

Dennis Baganz

Triennale Design Week '17

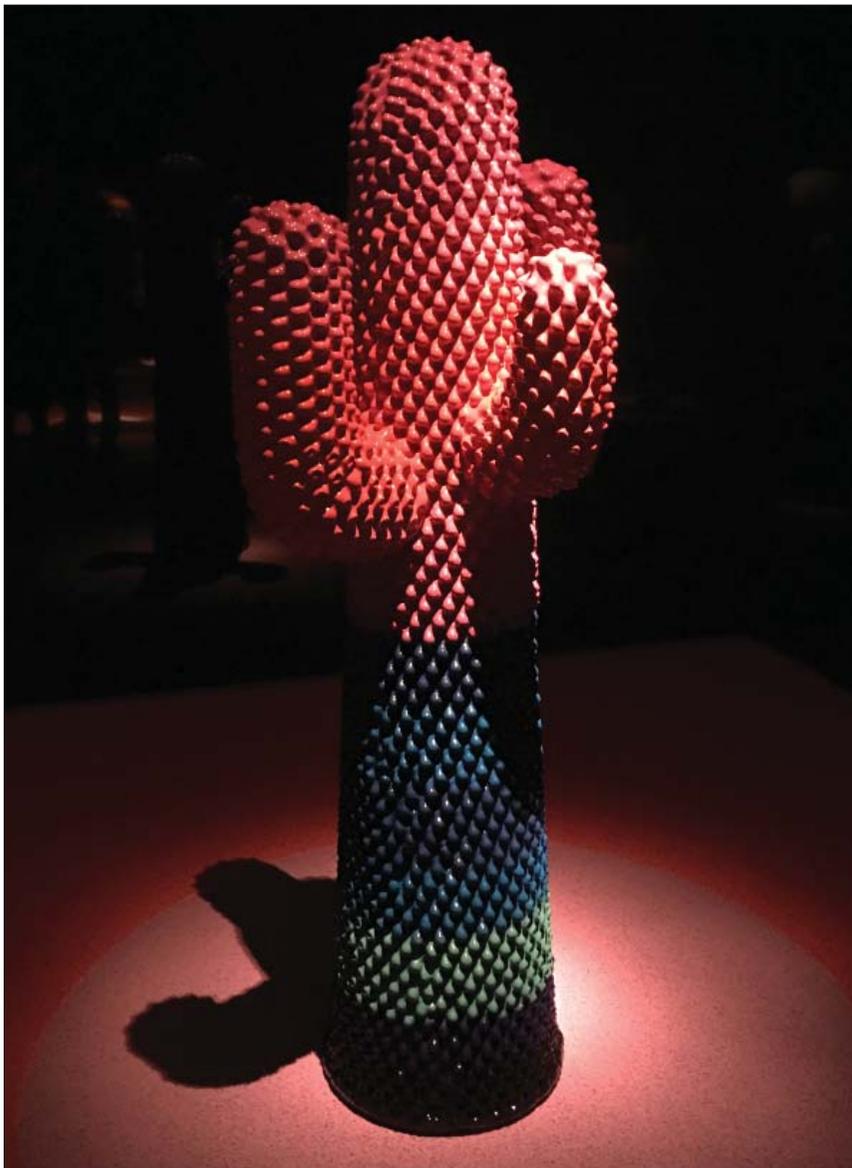
I
- - -
U
- - -
A
- - -
V

Università Iuav
di Venezia

Università Iuav di Venezia
Anno Accademico 2016-17
Dipartimento di Progettazione e
pianificazione in ambienti complessi
Corso di laurea triennale in
Disegno industriale e multimedia

Storia del disegno industriale
e delle comunicazioni visive 1 e 2
prof.ssa Fiorella Bulegato
prof. Alberto Bassi

Dennis Baganz, matricola 287342
Venezia
05-2016



Psychedelic Cactus di Gufram & Paul Smith

Indice

Introduzione	4
Recensione	6
Epilogo	12

Introduzione

Insomma è stato una bella cosa di andare a Milano. So della mia propria esperienza alla mia università che il più importante per studenti giovani è di entusiasmarli per la materia. La didattica ottimalissima funziona tramite l'emozione: un professore che sa raccontare storie, una lezione entusiasmante. La grandissima motivazione per uno studente volente andare la strada difficile, talvolta senza successo ma in ogni caso legato con tanto frustrazione e dispendio, del operaio creativo sono escursioni al centro di avvenimento mostrando come si può apparire il lavoro rilevante di designer, almeno il lavoro di successo.

L'anno scorso ero pieno di entusiasmo per la *XXI Triennale*. Piuttosto per caso mi ci sono trovato. Alla fine si sono aperto un nuovo mondo a me. Prima non mi ero occupato veramente con il design essendo uno studente di architettura e venendo di un paese dove almeno al momento il design non fa la parte principale. In corrispondenza anche per quest'anno le speranze erano alte per il *design week*. Forse anche per questa causa l'impressione generale è un poco deludente. Si vede che la massima importanza sia data piuttosto a vedere oggetti che a sviluppare oggetti. Però forse il tempo era semplicemente troppo breve per ricevere un'impressione migliore. (L'autore è spiacente di non avere visitato il *SaloneSatellite* – Probabilmente devo ritornare al *Salone del mobile* a Milano una volta nel futuro.)

Annotazione: Le recensioni sono stati esteso con brevi digressioni per motivi di ripetizione da riflettere ed approfondire l'imparati di lezioni.



Dall'alto, in senso orario: poster Galleria Credito Valtellinese; vasi coreani; arte giapponese; gioielli origami.

La scelta del corso storia della comunicazione visive conteneva molti sorprese. La prima era, che il corso va assieme con lezioni sulla storia del disegno industriale. La seconda era, che una escursione a Milano sarà un componente impegnativo del corso. Si è rilevato come un arricchimento che allarga i propri orizzonte.

La settimana in cui il *Salone del mobile* ha luogo diventava col tempo un evento di grande portata. Più preciso: Nel 2017 l'evento *Salone del mobile* rappresenta la più grande pensabile convenzione del mondo per i guru di design e mobili. Nel corso del tempo il proprio *Salone del mobile* viene esteso con tanti eventi, in modo che oggi la reale fiera di mobili è orbitata intorno come nucleus dai tanti satellite. Di quali anzitutto i seguiti devono venire indicati: *Fuorisalone*, *SaloneSatellite*, *Triennale Design Museum*. Nonostante la sua limitazione nel tempo di circa una settimana (3/04-9/04) la serie contiene un numero apparente infinito di espositori e esposti grazie ai sui luoghi di esposizione moltissimi. Perciò questa compressa quantità di design viene oggi riunito sotto il nome *Milan Design Week*. (questa conseguenza tenga probabilmente anche conto del pubblico internazionale. Un nome come *Milan Design Week* si vende naturalmente molto meglio.)

Per scherzo abbiamo calcolato che 1305 eventi fra 6 giorni, fanno – se si avrebbero voluto visitare tutto – 217 eventi ogni giorno. A supposto 8 ore degli orari aperti fa 27 eventi per ora. Design overflash? Full-immersion! Una cosa di impossibilità.

Questo piccolo calcolo dimostra, abbandonato a sé stesso, è davvero troppo per uno studente semplice in fronte di questa abbondanza. Quindi abbiamo accettato ringraziando i consigli di Professore Bassi come milanese di nascita e abbiamo più o meno orientato su quelli. Al altro lato era anche buono di aver un po' di libertà che si voleva guardare. A questo punto non vogliamo nascondere che abbiamo anche visitato le attrattive turistiche.



Digressione_Salone del mobile

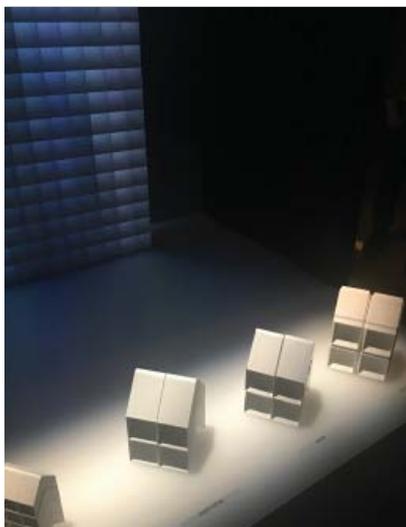
Dopo la seconda guerra mondiale veniva la ripresa economica per l'Italia, che al risultato molti edifici (residenziali) venivano costruiti. Però questi edifici dovevano anche venire arredati. Quasi contemporaneamente a Colonia si tiene la fiera *Kölnmesse*. La Germania dopoguerra si trovava in una situazione molto simile. Il successo internazionale del *Kölnmesse* ha portata alla fondazione di *Salone del mobile* sotto l'associazione (*Cosmit*) dei diversi produttori di mobile (rolo guida: *Federlegno*) che hanno organizzato la prima esposizione (1961). Come luogo è scelto Milano ch'è il centro economico d'Italia dagli anni venti del Novecento. A differenza di Germania l'industria del mobile italiana poteva guardare a una lunga storia delle imprese piccole (*PMI*) coronate di successo. Di conseguenza il *Salone del mobile* sorpassava presto il *Kölnmesse*. Crescevano anche le aspirazioni da rivolgersi a un mercato di livello internazionale. La fiera di quest'anno è già la 56° edizione: 2.500 espositori a una superficie di 230.000 m².

di mentori consolidati (e grazia a 26.500€ per ogni partecipante).

A questo punto voglio parlarne di un'opera esemplare: Il lavoro *Pixel* di *Hiroto Yoshizoe* sotto la guida di *Snarkitecture*: mediante la riflessione e non-riflessione si forma un pannello (parete) ottico, semipermeabile che produce un effetto molto interessante (citazione originale: „A structure to experience the existence of light YET shadow“).

Il concorso dà certamente una grande possibilità per le progettiste sconosciute da presentarsi a un pubblico grande del mestiere. Nel passato già qualche altri partecipanti hanno ottenuto così più grande notorietà.

Però non capivo veramente la connessione totalmente tra il concorso e la filosofia dell'azienda (“*Yet-Philosophy*”), mi piace quando un'impresa proclama un concorso. È una buona cosa: per l'impresa ma anche per talenti giovani. Le opere esposte provavano potenziale creative delle nuove idee e erano molto interessanti per guardarle.



Digressione_Palazzo dell'Arte

A partire dalle *V. Triennale* (1933) il centro della *Triennale* è il *Palazzo dell'Arte* a Milano che fu proprio realizzato per quest'occasione di Giovanni Muzio. Il palazzo passa per uno di migliori esempi dell'architettura di realismo ed è stimato per la sua flessibilità. Da oltre di 80 anni è considerato il centro per il dialogo fra l'arte, società ed industria. Nel anno 2007 viene aperto il museo del disegno all'interno di edificio. Il costituisce il primo museo in Italia che si occupa solamente in design. Insieme con le mostre annuali a rotazione si custodisce una collezione e serve anche come spazio per le esposizioni ricorrenti come indicato sopra per la *Triennale* stessa, ma anche come in nostro caso per il Salone del mobile e per le premiazioni annuali per il *Compasso d'Oro*.

Immagini sopra: strutture *PIXEL -light yet shadow-* di premiato *Hiroto Yoshizoe*

Recensione

Passando piuttosto incidentalmente alcuni punti nella città (diversi negozi partecipando al *FuoriSalone + laRinascente*) la scelta era di visitare il *Triennale Design Museum* presso *Palazzo dell'Arte*.

La sono già stato per la *XXI. Triennale di Milano* nel anno scorso e mi ricordavo bene. In rispetto di allora, questa volta durante il *design week* l'edificio era naturalmente più piena di gente.

Oltre all' attuale mostra principale del museo di design - *Giro Giro Tondo - Design For Children* a cura di *Stefano Giovannoni* guardando dietro al contesto in cui bambini sono cresciuti e ancora crescono (e così forse fa la fila di presente entusiasmo nel ambito di arte per infanzia: vedi *Jeef Koons, Damien Hirst*) - un'altra massima importanza è data ai presentazioni di alcuni importanti regionali artigiani (per esempio: *Cooperativa Ceramica d'Imola: Ceramica / Design Foundation Istanbul Entangled: diversi oggetti / Hong Kong Design Centre Confluence 20+:* diversi oggetti) oppure artigiani del livello nazionale (*Korea Craft and Design Foundation - Between Serenity and Dynamism: Korean Ceramics: un'esposizione semplice con stupendi pezzi artigianali / Takumi Exhibition: una rappresentazione impressionante del disegno giapponese di Design Association npo. L'esposizione mostrava lavori attuali (di parte di Japan Design Week), ma anche 3 precursori importanti della storia d'arte giapponese (Hokusai, Itō Jakuchū e Sharaku). Il tutto sembrava un po' inscenato, come l'agenzia di turismo di Giappone l'avrebbe curato. Nonostante l'esposizione era ben visitato e come previsto di artigianato giapponese era impressionante).*

L'ultima parte delle esposizioni si magari potrebbe concludere come raffigurazione delle opere di singole imprese importanti: piuttosto piccoli luoghi (*Omega, Kitchenaid*) e più grandi



Digressione_Triennale di Milano

Un'altra istituzione, che rafforza il ruolo di Milano come metropoli di disegno è la *Triennale*. Anche espressione di una cultura industriale creativa, proveniente di una epoca in cui c'era ancora un grande scambio fra l'industria e le arti, è fondato in 1923 la *Triennale* a Monza. All'inizio l'esposizione che si tiene più o meno (interruzione durante la guerra mondiale e prima dell'ultima *Triennale*) ogni 3 anni si è ancora occupata con arti decorativi. Nel corso del tempo è ampliato con industriale moderne ed architettura moderna. Le esposizioni sono curate di grandi nomi di design. La *Triennale* ha anche grande influenza su disegno industriale italiano.

immagini da sinistra: Cocoon di H. Yoshimoto; installazione *light yet shadow* di N. Oxman

(*Lexus International – Lexus Yet / Aisin – The next frontier in mobility*). Ero molto sorpreso che all'interno del edificio di *Triennale* si trovano le esposizioni in cui ditte si possono presentare così direttamente. Pensavo che lo troverei soltanto allo proprio *Salone* a Rho Fiera. Quindi sono passato per loro abbastanza velocemente. Infatti mi sembrava che alla fine di concezione dell'esposizione complessiva c'erano stati rimanenti posti vacanti. Poi per riempirli hanno usato quelle esposizioni di *Kitchenaid* per esempio.

Più interessante erano infatti le due entrate in scena delle imprese del ambito di automobile. Però in fondo anche per motivi di fare pubblicità per il marchio, si sono dati la briga di trattare un tema: in questo caso la mobilità.

Non voglio approfondire troppo questo tema – nel caso di *Aisin* la più impressionante era piuttosto la realizzazione visuale in modo espressivo che l'idea dietro. Mentre *Aisin* guardava al futuro, *Lexus* mostrava una retrospettiva delle sue finora 10 scene al *Salone del mobile*.

Molto più interessante per noi era l'esposizione dei 12 finaliste di *Lexus Design Awards*. Però eravamo in tutte le esposizioni (almeno in breve) tenentesi all'interno di *Palazzo dell'Arte* in quel periodo (non per dimenticare i poster di esposizione per il trentatenario della *Fondazione Gruppo Credito Valtellinese* nel seminterrato), era la prima sala che la guardavamo.

Per il *Lexus Design Award* di quest'anno (fondata nel 2013) potevano far domanda progettiste di tutto il mondo per le categorie *Environmental, Products, Technology e Fashion* nel anno scorso. Il compito è stato di realizzare un nuovo prodotto sinergetica composto delle robe apparente opposte. Le 12 migliori presentazioni – la giuria è costituita delle persone celebri come per esempio *Toyo Ito* – hanno la possibilità di mettere in scena sue opere al *Salone del mobile*. In parte c'erano le progettiste giovani in persona spiegando sue opere al pubblico interessato. Tra le 12 finaliste, 4 hanno la possibilità di realizzare un prototipo sotto la guida