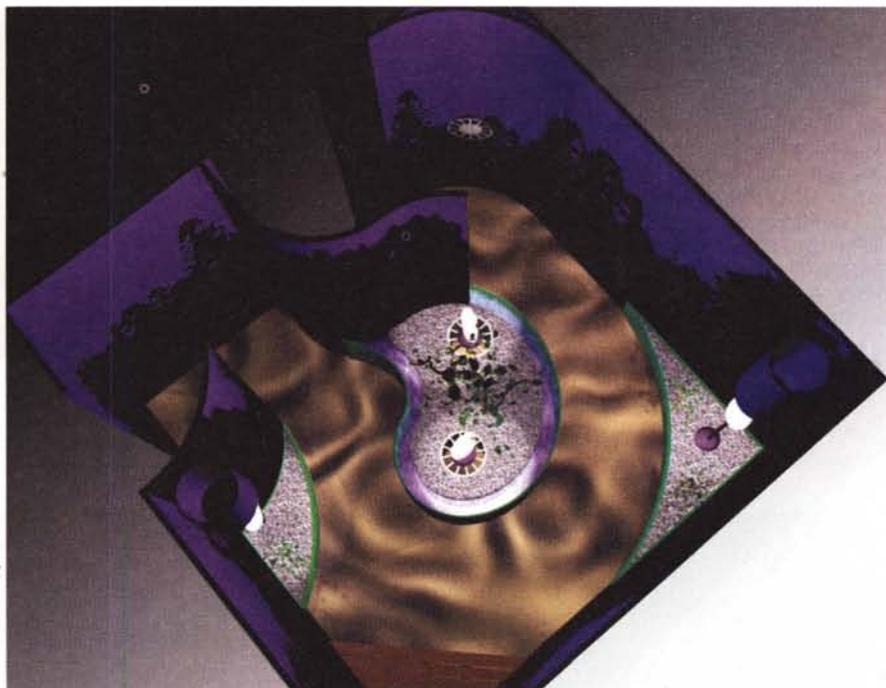


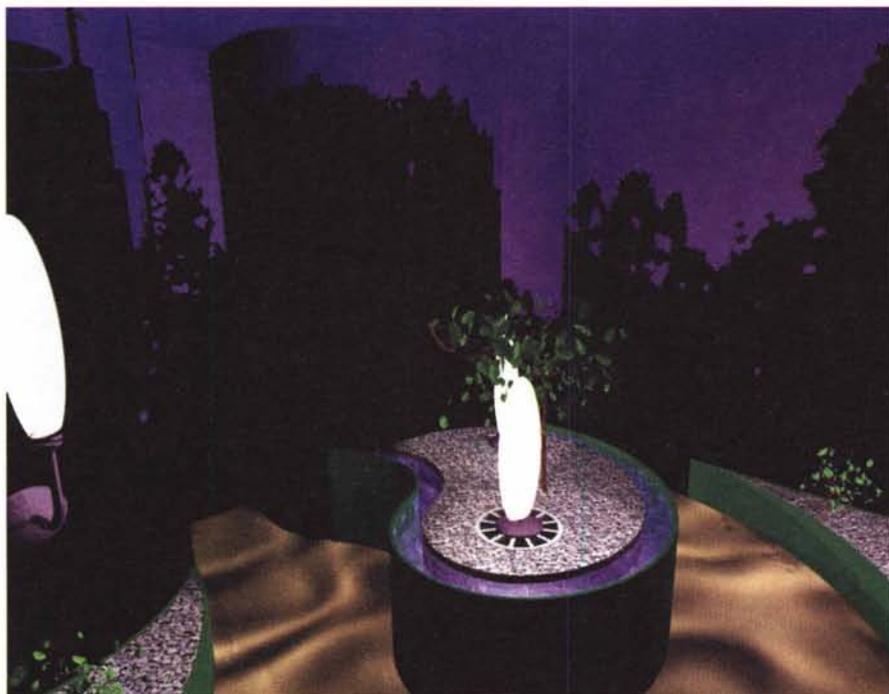
Isaho Hosoe: progettare con un raggio di sole

Abbiamo chiesto al famoso designer giapponese, che da decenni lavora in Italia, di parlarci del computer e della creatività. Ecco le sue sorprendenti risposte...

di Francesco Zurlo



Isao Hosoe, giapponese, può essere ritenuto uno dei protagonisti del design italiano degli ultimi trent'anni. Ingegnere aerospaziale di formazione inizia la sua esperienza come designer nello studio Ponti-Fornaroli-Rosselli (con quest'ultimo nel 1970 vince il Compasso d'Oro per il pullman "Meteor"). Da allora sono tantissime le collaborazioni con diverse



aziende nel campo dell'industrial design: lo abbiamo incontrato, nel suo studio, per fare alcune domande a lui e ai suoi collaboratori.

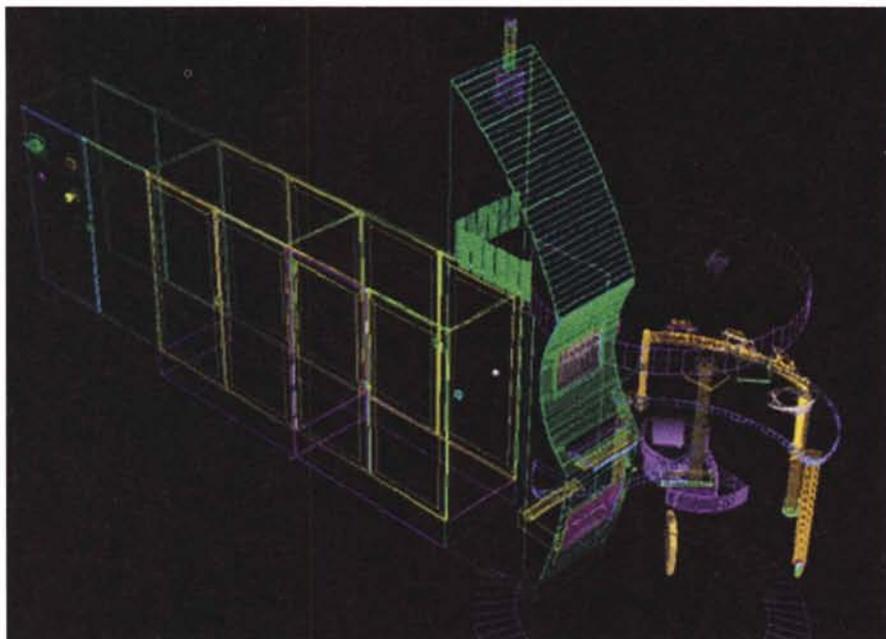
Per iniziare vorrei una tua riflessione sul contributo dei mezzi informatici alla progettazione.

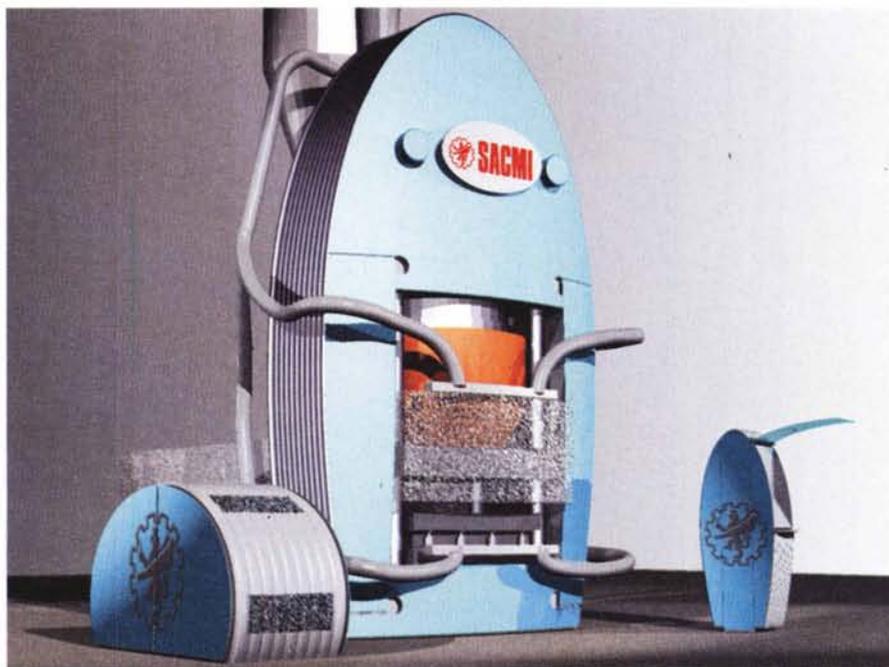
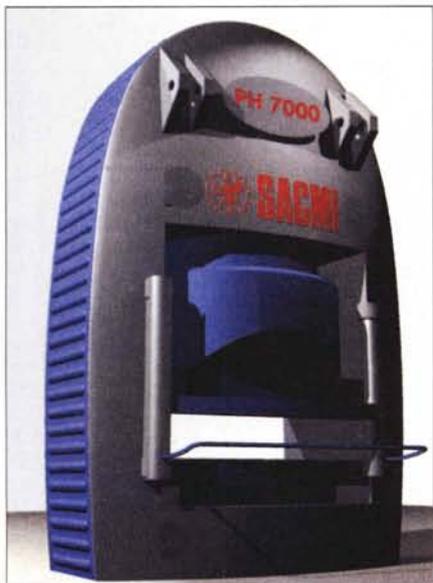
Personalmente non uso il computer, anche se per necessità ora ci sto provando almeno per scrivere e per fare qualche ricerca in Internet. In ogni caso qualsiasi progetto in questo studio parte dagli schizzi a mano libera, fatti con la matita dalla punta grossa o con il pennello giapponese [che lascia un tratto molto ampio come per l'acquerello n.d.a.]. La risposta che ricevi da questi schizzi è ovviamente molto vaga, è un segno, senza alcuna precisione ma è un modo per poter trasformare certi concetti in qualcosa che abbia un minimo di visibilità. Questa cosa parzialmente visibile, a volte formata da pochi tratti, altre volte con una maggiore definizione, viene trasmessa ai collaboratori che poi a loro volta tramite gli schizzi e i commenti nelle riunioni di progetto, contribuiscono all'evoluzione delle idee e al conseguente dimensionamento. Qui interviene il computer: può

infatti essere utile per comunicare il progetto, le sue dimensioni, le sagome per la costruzione dei modelli in cartone o polistirolo. Ma ritengo sia importantissimo non rimanere affascinati da un disegno sul video perché i modelli, nel processo di definizione di un'idea, sono più importanti.

Il computer può facilitare i rapporti con i processi produttivi o essere supporto di informazioni per il progetto?

Sicuramente può facilitare la produzione, ma, in realtà, lo usiamo ben poco per interagire con sistemi CAM o quant'altro. Né tantomeno lo usiamo per aumentare la conoscenza su determinati problemi, per controllare se una cosa va bene o no, per verificare la normativa. Se ci fosse un programma sull'ergonomia non sarebbe male perché spesso disegniamo sedute o altri mobili e, poiché ci sono già dati abbastanza standardizzati, credo sarebbe possibile inserirli in un pacchetto di software. Nel campo dell'architettura ci sono molti più software di ausilio alla progettazione che nel cam-





po dell'industrial design. In ogni caso la conoscenza nel nostro settore nasce dal coordinamento tra competenze: succede talvolta che una parte del processo progettuale viene sviluppata in collaborazione altrove, spesso presso gli uffici tecnici delle stesse aziende, che per risolvere problemi di engineering fanno gran uso del computer. Del resto il processo di progettazione non è uguale per ogni oggetto. Un progetto può prendere

In libreria

"Architettura in Internet 1998". Numero speciale di Archimedia CD, L. 19.900. MGE Communications (06-3243289), Roma 1998. CD-ROM per Mac e Win.

Il CD-ROM che presentiamo in questo numero è abbastanza diverso da quelli di cui ci occupiamo di solito. Innanzi tutto per l'idea che è alla base della sua realizzazione, poi perché è un CD che vale la pena di esplorare (e consultare più volte) per le informazioni che si possono ricavare su Internet e su molti dei siti specializzati in architettura che si trovano in Rete.

L'idea è semplice e pratica: far vedere Internet a chi non è in grado di collegarsi con Internet. Ma, ovviamente, risulterà molto utile anche a tutti quegli architetti che pur frequentando la Rete non hanno tempo o voglia di navigare alla ricerca di siti interessanti sia dal punto di vista professionale che culturale. Vediamo di che si tratta.

Il CD-ROM di ARCHIMEDIA "Architettura in Internet" permette di visitare -senza collegamento modem - una gran quantità di siti dedicati all'architettura e al design selezionati dai curatori. La directory raggruppa nove sezioni ricche di indirizzi molto specifici: Archiweb, CAD, Design, Scuole, Università, Musei, Riviste, Expo, Gallery. Una volta scelta la sezione che si intende esplorare, clic-

cando sul pulsante relativo si passa ad una schermata che elenca i numerosi siti selezionati.

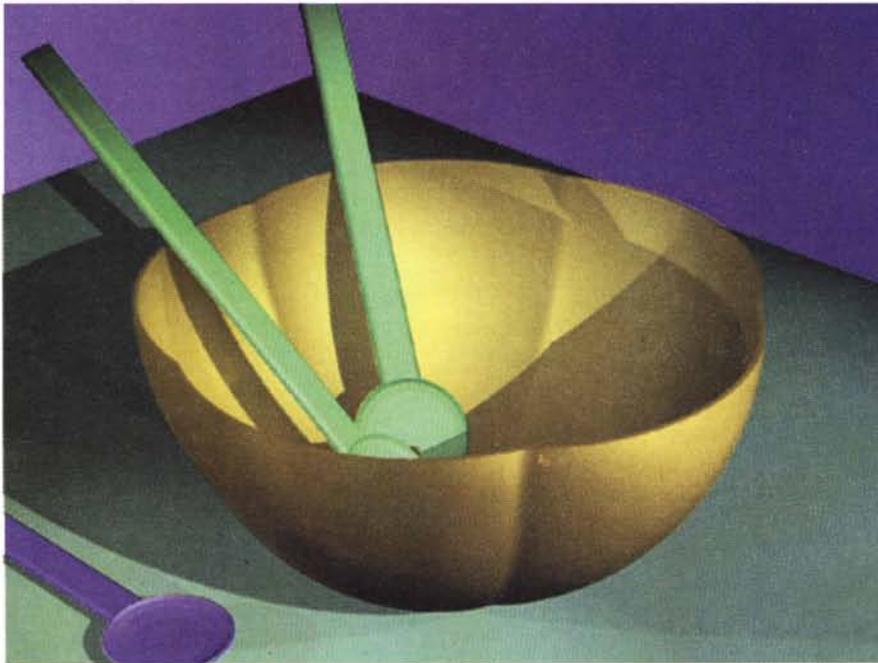
Di ogni sito si può avere una preview completa di tutte le pagine perché queste sono memorizzate nel disco, oppure è possibile - se si vuole - attivare il collegamento via modem e accedere direttamente alle home page scelte.

L'impostazione, assai semplice e funzionale, permette una visione esauriente di centinaia di siti come se si fosse collegati in Internet. Inoltre, tutti i link che solitamente arricchiscono le pagine web risultano attivi ed è possibile passare dal dischetto a queste ulteriori destinazioni semplicemente cliccando l'URL che ci interessa. Va sottolineato, specialmente per chi non ha pratica di ricerca in Internet, l'importanza di questi link che sono una delle maggiori ricchezze di cui dispone la Rete, in quanto risultano utilissimi nello scovare siti molto specifici, spesso non registrati anche da motori di ricerca molto validi, per cui, alle centinaia di URL selezionati e visualizzabili nel dischetto, se aggiungono numerosissimi altri che a volte possono dimostrarsi delle vere e proprie scoperte. Il CD-ROM "Architettura in Internet" è dunque consigliabile per i motivi già espressi sia a coloro che sono già provvisti di collega-



mento Internet, sia a chi non avendo ancora deciso di utilizzare la Rete, ha poche occasioni di navigare e misurare l'effettivo interesse che la frequentazione del cyberspazio comporterebbe per la professione. Con una perfetta simulazione potranno conoscere gran parte di quello che avviene in Rete senza sborsare una lira per la bolletta telefonica. E di questi tempi non è poco.

(R.M.)



molto tempo, ad esempio, ma questa non è una garanzia che venga bene. Altre volte è sufficiente uno schizzo lasciato in azienda, senza un disegno esecutivo e da quello può nascere un risultato molto maggiore. Per la lampada Hebi [prodotta da Valenti nel 1970 n.d.a.], forse il mio primo lavoro quando non esisteva nemmeno il design, avevo tutto in testa e il materiale era un semplice tubo flessibile in PVC: in mezza giornata di lavoro insieme ad un operaio dell'azienda abbiamo assemblato il prototipo; è venuto fuori un oggetto al quale nessun computer avrebbe mai potuto dare un contributo.

Per visualizzare e comunicare un progetto al cliente comunque il computer ha una effettiva utilità. Che ne pensi?

Per l'aspetto comunicativo il peso del computer è sicuramente più rilevante. Se si tratta di comunicare ad un cliente non esperto di design, senza esperienza, che si può facilmente affascinare con una bella immagine, serve ancora di più. A noi progettisti, abituati a pensare nelle tre dimensioni, ovviamente serve un po' meno. Ma vorrei sottolineare che anche per le aziende, perlomeno quelle che hanno un orientamento spiccato verso il design, a volte può essere del tutto inutile una qualsivoglia presentazione. Un'idea la si può presentare anche senza immagini: invitato con altri 6 progettisti a proporre un progetto di telefono per la Bosch, un giorno di 7 anni fa e dopo aver elaborato tutti i disegni necessari, mi so-

no recato a Francoforte in treno per la presentazione di rito. Arrivato in anticipo rispetto al meeting in azienda ho trascorso del tempo nella sala d'aspetto a leggere un giornale. Giunta l'ora dell'incontro ho scoperto con disappunto che la valigia con i disegni era stata rubata. Ovviamente ci sono lo stesso ma a mani vuote; arrivato il mio turno tutti era-



no in attesa che io proiettassi le diapositive di presentazione: fino ad allora non avevo programmato cosa fare o dire, però entrando nel buio, in mezzo alla sala, sulla superficie del grande tavolo di riunione, avevo notato un alone circolare, un cerchio luminoso provocato da un fascio di luce che penetrava da un varco tra le tende chiuse. Il sole dava la giusta angolazione direttamente sul tavolo: ho intuito di dover usare quella immagine. Allora ho chiesto a tutti quanti di alzarsi e di andare verso quel cerchio luminoso, ho chiesto un pezzo di carta - avendo per fortuna con me il pennello portatile giapponese - ho raccontato la mia disavventura e ho semplicemente

schizzato il concept che avevamo elaborato con pochi segni. I presenti sono rimasti un po' spaventati da questo improvviso cambiamento, da questa performance imprevista. Insomma ho finito la presentazione, sono tornato a Milano e dopo un po' di giorni mi hanno telefonato dalla Bosch annunciandomi che il concept esposto era piaciuto e che mi assegnavano il lavoro. Il processo creativo è mistero: accade un momento per cui ti senti come se cadessi giù per un pendio e in una frazione di secondo tutta la tua vita dalla nascita fin ad ora ti gira attorno. In quel momento lì alla Bosch c'era anche questo, una sensazione di vuoto, come se cascassi in un abisso ed allora mi sono venute in mente tante idee. Tra tante in particolare mi ha colpito il ricordo di un piccolo libro scritto sui popoli germani dallo storico romano Tacito in cui l'autore parlava dei tedeschi come di un popolo profondamente legato ai cicli naturali, con un grande rispetto per la forza, per le dinamiche della natura. Poi mi è venuto in mente il sole, come elemento fondamentale della forza naturale ed un saggio in cui si descriveva il rapporto che il popolo ha con la luce solare: gli uomini del nord hanno più amore per la luce ed il sole mentre, man mano che si va verso sud la gente gli dà meno importanza, chiude le finestre. La luce non è più il centro d'attrazione. Questi due concetti, in quel momento di vuoto, mi hanno dato la giusta intuizione per raccontare quello che avrei dovuto dire, per comunicare un'idea che sarebbe poi risultata vincente. [la caratteristica del telefono è proprio un elemento a forma circolare, come un sole, su cui poggia, sospesa, la cornetta n.d.a.]. In quella circostanza con delle belle diapositive forse non avrei ottenuto lo stesso risultato: la mancanza di materiale, l'incidente intercorso, il mio spavento, hanno inciso positivamente sulla scelta del cliente. Non so a questo punto quanto possa essere utile la rappresentazione visiva di un computer: ciò che importa è l'idea, non il modo in cui viene comunicata. A volte bisogna stare attenti perché il computer può impedire una corretta comunicazione, può determinare una sorta di irregimentazione dell'informazione e diventare dunque un fine più che uno strumento: bisogna saperlo usare.

Complementari ma con sfumature diverse le riflessioni degli altri collaboratori di Isao Hosoe Design. Peter Solomon ci ha fatto vedere l'evoluzione di un progetto di pressa per la produzione industriale di ceramiche. Il lavoro si è svolto con Amapi, software per la modellazione 3d molto intuitivo e facile da usare. Il programma permette di "schizzare" di-

Le immagini che illustrano questo articolo sono progetti e realizzazioni dello Studio Isaho Hosoe Design.

Nella prima pagina, due rendering di un progetto per uno stand fieristico. Nella seconda pagina, wire frame e rendering di un posto di controllo di un forno industriale per la cottura di piastrelle.

Nella terza pagina, due progetti di presse per la produzione di piastrelle.

Nella pagina a fianco, i rendering di alcune insalatiere.

In questa pagina, sedili per treno ad alta velocità.

rettamente in 3d sullo schermo a partire dai pochi tratti di un bozzetto. Il software, tra l'altro ben si adegua alla cifra stilistica dello studio, prettamente organica, per la grande facilità nel disegnare elementi plastici. L'uso veloce del programma aumenta la rapidità di feedback per il progettista: per Solomon il feedback che permette un'evoluzione del progetto è quasi lo stesso di uno schizzo tradizionale. Il progetto di pressa è partito dalla sagoma disegnata in 2d dagli ingegneri dell'azienda per trasformarlo in seguito in 3d interagendo, per le scelte formali, direttamente con il modello virtuale. Una certa diffidenza nei confronti dei designer dovuta ad una tradizione per convenzione estranea a questo tipo di contributi, ha evidenziato la necessità di presentare nel miglior modo possibile il progetto. In tal senso il computer ha avuto un ruolo fondamentale: l'oggetto nei suoi rendering è stato sem-

pre ambientato in fabbrica, suo luogo naturale e ha permesso, inoltre, di visualizzare gli studi sul colore e sulle finiture superficiali per dare un ampio ventaglio di scelta. Ovviamente la presentazione al computer non è stata l'unica prova: a partire dai

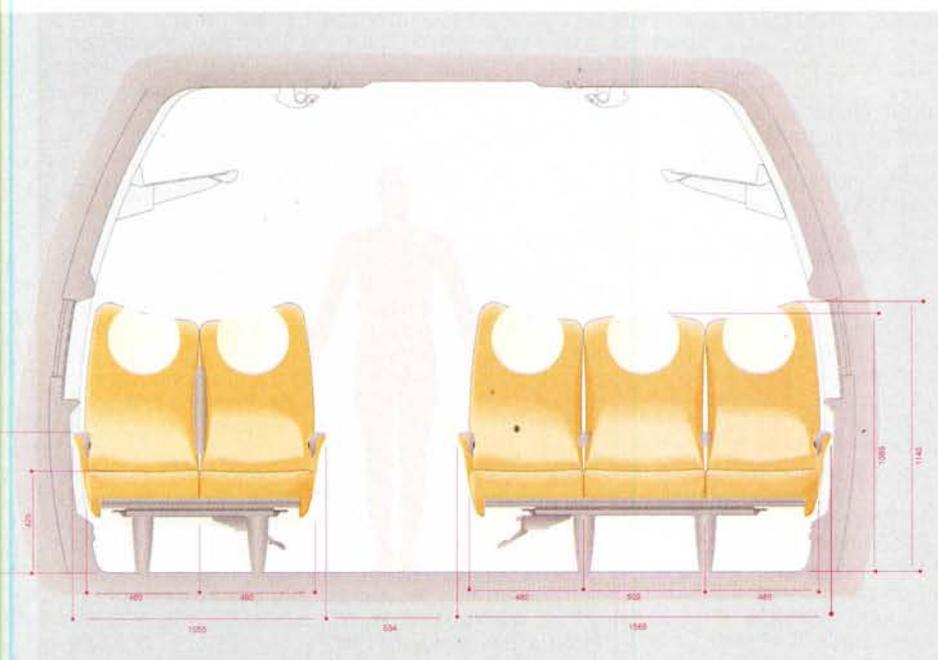


disegni si è costruita, direttamente in azienda, una sagoma in legno della pressa, per verificare pesi fisici e percettivi, il rapporto con lo spazio e gli eventuali problemi tecnologici. Per la stessa azienda Isaho Hosoe Design ha progettato un forno: si è posta la necessità di intervenire sull'involucro di una struttura lunga oltre 100 metri, lasciando da parte gli aspetti puramente tecnici a cui avevano lavorato i tecnici e gli ingegneri dell'azienda, ed interessandosi in particolare di tutto ciò che aveva a che fare con l'interazione uomo macchina. Il prodotto che si presentava era molto ingegneristico, le sue fiancate erano piene di tubi ed elementi

tecnici che secondo lo studio erano di intoppo anziché di beneficio al lavoro. Si sono ridotti dunque gli elementi tecnici in vista ed è stata proposta, sottolinea Emilio Cassani, una innovativa lavorazione della lamiera dei pannelli di rivestimento che, modellati direttamente al computer, presentavano una forma ben più complessa e plastica dei pannelli in lamiera usuali. Il computer è intervenuto con i suoi algoritmi per plasmare un pannello e renderlo più friendly, favorendo con la forma, la finitura e il colore un aumento della qualità complessiva del prodotto in relazione a chi, con quel prodotto, avrebbe interagito. Talvolta però il computer può trasformarsi da mezzo a fine, assecondandone volontà binarie e funzioni di programma, perdendo di vista l'idea originale. Accade talora quando si deve sviluppare un disegno tecnico: può succedere che l'inesperienza dell'operatore o la limitazione del software non permetta il controllo di un disegno estremamente complesso. Allora conviene far subito un modello fisico reale e verificare di persona le problematiche che non si possono controllare. Altre volte invece, sottolinea Alessio Pozzoli, il disegno bidimensionale al computer è uno strumento rilevante nella costruzione di un modello fisico reale: le sagome sezionate di un oggetto possono essere stampate a scala reale e diventare le guide per la costruzione del modello fisico.

L'offerta dello studio ai clienti non è solo legata alla progettazione del prodotto ma anche alla sua comunicazione verso chi decide in azienda e verso i consumatori. Etien Veeman si cura, tra le altre cose, di dare un'anima alle presentazioni utilizzando il programma grafico Freehand. Nel modo grafico, dice, c'è molta più sensibilità ed emozione, un senso maggiore del prodotto, una sua interpretazione. Spesso c'è qualche problema con i clienti perché sono orientati a vedere una cosa nel modo più realistico possibile, ma in realtà la reinterpretazione grafica riesce con maggiore facilità a comunicare il pensiero progettuale, l'anima del progetto. C'è un vero e proprio percorso a ritroso: da un'immagine 3d spesso fredda o eccessivamente realistica si interviene dando spazio ad un'interpretazione personale, come un disegno con tecniche tradizionali contribuendo, tra l'altro, a dare identità visiva allo studio.

La conclusione è la stessa per tutti: il computer aiuta a velocizzare il processo di progettazione e ha molta importanza per la comunicazione ma nulla può fare se al progetto manca l'anima, la sua ragione di essere, l'idea forte che lo sostanzia.



ME