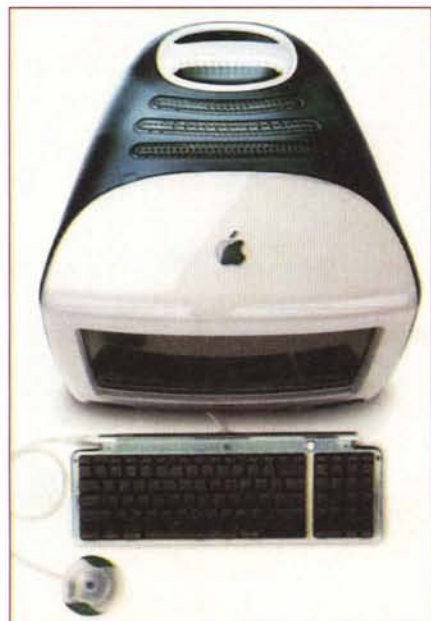


Tecnologia & nuovo design

Se la tecnologia è una ineluttabile certezza, quel che ancora manca è un design che la renda non solo utilizzabile ma, soprattutto, umanamente plausibile.

di Riccardo Montenegro

Il lancio del nuovo computer "domestico" della Apple, l'ormai notissimo *iMac*, ha suscitato un grande interesse oltre che per le particolari funzionalità del prodotto, indirizzato principalmente al collegamento con Internet, anche per il design, decisamente innovativo, destinato a rimuovere quella patina di "ufficio" che tutti i computer finora si sono portati appresso, anche quando erano destinati a un uso domestico. L'*iMac*, il cui progetto è stato coordinato da Jonathan Ive, è certamente l'inizio di un trend che porterà alla trasformazione degli standard estetico-funzionali dei calcolatori, finora caratterizzati da ineffabili scatoloni grigio-beige, rendendoli sempre più oggetti con i quali instaurare un rapporto non soltanto "intelligente" ma anche "emozionale".



Sono almeno vent'anni che buona parte dei computer ha guadagnato l'appellativo di "home" (in questo campo per la verità, oggi come allora, l'unica azienda che ha tentato un approccio diverso negli anni passati è stata ancora una volta la Apple) senza che siano stati risolti tutti quegli inconvenienti pratici - ingombri, connessioni, periferiche - ed estetici, che ne hanno reso particolarmente difficile l'inserimento negli ambienti domestici.

Ovviamente è un problema che non riguarda solo i calcolatori (nati come strumenti di lavoro), ma più in generale ogni tipo di macchina; innanzi tutto gli elettrodomestici, che spesso sono complicati da usare e difficili da riporre. Il design, e questo fin dagli albori della rivoluzione industriale, ha sofferto di un malcelato senso di inferiorità (o meglio di inadeguatezza) nei confronti delle macchine e della tecnologia in generale; il designer, il cui approccio ai problemi è fondamentalmente (anche se non prevalentemente) estetico, nel disegno delle macchine non sempre è riuscito a dominare e a equilibrare - come è avvenuto nella creazione dei mobili - le anguste maglie del funzionamento, dei materiali, dei costi di produzione, del mercato abbassando troppo la guardia di fronte alla parte meccanica o eccedendo in esteticità. Una situazione che ricorda la famosa coperta, che tirata sul viso lascia scoperti i piedi e viceversa.

Il risultato di questo atteggiamento si tramuta spesso in una sorta di omologazione estetico-produttiva per cui, tanto



per fare un esempio, quasi tutte le autovetture di analoghe prestazioni e fascia di mercato alla fine tendono a somigliarsi. Ma questo vale per molte categorie di prodotti, dai computer e le sue periferiche, ai televisori e videoregistratori, dai frigoriferi agli aspirapolveri, alle lavastoviglie e quant'altre macchine affollano le nostre case e la nostra vita.

Dall'hi-tech al funny tech

Va detto però che fin dagli anni Ottanta, accanto a varie fasi *tech* e *hi-tech* in cui, insieme al prevalere delle linee dritte erano gli stessi elementi tecnologici ad assumere un valore estetico, si è sviluppato un nuovo e dissacrante approccio nel disegno delle macchine, decisamente



te *easy*, la cui origine risale alla famosa macchina per scrivere della Olivetti *Valentina*, disegnata nel 1969 da Ettore Sottsass.

Questo modo di dare forma alle macchine ha tentato di esorcizzare il disagio dei designer nei confronti della tecnologia (esattamente omologo all'odio-amore provato dagli utilizzatori) proponendo un design *funny tech*, dove la linea curva prevalente e i colori allegri hanno lo scopo di costituire un universo esteticamen-

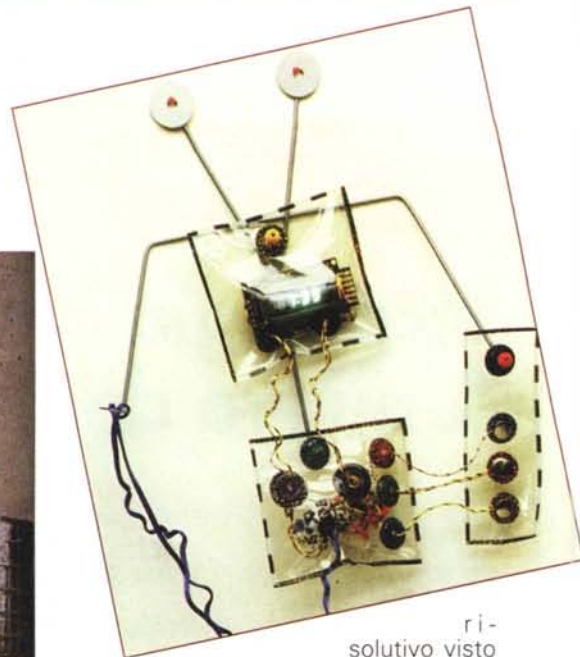
te giocoso, a volte bislacco ma liberato dalle inconscie paure che il "macchinismo" e la scienza si portano dietro da secoli alimentando non pochi miti e leggende, dal medievale Golem agli incubi futuristi del film *Metropolis* di Fritz Lang.

Il design *funny tech* sembra non avere limiti, il suo allegro spiritello ha conquistato trasversalmente tutte le tipologie. Gli esempi non mancano: dalle autovetture, la *Ka* della Ford e la recentissima *Smart*, agli utensili domestici di Alessi e di Guzzini, dai rasi elettrici della Philips agli orologi Swatch (che hanno di fatto imposto una nuova idea di orologio da polso), dagli scooter Piaggio e BMW al nuovo frigorifero *OZ* della Zanussi per finire ai telefoni cellulari della Nokia dai coloratissimi gusci intercambiabili.

Tecnologizzazione del design e design tecnologico

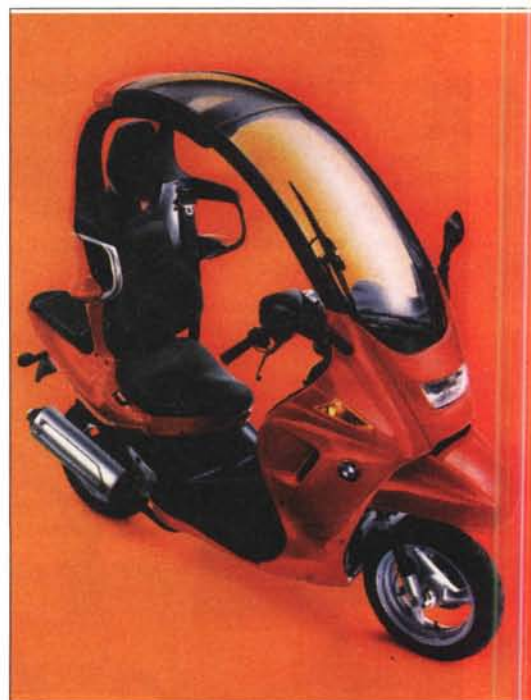
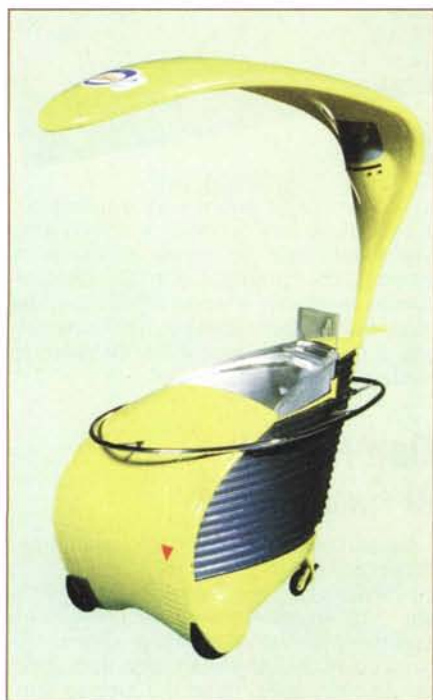
Paradossalmente, in un mondo in cui è sempre più difficile ridere, mentre i problemi ecologici, dello spreco energetico, del consumismo più sfrenato fanno addensare sul nostro immediato futuro nubi minacciose e lampi terrificanti, usiamo macchine e oggetti il cui buffo ottimismo sembra arrivare dritto dritto da un fumetto di Topolino degli anni Cinquanta. Questo non vuole essere un giudizio negativo perché molti di questi prodotti sono sicuramente pregevoli e ben motivati, è solo una constatazione.

Demistificare la tecnologia è un esercizio utile e a volte necessario, ma non



risolutivo visto che stiamo attraversando una fase che vedrà la trasformazione dell'attuale design, in fase di tecnologizzazione, in un design completamente tecnologizzato. Inoltre, il surplus di innovazioni che ha caratterizzato questo fine secolo sta producendo un mutamento antropologico che passa anche attraverso i nuovi mezzi di comunicazione, il diverso modo di interfacciarsi con le cose, l'utilizzazione sempre più virtuale dello spazio fisico.

La miniaturizzazione degli oggetti e degli elementi che li compongono, la semplificazione dei gesti e delle operazioni, la concentrazione delle funzioni, la riduzione delle distanze tra noi e le cose richiederanno una nuova concezione dello spazio vivibile e delle attrezzature che lo compongono. Molti oggetti perderanno la loro tridimensionalità lasciandola solo ai contenitori e a quelli che si interfaccia-



Nella pagina d'apertura.
In alto, frigorifero OZ, produzione Zanussi.
In basso, computer iMac, design Jonathan Ivy, produzione Apple.

Nella pagina a fianco.
In alto a sinistra, sistema Hi-Fi realizzato in conglomerato cementizio, design Ron Arad, produzione One-Off.
In alto a destra, radio "Andante", design Daniel Weil, produzione Quartett.
In basso a sinistra, carrello per gelati "Bolid-Car", design Massimo Iosa Ghini, prototipo per Gervais.
In basso a destra, moto "BMW C1", produzione BMW.

In questa pagina.
A destra, prototipo di telefono, design Jurgen Hitzler-Werner Schuss-Siemens Design Studio, produzione Siemens.
In basso, autovettura "City-Coupé", produzione Smart.

no con il nostro corpo. Mobili un tempo monofunzionali vedranno moltiplicare le loro capacità trasformandosi in oggetti multimediali attraverso i quali connettersi con il mondo circostante senza che abbia più importanza il concetto di distanza: far funzionare gli ambienti, attivare gli elettrodomestici o collegarsi in audio-video con le persone di un altro continente avranno la stessa gestualità, ridotta alla pressione di una serie di pulsanti. In questo contesto il design non può che essere sempre più tecnologico, per assu-

re un'importanza fondamentale quale disciplina capace di riorganizzare lo spazio vivibile e di connettere in forme innovative oggetti intelligenti e funzioni, destinati entrambi a diventare sempre più immateriali.

Ha scritto l'architetto Wil-

differenza tra un computer portatile e un modello da tavolo, tra un orologio da polso e un orologio da parete, tra un apparecchio acustico inserito nel vostro orecchio e una cabina telefonica pubblica per i non udenti. È solo questione dell'organo a cui è fisicamente applicato; questa ha poca importanza, in un mondo senza fili in cui ogni dispositivo elettronico ha possibilità di calcolo e di telecomunicazione incorporata.



liam
J. Mitchell nel suo famoso libro *La città dei bits*: "Dopo tutto, non vi è molta

te.
In questo modo "l'abitare" assumerà un nuovo significato - un significato che non ha tanto a che fare con il parcheggiare le vostre ossa in uno spazio definito architettonicamente, quanto piuttosto con il collegare il vostro sistema nervoso a organi elettronici che si trovano in prossimità. La vostra stanza e la vostra casa diventeranno parte di voi e voi diventerete parte di esse".

Nella sua analisi, Mitchell, non si spinge a immaginare la forma architettonica del nuovo habitat, non descrive neppure il panorama domestico in cui questa sorta di uomo terminale si connette agli organi elettronici.

Impresa indubbiamente difficile da fare oggi, ma non impossibile visto che tutte le aziende mondiali produttrici di oggetti tecnologici fanno ricerche, studi e progetti - impiegando risorse economiche non indifferenti - che prefigurano il mondo dei prossimi anni.

Se la tecnologia è una ineluttabile certezza, quel che ancora manca è un design che la renda non solo utilizzabile ma, soprattutto, umanamente plausibile.

MB

