

*non è stato addestrato al progetto è minima. Le specifiche, ma sempre delimitate, conoscenze tecniche e culturali di un*

*progettista riconosciuto ovviamente integrano e completano la sua capacità innata comune a tutti che però già in sé*

*corrisponde quasi totalmente all'abilità di progetto. [...] quella spinta che mi sembra essere all'origine della nostra abilità*

*di progetto. Quella della tensione alla vita [...].” Progetto e passione p. 82*

Ogni giorno ci troviamo di fronte a molti problemi e quello che facciamo costantemente è, usando la nostra capacità di imitazione dell'esistente e le esperienze del passato, una rapida scelta della soluzione migliore tra una serie di ipotesi.

*“Si evolve così un comportamento di scelta sempre più efficace. Al punto di acquisire la capacità di immaginare esperienze*

*non ancora accadute ma che si possono realizzare appositamente in funzione del bisogno emerso, se quelle già accadute*

*appaiono insufficienti. È la nostra capacità di progetto e, in funzione di questa, la capacità di produrre ricerca (lo*

*sperimentare ciò che non è ancora avvenuto).” Progetto e passione p. 83*

Dunque quello che così spesso facciamo inconsapevolmente, di fronte ai problemi della vita quotidiana, grazie all'applicazione del metodo progettuale, viene portato ad un livello di consapevolezza che ci permette di affrontare problemi molto complessi guidando il processo verso una direzione precisa.

In questo modo diventa possibile mantenere il controllo sul risultato finale e tenere il genio con i piedi per terra. Quest'ultimo punto è particolarmente importante perché in ogni progetto le intuizioni devono fare i conti con una serie di vincoli pratici, concreti e seguire una metodologia ci permette proprio di estrarre una soluzione efficace a partire da una serie di vincoli.

Altrimenti, non stiamo parlando di progetti ma di pura speculazione teorica.

### **- Il metodo**

Come ci dice Munari stesso in *Da cosa nasce cosa*, il metodo che lui descrive si adatta a diversi tipi di problemi, richiedendo di volta in volta competenze diverse ed è adatto tanto per i problemi piccoli quanto per quelli grandi.

In questo testo l'autore ci introduce alla metodologia progettuale soprattutto attraverso una lunga serie di esempi concreti nei quali l'ispirazione, l'idea trova il suo posto nella negoziazione tra i vari aspetti pratici delle questioni.

Per spiegarci che cos'è questo metodo, il libro parte da una considerazione spiazzante ma illuminante allo stesso tempo: *“Qualunque libro di cucina è un libro di metodologia progettuale.”* Da cosa nasce cosa p. 13

L'affermazione, all'apparenza straniante, si chiarisce facilmente: i libri di cucina ci forniscono una serie di indicazioni, di passaggi da seguire in un certo ordine, a volte complete di tutti i dettagli per realizzarli. Questo corrisponde esattamente alla sostanza del metodo progettuale che consiste proprio in *“una serie*

*di operazioni necessarie, disposte in un ordine logico dettato dall'esperienza. Il suo scopo è quello di giungere al massimo*

*risultato col minimo sforzo.”* Da cosa nasce cosa p. 16 (Immagine p. 62)

I casi in cui non si segua questo ordine logico e si proceda semplicemente seguendo l'ispirazione, porta a sottovalutare molti aspetti concreti del problema di partenza, coi quali ci si scontrerà più avanti, rischiando il fallimento dell'intero progetto.

È per questo che Munari fa subito una distinzione importante *“tra il progettista professionista, che ha un*

*metodo progettuale grazie al quale il suo lavoro viene svolto con precisione e sicurezza, senza perdite di tempo; e il*

*progettista romantico che ha un'idea «geniale» e che cerca di costringere la tecnica a realizzare qualcosa di estremamente*

*difficoltoso, costoso e poco pratico ma bello.*” Da cosa nasce cosa p. 18

Un'altra pagina del libro che può illuminarci riguardo a quanto ampia sia l'applicazione di questo modo di procedere, è quella in cui Munari elenca i settori dove il designer, il progettista, può operare: arredamento, abbigliamento, campeggio, strumenti di misura, giochi e giocattoli didattici, musei e mostre, luna park, giardini, allestimenti per fiere, impaginazione, segnaletica, cinema e televisione, stampe, tappezzerie, piastrelle, grafica, imballaggi, illuminazione, editoria, scaffalature, ecc

*“Da questo elenco [...] ci si può rendere conto che i problemi di design sono dappertutto e non solamente nell'arredamento*

*come appare dalle apparenze.*” Da cosa nasce cosa p. 34

Entrando nel dettaglio della descrizione del metodo vero e proprio, vediamo che il punto di partenza, come già accennato, è sempre il tentativo di risolvere un problema di design, dovunque esso ci si presenti. Questo problema nasce da un bisogno che può essere reale oppure indotto.

Risolvendo quel problema e rispondendo a quel bisogno si presume di ottenere un miglioramento della qualità della vita di chi ne fruirà.

La prima cosa da fare, dice Munari (sulla scorta di Archer), è definire quanto più precisamente il problema, dettagliarlo, circoscriverlo. Il problema di base contiene infatti già in sé tutti gli elementi per la sua soluzione e definendolo meglio riesco a rendere espliciti tutti i vincoli che sarà necessario rispettare. Non circoscrivere adeguatamente il problema rischia di ridurre il progetto ad un girare all'infinito a vuoto. Bisogna invece avere ben presenti gli scopi del lavoro, l'utente a cui esso è indirizzato e il mezzo attraverso cui esso si esprimerà.

Il problema può essere sempre scomposto in una serie di sottoproblemi, da approfondire singolarmente; in questo modo si riesce ad affrontare ciò che poteva sembrare irrisolvibile.

Prima di impiegare la fantasia per dare delle risposte a questi singoli problemi, una fase fondamentale eppure spesso trascurata di ogni progetto è la raccolta dei dati. È necessario conoscere cosa è stato realizzato prima di noi, per avvalerci dell'esperienza altrui e non ripetere il già fatto, oltre che per chiarire meglio la questione con cui abbiamo a che fare.

Dalla ricerca del preesistente potremmo anche non trovare nulla da usare ma già il fatto di escludere ciò che si è già rivelato sbagliato o inadeguato è un risultato importante della ricerca che ci permette anche di poggiare le nostre scelte su una solida e consapevole base, sgombrando il campo da ciò che è puramente arbitrario.

I dati raccolti vanno poi analizzati, per ottenere tutti i suggerimenti possibili e trarre vantaggio dall'esperienza che ci precede.

Proprio a questo punto deve intervenire la creatività, sia per proporre soluzioni ai singoli sottoproblemi evidenziati, sia per coordinare queste soluzioni in un tutto coerente.

Le soluzioni vanno elaborate sempre restando dentro il recinto definito dai vincoli che sono stati evidenziati nelle fasi iniziali (di costi, ecc) e attenendosi alle caratteristiche base, in particolare allo scopo del mio progetto (nel caso della comunicazione, al concept), al mezzo che devo utilizzare (stampa, internet, video, processo industriale) e all'utente a cui quel prodotto è destinato.

Riguardo alla coerenza degli elementi, che può essere definita come perfezione interna (la quale può tradursi in una coerenza sia nel seguire che nell'infrangere palesemente le regole), se raggiunta essa produrrà una conferma esterna, cioè la massima accessibilità psicologica da parte del fruitore.

Ciò viene confermato, in termini negativi, dai casi in cui gli oggetti mal progettati ci creano una serie di difficoltà, anche cognitive (vedi più avanti).

Le soluzioni ipotizzate devono poi confrontarsi con le modalità e tecnologie produttive dell'industria, sperimentando anche nuovi utilizzi di materiali noti.

Si arriva così a produrre dei modelli nei quali le varie soluzioni vengono unite in un tutt'uno.

Questi modelli vengono verificati, sottoponendoli ad un campione di possibili utenti e successivamente è possibile realizzare delle rappresentazioni grafiche che contengano tutte le informazioni per la produzione della soluzione definitiva.

La spiegazione del metodo svolta in Da cosa nasce cosa, è condotta con termini generici ma prende come esempio la progettazione di una lampada, orientandosi dunque in generale alla produzione di un oggetto di design industriale. È evidente però che, come Munari stesso afferma, non si tratta di uno schema né rigido né definitivo (p. 60) e che, anche se il percorso logico impone che non si possa

cominciare dalla fine, si tratta comunque di un tragitto notevolmente ramificato nel suo sviluppo, in cui di continuo nuove informazioni possono aiutarci a ridefinire quello che inizialmente non era chiaro. Rispetto allo schema lineare generico di base, una mappa di un progetto realmente realizzato mostra come questa linea centrale venga sviluppata in una fitta serie di ramificazioni.

(Immagine Da cosa nasce cosa p. 61 e schema mio Oceano mare)

### - **Punti fondamentali del metodo**

Cercheremo ora di analizzare più nel dettaglio la metodologia progettuale, concentrandoci su alcuni dei suoi passaggi principali.

#### 1) - La ricerca

Anche in questo caso i sostenitori della creatività pura non saranno d'accordo, sostenendo il fatto che per poter creare davvero è meglio non farsi influenzare da ciò che è stato fatto.

Rimandando una trattazione più approfondita al riguardo più avanti, è comunque fin d'ora abbastanza chiaro come l'idea di una creazione del nulla sia un'utopia e come, di fatto, siamo influenzati, a livello cosciente e non, da tutto quello che ci circonda e di cui abbiamo avuto esperienza. Dunque la ricerca potrà soltanto esserci utile, aggiungere consapevolezza rispetto al problema che stiamo andando ad affrontare, dirci che certe vie sono già state battute ma farci capire che magari ci sono delle possibilità che nessuno ha ancora esplorato.

La ricerca, anche se magari sul momento non ce ne rendiamo conto, ci impregnerà di una serie di elementi utili che, raggiunto un dato livello di approfondimento, si coaguleranno in parte anche spontaneamente in noi, portandoci ad elaborare qualcosa di personale e ad avere, ad un certo punto, la tanta sospirata "idea".

Della relazione tra ricerca e progetto tratta una parte consistente del libro di Enzo Mari, intitolato Progetto e passione. Qui lo schema di Munari è sostituito con una rappresentazione a cerchi concentrici o a spirale che indicano lo sviluppo sempre maggiore del progetto man mano che si procede, prendendo in considerazione sempre altre ipotesi, approfondendo alcune linee di ricerca per trascurarne invece altre. A partire dal problema iniziale dunque, si formulano subito una serie di ipotesi di risposte che portano a nuove questioni e a una serie di linee di ricerca per trovare le rispettive risposte. In questo caso con il termine ricerca si intende l'attività stessa di progettazione, come un continuo approfondire e sviluppare le intuizioni iniziali che spesso contengono qualcosa di prezioso che va definito meglio. Enzo Mari parla di giri d'orizzonte, cioè di successive ricognizioni dell'orizzonte di indagine che, andando avanti, si approfondisce e si allarga sempre di più fino ad arrivare ad una sorta di paradosso:

*"[...] la qualità delle scelte di progetto dipende da quella della loro implicita ricerca complessiva. Si determina*

*così una contraddizione irrisolvibile: se il processo di ricerca non può avere limiti perché ogni risposta a una*

*domanda contiene in sé a formulazione di domande successive, il progetto deve essere comunque concluso*

*interrompendo il flusso delle domande. Per questo, ogni progetto teso alla globalità è sempre di qualità inferiore a*

*quella della sua ricerca. Paradossalmente fallisce ogni volta: le scelte che vengono attuate nel momento della sua*

*conclusione obbligata quasi sempre sarebbero diverse se si potesse dare risposta alle nuove domande ormai emerse.*

*La qualità del progetto dipenderà quindi da quella del compromesso tra i dati conosciuti e quelli*

*conoscono ancora."* Mari p. 95

Ora, è evidente anche nel metodo di Munari che la progettazione in sé può essere concepita come un'attività di ricerca nel senso di sperimentazione, allargamento dei propri orizzonti, utilizzo delle proprie conoscenze per giungere a soluzioni inedite.

Quando parla della ricerca dei dati lui intende però una precisa fase del processo in cui ci si documenta a tutto tondo su ciò che riguarda il nostro problema; una fase che in un certo senso potrebbe non finire mai, perché in effetti, come dice Mari, andando avanti ci potremmo rendere

conto che ci sono altre strade da approfondire.

Resta fondamentale però il fatto che non è possibile iniziare ad ipotizzare delle soluzioni senza aver sviscerato il problema che ci riguarda, e questo sempre per lo stesso motivo per cui si adotta un metodo, cioè la consapevolezza. Se, dato un problema, pretendiamo subito di giungere alla soluzione con un'idea geniale, ci siamo muovendo su un piano del tutto differente, al di fuori dei vincoli della realtà pratica e della realizzabilità ed è evidente che rifiuteremo la raccolta dei dati come qualcosa capace di influenzarci in senso negativo.

2) - L'idea

3) - L'utente

### **- I risultati della progettazione (DA TERMINARE)**

Un principio straordinario, di cui ci parla Munari e che sembra emergere come risultato di una buona progettazione è la semplicità, intesa come giungere all'essenza delle cose. In questo senso possiamo fare un paragone tra gli esempi di oggetti ben progettati che ci fa Munari, in particolare nel capitolo sul Compasso d'oro ad ignoti e l'ideale di una lingua precisa di cui parla Italo Calvino nelle sue Lezioni americane. FINIRE

Eliminare tutto ciò che non è necessario è un lavoro che richiede un grande impegno mentale, esige molta creatività e viene generalmente poco riconosciuto (p. 132 Da cosa nasce cosa, non citato)

L'idea di Munari di far nascere la forma dalla tecnica, svincolandosi dalle esigenze decorative e limitandosi all'eleganza che si ottiene proprio dalla semplicità e dalle soluzioni ottimali, che ricordano molto i principi del Razionalismo. Un'estetica che nasce dalla funzionalità e dalla coerenza formale tra le parti che compongono il progetto e il progetto nel suo insieme.

All'opposto della semplicità sta la ridondanza, il lusso:

“Il lusso è l'uso sbagliato di materiali costosi che non migliora le funzioni. Quindi è una stupidaggine.”

Da cosa nasce cosa p. 11

Se i principi che seguono sono semplici e si combinano in modo naturale, la comunicazione sarà più efficace e così il metodo non sarà soltanto uno strumento organizzativo ma anche espressivo. (=> semplicità).

### **- Alcuni esempi di progetto in vari ambiti (DA TERMINARE)**

Potremmo riscrivere le fasi del metodo descritto in precedenza adattandole, nello svolgimento e nei termini utilizzati, a vari casi, da oggetti materiali, a un sito web, alla realizzazione di una sequenza video, fino alla redazione di un testo.

Proviamo dunque ad analizzare qualche esempio per vedere come il metodo può essere applicato in una rosa di ambiti differenti.

- Videoarte

il nostro progetto

- Scrittura di un testo

Trovo questo esempio particolarmente interessante perché un pò insolito. Infatti credo che difficilmente parlando di progettazione verrebbe da pensare alla scrittura, così come non credo che chi scriva per professione percepisca se stesso come un progettista.

Eppure, per chi può godere di un punto di osservazione su entrambi questi fronte, risulta evidente come un approccio controllato alla scrittura non sia altro che un'applicazione a questa attività di una metodologia progettuale.

Potremmo pensare che applicare questo metodo alla scrittura possa permettere almeno di avvicinarsi a realizzare quell'ideale di una comunicazione precisa ed esatta che Calvino immaginava nelle sue lezioni americane. Progettare la comunicazione in genere, attraverso qualunque mezzo, permette di avvicinarsi ad un equivalente di questo tipo di lingua anche in altre forme di espressione. Creare cioè un discorso esatto e preciso, senza ridondanze e ridotto all'essenziale per esempio in una forma di comunicazione breve per immagini.

I testi di scrittura controllata (Guida all'uso delle parole, De Mauro) ci dicono che nel costruire un discorso dobbiamo tenere conto di alcuni fattori: se si tratta di un testo da pubblicare o di un discorso orale, quanto deve essere lungo, qual è lo scopo che si pone, con quale mezzo verrà veicolato, quali sono i destinatari a cui si rivolge e ci conseguenza quale tipo di registro linguistico sarà necessario adottare. Tutte queste variabili possono essere considerate l'equivalente dei vincoli

del progetto, chiariti da una precisa definizione del problema iniziale.

Per poter ottenere un testo che risponda a queste esigenze, è necessario diventare consapevoli dei processi della scrittura e dell'obiettivo che si sta cercando di raggiungere, sviluppare cioè strategie meta-cognitive che ci permettono di vedere il processo sempre con uno sguardo globale mentre ne svolgiamo le singole operazioni. (non citato, p.27 Scrivere per comunicare).

*“In questo senso scrivere un buon testo è simile a risolvere altri problemi non linguistici [...]. Le persone abili a*

*risolvere i problemi riescono a vederli nella loro interezza e iniziano a lavorare solo dopo aver fatto un piano*

*complessivo dell'opera [...]. Ma un buon piano generale non è sufficiente: occorre anche essere in grado di verificare se*

*il piano viene seguito nell'esecuzione e di inventare rimedi se qualche ostacolo imprevisto ci costringe a mutare piano.*

*In termini psicologici si tratta delle abilità di auto-monitoraggio e di auto-correzione.”* p. 27-28

Scrivere per comunicare.

Dunque condurre in maniera consapevole un processo a partire da alcuni vincoli di base, seguendo un piano generale di sviluppo. Di cos'altro si può trattare, se non di un progetto?

La progettazione del testo, che avviene a livello di piano generale attraverso la stesura di una scaletta, permette di costruire *“una struttura di idee coerente e chiara, in cui tutti i concetti sono legati gli uni*

*agli altri in modo logico e consequenziale”* Scrivere per comunicare p. 77

La conferma che si tratti di un metodo progettuale viene dall'affermazione che, porsi in questo modo di fronte alla scrittura significa *“[...] pensare allo scrivere come un'abilità «orientata ai problemi»*

*(problem solving)”* da Teorie della scrittura, tra psicologia e semiotica p. XXX

- Altri esempi di progetti presi dal libro?

- Cinema

La progettazione, come visto nell'elenco redatto da Munari nel suo libro, trova spazio anche nel campo del cinema. È per questo che nel prossimo capitolo che occuperemo dell'approccio progettuale di un autore cinematografico.

### **Altre riflessioni o citazioni da poter usare (dove?):**

Un punto importante da chiarire è che si potrebbe pensare che la progettazione vada bene solo per le arti applicate, mentre nel campo dell'arte pura l'artista continua ad essere qualcuno che riceve la propria ispirazione secondo vie e modi misteriosi. Credo che in un'epoca in cui gli artisti usano per la maggior parte mezzi tecnologici, come il video, il digitale, il web o lavorano producendo eventi, esperienze, installazioni, ecc...sia quanto mai necessario e pertinente vedere l'artista come progettista. È evidente che un'ispirazione personale lo ha mosso verso quel concept e quei contenuti ma senza un'attività progettuale opere così complesse e articolate non sarebbero mai state realizzate.

Munari definisce il design come un *“tipo di progettazione che considera anche la componente estetica del progetto.”* p. 35 Da cosa nasce cosa

*“Solo i mediocri pensano che la cultura necessaria al progetto sia solo quella inerente la disciplina.*

*Sappiamo bene che la realizzazione di un'opera di qualità implica sempre i più ampi riferimenti, e questo mette in luce un altro importante aspetto di cui ogni buon progettista è ben consapevole. Per lui la cultura non è solo l'accumulazione del sapere delle arti e delle scienze riconosciuto come istituzionale, ma è anche la memoria di ogni sua esperienza, curiosità o bisogno individuale.”* Mari p. 83-84

3 orizzonti? Mari p. 25

Compasso d'oro a ignoti. Esempi di oggetti ben progettati che usiamo da sempre p. 109