

**IL  
LAVORO DEI  
PRINCIPALI DESIGNERS  
GIAPPONESI IN ITALIA TRA  
GLI ANNI SESSANTA E  
NOVANTA DEL  
900**



**Politecnico  
di Torino**

## **Politecnico di Torino**

Corso di Laurea Triennale in

Design e comunicazione

A.a. 2022/2023

Sessione di Laurea Febbraio 2023

# **Il lavoro dei principali designers giapponesi in Italia tra gli anni sessanta e novanta del novecento**

**Relatori:**

Elena Dellapiana

Alberto Serra

**Candidato:**

Emanuele Franco



# INDICE

<b>PREFAZIONE</b> .....	6
<b>1 MUOVERE DAL GIAPPONE</b> .....	9
1.1 Natura e religione .....	10
1.2 Il vuoto .....	11
1.3 Leggerezza e flessibilità .....	14
1.4 Non solo essenzialità .....	16
<b>2 INFLUENZE OCCIDENTALI</b> .....	19
2.1 Il Giappone moderno e contemporaneo .....	20
2.2 Wright e le “intoxicating things” .....	22
2.3 La vacanza dall’architettura di Bruno Taut .....	25
2.4 L’importanza della dimensione spirituale del progetto per Charlotte Perriand .....	28
2.5 Perché l’Italia? .....	30
<b>3 KAZUhide TAKAHAMA</b> .....	33
3.1 Biografia .....	34
3.2 Gavina spa .....	36
3.3 Apparecchi luminosi .....	40
3.4 Gemini .....	43
3.5 Simon International.....	44
3.6 Metamobile e Paradiso Terrestre.....	48
3.7 L’uomo di pietra.....	49
<b>4 TOSHIYUKI KITA</b> .....	51
4.1 Biografia .....	52
4.2 La testa vuota .....	53
4.3 I prodotti nella vita quotidiana.....	57

4.4 Tradizione e innovazione .....	60
<b>5 MAKIO HASUIKE</b> .....	63
5.1 Biografia .....	64
5.2 Distaccarsi dal puro razionalismo .....	66
5.3 Il massimo con il minimo .....	70
5.4 Dal bidimensionale al tridimensionale .....	73
5.5 Radici e contaminazioni .....	76
<b>6 SHIRO KURAMATA</b> .....	81
6.1 Biografia .....	82
6.2 Cassetti come nascondigli segreti .....	83
6.3 I foglietti luminosi .....	90
6.4 La poesia dei materiali .....	92
<b>7 CONCLUSIONI</b> .....	95
<b>FONTI</b> .....	100
<b>RINGRAZIAMENTI</b> .....	106

# **PREFAZIONE**

Dall'apertura ai traffici commerciali col mondo occidentale avvenuta alla fine del diciannovesimo secolo, il Giappone e la sua cultura hanno subito profonde influenze e trasformazioni; passando dall'essere un paese di tradizione artigianale e rurale a uno dei più industrializzati al mondo. Il processo di apertura ha portato forti contaminazioni anche nella cultura progettuale, nel modo di intendere il progetto e nel ruolo del progettista nello sviluppo della relazione tra target/fruttore e committenza/industria. La cultura giapponese ha altresì creato una grande fascinazione nel mondo occidentale: sia per quanto concerne gli aspetti più decorativi e legati alla sfera della vita quotidiana, ne sono un emblematico esempio le stampe di Hokusai e degli altri, che grandissimo successo e diffusione ebbero nell'Europa del periodo art nouveau; sia per gli aspetti di leggerezza, funzionalità ed essenzialità dell'architettura e del design, che tuttora esercitano grandissimo interesse nei progettisti di tutto il mondo.

Questo legame bilaterale fatto di contaminazioni, (anche profonde, soprattutto nel processo di occidentalizzazione nel paese del Sol levante) ha dato origine a degli interessantissimi sviluppi nei lavori di progettisti di diverse latitudini, tanto di quelli occidentali in terra nipponica quanto di quelli giapponesi fuori dai confini della propria patria. Lo scopo di questo lavoro di tesi è quello di analizzare i lavori più significativi dei progettisti giapponesi in Italia, a nel periodo che va dagli anni Sessanta ai Novanta, e della maggiore libertà professionale e progettuale (soprattutto lato fruttore) che poterono trovare nel clima italiano; clima da cui scaturirono grandi successi internazionali e uno stile - quello del made in Italy - ancora oggi sinonimo di qualità, fantasia e attenzione ai bisogni umani.



# **MUOVERE DAL GIAPPONE**

**1**

Ciò da cui prendono forma gli aspetti più affascinanti della cultura progettuale giapponese: la semplicità, l'essenzialità, deriva direttamente dal tipo di cultura e di rapporto con la natura che per oltre mille anni fa parte dell'arcipelago nipponico.

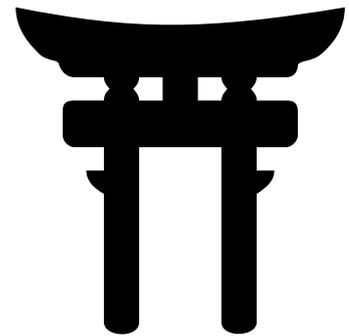
## 1.1 Natura e religione

Innanzitutto il termine natura (e quindi la sua concezione) è diverso da come viene intesa in occidente: essa è chiamata *shizen* (自然) (jinen in Cinese), il cui significato, leggendo l'ideogramma, è "essere così come si è da se stessi" intendendo dunque che la natura si fa, si produce da se in maniera autoctona, ben distante dall'idea occidentale di un Dio che la governa e la plasma. La prima traduzione dell'ideogramma in natura è di fine Settecento in un dizionario olandese, prima di allora il concetto di natura come inteso da noi era assente nella cultura nipponica.

L'influenza religiosa nel legame con la natura è evidente e differenzia profondamente occidente e oriente. Qui, infatti, la natura va domata e ordinata dall'uomo e quando essa colpisce si pensa che l'uomo non sia stato in grado di tenerla a bada. In Oriente la natura è accettata così com'è e questo fa parte del senso della vita e riferimento fondamentale per la propria azione, tanto da essere in alcune dottrine la via per il risveglio dello spirito.

In Giappone lo Shintō prevede che gli dèi risiedano nella natura, essa stessa è spirito, e gli dèi (kami) ne siano sua manifestazione. Per tanto è condivisa l'idea che la natura abbia aspetti imprevedibili e terrificanti, manifestazioni dell'ira del kami (terremoti, tifoni, inondazioni etc.), che l'uomo deve accettare, trovando la maniera per rimettersi in armonia con gli dèi arrabbiati, quindi con la natura. Questa è la via dei Kami, lo Shintō.

Con l'introduzione e la diffusione, a circa metà del quindicesimo secolo, del buddismo Zen dalla Cina il rapporto con la natura viene ulteriormente elevato e considerato fondamentale. La natura priva e incontaminata è infatti il luogo dove si realizza l'illuminazione. Illuminazione che è raggiungibile ascoltando il linguaggio muto della natura, che continuamente parla all'uomo e si manifesta.



*Tori stilizzato, portale sacro  
simbolo dello Shintoismo*

## 1.2 Il vuoto

La convinzione, già in epoca antica e shintoista, che la natura sia essa stessa spirito ha portato, come detto, a pensare che i kami risiedessero in essa, volassero sopra le nuvole, si nascondessero nel mare e nelle risaie. Erano “stimati” infatti circa otto miliardi di kami, definiti infatti *Yaoyorozu no kami*, ovverosia miriade di dei. Addirittura, alcune leggende popolari narrano di come in ogni chicco di riso siano presenti sette dei.

Si cercò quindi una maniera per poter trovare il modo di interagire/entrare in contatto con queste divinità presenti in natura e impossibili da toccare. Si pensò di creare uno spazio in cui i kami avrebbero potuto sostare, questo spazio era, in maniera molto elementare, costituito da quattro pali piantati nel terreno attorno ai quali veniva fatta girare una corda, ottenendo così un luogo, spazio vuoto. Ovviamente non poteva esserci la sicurezza che gli dèi sarebbero effettivamente entrati nello spazio ma gli antichi giapponesi attraverso la preghiera confidavano che questo potesse avvenire. Da questo spazio vuoto rende poi forma il nucleo del santuario.

Il vuoto è quindi, fin dall'antichità, possibilità di avvenimento, di mutazione. Come affermano Menegazzo e Piotti “La semplicità estrema, il vuoto, invece che convogliare un messaggio preciso e articolato, può infatti assorbire e contenere diverse immagini, proprio come un contenitore vuoto. [...] è proprio per la semplicità dell'espressione e l'universalità che da questa ne deriva ognuno può immaginare e riflettervi qualsiasi tipo di emozione”<sup>1</sup>.

Con la diffusione a partire dal tredicesimo secolo del buddismo Zen, il vuoto assume anche un significato nuovo e legato alla sfera spirituale propria dell'uomo. Il vuoto diventa la capacità di svuotare la testa attraverso la pratica della meditazione e la ripetizione di un mantra: un percorso/esercizio spirituale che focalizzando l'essere umano sul momento presente conduce all'illuminazione e alla piena realizzazione di sé stessi.

La capacità di svuotare la testa è diventata una caratteristica culturale, un'attitudine a liberarsi all'occorrenza dei pensieri e dai pesanti formalismi della cultura giapponese, per assorbire nuovi stimoli; è un tratto peculiare anche nell'opera di diversi progettisti, che ne riconoscono per primi il beneficio dell'apertura mentale che ne deriva.



*Il maestro Kodo Sawaki pratica la meditazione Zen, 1920 circa*

1. R. Menegazzo, S. Piotti, WA, L'essenza del design giapponese, L'ipocampo, Milano, 2014 (p.11)

Dallo zen deriva lo spazio vuoto per eccellenza della cultura giapponese, lo spazio dedito alla cerimonia del tè, lo *chashitsu*. Una stanza spoglia dalla semplicità elementare, in cui il maestro e l'ospite possono concentrarsi sulla comunicazione reciproca e raccolta. La sobrietà e austerità dell'ambiente sono interrotte solo da una pergamena calligrafata e da una composizione floreale. "La cerimonia del tè utilizza il vuoto trasformandosi in performance in cui in modo naturale si libera o si accoglie l'immaginazione a partire dal vuoto".<sup>2</sup>

Questa è la chiave per cogliere la differenza tra la semplicità razionalista, figlia del rapporto forma-funzione e degli ideali socialisti, i cui frutti formali hanno iniziato a diffondersi a partire dal Bauhaus e l'estrema semplicità e asciuttezza che caratterizzano, non solo il mondo del progetto giapponese, ma anche composizioni floreali, poesia e letteratura.



*Amaterasu, uno dei Kami principali nello shintoismo, fonte: Wikipedia*



*Sala da tè a Tokonoma, ph: 663highland*

### 1.3 Leggerezza e flessibilità

Si è visto come il rapporto dei giapponesi con la natura sia di accettazione dei fenomeni positivi o negativi, senza l'urgenza di dominarli. Da questa concezione di rispetto deriva l'attenzione nel seguire il ciclo delle stagioni naturali, accogliendone tutti gli aspetti e adattandosi ad essi con gratitudine e comprendendo che il senso della vita dell'uomo viaggia di pari in passo con il ciclo naturale e con il suo essere sia benigno che maligno. Non è un caso se uno delle iconografie più famose del Sol levante sia la fioritura degli alberi di ciliegio.

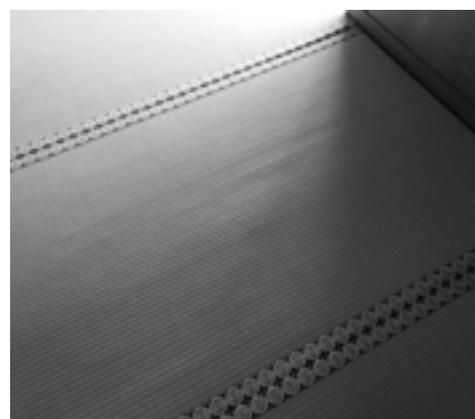
I fenomeni negativi, anticamente considerati manifestazioni dell'ira dei kami, come inondazioni, terremoti e tifoni vengono quindi accettati come facenti parte del ciclo delle stagioni e degli eventi naturali, e per tanto adattandosi ad essi. La modalità per adeguarsi è quella della ricostruzione laddove necessaria intesa anche modalità di rinnovo del patrimonio storico culturale, come avviene ogni vent'anni nella ricostruzione del santuario di Ise, il più antico giapponese.

La tipica casa giapponese è leggera, effimera. La sua struttura leggera la rende sì più soggetta a danni a causa dei fenomeni naturali, ma altrettanto agile e semplice da ricostruire accettando il processo di creazione e distruzione della natura. I materiali sono tradizionali e stagionali: legni di bambù, paglia intrecciata per ordire le trame del tatami, la tipica stuoia rettangolare modulata secondo le proporzioni umane, e sul cui modulo vengono pensate le dimensioni degli ambienti -non ultimo quello della stanza per la cerimonia da tè- e pareti, schermi e paraventi in legno o carta di riso. Tutti questi elementi sono agili, leggeri quasi fluttuanti e danno possibilità di grande mutevolezza dello spazio di adattamento alle necessità del momento. Lo spazio diventa così asciutto e funzionale, uno spazio leggero e vuoto che si adatta alle esigenze dei fruitori o delle varie attività che si svolgono giornalmente nella casa.

Anche gli strumenti che si utilizzavano nella casa tipica erano caratterizzati da grande semplicità, senso di leggerezza e mutevolezza nell'uso, si pensi ad esempio al futon, il tipico materasso arrotolabile giapponese che all'occorrenza scompare, a differenza dei fissi mobili letto occidentali.



*Santuario di Ise nel 2014, pb: John Asano*



*Tipico tatami in paglia, fonte:Wikipedia*

Queste caratteristiche sono rimaste come peculiari e tipiche del design giapponese, ovviamente non nella totalità dei pezzi prodotti, trovandoci a vivere in un'epoca di globalizzazione. Però "l'apprezzamento per la semplicità come forma di abbondanza"<sup>3</sup> intesa come mutevolezza nell'uso e nella funzione oltre che in un'estetica asciutta e con pochi ornamenti, quindi anch'essa adattabile a più contesti, restano tratti caratteristici di tanti oggetti che i designer giapponesi più rinomati hanno prodotto nel corso degli ultimi settant'anni.



*Interno di una casa giapponese tradizionale, ph: Stefanie Akkermann*

## 1.4 Non solo essenzialità

Si è visto come il gusto giapponese si sia formato ed evoluto lungo i canoni della semplicità e leggerezza, a volte quasi austerità. Esiste però anche un'altra componente nella cultura giapponese, una componente più profana e festosa meno legata alla ricerca spirituale e ai dogmi religiosi. Questa componente racconta la gioia del vivere, le scene di vita quotidiane, i drammi, gli amori e le turbolenze. È presente una forte componente decorativista e quindi anche il colore non è circoscritto a una palette ridotta ai minimi termini ma è componente espressiva ed emotiva importante.

Gli esempi più tipici di questa altra parte della cultura nipponica sono le stampe in stile ukyo-e, che tra settecento e ottocento hanno incontrato grande fortuna in Occidente. Ukyo-e significa letteralmente mondo fluttuante e queste stampe raccontano infatti il contesto dinamico socioeconomico e culturale formatosi, a partire dal diciassettesimo secolo, nelle città di Edo (odierna Tokyo), Osaka e Kyoto, ben distante dal resto del tessuto sociale del paese. Erano prodotte in massa attraverso stampa prima monocromatica e in seguito policromatica, impostate sulla rappresentazione bidimensionale, con assenza di chiaroscuri, ma con linee curve e sinuose che davano l'idea del movimento, anche grazie all'essenzialità della prospettiva e al taglio quasi fotografico della composizione. Rappresentavano scene riguardanti le attività e la vita nei quartieri del divertimento, soggetti principali raffigurati erano: attori famosi, lottatori di Sumo e belle cortigiane (c'era uno studio particolare del corpo femminile), non c'era invece spazio per le classi sociali inferiori o personaggi politici. In seguito, presero quota anche i paesaggi, che furano tra i soggetti con maggior successo in Europa e America. Un'altra categoria che vide grande interesse occidentale furono le stampe erotiche o a tema sessuale, dette shunga, per le quali invece gli editori e artisti giapponesi venivano spesso sottoposti a sanzione per l'esplicitezza delle rappresentazioni.

Queste stampe si diffusero in Europa a partire da metà dell'Ottocento, periodo storico in cui il Giappone aprì i propri confini ai commerci con il mondo occidentale, importando, tra le varie cose, fotografie ed alcune tecniche per la stampa, mentre le ukiyo-e venivano esportate in Europa e America; in particolare le prime arrivarono in Olanda attraverso la Compagnia delle Indie.



*Kitagawa Utamaro, Ritratto di Nanivaya Okita, 1793*

Le stampe ebbero una grande influenza sugli artisti occidentali, soprattutto francesi, tanto da generare una vera e propria mania, definita Japonisme (Giapponismo).

L'artista più conosciuto è Katsushika Hokusai, artista poliedrico che sperimentò diverse forme d'arte, e che con le sue "Cento vedute del monte Fuji" influenzò l'opera di pittori impressionisti come Van Gogh e Monet. Un'altra famosissima opera è "La grande Onda di Kanagawa", che racconta la forza dirompente della natura.



*Katsushika Hokusai, La grande onda di Kanagawa, 1831*



# **INFLUENZE OCCIDENTALI**

# **2**

Per meglio comprendere l'opera dei designers che andremo ad analizzare, è necessario comprendere il contesto storico in cui si sono formati, analizzando anche le influenze di famosi progettisti occidentali che scoprirono il paese del Sol levante.

## 2.1 Il Giappone moderno e contemporaneo

Nel 1868, col ritorno del potere nelle mani dell'imperatore dopo secoli di dominazione degli shogun, vi fu una riapertura ai contatti con l'occidente e si iniziò un processo di modernizzazione della nazione.

Il rinnovo di contatto col mondo esterno provocò un profondo mutamento nella società giapponese, furono adottate istituzioni occidentali (ad esempio una costituzione quasi parlamentare), fu modernizzato l'esercito, e vi fu la dissoluzione del precedente sistema feudale. Vi fu anche una grande spinta verso il rinnovamento industriale e delle infrastrutture, oltre che del sistema scolastico. Si cercò di apprendere gli usi occidentali per ottenere un modello di riferimento per la modernizzazione e riforme del paese.

Da questo periodo nacquero le mire militari giapponesi verso Corea e Cina, che assieme alla volontà di non essere meno ai paesi dell'occidente portarono un crescente nazionalismo, che si esplicitò nel militarismo aggressivo. Inoltre, nonostante le vittorie militari, contro la Russia tra il 1904 e 1905, il Giappone fu costretto da un triplice intervento di Germania, Francia e Russia a restituire la penisola di Liaodong e ciò fu vissuta come un'umiliazione e accentuò ulteriormente il nazionalismo nipponico. Nel 1910 il Giappone era diventato una potenza mondiale sempre più convinta di dovere competere con le potenze occidentali.

Dopo la prima guerra mondiale in cui si alleò con l'Intesa il Giappone continuò ad avere un atteggiamento nazionalista con mire imperialistiche in estremo Oriente, che lo portò a stringere un patto con Germania e Italia nazi-fasciste e ad entrare nella seconda guerra mondiale attaccando a sorpresa nel 1941 gli Stati Uniti a Pearl Harbour. Gli Usa reagirono e dopo diverse battaglie e raid aerei che rasero al suolo la maggior parte delle città giapponesi, obbligarono il Giappone alla resa nel 1945, dopo la devastazione delle bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki.



*Fungo nucleare su Nagasaki, 1945. Fonte: Wikipedia*

A seguito della resa gli Stati Uniti occuparono il paese per circa sette anni, attuando una serie di politiche economiche e sociali volte a ricostruire un paese devastato e ad occidentalizzarlo in modo da entrare nell'orbita atlantica, volontà che nel decennio successivo crebbe a causa della vicinanza con Unione sovietica e Cina in ottica guerra fredda. La gestione dell'occupazione fu affidata al generale MacArthur che smantellò le basi economiche del capitalismo giapponese, attraverso lo scioglimento dei gruppi finanziari che dominavano il paese (zaibatsu) ed erano ritenuti responsabili dell'aggressività nipponica, sostituendoli gradualmente con dei raggruppamenti di imprese, i keiretsu, dando un'impostazione industriale orientata al modello produttivo americano, improntato al lato produttivo e commerciale. Nel 1947 entrò in vigore la Costituzione giapponese, nella quale gli statunitensi fissarono i principali punti giuridici, con attenzione ai diritti umani e limitando l'impiego del solo 1% del pil per le spese per la difesa, in modo da evitare future derive militari. Ciò comportò in seguito la possibilità del paese di usare quasi tutte le risorse per le attività produttive, avendo delegato agli Stati Uniti i costi della propria difesa. Questa imposizione americana, nonostante qualche tumulto, non fu mai recepita come imperialismo culturale, perché era vista come l'unica possibilità di rinascere del paese.

Nel 1951 fu firmato il trattato di San Francisco e circa un anno dopo l'occupazione ebbe termine e il Giappone poté concentrarsi sulla propria crescita. Il primo impulso alla produzione fu dato dalla guerra tra la vicina Corea e Stati Uniti, di cui il Giappone divenne principale fornitore di beni e servizi per l'esercito. L'economia crebbe aumentando a tassi di sviluppo annui del 10%. Gli Stati Uniti aprirono inoltre alle esportazioni giapponesi, i cui prodotti diventarono competitor di quelli statunitensi e il passaggio dal costoso carbone usato in epoca prebellica al più economico petrolio fu fondamentale per lo sviluppo economico giapponese. Inoltre fattori interni al paese come: il ruolo del ministero del commercio nella promozione delle imprese nipponiche nei paesi occidentali e nel procacciare e gestire risorse dall'estero, la rapida scolarizzazione superiore, l'abnegazione -talvolta estrema- tipica dei giapponesi al lavoro e la loro capacità di risparmio che diede notevoli risorse per il credito alle banche; diedero la spinta determinante alla crescita del paese.



*Il generale MacArthur e l'imperatore Hirohito, 27 Settembre 1945. Fonte: Wikioedia*

## 2.2 Wright e le “intoxicating things”

Frank Lloyd Wright entra in contatto a diciannove anni, nel 1871, con il mondo giapponese e ne subisce da subito la fascinazione. Il primo tramite fu l'orientalista e grande esperto di Giappone Ernst Fenollosa, cugino di Josep Silsbee, primo datore di lavoro di Wright. Attraverso Fenollosa, il progettista statunitense conosce il mondo della decorazione nipponica e soprattutto le stampe, gli Ukiyo-e, di cui diverrà il maggiore esperto americano.

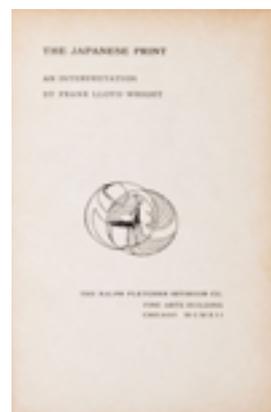
L'esposizione colombiana del 1893, criticata da Wright e Sullivan (al quale era ormai associato) per l'invenzione a tavolino delle radici americane, fu rivelatrice dell'architettura giapponese, mostratasi con il padiglione nipponico: lo Ho.o.den, un piccolo tempio edificato su un'isoletta artificiale. Gli architetti restarono “sbalorditi dal modo in cui gli artigiani giapponesi costruirono il padiglione di pezzi spediti in nave e poi assemblati in loco”<sup>1</sup>, e dal catalogo di presentazione scritto da Kazuko Okakura, l'autore del celebre “Libro del tè”, che bene spiega la filosofia giapponese del vuoto, libro col quale Wright entra in contatto assieme a “Composition” scritto da Dawn, allievo di Fenollosa, che spiegava i motivi ornamentali giapponesi e come disegnarli.

L'architetto statunitense compie sette viaggi in Giappone tra il 1905 e il 1922, il primo lo fa con la moglie e i coniugi Willits, committenti della casa che vedrà infatti grandi influenze di ciò che viene osservato in terra Nipponica. Rientra in patria con circa duecento Ukiyo-e, iniziando a creare un circuito di mostre ed esposizione alle quali fornisce lui stesso gran parte delle opere, dando origine così alla carriera parallela di collezionista, venditore e consulente di stampe, la sua collezione a fine vita contava più di 700 opere. Definisce gli Ukiyo-e “intoxicating things”, cose inebrianti, alle quali dedicherà un libro (“Le stampe giapponesi, un'interpretazione” nel 1912) e di cui riconosce per tutta la carriera la grande influenza che hanno avuto su di lui “nell'incedere della grande dottrina di semplificazione, dell'eliminazione dell'insignificante; semplificazione non in senso di riduzione ma di ricerca della verità intrinseca in ogni cosa e nella maniera di esprimere questa verità”<sup>2</sup>.

Oltre le stampe l'architettura giapponese lo colpisce profondamente, in particolare la villa imperiale Katsura a Kyoto, con la sua pianta a ganko, a stormo di anatre in volo, quindi a scalare; suggestione che riprende nelle coperture della Robie House, con i tetti degradanti che incombono e riconducono ad un significato di uni-



*Vista dall'alto della Grande Esposizione Colombiana del 1893, Litografia di Currier e Ives. Fonte: Enciclopedia Britannica*



*Copertina della prima edizione di “The Japanese print, an interpretation”*

1. F. Dal Co, “Frank Lloyd Wright, Hiroshige e il Giappone”, sesto incontro di “Sei incontri di cultura tra Giappone e occidente: sentimento per la natura, cerimonia, arte e architettura”, in occasione della mostra “Hiroshige. Il maestro della natura”. Roma, 14/05/2009. Museo Fondazione Roma

2. F. Dal Co, “Frank Lloyd Wright, Hiroshige e il Giappone”, sesto incontro di “Sei incontri di cultura tra Giappone e occidente: sentimento per la natura, cerimonia, arte e architettura”, in occasione della mostra “Hiroshige. Il maestro della natura”. Roma, 14/05/2009. Museo Fondazione Roma

tà. Un altro aspetto della villa imperiale che fa suo sono gli interni delle sakuya, le stanze per celebrare la cerimonia del tè, dove coglie il fatto che tutto sia predisposto in funzione di ciò che deve accadere: la sakuya è in attesa del cerimoniere e del suo ospite. Questo concetto si sposa con l'idea che Wright ha di architettura moderna, cioè che quello che davvero conta non è ciò che contiene lo spazio ma ciò che all'interno dei muri e delle forme dà ad essi significato, assumendo il suo proprio significato. L'ultimo aspetto che lo folgora è il principio dell'architettura giapponese della forma che si poggia e trova il suo equilibrio naturale senza essere forzata, ricondotta ad un equilibrio banale; lo fa sua nell'idea del Guggenheim di New York (città che considerava decadente e della quale disprezzava l'architettura) e anche in Falling water, la sua opera più famosa. Nella villa in Pennsylvania, attraverso un mirabile gioco di aggetti, rifiuta il principio costruttivo del trilito, creando un forma dall'equilibrio proprio e si preoccupa anche delle immagini visibili dall'interno, del dialogo dell'uomo con la natura. Infatti negli interni di Falling water, così come nella seconda sakuya di Katsura, la natura riaffiora attraverso un masso al quale la casa è ancorata e inizia il suo aggetto, secondo una regola statica diversa e dialogando col paesaggio circostante. La cascata è anche uno dei temi naturalistici più presenti nelle Ukiyo-e.

Nel 1915, dopo l'esilio forzato da Chicago, inizia la costruzione dell'Imperial hotel, edificio che il Giappone voleva per mostrarsi moderno e che era dedicato ad ambasciatori e funzionari esteri. Wright fa lo sforzo per restare fedele al modello giapponese, rifacendosi al modulo rettangolare del tatami e a moduli stilizzati dalle stampe di Hokusai che ritornano in tante componenti, dai tessuti, al mobilio passando per stoviglie e suppellettili; dando grande attenzione alla statica attraverso l'uso di palificate che renderanno l'edificio l'unico a resistere intatto al tremendo terremoto del 1923. All'edificio collaborano una dozzina di giovani architetti giapponesi, sui quali Wright esercitò una grande influenza (Endo e Tsuchiura tra gli altri) e che, oltre a edificare i propri capolavori, a loro volta furono maestri di una seconda generazione di architetti e così via di generazione in generazione.

Wright e gli architetti che ne hanno seguito le orme rappresentano una concreta sintesi di culture diverse: la migliore combinazione di tradizione e contemporaneità, di influenze provenienti dal Giappone e dal mondo occidentale.



*Villa imperiale Katsura, Kyoto, ph: Wakii*



*Wright con il team di architetti al cantiere dell'Imperial Hotel, 1921. Fonte: Frank Lloyd Wright Foundation*



*ph: Tom Bricker*



*ph: Daniel Wilson*

*Comparazione tra gli interni della seconda Sakuya di Katsurara (in alto) e gli interni di Falling Water (in basso)*

## 2.3 La vacanza dall'architettura di Bruno Taut

*“D’ora in poi sarà il viaggio stesso la nostra patria?”* Questo interrogativo si poneva l’esule Bruno Taut nel corso del viaggio che, nel 1933, lo condusse dalla Germania (dalla quale dovette scappare per le idee avverse al regime) all’arcipelago del sol levante. Scelse il Giappone per la grande fascinazione che questa cultura aveva per un architetto moderno e modernista, sia nelle influenze nelle correnti europee (Art Nouveau, De stijl etc.) sia per le somiglianze formali e generali: attenzione ai materiali, ai dettagli di una porta scorrevole, il modulo geometrico. Sembrava quasi che nella nazione del sol levante fossero presenti i principi fondamentali dell’architettura moderna e Taut scelse di recarvisi anche per comprendere meglio questo fenomeno.

La sua attività lavorativa in terra nipponica fu principalmente di consulenza e, per circa un anno e mezzo, di designer di oggetti e utensili per una ditta di artigianato, riprenderà ad insegnare e costruire solo nel 1936, una volta lasciato l’arcipelago per Istanbul, definendo i quasi tre anni passati la propria vacanza dall’architettura.

Il suo interesse era quello di comprendere a fondo la cultura del sol levante, spinto anche dalla ricerca di un “modello ideale di abitazione che si ispirasse alla cultura dell’estremo Oriente e che assumesse connotazioni riproponibili e riproducibili; egli era già alla ricerca dell’assunto di base che coniugasse essenzialità e funzionalismo del Modernismo”<sup>24</sup>.

Scelse per comprendere a fondo il paese di andare a vivere in una casa tradizionale fuori Tokyo con la moglie, non limitandosi dunque a visitare solo i luoghi del paese ma a coglierne l’essenza costringendosi ad abitare alla giapponese. L’approccio che preferì per analizzare il fenomeno è metodico ed analitico e documentato nei suoi scritti. Dalla confusione e disorientamento iniziale di una casa con modalità nuove, con proporzioni diverse, percepita come inizialmente umida e scomoda, diversa da come l’aveva idealizzata si passa alla presa di coscienza della qualità effimera dell’abitazione “Nell’assoluto silenzio che regnava mi resi conto delle linee parallele, perfettamente definite, delle porte scorrevoli, delle superfici intonacate senza pittura, degli elementi in cedro, completamente privi d’ornamento. Non c’era niente di opprimente nel soffitto, i cui travetti e listelli, insieme alla delicata struttura, definivano con



*Taut con Isaburo Ueno intento ad assaggiare una pietanza tipica, Senshintei, 1935 circa*

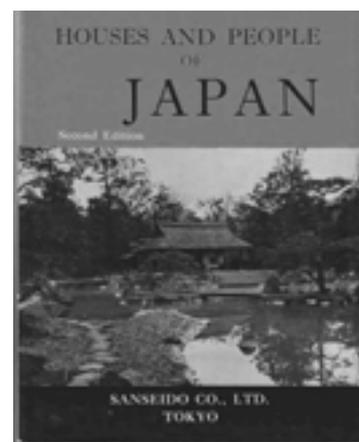
3. B. Taut, Japan Tagebuch, 1933-1936, copia conservata all’AdK, Archivio Accademia di Belle Arti di Berlino, originale nell’Archivio Iwanami, Tokyo. In: P. Ardizzola, ottobre 2018, “Il viaggio come strumento di conoscenza: il Giappone narrato da Bruno Taut attraverso appunti, saggi e disegni”, ANARKH, special n°85, 61-65

4. P. Ardizzola, ottobre 2018, “Il viaggio come strumento di conoscenza: il Giappone narrato da Bruno Taut attraverso appunti, saggi e disegni”, ANARKH, special n°85, (p. 61-65)

semplicità lo spazio della stanza.”<sup>5</sup> Da qui c’è uno studio dell’abitazione passando in rassegna le proporzioni, constatandone la presenza di fisse date dalle dimensioni del tatami (183 x 91 cm), quindi del modulo rettangolare, la cura dell’uso del legno sia nelle assi del pavimento leggermente rialzato da terra che nella struttura della casa. Nota anche l’abilità degli artigiani carpentieri nella realizzazione dello scheletro in legno in cui la struttura portante non è nascosta ma mostrata e diventa parte integrante del sobrio apparato decorativo dell’abitazione, che è integrato dall’uso di carta e giunco per partizioni e soffitto e dell’intonaco bianco. Definisce quindi la qualità estetica della casa giapponese basata sulla raffinatezza estetica, senza una vera struttura statica, un po’ come il tempio greco che con “la perfezione delle sue linee, l’esattezza dei giunti del marmo e tutte le raffinatezze tecniche non ha niente del razionalismo costruttivo e probabilmente deve la sua bellezza a tale assenza.”<sup>6</sup>

Dalla casa tradizionale sceglie questo metodo di indagine anche per i templi più importanti, rimanendo colpito dalla tradizione della ricostruzione ventennale del santuario di Ise, definendolo architettura pura costruita non per scopi pittorici ed esperibile solo attraverso i sensi che reagiscono alle sue proporzioni. Come Wright resta folgorato dalla villa Imperiale di Katsura, trovando elementi di funzionalità, essenzialità e spiritualità fusi e cristallizzati in una bellezza nobile ed effimera; apprezzando l’arte dell’omissione, del vuoto delle sale da tè e del godimento estetico delle soluzioni semplici e tecniche come le porte scorrevoli senza binario.

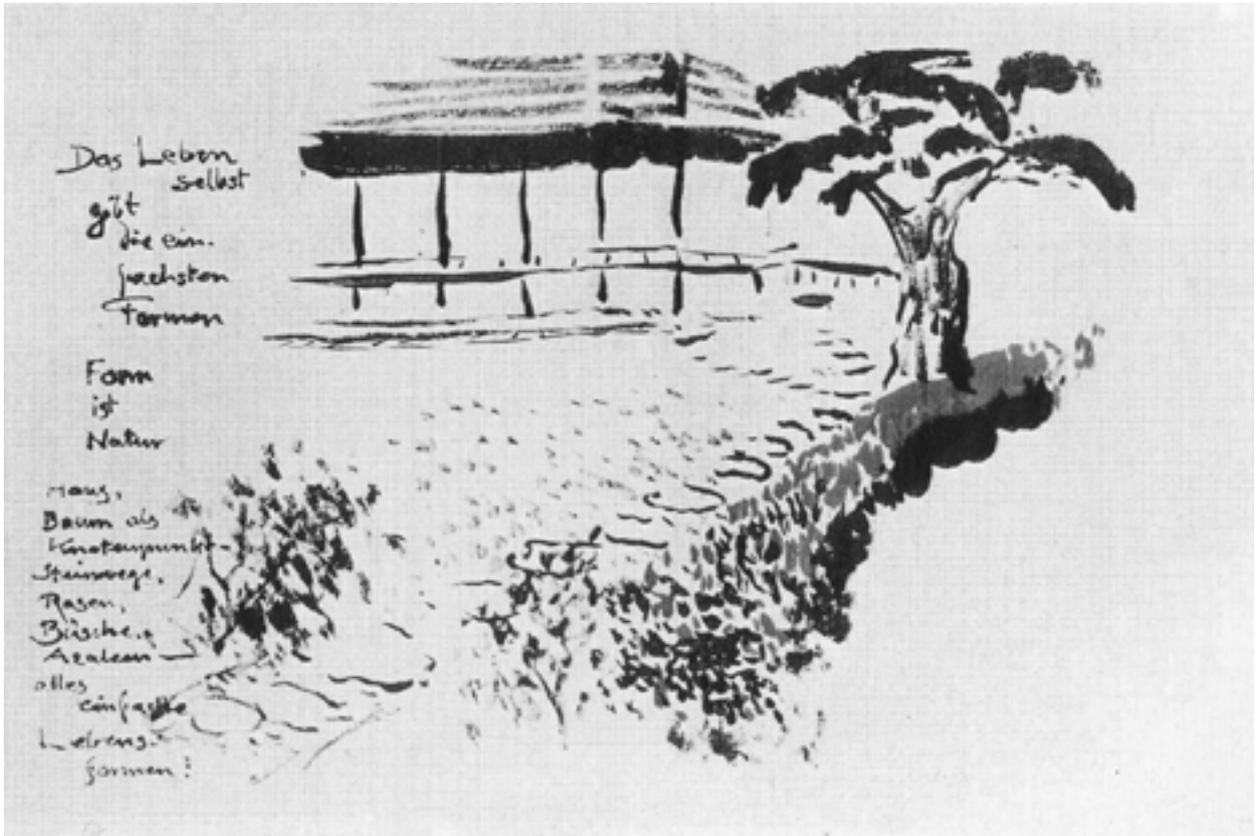
La chiave di lettura che Taut diede del Giappone e della sua cultura ebbe grande successo e seguito sia nelle istituzioni occidentali (soprattutto scolastiche) sia negli esponenti culturali giapponesi, come ad esempio dal giovane regista Akira Kurosawa, che scrisse una sceneggiatura basata sul viaggio dell’architetto tedesco e nei numerosi progettisti che si stavano formando o andarono a formarsi nel secondo dopoguerra.



*Copertina della riedizione di "House and People of Japan", 1958*

5. B. Taut, House and people of Japan, 1937, Tokyo, Sanseido Company. In: M. Moriconi, ottobre 1998, "Bruno Taut va in Giappone", Spazio e Società, n°84, (p. 74)

6. B. Taut, House and people of Japan, 1937, Tokyo, Sanseido Company. In: M. Moriconi, ottobre 1998, "Bruno Taut va in Giappone", Spazio e Società, n°84, (p. 76)



*“La natura stessa offre la forma più semplice. La natura è forma”, appunti e schizzi di Taut dal quaderno “Katsura album”, 1934. Dalla mostra “Bruno Taut, The role of art in society”, The Watari Museum of Contemporary Art, 2007*

## 2.4 L'importanza della dimensione spirituale del progetto per Charlotte Perriand

Un'altra esponente del movimento moderno che entra in contatto con la cultura giapponese è Charlotte Perriand. Da quanto si evince dai suoi numerosi articoli e saggi la sua volontà è quella di cercare di andare oltre la logica funzionalista indagando anche la dimensione spirituale del progetto e di come essa influenzi la gestualità, le abitudini e il modo di abitare, ponendosi in una posizione antidogmatica nei confronti del modernismo occidentale.

La progettista francese entra in contatto con la cultura nipponica lavorando nello studio di Le Corbusier con i colleghi Maekawa e Sakakura, dal quale riceve in regalo il Libro del te di Kakuzo, alle cui teorie del vuoto fa ampio riferimento cercando una sintesi del movimento moderno con la cultura giapponese, dal 1940 farà diversi viaggi in Giappone che documenta con foto. Il suo primo interesse è sulla casa rurale, trovando in essa l'autenticità data dalla semplicità con cui le funzioni seguono le necessità degli abitanti, è espressione diretta delle ricchezze offerte dalla natura del suo territorio. Come Taut (di cui ricoprirà lo stesso ruolo di consulente) anche la Perriand riconosce negli elementi della casa tradizionale giapponese i tratti della modernità e cerca di raccontarli paragonandoli ad essa: usa il termine "façades éclairantes (facciate illuminanti) per designare i serramenti scorrevoli (shoji) con struttura in legno e tamponamento in carta translucida che definiscono il perimetro esterno dell'abitazione evocando l'immagine del curtain wall"<sup>7</sup>. Fa attenzione alle attrezzature domestiche integrate, tipo di concezione dell'arredo a cui lei aspirava, e alle evocazioni sensoriali dei materiali.

Rientrata in Francia dopo la guerra, riserva molta attenzione al confronto tra Oriente e Occidente, alla crisi del movimento Moderno e all'occidentalizzazione del Giappone, in particolare ai potenziali pericoli di questa. L'esperienza nipponica porta anche ad una sua svolta professionale, abbandonando "architettura e dedicandosi completamente agli interni e agli arredi.

Negli articoli degli anni 40 e 50 cerca di raccontare la bellezza e l'immaterialità dell'arte tradizionale giapponese, riconoscendo il valore aggiunto e cercando di spiegare i valori giapponesi con una chiave di lettura diversa da quella occidentale, infatti, se per i "sostenitori del Movimento Moderno il valore della casa tradizionale giapponese risiede nella razionalità della costruzione modulare e nella funzionalità data dalla flessibilità dimensionale e d'uso degli



*Charlotte Perriand intenta a consumare un tipico pasto alla giapponese.*

*Fonte: designerswarehouse.com*

7. C. Franchini, (2015). Gesto e progetto: Charlotte Perriand racconta il Giappone. In: AIS /DESIGN, vol. 6 n. 6, (pp. 69-83))

spazi interni [...] per i giapponesi il valore costruttivo e compositivo è tanto nella facilità di montaggio quanto in quella di smontaggio. Il tradizionale sistema costruttivo prefabbricato consente, infatti, di rispettare gli antichi costumi scintoisti che prescrivono lo sgombero di ogni abitazione alla morte del suo principale occupante e stabiliscono la costruzione di una nuova casa per ogni nuova coppia”<sup>8</sup>.

Attraverso l'esplicitazione della teoria del vuoto e la sobrietà derivante rispetto agli interni occidentali, sottolinea la modernità intrinseca nella tradizione giapponese, notando anche la somiglianza, legata alla vicinanza di intenti verso il benessere dell'uomo e del suo rapporto con la natura circostante, tra le opere di maestri come Aalto e Neutra e la casa tradizionale giapponese, riconoscendo un modello a cui attingere ad occidente, riconoscendo nel “paese il luogo ideale per lasciarsi andare all'astrazione in vista di una modernizzazione più radicale dei comportamenti domestici”<sup>9</sup>.

Infine, sarà prodiga anche di consigli verso i progettisti nipponici -rimarcando il concetto espresso in diverse conferenze- suggerendo di mantenere la coscienza della propria tradizione nell'apprendere le tecniche e conoscenze moderne occidentali.

8. C. Franchini, (2015). Gesto e progetto: Charlotte Perriand racconta il Giappone. In: AIS /DESIGN, vol. 6 n. 6, (pp. 69-83)

9. M. De Giorgi, 2005, Perriand e il Giappone [online], Milano: Domus

## 2.5 Perché l'Italia?

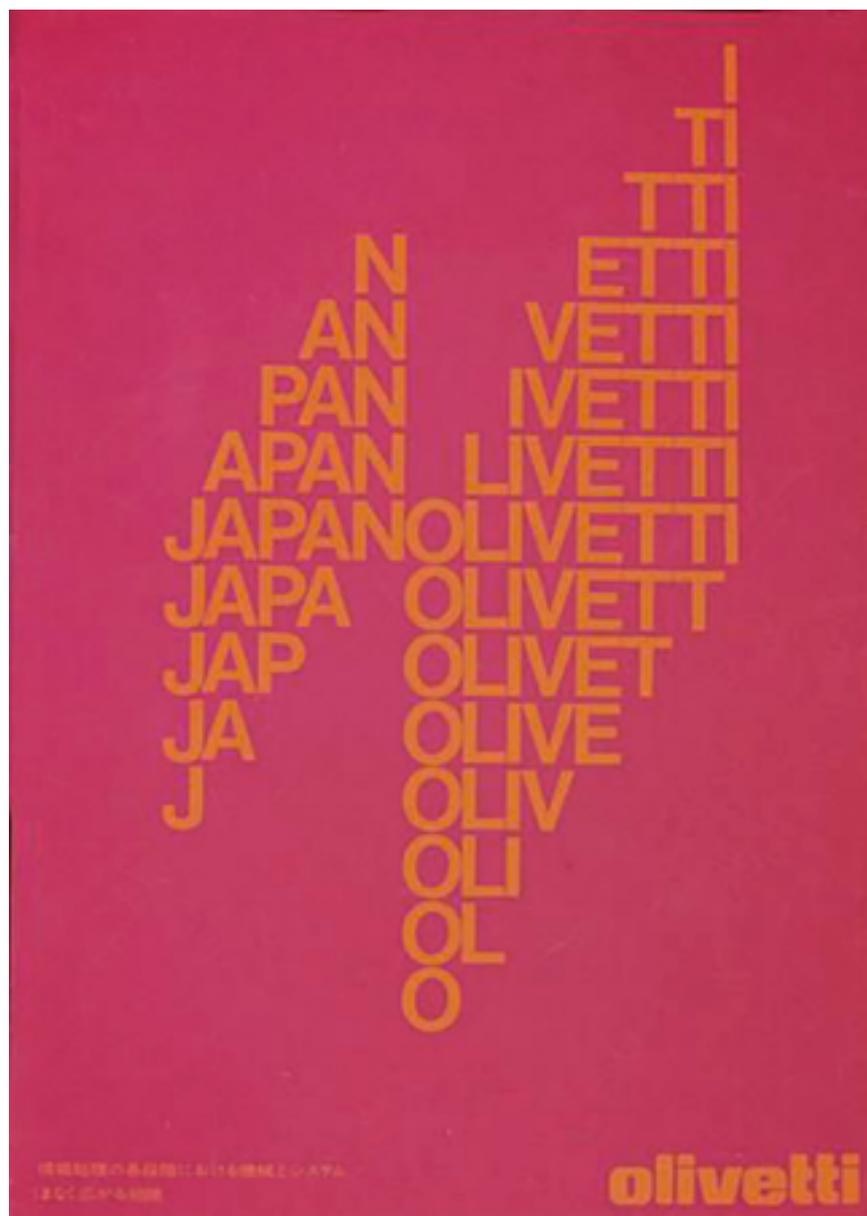
Come si è visto la cultura progettuale giapponese fu soggetta, dopo l'apertura al mondo esterno, all'influenza modernista occidentale, anzi, il modernismo quasi trovò i propri principi naturalmente esplicitati nella tradizione costruttiva nipponica. Gli architetti citati nei paragrafi precedenti furono affascinati dalla cultura giapponese e cercarono di preservare la natura più intima, portando con sé il bagaglio modernista e influenzando a loro volta le generazioni di progettisti future. Nel secondo dopoguerra, con l'occupazione americana, gli input occidentali furono sempre maggiori soprattutto dal punto di vista industriale che adottò un modello produttivo all'americana, in cui la progettazione era legata indissolubilmente alle logiche del marketing e produttive, di conseguenza a un'interpretazione formale più intesa come stile. Oltre all'influenza americana c'era anche quella europea con l'influenza della Bauhaus e della contemporanea scuola di Ulm. Fu il critico d'arte Mataru Katsumie a introdurre i testi della scuola tedesca, che vennero ampiamente adottati dal punto di vista accademico, portando la cultura tipa dello stile Braun, della Gute Form in cui l'aggiunta delle discipline scientifiche al progetto serviva a migliorarlo dal punto di vista della dimensione d'uso. Contemporaneamente a questo tipo di educazione teorica e formale si diffuse in Giappone, soprattutto nei grandi centri, una cultura artistica, legata agli Jazz Club in cui i designers stavano fianco a fianco con artisti sperimentali, cinetici e altri, sviluppando una sensibilità a più ampio spettro rispetto alla rigidità scientifica accademica o all'asciutta richiesta industriale volta più alla produzione che a un progetto che tenesse conto delle necessità dell'uomo a tutto tondo.

La situazione italiana era percepita come diversa e più stimolante rispetto a quella giapponese; innanzitutto dal punto di vista industriale c'era molta più attenzione alle esigenze del fruitore, il progetto aveva una dimensione più umanistica -si pensi ad Olivetti- c'era l'idea di fare le cose per farle bene, si era distaccati da una logica meramente produttivista e commerciale, per quanto le esigenze economiche fossero comunque importanti. Il progetto italiano aveva una componente quasi sognante che lo diversificava e lo qualificava rispetto agli altri, questa componente umanistica e di attenzione ai bisogni dell'utente, dell'impatto emozionale su di esso, furono elementi estremamente seducenti per i designer giapponesi, bloccati com'erano in una realtà ben diversa, che li portarono a trovare terreno



*Eiji Toyoda uno degli artefici della "lean manufacturing" Toyota, detta anche Toyotismo, in posa in una delle fabbriche, 1985. Fonte: NY Times*

fertile per la propria idea creativa e volontà comune con progettisti e industriali italiani dei tempi, di migliorare la vita sociale unendo la qualità alla funzionalità e quantità produttiva.



*Poster pubblicitario Olivetti Japan, Walter Ballmer, 1975*



**KAZUHIDE  
TAKAHAMA**

**3**

Iniziamo ora la nostra disamina dei principali designer giapponesi che hanno operato in Italia a cavallo tra gli anni Sessanta e fine Ottanta, partendo da quello che ha avuto probabilmente l'attività più prolifica nel bel paese: Kazuhide Takahama.

### 3.1 Biografia

Il designer giapponese nasce a Tokyo nel 1930 dove frequenta l'istituto di tecnologia e, dopo aver conseguito la laurea, nel 1953 entra nello studio di Kazuo Fujioka.

Nel 1957, in occasione della XI Triennale, si reca a Milano e si occupa di sovrintendere il padiglione del Giappone. In questo contesto incontrerà per la prima volta l'imprenditore bolognese Dino Gavina con il quale scattò subito una reciproca sintonia, i due non si capivano a parole ma si intendevano a gesti. Takahama, in possesso di un biglietto aereo che sarebbe scaduto di lì a sei mesi, segue l'imprenditore a Bologna dimostrando da subito tutto il suo talento da progettista; scaduto il soggiorno italiano ritorna in Giappone.

Passano alcuni anni e Gavina contatta Takahama che, nel 1964, si trasferisce in Italia andando a lavorare come designer di mobili e lampade nello stabilimento di San Lazzaro, nei pressi di Bologna, disegnando molti pezzi che riscossero un ottimo successo a livello commerciale e alcuni di essi divennero precursori di tecniche poi molto diffuse; come, ad esempio, il taglio del poliuretano espanso da grossi blocchi.

Nel 1968 Gavina vendette la Gavina SPA alla Knoll con il relativo stabilimento e fondò con Maria Simoncini la Simon International, avviando nuove sperimentazioni all'interno dell'azienda. Takahama continuò la collaborazione ed ebbe modo di cimentarsi con progettisti del calibro di Carlo Scarpa e i Castiglioni. In questi anni il giapponese svolse un'intensa attività professionale, spaziando dall'arredo alle lampade, progettando diversi pezzi iconici caratterizzati dalla semplicità e pulizia formale, nei quali riusciva a fondere i principi orientali con quelli occidentali, prediligendo l'uso di materiali moderni ma con una cura e dettaglio che davano un rendevano il tutto sereno e leggero.

Continuerà la sua carriera sino al 2010, anno della sua scomparsa, a Bologna.



*Da sinistra: Kazuhide Takahama, Marcel Duchamp e Dino Gavina, presso il Centro Duchamp, Bologna, 1969 circa. Fonte: catalogo Simon 2011*

Andremo ad analizzarne l'opera seguendo il susseguirsi degli avvenimenti e avventure imprenditoriali di Dino Gavina.



*Ingresso del Padiglione del Giappone alla XI Triennale, 1957. ph. Publifoto*

## 3.2 Gavina SPA

Nel 1960 nasce la Gavina SPA, come prosecuzione della Ditta Dino Gavina che mette in catalogo e produce industrialmente per la prima volta i mobili -nati in seno alla Bauhaus- in tondino d'acciaio di Marcel Breuer, con l'intento di "risalire alle origini del razionalismo, riportandone i valori in maniera didattica"<sup>1</sup>. La conoscenza e pratica dei principi razionalisti permisero anche di affiancare delle sperimentazioni, che altrimenti potevano essere fraintese, caratterizzate da aspetti ludici e ironici, tipici del nascente Italian style; in questo filone troviamo opere dei Castiglioni, Carlo e Tobia Scarpa, sino ad arrivare a Takahama.

Nel 1956, in occasione dell'undicesima Triennale (in cui il designer curava il padiglione del Giappone), avviene il primo incontro con Dino Gavina; il nipponico stava lavorando al divano Naeko (dedicato alla futura moglie), che fu il primo modello prodotto industrialmente dalla Gavina SPA. La prima versione fu prodotta in metallo, nacque come day-bed grazie allo schienale completamente ribaltabile ed ebbe subito successo, tanto da essere proposto anche in una seconda versione nel 1958, più pregiata, in legno ed esclusivamente ad uso divano con schienale fisso. Fu uno dei primi divani con linee asciutte e semplici, dalla geometria elementare ed essenziale: la forma rettangolare della seduta sembra richiamare quella del tatami, quasi come se lo stesso strumento utilizzato in Giappone per sdraiarsi e sedersi fosse riproposto in Europa mimetizzato da mobile occidentale, ma con gusto formale dell'arcipelago. La prima versione presentava i sottili piedini in metacrilato trasparente, creando l'impressione che il divano fluttuasse dal pavimento. Questa poetica non era casuale ma derivava dal senso di leggerezza effimera che pervade la casa tradizionale nipponica. Dopo l'esperienza di Naeko, Takahama proseguì nella progettazione della stessa tipologia di mobile, trovando la corretta maniera di lavorare il poliuretano espanso tagliato da grossi blocchi: dando luce, nel 1965, ai divani Marcel, Raymond e Suzanne, modelli che sono l'applicazione delle possibili strade del taglio del materiale. Marcel, omaggio a Duchamp, si basa su una serie di blocchi elementari appoggiati e sostenuti da uno sci metallico. Suzanne è molto simile concettualmente ma rialzato da terra attraverso una base metallica semiovale che lo rende più adatto all'uso nei locali pubblici. Anche Raymond si basa sugli stessi blocchi ma è sostenuto da un vassoio di vetroresina. "Chiunque in seguito si è cimentato in questo ambito non ha potuto far altro che ripetere le forme e il metodo così indicato da queste sedute"<sup>2</sup>.



*Insegna Gavina all'ingresso dello showroom di Bologna progettato da Carlo Scarpa*



*Manifesto pubblicitario per Raymond, 1965 circa. Fonte: Gonnelli.it*

1. V. Vercelloni, "L'avventura del design: Gavina", 1987, Milano, Editore Jaca Book spa (p.14)

2. R. Orsini, "Dino Gavina Ultrazionale Ultramobile", 1998, Bologna, Editrice Compositori (p.176)

Questi divani erano ricchi di valori funzionali e figurativi, anche qui si riscontra una geometria molto semplice e lineare, che rende i mobili, assieme al comfort dato dal materiale, adattabili allo spazio e a ciò che in esso può avvenire: sono mobili da “vuoto” pronti ad accogliere le infinite possibilità dei luoghi in cui vengono collocati. Divani dal giusto compromesso tra semplicità orientale e quella tradizione razionalista che Gavina voleva diffondere e reinterpretare in quel periodo, “questi pezzi e tutto il successivo lavoro di Takahama dimostrano la sua indiscutibile appartenenza alla dimensione cosmopolita dell’ambito creativo dell’architettura contemporanea”<sup>3</sup>.



*Naeko nella prima versione day-bed (in alto) del 1957 e nella seconda versione (in basso) con telaio in ciliegio del 1958.  
Fonte: Paradisoterrestre.it*

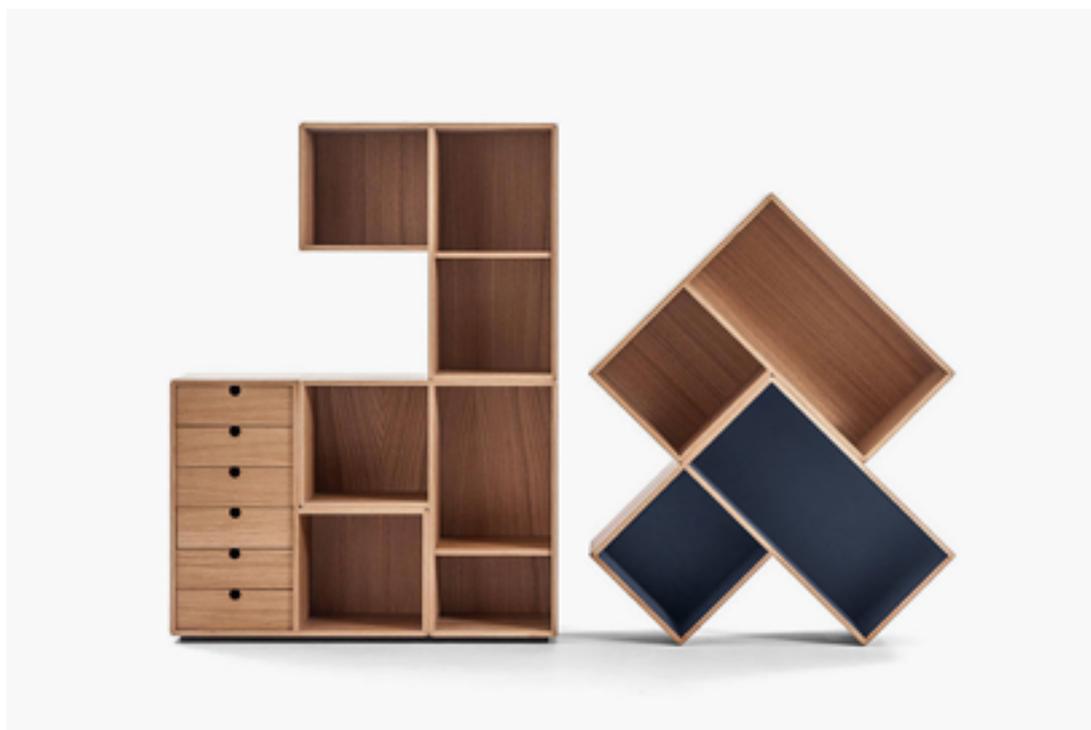


*Dall'alto Marcel, Suzanne, Fonte: Paradisoterrestre.it, in basso Raymond, Fonte: Dimore-gallery.com*

Negli stessi anni Takahama si cimenta anche con altre tipologie d'arredo, con attenzione al mobile trasformabile e adattabile: un primo esempio è Kaidan (1962) un comò spazioso e a tutt'oggi moderno, costituito da due blocchi lignei che, traslando l'uno sull'altro, ne fanno variare la forma e l'ingombro, caratterizzando lo spazio che lo circonda. Il pezzo in cui la trasformabilità è espressa nella maniera più riuscita è il mobile/libreria Dada del 1966: un contenitore modulare di legno versatile e adattabile a qualsiasi spazio. La base del progetto è un modulo a L (sul quale Takahama lavora meticolosamente) attraverso il quale si possono ottenere variazioni infinite sul tema; infatti, l'unione dei vari moduli può diventare: mobiletto per lo studio, libreria, scaffale per negozio, sorta di torre infinita, mantenendo sempre stabilità e leggerezza formale; dimostrando inoltre l'adattabilità all'ambiente come caratteristica peculiare, tipica della versatilità della casa giapponese. Della stessa famiglia dei mobili modulari abbiamo: la scrivania Attilio (1963) -qui il modulo è sempre ad L- e Lego (1963) costituito da tre tavole angolari e tre piane anch'esso capace di variazioni compositive per stanze o uffici. In tutti questi esempi di mobili il concetto di adattabilità, creazione/ influenza sull'ambiente e di vuoto come possibilità di avvenimento, è dato soprattutto dalla loro versatilità, dalla volontà del progettista di creare queste possibilità con l'essenzialità dell'elemento modulare. La semplicità formale rende il mobile adattabile allo spazio ma oltre che assecondarlo, mettendosi a servizio di ciò che in esso avviene, il mobile qua caratterizza lo spazio mutando le proprie forme e caratteristiche, generando nuove occasioni di fruizione e di interazioni uomo/ambiente.



*Kaidan, Fonte: Paradisoterrestre.it*



*Dada W54, Fonte: Arkitektura Assembly*

### 3.3 Apparecchi luminosi

Alla fine degli anni '50 Gavina decise assieme a Cesare Cassina, con il quale condivideva il problema dell'adattare le proprie produzioni agli apparati luminosi esistenti, di intraprendere la strada della produzione delle lampade e così nacque nel 1962 la Flos. L'imprenditore bolognese resterà presidente dell'azienda sino al 1965, lasciandola per contrasti con i soci. Nove anni dopo, nel 1974, intraprende una nuova avventura nell'ambito dell'illuminazione con gli amici Achille Norris e Marino Marani, aiutando a rinnovare la produzione della ditta Sirrah. Come primo contributo alla collezione Gavina interpella

Takahama (il cui sforzo progettuale sarà fondamentale nella messa a nuovo dei prodotti della ditta) che porterà la serie Saori (1973): una collezione di lampade dedicate all'opera di Lucio Fontana -amico di Gavina e del progettista giapponese- in cui il tessuto teso e il tondino che lo sostiene, dandogli la forma e simulando il segno del taglio nella tela, sono la citazione e dedica formale all'opera del pittore milanese. Queste lampade sono il primo esempio di sperimentazione di tessuto teso come filtro e schermo per la luce e con il loro effetto di caratterizzazione spaziale rappresentano un esempio concreto dell'attenzione del designer per l'ambiente in cui l'essere umano vive la propria vita. Il rimando evidente dell'effetto effimero della luce soffusa è nell'utilizzo della carta di riso nella tradizione giapponese: sia nei paralumi che, come in questo caso, smorzano e danno effetti mutevoli e adattabili all'ambiente, sia nel caso delle porte scorrevoli sempre in carta di riso, che anche loro con la loro mutevolezza, leggerezza (sia reale che percepita) e capacità di filtrare e regolare la luce caratterizzano gli ambienti della nipponici; concorrendo a quell'effetto di vuoto e infinite occasioni, che sempre permea lo spazio dell'arcipelago. Dirà Gavina a proposito dell'esito progettuale: "Saori è una lampada destinata ad abitare la nostra intimità"<sup>24</sup>. A questa serie ne seguiranno altre due Kaori (1974) e Kazuki, del 1976, entrambe caratterizzate dall'uso del tessuto teso bianco e figlie concettuali di Saori. Kaori mantiene gli ingombri della serie precedente, con una struttura che le conferisce delle forme più concave, che vengono declinate con una versione a mezza sfera e una a vela. Kazuki invece, mantiene sempre una struttura leggera che gioca nel formare la suggestione della tela di Fontana, ma è più allungata rendendola quasi un piccolo totem, è presente sia nella dimensione ridotta come lampada da tavolo o abat-jour oppure in dimensioni maggiori che la rendono un'elegan-



*Kaori, fonte: Flos*



*Kazuki, Fonte: Paradisoterrestre.it*

te lampada da terra, adatta ad ammorbidire l'atmosfera nel relax del salotto.

In seguito Takahama sperimenta anche con i supporti architettonici per lampade alogene, dando luce a Sirio-T (1987) e Totem (1982). Sirio-T è una lampada da terra, ha una struttura metallica smaltata, leggera e continua, che la slancia a partire dal pavimento anche attraverso l'espedito della rientranza a tre quarti di altezza, dandogli una caratterizzazione formale giocosa e meno austera. L'asta si conclude con il corpo luminoso rettangolare che bilancia l'insieme, contrastando l'effimera snellezza della struttura. Totem è anch'essa una lampada da terra dalla struttura leggera metallica qui con rivestimento color bronzo. Dal punto di vista formale sembra un elemento di architettura: è costituita da un basamento rettangolare da cui sventa il corpo della lampada a pianta esagonale, che rimanda alla forma del grattacielo a mandorla alla Gio Ponti o Gropius. Alla base una sfera bronzea compensa la verticalità e il gioco di spigoli della struttura della lampada, dando all'insieme un senso di stabilità e creando un effetto di paesaggio urbano desertico con suggestioni vicine a quelle dei dipinti di De Chirico.



*Sirio-T*



*Totem*



*Saori in configurazione da terra e a muro, Fonte: Béton Brut.com*

### 3.4 Gemini

Nel 1968 Gavina promuove un'altra avventura imprenditoriale: la Gemini. L'obiettivo dichiarato della ditta era la produzione industriale del mobile italiano completa; sino ad allora, infatti, la serialità italiana avveniva solo come assemblaggio di componenti. Una volta definito il progetto industriale ed elaborato il metodo negli stabilimenti di San Lazzaro, venne chiamato Kazuhide Takahama per la gestione e supervisione e in pochi mesi vennero prodotti i primi prototipi. La serie elaborata prese il nome di Olinto (dal Padre Olinto Marella, amico di Gavina, fondatore della Città dei ragazzi che confinava con la Gemini a San Lazzaro) e fu da subito un grande successo sia dal punto di vista produttivo sia dal punto di vista commerciale. Olinto è una serie di mobili componibili per la casa e l'ufficio, di dimensioni variabili in altezza e lunghezza, dotati di vani a giorno o con ante di chiusura modulari e di diverse dimensioni: si tratta di un vero e proprio sistema costruttivo, basato su pannelli assemblati di legno laccato al poliestere lucido. La modularità dei vani è giocata sulle dimensioni del rettangolo, pertanto molto semplice e al contempo efficace; l'influenza data dalla geometria rettangolare del tatami ha sicuramente avuto un peso nell'esito di Takahama, che risolve il progetto brillantemente attraverso una rivisitazione di una modalità compositiva tipica della sua cultura, creando un altro mobile dalla interminabili possibilità di caratterizzazione dello spazio e della vita dell'utente. La serie è stata per vent'anni l'unica prodotta dalla ditta rappresentando un grande successo: si tratta infatti di uno dei mobili italiani più venduti al mondo. Un esito molto positivo da ricercarsi sia nella qualità metodologica e nella sua applicazione progettuale, sia nella sinergia creatasi dalle idee di un imprenditore visionario e di un progettista capace e sperimentatore.



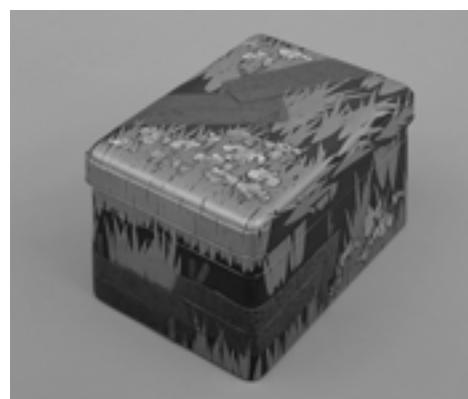
*Olinto, ph. Alan Smith*

### 3.5 Simon International

Dopo la vendita della Gavina Spa alla Knoll nel 1968, Gavina comincia una nuova operazione industriale assieme a Maria Simoncini, sua partner lavorativa di lungo corso, e dalla quale prende anche nome l'azienda, la Simon International.

Il primo progetto imprenditoriale fu l'operazione Ultrarazionale in cui l'idea era quella di andare oltre al razionalismo, mantenendo un rapporto con il passato andando però ad esasperare le dimensioni, con un utilizzo dei materiali in dimensioni e spessori. Contemporaneamente all'operazione Ultrarazionale si sviluppò quella di Ultramobile, in cui si proseguiva la produzione con al centro la macchina, cercando di aumentare la qualità formale attraverso la nobilitazione di materiali meno importanti con l'industrializzazione di tecniche antiche. Fu significativo l'innesto produttivo della tecnica della laccatura, della quale Takahama era grande conoscitore, essendo antichissima tradizione giapponese, e che infatti lo rese insieme a Scarpa baricentro dell'azienda.

In Giappone la laccatura (urushi) è tra le tecniche più raffinate della lavorazione del legno oltre ad essere particolarmente pericolosa, in origine era usata come rinforzante a protezione degli oggetti, solo dopo si sviluppò come decorazione. Diverse regioni del paese svilupparono tecniche diverse presenti ancora oggi, tra le più raffinate citiamo quelle delle zone di Okinawa, Wajima e Kamakura. La tecnica artigianale consiste nell'applicazione di una resina altamente tossica (derivante dalla *Rhus venciiflua*) in diversi strati, operazione svolta a mani nude da artigiani immunizzati agli effetti nocivi del prodotto. Strato dopo strato si ottiene una copertura omogenea e luccicante applicabile non solo al legno ma anche a metallo, ceramica e tessuti. Si possono ottenere gli oggetti più svariati, i giapponesi hanno sempre prediletto l'utilizzo di questo procedimento lento e minuzioso per: stoviglie, ciotole, scatole, vassoi e accessori di bellezza, fino all'uso per equipaggiamento militare dei Samurai. La laccatura e il suo apprezzamento è un approccio che coinvolge tutti i sensi sino ad arrivare a qualcosa di quasi mistico infatti "Non si tratta soltanto di godere della bellezza e della funzionalità dell'oggetto. L'intimità con la materia coinvolge tatto, vista, ma anche olfatto e gusto, definendo non solo il rapporto che si crea tra oggetto che contiene e contenuto, ma anche la relazione tra oggetto e spazio circostante, e quindi tra oggetto e fruitore, in un'armonia generale"<sup>5</sup>.



*Scatola laccata con Iris e Yatsubashi, Ogata Korin, periodo Edo, fonte: Wikipedia*

La laccatura pensata da Gavina era applicata ad un pannello povero (generalmente di multistrato) ed era ideata come processo per la nobilitazione degli scarti, poeticamente intesa come una sorta di ponte tra i materiali del passato, il legno massiccio, e quelli sintetici del futuro; afferma infatti “La lacca è un materiale duraturo e sicuro, perché era nelle radici dell’uomo”<sup>6</sup>.

Il primo oggetto prodotto con il processo di laccatura industriale è la sedia Kazuki (1969), un esempio lampante di razionalismo con quel qualcosa in più che le è dato dallo spessore differente tra i quattro pannelli bidimensionali in multistrato e dalla laccatura stessa, che danno un effetto quasi metafisico, la sedia per la sua formalità è stata considerata una sorta di omaggio a Rietveld, ma qui la progettualità e la consapevolezza dell’aspetto produttivo sono ben presenti ed evidenti. La sedia ha un alto schienale che ne sottolinea il valore simbolico che rimanda al significato del trono, questa stessa componente è presente nella cugina Rennie, del 1971. Qui l’omaggio a Mackintosh è fatto in maniera evocativa attraverso il nome e la forma della seduta che rimanda al Tori (il tradizionale portale sacro giapponese) e quindi al giapponesismo che caratterizzava l’opera dello scozzese; tuttavia è assente l’impianto decorativo geometrico e sedile e schienale sono imbottiti in gomma e pelle con attenzione al comfort. Ciò dimostra la grande differenza tra l’operazione intellettuale di Mackintosh, che era quasi più interessato all’aspetto formale e simbolico orientale un po’ a scapito della comodità, rispetto all’operazione di un progettista giapponese vero e proprio, il cui interesse alla semplicità formale è dato dalla possibilità di adattamento allo spazio e alle attività umane che in esso si svolgono e, di conseguenza, a renderle il più semplici e confortevoli possibile. Anche Rennie è pensata per la produzione in serie, usando un modello di un grande maestro ma rendendolo applicabile nel sistema produttivo. Takahama applica la laccatura anche ad altre tipologie d’arredo: per quanto riguarda le librerie, oltre alle già citate Olinto e Dada, la serie Bramante del 1975 dimostra di essere un mobile moderno con riferimenti classici, pensato per dare il massimo risalto alla lacca, a pianta esagonale è allungabile attraverso l’aggiunta di moduli centrali, si adatta a tutti gli spazi, funzionando bene combinato a mobili antichi grazie all’eleganza conferitagli dalla lavorazione superficiale. Nella tipologia dei tavoli è interessante Antella (1975), una consolle ovoidale e pieghevole che può trasformarsi in tavolo più ampio, seguendo il principio giapponese della versatilità d’uso, pensato in laccatura specchiata con i classici colori dell’antica Cina. Il tavolo per ufficio è declinato in vari modi come nella scrivania Loop, del 1977, pensata per risaltare la bellezza della lacca, con il piano da lavoro rivestito in pelle per salvaguardarne l’invecchiamento; un pezzo effimero,



*Bramante, fonte: paradisoterrestre.it*



*Antella, fonte: cassina.it*



*Loop, fonte: cassina.it*

6. Dichiarazione di Dino Gavina in V. Vercelloni, “L’avventura del design: Gavina”, 1987, Milano, Editoriale Jaca Book spa (p.78)

semplice, quasi metafisico. In tutti questi tavoli si continua a notare l'elemento progettuale della adattabilità allo spazio e alle diverse necessità della vita umana: la casa giapponese è sempre il modello di riferimento, forse anche inconscio, nell'opera di Takahama. Nell'arredo domestico il giapponese propone anche Paravento del 1977, cinque lastre di multistrato laccato con serigrafate le fantasie di Pollock o Balla, riportando (come anche altri progettisti hanno fatto) nella casa occidentale un elemento divisorio che scandisce e caratterizza lo spazio come nella tradizione nipponica; la genialità qua sta nell'efficacia di una cerniera invisibile, che rende ancora più compatto ed elegante l'oggetto, soprattutto nella continuità della composizione serigrafata nel momento in cui i pannelli sono completamente aperti ed allineati.

Takahama sperimenta anche con altri materiali e sono particolarmente interessanti gli esiti nel campo delle sedute. L'esempio tra i più fortunati è quello della sedia Tulu (1968) uno dei primissimi modelli che hanno aperto la strada all'uso del tondino d'acciaio, che permetteva una curvatura più stretta e, con l'uso delle saldatrici automatiche multiple, la possibilità di realizzare la struttura in una sola operazione. Gavina stesso afferma che "Tulu è la più bella sedia di completa produzione industriale prodotta nel dopoguerra"<sup>7</sup> e Scarpa la sceglie per il suo tavolo Doge. A Tulu seguirà una serie di sedie e poltroncine in materiali diversi, tutte pensate con il tondino d'acciaio trafilato cromato, che dava una struttura solida e creava una nuova serie di elementi leggeri per la casa, sempre con l'immaginario della leggerezza e flessibilità d'uso della cultura nipponica, caratteristiche risaltate dal metallo esile e lucido. Un ultimo esempio di seduta fondativo di una nuova tipologia d'arredo è dato dal divano Mantilla (1974), primo esempio coerente di possibilità di sostituzione del rivestimento, dando, oltre alla praticità del cambio nel caso di macchie e sporcizia, la potenzialità per mutare un ambiente o per adattare il mobile ad un ambiente nuovo, con il solito rimando alla casa giapponese e alla sua versatilità d'uso nella modifica delle caratteristiche spaziali. Un modello che si adatta facilmente grazie alla forma semplice ed elegante, e alla capacità di mutare aspetto molto velocemente, è stata un'idea fortunata ripresa da tanti. Takahama come architetto si occupa anche della costruzione della sede industriale della Simon a Calcinelli di Saltara in provincia di Pesaro nel 1968, "un esempio di straordinaria lucidità ed eloquenza nella geografia dell'edilizia industriale non solo italiana, una costruzione di grande significato nella storia dell'architettura di quegli anni"<sup>8</sup>. Si occupa anche della progettazione degli interni dei negozi di Roma e Milano, che rappresentavano con coerenza la presenza di Gavina nelle più grandi città italiane.



*Paravento, fonte: paradisoterrestre.it*



*Mantilla, fonte: paradisoterrestre.it*

7. Dichiarazione di Dino Gavina in V. Vercelloni, "L'avventura del design: Gavina", 1987, Milano, Editoriale Jaca Book spa (p.78)

8. V. Vercelloni, "L'avventura del design: Gavina", 1987, Milano, Editoriale Jaca Book spa (p.78)



*Dall'alto Kazuki e Tulu, fonte: Paradisoterrestre.it, in basso Rennie, fonte:1st Dibs Seller*

### 3.6 Metamobile e Paradiso Terrestre

Un altro segno lasciato da Gavina fu l'operazione Metamobile, ovvero la vendita di Kit per l'autoassemblaggio di mobili poveri ed essenziali con l'estetica garantita. L'intento era metodologico: si voleva fare un'operazione di stampo estetico e sociale in risposta ai nuovi fabbisogni quantitativi e qualitativi di quegli anni. L'operazione non ebbe fortuna commerciale a causa della fragilità delle catene di distribuzione dei grandi magazzini dei tempi, i mobili finirono per essere raccolti in una mostra curata da Enzo Mari, che era l'autore dei pezzi più provocatori. Takahama progetta per questa serie Maratea, del 1974, un letto dalla semplicità straordinaria, con un telaio costituito da assi di legno e un materasso studiato in poliuretano tagliato a pantografo, per evitare sprechi di materiale. La semplicità, tipica dell'opera del nipponico, si sposava con una tipologia di mobili che dovevano essere semplici nei semilavorati che venivano utilizzati nella costruzione e nelle modalità d'assemblaggio, qualora il cliente avesse deciso di montare da sé il prodotto.

La Simon Gavina Paradiso Terrestre (oggi solo Paradiso Terrestre) nasce nel 1983 per progettare manufatti per il paesaggio naturale, costruito artificialmente dall'uomo nei suoi parchi e giardini. Anche qui il metodo la fa da padrone andando a ricercare la produzione di "manufatti di qualità nel loro rigore materico e produttivo, nel loro rapporto con la storia"<sup>9</sup>, cercando di "intervenire sul disastro totale presente nelle città a livello di arredo urbano, ricco di oggetti orribili che inquinano la vita piuttosto che arricchirla e semplificarla."<sup>10</sup> Takahama a livello di arredo per giardino progetta Cnosso (1984) una fioriera in porcellana, utilizzabile singolarmente o come modulo, nelle parti privilegiate di un giardino. A livello formale è chiara la volontà evocativa della colonna: su una base cilindrica staziona il vaso a forma di capitello ionico semplificato, nel gioco del richiamo all'artefatto di alto livello culturale che possa soppiantare la bruttezza degli arredi presenti nei giardini. A livello di arredo urbano nel 1993, Renzo Brunetti (presidente del ATC di Bologna) incarica Gavina per la realizzazione di una pensilina per le linee dell'autobus della città. Viene chiamato Takahama che realizza un oggetto dalla grandissima qualità formale e materica; semplice e asciutto, con l'uso del metallo, agile anche a livello produttivo. Verrà definita da Gavina "la più bella pensilina mai vista".<sup>11</sup>



*Cnosso, fonte: paradisoterrestre.it*



*Pensilina ATC, fonte: Fondazione Innovazione Urbana*

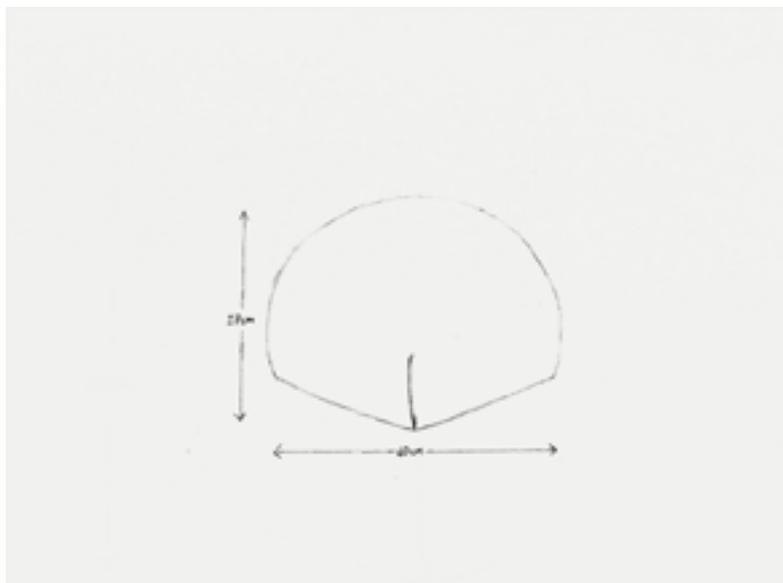
9. V. Vercelloni, "L'avventura del design: Gavina", 1987, Milano, Editoriale Jaca Book spa (p. 155)

10. R. Orsini, "Dino Gavina Ultrazionale Ultramobile", 1998, Bologna, Editrice Compositori (p.244)

11. R. Orsini, "Dino Gavina Ultrazionale Ultramobile", 1998, Bologna, Editrice Compositori (p.252)

### 3.7 L'uomo di pietra

Da quell'incontro alla triennale di Milano passarono tanti anni e Kazuhide Takahama, dall' esprimersi solo con i gesti, finì per trasferirsi a vivere in Italia dove nacquero i suoi figli e dove è rimasto sino al 2010, anno della sua dipartita. Dal suo trasferimento ha lavorato in perfetta armonia con Dino Gavina realizzando mobili, sedie e lampade per un mondo produttivo e culturale noto ovunque. Il suo modo di essere schivo, concreto e silenzioso, concentrato sul suo lavoro, secondo un'etica prettamente giapponese, lo portò ad essere soprannominato affettuosamente dai colleghi come "l'uomo di pietra", ma la sua presenza era ben tangibile e chiara nella sua precisione metodologica e metodica. Egli affermò "Per trasformare l'esigenza o il concetto che materialmente non esiste in una forma concreta, occorre un certo medium: il maggior compito del designer non è altro che esercitare questa funzione di medium. L'ultimo e determinante atto di questo lungo e faticoso corso di trasformazione è dare forma (prima bisogna esaminare e riordinare il concetto e l'esigenza), che è piuttosto un atto fisico simile a quello dell'atleta o dell'attore. Per questo, uno che vuole essere designer, deve allenarsi fisicamente oltre che imparare a ragionare giustamente, perché sapere e saper fare son due cose ben diverse"<sup>12</sup>.



*Sketch per Kaori 1974, fonte: thenenter.com*

12. Dichiarazione di K. Takahama in R. Orsini, "Dino Gavina Ultrazionale Ultramobile", 1998, Bologna, Editrice Compositori (p.252)



**TOSHIYUKI  
KITA**

**4**

## Biografia

Il designer nipponico nasce ad Osaka nel 1942, presso la cui università si laurea in design industriale nel 1964. Nel 1969 apre il suo studio di progettazione e ricerca in Giappone e, contemporaneamente, spinto dalla volontà di capire e migliorarsi decide di sostarsi in Italia a Milano, prima ancora che la città meneghina diventasse una delle capitali internazionali del design. Qui viene notato da Cesare Cassina che coglie intuitivamente le doti del giapponese e lo prende sotto la sua ala protettiva, commissionandogli diversi lavori nel corso degli anni; tanto che dal 1979 Kita apre il suo studio di progettazione in Italia, solo di recente (ormai più che ottantenne) ha deciso di chiuderlo. Nel 1980 progetta proprio per Cassina Wink, una sedia che lo porta alla ribalta internazionale, e che gli varrà una serie di riconoscimenti prestigiosi e l'ingresso, assieme al tavolo Kick, nella collezione permanente del MoMa di New York, dimostrando la grande intelligenza e fantasia che caratterizzano l'opera del nipponico nel panorama della cultura occidentale.

Il lavoro di Kita si segnala inoltre per l'attenzione all'uso, ricerca e rivalutazioni di materiali e sistemi costruttivi tipici della propria cultura, in particolare alla laccatura, all'uso della carta di riso e agli spazi per la cerimonia del tè.

Questa doppia e contemporanea attività progettuale e culturale lo ha reso nel tempo “una intelligente e molto speciale cerniera tra la cultura giapponese e occidentale. Un riferimento prezioso per quanti [...] desiderano capire meglio ciò che sta dietro la facciata di questo paese. Ma anche [...] per quanti intellettuali o imprenditori giapponesi vogliono superare lo shock dell'innesto dell'Occidente sulla propria cultura millenaria, ed anzi vogliono trarre tutti i vantaggi possibili da quell'incontro”<sup>1</sup>

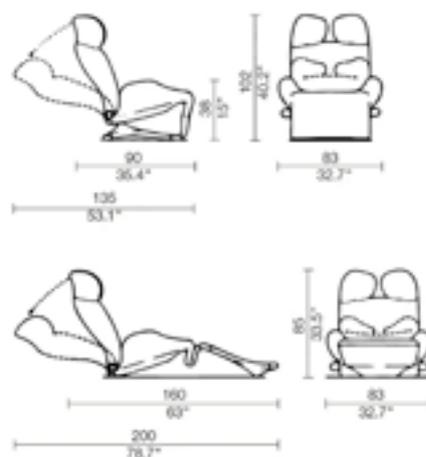


*Toshiyuki Kita, anni 90. fonte: Cassina*

1. M. Bellini in: T. Kita “Toshiyuki Kita: Movement as Concept”, 1990, Tokyo, Rikuyo-Sha Publishing Inc. (p.9)

## 4.2 La testa vuota

Vedendo Kita si può notare che un suo tratto distintivo è il perenne sorriso, dovuto, come lui stesso sostiene, al suo avere la testa vuota. Questo concetto, apparentemente scherzoso, è la chiave per interpretare il suo lavoro: la testa vuota è infatti la capacità tutta zen di guardare alla realtà con gli occhi di un bambino, senza preconcetti. I giapponesi sono capaci di liberarsi dei propri rigidi riti e rituali sociali per assorbire ciò che li circonda, ciò che accade, per cogliere tutti i dettagli della realtà in cui si trovano. Attraverso questa capacità Kita è stato in grado di cogliere quella che era la realtà italiana e occidentale (trovando anche un terreno più fertile dal punto di vista della concezione del progetto umanistico, a differenza dell'arcipelago) e di produrre oggetti che tengono conto dei valori occidentali e orientali. I suoi pezzi sono pensati per la produzione in serie e come oggetti dotati di un proprio significato, non legati per forza a una composizione di un interno e quindi relegati a un ruolo più marginale, come spesso facevano i progettisti in Giappone. L'esempio più iconico è la poltrona Wink, prodotta per Cassina nel 1980, stravagante e originale macchina per sedersi che coniuga il carattere ludico a delle forme morbide ed ergonomiche, che la fanno assomigliare a Topolino, per via della somiglianza del poggiatesta con le orecchie del famoso personaggio dei cartoni animati. Si tratta di una poltrona allungabile e regolabile, con scheletro in acciaio inossidabile imbottita in schiuma di poliuretano, che cambia forma a seconda delle esigenze dell'utente; infatti, come Kita stesso sostiene "Il rigore formale imposto dall'educazione tradizionale va estinguendosi e lasciando spazio sempre più ampio a un atteggiamento informale, che potrebbe consentire all'uomo di essere più libero nei suoi movimenti."<sup>2</sup> Wink può mutare da poltrona a sdraio, passando per tutte le configurazioni intermedie, in modo da assecondare tutte le varie posture grazie alla possibilità di cambiare forma - attraverso un meccanismo analogo a quello dei sedili dell'automobile- sia nello schienale che consente diverse pose delle gambe, sia nel poggiatesta, che può diventare singolo, doppio o un blocco unico adattandosi ad ogni angolo di inclinazione del capo. La copertura è facilmente estraibile e lavabile, le varie colorazioni consentono di adattarla alla cromaticità dello spazio in cui si trova o a caratterizzare essa stessa lo spazio, attraverso il colore e le innumerevoli configurazioni che la sua agilità le consentono di ottenere. Wink è la perfetta sintesi tra le due culture che Kita vuole attuare: la poltrona è infatti pensata per poter accogliere e adattarsi alle diverse posizioni con grande attenzione ergonomica e antropologica alle esigenze dell'utente tipiche della



Viste tecniche poltrona Wink, fonte: Cassina

progettualità italiana, e dall'altro lato è legata al concetto di vuoto giapponese, quindi della capacità di contenere tutto, di avere apparati multifunzionali e versatili. Alla leggerezza formale effimera ed agile caratteristica della casa nipponica, si coniuga la leggerezza dal punto di vista evocativo e giocoso delle forme morbide e arrotondate del pezzo, tipiche del design made in Italy. Queste caratteristiche hanno reso la poltrona un grande successo, portando il designer nipponico alla ribalta internazionale.



*La Wink esposta al MoMa di New York nelle due configurazioni poltrona e chaise longue, fonte: Moma.org*



*Poltrona Wink in ambiente domestico (sinistra) e in tre varianti cromatiche (destra), fonte: Cassina*

Un altro riuscito esempio di seduta per Cassina è il divano Luck del 1986, è pensato come un'isola a sé stante in cui le persone possono sedersi e chiacchierare tra loro, un oggetto antropologico per la comunicazione. Infatti, oltre alle due sedute, lo schienale del divano, costituito da una struttura in acciaio imbottito di schiuma di poliuretano, è allungato in modo da avere un bordo sul quale altre due persone possono sedersi creando un blocco da quattro utenti vicini che amplifichi le possibilità di interazione tra essi. Anche qui il legame tra sensibilità verso le esigenze umane italiana e il vuoto e versatilità nipponiche, che lo rendono un oggetto che non solo accoglie le attività umane ma ne diventa collettore caratterizzando la qualità dello spazio, è chiaro ed evidente. Le forme arrotondate e le smussature conferiscono leggerezza e sicurezza, tanto da potersi adattare anche al gioco dei bimbi, che possono arrampicarsi e usare il divano come se fosse un fortino nel bosco domestico; non a caso il concept è basato su un modello in argilla del 1967 chiamato la montagna delle scimmie Saruyama.

La fusione tra cultura progettuale occidentale ed orientale è evidente anche nella poltrona/chaise longue Dodo del 1994, disegnata sempre per Cassina. Anche qui abbiamo un pezzo versatile che parte da una configurazione chiusa, con poggiatesta e poggiatesta gambe reclinati, sino a quella totalmente distesa che lo trasforma quasi in un letto, passando per tutte le possibilità intermedie. La poltrona è quindi proiettata verso tre orizzonti: l'home office con una postura più canonica, l'home theatre e il relax che lo accompagna e il rapid aging, quindi attenzione ai bisogni di una società che tende ad invecchiare con un mobile poliedrico che ad essa si adatta; le configurazioni sono raggiungibili attraverso il poggiatesta che utilizza una leva, lo schienale che utilizza una pompa ad aria ed il poggiatesta con molla a spirale. Anche in Dodo possiamo riscontrare una leggerezza formale e di pensiero che si esplicita nelle forme giocose che rimandano alla fisionomia del volatile, dando quella caratteristica scanzonata e sorridente che rende i progetti del designer giapponese così in sintonia con la ricerca formale italiana.



*Luck Sofa, fonte: Cassina*



*Dodo nelle due configurazioni principali, fonte: Cassina*

### 4.3 I prodotti nella vita quotidiana

L'interesse maggiore del progettista giapponese è quello verso la maniera in cui i prodotti sono inseriti nella vita dell'uomo e di come essi ne influenzino e caratterizzano la qualità. Per questo motivo le sue creazioni sono intrise di attenzione antropologica in tutti i suoi aspetti: dalle linee morbide, al colore, alle forme organiche, alla cura e uso sapiente dei materiali, tutto concorre a realizzare degli oggetti che sono carichi di passione per la vita e per l'umanità, oggetti pieni di calore che quasi sembrano abbracciare l'utente. Lui stesso dichiara "Prima di esprimermi con una forma, contemplo dentro di me la sua idea antropologica. La penso nell'origine delle sue primarie funzioni chiedendomi anche come e perché essa debba nascere e far parte del nostro modo di vita. Immagino l'ideale della sua destinazione d'uso per disegnare un profilo discreto e nello stesso tempo armonico ed efficace nelle soluzioni. All'apparenza sembra un gioco ma l'uso dei materiali è una cosa seria. Ideare una struttura solida e resistente muovendola con un design dinamico, quasi senza peso o impercettibile, e che allo stesso tempo sappia evocare memorie precise, è lo scopo del mio progetto"<sup>3</sup>. Da questo processo creativo, improntato all'attenzione alla vita e alle persone prende forma il caratteristico stile progettuale del giapponese, caratterizzato dal rispetto dei materiali, che preferisce ordinari e usati in maniera bilanciata per esaltarne le proprietà. Andando nello specifico ad analizzare alcuni pezzi cominciamo con il tavolo Kick, progettato per Cassina nel 1983 e pensato come complemento naturale della poltrona Wink, con cui entrerà a far parte della collezione permanente del MoMa di New York. Si tratta di un piccolo tavolo con struttura in acciaio, all'interno della quale è inserito un meccanismo pneumatico che consente di alzare ed abbassare il top di legno, che è a sua volta imbottito di schiuma di poliuretano e rifinito con degli inserti in gomma. Il tavolo oltre che alzabile è pure ruotabile e si adatta perfettamente alle esigenze dell'utente, ribadendo la prospettiva già evidenziata della contaminazione tra la casa giapponese e la sua versatilità e agilità e tra l'organicità delle forme accoglienti del design italiano. Kick è progettato per dare quasi l'idea che stia arrivando di corsa, come se venisse chiamato con un fischio, un altro oggetto quasi con sembianze di essere vivente che ha la volontà di rendere più allegro e caloroso l'ambiente destinato alla fruizione umana. Distaccandoci dall'arredo prendiamo in considerazione il carrello Treusa, progettato nel 1986 per Cidue. La struttura è costituita da uno scheletro di tondino d'acciaio cromato e da tre vassoi di alluminio. È uno strumento versatile, pensato per quella che è la sua funzionalità primaria: i



*Sketch poltrona Wink, T.Kita, 1980, dalla mostra: "Secret source of inspiration: designers' hidden sketches and mockups", 21\_21designsight*

3. T. Kita "Toshiyuki Kita: Movement as Concept", 1990, Tokyo, Rikuyo-Sha Publishing Inc. (p.113)

top di alluminio sono estendibili per avere una maggior portata al momento del servire bibite o vivande e sono anche staccabili dalla struttura e utilizzabili direttamente come vassoi, è inoltre dotato di rotelle per lo spostamento. Pure in questa tipologia d'oggetto si ritrova l'attenzione antropologica declinata nella sua funzionalità e nelle forme curve e la duttilità e agilità nell'uso giapponese, oltre ad una struttura asciutta e minimalista del telaio bilanciata dalle circonferenze dei top.



*Tavolo Kick (sinistra) e carrello Treusa (destra), fonte: Toshyunkikita.com*

Nel campo dell'illuminotecnica segnaliamo due produzioni per l'azienda Luce, le lampade Tomo (1983) e Modi (1986). Modi è costituita da un esile stelo di alluminio pressofuso ed è coronata dal leggero corpo luce; è esile, leggerissima ricorda una pianta artificiale, quasi un garofano che spunta dal pavimento come da un terreno per elevarsi nello spazio, caratterizzandolo sia da spenta attraverso la sua formalità estremamente minimalista, sia da accesa con la modulazione della luce che rimanda all'immagine della lanterna in carta di riso. Tomo ha invece un aspetto più giocoso e scanzonato, una struttura in acciaio con base circolare, rivestita di plastica colorata, che è coronata da un tondino d'acciaio perpendicolare ad essa, creando una sorta di T. Al lato sinistro del tondino perpendicolare troviamo una manopola sferica, che funge anche da contrappeso (soprattutto dal punto di vista formale e compositivo piuttosto che strutturale) alla lampada a forma di ellisse tagliata sull'altro lembo del tondino. La lampada è orientabile e ruotabile, consentendo la personalizzazione dello spazio attraverso la diversa direzione del flusso luminoso sia più diretto sull'utente, sia più soffuso verso il soffitto o muro adiacente; la funzionalità ancora una volta si rifà ai principi della casa giapponese uniti alla cura delle esigenze dell'utente. Visivamente abbiamo un aspetto minimale dello scheletro nobilitato dalla nota di colore, che è bilanciato dalle forme sferiche che rimandano all'aspetto ludico, sembra quasi di avere davanti una sorta di girandola luminosa.



*Tomo, fonte: toshiyukikita.com*

## 4.4 Tradizione e innovazione

Kita è forse più di tutti il designer giapponese che ha saputo meglio coniugare l'incontro tra occidente ed oriente, grazie ai quasi quarant'anni di progettazione del suo studio di Milano che è stato la base per tutti i suoi lavori in giro per il mondo; infatti, tante aziende del settore dell'arredo industriale si sono rivolte a lui negli ultimi decenni, rendendolo per anni una sorta di nomade sempre in viaggio per Parigi, Los Angeles e le città più importanti.

Sin dagli inizi della sua carriera il nipponico ha considerato l'Italia come l'esempio più prestigioso della ricerca nel campo progettuale, tanto da spingersi da giovanissimo in un paese che stava dall'altra parte del mondo e del quale non conosceva la lingua. La sensibilità nostrana verso gli aspetti umanistici, declinata attraverso la ricerca interdisciplinare, in cui antropologia, creatività, fantasia, tecnologia e tradizione si fondono creando nuovi linguaggi per gli arredi domestici, affascinano da subito il designer di Osaka, che per tanti anni lavorerà come freelancer a contatto con le aziende, secondo gli usi dei progettisti italiani, lasciando il nostro paese solo in tempi recentissimi, alla soglia degli ottanta anni. Kita decise di spostarsi dal Giappone per distaccarsi dalla tendenza accademica di una larga fetta dell'imprenditoria giapponese, molto orientata verso il mercato di massa e quindi verso la quantità produttiva a discapito della qualità e dell'attenzione ai bisogni; modello culturale importato nell'arcipelago con l'occupazione americana post Seconda guerra mondiale. Questo tipo di ideologia non è stata in grado di prendere a modello forme e spazi della propria cultura, che invece sono di grande ispirazione e stimolo per l'occidente da quasi due secoli. Kita per tanto, col passare degli anni, iniziò a promuovere il recupero delle tradizioni orientali, sia dal punto di vista costruttivo che figurativo. In particolare il suo focus è stato sull'artigianato, cercando di porsi come anello di congiunzione tra questo e il design, è interessato alla tradizione della provincia, lontano dalle città, quello costituito da bambù, laccatura, carta e ceramica, cercando di rinnovarne i contenuti formali. Il suo obiettivo è realizzare progetti umanistici che, con l'aiuto dei maestri artigiani, possano riconciliare l'uomo giapponese con la natura, con la tradizione a ritmi più sostenibili antecedenti la frenetica corsa tecnologica cominciata con l'occidentalizzazione del paese, pensando di poter diffondere e industrializzare prototipi nati con la collaborazione degli artigiani stessi. Egli sostiene "[...] Voglio sensibilizzare gli imprenditori e la gente chiedendo loro di non demolire le antiche città a favore di colossali architetture che oggi rischiano di diventare, anche in



*Firma/Logotipo del designer, fonte: toshiyukikita.com*



*Ceremony space, fonte: toshiyukikita.com*

Giappone, contenitori urbani mal distribuiti. Ho guardato le lacche, le carte di riso, i legni, gli antichi decori, i nodi leganti degli elementi naturali come il bambù, la distribuzione dei moduli del tatami per scandire gli spazi abitativi a dimensione uomo e i rapporti architettonici delle vecchie case: alla fine ho deciso di affittare una vecchia casa degli inizi del secolo per viverci in armonia con la mia famiglia”<sup>4</sup>.

Una delle opere che più rappresentano questo voler rivisitare la tradizione giapponese e “Ceremony space”, un oggetto che è uno spazio per il rituale della cerimonia del tè, commissionato per il decimo anniversario del Centre Pompidou a Parigi nel 1987. Si tratta di un cubo di 1,8 metri di lato, esattamente la lunghezza di due tatami tradizionali (quindi intrecciati di paglia) che costituiscono il pavimento del sistema. La struttura del cubo è costituita da pilastri e travette di legno laccato, un’altra tipica lavorazione della tradizione, così da creare uno spazio composto solo da elementi naturali come quelli che si trovavano nelle campagne dell’arcipelago. Entrando nel cubo si ha una sensazione di calma e rilassatezza, è uno spazio vuoto per sgombrare la mente e dedicarsi alla meditazione, come da tradizione degli spazi per la cerimonia del tè. Kita effettua un’operazione di riduzione e innovazione mantenendo centrale la tradizione sia nelle tecniche e materiali costruttivi sia nella funzionalità e nei significati filosofici del rituale.

Un altro esempio esemplare di innovare con la tradizione è la lampada Tako del 1971, prodotta da IDK. La lampada è costituita da un corpo in acciaio che si aggancia al muro e ospita la lampadina nuda. Da questo corpo partono due bracci diagonali ai quali è agganciato un foglio teso di carta washi, che funge da paralume. Al centro del foglio sono presenti quattro incisioni circolari che rendono, in quei punti, lo spessore della carta la metà rispetto al resto del foglio, creando un effetto scenico suggestivo che rimanda ai moduli geometrici decorativi tipici della tradizione nipponica. La carta washi è ottenuta da secoli attraverso una tecnica/rituale che consiste nel tenere a galla i tronchi dell’albero in una sorgente limpida per tutta la notte. È un tipo di carta da sempre usato per libri, cancelleria, paralumi, paraventi o porte in carta e come base per oggetti laccati. In un singolo foglio di carta risiedono secoli di tradizione artigianale e culturale e Kita decide di nobilitarlo portandolo in un oggetto moderno che crea la stessa sensazione effimera e leggera delle case tradizionali attraverso la sua delicata modulazione del fascio luminoso. Una lampada moderna che racconta materiali e modi di vivere della tradizione nipponica.



*Tako fonte: toshiyukikita.com*



**MAKIO  
HASUIKE**

**5**

Andiamo ad analizzare parte dell'opera italiana di Makio Hasuike, progettista e imprenditore tutt'ora attivo nel nostro paese e con studi attivi anche in Giappone e Cina.

L'analisi si basa su un'intervista che il giapponese mi ha concesso, nella quale abbiamo parlato del suo stile e ispirazione progettuale, della sua vita e dei suoi stimoli in Italia e, infine, di alcuni suoi pezzi iconici.

## 5.1 Biografia

Hasuike nasce a Tokyo nel 1938, la madre era una pittrice e il padre invece si occupava di grafica e coordinava un gruppo di artisti che, sotto l'egida del governo giapponese, erano incaricati di promuovere l'immagine nipponica all'estero e di creare uno spirito di resistenza verso le mire colonialistiche occidentali; per tanto sin dall'infanzia il progettista respira un certo tipo di cultura visuale verso la quale sviluppa una forte attitudine.

Dopo la Seconda guerra mondiale il padre muore e il giovane Hasuike frequenta le scuole superiori. Nel 1958 si iscrive all'università Geidai di Tokyo, per seguire i corsi di progettazione, dove è educato secondo un tipo di formazione che ricalcava il modello tedesco, diventato il riferimento per le aziende giapponesi nell'ottica della produzione di massa che si era sviluppata con l'occupazione americana post-guerra. Qui scopre il disegno industriale e ne resta affascinato, soprattutto nella natura della disciplina di poter migliorare la vita degli esseri umani attraverso un connubio di tecnica ed estetica; i riferimenti sono appunto lo stile Braun di Ulm e alcuni testi introdotti dall'estero. Tra i vari testi e riviste, Hasuike ha la possibilità di leggere Casabella e Domus, attraverso le quali conosce l'Italian style e l'esperienza di Olivetti, scoprendo la possibilità di un'alternativa alla scuola tedesca in voga tra le aziende giapponesi, una possibilità più vicina a un'idea umanistica del progetto; decide quindi, appena laureato, nel 1964 di partire in Italia. Sceglie, con lungimiranza, Milano lavorando inizialmente con lo studio di Rodolfo Bonetto, dal quale poi si distaccherà mettendosi in proprio nel 1967. Con Sakura, suo primo set da tè e caffè, raggiunge la notorietà e viene notato da alcune aziende: tra cui Rinascente, Gedy e Ariston; per quest'ultima progetterà per quasi vent'anni. Da qui fonda il suo studio di progettazione, uno dei primi di design industriale attivo in più campi da oltre 50 anni, ottenendo tanti

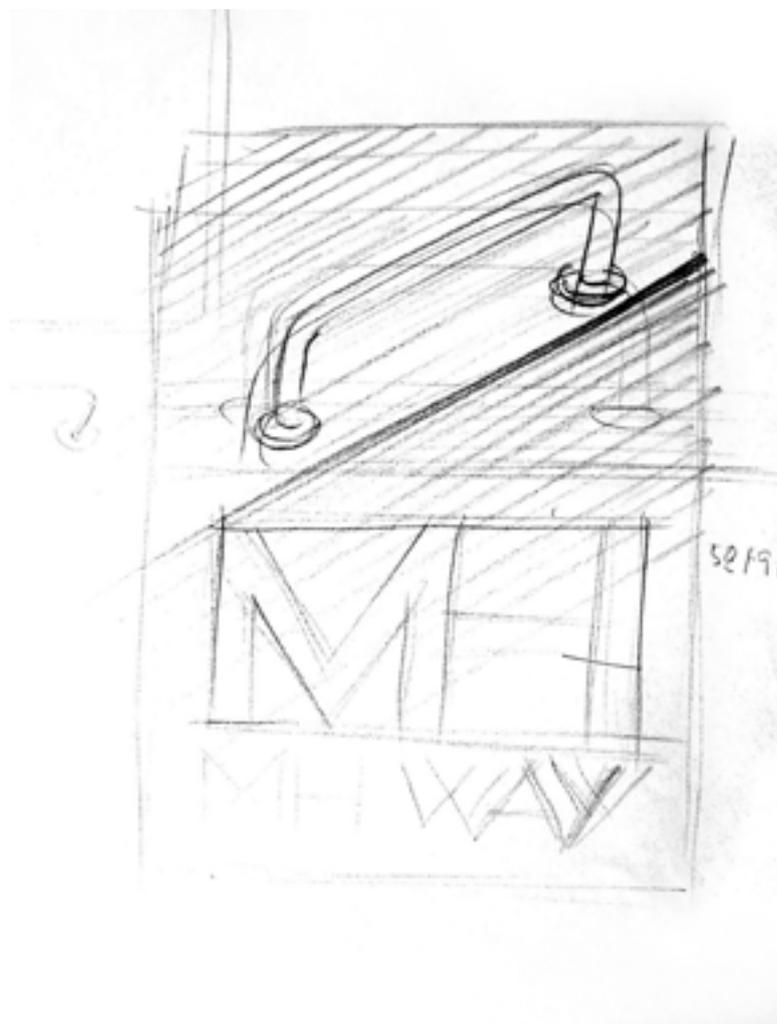


*Makio Hasuike nel 2012, fonte: Wikipedia*

riconoscimenti sia in Italia che nel panorama internazionale. Nei primi anni duemila si è affiancata a lui la figlia Naomi.

Nel 1982 fonda la propria azienda, la MH Way, che nasce come laboratorio di design e ottiene quasi da subito grandi consensi. In seguito andremo ad analizzare alcuni dei pezzi più iconici progettati in quel decennio dal giapponese.

Nel 2016 viene insignito del compasso d'oro alla carriera, come riconoscimento del grande lavoro svolto nei quasi sessant'anni di presenza in territorio italiano.



*Schizzo del logo MHWay, fonte: Makiobasuike.com*

## 5.2 Distaccarsi dal puro razionalismo

Formatosi in una realtà votata all'efficienza perché utile alla produzione di massa e quindi all'industria, Hasuike sviluppa la volontà di andare oltre a questo modello, guardando all'Italia, che conosceva solo tramite le riviste, come luogo per un progetto diverso; in merito alla sua nazione egli dichiara "Quando un oggetto razionale funzionava automaticamente diventava bello e su questo non ero d'accordo"<sup>1</sup>.

Arrivato in Italia trova una realtà diversa da quella del Giappone: praticamente nessun designer era direttamente inserito in azienda ma erano quasi tutti freelance che venivano chiamati dai vari industriali. Questa modalità lavorativa meno rigida dava più margine alla libertà creativa del progettista, il quale non solo si occupava delle necessità commerciali e produttive dell'azienda ma anche dei bisogni del fruitore, andando a porsi in mezzo a queste due entità e tendendo a privilegiare la seconda infatti "Facendo bene per il fruitore si aiutava anche l'industria"<sup>2</sup>. Non si parla però di una libertà totale e legata a partire solo dall'utente, i bisogni produttivi erano ben presenti ed importanti in fase progettuale. L'idea quindi di un design che risiedesse nella commistione tra tecnologia e forza industriale per migliorare il progresso e la qualità della vita, senza essere un puro strumento di vendita avendo comunque un'attenzione al lato commerciale, era ciò che il giapponese ricercava al suo arrivo in Italia; parlando di realtà tipo quella di Olivetti dichiara: "visto da me, considerando il paese da cui provenivo, sembrava quasi romantico"<sup>3</sup>. Mi racconta Hasuike che, dal suo punto di vista, col passare degli anni anche in Italia la parte commerciale è diventata più importante e organizzata, sottraendo progressivamente margini di manovra al design. La componente umanistica è rimasta ancora nelle piccole industrie italiane che tutt'ora, essendo a livello di produzione quasi artigianale e non dovendo quindi conformarsi a determinati regimi produttivi, lasciano più spazio ai designer: è grazie alle piccole imprese che il salone del mobile ancora esprime un certo livello di individualità. Per le industrie più grandi e globalizzate c'è stato invece un allinearsi agli standard del mercato mondiale nel livello di attenzione al marketing prima che ai bisogni del fruitore, nello specifico il giapponese cita le industrie degli elettrodomestici (tra cui Ariston con cui collaborò per diversi decenni), che sono state assorbite da multinazionali e ormai legate alla logica della produttività e investimenti di grandi capitali. Nel 1977, proprio nell'ambito degli elettrodomestici, progetta Osa per Merloni,



*Villaggio Olivetti a Ivrea*

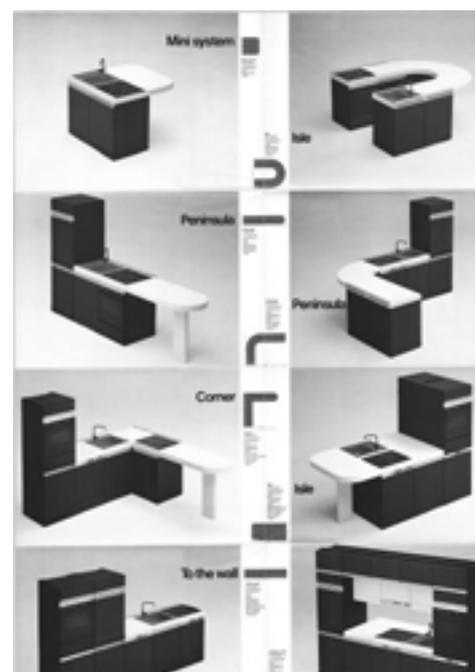
1. Dichiarazione di M. Hasuike all'autore nel corso dell'intervista del 16/11/2022

2. Dichiarazione di M. Hasuike all'autore nel corso dell'intervista del 16/11/2022

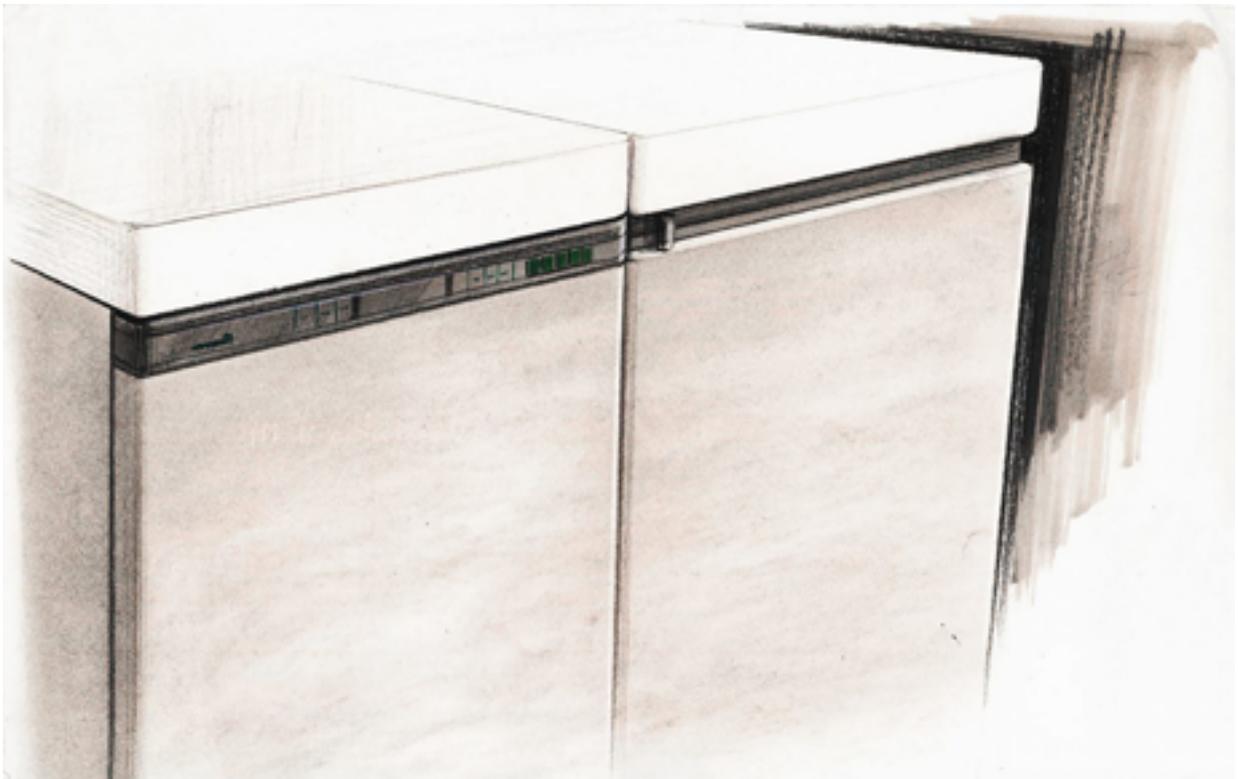
3. Dichiarazione di M. Hasuike all'autore nel corso dell'intervista del 16/11/2022

un sistema di cucina integrata con mobili ed elettrodomestici coordinati. Si tratta di un sistema molto flessibile composto da piani d'appoggio, terminali curvati e diversi elettrodomestici e contenitori di base, che possono essere configurati nelle tre dimensioni a piacimento dell'utente. La modularità delle componenti, caratterizzata dall'estetica chiaro scuro, è indubbiamente un tratto che deriva dall'idea del tatami e della gestione degli spazi della casa per moduli rettangolari, qui difatti si tratta di parallelepipedi neri in multistrato laccato per i vani, e un top chiaro che muta caratteristiche a seconda delle necessità (lavello, fuochi, tavolo) contrastando con lo scuro dei vani e dando un maggiore senso di pulizia e ordine, altro tratto caratteristico della casa nipponica. I moduli nascono per essere prodotti industrialmente ed integrabili anche a posteriori dando la possibilità di personalizzazione e di venire incontro alle diverse necessità dell'utente, la tecnologia degli elettrodomestici li rendeva particolarmente solidi, inoltre la laccatura e colorazione dei vani gli conferisce una certa eleganza rendendoli dei complementi d'arredo. Questa eleganza nella rifinitura dà la possibilità di sistemare gli elementi in diverse soluzioni più conformi allo spazio a disposizione dell'utente: a isola, ad angolo, penisola, a parete, in questo tipo di flessibilità si riscontra la mutevolezza e possibilità di caratterizzare lo spazio, adattandosi o di definirlo attraverso la possibilità di cambio della configurazione, anch'essa tipica della casa giapponese, che fa dei vani a scomparsa uno delle sue soluzioni peculiari. Anche dal punto di vista strutturale gli impianti elettrici ed idraulici sono semplificati al massimo e nascosti nei vani in modo da intralciare il meno possibile le possibili differenti configurazioni. È inoltre interessante la cura dei dettagli come l'interscambiabilità del cestello della lavastoviglie con i contenitori dei vani o i sotto pensili di derivazione aeronautica. Il progetto "esprimeva qualcosa di diverso dai prodotti delle aziende competitor, ponendosi al di fuori dalla logica della rivalità commerciale"<sup>24</sup>, tanto da valere ad Hasuike e al suo studio il compasso d'oro nel 1979.

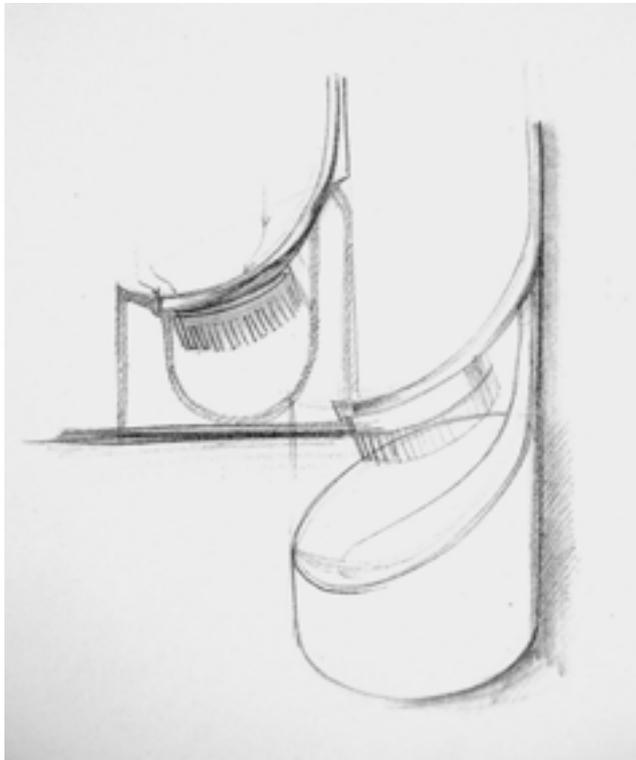
Nello stesso anno viene selezionato anche un altro oggetto di Hasuike per il compasso d'oro: lo scopino da bagno Cucciolo. Progettato nel 1974 è un oggetto realizzato con stampaggio a iniezione, la caratteristica principale è la forma concava ed inclinata, quasi zoomorfa, che gli dà un'estetica giocosa, dando una nota allegra ad un oggetto dalla funzione poco nobile, sottolineando l'aspetto umanistico insito nella progettazione di Hasuike. Nella configurazione non in uso lo scopino chiude totalmente il vano che lo contiene, favorendo l'igiene, dimostrando come dalla stessa forma si ottenga estetica, funzionalità ed efficienza produttiva di un oggetto, capisaldi del designer di Tokyo. L'oggetto è dal 1977 entrato a far parte della collezione permanente del MoMa di New York.



*Publicità con varie configurazioni di Osa, fonte: Makiobasuike.com*



*Vari componenti di Osa e disegno prospettico, fonte: Makiobasuike.com*



*Cucchiolo e relativi schizzi progettuali, fonte: Makiobasuike.com*

### 5.3 Il massimo con il minimo

Arrivato in Italia con l'ideale romantico di un design che rendesse migliore la vita sociale, Hasuike mutò un po' la sua idea, ritrovando nel design e architettura nostrana la qualità del "sogno individuale, caratteristica più importante che ho trovato in Italia, l'individualità serviva a far sognare il fruitore e a dare quel quid in più al progetto. Se l'individualità del designer non cambiasse le cose oggi i progetti potrebbero essere fatti dalle intelligenze artificiali"<sup>5</sup>.

Partendo da questa nuova consapevolezza decide di intraprendere la strada dell'imprenditoria, fondando nel 1982 MH Way (dalle sue iniziali), così da avere piena libertà in tutte le fasi della vita di un oggetto: dall'ideazione alla produzione, sino alla distribuzione. L'azienda produce una gamma di articoli che varia da oggetti per la grafica a borse per lavoro e tempo libero con occhio attento alle esigenze moderne della portabilità degli oggetti. Il primo pezzo prodotto è la cartelletta Piuma del 1983, in polipropilene traslucido, leggera, trasparente e impermeabile che avrà un enorme successo commerciale e sarà molto copiata. La genesi del concept è da ricercarsi nella tradizione della cultura giapponese: infatti è evidente la ricerca della leggerezza, quella sensazione di oggetto effimero, senza peso e quasi senza struttura, traslucido, opaco, con un sistema di apertura semplice e intuitivo ma robusto esattamente come le porte scorrevoli della casa nipponica. La leggerezza ricercata anche nella ideazione progettuale, Hasuike vuole "dare il massimo con il minimo, ottenere un oggetto quasi dal niente, in contrapposizione alla pesantezza delle 24 ore di Samsonite usate allora dai professionisti che parevano le valigette degli 007 così robuste e aggressive, ma servivano per portare fogli e penne, non armi"<sup>6</sup>, si tratta per tanto di un'operazione intellettuale atta a smontare uno status symbol e portare anche leggerezza di spirito nel senso di non prendersi troppo sul serio, i cui target erano inizialmente colleghi architetti, designer e professionisti creativi con lo stesso tipo di sensibilità del giapponese. All'inizio fu un successo proprio nell'utilizzo da parte di queste tutte categorie (estendendo anche a pubblicitari, giornalisti e simili) rendendo il progettista di Tokyo "molto soddisfatto del riconoscimento da parte dei colleghi, che sanciva come l'operazione che volevo mettere in atto fosse di fatto riuscita"<sup>7</sup>. Il massimo con il minimo anche in fase produttiva sia in termini di tipo di materiale sia in termini di semilavorato, si tratta infatti di una lastra rettangolare idealmente piegata a formare un parallelepipedo, con grande semplicità ed efficacia. La leggerezza



*Pubblicità Piuma, 1983, fonte: Makiobasuike.com*

5. Dichiarazione di M. Hasuike all'autore nel corso dell'intervista del 16/11/2022

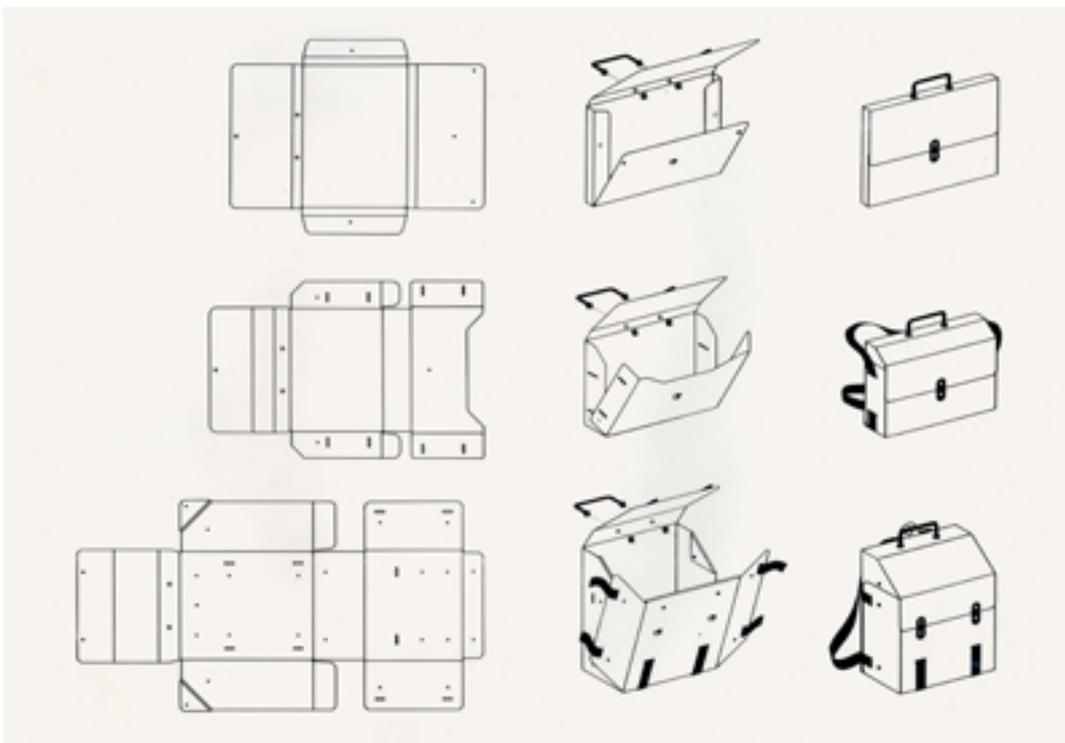
6. Dichiarazione di M. Hasuike all'autore nel corso dell'intervista del 16/11/2022

7. Dichiarazione di M. Hasuike all'autore nel corso dell'intervista del 16/11/2022

è da ricercarsi anche nella modalità di distribuzione: è un prodotto progettato per essere spedito al rivenditore smontato insieme ai componenti primari quali maniglia e chiusure assemblabili in modo facile e veloce. Piuma è un oggetto capostipite di una nuova tipologia di cartella, semplice e schietto va oltre il genere e la cultura locale, un pezzo universale e versatile che ha perfettamente mostrato l'attitudine visionaria del progettista del Sol levante. Dopo una prima fase la cartella è stata imitata e copiata da tantissime aziende, tanto da diffondersi nelle scuole, laddove c'è la necessità di portare oggetti di cancelleria e per il disegno tecnico dalle medie in poi. Ovviamente a causa della diffusione tra studenti è stata messa di utilizzare da professionisti ed è diventata un qualcosa di diverso da come era stata ideata inizialmente. Paradossalmente questo cambio di destinazione d'uso sottolinea e amplifica nei fatti l'universalità del progetto e la sua capacità intrinseca di adattarsi a nuovi scenari attraverso la sua efficacia e semplicità; caratteristica intrinseca alla cultura giapponese del vuoto e delle infinite possibilità di riempimento ad esso correlate.



*Piuma, fonte: Makiobasuke.com*



*Varianti di Piuma montate e smontate e istruzioni di montaggio, fonte: Makiobasuike.com*

## 5.4 Dal bidimensionale al tridimensionale

Uno dei concetti che sta alla base del processo progettuale di Hasuike è la possibilità di arrivare ad una forma tridimensionale partendo da un'entità bidimensionale, ad esempio un foglio, come avviene nella creazione dell'origami e kirigami. C'è un'altra tradizione che parte da un oggetto bidimensionale per generarne, attraverso la manipolazione, uno tridimensionale: il Furoshiki, il tipico fagotto dell'arcipelago, che il progettista definisce "l'antica valigetta giapponese"<sup>8</sup>. Il Furoshiki è l'arte di imballare e trasportare le cose piegando e annodando un telo di stoffa quadrato che, a seconda delle necessità, può trasformarsi in borsa, valigia, contenitore o protezione adattandosi agli oggetti che deve trasportare e mantenendo sempre una certa eleganza. A seconda del tipo di funzione varia il tipo di stoffa, la dimensione e il disegno di essa: ad esempio se si vuole creare un pacco regalo è opportuno scegliere una seta con un decoro tradizionale, infatti ogni dettaglio ha un significato in quest'arte secolare nipponica e nulla può essere lasciato al caso. Il Furoshiki ha origine attorno al 1400 nelle terme della corte imperiale, dove dentro al fagotto si era soliti portare gli indumenti per il bagno. Nei secoli successivi si è evoluto e adattato ai diversi oggetti e beni, esistono decine di modalità di annodarlo a seconda del contenuto -posto diagonalmente al centro- e del tipo di modalità di trasporto che si vuole utilizzare. Le dimensioni della stoffa quadrata variano dai cinquanta centimetri sino ai due metri per due, relative ai furoshiki utilizzati per il trasporto dei futon. I tessuti possono essere cotone, seta e sintetico, l'estetica variabile: monocromo, multicolore, dipinto a mano, stampato, decorato con motivi ornamentali tradizionali. Anche a livello di prezzo c'è una grande varietà, esistono fagotti a buon mercato oppure costosissimi a seconda del tessuto scelto, delle rifiniture e delle cuciture a mona o a macchina. È evidente, ancora una volta, il concetto del vuoto in questo oggetto: un semplice quadrato di stoffa che si adatta, attraverso una manipolazione, all'oggetto che deve contenere e alla modalità scelta dall'utente.

Questo principio oltre ad aver influenzato la nascita di Piuma (lì la base è un rettangolo bidimensionale di polipropilene che si trasforma in parallelepipedo) è fortemente presente nella genesi di Im-pronta, del 1985, lo zaino pensato da MH Way per professionisti in sostituzione della cartella traslucida ormai in uso nelle scuole. Si tratta di uno zaino iconico, che mantiene negli anni la sua attualità ed è ancora in produzione (come Piuma), costituito da tessuto



*Possibili usi del Furoshiki*

senza cuciture che diventa contenitore tridimensionale, irrigidito attraverso la sperimentazione tecnologica; la volontà di Hasuike era quella di cimentarsi “con un materiale diverso da plastica e metallo e mi sono accorto che il tessuto è parte importante della nostra vita e volevo fare con questo qualcosa di tecnologico senza utilizzare cuciture”. Il risultato è ottenuto attraverso la collaborazione con un’azienda specializzata nella produzione di reggiseni, dopo diverse prove si è ottenuto questo materiale costituito da un’anima plastica rivestita di poliestere elastico pressato a caldo; la dimensione massima realizzabile di questa particolare coppa era quella che poi è diventata dello zaino: 50 centimetri x 50 centimetri. Dopo la sperimentazione con la plastica rigida il giapponese scelse un cuore in polietilene espanso, per ottenere maggiore leggerezza e morbidezza, quindi comfort nel trasporto e a livello tattile e anche l’effetto visivo di dimensione effimera. Il materiale ottenuto ebbe un grande successo e venne utilizzato in seguito nella costruzione dei sedili d’automobile e anche in sedute tradizionali, delle quali il designer non si è occupato dando però una spinta importante allo sviluppo di questa tecnologia e modalità costruttiva inedita, per lui “il compito del progettista è creare stimoli tecnologici e culturali che possano essere utili sia per gli altri designer sia per il miglioramento della società, oltre che creare cose piacevoli, ergonomiche, belle, utili e sostenibili”<sup>10</sup>.



*Gusci di Impronta, fonte: Makiobasuike.com*

9. Dichiarazione di M. Hasuike all'autore nel corso dell'intervista del 16/11/2022

10. Dichiarazione di M. Hasuike all'autore nel corso dell'intervista del 16/11/2022



*Impronta, fonte: Makiobasuike.com*

## 5.5 Radici e contaminazioni

Venuto in Italia perché gli stava stretta una cultura eccessivamente giapponese, legata al produttivismo e alla parte commerciale delle aziende, Hasuike, nonostante sia partito dall'arcipelago a venticinque anni e sia quasi sessant'anni che vive nel bel paese, mi parla di "quella sensazione che ho addosso, formatasi nella mia infanzia, una sensibilità in cui è condensata la mia cultura che ha come manifestazione inconscia quella del gusto: ogni tanto mi torna la voglia di mangiare giapponese, di tornare con la mente ai sapori della mia gioventù. È quasi una memoria profonda un po' come il passaggio da bidimensionalità a tridimensionalità o la trasformabilità e la leggerezza, questi aspetti sono legate alle mie radici, non so dire se sia dovuto al nostro DNA o alle esperienze fatte ad un certo punto della vita, però è vero che si possono riscontrare anche negli altri progettisti giapponesi"<sup>11</sup> e poi aggiunge ironicamente "se vuole trovare un tratto comune ai designer giapponesi dica che siamo così perché abbiamo mangiato tutti il sushi!"<sup>12</sup> e sotto la battuta si cela in realtà una sintesi perfetta di come la cultura nipponica influenzi il modus operandi dei progettisti che stiamo analizzando. Un oggetto che incarna i concetti di leggerezza e trasformabilità e vuoto è il tubo portadisegni Zoom prodotto da MH Way nel 1986. È un prodotto per i settori grafico e tecnico, robusto e regolabile, si adatta ai formati dei fogli che deve contenere attraverso un meccanismo telescopico. Viene realizzato attraverso l'imbutitura dei due cilindri sui quali sono stampate le scanalature -su una positiva e sull'altro negativa- che consentono, attraverso un movimento rotatorio, di regolare la lunghezza dell'oggetto a seconda del formato che si desidera. La suggestione estetica del tubo aperto è quella della canna di bambù, resistente e leggero, attraverso la sua trasformabilità, richiama anche la grande versatilità del vegetale giapponese. Nel 1988 viene progettato anche Zoom System, un sistema di archiviazione per i tubi a muro o piedistallo. Si tratta di una sorta di rastrelliera che sembra mimare un piccolo cespuglio di bambù, dove i tubi sono appesi per la parte superiore sulla quale è possibile scrivere il contenuto dell'oggetto per capirne agevolmente il contenuto. Il prodotto è stato da subito un successo e ha avuto grande diffusione tra professionisti e studenti creando un nuovo genere, tanto da diventare anch'esso un pezzo iconico e nel 1999, dopo anni sul mercato, assieme ad Impronta, apparire nel film della saga di Starwars Episodio 1- La minaccia fantasma.

In tutta l'opera di Hasuike è evidente la presenza delle sue radici

11. Dichiarazione di M. Hasuike all'autore nel corso dell'intervista del 16/11/2022

ma anche la volontà che aveva, partito dal Giappone, di fare un design diverso con attenzione all'utente, un design che potesse migliorare la vita sociale delle persone. Arrivato in Italia scopre la ricerca della bellezza che fa sognare l'utente, che eleva l'oggetto d'uso dalla mera funzionalità portando una nota di poesia nell'animo del fruitore. Il progettista termina l'intervista confidandomi come essere da quasi sessant'anni in Italia abbia influenzato la sua personalità e il suo lavoro: "amo moltissimo la vostra cultura e la storia italiana mi affascina sempre tantissimo, ormai a volte non so più dire con esattezza chi sono io, mi sento ibrido"<sup>13</sup>.

L'opera dello studio del giapponese prosegue nonostante i suoi quasi 85 anni, sempre alla ricerca della nota poetica e della funzionalità, in una fusione di consapevolezza umanistica dell'utente nostrana e leggerezza e intelligenza orientali votata alla soluzione dei complessi problemi del design moderno: un esempio virtuoso è il cargo bike elettrico Lambrogio, che affronta le sfide della mobilità sostenibile, vincitore del compasso d'oro nel 2022.



*Zoom, fonte: Makiobasuike.com*



*Vari componenti di Zoom e tubi allungati secondo le misure dei vari formati cartacei corrispondenti, fonte: Makiobasuike.com*



*Zoom System, fonte: Makiobasuike.com*



**SHIRO  
KURAMATA**

**6**

L'ultimo progettista che andiamo ad analizzare è Shiro Kuramata, forse il designer giapponese più famoso del periodo storico che stiamo analizzando, che ha riscosso grandissimo successo in tutto il mondo per la sua indole visionaria e la capacità di unire la tradizione giapponese all'avanguardia occidentale. Ha avuto un legame stretto con Ettore Sottsass che ne ha analizzato e contaminato la sua opera italiana, soprattutto coinvolgendolo nel progetto Memphis.

## 6.1 Biografia

Kuramata nasce a Tokyo nel 1934 e cresce durante la Seconda guerra mondiale e l'occupazione americana, i ricordi di quegli anni costituiranno il serbatoio inconscio che ispirerà la poetica e le opere future del progettista. Ha fatto parte della generazione di creativi che ha cambiato il modo in cui la nazione del sol Levante viene percepita dal mondo, soprattutto da quello occidentale. Studia architettura e lavorazione del legno al politecnico di Tokyo dove si laurea nel 1953 e l'anno successivo si iscrive alla scuola di design Kuwasawa, in cui studia il disegno d'arredo. Negli anni successivi lavora per diverse industrie come progettista di mobili fino a fondare, nel 1965, il proprio studio a Tokyo. Fin dagli inizi il suo lavoro è contraddistinto dalla fusione di elementi pop, principi estetico-compositivi giapponesi e avanguardia occidentale, assieme al serbatoio di ricordi da cui attinge incessantemente. Dal 1965 collabora con il marchio di moda Issey Miyake, per il quale ha disegnato gli interni della maggior parte delle boutique nel mondo fino agli anni 90. Durante gli anni 70 e 80 ha sperimentato con forme e materiali, attratto dalle numerose nuove possibilità offerte in questo senso dalle innovative tecniche industriali e dalla sempre maggior scelta nel campo dell'ingegneria dei materiali, in questo periodo progetta in Italia per Capellini, che lo chiama nel 1987 a ricoprire il ruolo di progettista di punta, consacrandolo definitivamente nel panorama internazionale. Nei primi anni 80, ispirato dal colore e dallo spirito giocoso del post-moderno italiano, accetta l'invito dell'amico Sottsass ad unirsi al gruppo Memphis.

I mobili e gli interni di Kuramata hanno avuto grande successo in tutto il mondo e sono presenti in diverse collezioni permanenti dei musei più prestigiosi d'arte moderna. Il nipponico ha ricevuto anche diverse onorificenze, tra cui L'Ordre des Arts and Lettres in Francia, come riconoscimento del suo contributo ad arte e design e Il Japan Cultural Prize per il design nel 1981.

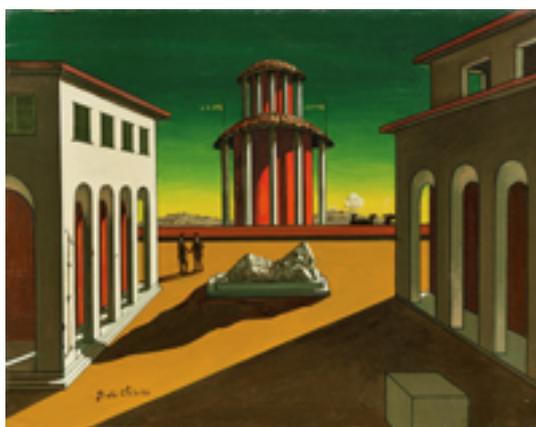
Kuramata scompare prematuramente nel 1991 all'età di 57 anni.



*Shiro Kuramata, fonte: Capellini*

## 6.2 Cassetti come nascondigli segreti

I ricordi d'infanzia sono stati il combustibile creativo durante tutta la carriera del designer giapponese, le immagini vivide degli accadimenti della gioventù erano bene radicate nella sua memoria, come egli stesso dichiarava: “Durante la guerra, quando avevo dieci anni, mi trovavo in una piazzetta davanti ad un grattacielo, la luce del sole era molto forte e improvvisamente suonò la sirena dell'allarme aereo. La gente in un lampo sparì. In quel momento tutto mi sembrò irreali. Da adulto, ho provato quella stessa sensazione guardando un quadro di De Chirico. Le immagini che si collegano alla mia memoria sono raggi obliqui del sole in forte contrasto con l'ombra, i luoghi deserti, il retro delle costruzioni, gli odori.”<sup>1</sup>. Diversi oggetti progettati dal giapponese, in particolare le cassettiere, possono essere visti come delle architetture a sé stanti, che rimandano alla forma di edifici immaginari e che, messe assieme, creano paesaggi desertici e surrealisti, “generando panorami urbani finemente dolci e naturali, con mare, stelle, nuvole e alberi”<sup>2</sup>. Un esempio è Solaris, cassetiera che fa parte della serie “Progetti compiuti” per Capellini, progettata nel 1977, costituita a livello volumetrico da un parallelepipedo con struttura in fibra di legno impiallacciato, laccata di nero, poggiato su quattro colonne in alluminio naturale verniciato. È un oggetto a metà tra un totem e un'architettura lecorbusiana in cui è evidente il senso di leggerezza e peso effimero tipico della tradizione giapponese, dato sia dalle gambe sinuose che sorreggono un peso che quasi sembra non possano portare, sia dall'asciuttezza ed essenzialità di linee e forme che ben si sposano col formalismo razionalista occidentale. In Solaris c'è un mix di tradizione nipponica che dialoga con il movimento moderno, mantenendo un tono giocoso e quasi surreale tipico del post modern, unendo così le tre anime che caratterizzano i progetti del nativo dell'arcipelago.



G. De Chirico, *Piazza Italia*, 1950

1. Dichiarazione di S. Kuramata, Conversazione indiretta tra Patrizia Scarzella/Kazuko Sato e Shiro Kuramata, in “Domus” n°649, Aprile 1984, pp. 60-61

2. A. Bassi, Il design trasparente, in “Casabella” n°669, Giugno/Luglio 1999, pp. 13-18



*Solaris, fonte: Sbandiu.com*

Oltre che al legame con il ricordo dei paesaggi urbani, la cassetiera è molto presente nell'opera di Kuramata perché il cassetto fa di per sé parte della memoria d'infanzia del giapponese, infatti dichiara "Fin da bambino ho sempre amato i cassetti. I miei erano pieni di giocattoli come trottole o cartoncini colorati, che consideravo i miei tesori segreti. Diventato adulto mi sono trovato a pensare che forse nei cassetti io continuo a cercare qualcosa che non c'è, come trottole o cartoncini; ... o forse quel qualcosa sono io stesso"<sup>3</sup>. Da questa dichiarazione si capisce la quasi ossessione che porta il designer a inserire cassetti di svariate dimensioni in tantissimi mobili o a progettare le cassettiere dalle forme più particolari, come nel caso delle due varianti di Side del 1970, progettate per Capellini sempre nella famiglia di "Progetti Compiuti". I due mobili a cassetti sono realizzati in frassino tinto nero con cassetti laccati bianco opaco. Montati su ruote, hanno pomelli in acciaio spazzolato. La forma a esse è sinuosa e, in una variante, riguarda la sezione trasversale del mobile, nell'altra quella longitudinale. Il formalismo "a esse" conferisce l'impressione di movimento anche restando in posa statica, e suggerisce la funzione dinamica data dalle ruote che consentono l'agile spostamento del mobile. Siamo davanti a una declinazione in salsa occidentale del vuoto: infatti è un mobile in cui risiedono infinite possibilità che vengono suggerite attraverso il dinamismo formale; dinamismo che va a caratterizzare lo spazio sia, appunto, con la sua formalità, sia con la possibilità di spostamento e quindi di adattamento alle esigenze dell'utente. È un senso di vuoto che sembra mirare alle possibilità della società moderna e dinamica, che tende al moto, che è pronto per partire. È un mobile compatto ma allo stesso tempo effimero perché da quasi l'impressione che possa ribaltarsi, unione tra Giappone e occidente e il senso di scherzo e quasi boutade, che l'apparenza sinuosa o panciuta, a seconda della variante, suggerisce.



*Kuramata con le due cassettiere, 1970, fonte: Kuramata Design Studio*

3. Dichiarazione di S. Kuramata, Conversazione indiretta tra Patrizia Scarzella/Kazuko Sato e Shiro Kuramata, in "Domus" n°649, Aprile 1984, pp. 60-6110



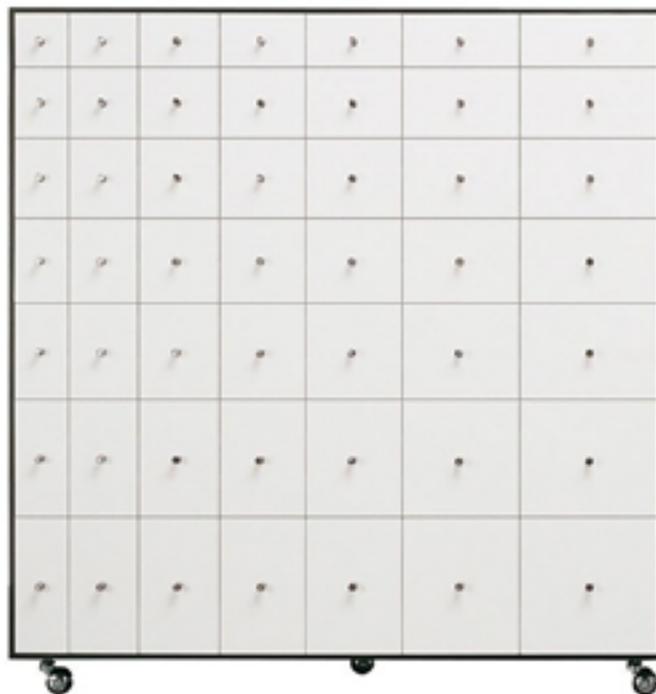
*Side 1 e Side 2, fonte: Cappellini*

Come visto le opere del designer sono intrinsecamente caratterizzate dalla componente giocosa e ironica quasi parossistica, ma questa non è un risultato prettamente formale ma, come egli sostiene: “Generalmente è l’uomo che usa il mobile ad essere il soggetto e a decidere come usarlo; ma se invece si inverte il rapporto soggetto-oggetto [...] il soggetto è il mobile, è lui a controllare il contenuto. Forse così è possibile intravedere la vera essenza dell’oggetto. Questo mio metodo non nasce con la precisa intenzione di manifestare ironia o paradosso: è il risultato del mio interrogarmi interiore, di un problema del tutto personale”<sup>4</sup>. Un esempio di mobile quasi paradossale è l’ultimo della famiglia dei Progetti Compiuti, il PC\_12 un mobile su ruote con 49 cassetti anch’esso con struttura in frassino tinto di nero, con cassetti laccati bianco opaco e pomelli in acciaio spazzolato. La composizione è impostata come se si trattasse di una tabella con righe e colonne, che aumentano progressivamente di dimensione, andando a creare dei cassetti di misura sempre diverse, il mobile dialoga con l’utente indirizzandolo verso la scelta corretta. Si tratta un tipo di vuoto ancora differente, dove le possibilità non sono in potenza ma già tutte presenti e visibili, legate però in una soluzione compatta, in un blocco monolite a sua volta mobile e adattabile alle esigenze dello spazio che caratterizza con la sua asimmetria formale. Dal punto di vista compositivo è evidente lo studio geometrico del modulo rettangolare che porta alla definizione degli ingombri dei singoli cassetti, ispirato dalla sezione aurea e presente nella memoria inconscia del progettista attraverso il modulo del tatami. Questa composizione modulare generata da righe e colonne crescenti e utilizzata da Kuramata anche nella libreria Bookshelf del 1970, composta da pannelli laccati di bianco opaco, richiama lo stesso schema di PC\_12, sostituendo i cassetti con dei vani vuoti, in accordo con l’idea del progettista secondo cui ogni oggetto necessita di uno spazio proporzionale alle sue dimensioni. La struttura chiara le conferisce una grande leggerezza formale, dando la solita sensazione effimera tipica delle porte scorrevoli della casa giapponese. PC\_12 è una libreria i cui vani (come nella cassettera) son giocati sul modulo ed è inoltre utilizzabile essa stesso come singolo modulo all’interno di eventuali composizioni di più cluster di librerie.



*Shiro Kuramata, anni 60, pb: Takayuki Ogawa*

4. Dichiarazione di S. Kuramata, Conversazione indiretta tra Patrizia Scarzella/Kazuko Sato e Shiro Kuramata, in “Domus” n°649, Aprile 1984, pp. 60-6110



*PC\_12 (in alto) e Bookshelf, fonte: Cappellini*

Un ultimo esempio di contenitore disegnato per Capellini è Revolver Cabinet del 1970, divenuto una vera icona degli anni settanta. Attorno ad un supporto metallico verticale, ruotano liberamente, nello spazio di un intero angolo giro, venti cassetti parallelepipedi di acrilico lucido rosso. Il pezzo è una vera opera in continuo movimento e mutamento, quasi una scultura cinetica, con un potere evocativo impareggiabile. Ancora una volta possiamo parlare del concetto del vuoto moderno che si esplica non tanto nella funzionalità ma quanto nelle infinite possibilità estetiche e di caratterizzazione dello spazio che l'oggetto possiede. Sembra quasi una cosa diversa da quella che realmente è: rimanda ai carrelli degli attrezzi delle officine meccaniche, una specie di ready made che porta un contenitore dall'aspetto tecnico all'interno degli uffici più formali o addirittura nell'arredo domestico. Non abbiamo usato il termine ready made senza motivo, infatti Kuramata stesso dichiara: "io sono stato influenzato da molte persone, molte cose, molti amici, ma è Marcel Duchamp che mi ha interessato di più"<sup>5</sup>.



*Revolving Cabinet, fonte: Cappellini*

5. Dichiarazione di S. Kuramata, Conversazione indiretta tra Patrizia Scarzella/Kazuko Sato e Shiro Kuramata, in "Domus" n°649, Aprile 1984, pp. 60-6110

### 6.3 I foglietti luccicanti

L'acrilico lucido rosso di revolving cabinet mostra una particolare affinità nell'uso del colore e nello spirito giocoso con Ettore Sottsass, che negli stessi anni progetta la celeberrima Valentine. Nel 1981 Kuramata viene chiamato dal designer italiano a partecipare al progetto Memphis, invito del quale sarà entusiasta e definirà la lettera ricevuta da Sottsass come una lettera d'amore; egli era infatti un estimatore del progettista nostrano, come dichiara "Il mio pensiero rimane sempre molto sul piano ideale; forse per influsso del Confucianesimo, c'è in me una specie di morale che mi limita nelle mie espressioni. Al contrario il design italiano mi ha sempre affascinato per la sua estrema libertà, in particolare nella figura di Sottsass"<sup>6</sup>. Dall'ingresso nel gruppo nascerà un'amicizia tra i due che porterà Sottsass a curare diverse mostre e retrospettive sul giapponese dopo la sua prematura scomparsa, riguardanti la sua opera e poetica andando oltre lavoro in Memphis. Parlando della genialità creativa e della versatilità di Kuramata, l'italiano dirà "non riesco a pensare a Shiro come un designer e, se pensassi di saltare i confini di questa sistematizzazione professionale, non riuscirei nemmeno a sistemarlo nella zona più o meno vaga dell'artista"<sup>7</sup>.

Per il gruppo milanese Kuramata progetta i tavoli Kyoto e Nara, entrambi in Terrazzo, un particolare materiale costituito da conglomerato cementizio nel quale vengono inserite delle tessere di un altro materiale (spesso vetro) che creano un particolare effetto decorativo, che rimanda quasi a una trama pointillista e crea una sensazione di superficie viva e al contempo di giocosità. Le tessere inserite nel materiale hanno una valenza particolare per Kuramata: infatti, tra i ricordi d'infanzia ricorrenti, egli cita spesso i foglietti luccicanti d'alluminio che cadevano dal cielo dopo i bombardamenti americani, essi sembravano quasi una nevicata brillante e gli davano un senso di gioia facendolo sentire come se fosse all'interno di una di quelle sfere di vetro di neve. Questo ricordo è così forte che il giapponese utilizzerà il terrazzo anche negli interni di alcune boutique, utilizzando l'alluminio in purezza delle lattine di Coca Cola come riempitivo, ottenendo lo stesso effetto dei foglietti dell'infanzia e facendo al contempo un'operazione pop e post-moderna. Tornando ai tavoli sono entrambi caratterizzate da geometrie pure: Nara è squadrato, costituito da quattro possenti gambe parallelepipedo e da un piano meno spesso rettangolare; Kyoto è invece più morbido e declinato attorno al cerchio: su una base circolare si erge un'unica gamba cilindrica che sorregge il top, anch'esso circolare. Entrambi gli oggetti sono di dimensioni e proporzioni generose, volutamente cercate per prendersi gioco



*Shiro Kuramata ed Ettore Sottsass, 1984, ph: Takayuki Ogawa*

6. Dichiarazione di S. Kuramata, Conversazione indiretta tra Patrizia Scarzella/Kazuko Sato e Shiro Kuramata, in "Domus" n°649, Aprile 1984, pp. 60-6110

7. Dichiarazione di E. Sottsass in A. Bassi, Il design trasparente, in "Casabella" n°669, Giugno/Luglio 1999, pp. 13-18

dei canoni modernisti, in pieno accordo con l'idea di Memphis del filone post moderno. Anche in questi pezzi possiamo notare le anime del designer nipponico che all'essenzialità e purezza volumetrica e formale giapponese affianca la giocosità e lo scherzo in salsa post modern del gruppo milanese, adattandosi e abbracciando un filone nato in seno alla crisi del movimento moderno in occidente. Il lavoro nel gruppo è stato per il designer fonte di arricchimento culturale e personale, dirà infatti "Memphis ha significato per me un'esperienza di liberazione, lo sgretolamento di quella parte di me che io stesso trovo intellettualistica"<sup>8</sup>.



*Nara e Kyoto, fonte: Memphis-Milano.com*

8. Dichiarazione di S. Kuramata, Conversazione indiretta tra Patrizia Scarzella/Kazuko Sato e Shiro Kuramata, in "Domus" n°649, Aprile 1984, pp. 60-6110

## 6.4 La poesia dei materiali

Un'altra caratteristica tipica del progetto di Kuramata è quella di riuscire a nobilitare i materiali meno ricercati; Hasuike stesso, durante l'intervista, l'ha riconosciuta come una delle peculiarità più apprezzabili e significative nel lavoro del connazionale. Per poter analizzare i pezzi più interessanti di questo filone dobbiamo spostarci dall'Italia per incontrare alcuni progetti Internazionali, un esempio è *How high the moon*, progettata per Vitra nel 1986. Si tratta di una poltrona costituita da rete metallica, un materiale generalmente destinato all'uso industriale, ispirata da una canzone di Ella Fitzgerald. Nonostante il materiale all'apparenza scomodo, è in grado di assicurare un ottimo comfort all'utente grazie alle linee morbide e avvolgenti, che mettono in mostra, ancora una volta, le capacità quasi scultoree del nipponico e che sono ottenute attraverso una minuzia tecnica nella realizzazione tecnica di connessioni e saldature che tengono insieme il sistema. La maglia d'acciaio forata conferisce all'oggetto una qualità formale quasi spirituale: un oggetto massiccio ma quasi traslucido, che lascia vedere attraverso, assomigliando quasi ad un'apparizione mistica. Risulta scontato sottolineare la natura effimera della casa giapponese presente nell'oggetto che va ad unirsi alla ricerca formale con l'intenzione di stupire, giocando con un semilavorato che è esaltato nella sua essenza leggera.

I giochi di trasparenza per Kuramata sono primariamente evocativi, come egli stesso dichiara "sono attratto dalla trasparenza perché non appartiene a nessun luogo in particolare, eppure esiste. Forse nella mia mente simbolizza la libertà". La trasparenza è resa completamente protagonista nella *Glass Chair*, progettata nel 1976, prodotta dalla *Mihoya Glass*, azienda di Tokyo che dopo svariate mesi di tentativi, riuscì a realizzare un adesivo in acrilato trasparente che fosse in grado di connettere e mantenere salde le lastre di vetro di 12 mm che costituiscono la seduta. È un progetto paradossale, quasi provocatorio, in cui un mobile completamente in vetro, dalla struttura invisibile e quindi apparentemente fragile, riesce invece a svolgere il suo compito reggendo alle sollecitazioni dei carichi portati e dando anche piacevolezza nell'uso dell'utente. Il potere effimero ed evocativo rimanda anche qua alla tradizione giapponese, in un gioco con la percezione dell'utente dove la funzione è suggerita solo attraverso la forma, che è realizzata sfruttando la tecnica del Giappone non più tradizionale ma moderno e occidentalizzato.



*Sketch di How high th moon, fonte: Kuramata Design Studio*



*How high the moon (in alto) fonte: Moma.org, Glass Chair (in basso) fonte: Sotheby's*



# **CONCLUSIONI**

**7**

Dopo aver analizzato il lavoro di progettisti giapponesi in Italia è evidente come il nostro paese sia stato il luogo ideale per distaccarsi dalla rigidità produttiva e poter sperimentare e attuare un approccio più libero rispetto alle rigide esigenze commerciali dell'industria nipponica. Tutti i progettisti visti infatti cercavano qualcosa di diverso: un progetto che fosse attento all'esigenze dell'utente, senza ovviamente trascurare le esigenze produttive e commerciali della committenza, ma andando oltre alla mera logica del profitto o dell'efficienza fine a sé stessa. Hasuike stesso mi ha detto "In Italia si poteva fare quello che un designer sogna di fare"<sup>1</sup>, di fare quindi cose belle, efficienti e che portassero una miglione dal punto di vista della vita sociale. Ciò è stato possibile grazie all'attitudine "umanistica" dell'industria italiana dei tempi (che in alcuni casi ebbe anche qualche problema di bilancio a causa dell'eccessiva spinta alla sperimentazione) che dava libertà creativa a designers non assunti direttamente in azienda ma assunti come professionisti esterni, portatori di una propria identità e idea progettuale. I nipponici, come abbiamo visto, oltre che fare propria la mentalità umanistica italiana, hanno portato tanto della loro tradizione, soprattutto dal punto di vista delle influenze culturali e filosofiche che poi vanno a caratterizzarne il lavoro. Il concetto di vuoto, di qualcosa che ha in potenza infinite possibilità di realizzazione, è declinato rispetto ai potenziali molteplici bisogni dell'utente e dello spazio abitativo: si pensi alla Wink di Kita o alle librerie modulari di Takahama, oggetti che attraverso le svariate configurazioni accolgono le necessità del fruitore e riescono anche a caratterizzare lo spazio, altro aspetto interessante dell'opera in Italia che è in continuità con gli arredi e gli oggetti presenti nella casa giapponese, pensati per poterne variare gli ambienti e i volumi all'occorrenza. Dalla casa tradizionale vengono portati anche i concetti di leggerezza e modularità: ad esempio la cartella Piuma di Hasuike nasce proprio nella ricerca della leggerezza sia concettuale, a livello di distacco dallo status symbol, sia livello materico, sfruttando un materiale economico e agile, sia dal punto di vista produttivo, abbiamo visto infatti che il tutto deriva da una singola lastra di materia prima. La modularità tipica del tatami è ugualmente presente in maniera trasversale nell'opera di tutti i designers visti. È interessante notare come i progettisti nipponici abbiano portato queste peculiarità tipiche della loro cultura declinandole con l'attenzione antropologica italiana, arricchendo una cultura progettuale caratterizzata da un'attitudine giocosa e propensione alla qualità della vita, attraverso l'essenzialità e la capacità di mutare forma e funzionalità.

Il rapporto tra Italia e Giappone è bilaterale, infatti son diversi i progettisti italiani ad aver operato nell'arcipelago e ad averne assorbito le caratteristiche peculiari riportandole poi nei propri lavori. Vico Magistretti, per citare forse il più noto, lavora in tante occasioni in Giappone ad opere architettoniche e di design, oltre a tenere una serie di conferenze nel paese; nel letto Tadao, progettato per Flou nel 1993, coglie l'essenza della struttura dell'oggetto -la rete in doghe di legno- e la rende unica protagonista della composizione. È un letto essenziale e leggero, oltre alla rete, che diventa anche testiera in un elemento continuo che avvolge il materasso, non c'è null'altro; se non le gambe che lo distaccano dal suolo, dotate di ruote per un agile movimento. Un'oggetto che crea un'elegante fusione tra l'efficacia e la leggerezza formale e concettuale della casa nipponica e le necessità, abitudini e attenzione all'utente della casa occidentale. Un altro esponente del design italico impegnato in Giappone è stato Sergio Asti che oltre all'attività progettuale e di conferenze, ha svolto un ruolo educativo insegnando industrial design all'istituto superiore di Shizuoka. Nella lampada da tavolo Visiere, progettata per Martinelli Luce nel 1968, tre semisfere semplici e concentriche creano il paralume che porta una luce soffusa che induce alla riflessione, la tipica luce delicata delle case giapponesi schermata dalle porte scorrevoli in carta di riso. La volontà è quella di creare un oggetto che caratterizzi lo spazio e, soprattutto, lo stato d'animo dell'utente, attraverso un linguaggio orientale sia nella resa luminosa sia nell'asciuttezza formale e nella composizione dei tre volumi concentrici che rimandano ai tetti delle pagode. Di nuovo un pezzo che fonde umanesimo italiano con strumenti formali e concettuali della cultura progettuale giapponese.

In conclusione, possiamo dire che il rapporto tra Giappone e Italia è stato, ed è tutt'ora, fruttuoso e ricco, nel segno di influenze contaminazioni culturali che hanno portato nuovi sviluppi e sfaccettature anche oltre il campo progettuale, si pensi ad esempio nell'ambito culinario la grande diffusione del sushi da noi e del grande successo della cucina italiana nell'arcipelago, e a tutte le strade di cucina fusion che son scaturite dalla vicinanza tra le due realtà. Queste contaminazioni oramai sono all'ordine del giorno in un mondo sempre più globalizzato dove la sostenibilità, lotta alla povertà, sprechi alimentari, cambiamento climatico sono le sfide del presente e prossimo futuro e in cui la sinergia tra le diverse culture, attraverso l'integrazione tra le peculiarità delle diverse parti, può essere lo strumento attraverso il quale giungere a delle soluzioni che rispettino il passato e salvaguardino virtuosamente il futuro.



*Risi Originario e Selenio selezionati dallo Chef Hajime Morimoto per la realizzazione del sushi, fonte: Gamberorosso.it*



*Tadao (in alto) fonte: Designicons.com, Visiere (in basso) fonte: Compassessmagazine.com*



# **FONTI**

## **BIBLIOGRAFIA**

- R. Menegazzo, S. Piotti, WA, L'essenza del design giapponese, L'ippocampo, Milano, 2014
- F. Dal Co, "Frank Lloyd Wright, Hiroshige e il Giappone", sesto incontro di "Sei incontri di cultura tra Giappone e occidente: sentimento per la natura, cerimonia, arte e architettura", in occasione della mostra "Hiroshige. Il maestro della natura". Roma, 14/05/2009. Museo Fondazione Roma
- P. Ardizzola, ottobre 2018, "Il viaggio come strumento di conoscenza: il Giappone narrato da Bruno Taut attraverso appunti, saggi e disegni", ANARKH, special n°85
- M. Moriconi, ottobre 1998, "Bruno Taut va in Giappone", Spazio e Società, n°84
- C. Franchini, (2015). Gesto e progetto: Charlotte Perriand racconta il Giappone. In: AIS /DESIGN, vol. 6 n. 6
- M. De Giorgi, 2005, Perriand e il Giappone [online], Milano: Domus
- V. Vercelloni, "L'avventura del design: Gavina", 1987, Milano, Editoriale Jaca Book spa
- R. Orsini, "Dino Gavina Ultrazionale Ultramobile", 1998, Bologna, Editrice Compositori
- T. Kita "Toshiyuki Kita: Movement as Concept", 1990, Tokyo, Rikuyo-Sha Publishing Inc.
- G. Bosoni, "Made in Cassina", 2008, Ginevra/Milano, Skira editore
- Conversazione indiretta tra Patrizia Scarzella/Kazuko Sato e Shiro Kuramata, in "Domus" n°649, Aprile 1984,
- A. Bassi, Il design trasparente, in "Casabella" n°669, Giugno/Luglio 1999,

## SITOGRAFIA

- <https://www.giapponeinpillole.com/blog/lo-zen-%E7%A6%85/#:~:text=Lo%20Zen%20rispetta%20profondamente%20la,si%20guarda%20ai%20giardini%20Zen> Consultato il 28/11/2022
- <https://www.zenfirenze.it/2018/03/16/la-concezione-della-natura-in-giappone/> Consultato il 28/11/2022
- <https://www.meditazionezen.it/samadhi/> Consultato il 29/11/2022
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Giaponismo> / Consultato il 29/11/2022
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e/> Consultato il 29/11/2022
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Katsushika\\_Hokusai#Stile/](https://it.wikipedia.org/wiki/Katsushika_Hokusai#Stile/) Consultato il 29/11/2022
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Isamu\\_Noguchi/](https://it.wikipedia.org/wiki/Isamu_Noguchi/) Consultato il 30/11/2022
- <https://www.domusweb.it/it/recensioni/2005/02/07/perriand-e-il-giappone.html/> Consultato il 30/11/2022
- <https://www.domusweb.it/it/recensioni/2006/04/13/in-giappone-con-bruno-taut.html/> Consultato il 30/11/2022
- <https://www.houzz.it/magazine/come-frank-lloyd-wright-ha-influito-sullarchitettura-giapponese-stset-ivw-vs~67136528/> Consultato il 01/12/2022
- <https://tv.exibart.com/doc-frank-lloyd-wright-hiroshige-e-il-giappone-museo-fondazione-roma/> Consultato il 02/12/2022
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Storia\\_del\\_Giappone#Giappone\\_moderno/](https://it.wikipedia.org/wiki/Storia_del_Giappone#Giappone_moderno/) Consultato il 05/12/2022
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Occupazione\\_del\\_Giappone/](https://it.wikipedia.org/wiki/Occupazione_del_Giappone/) Consultato il 05/12/2022
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Miracolo\\_economico\\_giapponese/](https://it.wikipedia.org/wiki/Miracolo_economico_giapponese/) Consultato il 05/12/2022
- <https://www.knoll.com/designer/Kazuhide-Takahama/> Consultato il 13/12/2022
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Kazuhide\\_Takahama/](https://it.wikipedia.org/wiki/Kazuhide_Takahama/) Consultato il 13/12/2022
- <https://paradisoterrestre.it/it/products/divano-naeko/> Consultato il 13/12/2022
- <https://www.cassina.com/ww/en/contemporanei/kazuhide-takahama.html/> Consultato il 13/12/2022
- <https://www.arsvalue.com/it/lotti/663237/kazuhide-takahama-lampada-da-terra-modello-sirio-t-produzione-sirrah-italia?nav=True/> Consultato il 18/21/2022

- <https://paradisoterrestre.it/it/products/paravento-jackson-pollock-screen-bianco/> Consultato il 20/12/2022
- <http://www.toshiyukikita.com/en/profile> Consultato il 10/01/2023
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Toshiyuki\\_Kita/](https://en.wikipedia.org/wiki/Toshiyuki_Kita/) Consultato il 10/01/2023
- <https://www.toshiyukikita.com/en/works/615> Consultato il 12/01/2023
- <https://www.toshiyukikita.com/en/works/611> Consultato il 12/01/2023
- <https://www.toshiyukikita.com/en/works/554> Consultato il 12/01/2023
- <https://www.toshiyukikita.com/en/works/1871> Consultato il 13/01/2023
- <https://www.toshiyukikita.com/en/works/595> Consultato il 14/01/2023
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Makio\\_Hasuike](https://it.wikipedia.org/wiki/Makio_Hasuike) Consultato il 16/01/2023
- <https://makiohasuike.com/it/works/osa> Consultato il 17/01/2023
- <https://makiohasuike.com/it/works/cucciolo> Consultato il 17/01/2023
- <https://makiohasuike.com/it/works/piuma?sq=piuma> Consultato il 18/01/2023
- <https://www.giapponeinitalia.org/2011/10/furoshiki-cento-usi-di-un-quadrato-di-stoffa/> Consultato il 18/01/2023
- <https://makiohasuike.com/it/works/impronta?sq=impronta> Consultato il 19/01/2023
- <https://makiohasuike.com/it/works/zoom?sq=zoom> Consultato il 19/01/2023
- <https://www.elledecor.com/it/people/a27816439/shiro-kuramata-opere-biografia/> Consultato il 24/01/2023
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Shiro\\_Kuramata](https://en.wikipedia.org/wiki/Shiro_Kuramata) 24/01/2023
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Shir%C5%8D\\_Ku](https://it.wikipedia.org/wiki/Shir%C5%8D_Ku) Consultato il ramata Consultato il 24/01/2023
- <https://catalogs.edilportale.com/progetti-compiuti-it-Cappellini-466835-catf8a33a95.pdf> Consultato il 25/01/2023
- [https://www.cappellini.com/it/it/products/revolving-cabinet.html#revolving-cabinet\\_198602](https://www.cappellini.com/it/it/products/revolving-cabinet.html#revolving-cabinet_198602) Consultato il 25/01/2023
- <https://www.cappellini.com/it/it/products/bookshelf.html> Consultato il 25/01/2023

- <https://www.memphis-milano.com/product/nara-2/?lang=it> Consultato il 26/01/2023
- <https://www.sbandiu.com/2017/08/21/la-how-high-the-moon-di-shiro-kuramata/> Consultato il 26/01/2023
- [http://collectiononline.design-museum.de/#/en/object/44444?\\_k=xe1vs6](http://collectiononline.design-museum.de/#/en/object/44444?_k=xe1vs6) Consultato il 26/01/2023
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Vico\\_Magistretti](https://it.wikipedia.org/wiki/Vico_Magistretti) Consultato il 02/02/2023
- <https://www.vicomagistretti.it/it/homepage> Consultato il 02/02/2023
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Sergio\\_Asti](https://it.wikipedia.org/wiki/Sergio_Asti) Consultato il 02/02/2023



## **RINGRAZIAMENTI**

Ringrazio la mia famiglia: mio padre Francesco, mia sorella Miriam e mio fratello Cristiano per il grande supporto e sostegno, mia zia Anna Maria e mia cugina Chiara per il supporto e il sostegno nei momenti difficili e anche in quelli più spensierati e tutti gli altri parenti che mi hanno dato una mano.

Ringrazio gli amici sia quelli che hanno creduto in me aiutandomi a proseguire, sia quelli che non ci hanno creduto perchè son stati di ulteriore stimolo e mi hanno ricordato che i fatti, alla fine, valgono più delle parole.

Ringrazio i professori: in particolare il prof. Serra e la prof.ssa Dellapiana che mi hanno guidato e corretto durante gli ultimi mesi nella preparazione di questo lavoro di tesi, e anche tutti gli altri che ho incontrato durante il percorso universitario, da tutti ho potuto trarre insegnamenti positivi e negativi.

Ringrazio i compagni di corso con cui ho condiviso tre anni di gioie e dolori: attraverso il confronto continuo sono migliorato e cresciuto come persona e forse futuro professionista.

Un ultimo ringraziamento e ricordo affettuoso va a mia madre Pasquita che, ne sono certo, sarebbe sicuramente orgogliosa del traguardo che ho appena raggiunto.



