

# F E N A R E T E

LETTURE D'ITALIA



NUMERO SPECIALE DESIGN & ARREDAMENTO

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

ANNO XXII

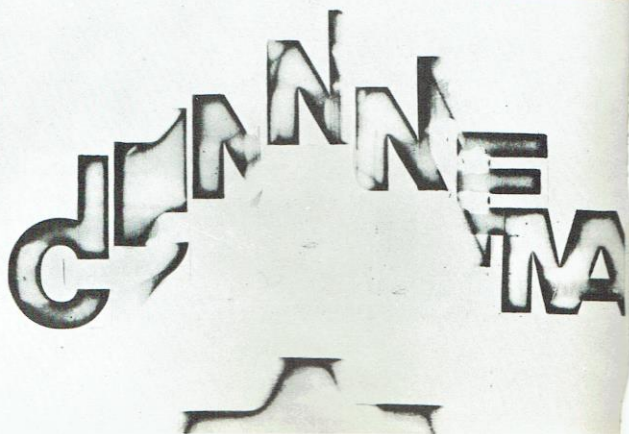
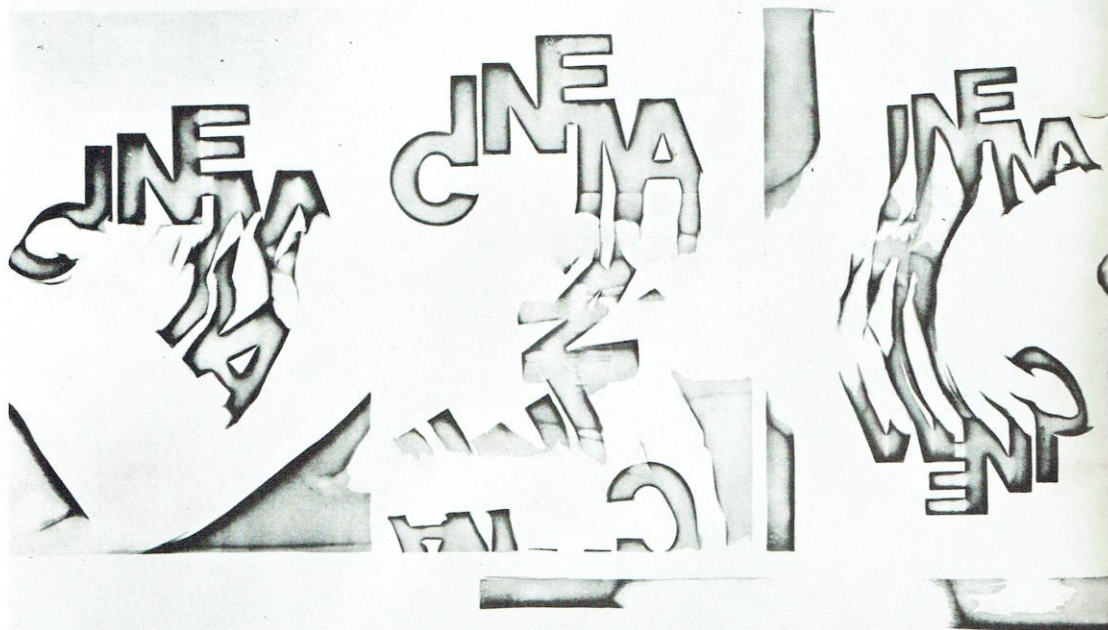
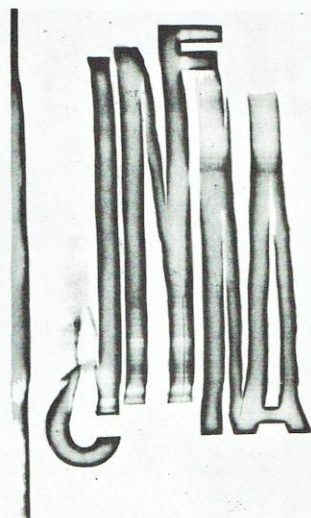
*rivista di attualità e cultura*

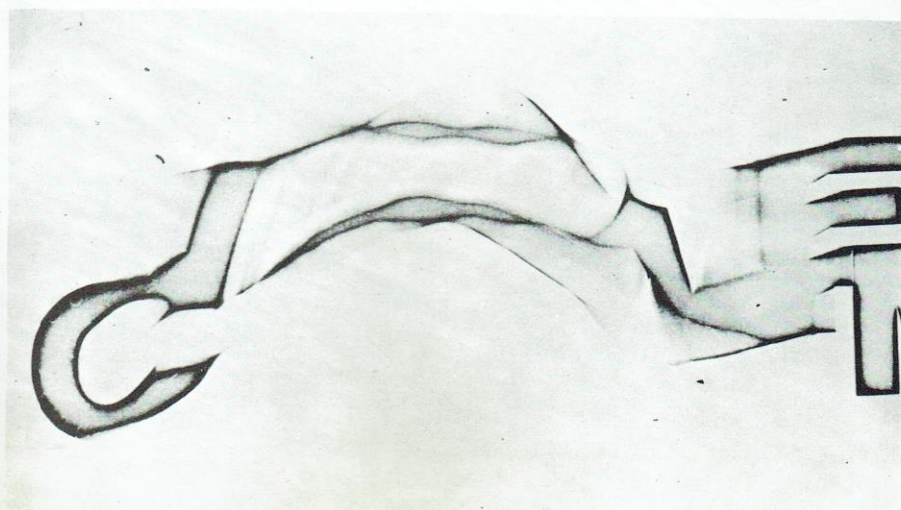
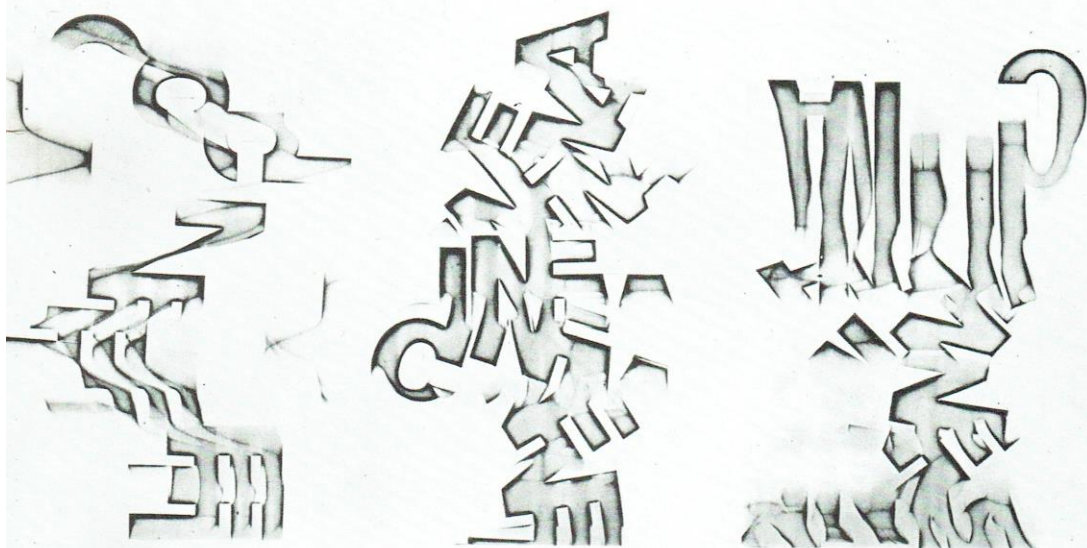
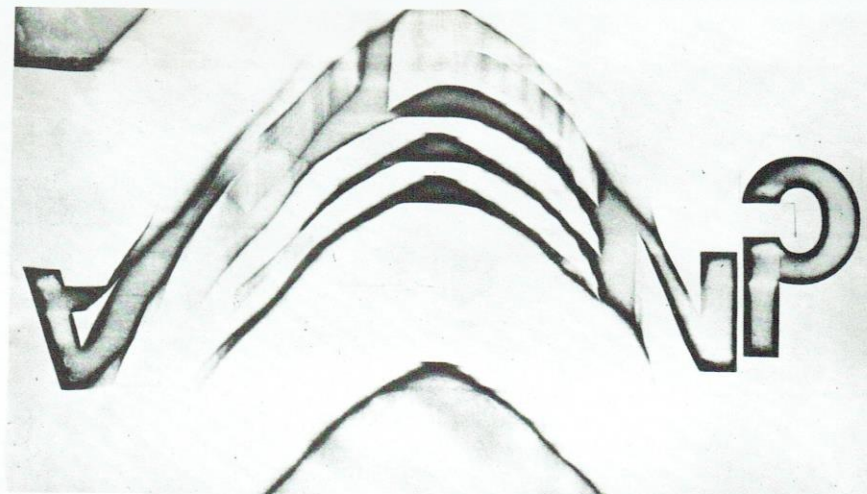
N. 127



# CINEMA

Variazioni xerografiche di una parola.







## XEROGRAFIA

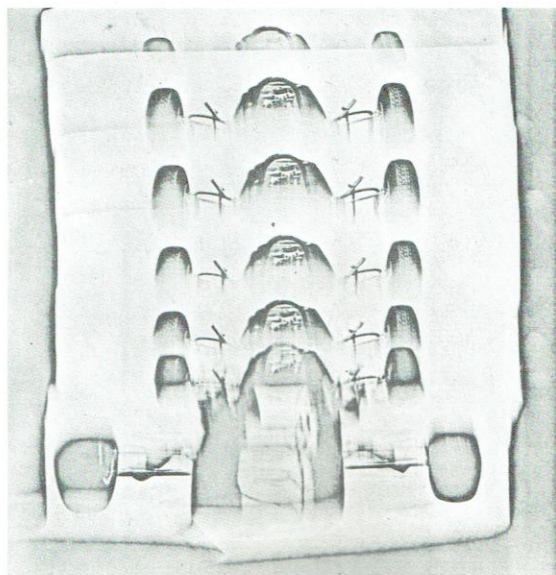
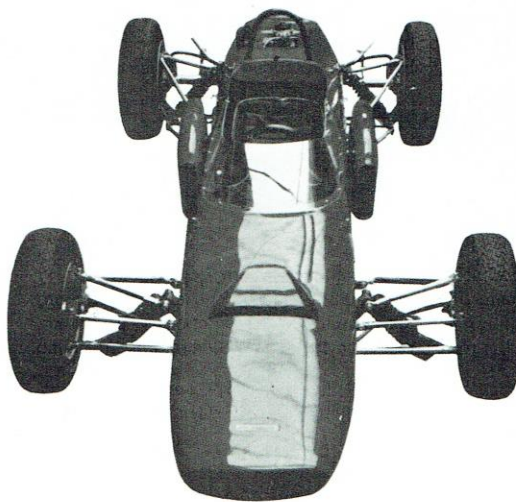
Se si vuole arrivare a un'arte di tutti (e non a un'arte per tutti, come scrisse recentemente un famoso critico francese) è necessario trovare degli strumenti che facilitino l'operazione artistica e, contemporaneamente, dare a tutti i metodi e la preparazione per poter operare.

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



## XEROGRAPHY

If you want to get to an art of all  
(And not an art for everyone,  
As a famous man recently wrote  
French critic) it is necessary to find  
Tools that facilitate the operation  
Artistic and, at the same time,  
Give to all methods and preparation  
To be able to operate.

The Great Art, of bourgeois conception,  
Handmade by the Genius only for the richest,  
It no longer makes sense in our age;  
Art for everyone is still this kind of art  
At a lower price, it still brings  
With himself the spirit of genius leaving  
All the others as a whole of  
Inferiority.

The technological possibilities of our era  
They can allow anyone to operate  
And to produce something that has  
An aesthetic value,  
They can allow anyone who has  
Eliminated its inferiority complex  
In front of the art, to put into action  
Your creativity for a long time  
Humiliated.

One of the tasks of the visual operator  
It will be to experiment, to try  
The tools and to pass them on to the next,  
With all the 'secrets of the trade'  
That can facilitate the operation of doing.  
Xerox Rank machines have the ability  
To help anyone to demonstrate. Invented  
To reproduce images, today they can  
To produce. Of course, like everyone  
The other means, they too have limits,  
But if you think about the instrumental limits  
Of the piano, for example, with which  
You can't make a long note ...  
Yet it cannot be denied that the piano  
Is an instrument to produce  
Works of sound art. It's about  
So, as with other means,  
To operate within certain limits and, of course,  
Not to expect to do it right away  
Of masterpieces.



## 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 preconetti di arte applicata ma dove ogni problema trova la sua forma logica come in natura.

Bruno Munari



## THE DESIGN OF RESEARCH

In the field of design there are many different activities, although the figure of the designer is not yet exactly defined, both because it is a new activity, and because it is still in formation; we can distinguish Product Design, Visual Design, Graphic design, Redesign, Metadesign, Research Design or Predesign. Then there is a Design that deals with Urban Planning, but all these activities are possible for the designer not because he is such a genius who knows how to do everything, but because he has a method, trained in experience, that allows him to deal with any design problem, and to choose those collaborators who will help him in his task. The designer never works alone, except in certain cases, also because he knows that he does not know all the techniques and all the problems, but he knows what the aspects of the problem are and calls for the experts of the various branches to collaborate, and coordinates the work. According to a design method, the problem to be addressed is analyzed and disassembled into its components. While the artist, whether sculptor painter or architect, immediately sets his imagination in motion, the designer first analyzes the problem to find its limits. In fact, facing a design problem, starting to think about the solution in artistic and therefore formal terms, can often distort the design and deliberately lead it in a certain way that can bring many inconveniences: the project thus conceived can hit the limits of the problem itself and the solution will have to be found with compromises. Even today, many artists who call themselves designers start from solutions already made and try to adapt the technique and the subject to their artistic thinking. The designer, on the other hand, after dismantling the problem in his components and after becoming aware of the possible materials and techniques, sets in motion his creativity which is a creative synthesis of the components identified. In this way the designed object has its true shape, its true material modeled by the most suitable technique. This type of product will look as natural as the products of nature, or like spontaneous forms (such as that of the fiasco, for example, in the case of blown glass). The phenomenon of the artistic beginning in design is called Styling and is widespread in those countries where an ephemeral design is needed that creates a fashion also in certain objects, such as cars or appliances, to increase its consumption. Stylists therefore work for consumption at all costs and people suffer this production that advertisingly focuses on the false dignity and prestige of being updated on production. Many people, suggested by this advertisement, will never keep an 'old model' TV in the house when there is a new 'model' on the market. Practically, in most cases you put the same TV in the house with a new, fashionable bodywork, and favors consumerism. The real design instead designs objects that last over time both because they are not fashionable (as pears or shells are not fashionable for their shape) but their shape results from the solution of all aspects of the problem. A designer before drawing a project does research on the practical possibilities of materials and the technical possibilities of processing. This is the field of research design. The designer in this case goes to the production plant of a given material, becomes aware of the physical and mechanical properties according to laboratory data, observes the processing of the same material and then performs experiments on the material to see if by chance some application aspect has not yet been used. Often a material such as plastic laminate, for example, is invented for a certain well-defined use but has in itself the possibilities of other applications that the inventor himself had not foreseen. The plastic laminate had been designed to replace veneer in the furniture cladding. At the examination of predesign it turned out that it can have other applications, closely related to the nature of the material, and from this experimentation new objects were born.

Predesign research has shown how a machine, in this case the Xerox Rank, designed to reproduce documents, can also serve the graphic designer as a design tool (see pp. 68-71). It is therefore, precisely in predesign research, it can apply its creativity in the identification of new uses for industrial or natural materials and new instrumental uses of technical equipment. Also in this case the designer does not know what will result from his Research. It does not have an artistic measure, its purpose is to prove if the subject or the machine have other possibilities. From

this research come out models that are not finished objects but parts of objects, details of structural elements, tests of bends, curvatures, bends; up to the limit of rupture. Physical, mechanical and, in a sense, also aesthetic tests, but of a particular aesthetic that could be defined, for now, as the aesthetics of logic. The aesthetics of logic is that formal coherence that obeys only data justifiable and understandable by reason. When a worker buys a tool, when a surgeon buys a device, when a working group defines the shape of a missile or a race car, they do not think about the aesthetics but the pure form that is the result of a set of functions. There are no problems of taste or beauty here, apart from the fact that when we talk about aesthetics or beauty it is always necessary to define what aesthetics and what beauty we intend to talk about. By now everyone knows that there is no absolute Beauty: every type of beauty is the result of aesthetic codes that vary according to the civilizations that have produced them. An Indian beauty is very different from a Peruvian beauty, from a Chinese beauty, from a Greek beauty... The broadest knowledge that can be had today on the civilizations of the world gives a greater width of views and therefore of comparative judgment: Greek or Cuban beauty is more beautiful; every beauty is a value in itself.

While the education we've had and still people have in school, it ignores these values so music is an incomprehensible thing. Of course it is incomprehensible, if we measure it with the meter of our classical music. But at the same time we deprive ourselves of the pleasure of enjoying Chinese music. This is to say that today we can no longer live with a local culture, that our place is the world and soon the planets, that we need to have an elastic mind like the one that is used in design research, that it is better to try to understand more, rather than to reject cultural events as valid as ours.

Predesign is therefore a current manifestation of creative intervention in a world nestled in a static culture, and its purpose is to control or discover material and technical data for a good design not linked to preconceptions of applied art but where each problem finds its logical form as in nature.