ad una distanza massima di 1,5 km.

Negli anni Edison, comprese che si doveva passare alla corrente alternata per coprire le lunghe distanze.

La nuova energia si affermò rapidamente. I vantaggi erano evidenti, e potevano essere prodotte dalle più diverse fonti primarie, attraverso diversi tipi di convertitori.

I paesi che non disponevano di grandi giacimenti carboniferi come il Canada, l'Italia, la Svizzera ed il Giappone ebbero uno straordinario impulso alla crescita industriale e dalla possibilità di ricavare energia elettrica da bacini idrici di cui erano ricchi.

L'elettrificazione cambiò profondamente l'aspetto delle fabbriche dando un nuovo aspetto razionale. Ad esempio, le fabbriche prima dell'energia elettrica erano formate da un unico motore che ruotava grazie all'energia del gas, del carbone, e della legna e da esso erano attaccate delle pulegge che servivano a trasmettere il modo a tutti i macchinari presenti nella fabbrica.

Quindi l'azienda era una giungla di pulegge in giro per l'azienda. Con l'avvento della corrente le fabbriche mutarono completamente aspetto, perché le macchine ora erano attaccate a cavi in maniera indipendente. Prima se il motore centrale si rompeva, tutta l'azienda si fermava. Mentre ora se un macchinario si guastava, tutti gli altri potevano continuare in maniera indipendente.

Tra il 1901 ed il 1914 l'elettrificazione fu rapidissima: ad esempio la Germania crebbe di 9 volte, e 15 volte l'Inghilterra anche se solo la metà degli stabilimenti era elettrificata.

Si creò una situazione di monopolio a livello globale per la distribuzione dell'energia in diverse zone di mercato.

Nacquero delle grandi aziende in quel periodo, alcune delle quali ancora presenti oggi, come Siemens, AEG, General Electric e Westinghouse.

Il più grande produttore di dispositivi elettrici era la Germania 30%, seguita dagli Stati Uniti 30% e dall'Inghilterra 16%.

Design anni '20

L'Europa di Inizio è un'area geografica attiva e in grande progresso. Vi è un enorme crescita industriale soprattutto in Germania, Francia e Italia. Gli stati uniti hanno da tempo risolto la questione del design e cioè che non è lo stile che guida il progetto, ma il principio dell'efficienza e dell'economia.

Il dibattito che sorge in quegli anni è tra lo spirito del progetto ed i bisogni standard dell'uomo. L'oggetto standard è però sostenuto da ragioni sociali e dalla richiesta del mercato.

Sorgono anche nuove correnti artistiche come il Cubismo, il Neoplasimismo ed il Costruttivismo.

In quel periodo e precisamente nel 1907 nasce in Germania il Werkbund tedesco o associazione per il lavoro. Il fondatore è Hermann Muthesius (1861-1926); L'obiettivo di questa associazione di ammodernare i dispositivi industriali tedeschi. In questo gruppo fanno parte figure disparate tra le quali: artisti, progettisti, politici e uomini di cultura. Ovviamente avevano idee dissimili tra loro, ma il fondatore Muthesius sosteneva l'idea degli OGGETTI TIPO e cioè l'idea di creare prodotti standard per rispondere ai bisogni standard dell'uomo; Per fare un esempio: se hai la necessità di muoverti per la città in maniera green (bisogno standard) prenderei la bicicletta (prodotto standard) che viene realizzata in serie, perché non sei l'unica persona nel mondo che ha questo tipo di necessità. Poi il modello, la marca etc etc vanno in secondo piano.

La visione del Werkbund tedesco inoltre sosteneva l'esigenza di progettare oggetti moderni per la cultura moderna nata proprio dalle nuove tecnologie presenti. Ad esempio in quel periodo nasce la sensibilità igienica, che è letteralmente nata di sana pianta in quel periodo.

I progetti realizzati da questo gruppo sono funzionali, ma restano ancora legati alla decorazione dello Jugendstil.

AEG di Behrens

Primo designer della storia.

1907 inizia collaborazione con AEG azienda per produzione e distribuzione di oggetti elettrici, con grande attenzione alla comunicazione del prodotto.

Behrens progetta il logo, manifesti pubblicitari, per passare poi alla progettazione dell'edificio principale; in esso la novità è la luce naturale che arrivava dall'alto.

Diventa l'art director della azienda, con valori di semplicità e varietà.

Si creano carter per i dispositivi elettrici.

Bauhaus

Nel 1919 in Germania si viveva in una situazione post-bellica, molto complessa, caotica e confusa. L'economia era in difficoltà a causa dei debiti accumulati dalla prima guerra mondiale, appena conclusa e persa. Il Bauhaus nasce dentro questa situazione, di mutamenti continui soprattutto a livello economico.

All'interno di questa scuola convivono diverse forme artistiche, dall'espressionismo all' Art and Crafts inglese.

Gropius sostiene che "l'artista possiede la capacità di dare un' anima al prodotto inanimato creato dalla macchina. Il lavoro dell'artista deve diventare parte fondamentale del progetto nell'industria moderna".

Nel manifesto scritto da Gropius nel 1919 l'artista e la macchina sono ancora due entità ben divise. Da una parte l'artista, con una sua anima, e dall'altra la macchina che è un dispositivo bruto. L'artista deve iniziare ad occuparsi anche delle creazioni tecniche. Comunque diventa un richiamo alla collaborazione della comunità tecnico-artistica per creare qualcosa di più elevato.

La situazione muta tra il 1923 ed il 1924, ed ancora tra il 1924 ed il 1925 con il passaggio della scuola a Dessau. Il passaggio da Weimar a Dessau si deve a motivi, politico economici. Il trasferimento avveniva in una zona fortemente industrializzata della Germania, e gli amministratori della città di Dessau, si resero subito conto dell'occasione di sviluppo culturale-industriale del territorio. Questo passaggio si deve anche agli aiuti economici dati dagli americani, grazie al piano Dawes, che ridarà impulso all'economia tedesca.

Walter Gropius comprende questa situazione di mutamento, e nel suo manifesto del 1925, descrive la figura del progettista con parole nuove, così come i laboratori del Bauhaus, e le relazioni tra la scuola e le industrie. Gropius parla delle officine del Bauhaus e lo sviluppo di nuovi tipi o modelli, da parte di un nuovo tipo di collaborazione con l'industria. Un luogo nel quale studiare prodotti, e creare prototipi progettati con una visione industriale, realizzata in serie.

La sola competenza artistica non basta più, serve anche un'approfondita conoscenza della parte tecnica, progettuale. Gropius parla ancora di artigiano, ma definendolo "artigiano del futuro".

Tra il 1924 ed il 1928 diventa un luogo di elaborazione e sperimentazione incredibile. Entrano come docenti, progettisti del calibro di Herbert Bayer, Marcel Breuer e Kandinsky. Breuer era un ex studente del Bauhaus, e riuscì a rinnovare il campo delle sedute, reinterpretando quelle realizzate da Thonet, ed utilizzando i tubolari metallici. La più famosa fu la Wassily dedicata al suo docente Kandinsky. Divenne un prodotto vero e proprio venduto inizialmente da Thonet, che verrà poi reinterpretato in differenti nazioni.

L'officina dei metalli fu un laboratorio molto importante all'interno del Bauhaus, nel quale si elaborarono nuovi tipi di lampade, e nuove forme per gli utensili da cucina. L'oggetto illuminante viene realizzato per la funzione che deve svolgere, e messo in relazione allo spazio nel quale verrà inserito. Vengono sviluppate nuove tipologie di oggetti illuminati, come la lampada saliscendi, la lampada globo, e la lampada a comodino, che divennero veri archetipi, utilizzati ancora oggi.

Il Bauhaus creò una vera spaccatura tra il passato ed il futuro del design mondiale, ma la sua chiusura fu un'agonia. Venne chiusa appunto a Dessau nel 1932 in base ad un decreto emesso dal Reich. L'anno didattico non era ancora concluso, ed il nuovo direttore Ludwig Mies van der Rohe dal 1930 cercò di tenere in vita la scuola, proseguendo il lavoro nei sobborghi di Berlino. Il Nazismo però continuava a crescere diventando sempre più aggressivo. L'economia era mutata grazie anche alla crisi del 1929, e la scuola venne perquisita e richiusa nel 1933, con l'accusa di essere un covo di comunisti. Nel luglio dello stesso anno il direttore ottenne la riapertura con l'obbligo di licenziare due docenti, come Kandinsky e Hilberseimer. Il giorno prima dell'apertura, il consiglio docenti decise di chiudere definitivamente l'istituto.

Il Bauhaus ebbe il suo periodo di splendore negli anni 20 grazie alla forte crescita industriale del paese. Le industrie con l'avvento del nazismo si allearono con il partito, e la scuola soffocò, non avendo più spazio.

Il Design americano e la produzione di massa

La forma razionalista del Bauhaus venne celebrata, da due architetti americani, Henry Russell e Philip Johnson nel 1932 con un'esposizione al MOMA di New York intitolata International style. L'obiettivo era quello di far conoscere al pubblico statunitense le soluzioni razionaliste che la cultura europea aveva prodotto. Non si soffermarono sulle ragioni economico politiche dell'Europa, ma mostrarono un nuovo stile internazionale. Da quel momento in poi si cominciò a parlare di International Style che racchiude i principi del design razionalista.

Negli Stati Uniti, prima di questa mostra, la più grande innovazione tecnologica dell'Ottocento, fu il sistema di produzione basato sull'oggetto standard e sull'intercambiabilità di ogni sua parte con pezzi standard, definito American system of manufacturing. Questo nuovo concetto diede significativi vantaggi sia per la produzione, che per la manutenzione dei prodotti. Fu un totale cambio di mentalità.

Questo concetto venne applicato sin dal 1850 partendo da aziende produttrici di armi come la Colt che creava pistole a tamburo, e la Remington che realizzava fucili. Partì da loro, perché erano ampiamente finanziati dallo stato, come aziende ritenute fondamentali per la sicurezza nazionale.

Iniziò lentamente anche in altri settori, a causa dei grossi investimenti tecnologici, che non tutte le aziende potevano affrontare. Si estese alla produzione di orologi, pendoli, falciatrici e macchine da scrivere.

Questo modello si impose ai visitatori durante la prima esposizione universale del 1851 a Londra, ma venne applicata in Europa, molto più tardi a causa di un differente sistema di consumo presente nel vecchio continente, oltre alle differenti linee di pensiero date dai differenti stati.

Un enorme passo in avanti si ebbe grazie alla diffusione del Fordismo, che partì inizialmente con l'organizzazione scientifica del lavoro (chiamata Taylorismo) che prevedeva la scomposizione delle fasi di lavorazione, in operazioni semplici e ripetitive. Dopodiché veniva affidata una singola lavorazione, ad un singolo operatore. In secondo luogo veniva applicato il concetto dell'intercambiabilità delle parti. Ford introdusse anche la progettazione di un intero sistema di utensili guida, come maschere, stampi, calibri per le differenti misurazioni. La più importante innovazione fu quella del sistema sincronizzato di produzione, che consisteva nel collegare tutte

le singole operazioni nel sistema di montaggio, calcolando il tempo di produzione di ogni singola vettura. Il fordismo venne applicato diffusamente in Europa, solo dopo il secondo dopoguerra.

Henry Ford e la linea di assemblaggio

La fabbrica di automobili è stata a lungo la più grande attività industriale del mondo.

L'automobile di per se ha un significato tecnico produttivo molto importante, ed ha segnato un passo incredibile nella storia dell'uomo.

Henry Ford è stato l'uomo che ha trasformato questo settore da artigianale e lento, in un sistema estremamente produttivo, ed efficiente. Grazie alla sua teoria (Fordismo) elevò la produzione industriale, creando quella che viene definita Mass production o produzione di massa.

Il nome Henry Ford è naturalmente associato a quello di Winslow Taylor che basò un nuovo modello di organizzazione industriale basato sulla razionalizzazione ed efficienza.

I punti fondamentali che permisero il passaggio alla produzione di massa furono 4: 1 Lo studio dei tempi e delle lavorazioni per ottimizzarli nella produzione della vettura; 2 La ricerca assoluta dell'intercambiabilità di ogni singola parte; 3 La realizzazione delle apparecchiature che servivano a facilitare tutti i passaggi lavorativi; 4 la creazione di un collegamento in sequenza basato su tante piccole postazioni che realizzavano singole e semplici operazioni. Ad esempio, il primo montava la carrozzeria, il secondo il motore il terzo le portiere, etc etc. Ogni reparto era specializzato in una sola operazione: una volta conclusa l'auto passava al reparto successivo. In questo modo si ottimizzavano i tempi di produzione

A Ford venne questa idea a Chicago dove visitò uno stabilimento per la macellazione degli animali. Gli operatori erano divisi per singole operazioni da apportare sulle carcasse.

I risultati di questo modello furono incredibili: si passò alla realizzazione della model T da 728 minuti a 93 minuti. Con il passare degli anni, affinò la tecnica fino a sfornare un'automobile ogni 15 secondi.

Parallelamente l'economia continuò a crescere e la model T passò da un prezzo di 950 dollari nel 1908 a 290 dollari nel 1927.

La Mass production però imponeva un continuo ampliamento delle strutture per riuscire ad abbassare i costi. Henry Ford però si accorse di un fattore importante: il costo della vita stava crescendo, ma i salari non seguivano questo andamento. Per permettere ai propri dipendenti di comprarsi un'automobile Ford, aumentò i salari da 2,4 dollari per 9 ore al giorno, a 5 dollari per 8 ore al giorno. Gli altri imprenditori non seguirono l'esempio di Ford, e la forbice data dal costo della vita continuò ad ampliarsi. La domanda del mercato continuò a diminuire a fronte di un continuo aumento. Cioè se il mercato mi chiede due viti al giorno, ed io continuo a produrre 10 viti al giorno, perché la catena di montaggio mi impone questo proprio per abbassare i costi, mi troverò in una situazione nel quale ci sarà una sovrapproduzione. Questo porterà alla crisi del 1929.

La crisi del 1929

La produzione di massa fu l'elemento che diede prosperità all'economia, soprattutto americana e prima di un giovedì d'ottobre del 1929. Tra il 1920 ed il 1929 il PIL americano crebbe del 43%, e la produzione automobilistica divenne il primo settore trainante dell'economia. Questa enorme capacità produttiva (offerta) era di gran lunga superiore alle richieste del mercato.

Grazie alla produzione di massa le aziende avevano un margine di profitto più alto, che però non ridistribuivano tra i lavoratori, alzando gli stipendi. L'unico imprenditore a farlo fu Ford. Senza questa azione, il consumatore iniziò a perdere il proprio potere d'acquisto. Per mantenere alti i livelli di vendita dei prodotti, si cercò di trasformare la società americana, passando dalla cultura della produzione, alla cultura del consumo e dei lavoratori. Il consumo non era visto più come un vizio, ma anzi come una virtù, cambiando così la società come la conosciamo oggi, in società dei consumatori.

Una delle prime forme per attirare nuovi clienti, fu lo sviluppo del Marketing, che doveva presentare nuovi prodotti innovativi, mai esistiti prima di allora. Alle persone bisognava letteralmente spiegare come utilizzare i nuovi prodotti, e mostrando nuovi bisogni. Il marketing mostrò nuovi prodotti, non solo dal punto di vista dell'utilizzo, ma soprattutto dal punto di vista emotivo, basati sullo status e sulla differenziazione sociale. Tutti concetti che possono essere utilizzati ancora oggi; non è mai cambiato.

Le aziende iniziarono a vendere direttamente i loro prodotti senza passare dal grossista. E per fare questo dovevano creare delle confezioni, il packaging. Ad esempio, se volevo acquistare un

prodotto come i Kellogg's ad esempio, prima l'azienda vendeva i sacchi ai grossisti, i quali dividevano i prodotti in tante piccole porzioni da dare ai consumatori finali. Successivamente i Kellogg's vennero messi in confezioni già porzionate, e vendute direttamente al consumatore, proprio come viene fatto oggi. Le confezioni dovevano spiegare il prodotto, ed essere sempre accompagnate dal marchio dell'azienda.

Altre tecniche furono i concorsi a premi, ed i buoni sconto.

Un'altra tecnica fu quella di riposizionare i prodotti, ad esempio, la Coca-Cola era un prodotto creato per il mal di testa. Un consumatore poteva acquistarla 2 volte l'anno, mentre vendendola come bevanda dissetante, poteva essere utilizzata anche 100 volte in un anno. Fu un successo clamoroso che esiste ancora oggi, sotto diverse forme.

La peggiore tecnica comunque fu il credito al consumo. Poter acquistare un prodotto a rate, portò il 60% degli americani a possedere oggetti a rate. Secondo le previsioni del governo americano e delle imprese, questo flusso era destinato a salire.

Il disastro economico coinvolse gli Stati Uniti inizialmente, passando all'Europa, e soprattutto alla Germania con la quale gli USA avevano stretti legami economici. Tentando di rimanere in piedi, le aziende cominciarono a licenziare gli operai facendo crescere la disoccupazione a prima della crisi con 1 milione di disoccupati, fino a 15 milioni nel 1932. Gli Stati Uniti uscirono da questa situazione grazie al New Deal rooseveltiano, un piano di investimenti statali, che rimise in moto l'economia. La figura dell'industrial designer contribuì con il nuovo disegno di oggetti, e alla rinascita della fiducia da parte dei consumatori.

La terza rivoluzione industriale

La terza rivoluzione industriale avviene dal 1930 al 1982, e si riferisce agli incredibili progressi tecnologici, dati dall'elettronica e dalle telecomunicazioni. Queste tecnologie vennero chiamate tecnologie dell'informazione o ICT (Information, Communication Technology) e sono state applicate in quasi tutti i campi produttivi.

Il secondo dopoguerra vede la definitiva affermazione della chimica del petrolio, rispetto a quella del carbone. Iniziano a distribuirsi sul mercato plastiche derivate dal petrolio, come ad esempio la Bachelite.

Aziende come la Du Pont o la Bayer, presentano gomme sintetiche, fibre acriliche (Orlon) oppure fibre artificiali come il poliestere (Dralon).

Negli anni sessanta vengono presentati il benzene e la naftalina, e nel 1962 la Du Pont presenta una fibra elastica, la LYCRA, e una pelle sintetica come il CORFAM.

Il secondo dopoguerra è rappresentato dall'invenzione del calcolatore. Il primo fu chiamato ENIAC costruito all'interno dell'università della Pennsylvania, per conto dell'esercito degli Stati Uniti, che lo utilizzarono per i calcoli balistici. Fu il primo calcolatore a valvole termoioniche e relè. Era gigantesco, misurava 16 metri per un'altezza di 2,5 metri, con un ingombro totale di 60 metri quadrati. A partire dal 1950 le valvole termoioniche vennero sostituite dai transistor, che gli permisero di ridurre notevolmente le dimensioni. Gli permetteva anche di azionare moltissimi apparecchi, come relè, altoparlanti e piccoli motori. Tra il 1957 ed il 1958 questa tecnologia venne messa a disposizione delle aziende per i processi produttivi, e sempre in quel periodo iniziarono a diffondersi il controllo numerico degli utensili, il CNC. Ovviamente non è come lo conosciamo oggi: venivano utilizzate delle schede perforate, che il macchinario decodificava e trasformava in lavorazioni, e dipendente doveva solo controllare che tutto procedesse nella maniera corretta. In questo modo un macchinario poteva eseguire più operazioni, riducendone anche il tempo di lavorazione che poteva essere fatta da un dipendente.

Sempre lo scoppio della seconda guerra mondiale favorì lo sviluppo di una tecnologia per ottenere energia, e nel 1942 a Chicago aprì la prima centrale nucleare del mondo basata sul controllo della reazione a catena dell'uranio. Questa tecnologia permise anche la creazione delle due bombe atomiche che gli Stati Uniti lanciarono due città giapponesi, Hiroshima e Nagasaki. Due città che vennero letteralmente spazzate via dalla furia dell'uomo in pochissimi secondi. Qualcosa di mai visto prima.

Ma tornando alle macchine di calcolo si pensa sempre che la prima sia stata realizzata nella storia a partire dal 1940, ma in realtà risale al diciannovesimo secolo grazie a William Seward Burroughs. Non era una macchina programmabile, ma ebbe un successo incredibile sul mercato.

Nel 1890 la U.S. Census Bureau indisse una gara per elaborare nel minor tempo possibile tutti i dati dei censimenti nella popolazione americana. Richiedeva un tempo stimato tra i 7 ed gli 8 ANNI.

Un signore chiamato Herman Hollerith creò una macchina programmata con schede perforate, ispirandosi ad un lavoro di un matematico inglese che teorizzò questa tecnica, Charles Babbage. Progettò inoltre una macchina perforatrice per decodificare le informazioni. Grazie al suo lavoro, i calcoli per i censimenti si potevano ottenere in due anni e mezzo. Una rivoluzione per l'epoca. Hollerith in seguito fondò la Tabulating Machine Company, che nel 1924 cambiò nome in International Business Machine (IBM). Il primo macchinario PROGRAMMABILE fu creato nel 1941 dal tedesco Konrad Zuse per facilitare i suoi calcoli di ingegnere civile. E più o meno nello stesso periodo gli inglesi crearono un macchinario battezzato Robinson che era in grado di decodificare i messaggi inviati dai tedeschi durante la seconda guerra mondiale. I nazisti usavano una macchina chiamata ENIGMA per criptare i messaggi. Gli inglesi con questo Ultra Team alla quale capeggiava Alan Turing risolse l'ENIGMA cambiando il corso della seconda guerra mondiale. Nel 1944 alcuni scienziati del MIT e di Harvard svilupparono il MARK 1, un computer programmabile lungo 15 metri, che venne superato due anni dopo dall'ENIAC. Quest'ultimo secondo la leggenda, quando fu azionato per la prima volta, fece abbassare la tensione elettrica di tutta la città di Philadelphia.

Deutscher Werkbund

Parliamo adesso del Deutscher Werkbund, una associazione in un primo momento di 12 artisti e 12 industriale con l'intento di dare un prodotto industriale di qualità che possa avere un grande successo sul mercato. Werkbund significa lega del lavoro, significato che ci può riportare alle collaborazioni medievali, un movimento che certamente deriva da Morris e i suoi Arts and Crafts (vedremo che uno degli autori di questo movimento verrà mandato in Inghilterra a studiarne il prodotto industriale).

Il Deutscher Werkbund viene preceduto nel 1898 dai laboratori di Dresda per l'artigianato (anche qui si vuole avere un prodotto di alto artigianato), laboratori che erano capitanati da un industriale che sarà poi fondatore del Deutscher Werkbund.

Prima della loro partecipazione al Deutscher Werkbund ricordiamo Behrens (nel suo momento di espressionismo), che nel 1903 è direttore della scuola d'arte di Dusseldorf e nello stesso anno Poezig della scuola d'arte di Breslavia (questo ci fa capire la volontà di mettere dei nomi importanti perché si vuole riqualificare la scuola d'arte, per creare un diplomato di grande formazione).

Nel 1904 Muthesius viene inviato a Londra per studiare l'architettura inglese per copiare sia il metodo scolastico che il design d'oltre Manica, quando ritorna ha il compito di riformare il programma di istruzione nazionale per arti applicate (quindi, ancora una volta, la Germania vuole creare una cultura di massa); nello stesso periodo scrive "La casa inglese", di cui esalta l'economicità come base di una buona architettura. Inoltre Muthesius vuole dare delle norme specifiche per la produzione industriale.

Nel 1906 viene fondata la scuola granducale di arte e mestieri di Weimar, di cui è direttore Van de Velde dal 1906 al 1915 (che abbiamo visto come teorico dell'art nouveau), il quale indicherà come successore Gropius che forma il Bauhaus da cui nasce il movimento moderno.

Nel 1906 Muthesius, Schmidt e Naumann criticano la situazione delle arti applicate in Germania e favoriscono l'introduzione della produzione di massa (quindi sono a favore dell'introduzione della macchina). Nel 1907 si ha la fondazione del Deutscher Werkbund, associazione di artisti e industriali, a cui si uniscono nel tempo varie altre categorie del settore, per la riqualificazione del prodotto tedesco, nobilitando il lavoro artigianale e collegandolo con l'arte e l'industria.

Importante la creazione di questa arte nazionale tedesca attraverso un prodotto di qualità per assicurare alla Germania una supremazia economica, politica e culturale. Questi personaggi sono interessati al design nell'industria, ma è anche l'industria interessata al design, l'abbiamo visto con Behrens nella fabbrica della AEG a Berlino, considerata come il primo esempio di resa architettonica per un edificio industriale. L'industria è interessata al design per vari motivi, prima di tutto per dare un certo tipo di prodotto, inoltre crea delle fabbriche modello per far vivere meglio l'operaio ed evitare idee sovversive.

Nel 1919 Gropius fonda la scuola del Bauhaus a Weimar (poi spostata a Dessau), mentre Deutscher Werkbund viene sciolto dal regime nazista nel 1934 e rifondato nel '49; al suo interno si riscontrano alcune correnti, una prima che difende la produzione industriale, che però deve essere artistica e di un certo livello (come Muthesius), mentre altri (come Van de Velde) difendono l'opera singola dell'artista. Rimane fondamentale il discorso della qualità in tutte le sue scale, a seconda dei vari momenti storici.

Come abbiamo detto l'elemento più importante delle avanguardie in Germania è il Deutscher Werkbund, che nasce nel 1907 per opera di tre personaggi, un architetto, Mathesius, era stato mandato in Inghilterra per studiare la cultura artistica inglese, un industriale, Schmidt, e un teorico, e Naumann. Questi fondano un'organizzazione all'inizio di 12 artisti e 12 industrie, che si amplia con la volontà di riqualificare il prodotto artigianale; si capisce subito che questa riqualificazione deve essere su base industriale, anche se ci sono correnti diverse, alcuni cercano di portare avanti il discorso che l'oggetto deve essere solo di produzione artigianale e sempre di alta qualità. La maggior parte vuole un prodotto industriale di alta qualità che fosse riconoscibile come tedesco che poteva avere un ampio mercato. Si avvia un programma di artistico e culturale da parte del governo per avere un certo livello di preparazione del popolo, con la formazione di scuole di arte e mestieri con direttori molto importanti, vengono edite riviste, eccetera.

Per quanto riguarda il Deutscher Werkbund si hanno diverse esposizioni significative, come quella a Colonia del 1914 e quella Wiessenhof del 1927 che puntualizzerà il nuovo modo di abitare (funzionalismo e razionalismo). Nell'esposizione di Colonia si hanno dei contrasti tra la corrente espressionista (una corrente che vuole fare un'architettura che possa esprimere le emozioni e gli stati d'animo) e la corrente classica. Behrens partecipò alla costruzione di alcune strutture dell'esposizione di Colonia, con un chiaro impianto classico nella Festhalle, che sempre lo troviamo in Hoffman ed altri. L'unico che si discosta da queste direttive è Van de Velde il quale progetta e costruisce il teatro dell'esposizione, esprimendosi in forme più libere ed organiche (caratteristiche art nouveau), con l'impianto che si compenetra con il paesaggio, sia nell'elemento della pensilina curvilinea, che si contrappone all'impianto classico basilicale del teatro. Sempre a questa esposizione abbiamo un'interessante fabbrica modello ed edificio per uffici. Tema della fabbrica che nasce con l'industrializzazione, in questo caso abbiamo Gropius, grande del movimento moderno (ma che parte dalle avanguardie), promotore del razionalismo e funzionalismo, ovvero l'edificio deve mostrare la sua funzione e non deve avere ornamenti di alcun genere.

In questo caso lavora con Meyer, infatti Gropius non disegna mai personalmente (egli stesso dice di non saper disegnare), propone una fabbrica che presenta novità notevoli, con edifici in mattoni rivestiti di vetro, allora una grossa innovazione. Interessante l'utilizzo del vetro con un significato di elevazione culturale e morale, un'idea che iniziano da questo momento in base alle teorie di alcuni studiosi.

Interessanti sono le scale, che sono dei cilindri completamente vetrati, senso di trasparenza che permette di vedere all'interno e viceversa. Tetti piani aggettanti, che ci possono ricordare l'architettura statunitense (importante l'esposizione di Berlino di Wright nel 1910), mentre la parte operativa della fabbrica ha un impianto classico e non ha la novità che viene proposta nel primo corpo. Sempre una maniera classica viene proposta da Hoffman, esponente della secessione (che ha sempre un impianto classico e non ha elementi di vivacità che non troviamo nell'art nouveau belga o francese), nel padiglione dell'Austria, un padiglione scandito da lesene (tipiche della sua architettura) inoltre da una sorta di leggerezza arretrando il timpano rispetto al filo della costruzione. L'edificio più innovativo ed interessante dell'esposizione di Colonia del 1914 è il padiglione di vetro di Bruno Taut, uno degli esponenti più audaci dell'avanguardia tedesca, si presenta come un elemento trainante di queste nuove organizzazioni che vogliono fare un'architettura diversa che sia assimilabile all'arte. In questo caso si ispira alle teorie del poeta Scheerbarth, che da un significato morale e culturale all'utilizzo del vetro in architettura. Qui Taut propone una cupola completamente vetrata (non a caso viene commissionata da una ditta che produce vetri e cristalli) con una forma che si può ispirare ad una piramide, che è il simbolo religioso della cattedrale della città, considerato come elemento di elevazione morale; anche qui notiamo l'utilizzo su larghissima scala del vetro ma su un impianto classico, con la sua circolare simmetria dell'impianto, il tutto (anche l'interno) rivestito di mosaico di vetro. Si tratta di un esempio di espressionismo questa architettura, lo vedremo anche in Mies. Importante l'esempio di Fuller che, con le sue cupole geodetiche, può fare riferimento al padiglione.

Importantissima l'esposizione del 1927 a Stoccarda che è quella della Weissenhofsiedlung (che è la casa plurifamiliare con servizi comuni, un insediamento di massa), è una mostra per un quartiere residenziale sperimentale, direttore è Mies Van De Rohe, che chiama alla progettazione gli architetti più famosi del momento.

Il design nordico

Alvar Aalto è importante per comprendere alcuni aspetti del design nordico. Il suo design si basa soprattutto sul sistema di piegatura del compensato di betulla. L'architetto finlandese si ispirò alle tecniche di piegatura del legno svolte da Thonet e successivamente dalla piegatura dei tubi metallici di Breuer. Un altro elemento fu la tecnica di piegatura degli sci, sport praticato da moltissimo tempo in Finlandia. Aalto riuscì a piegare il legno di betulla finlandese utilizzando l'umidità naturale.

Uno degli esempi più concreti realizzati dall'architetto, fu la poltrona Paimio del 1935. Il suo stile venne studiato e copiato in tutto il mondo. I suoi progetti furono messi in produzione dalla ditta Artek che inizialmente venne creata per produrre e commercializzare i suoi prodotti.

Altra tradizione culturale molto interessante, è quella del design Danese. Uno dei protagonisti fu Kaare Klint che diede origine al "moderno scandinavo". Opera partendo dalla tradizione, studiando i modelli più riusciti o comunque più interessanti ridisegnanoli e rendendoli più funzionali. A esempio la sedia smontabile da geografo, il tavolo pieghevole o la poltrona da nave. In pratica reinterpreta il design del passato.

Altra figura molto importante per il design mondiale fu l'architetto e designer Danese Arne Jacobsen che progettò prodotti ancora in vendita oggi, come la sedia Ant o la serie 7. La prima ha una seduta iconica realizzata da legno curvato per la seduta e schienale, oltre alle gambe in tondino di metallo che si collega nella parte bassa della seduta. È un modello sovrapponibile ed ancora in vendita oggi. Il design di Jacobsen viene apprezzato in tutto il mondo evocando tradizione, futuro razionalità ed estetica. Ha svolto principalmente il lavoro di Architetto, ma i prodotti realizzati sono diventati iconici: oltre a quelli citati in precedenza ci sono la poltroncina swan e la poltrona egg. Ma uno dei prodotti che maggiormente adoro, realizzati da Jacobsen per l'azienda George Jensen furono le posate messe in produzione nel 1957 ed ancora oggi presenti a catalogo. Sono diventate celebri perché presenti nel film di Kubrick "2001 odissea nello spazio".

I caratteri che contraddistinguono la tradizione nordica sono principalmente due: la qualità ed una nuova forma di vendita. La Danimarca ad esempio già negli anni 50 del 900 fissava delle precise norme per dare il marchio di qualità ai prodotti. Così facendo ne aumentava la qualità, e dava un'enorme capacità di esportazione.

In Svezia avvennero delle esperienze significative: nel 1949 il magazzino Nordiska Kompaniet aprì una sezione completamente dedicata al mobile sperimentale, mentre nel 1943 Ingvar Kamprad fondava la sua attività di vendita su ordinazione di mobili smontabili che il cliente comprava e si rimontava a casa.

Le iniziali di Ingvar sono IK ed era nato nella fattoria Elmtaryd ad Almhut nel sud della Svezia, e se uniamo le iniziali di questi posti nasce la soglia IKEA. Nel 1950 introdusse i primi mobili a catalogo, e nel 1958 aprì in Svezia il primo store che poi si diffuse in tutto il mondo.

Il nord Europa ha visto grandi designer, grandi imprenditori e grandi imprese, come la Volvo che fu la prima al mondo ad introdurre le cinture di sicurezza. O l'azienda Ericsson e Nokia famose nel settore della telefonia. La piattaforma Linux inventata da Linus Torvalds che divenne un open source. Oppure l'azienda Danese Lego, che già dal 1949 iniziava la produzione di mattoncini sovrapponibili. Questa varietà di aziende e settori produttivi rende la cultura del design nordico simile a quella italiana che poi vediamo in maniera approfondita.

Charles and Ray Eames: il design organico

Il più importante centro di sviluppo del mobile negli Stati Uniti fu la Cranbrook Academy of Art (Michigan), in cui vi operarono designer come Saarinen, Harry Bertoia e Charles Eames. A questo gruppo è legato anche George Nelson, art director di Hermann Miller.

La Cranbrook Academy of Art venne fondata da Eliel Saarinen padre di Eero e trasferito per lavoro in America nel 1923. Fu un luogo di sperimentazione aperta e moderna, vicina alle tradizioni nord europee.

Eliel Saarinen conobbe Charles Eames nel 1936 in occasione di un progetto di architettura, e lui vide il suo potenziale, dandogli una borsa di studio per approfondire l'architettura ed il design presso la Cranbrook Academy of Art.

La figura di Charles Eames è di estremo rilievo per il design internazionale: ha realizzato oggetti iconici che vengono venduti ancora oggi. Il suo lavoro, iniziato negli anni 30, lo porterà a sperimentare nuovi materiali, e nuovi processi produttivi, durante la progettazione bellica. Divenne il creatore di un nuovo linguaggio visuale, che determinò l'identità dei prodotti dell'azienda Herman Miller. Si affermò per la prima volta in un concorso indetto dal MOMA chiamato: Organic

Design in Home and Furnishing. In giuria erano presenti Alvar Aalto e Marcel Breuer. I progetti vennero sviluppati da Eames, Eero Saarinen (Il figlio del direttore della Cranbrook) Harry Bertoia e Ray Kaiser (Che nel 1941 divenne la moglie di Charles Eames). Presentarono dei progetti inserendo 2 nuove tecnologie: la curvatura di compensato, in maniera da rendere l'oggetto tridimensionale, e l'accoppiamento di gomma e legno (tecnologia sviluppata dalla Chrysler). Una delle condizioni del concorso fu quella di realizzare il prodotto ad il vincitore, cosa che si bloccò a causa dello scoppio della seconda guerra mondiale.

Nel 1941 Charles e Ray Eames si trasferirono in California dove iniziarono a lavorare come architetti alle produzioni cinematografiche della Metro-Goldwyn-Mayer MGM. Nel frattempo Charles Eames continuò a sperimentare la curvatura del compensato, per testarne tutte le sue potenzialità. Un medico trovò i suoi lavori interessanti, ed applicabili ad esempio come barelle monopetto per l'esercito in guerra. Il designer comprese le potenzialità del progetto ed avviò, insieme a dei collaboratori, la produzione di diverse tipologie di imbracatura, per le differenti articolazioni. La marina gli commissionò nel 1942 50000 pezzi e decise insieme ad Harry Bertoia di fondare un'azienda, ampliando anche il laboratorio. Da lì continuò a collaborare con l'esercito, creando sedute per aerei, e profili alari, e nel tempo il compensato curvato venne sostituito dall'alluminio.

Tutta la sua esperienza accumulata, si trasferì dal legno alle resine plastiche, ed al termine della guerra, tra il 1945 ed il 1946 l'azienda Evans Products realizzò i mobili curvati progettati prima della guerra. Il MOMA organizzò un'esposizione, dei suoi prodotti, che vennero visti da George Nelson, art Director di Herman Miller. L'azienda Evans non era realmente interessata a produrre i mobili di Eames, che passarono ad Herman Miller, dove ebbe un enorme successo commerciale.

Charles Eames nel 1947 divenne consulente di Miller, dove progettò diversi pezzi sia in compensato curvato che in resine plastiche. Tra il 1950-53 sviluppò la Plastic Chair, and armchair, e quasi nello stesso periodo realizzò le maglie in tondino d'acciaio elettrosaldato per la Wire Chair. Nel 1956 progettò la mia poltrona preferita: la Lounge Chair & Ottoman diventati uno dei pezzi più conosciuti di Herman Miller.

Eames ha disegnato anche moltissimi giocattoli come il modello Elephant.

Il suo lavoro e quello della moglie segnò profondamente il design americano, ed internazionale.

La scuola di ULM

La scuola di ULM (il nome preciso è Hochschule fur Gestaltung - Onestà nel fare e operazionalismo scientifico) veniva concepita come un centro internazionale per la teoria, lo sviluppo e la ricerca nel mercato della progettazione, dei prodotti industriali, come ad esempio oggetti ad uso domestico, tecnico-produttivo, di comunicazione rivolti ai mass-media. La scuola era articolata in 4 sezioni: Design del prodotto, Comunicazione visiva, Edilizia, Informazione. Successivamente venne introdotto un ulteriore indirizzo, e cioè Cinema. La durata dei corsi era di 4 anni: il primo di formazione, ed i tre in una delle sezioni selezionate. La scuola mirava ad una solida capacità professionale, atta a comprendere non solo i meccanismi progettuali, ma dando un senso di responsabilità sociale e culturale. Vi erano dei docenti di ruolo, ed altri a contratto in continua rotazione, per mantenere un clima culturale dinamico ed attivo, sempre in linea con il momento storico, per comprenderlo e superarlo. Alcuni dei docenti a contratto che insegnarono nella scuola furono: Rodolfo Bonetto, Josef Alberts, Frei Otto. Tennero delle conferenze all'interno della scuola Walter Gropius, Mies van der Rohe e Charles Eames.

La scuola di Ulm ebbe diverse fasi di sviluppo, la prima dei quali fu la fondazione avvenuta tra il 1947 ed il 1953 che vide Inge Scholl (Unica sopravvissuta dei fratelli Scholl uccisi dai nazisti), Olt Aicher, Max Bill e Walter Zeischegg operare insieme per la creazione di questo istituto. Si trattava di Partire da 0. La fine della Guerra aveva messo in ginocchio la Germania, e diverse città erano state rase al suolo, compresa la stessa ULM che era irriconoscibile. Gli stati uniti finanziarono diverse iniziative tedesche per risollevare il paese, compresa la creazione di questa scuola. Questo istituto si presentava come una "nuova educazione democratica" ponendo particolare attenzione alle problematiche socio-politiche. La scuola divenne un laboratorio per affrontare i problemi della progettazione, che la società industriale poneva. Tra il 1962 ed il 1966 la direzione venne affidata a Maldonado e Aicher, che continuarono nella filosofia prima citata, inserendo anche una nuova materia: la bionica.

Nel 1962 Hans Gugelot stabilì definitivamente i 6 principi fondamentali del lavoro di un designer durante una conferenza tenuta a Londra: METODO LAVORATIVO DEL DESIGNER: 1 Fase dell'informazione: acquisizione di dati relativi al progetto in atto; 2 Fase analitica: vengono posti in relazione il prodotto, l'uomo, l'ambiente in cui il prodotto deve essere usato; 3 Fase progettuale

vera e propria: fase creativa del designer in stretto contatto con i tecnici; 4 Fase decisionale: si valutano le possibilità commerciali del progetto elaborato; 5 Fase di calcolo dei costi; 6 Costruzione del modello/prototipo.

La filosofia di ULM viene adottata ancora oggi dai designer, e molti studenti e professori, dopo la chiusura della scuola avvenuta nel 1968 per cause politico economiche, operarono in molti paesi, tra cui l'Italia. Tomas Maldonado entrò nell'organico del Politecnico di Milano, Hans von Kier (Olivetti) Andries van Onk (Olivetti e Zanussi) Pio Manzù (Fiat)

La scuola di Ulm segnò un importante passo nella storia del design e non solo, condizionando i prodotti e le aziende negli anni successivi.

Braun grazie a questa collaborazione, ed al direttore della sezione design dell'azienda, Dieter Rams, crearono prodotti avveniristici. Per farvi un esempio: se voi scrivete on-line Braun Vs Apple trovate i progetti ai quali Apple si è ispirata da Braun per realizzare diversi prodotti, primo tra tutti L'IPOD.

Lo stile del design Ulmiano si presenta, con una forma onesta, pulita e funzionale, togliendo dal progetto tutto quello che risulta superfluo, e lasciando solo l'essenziale.

Il design e l'arte sono forme autonome e compiute secondo obiettivi e modalità proprie, eppure emergono evidenti somiglianze tra lo stile funzionale di ULM e la Minimal Art. Ad esempio nel linguaggio formale, semplice e netto, riducendo all'essenzialità la forma. La Minimal Art è in detta opposizione alla Pop Art che si ispira ai materiali più disparati e che appartiene al mondo dei consumi. Lo stesso design funzionale della scuola di ULM affrontava già le tematiche riguardanti il consumismo, e l'ecosostenibilità, in maniera tale da avere prodotti onesti che potessero durare nel tempo, senza creare un impatto troppo profondo nell'ambiente.

Il PoP Art ed il Design Spaziale | Joe Colombo e Verner Panton

Il grande sviluppo della plastica nel dopo guerra ha segnato un ampio rinnovamento nel mondo della plastica. La carrozzerie delle auto diventarono più leggere e con forme più sinuose, organiche e avvolgenti. L'intero mondo degli oggetti mutò profondamente. Gli anni 60 sono stati la proclamazione della materia plastica, aiutate fortemente dal COLORE.

La PoP art era attenta alle nuove tecniche produttive, oltre che alla forma degli oggetti, che diventavano liberi, fantasiosi, che si ispirano ad un futuro tecnologico. Con l'affermazione della PoP Art, lo stile moderno-razionalista viene messo in crisi. La produzione di massa, diventa una realtà in Europa, e l'Italia è nel pieno Boom Economico. Vengono aperti i primi supermercati, ed il packaging diventa sempre più attraente. Tutto diventa possibile.

La PoP art nasce in Inghilterra con artisti come Hamilton, Paolazzi, ma si struttura in America con Warhol, Lichtenstein, Rivers e Segal. Si impone come un linguaggio inclusivo, aperto a tutte le forme d'arte popolare, come i fumetti, la pubblicità, i rotocalchi ed il supermercato.

Warhol immortalò in packaging del detersivo Brillo, non per il contenuto, ma per la bellezza del contenitore. E' interessato all'oggetto-mito quindi passa ad immortalare la bottiglia della Coca-cola, Jacqueline Kennedy, i fumetti di Dick Tracy e Marilyn.

E' uno stile che non giudica, le immagini vengono serigrafate, con le tecniche meccaniche, e messe in vendita. Nello stesso periodo nasce la cultura Hippy, e gruppo musicali come i Beatles, i Rolling Stones, i Doors e Jimi Hendrix che sconvolge il suo modo di suonare libero da qualsiasi concetto.

L'Europa subisce il fascino di questa nuova forma d'arte che ben presto influenza anche il mondo del design industriale.

I nuovi oggetti fanno tabula rasa dei concetti razionalisti, strizzando l'occhio al PoP Design.

Gli anni Sessanta sono anche gli anni dell'esplorazioni spaziali (sputnik 1955, Apollo 11 ed il primo allunaggio nel 1969). La progettazione degli spazi interni creati in quel periodo, multifunzionali e ristretti, derivano dagli interni delle navicelle spaziali. Sempre ispirato dal cibo degli astronauti, vengono messi in commercio prodotti sottovuoto e mono-porzione.

La space era nel design ha alcuni protagonisti illustri come Joe Colombo, artista e designer di grande successo che progetta per Kartell la prima sedia in plastica prodotta in Italia. Nel 1969 progetta uno spazio interno per la mostra Visiona 1, nel quale mostra un'abitazione spaziale. Altri prodotti celebri sono la Tube Chair e la Multi Chair oltre ai bicchieri in cristallo Smoke con i quali riusciva a bere e tenere un sigaro nella stessa mano. Altri progetti celebri sono le lampade per O-luce ed il set di posate e vassoi per Alitalia.

Un altro importante designer fu Verner Panton: danese ma trapiantato a Basilea in Svizzera. Raggiunge la notorietà mondiale con la creazione della Panton Chair per Herman Miller: una seduta realizzata in mono pezzo di plastica. Anche i suoi progetti di interni rispecchiano il periodo

dove possiamo osservare, ad esempio il progetto Visiona 2: in pratica Bayer aveva realizzato un nuovo materiale plastico chiamato Dralon, e voleva esporlo ad un evento a Colonia. Affidarono questo compito a Verner Panton che creò uno spazio con forme organiche molto complesse nelle quali il visitatore poteva muoversi liberamente. Un ambiente tra l'organico ed il sintetico.

Un altro grandissimo designer e scultore fu Luigi Colani, Tedesco ma di evidenti origini italiane, che mostra un approccio organico e futuristico applicato su diversi prototipi di automobile e su prodotti come la macchina fotografica Canon. Infatti la forma della Canon si deve ad esperimenti fatti dallo stesso designer.

Roger Tallon fu un vero e proprio industrial designer francese. Avviò il primo corso di design a Parigi nel 1963 e divenne famoso per i primi televisori portatili: la Telavia P111 del 1966. Che non venne visto dall'azienda come un prodotto di punta inizialmente, ma che ebbe uno strepitoso successo. Sembrava un oggetto venuto dallo spazio, dalla sua forma monolitica. Tallon nella sua lunga carriera disegnò tantissimi prodotti, come l'orologio Mach 2000 per LIP e l'Eurostar del 1987.

Il design Giapponese

I Giapponesi per posizione geografica e capacità estetiche hanno avuto in poco tempo la capacità di assimilare le culture esterne al proprio paese per migliorarsi, e fondere il design esterno, con la tradizione interna. Ad esempio nel quarto secolo i cinesi vennero a contatto con la cultura cinese, ed il buddismo, assimilandone gli usi ed i costumi.

Verso il 1860 grazie al giovanissimo imperatore Mutsuhito che governò fino al 1912, iniziò un processo di apertura a favore degli stati uniti e dell'Europa. Nel 1869 la capitale Kioto venne trasferita ad Edo che cambiò nome in Tokyo. Qui vennero avviate importanti legislazioni a favore dell'industria. Il Giappone si avvicinò così alla modernizzazione: nel 1869 venne attivata la prima linea telegrafica, e nel 1872 la prima linea ferroviaria.

Dal 1860 il Giappone iniziò a partecipare alle esposizioni universali in occidente.

La conoscenza della cultura occidentale, influenzò moltissimo il design Giapponese, soprattutto per movimenti come i movimenti tedesco-austriaci tra i quali, il Bauhaus.

Due degli architetti che contribuirono maggiormente allo sviluppo del design in Giappone furono Bruno Taut e Charlotte Perriand. Introdussero il concetto della progettazione di beni di consumo, insistendo sulla qualità del progetto e sullo stile da ricreare ispirandosi alla cultura interna. Venne creata una scuola di design nel 1928 sostenendo la creazione di prodotti, atti all'esportazione del paese per mostrare la cultura Giapponese nel mondo.

Nel 1947 Nissan e Toyota iniziarono a vendere i primi veicoli, prima nel proprio paese, e poi nel resto del mondo.

Durante gli anni 50 le aziende iniziarono a comprare spudoratamente i progetti realizzati sia in America che nel vecchio continente: gli imprenditori si avvicinavano molto tardi al mondo del design, prima veniva ideato tutto dagli ingegneri, in aziende come Sony che copiavano marchi europei, e Canon che imitava spudoratamente il design dell'azienda tedesca Leica.

Negli anni 60 le aziende aprirono dei centri interni di design, ed iniziarono a nascere i primi progetti nati dalla collaborazione tra i designer e gli ingegneri. Vennero creati prodotti a transistor che aiutarono la miniaturizzazione degli oggetti. Con lo sviluppo tecnologico il design giapponese iniziò ad imporsi su mercati considerati di nicchia, come nel caso americano della seconda televisione di piccole dimensioni. Lo stato americano aveva aperto al mercato giapponese per l'importazione di questi piccoli televisori. In questo modo Sony fece conoscere il proprio marchio negli U.S.A.

Un oggetto che segnò il mondo del design mondiale e non solo fu il Walkman Sony del 1979 nato dall'evoluzione dei registratori, che poteva essere messo in tasca ed ascoltato con le cuffie. Ebbe un incredibile successo tra i giovani di tutto il mondo.

In meno di un secolo nacquero aziende come la Panasonic, Sony, Sharp, Honda, Toyota, Kawasaki e Yamaha.

Durante gli anni 80 il Giappone diede un vero e proprio scossone al mercato mondiale della progettazione, e produzione. Introdussero il Lean Production ed il Total Quality Production in opposizione al rigido sistema Fordista. Un prodotto Giapponese era sinonimo di affidabilità e durata nel tempo. Questo costrinse le aziende europee ed americane a correre ai ripari.

Sempre in quel periodo arrivò sul mercato il settore dei Videogiochi capitanati dalla Sega e dalla Nintendo, basate sulle console fisse e successivamente da quelle portatili come il Game Gear ed il Game Boy. Erano veri e propri capolavori che ipnotizzarono più generazioni, compresa la mia.

Vi sono tantissimi designer Giapponesi che hanno fatto la storia non solo nel paese ma anche a livello internazionale come Nendo, Naoto Fukasawa, Sori Yanagi.

Il radical design

Il radical design è nato in un periodo molto particolare degli anni 60 e fu la conseguenza di tante cose diverse: La guerra nel Vietnam, il movimento studentesco prima in Francia e Poi in Italia, la strategia della tensione e tanti altri sconvolgimenti politici, culturali e di costume, crearono il movimento del '68.

Alcuni punti cardine furono: l'interesse ambientalistico, l'avversione al consumismo, la rivendicazione da parte dei giovani di una maggiore partecipazione politica, il riconoscimento delle minoranze femministe ed omosessuali, etiche e religiose, ed il diritto allo studio. E tra questi ci fu anche il movimento Hippy. Ecco il radical design si piazza proprio in questo periodo storico. Ed infatti i designer e gli architetti furono i professionisti maggiormente influenzati da questo stile. Lo stile radical comunque non è il primo mai visto nella storia del design ci sono stati tanti esempi precedenti, come quelli ad esempio dell' Op art che hanno ricevuto moltissima risonanza mediatica.

Tornando al periodo preso in esame, non è casuale che questo stile sia sorto in città diverse dal solito, e povere industrialmente come Firenze, Roma o Napoli.

Nel 1966 fu fondato il gruppo Archizoom da Branzi, Corretti, Deganello, Morozzi ai quali si associarono Dario e Lucia Bartolini

Nello stesso anno nacque Superstudio, così come il gruppo Ufo, così come molti altri gruppi.

Il design radicale si sviluppa nelle sue caratteristiche più riconoscibili da un'esperienza tutta autoctona, essendo il Radical design italiano quello a cui ci si è maggiormente ispirati a livello mondiale. In merito al Radical design una definizione compiuta vera e propria non c'è, ma la corrente vede al centro l'esperienza di alcuni creativi, che venivano definiti di opposizione: sulla scia della contestazione studentesca del '68, i designer rifiutano l'avanzata del Razionalismo, cui contrappongono i loro progetti. Nel Radical design gli oggetti sono ironici e innovativi anche nelle funzioni primarie, eccentrici e fuori dagli schemi.

Il gruppo Alchymia ed il gruppo Memphis

La traduzione dei principi citati nel video del radical design venne operata da due gruppi molto importanti come il gruppo Alchymia, ed il gruppo Memphis. La prima è stata una fortunata iniziativa commerciale all'insegna di "Studio di progettazione di immagini del XX secolo" fondata a Milano nel 1976 da Adriana ed Alessandro Guerriero con Bruno ed Alessandro Gregotti.

Questo gruppo, progettava, ridisegnava e produceva in piccola serie arredi firmati, dall'altro vendeva e diffondeva idee con mostre, tra le quali quella di Ferrara nel '78, Milano nel '79 e Venezia nel 1980.

Al gruppo Alchymia si devono due collezioni di arredi: il BauHaus I del 1979, ed il BauHaus II del 1980, con opere di Branzi, Dalisi, De Lucchi, Mendini, Sottsass Jr e tanti altri.

Le opere più famose, sono quelle uscite da Mendini, come il divano futurista dedicato a Kandinsky e la poltrona barocca, colorata a puntini ed intitolata a Proust.

Mendini introduce alla prassi la teoria: ritiene che il design razionalista e la sua serialità siano espressioni di una società culturalmente svuotata e pertanto meritevole solo di un design banale. Con queste idee riscuote un grande successo, e dirige prima Modo, e poi la rivista Domus. Progetta per grandi aziende tra le quali Cassina.

Sempre per Alchymia elabora nel 1981 il mobile infinito, ovvero una serie di armadietti, comodini, cassetti, paraventi ed altri tipi decorati con macchie e bandiere colorate, accostabili in una lunga sequenza.

Da alchymia nasce nel 1981 il gruppo Memphis: in esso davano via a prodotti producibili in serie. Il presidente fu Ernesto Gimondi.

L'idea era di produrre prodotti con materiali plastici per rivoluzionare il design; in breve valorizza materiali poveri in nuovi e più preziose composizioni.

Creano oggetti ironici con colori accesi e composizioni assurde; stupiscono e ridisegnano gli spazi. I nomi dei prodotti derivano da hotel famosi.

Chiusa nel 1987 e continua nell'89 da un gruppo di artisti che danno vita al mio memphis.

Le differenze tra Alchimia e Memphis, da un lato il primo era più artistico mentre il secondo era più strutturato come un'impresa.

Il design High Tech

Per parlare di tecnologie High Tech è necessario che le tecnologie utilizzate, siano il carattere predominante del prodotto stesso. E non parlo solo di tecnologie elettroniche, ma parlo anche di quelle meccaniche.

Il termine High Tech sarebbe dovuto ad un libro di Joan Kron e di Suzanne Slesin chiamato appunto High Tech del 1978, anche se il concetto di questo stile risale a molti anni prima.

A volte questo stile può fondersi con altri stili appunto dove è stata impiegata una nuova tecnologia. Spesso lo vediamo nel design più funzionale o quello minimalista.

Design High Tech utilizza delle forme molto semplici, ma solitamente quando visivamente il tutto sembra molto semplice in realtà è perché sono state risolte moltissime complicazioni. Questo è uno stile trasversale, ad esempio, pensiamo alla radio progettata da Franco Albini nel 1938 dove le sue lastre lasciano intravedere tutta la tecnologia interna, e persino l'altoparlante. Dello stesso designer è la libreria in tecnostuttura del 1940, che si confonde con un design più futuristico. Possiamo vedere altri esempi in periodi successivi, come ad esempio il televisore Doney disegnato da Zanuso e Sapper per Brionvega nel 1962. Oppure avvicinandosi al presente, più di 20 anni fa, Apple presentò dei Mac portatili, con il retro in plastica colorata, trasparente, per permettere all'utente di osservare tutte le meccaniche ed in circuiti in funzione. Altri esempi sono gli apparecchi di precisione, medico-sanitari, come tutti quelli che lasciano in vista la loro parte meccanica.

Le motociclette non questo concetto rientrano nello stesso stile. Sottolineo il fatto che la loro tecnologia sia in vista, come motore e tutti i collegamenti elettrici, come le moto degli anni 80, in maniera tale che sia tutto in vista.

È uno stile trasversale che si confonde o che compare in altri stili.

Una caratteristica di questo stile, è l'utilizzo di nuovi materiali; leggeri e super resistenti come la fibra di carbonio.

Una sorta di High tech si diffuse con un certo successo; si trattava di uno stile che utilizzava una nuova identità espressiva del prodotto. Il rigore costruttivo rappresenta un'ipotesi di certezza che arriva a tutto il mondo.

Un oggetto potrebbe essere lo smartphone. Altro esempio sono le lampadine che cambiarono nel tempo in base alle esigenze. La Tizio può essere mossa a piacimento, rimanendo sempre però in equilibrio.

Il design come gioco

Nella lingua italiana la parola gioco significa almeno 30 cose diverse: atto, gesto, evento, circostanza, impresa iniziativa etc etc... Ed ovviamente il significato ludico del termine.

È un stile all'interno di altri stili che esiste già dal primo ventennio del Novecento, e caratterizza diverse aziende nel mondo. Stando nel nostro territorio nostrano abbiamo sicuramente Alessi, Danese e Friade, per non parlare di quelle orientate verso uno stile più radical design o pop design come Gufram ad esempio. Altro aspetto, questo stile gioco che si confonde all'interno di altri stili, può mimetizzarsi anche nel minimalismo e nell'High Tech.

Il design come gioco si può tradurre come un prodotto che a volte ricorda appunto un gioco, altre volte no, ma che cerca di dare un insegnamento all'utilizzatore finale, in modo da far crescere la sua consapevolezza nei confronti del prodotto.

Alcuni designer che mi vengono in mente per questo stile sono Philippe Starck, Alberto Meda, Paolo Rizzato, Carlo Forcolini

È uno stile che comunque è presente da sempre nei dettagli, sono delle sfumature se così possiamo dire: ad esempio, cosa sono le decorazioni presenti sugli oggetti fin dalla preistoria?

Una delle aziende più significative che hanno reso il design come gioco il loro cavallo di battaglia è sicuramente Alessi. Lo stesso ex Amministratore di Alessi, Alberto Alessi definiva il design in due modi: da un lato il design più legato all'industria che vede la progettazione come una forma che rientra nel marketing, dall'altro un design più inteso come arte e poesia. Il loro laboratorio traduceva i bisogni della gente in realtà.

Nel 1988 Starck progetta lo spremiagrumi Juicy Salif, è l'oggetto più venduto di Alessi.

Altra azienda è Danese, opposta a Alessi; la sua strategia è di offrire a un design artigiano affidandosi a artigiani esperti; sperimenta l'utilizzo di materiali diversi. Produce oggetti didattici nel "progetto scuola"; non sono gadget, ma veri e propri oggetti che dovevano insegnare, come i progetti di Bruno Munari.

Enzo e Munari fondano le basi dell'azienda, con l'intento di realizzare prodotti dall'uso infinito (calendari infiniti di Mari).

Il design usa e getta

Questo non è esattamente uno stile, ma è un modo di ragionare per la realizzazione di un prodotto con una vita limitata. Chiaramente il termine "design usa e getta" serve più per marcare un problema tecnico e di costume, con tutti i suoi risvolti critici e sociologici. E' un modo fatto di oggetti semplici, e dall'aspetto effimero, fatto di laminati stampati, di tondini piegati, di bicchieri in carta o plastica, elementari da rifare di volta in volta. E' ovvio che questo "stile" ha dei pro e contro.

Ovviamente questi oggetti sono considerati di poco valore e quindi se ne tiene poca cura di conseguenza. L'oggetto ha una momentanea funzione che poi viene dimenticata. Pensiamo ad esempio alle posate in plastica oppure ai bicchieri in plastica che ci vengono dati in un fast food. Questi vengono realizzati in serie e la sua vita è limitata all'operazione che devono svolgere. Una volta che il liquido contenuto nel bicchiere viene consumato, semplicemente viene gettato. Il che significa un enorme impiego di energia, tempo e materiale, per avere un oggetto dalla durata limitata. Questo ha portato a tenere poca considerazione di questi oggetti. Ma il problema si sta portando gradualmente anche in altri campi.

Pensiamoci: ogni anno le aziende che producono ad esempio gli smart phone fino a uscire un nuovo telefono. Il che significa fare invecchiare entro 12 mesi il dispositivo che avete comprato. Di conseguenza quello che avviene nella nostra testa è l'insensatezza del prodotto e quindi a cambiare il prodotto anche se ancora perfettamente funzionante.