

Design a stelle e strisce

Il design americano è concepito come valore di base del prodotto. Si punta alla qualità ottimizzando con i mezzi informatici tutti i passaggi che permettono la realizzazione di un'idea

di Francesco Zurlo

Il design è considerato spesso un fenomeno mondano, un plusvalore da aggiungere a un prodotto seguendo le direttive degli uomini marketing delle aziende.

Ma non sempre è così, negli USA, per esempio, il settore si presenta in modo diverso. Innanzitutto le imprese hanno un'entità centrale che cura la regia

della produzione contattando altre piccole imprese esterne. È la politica della cosiddetta "outsourcing", presente anche in alcune aziende europee: in quest'ottica anche l'ideazione e la progettazione di nuovi prodotti viene commissionata all'esterno, a gruppi con competenze diverse e perlopiù sconosciuti alla gente. Il design è inteso come valore di base del prodotto: si punta alla qualità ottimizzando tutti i passaggi che concretizzano un'idea.

Computer e progetto

All'interno di questi passaggi un ruolo fondamentale è svolto dalla strumentazione informatica, che ha un doppio ruolo rispetto alla progettazione: da una parte è supporto alla rappresentazione, dall'altra diventa sostegno della produzione.

Rendere la rappresentazione più reale del reale stesso è, secondo Tomas Maldonado, l'obiettivo che gli artisti perseguono da secoli: i computer hanno



Immagine tridimensionale di un progetto dell'interno di un aereo. Il livello di fotorealismo è notevole specie per quanto riguarda gli effetti dell'illuminazione.

raggiunto un livello mai ottenuto prima e in questo senso danno ai progettisti un sistema immediato e sicuro di valutazione di un'idea.

Hartmut Esslinger, fondatore di frog-design e artefice dell'immagine dei computer Apple, usa i modelli computerizzati per rendere paradossalmente più umani i prodotti reali.

Nel processo di ideazione del suo studio in California le idee di progetto vengono rapidamente trasformate in modelli grezzi realizzati a mano. Questi prototipi servono alla valutazione di massima delle caratteristiche ergonomiche e visive dell'oggetto: in seguito si passa alla costruzione del modello tridimensionale, di grande precisione, e al suo rendering. Non solo. Ormai è consuetudine, specie nei grossi studi di progettazione, realizzare con macchine

utensili automatiche collegate al computer gli oggetti stessi. Si tratta di piccole macchine a controllo numerico finalizzate alla produzione di prototipi.

Computer e produzione

Un altro processo di questo genere, per quanto più sofisticato, è quello della stereolitografia: la macchina, particolarmente costosa, è un laser che solidifica la plastica li-

quida contenuta in una vasca secondo il modello virtuale disegnato al computer. In pratica il modello tridimensionale è tagliato a fettine e il laser concentra il suo fascio luminoso nella vasca per solidificare quelle fettine: la loro sovrapposizione, impercettibile ad una vista normale, formerà il solido finale. Il processo è piuttosto recente - 1989 - e dapprima utilizzato da grandi industrie del settore aeronautico ed automobilistico per riprodurre con precisione totale parti complesse di motori e meccanismi. Oggi il suo uso sta diventando abituale sia per fare prototipi, sia per la produzione di piccole serie: a tal proposito, si riferisce di quel produttore di fotocopiatrici statunitense che non teneva più alcun pezzo di ricambio in magazzino ma li produceva secondo richiesta durante la notte.

Il design si adegua alle nuove tecnologie produttive: i progetti conservano delle variabili aperte che permettono una personalizzazione spinta del prodotto finale. Entrare in una filiale della

Steelcase-Strafor a New York, ad esempio, e ordinare l'arredo su misura per il proprio ufficio significa far lavorare poche ore dopo le macchine automatiche, per esempio, dell'officina di Seattle migliaia di miglia lontano: il progetto, allora, vista la notevole flessibilità produttiva, si limita a definire solo il codice genetico di un prodotto oltreché adattarsi in tempo reale alle richieste della domanda.

Computer e dissenso

Per il computer come ausilio al progetto, però, non ci sono solo consensi.

Ogni anno ad Aspen in Colorado si tiene una Conferenza su temi del Design: l'anno passato si è discusso di una nuova idea della disciplina, e l'uso del computer nel progetto è stato particolarmente dibattuto.

Richard Farson, psicologo di Palo Alto, ha parlato di "diluizione" del progetto: oggi con i programmi software a disposizione dei progettisti si possono raggiungere risultati, in tempi brevi, prima perseguibili solo grazie ad esperienza e professionalità. I risultati sono corretti ma privi - per così dire - di anima, mancando spesso di creatività, eleganza, bellezza.

Dello stesso registro la dichiarazione di Milton Glaser, graphic designer: il computer ha modificato profondamente la professione e spinge i grafici ad usare con disinvoltura il metodo del "taglia e incolla": c'è uno sterminato mondo di immagini a disposizione - si pensi al contenuto di Internet - basta saperle assemblare in senso creativo.

Tutto è più facile e questo, per Glaser, rende la cosa sospetta. Con un'analogia brillante ci avverte: ci sono più sculture brutte in creta che in pietra, la pietra infatti ha bisogno di un approccio più riflessivo, di un progetto meglio impostato, a causa della sua maggiore resistenza.

Design mutante

Il computer crea nuove forme di de-

Designer italiani a congresso

Il 22 marzo 1996, presso il CNEL (Consiglio Nazionale dell'Economia e del Lavoro) si è tenuto a Roma il primo **Congresso Nazionale del Design Italiano**, organizzata dal CNAD (Consiglio Nazionale delle Associazioni per il Design).

Sono stati discussi i problemi inerenti la professione di designer al fine di ottenere un effettivo riconoscimento della professione con l'emanazione di leggi a livello europeo per la difesa del diritto d'autore e, più in generale, di una normativa chiara ed equa che metta fine a uno stato di fatto confuso e arbitrario.

Altri importanti temi sono stati il ruolo culturale del designer: la sua competenza tecnica e la dimensione umanistica, la funzione che ha avuto, e ha, nella crescita degli standard di qualità e nell'allineamento della produzione italiana ai più alti livelli mondiali.

La giornata è iniziata con un'introduzione di un rappresentante del CNEL che si è intrattenuto sulla "Consulta delle Associazioni delle Professioni non regolamentate", a cui il CNAD è stato chiamato a far parte. Si è sottolineato che l'unica possibilità di riconoscimento formale della professione passa attraverso la certificazione, rilasciata dalle Associazioni rappresentative (una o più di una) ai propri iscritti in base a parametri comuni e individuati a livello comunitario. Non più Albi professionali, ma Associazioni che avranno il compito di garantire i propri iscritti su ogni aspetto della professione.

Pur non rivendicando un Albo professionale, è stato fatto notare che comunque la certificazione darebbe chiarezza fiscale, sindacale e visibilità sociale.

Il dibattito, ha fatto emergere la difficoltà in cui si dibatte oggi il designer per far emergere la sua figura professionale,

sign: quello delle interfacce, ad esempio, o il cyberspace design che in Internet crea gli ambienti di gioco dei MUD (Multi User Dungeons) e MOD (MUD Object Oriented).

Sempre in Internet, dagli USA, parte inoltre un nuovo modello di partnership internazionale di progettazione: nel caso



Foto: A. Casamichela

vista, non più tanto come un servizio all'azienda, ma come funzione culturale, capace di incidere sulla società.

Non sono mancati cenni ai problemi della didattica, della ricerca e del diritto d'autore, temi sui quali i molti designer, architetti e studenti che lavorano nel campo del progetto, hanno potuto dare diretta testimonianza, portando il dibattito su problematiche assai stimolanti, nelle quali realtà e pratica si scontrano con i principi e le buone intenzioni.

Questo primo congresso ha visto la partecipazione di oltre 150 professionisti, neodiplomati, studenti provenienti da molte regioni italiane: Veneto, Liguria, Toscana, Marche, Umbria, Lazio e Puglia.

L'ADI, anche se invitata, non ha partecipato ai lavori.

Per comunicare con il CNAD: telefono e fax 06/51.90.762.

Industrial Design americano su Internet

<http://www.idlink>

Raccoglie informazioni di ogni genere sul design americano ed internazionale.

<http://www.core77.com80>:

È un'associazione che promuove iniziative, illustra con opportuni portfolio il lavoro degli associati, aggiorna sugli eventi di carattere internazionale inerenti il design.

Designer

<http://www.snapnet.com>

<http://www.slip.net/~Johnweir>

<http://www.frassanito.com/sfa>

<http://www.augustdesign.com>

<http://www.kbt.com/atlantia>

<http://www.bergdesign.com>

<http://www.idiweb.com/indydes/index.htm>

(A cura di Stefano Suarez)

ad esempio dello Snap Design International i professionisti associati conservano una propria individualità ma condividono con gli altri, lavorando in rete, specifiche committenze.

Il contributo più originale del design USA viene dato, comunque, alla forma del prodotto elettronico di consumo: gli oggetti ostentano un aspetto che ricorda qualcosa - il caso della stampante dal piedistallo curvo come il foglio da stampare o il diffusore che sembra un portapenne - in grado di esprimere con più o meno chiarezza un certo mondo di riferimento.

L'immagine di questi prodotti presenta una levità ed un sense of humour spiccati, autenticamente americani, e recupera categorie di progetto come l'ambiguità, la sensualità e l'aspetto amichevole delle cose in uno scenario che presenta in nuce i possibili sviluppi del design internazionale.

ME



Sensazionali Nuovi Prodotti Multimediali



Sound Maker 16PnP Pro

Scheda Audio Deluxe con PnP, 3D e General MIDI

- suono 3D a 16 bit di qualità CD
- Plug&Play per Windows 95
- sintesi a 32 voci, 51 percussioni e 128 strumenti generali MIDI sintetizzati



Multimedia Kit MK-660

The Art of Multimedia upgrade kit

- Sound Maker 16PnP: la scheda audio di tipo Plug&Play a 16 bit
- facilità d'installazione
- CD-660: lettore di CD-ROM a sestupla velocità
- SP-220: altoparlanti stereo
- 9 titoli multimediali e programmi software
- cavetti



CD-ROM Drive CD-660

Un vero lettore di CD-ROM a sestupla velocità

- interfaccia IDE ATAPI/Enhanced
- velocità di trasferimento: 900 KB/sec
- tempo di accesso: 210 ms
- supporto per Windows: 95/3.1/NT/per Workgroup 3.11, e OS/2 IBM



Sound Maker 16PnP
16-bit Plug & Play Sound Card
Sound Maker 16PnP 3D
3D 16-bit Plug & Play Sound Card



Sound Maker Wave
Wavetable Daughter Card



Stereo Speaker SP-220
(4 Watts Max.)



Hi-Fi Speaker SP-330
(80 Watts PMPD)



Stereo Speaker SP-520
(220 Watts PMPD)

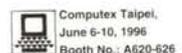


Hi-Fi Speaker SP-305
(50 Watts PMPD)



KYE Systems Corp.
No. 492 Chung Hsin Rd., Sec 5,
San Chung, Taipei Hsien, R.O.C.
Tel: (886) 2-995-6645
Fax: (886) 2-995-6649
BBS: (886) 2-995-0584

KYE Systems Europe GmbH
(Europe Center)
Hans-Böckler-Str. 62
D-40764 Langenfeld, Germany
Tel: (49) 2173-9743-0
Fax: (49) 2173-9743-17
Hotline: (49) 2173-9743-21



Computex Taipei,
June 6-10, 1996
Booth No.: A620-626