

Il design in mostra: l'esperienza del Vitra Design Museum

*Original*

Il design in mostra: l'esperienza del Vitra Design Museum / DI SALVO, Andrea. - In: GRAPHICUS. - ISSN 0017-3436. - ELETTRONICO. - 1074 / 0006:(2017), pp. 11-13.

*Availability:*

This version is available at: 11583/2677726 since: 2020-09-22T10:23:03Z

*Publisher:*

Politecnico di Torino e Associazione Culturale Progresso Grafico

*Published*

DOI:

*Terms of use:*

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

(Article begins on next page)



**Comunicare il Design**

MARZO 2017



**Direttore responsabile:**

Mario Mercalli

**Direttore editoriale:**

Paolo Tamborrini

**Comitato scientifico:**

Silvia Barbero  
Fiorella Bulegato  
Francesca Comisso  
Silvio Saffirio  
Anna Somers Cocks  
Enrico Tallone  
Riccardo Viale

**Comitato di redazione:**

Pier Paolo Peruccio  
Luciano Lovera  
Vittorio Merlo  
Pier Giuseppe Molinar

**Redazione:**

Miriam Bicocca  
Andrea Di Salvo  
Raffaella Perinetti  
Gabriele Fumero

**Art direction:**

Alessandro Di Benedetto

**Impaginazione:**

Andrea Di Salvo  
Ilaria Germanetti  
Alice Turina

**ISSN 2282 4545**

iscritto al Registro dei Giornali e  
Periodici del Tribunale di Torino n. 655  
del 20.09.1951



4

1 – *Editoriale***COMUNICARE  
IL DESIGN**

di PAOLO TAMBORRINI

2 – *Storia***I MOLTI  
LINGUAGGI  
DELLA TRIBÙ  
DEGLI HOUDINI**

di ELENA DELLAPIANA

3 – *Ricerca***LA CENTRALITÀ  
DELLA  
COMUNICA-  
ZIONE NEL  
DESIGN DELLE  
CONNESSIONI**

di MIRIAM BICOCCA

4 – *Intervista***IL DESIGN  
IN MOSTRA:  
L'ESPERIENZA  
DEL VITRA  
DESIGN  
MUSEUM**

di ANDREA DI SALVO

5 – *Università***L'ACCADEMIA  
AI DESIGNER  
VA STRETTA. LA  
SCIENTIFICITÀ  
DEI CREATIVI**

di ELEONORA FIORE

6 – *Fotografia***THIS GOES  
NOWHERE BUT  
HERE**

di QUIET PROPAGANDA



5

7 – *Tecnologie*

## CHAT- VERTISING!

di DANILO AUSIELLO

8 – *Storia*

## LUNGA VITA AL MANIFESTO!

di DAMIANO FRACCARO

9 – *Video*

## VIDEO «E» PROGETTO. CHI AIUTA CHI?

di ANDREA DI SALVO

10 – *Progetti*

## IL DESIGN NELLA VETRINA

di ALI FILIPPINI

11 – *Storia*

## COMUNICARE IL DESIGN ATTRAVERSO IL WEB

di LAURA ANGIUS

12 – *Talk*

## ASTRAZIONE DELLE EMOZIONI E RITORNO. IL FUORI SALONE A MILANO.

di M+A+C+S



ASSOCIAZIONE CULTURALE  
PROGRESSO GRAFICO

**Presidente:**  
Renato Boglione

[www.progressografico.it](http://www.progressografico.it)

POLITECNICO DI TORINO  
DIPARTIMENTO DI  
ARCHITETTURA E DESIGN

[www.polito.it/design](http://www.polito.it/design)

**Contatti:**  
c.so Settembrini 178 ,  
10135 – Torino (TO)

[www.graphicusmag.it](http://www.graphicusmag.it)  
[info@graphicusmag.it](mailto:info@graphicusmag.it)

in copertina:  
Flos - Tab window display, 2008



# IL DESIGN IN MOSTRA: L'ESPERIENZA DEL VITRA DESIGN MUSEUM

di ANDREA DI SALVO

Intervista a  
Jolanthe Kugler  
sul ruolo degli  
oggetti, degli  
spazi, del valore  
che associamo.

— JOLANTHE KUGLER

Architetto, curatrice di mostre come The Bauhaus #itsalldesign, autrice di pubblicazioni sulla storia del design. È curatrice del Vitra Design Museum.

**D**urante le discussioni in redazione ha fatto capolino più volte la domanda "qual è il modo corretto di comunicare un oggetto, un servizio o, in generale, un progetto?" omettendo la conclusione più ovvia della domanda, il caratteristico "di design". Alcuni aspetti della comunicazione del progetto, come la sostenibilità e il lavoro attento sulla cultura del territorio e le sue tradizioni, rischiano, infatti, di essere banalizzati. Come comunicare quindi il processo, compreso quello del pensiero? Tutte queste domande, e non solo, sono state rivolte a Jolanthe Kugler, curatrice del Vitra Design Museum che ha recentemente inaugurato un nuovo spazio espositivo chiamato Schaudapot. "Deposito d'esposizione", definito così nel comunicato stampa ufficiale, ha provocato in redazione lo stesso irrefrenabile istinto della vista del Pratone (Gruppo Strum): il desiderio di tuffarsi.

## QUALE ESPERIENZA AVETE CERCATO DI CREARE ALL'INTERNO DEL SCHAUDEPOT?

L'esposizione, nonostante la grande quantità di oggetti presenti (circa 400 su una collezione permanente di più di 7000) non ha paura di sovrastimolare, ma funziona proprio grazie a questo.

In pratica non c'è un'idea tradizionale di curatela e a parte l'ordine cronologico, chi lascia andare lo sguardo attraverso lo spazio, troverà nuovi punti di vista e prospettive per costruire una propria storia attraverso intrecci tematici. L'esperienza espositiva non ha un inizio e una fine, ma il visitatore può costruirsi il proprio percorso attraverso i suoi vari interessi.

Lo scopo è stato quello di mostrare un sistema come pluralità di concetti estetici e mostrare gli aspetti tecnici e di manifattura, cioè come i designer usavano nuovi materiali e nuove tecniche.



In questa  
pagina e nelle  
seguenti:  
Spazio  
Espositivo  
Vitra  
Schaudepot,  
Weil am Rhein  
Foto © Vitra  
Design  
Museum





**IN CHE MODO CAMBIA (SE CAMBIA) L'APPROCCIO NELL'ESPORRE UN'OPERA D'ARTE ED UN OGGETTO DI USO QUOTIDIANO?**

Premettendo che nel Schaudapot non esponiamo arte, anche se alcuni oggetti potrebbero anche essere considerati tali, credo che l'esposizione dell'opera d'arte debba considerare come prima necessità quella della sua contemplazione, quindi l'allestimento deve offrire le migliori condizioni per questa attività di osservazione.

Un oggetto di uso quotidiano, invece, ha come prima necessità quella di essere compreso per la funzione che offre, o per gli aspetti storici, culturali, tecnici che mette in campo, quindi l'allestimento deve assecondare queste narrazioni contestuali.

**UN OGGETTO DI DESIGN NASCE SPESSO DA PROCESSI, CREATIVI PIUTTOSTO CHE TECNICO-TECNOLOGICI, MOLTO COMPLESSI, QUAL È LA STRADA PER RACCONTARE TALE COMPLESSITÀ?**

Credo che gli oggetti di design non nascano solo da processi creativi ma da un sistema articolato, di cui la creatività fa parte ma non è mai isolata.

Sicuramente esiste una complessità da raccontare e la strada che credo migliore è di contestualizzare le domande che stanno alla base dell'esigenza primaria che ha fatto scaturire la necessità di un nuovo oggetto. Questo lo si può fare esponendo anche materiali che raccontano il contesto storico e culturale, le ricerche sui materiali, le sperimentazioni tipologiche, le condizioni economiche e sociali, che hanno portato al risultato finale.

**ESISTE UN OGGETTO ESPOSTO CHE STIMOLA PIÙ DEGLI ALTRI IL DIBATTITO SUL DESIGN?**

No, perché ogni oggetto presente nella collezione è già stato selezionato per gli stimoli che ha creato nel dibattito sul design.

**SI PARLA SPESSO DI OGGETTI ICONICI IN GRADO, CON LA SOLA PRESENZA, DI CONNOTARE PERIODI STORICI E PERSONALITÀ DI CHI LI POSSI-DE. CHE RUOLO GIOCA LA COMUNICAZIONE IN QUESTO?**

Il ruolo della comunicazione di alcuni oggetti è enorme, basti pensare alla sedia Wassily di Breuer o alla lampada Bauhaus di Wagenfeld. Tutti e due, grazie alla comunicazione nei media della loro epoca sono diventati simboli ed icone di un certo tempo, oltre a un modo di pensare e una attitudine abitativa.

**IN CHE MODO È POSSIBILE (AVETE CERCATO DI) COMUNICARE LA SOSTENIBILITÀ?**

Attraverso la scelta degli oggetti esposti cerchiamo di far capire che la vera sostenibilità sta nell'aver fatto degli oggetti che anche dopo più di un secolo continuano ad avere una qualità altissima, sia estetica che funzionale. Quindi sostenibilità vuol dire soprattutto fare degli oggetti che durino il più lungo tempo possibile.

**ULTIMAMENTE LA PAROLA STORYTELLING VIENE ASSOCIATA SEMPRE DI PIÙ SIA AL PRODOTTO CHE, CHIARAMENTE, ALLA COMUNICAZIONE. QUAL È IL VOSTRO MODO DI FARE STORYTELLING?**

Come dicevo prima, nel Schaudapot non raccontiamo storie singole ma storie di una pluralità di fenomeni. Per fare questo nel modo più efficace ed interattivo possibile, abbiamo messo a punto un sistema tecnologico che grazie alla rete wifi permette ad ogni device personale (smartphone) di connettersi con i singoli oggetti e di scoprirne documentazioni, disegni, testi e video che ne specificano e ne amplificano lo storytelling.

**CITANDO UNO DEI PIÙ GRANDI DESIGNER ITALIANI, SI PUÒ AFFERMARE CHE ALCUNI OG-**





**GETTI ABBIANO PROFONDAMENTE INFLUENZATO IL PENSIERO DEI PROGETTISTI. È QUESTO IL RUOLO DELL'ESPOSIZIONE? UNA SORTA DI BIBLIOTECA VISIVA?**

Gli oggetti influenzano noi e noi influenziamo gli oggetti. Il ruolo del Schaudepot non è solo quello di una biblioteca visiva, ma vuole essere un luogo di studio e di dibattito sul ruolo del design in generale e sui vari temi che hanno dato forma alla società attraverso gli oggetti.



*A sinistra:*  
**Jolanthe Kugler**

*A destra:*  
**Spazio Espositivo Vitra Schaudepot, Weil am Rhein**  
Foto © Vitra Design Museum