

FENARETE

LETTURE D'ITALIA



NUMERO SPECIALE DESIGN & ARREDAMENTO

EDIZIONE RISERVATA ESCLUSIVAMENTE AI SIGG. MEDICI - NON IN VENDITA AL PUBBLICO

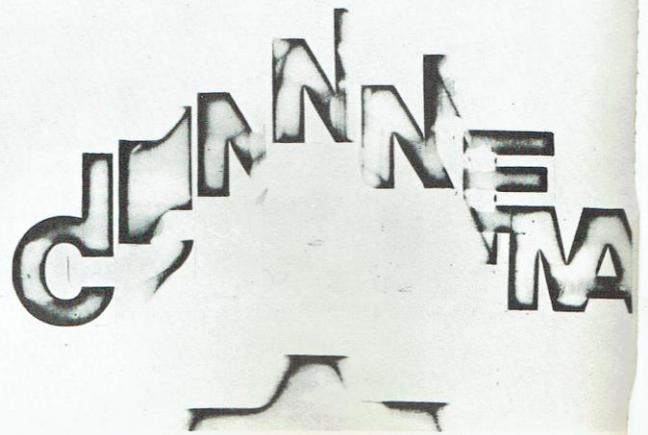
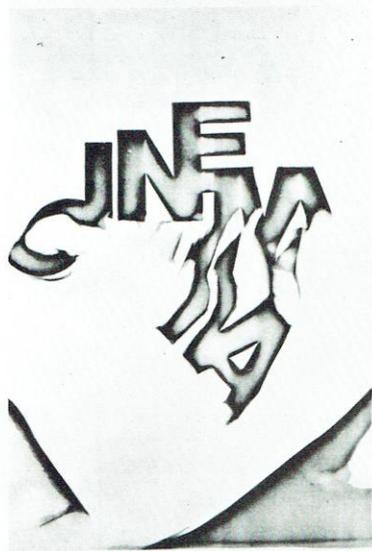
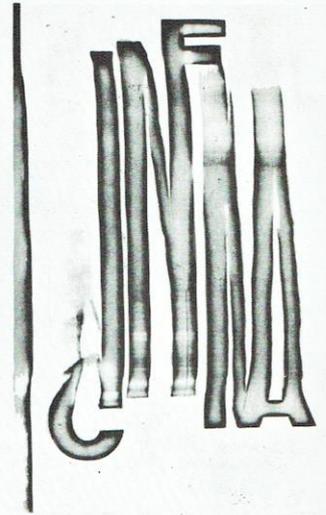
ANNO XXII

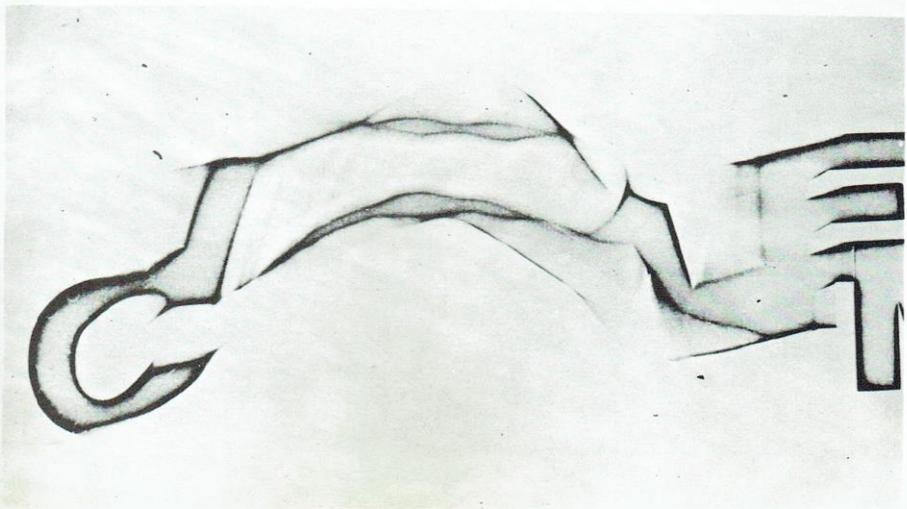
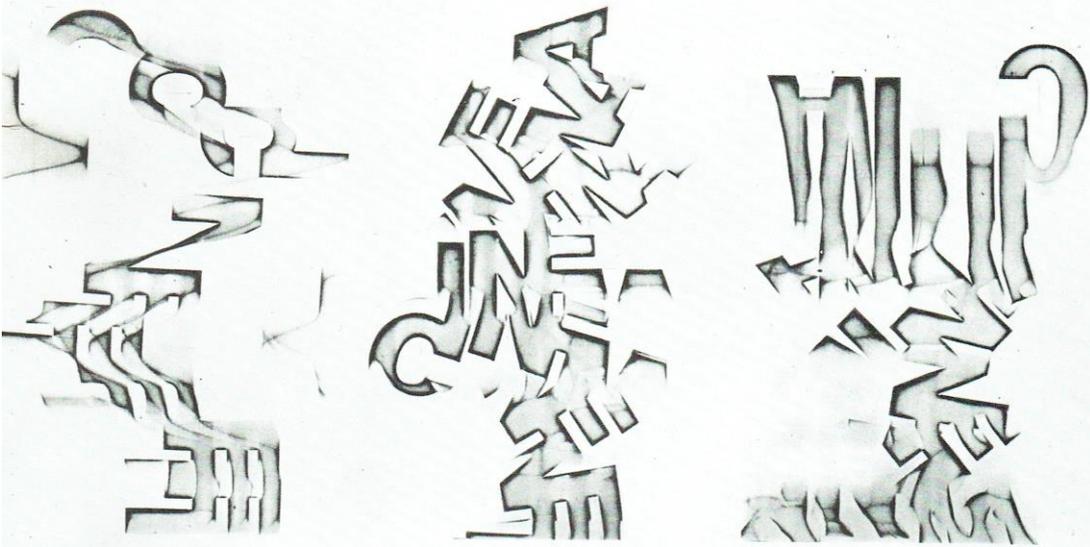
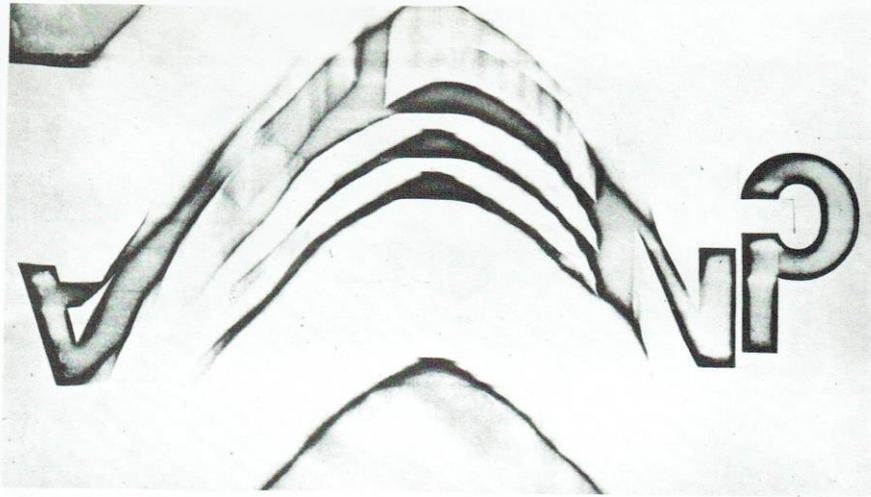
rivista di attualità e cultura

N. 127

CINEMA

Variazioni xerografiche di una parola.





XEROGRAFIA

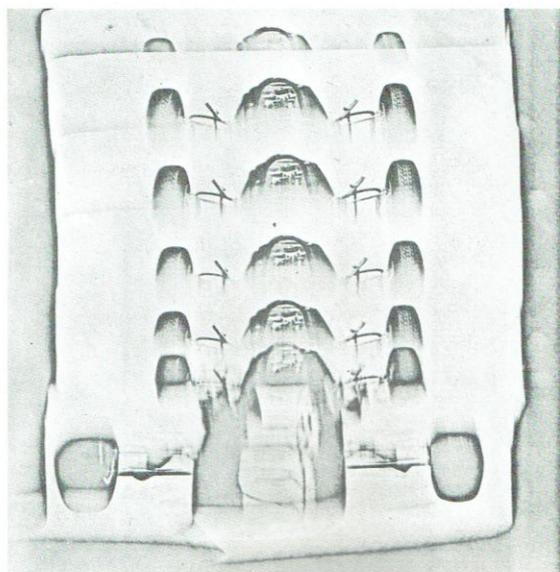
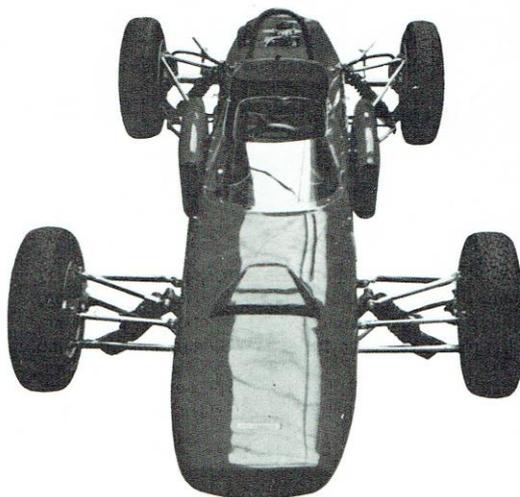
Se si vuole arrivare a un'arte di tutti (e non a un'arte per tutti, come scrisse recentemente un famoso critico francese) è necessario trovare degli strumenti che facilitino l'operazione artistica e, contemporaneamente, dare a tutti i metodi e la preparazione per poter operare.

La Grande Arte, di concezione borghese, fatta a mano dal Genio solo per i più ricchi, non ha più senso nella nostra epoca; l'Arte per tutti è ancora questo tipo di arte a un prezzo più basso, essa porta ancora con sé lo spirito del genio lasciando tutti gli altri nel loro complesso di inferiorità.

Le possibilità tecnologiche della nostra epoca possono permettere a chiunque di operare e di produrre qualcosa che abbia un valore estetico, possono permettere a chiunque abbia eliminato il suo complesso di inferiorità di fronte all'arte, di mettere in azione la propria creatività per tanto tempo umiliata.

Uno dei compiti dell'operatore visuale sarà quello di sperimentare, di cercare gli strumenti e di passarli al prossimo, con tutti i « segreti del mestiere » che possano facilitare l'operazione del fare. Le macchine Rank Xerox hanno la possibilità di aiutare chiunque a manifestarsi. Inventate per riprodurre immagini, oggi possono produrne. Naturalmente, come tutti gli altri mezzi, anche loro hanno dei limiti, ma se si pensa ai limiti strumentali del pianoforte, per esempio, col quale non si può fare una nota lunga... eppure non si può negare che il pianoforte sia uno strumento atto a produrre opere d'arte sonora. Si tratta quindi, come per gli altri mezzi, di operare entro certi limiti e, naturalmente, di non pretendere di fare subito dei capolavori.

Bruno Munari





IL DESIGN DI RICERCA

Nel campo del design si trovano molte attività diverse, benché la figura del designer non sia ancora esattamente definita, sia perché si tratta di una nuova attività, sia perché è ancora in formazione; possiamo distinguere il Product Design, il Visual Design, il Graphic design, il Redesign, il Metadesign, il Design di ricerca o Predesign. C'è poi un Design che si occupa di Urbanistica, ma tutte queste attività sono possibili al designer non perché sia un tale genio che sa far tutto, ma perché ha un metodo, formatosi nell'esperienza, che gli permette di affrontare qualsiasi problema di progettazione, e di scegliere quei collaboratori che lo aiuteranno nel suo compito. Il designer non lavora mai da solo, salvo certi casi, anche perché sa di non conoscere tutte le tecniche e tutti i problemi, ma sa quali sono gli aspetti del problema e chiama a collaborare gli esperti dei vari rami, e ne coordina i lavori. Secondo un metodo del design, il problema da affrontare viene analizzato e smontato nelle sue componenti. Mentre l'artista, sia pittore scultore o architetto, mette subito in moto la sua fantasia, il designer analizza prima il problema per trovarne i limiti. Infatti affrontando un problema di progettazione, il cominciare a pensare alla soluzione in termini artistici e quindi formali, può spesso falsare la progettazione e condurla volutamente in un certo senso che può portare molti inconvenienti: il progetto così ideato può urtare contro i limiti del problema stesso e la soluzione dovrà essere trovata con compromessi. Ancora oggi molti artisti che si definiscono designers partono da soluzioni già fatte e cercano di adattare la tecnica e la materia al loro pensiero artistico. Il designer invece, dopo aver smontato il problema nelle sue componenti e dopo aver preso conoscenza dei materiali e delle tecniche possibili, mette in moto la sua creatività che è una sintesi creativa delle componenti individuate. In questo modo l'oggetto progettato ha la sua vera forma, la sua vera materia modellata dalla tecnica più adatta. Questo tipo di prodotto avrà un aspetto naturale come i prodotti della natura, o come le forme spontanee (come quella del fiasco, per esempio, nel caso del vetro soffiato). Il fenomeno dell'inizio artistico nella progettazione si chiama Styling ed è molto diffuso in quei paesi dove occorre una progettazione effimera che crei una moda anche in certi oggetti, come le automobili o gli elettrodomestici, per aumentarne il consumo. Gli stilisti lavorano quindi per il consumo a tutti i costi e la gente subisce questa produzione che pubblicitariamente punta sulla falsa dignità e prestigio di essere aggiornati sulla produzione. Molta gente, suggestionata da questa pubblicità non terrà mai in casa un televisore di « vecchio modello » quando sul mercato c'è un nuovo « modello ». Praticamente, nella maggioranza dei casi si mette in casa lo stesso televisore con una carrozzeria nuova, alla moda, e favorisce il consumismo. Il vero design invece progetta degli oggetti che durano nel tempo sia perché non sono alla moda (come non sono alla moda le pere o le conchiglie per la loro forma) ma la loro forma risulta dalla soluzione di tutti gli aspetti del problema. Un designer prima di disegnare un progetto compie delle ricerche sulle possibilità pratiche dei materiali e sulle possibilità tecniche di lavorazione. Questo è il campo del design di ricerca. Il designer in questo caso va nello stabilimento di produzione di un dato materiale, viene a conoscenza delle proprietà fisiche e meccaniche secondo i dati di laboratorio, osserva la lavorazione dello stesso materiale e poi compie esperimenti sul materiale per vedere se per caso qualche aspetto applicativo non è stato ancora utilizzato. Spesso un materiale come il laminato plastico, per esempio, viene inventato per un certo uso ben definito ma ha in sé le possibilità di altre applicazioni che l'inventore stesso non aveva previsto. Il laminato plastico era stato ideato per sostituire l'impiallacciatura nel rivestimento dei mobili. All'esame di predesign è risultato che può avere altre applicazioni, strettamente legate alla natura del materiale, e da questa sperimentazione sono nati nuovi oggetti.

Ricerche di predesign hanno mostrato come una macchina, in questo caso la Rank Xerox, ideata per riprodurre documenti, può anche servire al graphic designer come strumento di progettazione (v. pagg. 68-71). È quindi, proprio nelle ricerche di predesign può applicare la sua creatività nella identificazione di nuovi usi per materie industriali o naturali e nuovi usi strumentali di apparecchiature tecniche. Anche in questo caso il designer non sa quello che risulterà dalle sue

ricerche. Non ha una mèta di carattere artistico, il suo scopo è quello di provare se la materia o la macchina hanno altre possibilità. Da questa ricerca escono dei modelli che non sono oggetti finiti ma parti di oggetti, particolari di elementi strutturali, prove di piegature, curvature, flessioni; fino al limite di rottura. Prove fisiche, meccaniche e, in un certo senso, anche estetiche, ma di un'estetica particolare che si potrebbe definire, per ora, come l'estetica della logica. L'estetica della logica è quella coerenza formale che obbedisce solo a dati giustificabili e comprensibili dalla ragione. Quando un operaio si compera uno strumento, quando un chirurgo compera un apparecchio, quando un gruppo di lavoro definisce la forma di un missile o di un'auto da corsa, non pensano all'estetica ma alla forma pura che è il risultato di un insieme di funzioni. Non esistono qui problemi di gusto o di bellezza, a parte il fatto che quando si parla di estetica o di bellezza occorre sempre definire di che estetica e di che bellezza si intende parlare. Ormai tutti sanno che non esiste la Bellezza in assoluto: ogni tipo di bellezza è il risultato di codici estetici che variano secondo le civiltà che li hanno prodotti. Una bellezza indiana è molto diversa da una bellezza peruviana, da una bellezza cinese, da una bellezza greca... La conoscenza più vasta che oggi si può avere sulle civiltà del mondo dà una maggior larghezza di vedute e quindi di giudizio di tipo comparativo: è più bella la bellezza greca o quella cubana; ogni bellezza è un valore a sé.

Mentre l'educazione che abbiamo avuto e che ancora la gente ha nella scuola, ignora questi valori per cui la musica è una cosa incomprensibile. Certo che è incomprensibile, se noi la misuriamo col metro della nostra musica classica. Ma nello stesso tempo noi ci priviamo del piacere di gustare la musica cinese. Questo per dire che oggi non si può più vivere con una cultura locale, che il nostro luogo è il mondo e fra poco i pianeti, che occorre avere una mente elastica come quella che viene usata nelle ricerche del design, che è meglio cercare di capire di più, piuttosto che rifiutare delle manifestazioni culturali altrettanto valide quanto le nostre.

Il predesign è quindi una manifestazione attuale di intervento creativo in un mondo adagiato in una cultura statica, e il suo scopo è quello di controllare o scoprire dei dati materici e tecnici per una buona progettazione non legata a preconcetti di arte applicata ma dove ogni problema trova la sua forma logica come in natura.

Bruno Munari