

Storia del Design:

Heppelwhite George fino a 1915

Sedia impagliata, contadina, pochi e semplici.

Ripresa da Morris (Sussex); Kramer, Hansen (Klint), Gio Ponti (Superleggera), Vico Magistretti (Carimate, Marocca)

LA BERGERE – Altro esempio di continuità

-Philippe Starck – Bubble Club per Kartell è chiaramente ispirato alla Bergere, ma per esterno



Bergere, entra in uso durante il regno di Luigi XV (c.ca 1720), in ambienti ricchi.

Zanuso crea poltrona Lady, per borghesia, sempre ispirata alla bergere.

Shinkel per Guglielmo IV, Potsdam

Capitonè, quando per fissare l'imbottitura di pelle si utilizzano bottoni.

Poltrona Frau di Renzo Frau, 1919 → Tuttora in produzione



Jaques-Emile Ruhlmann, 1925, poltrone

Ambrose Heal, 1920, Heal

Eero Saarinen, Womb Chair

Lounge Chair di Eames

Alessandro Mendini, Proust

Voto:

50% Prova scritta

25% lavoro individuale – Amarcord,

25% lavoro di gruppo

Prima della WWII tutto veniva considerato arti minori, se per eseguirlo serviva lavoro fisico (sudore). Anche per diatriba protestanti (lavoro duro viene ricompensato da Dio) vs cattolici (opposti per reazione).

Arte decorativa o arte applicata o industriale (altri nomi)

Prima def di ind designer:

produzione nata da un progetto con valenze funzionali e estetiche di oggetti pensati per essere riproducibili grazie alle tecniche industriali in una serie illimitata.

Serie: indica l'assoluta identità degli esemplari tra loro e rispetto a un prototipo (è un metodo produttivo) (esiste piccola, media, grande)

Modello (caratterizza lo standard della produzione)

Standard: (modello che caratterizza la produzione); (norme che caratterizzano la produzione e progettazione – dimensioni etc); (grado di qualità); (campione di controllo)

Standardizzazione:

Unificazione:

Processo di unificazione:

Chiavarina, produzione semiartigianale, comparabile a thonet anche per diffusione

Produzione piccola tipo frecciarossa; grande tipo yaris

Produzione personalizzata (tipo

Processo design:

-Azienda (budget, materiali, etc)

-Utente (non singola entità, necessità, feedback)

Design ambiti: humanities (designer, utente, esperti, etc) e tecnologia

Prototipo della serie: oggetti della serie saranno uguali a questo prototipo

Design art: dal 2005

Def design dell'ICSID, 2008:

Aim

Design is a creative activity whose aim is to establish the multi-faceted qualities of objects, processes, services and their systems in whole life cycles. Therefore, design is the central factor of innovative humanisation of technologies and the crucial factor of cultural and economic exchange.

Task

Design seeks to discover and assess structural, organisational, functional, expressive and economic relationships, with the task of:

Enhancing global sustainability and environmental protection (global ethics)

Giving benefits and freedom to the entire human community, individual and collective

Final users, producers and market protagonists (social ethics)

Supporting cultural diversity despite the globalisation of the world (cultural ethics)

Giving products, services and systems, those forms that are expressive of (semiology) and coherent with (aesthetics) their proper complexity

Design concerns products, services and systems conceived with tools, organisations and logic introduced by industrialisation – not just when produced by serial processes. The adjective “industrial” put to design must be related to the term industry or in its meaning of sector of production or in its ancient meaning of “industrious activity”. Thus, design is an activity involving a wide spectrum of professions in which products, services, graphics, interiors and architecture all take part. Together, these activities should further enhance – in a choral way with other related professions – the value of life. **Therefore, the term designer refers to an individual who practices an intellectual profession, and not simply a trade or a service for enterprises.**

by ICSID now as World Design Organization.

_____ 24/09

Rivoluzione industriale, è un'invenzione a posteriori.

Consiste nella diffusione delle tecnologie e scienza (prime tre riv ind)

Prima: incremento esponenziale della produzione di cotone, ferro, studi sul vapore → ferrovie. Si afferma il sistema fabbrica in vari ambiti (nato prima del vapore con la ruota idraulica), capitalismo personale (individuo, imprenditore), leadership britannica.

Seconda: Produzione dell'acciaio, chimica (si afferma e diventa ambito di ricerca), uso del petrolio, diffusione mezzi di trasporto privati. Servono quindi molti soldi da investire, quindi modello di capitalismo manageriale (società per azioni).

(non tutti i paesi arrivano alle riv ind nello stesso periodo) (es Italia nel 1870 non era alla 2ª riv ind)

Alla base delle riv c'è il progresso tecnico, basato su progresso scientifico (nel senso della qualità della ricerca scienza) e sulle invenzioni (soluzioni innovative a problemi attuali).

Tutto per aumentare la prod e diminuire i costi, possibilmente aumentando la qualità dei beni.

Di pari passo vanno le capacità sociali (di cultura, pensiero, mentalità – istituzioni sociali, economiche, politiche; tipo banche centrali), se no l'innovazione non viene accettata

Es di innovazione che non può funzionare senza

l'avanzamento della società: navi olandesi:

Stranieri venivano a studiare i cantieri ma non

riescono ad applicare le innovazioni perché gli manca la manodopera e infrastruttura olandese.

La tecnica è il riflesso di una società e del suo funzionamento



Fluyt, Olanda, fine XVI secolo



Invenzione si chiama innovazione quando entra nel proc produttivo
(anche di processo, es: bakelite, usare tipi di acciaio diversi – tipo bessemer a basso costo)

Innovazione porta innovazione, es: ascensore otis con sist di sicurezza → edifici alti

Tempi di adozione: dipende da prodotto a prodotoo e innovaz a innov.

→ es: diffusione di massa elettricità, usa con new deal, ita ci ha messo decenni, solo città grosse;
anche londra non tutti i quartieri

Diffusione innovaz: 1 Tramandate, spaere pop 2 Corporazioni, uni, BOTTEGA (cosiddetto
apolavoro); protezionismo da esterno e interno: no spostam città e no nuove botteghe se non
necessarie 3 scienza

Grandi invenzioni: stampa (luterò per es); polvere da sparo (cambia tipo di guerra, fortificazioni
etc); bussola (ovvio)