

APPUNTI 1° PARZIALE STORIA DEL DESIGN

Definizioni

La definizione non è una cosa di poca importanza, perché proprio in base a come il design viene chiamato, se industrial design o design, si fa in qualche modo già una definizione di campo.

Quando si parla di **industrial design**, si parla della prima definizione data a questa disciplina progettuale data in **America dal 1927 da Calkins**, che cercava di educare dei progettisti all'interno della propria azienda che produceva materiale metallico per il comparto delle autovetture, con l'idea di formare delle persone che fossero in grado di non tanto appunto progettare un progetto nuovo qualcosa di nuovo, ma di lavorare e di un migliorare degli oggetti o delle parti di oggetto già prodotti industrialmente dal punto di vista morfologico estetico, quindi renderle più appetibili e che avessero una qualità dal punto di vista formale.

Per cui **l'industrial design nasce molto collegate all'industria**, perché si parlava di questa attività esclusivamente collegato la produzione industriale, perché all'epoca, cioè dalla metà dell'800 fino più o meno alla seconda guerra mondiale tutta la produzione di oggetti, soprattutto per la casa e per la vita domestica, veniva prodotta industrialmente.

Questo perché la rivoluzione industriale aveva fatto capire che bisognava soddisfare un gran numero di persone: tutta la classe operaia, che era nata alla fine dell'Ottocento, la classe borghese, che comunque aveva ancora bisogno di reinterpretare i loro spazi.

Era collegato diciamo direttamente all'industria, infatti questa definizione la leggete e anche nella **definizione di Maldonado nel 1977.**

Infatti diceva **"il disegno industriale è un attività progettuale che coordina, integra e articola un sistema di priorità collegata a tutti quei fattori che in un modo o nell'altro partecipano al processo costitutivo della forma di un prodotto."**

E in pratica la definizione di Maldonado andava a estendere **la sua precedente definizione (1961), e che sanciva la fine dell'epoca dell'Industrial design di Calkins**, perché diceva che **"il disegno industriale è un attività creativa il cui fine è determinare le qualità formali (quindi la forma) degli oggetti prodotti industrialmente".**

Quindi la parola "industrialmente" ha fatto sì che proprio dagli anni 60 in poi si cominciasse a chiedere: **ma soltanto gli oggetti industriali sono oggetti di design?**

Tanto che Maldonado la parola "industriale" in qualche modo non la usa per definire questa disciplina, allarga molto il fatto che è in qualche modo l'attività industriale sia un'attività che coordina che articola che integra oggetti tra di loro.

Per arrivare poi alla **definizione del 2013 "il design è un'attività creativa il cui scopo è quello di stabilire le multiformi qualità degli oggetti, dei processi, dei servizi e il loro sistema in tutto il ciclo di vita. Pertanto il design è il fattore centrale dell'umanizzazione delle tecnologie innovative e il fattore cruciale di scambio culturale ed economico ecc ..."**

E' importante analizzare come dagli anni 60 al ventunesimo secolo la definizione sia cambiata, rendendo la stessa disciplina estesa ad ambiti non prettamente legati all'industria.

Non è più soltanto industriale, è fortemente creativa, alle volte anche troppo, e per qualità formali non si deve intendere l'estetica di un prodotto, cioè la parte esterna, ma la forma comprensiva, anche la struttura dell'oggetto.

Nel passato

Progettare un oggetto, cioè fare il disegno progettuale oppure migliorare un oggetto esistente non è un'attività che è cominciata per il genere umano nelle 1927, **è un'attività nata con gli esseri umani.**

E cosa è successo? **Nella storia del design fino alla rivoluzione industriale questa attività progettuale, il designer, non aveva né un nome e tanto meno era un'attività che socialmente poteva essere difesa.**

"Anche se tu diventassi un Fidia o un Policleto, e t'avvenisse di creare uno stuolo d'opere meravigliose, sta certo che tutti ammirerebbero la tua maestria: ma nessun uomo ragionevole vorrà essere simile a te, in quanto sarai sempre considerato un artigiano e un manovale e ti verrà rinfacciato che ti guadagni da vivere con le mani"

Luciano di Samosata, 150 d.C.

Questo è praticamente ciò che è accaduto al design dalla sua nascita fino al 1850. **Un'attività fatta e con il sudore e con la fatica spesso era un'attività secondaria perché tutta la cultura occidentale ha preferito in qualche modo le attività più intellettive.** Quindi l'idea di dire che Fidia fosse migliore di Aristotele era impossibile per la cultura greca, perché Aristotele lavorava con la testa, ragionava, al contrario di Fidia.

Nella cultura greca era presente una visione molto moderna dell'attività artistica e produttiva in generale, perché i greci chiamavano tutte le attività produttive degli uomini **Technai**.

“Ogni arte riguarda la produzione, e il cercare con l'abilità e la teoria come possa prodursi qualcosa (...) il cui principio è in chi produce e non in ciò che è prodotto”

Aristotele

Vuol dire che il Technai (o un artigiano) **non era bravo per ciò che produceva, ma sul fatto che dovessero conoscere principi teorici di quello che stavano facendo ed essere molto abili nel farlo.**

Tutte le TECHNAI (**produzione secondo regole, quindi sapere + abilità**) erano produttrici e sottostavano a un fine ordinato, non esisteva differenza ideale tra uno scultore e un falegname poiché operavano nella medesima attività artigianale, ma usavano regole diverse.



DORIFORO, Policleto 450 a.C.



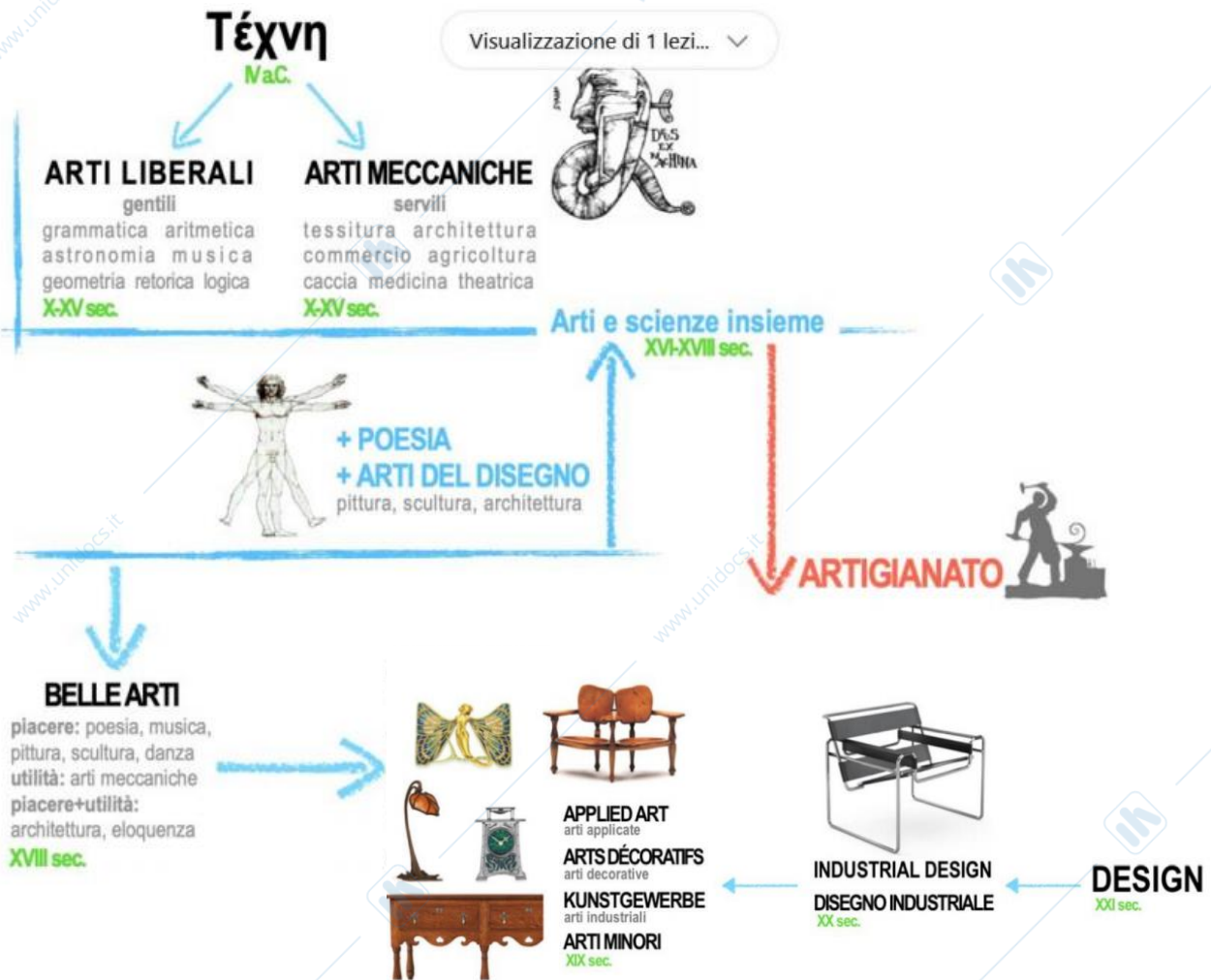
VASO ATTICO figure rosse
V sec. a.C.



MONETA TETRADRAMMA Atene, 440 a.C.



BRONZI DI RIACE, autore non attribuito, 430-450 a.C.



Inghilterra

Si parlerà di **Arti applicate**, ma si parlerà di **Liberty, di Art and Craft** e quindi la nascita dell'idea di come educare questo nuovo personaggio che inizialmente era un architetto che si occupa anche di interni, e poi diventa proprio il design.

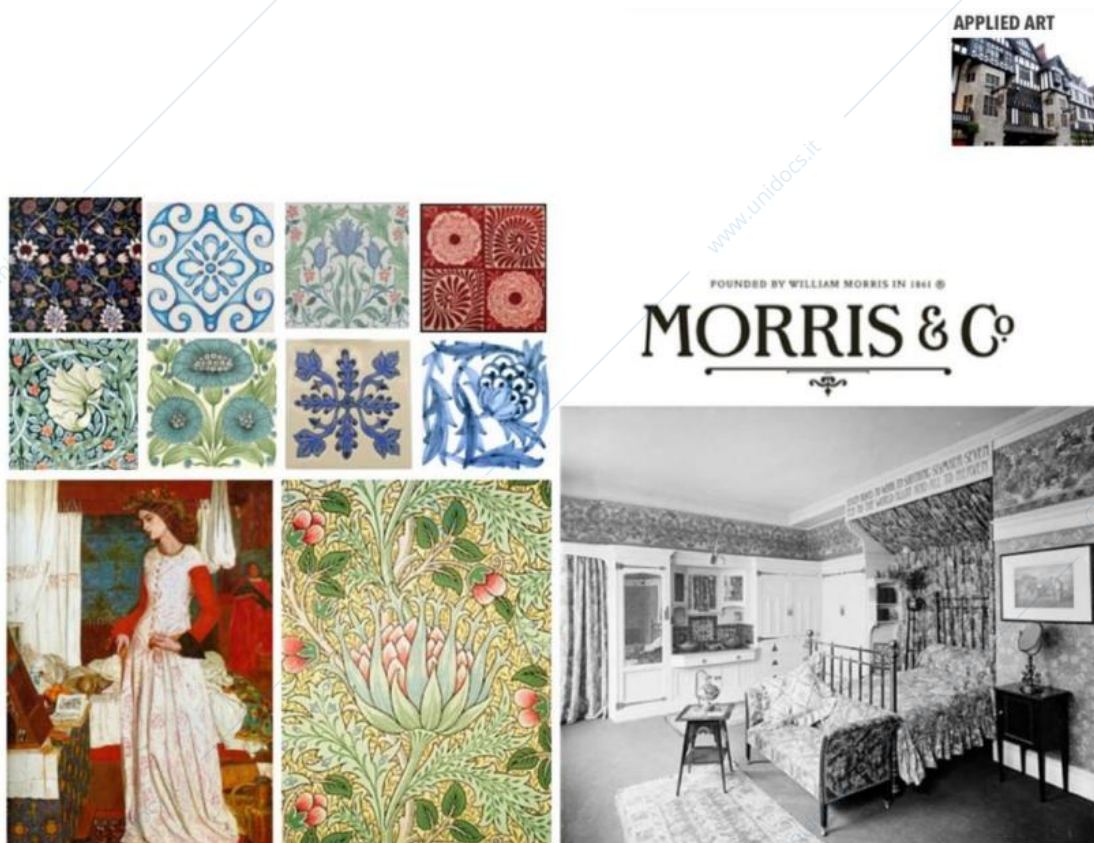
"Mi sembra deprecabile che esista una classe di veri artisti che forniscono disegni già pronti a quelli che voi chiamate disegnatori esecutivi, i quali hanno ben poco a che fare con il progetto, ma si occupano solo di ciò che voi chiamate lavoro pesante"

William Morris

William Morris è stato il primo a difendere la capacità creativa artigianale, anche di cultura della bottega dell'artigiano, contro coloro che producevano e basta, quindi diciamo i cosiddetti disegnatori esecutivi.

L'Inghilterra ha avuto questo grande merito, di cominciare a chiedersi che rapporto dovesse avere il lavoro artigianale manuale con l'industria, cosa si dovesse salvare di questo artigiano che stava realmente scomparendo.

Morris è stato il primo grande recuperatore di un certo passato, ovvero lo stile gotico, però con una idea completamente moderna che da quella di stile, di oggetti messi a sistema, oggetti coerenti tra di loro.



Arredi e tappezzerie prodotte e disegnate dalla Morris & co, Liberty & Co, London, 1878

Germania

Kunstgewerbe, ovvero le arti minori, che trovano la loro applicazione maggiore all'interno della **Bauhaus**, ovvero la prima accademia del design.

Nasce il Deutsche Werkbund, ovvero un'associazione di professionisti e divisa in due parti che lavorano per cercare di risolvere il problema della cooperazione tra ingegnere, artigiano e architetto.

"Nobilitare il lavoro industriale (o professionale o artigianale) in una collaborazione di arte, industria e artigianato tramite l'istruzione, la propaganda e una ferma e compatta presa di posizione di fronte alle questioni relative."

1907, Monaco, Manifesto del Deutsche Werkbund



Francia

Le **Arti decorative**, che continuano a chiamarsi decorative proprio perché la Francia rimane molto legata a questo aspetto della superficie in qualche modo della tradizione degli oggetti a discapito della loro produzione industriale. Linguaggio molto figurativo. Il punto di partenza era comunque una realizzazione unica.



Salone del Museo della Scuola di Nancy, disegnato da Charles Masson e Eugène Vallin, 1904.



Louis Majorelle, Villa Maeterlinck, Nancy, Francia



Tavolino-mensola, Louis Majorelle, Nancy, Francia, 1900



Vasi e lampade, Majorelle-Gallé, Armadio Gallé, 1890

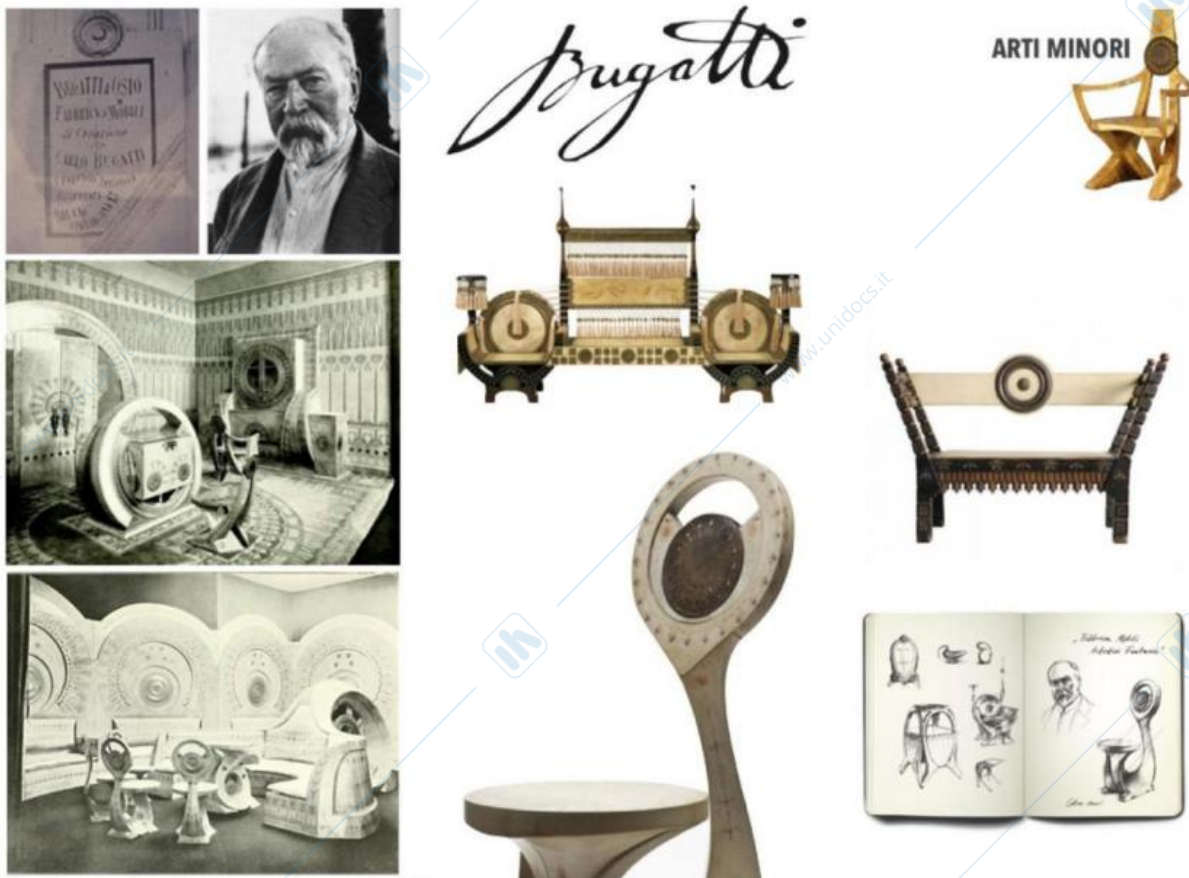


Italia

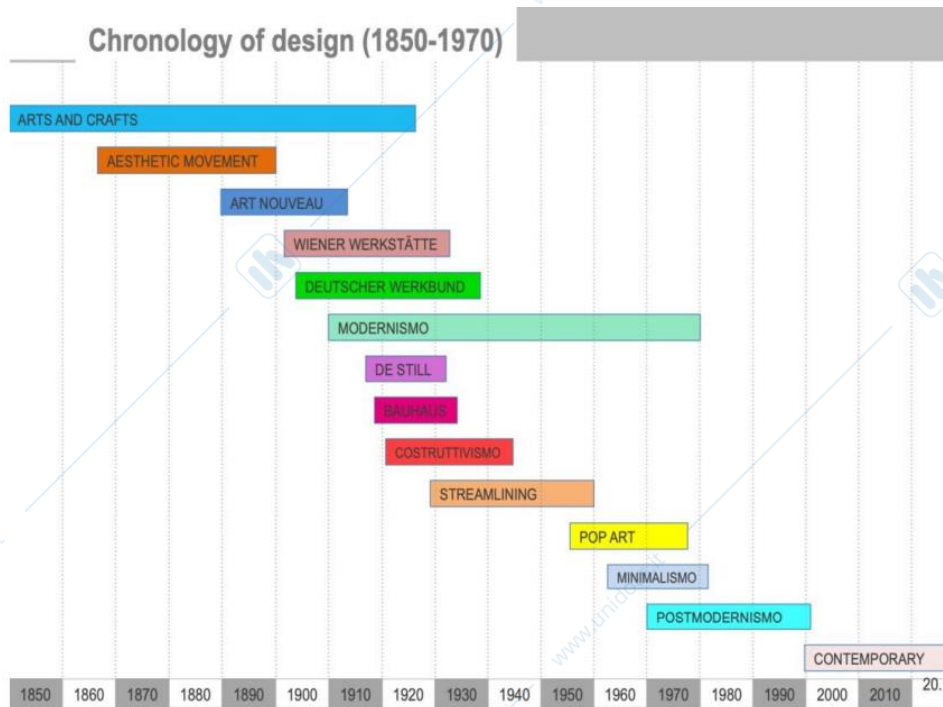
Arti minori, che invece dagli anni 70 in poi con la nascita di un design in grado di comunicare delle idee nuove, di essere in qualche modo un design concettuale.

Questo specifico periodo storico, quindi dal 800 al 900, è caratterizzato da una visione ancora non troppo consapevole di questo passaggio nella produzione industriale quindi rimane molto collegata all'individualità delle persone. In Italia, rispetto agli stili nazionali presenti ad esempio in Germania con la Bauhaus, presenta uno stile che non attecchisce.

Addirittura quando poi il design italiano diventerà il design del momento, ovvero quello degli anni 70, si noterà l'eterogeneità che lo caratterizza. Questo perché ogni singolo designer ha uno stile diverso, come ad esempio Gio Ponti che è l'opposto di Bruno Munari. I personaggi come Bugatti sono emersi però anche a livello mondiale Perché poi si è trasferito in Francia ed è diventato uno dei diciamo degli artisti-designer-artigiani più famosi dell'epoca proprio perché sperimentava in una maniera molto moderna i materiali e l'utilizzo anche di linguaggi completamente nuovi.



Esposizione internazionale delle Arti Decorative Moderne di Torino, 1902



A cosa serve la storia?

La storia non propone una semplice numerazione di oggetti (o fatti), ma una loro **classificazione razionale e progressivamente comprensibile**.

La **STORIA NON E'**

- scienza di un passato immobile
- sociologia, antropologia, psicologia, ecc.
- ossessione embriogenetica (idolo delle origini, dell'embrione).

La **STORIA E'**

- una scienza "in marcia" (s. del cambiamento e "degli uomini in società nel tempo" M. Bloch) che considera un sistema di scansione temporale di passato, presente e futuro;
- un costante andirivieni da parte dello storico dal passato al presente e dal presente al passato;
- una costruzione da parte dello storico (creatore di fatti storici) attraverso le domande che pone alle TESTIMONIANZE (fonti, dati, documenti, fatti, ecc..) e il modo in cui le INTERPRETA (spesso comparandole tra loro);
- un mestiere (lo storico);
- RICERCA nel comprendere il presente attraverso il passato.

La **STORIA HA**

- tecniche di lavoro specifiche (dalla raccolta dei dati alla spiegazione storica);
- obiettivi scientifici;
- un oggetto di studio che non è il passato bensì "gli uomini nel tempo";
- un vocabolario che cambia (per lo storico) ogni volta che cambiano le usanze;



Passaggi di un' **ANALISI STORICA**:

1° Step **OSSERVAZIONE**

- delle testimonianze (scritte e non): cataloghi, inventari, guide tecniche, repertori, ecc.
- processo di ricostruzione (le fonti non parlano da sole, è lo storico che sa interrogarle perché ha già chiara la direzione della sua inchiesta: la chiave di lettura del suo lavoro): ogni scoperta scientifica si produce a partire da un'ipotesi preliminare, così anche la storia;
- utilizzo di più tecniche e strumenti tra loro dissimili;
- scegliere, smistare, riordinare razionalmente i fatti (non una ricezione passiva);
- rendere comunicabili, comprensibili i risultati: saperli raccontare;
- "come è possibile sapere ciò che sto per dire?"

2° step **CRITICA**

- comprendere e non giudicare i fatti (fine ultimo dell'analisi storica);

3° step **NOMENCLATURA**

- doppio linguaggio: quello dell'epoca che si studia e quello attuale ("una parola vale molto meno per la sua etimologia che per l'uso che ne viene fatto")

Quando nasce il design secondo vari storici

1850 con la Rivoluzione Industriale e l'estetica della macchina

Enzo FRATELLI, *Design e civiltà della macchina* (1969)

= realizzazione tecnica che coincide alla sua definizione estetica.

“ Nel processo d'integrazione tra forma, tecnica e contesto sociale sotto l'azione catalitica del fenomeno della civilizzazione, la macchina si trova all'origine storica del disegno industriale ”.



Spyker HP 60 (1903)

1900 con il Funzionalismo

Tomas MALDONADO, *Diseño Industrial. Un riesame* (1976)

= presa di coscienza sociale e culturale del sistema di sviluppo capitalistico

“ Progettare la forma significa coordinare, integrare e articolare tutti quei fattori che partecipano al processo costitutivo della forma di un prodotto ”.



1452 con Gutenberg e l'invenzione della stampa

ANTONIO DE FUSCO, *Storia del design* (1985)

“ La stampa ha costituito l'atto di nascita dell'industria dato che l'arte di scrivere è stata probabilmente la prima riduzione di un lavoro in termini meccanici ».



Preistoria con l'attività progettuale umana stessa che realizza gli strumenti della quotidianità

ANDREA BRANZI, *Introduzione al design italiano* (2008)

“ Eliminando l'aggettivo industrial si connettono tra loro i due grandi tronconi della storia degli oggetti, quelli antichi e quelli contemporanei, si scopre così una continuità e discontinuità di una vicenda millenaria ».



Storia degli oggetti

1 dall'antichità al Decò:



MODELLI CULTURALI ARTIGIANALI

Nascita dei modelli culturali, ovvero oggetti configurati in maniera anonima in quella che poi è diventata la loro struttura base, come ad esempio il modo di concepire l'armadio nel medioevo, da orizzontale a verticale.

2 1851-1960:

LA MECCANIZZAZIONE E L'EPOCA D'ORO DELL'OGGETTO



La maggior parte degli oggetti vengono meccanizzati, sia nell'oggetto in sé, sia nel processo produttivo

3 XXI secolo:



LA RIVOLUZIONE DEGLI OGGETTI

Oggetti immateriali

L'ignoranza del passato non si limita a danneggiare la conoscenza del presente, ma compromette nel presente, l'azione stessa



Bergère, Luigi XVI

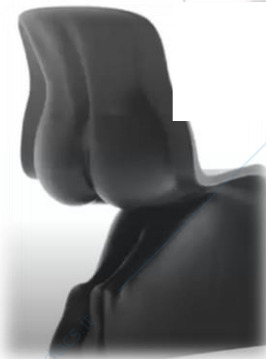


Philippe Starck, Louis Ghost, kartell, 2003

Starck sperimenta l'utilizzo di un materiale nuovo (PVC) e legge la sedia originale. Capisce perché si stava spegnendo, ovvero i materiali utilizzati sfavorevoli per la sua produzione (legno, imbottiture...). Lui riesce a recuperarla, riportando la sua forma, rendendola versatile e adatta ad ogni ambiente (adatta ai vecchi arredi per via della sua forma storica, e adatta a quelli moderni per via del materiale).



Panton, Verner Panton, 1960



Fabio Novembre, Her, Casamania by Frezza, 2008

Panton voleva creare la semplificazione maggiore di un corpo seduto. Diventa importante anche per il tipo di lavorazione con cui viene ottenuta, ovvero per iniezione, e perché era fatta solo di plastica.

L'idea di Fabio Novembre fu quella di "rimettere il corpo", anche in modo abbastanza provocatorio. Diventa così un oggetto iconico, proprio per attirare l'attenzione.

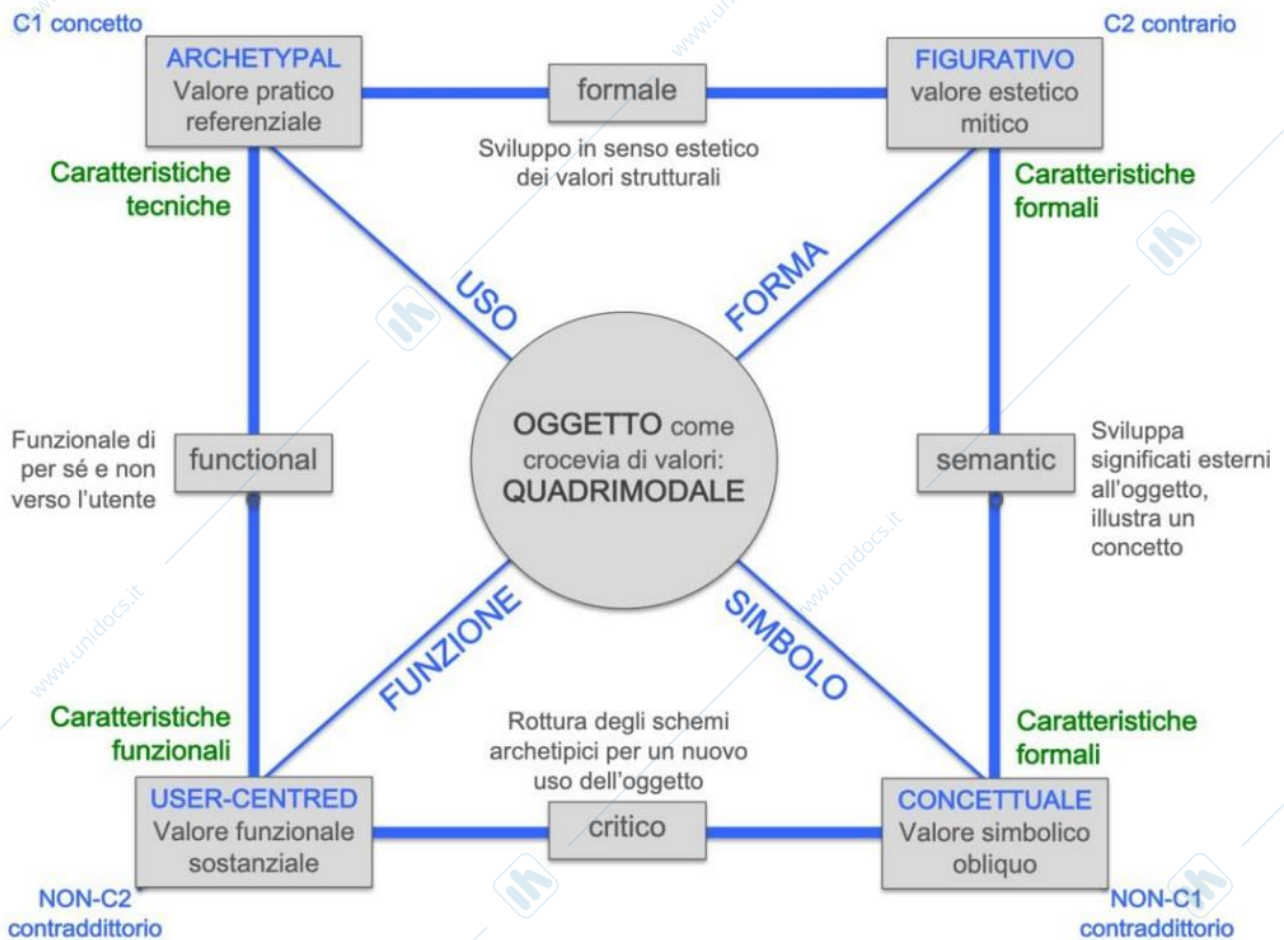
Una ragionevole classificazione

Classificazione per il tipo di linguaggio che usano (forma) e la propria funzione.

Un progetto qualsiasi dovrebbe seguire quelle 4 invariabili caratteristiche, ovvero:

- l'uso dell'oggetto
- la sua forma
- il suo valore simbolico
- la funzione

Sono quattro voci fondamentali che in un oggetto ideale dovrebbero rappresentare il 25%. Spesso però non è così.



Il design archetipico è un modo di progettare le cose spesso in modo molto minimalista, toglie tutto quello che è superfluo per mettere proprio in evidenza la praticità, il valore pratico. Insieme al valore pratico, è elevato anche il valore estetico e formale.

Il design concettuale è un design che è quasi scorda che gli oggetti abbiano delle funzioni, e pensa invece quasi esclusivamente alle sue caratteristiche formali, cioè la parte esterna, perché questa parte esterna è quella che comunica un'idea, una storia.

Il design figurativo, in cui il valore che si vuole sottolineare di più è il valore estetico dell'oggetto. La parte estetica cerca di progettare oggetti pensando alla capacità di degli esseri umani di percepire la bellezza di quell'oggetto proprio con le proprie capacità estetiche.

Gli user-centred cioè che invece si legano più alla funzione, quasi esclusivamente alla funzione e all'ergonomia. C'è un modo di progettare pensando solo ed esclusivamente al valore funzionale, e quindi la forma, l'estetica e la parte semantica non c'è quasi per niente



IVAR di IKEA



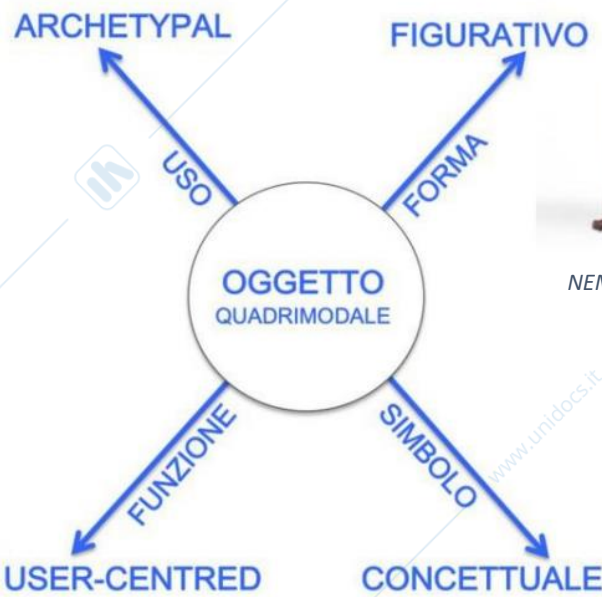
TIP TOP, E. Barbers & Osgerby (Vitra, 2011)



NEMO, F. Novembre (Driade, 2010)



TABLE CHAIR, R. Hutter, 1990



Nomenclature

ARCHETIPO



Anfore produzione
Imprunetina 2017

MODELLO



Ferro da stiro
Rowenta 2017

UNICUM



Philippe Starck
Juicy Salif 1988

Un archetipo è un oggetto:

- Di forma talmente caratteristica da riuscire a generare una nuova categoria di oggetti
- In grado di comunicare facilmente all'utente ciò che deve fare per utilizzarlo
- È un singolo intervento, non è mai un sistema, ed è sprovvisto di qualità formali ed espressive
- È frutto dello sforzo di intere generazioni di progettisti, artigiani e fabbricanti (anonimo)
- È privo di consapevolezza, soprattutto estetica, ma con profonde risonanze nella società che l'ha prodotto
- È coerente, accorda vincoli e variabili
- È frutto di bisogni concreti, più che di preoccupazioni estetiche
- È al massimo della sua funzionalità



Anfore vinarie romane
I secolo a.C.



Anfora greco-italica
II secolo d.C.



Anfore produzione
Imprunetina 2017

Il design archetipico non è detto che sia formato solo da oggetti archetipi, ma anche di oggetti progettati come fossero archetipi.



Sedia 1, Enzo Mari, proposal for self-design, 1978 (Artek, 2010)



Black, Marco Zanuso, Brionvega, 1969



Anglepoise 1927, George Carwardine, 1932



Ply-chair open back Chair, Jasper Morrison, Vitra, 1989



Atollo, Vico Magistretti, Oluce, 1971



Fronzoni '64, A. G. Fronzoni, Cappellini, 1964



The Soundtrack, Ron Arad, Alessi, 1998



“Mi piace che non venga fatto più del necessario. Per quanto possa essere influenzato dall’arte, pratico una disciplina diversa, voglio mostrare alle persone che è possibile apprezzare oggetti normali, quotidiani. Sono molto ottimista: penso che la vita normale sia perfettamente ok”

Jasper Morrison, 1996



Cork Family, Jasper Morrison, Vitra, 2004

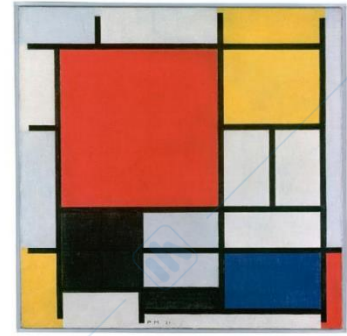
Questo sgabello beneficia delle vantaggiose proprietà naturali del sughero: relativamente leggeri ed estremamente resistenti, hanno anche una superficie vellutata piacevole al tatto



All Plastic Chair, Jasper Morrison, Vitra, 2016

La sedia ricorda le classiche sedie in legno mentre promuove l’aspetto e la funzionalità di questa tipologia. La graziosa sedia combina una grande stabilità con un comfort eccellente; il suo schienale è fissato al telaio con connettori elastici, che gli consentono di flettersi in risposta ai movimenti del soggetto.

Gli unicum sono oggetti con un elevato **valore figurativo** non migliorabili, in quanto sia costituito da una tale coerenza tra forma e funzione e per il collegamento così forte tra queste due caratteristiche, che non è possibile vederne delle alternative migliori. Sono oggetti in cui la parte funzionale è meno importante rispetto alla parte di comunicazione.



Gerrit Rietveld, Red & Blue Chair, 1919 – Piet Mondrian, Composizione in giallo, rosso, nero e blu, 1921

“Cosa eccellente nel suo genere: il design oggi tende a diventare esemplare, qualcosa che è di tale valore ed eccellenza da poter servire da esempio, degno d’essere imitato, preso a modello”

D. Russo, 2013



Alessandro Mendini, poltrona Proust, Alchimia, 1978



Ettore Sottsass, libreria Cariton, Memphis, 1981

La poltrona di Mendini e la libreria di Sottsass sono una trasfigurazione dell'archetipo che viene nascosto e occultato, celato, perché ad esempio una libreria ideale presenta piani verticali, orizzontali, con mensole e una realizzazione piuttosto geometrica, invece la libreria Cariton nasconde quel tipo di libreria, facendo emergere un oggetto completamente nuovo.

Questo oggetto viene considerato un unicum in quanto è assimilabile ad una scultura. Stessa cosa avviene anche per la poltrona di Mendini, in quanto mette insieme una struttura “vecchia” con una decorazione, un tessuto nuovo. Questo perché utilizza un effetto che mostra da lontano uno stile ottocentesco, mentre avvicinandosi si nota una “pennellata”. Ha anche una forte presenza scultorea.



Phillippe Starck, spremiagrumi Juicy Salif

La forza dello spremiagrumi di Starck non risiede sicuramente nella funzionalità, in quanto non permette di spremere un limone senza sporcare o evitando di far cadere i semi nel bicchiere. La sua caratteristica principale è invece la sua forma particolare, che quasi ricorda un ufo, e il gioco di ombre che riesce a creare. Essendo un oggetto più artistico, non è migliorabile, e per questo è un **unicum**.

"Il mio spremiagrumi non è fatto per spremere i limoni: è fatto per avviare conversazioni" P. Starck

Riassumendo gli unicum sono:

- Un'icona non migliorabile
- Ha una tale coerenza forma-funzione che non prevede alternative migliori
- Oggetti risolti che non permettono alterazioni
- Caratterizzati da un valore più simbolico che funzionale
- Altamente desiderabili



FDde Pas, D'Urbino, Lomazzi, JOE, 1970-1971

Nello user-centred si parla di quegli oggetti che sono progettati pensando al rapporto che l'oggetto ha con l'utente, un rapporto diretto e fisico, quindi la combinazione di quei vincoli che sono più pensati per essere risolti in modo tale che l'uso di quell'oggetto sia l'uso più favorevole dal punto di vista dell'utente.

Per cui il design user-centred è quel design pensato per essere piacevolmente usabile, anche dal punto di vista dell'ergonomia



Paolo Ulian, Finger Biscuit, Ferrero, 2008

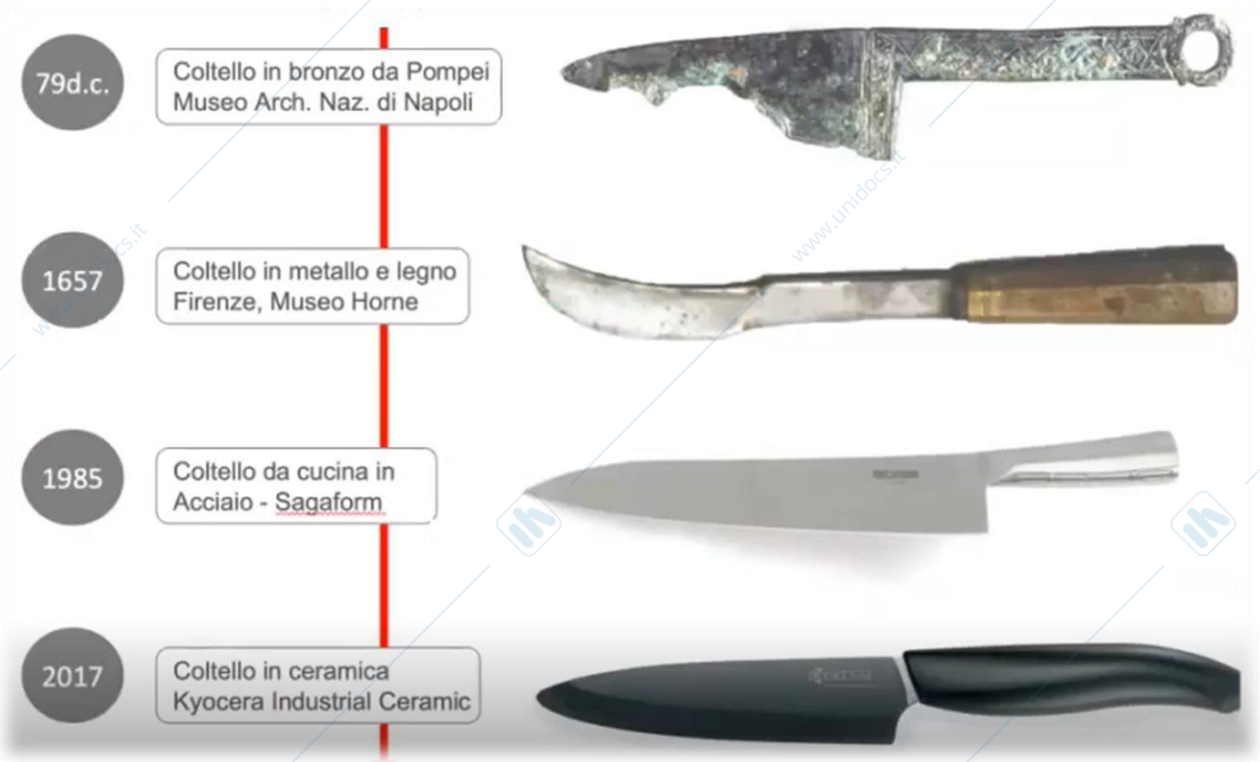
I modelli culturali sono oggetti:

- Che accordano magistralmente forma e funzione in base alla possibilità via-via nel tempo dall'evoluzione tecnica e scientifica
- Che sono stati migliorati continuamente con il variare della società e grazie al design
- Il cui linguaggio formale si aggiorna con il passare del tempo
- Creano una sequenza formale di altri oggetti tipici
- Sono il risultato di un approccio evolutivo, e non rivoluzionario



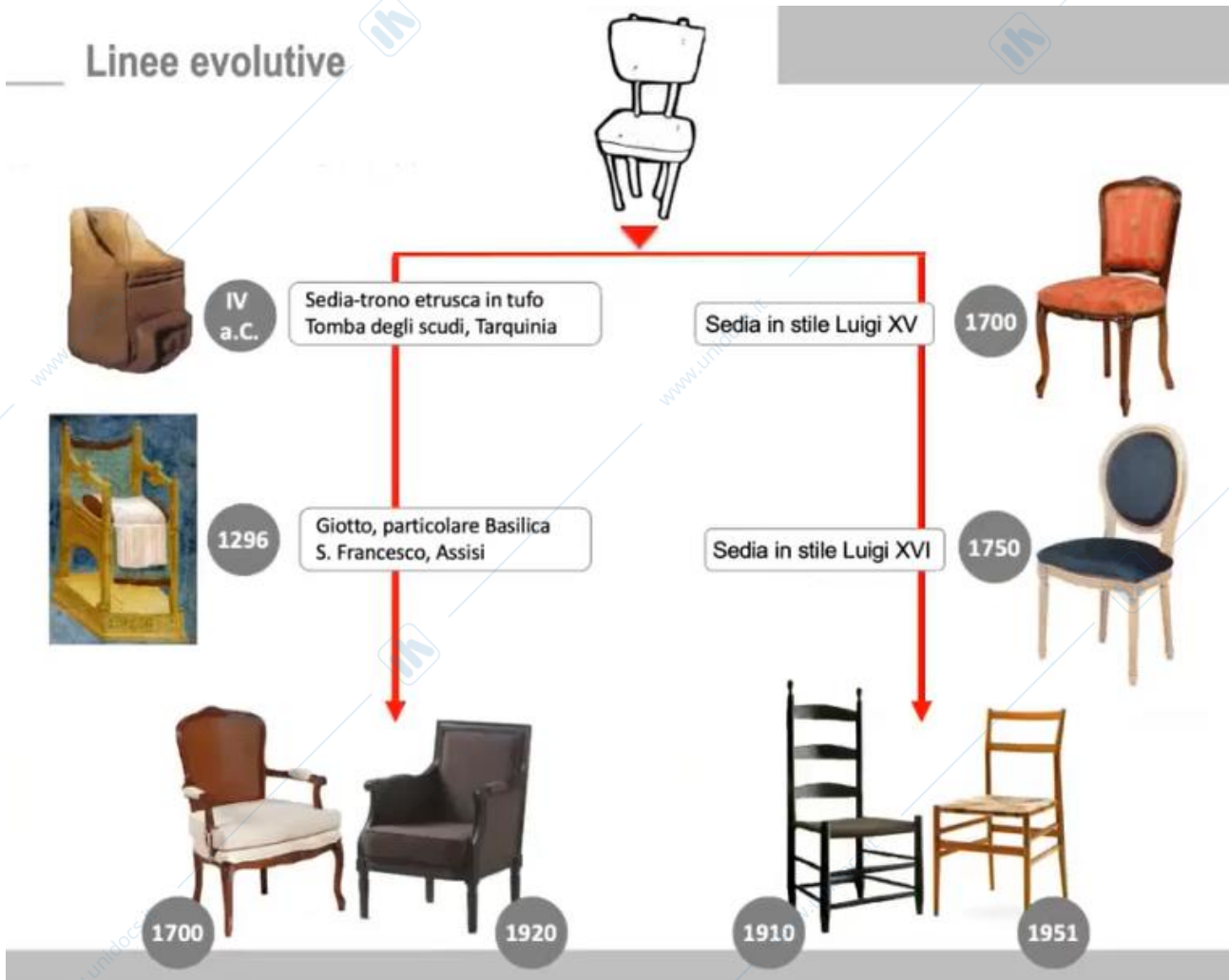
Sono proprio famiglie di oggetti migliorati nel tempo, per questo si chiamano anche **sequenze formali**.

Si evolvono anonimamente di solito, attraverso una società che li ha usati e che attraverso lo sviluppo tecnologico e scientifico li hanno migliorati nel tempo.



Le linee evolutive

Oggetti che si biforcano in linee evolutive, quindi prendono strade diverse dal modello da cui partono (archetipo).



I flop di grido e il design concettuale

Il design concettuale è un modo di progettare oggetti che non hanno quasi mai una reale funzione, se non quella di provocare una riflessione all'utente.



SILHOUETTE, Angela (e Garner) Jansen, Crealev, 2006



MINIMAL DRESS, Digna Kosse, 2009

Design ludico-concettuale

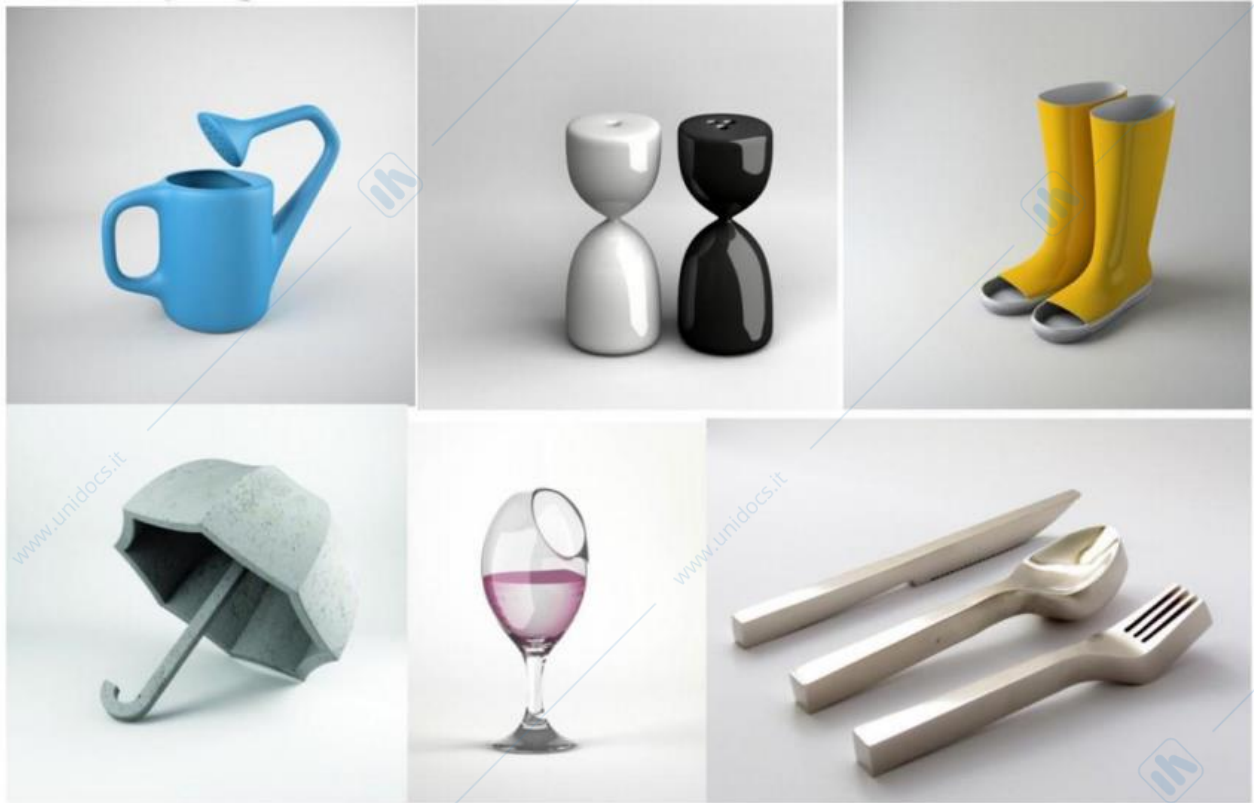
La parte ludica collegata al concettuale, ha dato frutto a degli oggetti più importanti e longevi (soprattutto per Alessi).



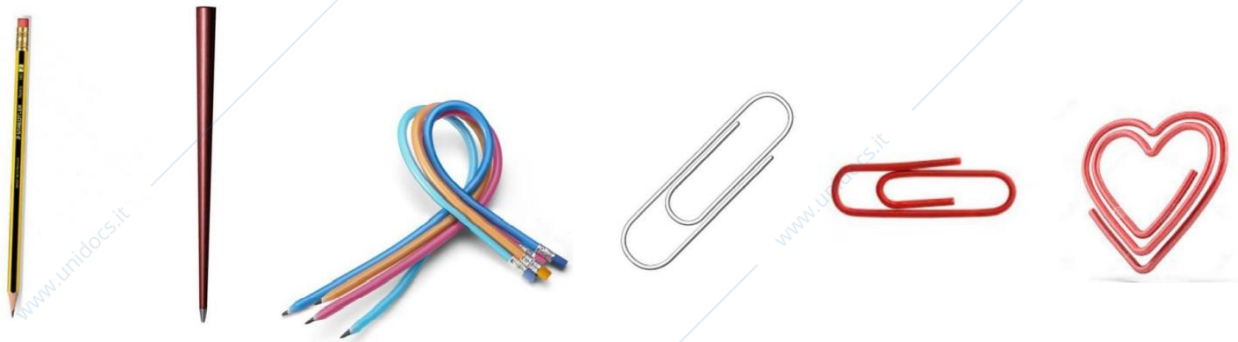
Stefano Pirovano, colino per the, TE, prodotto da Alessi



Il flop di grido, è un oggetto che nega sé stesso, e spesso nella sua linea evolutiva porta a complicazioni.



Katerina Kamprani, *The Uncomfortable*, 2015



Epifania del disegno industriale

Nel **1851**, con la **grande esposizione universale a Londra**, ha inizio un periodo di grande importanza per il design.

In quel decennio inizia **la meccanizzazione degli oggetti**, e fino al **1960**, gli storici definiscono questo periodo come **l'epoca d'oro dell'oggetto**, e questo perché l'attività collegata al design e al miglioramento degli oggetti fu un'attività molto proficua dal punto di vista economico, ma soprattutto sociale.

Sarà poi **l'Inghilterra a inizio 800'**, anche grazie al positivismo e al naturalismo, a spingere sulla riflessione sull'importanza della scienza e delle sue applicazioni tecnologiche.

Nella **seconda metà del 800'** si aggiunge un ideale estetico più collegato alla borghesia, che viene a definirsi come lo **stile Vittoriano**.

"Un posto per ogni cosa e ogni cosa al suo posto"

Samuel Smiles, 1863

L'ambiente domestico, la casa vittoriana era caratterizzata dalla suddivisione degli spazi e agli oggetti presenti nel singolo spazio. Nasce quindi una suddivisione funzionale al tipo di attività da svolgere della stanza, come la divisione tra zona pubblica e privata. Quindi l'arredo viene a specializzarsi in oggetti ben distinti.



Il gothic revival

Nel tentativo di opporsi allo stile di vita dei ceti più bassi durante l'età vittoriana, caratterizzata da un tenore di vita bassissimo e inumano, che l'Inghilterra "elesse" il periodo medievale, come l'ultima epoca pura e libera dall'industrializzazione.

Da qui nasce il **Gothic revival**, una corrente che si opponeva alla rivoluzione industriale e cercava di ridare forza alle forme e ai modelli di produzione medievale.

Tenta di rimuovere tutte le esagerazioni del design e dell'architettura vittoriana.

William Morris

1834 – nasce a Walthamstow, Londra

1853 – entra all'Oxford University, incontra Burnes Jones, legge John Ruskin

1856 – inizia l'apprendistato come architetto con G. E. Street, esponente del Gothic revival

1859 – Sposa Jane Burden e commissiona a Philip Webb il progetto della sua nuova casa, la Red House (Bexleyheath, UK)

1861 – Coofonda la Morris, Marshall, Faulkner & Co.

1862 – Disegna la sua prima stoffa: Trellis

1877 – Fonda la società per la Protezione degli edifici antichi

1890 – Publica il romanzo utopistico-socialista "News From Nowhere"

1891 – Fonda la Kelmscott press per produrre libri stampati a mano

1896 – Muore a Londra



Carta da parati Trellis, 1862

Morris pensa ad un'azienda che producesse **artigianalmente** degli oggetti che seguono la bellezza medievale.

La Morris & Co. era in linea perfetta con gli ideali dell'**Arts and Crafts**, movimento fondato nel **1888** di cui Morris diventa partecipante attivo, **movimento che voleva recuperare l'arte e l'artigianato antichi**. I partecipanti di questo movimento si riuniscono in delle gilde e lavorano tutti insieme nell'ottica di creare degli oggetti non prettamente industriali, ma soprattutto artigianali, dove l'artigianato usa l'industria come strumento e non il contrario.

Morris voleva riunire di nuovo forma, funzione e decorazione in un oggetto, perché questa unione continuasse a dare all'oggetto una bellezza intrinseca, tipica degli oggetti artigianali.

Un altro tema fondamentale per Morris fu quello della **funzione riformatrice sociale** che aveva l'arte, ma che Morris riconosce anche al buon design, **l'arte e gli oggetti erano in grado di educare l'osservatore ed elevarlo.**

La maggior parte delle opere di Morris si rifanno a **tessuti** che lui realizzò e a **pattern** pensati per questi tessuti, la maggior parte dei quali sono ancora in produzione. **Morris studia modelli decorativi e li progetta in modo tale che possano essere ripetuti all'infinito sulle metrature di tessuto.**

Morris sosteneva che ci dovesse essere coerenza tra l'ambiente e gli oggetti. La grandezza dello stile dell'Arts and Crafts fu quella di aggredire il mercato con degli oggetti che erano riconoscibili come Arts and Crafts, per il loro stile.

Per Morris l'imperfezione era un concetto importante, che va di pari passo con l'idea di non utilizzare le macchine se non come strumento per facilitare il lavoro artigianale, in quanto caratterizzato dalle imperfezioni e del fatto che gli oggetti artigianali non erano uno uguale all'altro

Gli oggetti dell'Arts and Crafts in realtà non arrivarono nelle case operaie a cui Morris puntava, poiché i prezzi di produzione per questo tipo di manufatti erano troppo alti, quindi rimangono degli oggetti per la classe borghese alla fine. **L'importanza di Morris nella storia del design non è legata alla sua figura di designer, ma il suo maggior contributo è stato quello di insistere sul rapporto che dovesse rinascere tra arte e artigianato e di riportare l'arte all'interno della produzione delle arti applicate.**

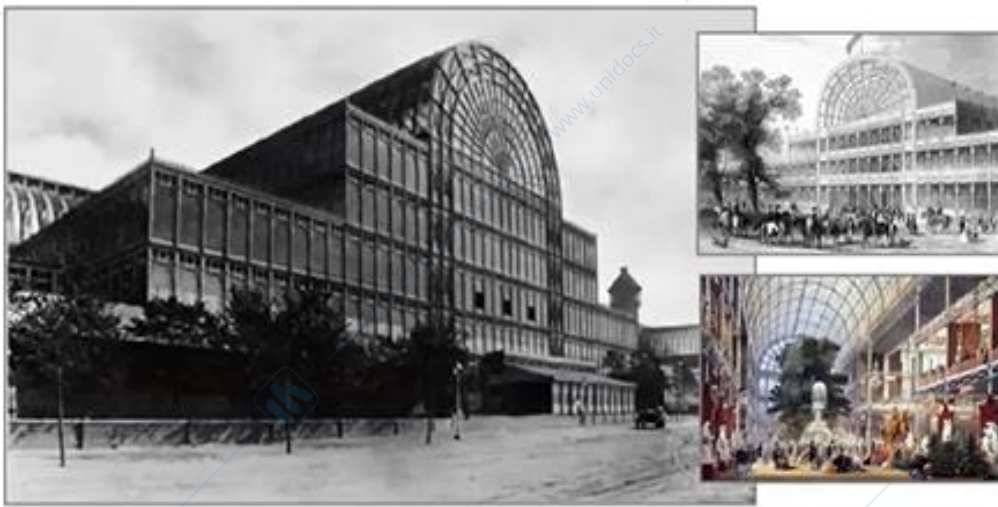
La Great Exhibition e il Crystal Palace

Grande esibizione fatta a Londra nel 1851 al Crystal Palace. Avvenimento che per molti storici segna l'inizio del disegno industriale.

Il Crystal Palace viene pensata anche per dimostrare la grandezza dell'impero britannico.

La struttura è costituita da ferro e vetro, lunga 560 metri e alta 33 metri. Il suo fu costruttore Josep Paxton.

Dopo la Great Exhibition, che durò 5 mesi circa, il Crystal Palace venne utilizzato per altre mostre. Fu spostato nel 1854 per essere ricostruito a Sidenham Hill e fu ampliato. Per quasi 80 anni fu uno dei simboli di Londra.



Crystal palace durante la Great Exhibition



Crystal Palace ricostruito a Sidenahm Hill

Il 30 novembre 1936 il Crystal Palace crollò, consumato da un incendio, dove rimasero in piedi solo le torri.

Nel 1940 anche le torri vengono abbattute dagli stessi inglesi durante la seconda guerra mondiale, per evitare che la Germania le usassero come punto di riferimento per i bombardamenti.

La Great Exhibition era un'esposizione mondiale, costituita da manufatti provenienti da ogni parte del mondo. L'idea di Henry Cole era quella di presentare l'industria di tutte le nazioni e di far gestire quest'esposizione alla **Society for the Encouragement of Arts, Manufactures and Commerce.**



Quest'esposizione viene divisa in:

1. Materiali grezzi
2. Macchinari ed invenzioni meccaniche
3. Manifatture
4. Sculture e arti plastiche

Alla base di quest'evento c'era anche la necessità di conquistare nuovi mercati.

L'arte si era dimostrata la categoria più debole, perché si dimostrò che c'era bisogno di investire negli oggetti utili. **La Great Exhibition sancì quindi il passaggio delle arti applicate sulle arti pure come le figurative ed astratte.**

Venne bandito un concorso aperto a tutti gli architetti inglesi per proporre questa grande costruzione temporanea. I risultati furono però scadenti, i progetti proposti vennero rifiutati.

La proposta audace di **Henry Paxton**, che propose il vetro come materiale strutturale e il ferro come intelaiatura, che ricordava una grande serra in quanto era specializzato in questo tipo di costruzioni, molto leggere, molto luminosi e trasformabili, venne accettata.

La caratteristica principale della struttura del Crystal Palace è che fu progettata con pezzi intercambiabili e standardizzati e che permisero di montare e smontare l'intera struttura.

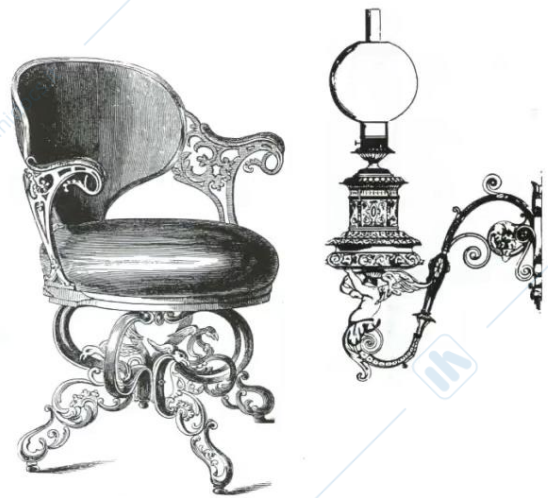
Venne concepito come oggetto e non come architettura, in quanto aveva una funzionalità specifica come la trasparenza e la versatilità.

- 17.000 espositori
- Apertura al pubblico dal 1 maggio al 15 ottobre
- 6.000.000 di visitatori, soprattutto stranieri, di cui 4.500.000 appartenenti alle classi popolari
- 186.000 sterline di profitto netto



Lo spazio interno al Crystal Palace venne suddiviso in corti nazionali.

Le corti dedicate alle macchine fu quella più piccola, mentre quelle più grandi erano quelle dedicate agli oggetti d'arredo, alla manifattura artigianale. Vennero esposti anche molti strumenti scientifici, attrezzi per l'ingegneria civile, modelli di edifici, macchine agricole e motori. Era però grande il divario tra la modernità del Crystal Palace rispetto agli oggetti esposti.



Gli oggetti vittoriani e più tradizionali vengono "copiati", iniziando a realizzare arredi con lo stesso stile, ma con materiale più scadente. Questo perché, nonostante l'obiettivo iniziale fosse quello di far arrivare questo tipo di arredamento anche nelle case delle classi popolari, il prezzo non consentiva a tutti di possederli.



Stipo in stile neorinascimentale



Divano neogotico



Cassettone in stile rococò

Nel 1837 nasce la School of Design a Londra, che tentava di **promuovere la diretta applicazione delle arti all'industria, "addestrando" questa generazione di artigiani per lavorare nell'industria.**

"Novità senza interesse"

Erano oggetti che non avevano decorazioni caratteristiche del design vittoriano, ma che poi si dimostrarono molto utili.



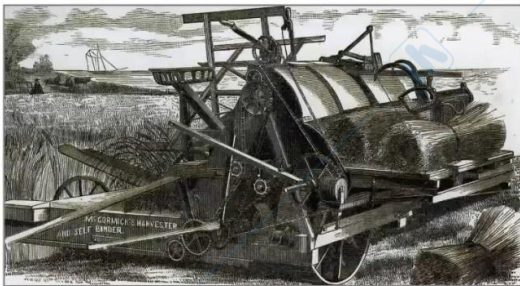
Pistola a rotazione ad avancarica del tamburo, con fascio di canne "pepperbox" ridotto ad un corto cilindro che, ruotando intorno al suo asse permetteva di sparare sei colpi in una sola battuta.



Samuel Colt

1814
1862

Samuel Colt, pistola Colt, 1835, brevetto



La prima mietitrice meccanica che riusciva a falciare 70 metri di campo al minuto. Nel 1856 McCormick vendeva 4000 mietitrici all'anno, rivoluzionando il sistema agrario della pianura del West degli Stati Uniti.

Mietitrice McCormick

Caso Thonet



Michael Thonet

1796
1871

Michael Thonet si presenta alla Great exhibition con il sistema di fabbricazione della sua sedia più iconica, la n° 14.

Inventa la piegatura a caldo del legno, ovvero un sistema che consisteva nel bagnare con collanti e liquidi dei pezzi in legno a sezione circolare. Successivamente venivano piegati



Pezzi sedia n°14

in determinate forme, messi dentro casseforme, fatte essiccare e il legno manteneva la forma desiderata.

- Solo 6 pezzi
- 36 uova: l'equivalente del costo di una sedia n°14 nel 1859
- 1200 esemplari di sedie n°14 vendute quotidianamente nel 1870
- 50.000.000 esemplari venduti tra il 1859 e il 1930
- 1 metro cubo, le dimensioni della cassa che conteneva 36 n°14 smmontate, pesanti 182 kg



Henry Cole

1808 – Nasce a bath, Londra

1845 – Conia il termine art manufacturer

1849 – Fonda il Journal of Design and Manufacturer

1851 – Promuove e organizza la Great Exhibition di Londra

1852 – Fonda e dirige il nucleo centrale di quello che oggi è il Victoria and Albert Museum

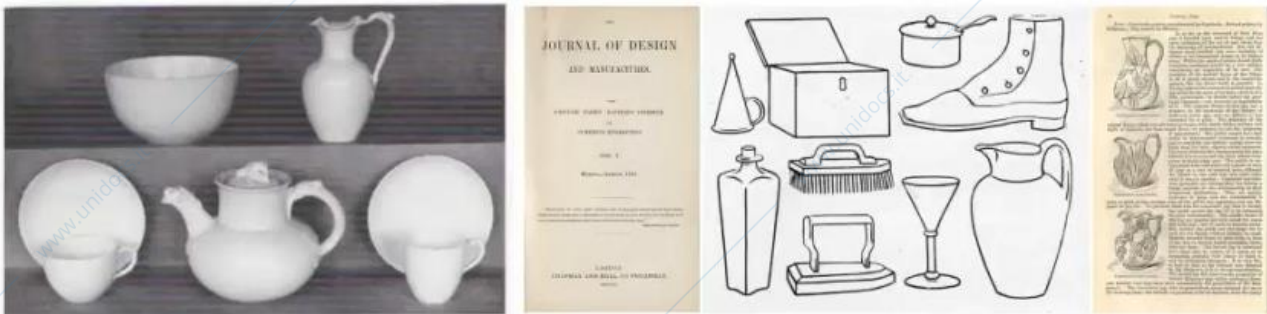
1882 – Muore a Londra

Conia l'espressione art manufacturer, cioè artista-fabbricante, una figura professionale all'interno dell'industria inglese, che oggi chiamiamo designer.

Riqualifica l'oggetto industriale secondo due principi:

1. Riformulazione del concetto di funzionalità
2. Rivalutazione del disegno, sia come strumento pedagogico all'interno delle scuole, sia come strumento metodologico (imparar vedendo)

Cerca di metodicizzare degli esempi-guida a cui uniformare i nuovi criteri di progettazione



Henry Cole, Disegni didattici di oggetti d'uso, << Journal of Design and Manufacturer >>, 1849

Art & Craft

È un movimento che:

- Promuove l'artigianato locale
- Predilige l'utilizzo di materiali disponibili in loco (tradizionali)
- Ricerca un'integrità di produzione degli oggetti
- Rifiuta la produzione di massa, intesa come scarsa qualità degli oggetti prodotti
- Promuove una produzione di oggetti migliori, anche per educare il gusto del popolo
- Considera la produzione di massa responsabile del declino di molti valori tradizionali

Followers

Seguaci di William Morris, già in Inghilterra, come:

- C. F. A. Voysey

Disegna tessuti e tappeti per la maggior parte delle industrie britanniche.

- A. H. Mackmundo

Nel **1884 fonda una corporazione** che aveva il proposito di rendere appannaggio dell'artista e del commerciante ogni branca dell'arte. Imprese specializzate fabbricavano mobili progettati da Mackmundo, e spesso esposte in fiere specializzate.

- E. Gimson

Installò il suo laboratorio artigianale in aperta campagna fuori da Londra, per evidenziare il legame con l'antica tradizione medievale. Ebbe successo grazie alla produzione di oggetti molto semplici e di sedie ispirate alla tradizione locale, con finiture molto importanti e di qualità.

- C. R. Ashbee

Nel 1888 fonda una cooperativa di artigiani a Londra, specializzata in argento e produceva per committenti privati. **Nel 1900 era conosciuto anche fuori dall'Inghilterra, e si trasferisce in un centro rurale nel 1902** e di portare avanti l'idea della comunità socialista. **La cooperativa però fallisce nel 1908**, perché non riuscì a mantenere i contatti con Londra.

- W. A. S. Benson

Si specializza nella produzione di articoli di metallo come lampade, bollitori, caffettiere e oggetti per la casa. Decide però di **mantenere il contatto di lavoro su scala commerciale, e di usare per questo tecniche meccaniche**, invece di procedimenti manuali.

I loro lavori si diffusero in tutta Europa. Le idee visionarie di Morris furono seguite nel Nord America e diedero vita a una visione americana dello stile Art & Craft.

Le sedie di Leòn Jallot in Francia e il mobilio artistico dell'americano Gustav Stixkley, nonostante si differenziano dagli altri seguaci di questo movimento, restano un esempio del valore dell'Art & Craft.

Influenze

- Artigiano medievale
- Arte del medio Oriente, egiziana (colori vividi e brillanti) e cetica (croci, nodi, intrecci: Archbald Knox)
- Rifiuto della sovrabbondanza decorativa dello stile vittoriano e dei suoi ambienti ingombri di mobili
- Ricerca di uno spazio armonioso, dove ogni singolo elemento era parte integrante del tutto

Attraverso i materiali

Morris auspicava una produzione di oggetti di buona qualità accessibile a tutti, ma il costo della produzione Art & Craft rimase molto alto e accessibile a pochi.

L'accortezza verso l'uso dei materiali, incoraggiò i primi designer a guardare la produzione dei oggetti "attraverso il materiale" stesso.

Questo pensiero rimane saldo per decenni, fino ad influenzare anche il movimento Moderno dal 1920 in poi.

Il valore dato all'oggetto da parte di Morris, lo spinge a pensare che questo tipo di attività dovesse essere difesa anche dal punto di vista politico. Per questo aderisce al **socialismo nel 1883** perché voleva ottenere per tutto il popolo, il **possesso e il controllo di tutti i mezzi di produzione e di scambio, distruggendo la concorrenza nazionale.**

Secondo Morris, **solo conducendo la società al socialismo si potesse migliorare la progettazione.**

Nel 1859 realizzò, da progetto di Philip Webb, **la Red House**. Era un edificio-manifesto dellì suo pensiero politico, progettuale e metodologico. Traspare una metodologia di lavoro e architettonica molto vicina a quella medievale, che si riconosce sia dagli interni che dagli esterni.



Red House

Artigiani/designer

Philip Webb

Sedia regolabile con telaio in legno d'ebano in stile tradizionale inglese, realizzata tra il 1869 e il 1890.

Il modo di lavorarla e di svilupparla, dimostra l'importanza data ai particolari.



C. F. A. Voysey

Sedia in legno di quercia, che sfrutta la forma ad arco del collo dell'uccello sia nei supporti laterali, che nella parte posteriore, con la coppia di cigni simmetrici.

Accenna ad uno stile molto più vicino all'Art Decò.



Harry Napper

Sedia in faggio e olmo, laccata in oro. Dimostra un linguaggio più moderno, attraverso la semplificazione geometrica tipica della Bauhaus.



Artur Lasenby Liberty

Prende dal suo nome lo **stile Liberty**. Fonda a Londra il suo negozio "Liberty", e vende molti oggetti che lui stesso sceglie con una visione innovativa. Importerà anche oggetti dall'oriente, e per questo collaborò anche con Dresser, in quanto "ambasciatore" inglese in Giappone.



Arthur Lasenby Liberty

1843
1917

Christopher Dresser

1834 – Nasce in Scozia

1855 – Designato professore di botanica artistica al British government's Science and Arts Department a Londra

1858 – Inizia a vendere i propri progetti

1867 – Disegna tappeti per la Brinton and Lewis di Londra

1873 – Pubblica il suo libro "Principles of Design"

1875 – Inizia a progettare oggetti in metallo per Elkington

1876 – Visita il Giappone, invitato dall'imperatore

1879 – Inizia la direzione artistica della Linthorpe Pottery

1880 – fonda la Art Furnischer's Alliance a Londra

1904 – Muore a Mulhouse, in Francia

Valorizza il materiale con cui un oggetto è costruito, l'utilizzo della macchina veniva concepito con modo per esaltarlo, e non per far sì che la produzione fosse più veloce e più economica. Questi oggetti prefigura il lavoro dei designer della Bauhaus e degli altri autori del XX secolo.



Punti cardine dell'Art & Craft

- Historical revivals

Capacità di riprendere la produzione del passato, facendo dialogare la struttura dell'oggetto con il suo stile.

La maggior parte dei mobili riprende lo stile neoclassico, degli ebanisti del XVIII secolo, l'uso della luce e della decorazione, lo stile Rococò, lo stile rinascimentale italiano e il gotico nell'alto-medioevo



- Motivi celtici

Presenza di nodi, croci celtiche, disegni intrecciati ispirati all'antichità celtica. Lo scozzese Archibald Knox (1864 – 1933), esperto nella lavorazione dei metalli, è stato uno dei maggiori esponenti di questo stile.



- Il Giapponismo

Forte interesse per l'arte islamica e la sua enorme varietà di colori e di pattern: sono presi a modello molti motivi decorativi provenienti dalla ceramica del medio oriente, come le caratteristiche piastrelle dell'architettura Moresca



Vaso Dummy, Christopher Dresser, 1870 circa



sedia senza braccioli, Dresser e Gustave Herter, 1876-79

- Tessuto e carta da parati

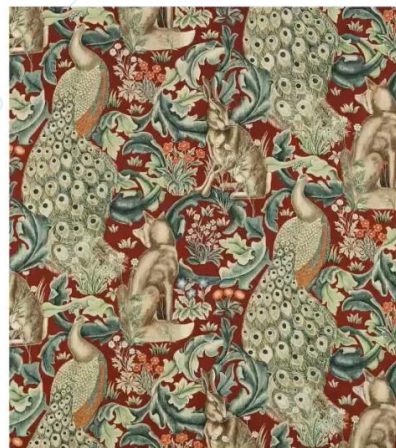
Morris recupera la tradizione delle tessitura, anche dal punto di vista della capacità lavorativa, quindi della tessitura fatta a mano e del ricamo, come reazione allo scadimento della produzione di massa.

I tessuti Art & Craft sono disegnati con ispirazioni riprese dalla natura: i patterns sono bidimensionali, complessi e caratterizzati da animali e piante, tinti con colori naturali.

Le carte da parati, per arredare le case in maniera più luminosa e accyrata, si ispirano ai patterns dei tessuti



Copicuscino, Candace Wheeler, 1876



Tessuto disegnato da Morris, 1883 circa

- La ceramica d'arte

Oggetti d'arredo domestico di altissima qualità: il disegno per le ceramiche era realizzato da illustratori di grande fama come Walter Crane e William de Morgan.



William de Morgan, twin-handred vase, Merton Abbey, 1882-88

Molti decoratori erano artisti (e molti erano donne) che lavoravano in manifatture come Doulton o Newcomb College.

Gli stili adottati erano influenzati dal Gothic revival, con i fiori, e dai pattern di Morris, con gli animali

Fu molto importante l'uso della colorazione con gli smalti lucidi e brillanti

- Prodotti di metallo



La produzione di oggetti per la casa di metallo, rispettava linee molto più sobrie e pulite.

Manifattura Fulper, Fkengton, New Jersey, 1910

Era prodotta sia da designer, che da artigiani soprattutto, della Guild di Londra e Birmingham.

Si usava l'argento e l'oro, ma anche metalli a prezzi più accessibili, come peltro e rame, lavorati in modo artistico.

I motivi di ispirazione erano quelli celtici, i lavori di Archibal Knox e i modelli medievali.



Movimento estetico

Nasce in Inghilterra nel 1870 come reazione alla scarsa qualità dello stile vittoriano e per celebrare il piacere diffuso dagli oggetti d'uso di qualità ed estrema bellezza.

È un movimento informale, ispirato al motto "vivere come se fossimo noi stessi un'opera d'arte"

Motivi preferiti:

- Pavone (sfumature verde-blu)
- Girasole
- Colori forti (blu, giallo e verde) combinati con mobili d'ebano
- Combinazioni di stili provenienti da altri paesi (Giappone, Egitto, Persi)



Mobili intesi come capaci di diffondere la cultura del bello:

- Preferibilmente realizzati di legno d'ebano e curati nei minimi dettagli
- Zampe tornite o modellate
- Riferimenti alle architetture (colonne, vetrate, rosoni)
- Motivi ricorrenti del pavone e del girasole e del ventaglio
- Influenza dell'arte giapponese nella dominanza dei dettagli rettangolari



The Peacock Room