

INDUSTRIAL DESIGN

DESIGNER E ARTISTA DUE COMPITI DIVERSI di Bruno Munari

Il designer viene ancora oggi considerato spesso come un artista estroso che ha sempre nuove idee strane e che non si sa dove le vada a trovare. Questo giudizio viene dato da chi non conosce il metodo di lavoro del designer che è molto diverso da quello dell'artista, benché in molti casi queste due personalità siano ancora, mescolate e addirittura si può dire che la personalità artistica si sovrappone a quella del designer. Vediamo se è possibile dare una visione caratteristica dei due modi di operare, prendendo a campione un artista di tipo romantico (pur sapendo che ci sono anche artisti diversi) e un designer di tipo logico, come dovrebbe essere.

L'artista è l'autore di opere rare e produce esclusivamente per se stesso oppure per una élite. L'artista produce opere di ogni genere, dalla musica all'architettura, ma per chiarezza consideriamo qui solamente le opere di arte visiva.

Il designer è un « operatore visuale » che lavora in gruppo e produce per la comunità.

L'artista produce opere di Arte Pura e opere di arte minore, dove applica le idee dell'Arte Pura. Per l'artista c'è molta differenza tra un'opera di Arte Pura, dove lui può produrre forme e colori nati da una libera ispirazione e un'opera di arte applicata o arte minore, attività che viene poco considerata.

Il designer produce comunicazioni visive o oggetti a funzione pratica o estetica, a due o più dimensioni. Non ha nessuna categoria artistica preconcepita (pittura, scultura, Arte maggiore o minore) e mette lo stesso impegno a progettare ogni cosa.

L'artista ha una cultura classica (se è tradizionalista) o inventa nuove culture (ismi) dalle quali nasce l'Avanguardia che consiste nella rottura delle regole del passato e nella creazione di nuove regole.

Il designer ha una cultura interdisciplinare, una conoscenza tecnologica, uno spirito di ricerca e di sperimentazione continui.

L'artista disprezza il pubblico, o perlomeno non si preoccupa di essere compreso.

Il designer deve tener conto del codice del fruitore altrimenti non viene capito.

L'artista ha uno stile personale, qualunque cosa che debba realizzare, sia nel campo dell'arte pura che in quello della decorazione, viene fatta nel proprio stile.

Il designer non ha nessuno stile, egli lavora con un metodo oggettivo e la soluzione dei suoi problemi è frutto di una logica che comprende anche un certo tipo di creatività: ogni oggetto o comunicazione visiva hanno la loro forma propria secondo le funzioni, le materie, le tecniche.

L'artista ha i suoi segreti del mestiere, gelosamente custoditi.

Il designer scambia le sue esperienze con gli altri designers.

L'artista produce pezzi unici, non ripetibili, fatti a mano dall'autore.

Il designer produce oggetti in serie. Se per l'artista dei pezzi unici c'è il pericolo della falsificazione a scopi commerciali delle sue opere, per il designer questo pericolo non esiste.

Per l'artista esistono giudizi, sulle opere d'arte, di bello o brutto in modo assoluto.

Per il designer esistono giudizi di giusto o sbagliato, provvisoriamente, secondo i principi formatori noti.

Per l'artista c'è la critica di arte, linguaggio per iniziati che dovrebbe spiegare le opere dell'artista al pubblico ignorante. Per il designer ci sono le istruzioni per l'uso, anche se l'oggetto prodotto è a funzione estetica.

Per l'artista ci sono negozi specializzati, Gallerie d'Arte, per un pubblico di collezionisti e lo scopo più alto di un artista è quello di arrivare al Museo.

Per i designers ci sono i punti di vendita normali, per un pubblico indifferenziato e lo scopo più alto per un designer è di arrivare ai Grandi Magazzini per una maggior diffusione del prodotto che si ritiene più giusto.

Va detto che ognuno di questi due tipi, quello antico e quello nuovo, sono entrambi utili alla società;

l'errore potrebbe consistere nell'operare da designer pensando da artista e cioè antepo-
nendo forme e colori nati nell'arte pura alla progettazione di un oggetto che chiede solo di essere vero secondo la
sua epoca. È quindi anche errato progettare una carrozzeria d'auto pensando alla scultura, invece che
alla funzione; stabilire dei colori per le auto secondo la moda e non secondo la sicurezza. Ogni tanto
qualche ardito propone queste « innovazioni » e viene considerato un tipo strano.