

CRONACHE DEL DESIGN

TRA ARTISTI E DESIGNERS di Bruno Munari

Se il designer non lavora secondo l'ispirazione, come gli artisti o gli stilisti, come affronta i problemi che gli vengono sottoposti? Ha un metodo di progettazione? Per i designers vi sono diversi metodi di progettazione, secondo il tipo di problema che deve essere affrontato. In tutti questi metodi si trovano però delle costanti che possono essere prese in considerazione, ecco le principali:

Enunciazione del problema. — Il problema da affrontare non è spesso ben definito, questo avviene anche nei concorsi: per esempio, si chiede un bozzetto per un manifesto o un progetto in modo piuttosto vago per cui gli equivoci che ne nascono si trascinano lungo tutto il progetto facendo perdere tempo e denaro ai concorrenti e a tutti. Da qui nasce la necessità di una messa a fuoco del problema, prima di iniziare qualunque lavoro.

Identificazione degli aspetti e delle funzioni. — Il problema così definito, viene analizzato nelle sue componenti fisica e psicologica. La componente fisica riguarda la forma dell'oggetto da progettare, la componente psicologica riguarda il rapporto tra la forma e chi dovrà servirsene. Va quindi fatta una verifica per conoscere se, sia dal lato della forma sia dal lato psicologico, il problema non sia stato già risolto in qualche paese da qualche altro popolo. Da queste prime ricerche possono venir fuori dei dati tali da modificare lo stesso problema.

Limiti. — Il designer, prima di progettare, deve sapere entro quali limiti può operare. Il problema stesso pone dei limiti di materie, di durata, di spazi, di tecniche. Occorre conoscere se ci sono divieti o leggi che impediscono l'uso di forme o colori o che impongono l'uso di colori con un certo linguaggio (come nella colorazione delle macchine nelle officine, in questo caso non si possono mettere colori di fantasia, poiché i colori stabiliti sono ormai diventati un linguaggio: sarebbe come voler cambiare i colori ai semafori).

Creatività. — Soltanto dopo la raccolta di tutti questi dati, il designer mette in azione la sua creatività che è una sintesi di tutti i dati ottenuti. Abbiamo visto in un articolo precedente come invece l'artista parta subito, all'enunciazione del problema, con la sua fantasia che poi si scontrerà con tutti i limiti da lui non considerati prima; la creatività del designer è invece una operazione che lo condurrà a quello che viene definito una forma esatta per una comunicazione visiva esatta. Il designer non ha nella sua mente alcuna forma preconcepita, non ha uno stile, cerca di dare a ogni oggetto la sua forma naturale, la sua forma logica secondo le funzioni, le materie, le tecniche di oggi.

Modelli. — Il designer fa pochi disegni e molti modelli. Per certi oggetti addirittura non esistono disegni, si passa da modelli parziali a modelli definitivi e poi alla progettazione. Questi modelli vengono collaudati da consumatori-tipo. Tra quelli favoriti viene scelto il più semplice che diviene il prototipo della produzione.

Con questo metodo il designer arriva a forme spontanee che sono spesso bene accettate dalla gente. Gli oggetti progettati invece secondo uno stile personale o un gusto personale, incontrano ostilità in tutti quelli che sono di parere opposto o diverso. Un televisore barocco piacerà certamente a un certo numero di persone, ma molte altre lo rifiuterebbero. Gli oggetti senza stile invece hanno l'aspetto delle cose della natura e quando la forma è dettata dalla funzione, come nelle piante o negli animali, l'accettazione è più vasta.