il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



Chris Bangle: siamo inondati dal "design arte povera", ma solo le star sono intoccabili

Come cambia la professione secondo Chris Bangle, con interessanti sconfinamenti nei fenomeni biologici. Da *problem solver*, oggi il designer è diventato un *problem re-definer*

***Professione Designer**. Dopo aver ascoltato la voce di docenti universitari e di dirigenti di organismi privati di ricerca e tecnologia, spazio ai professionisti del design, a coloro che sperimentano sul campo, giorno dopo giorno, l'evoluzione di questo lavoro. Desideravamo una voce d'eccellenza per introdurre la categoria e per portare nel dibattito un punto di vista basato sull'esperienza e sulla pratica quotidiana ad alti livelli. Ha risposto ai nostri quesiti con scioltezza e determinazione, rinviando talvolta al mittente (ahinoi) le nostre provocazioni. A voi Chris Bangle!*

Il designer, per Chris Bangle, è una professione ancora giovane e, soprattutto, lei vede una sempre maggiore settorializzazione (product, web, interior, lighting) o ibridazione di questa figura?

Il lavoro di designer oggi è da una parte una professione giovane che sta crescendo e scoprendo

se stessa, e dall'altra è l'unione di tanti aspetti di vecchie e prestigiose occupazioni. Ciò che ha reso il design più interessante nei tempi recenti è l'evoluzione del contesto di potere che lo guida, sia dal punto di vista finanziario che in termini di processo decisionale: si è allontanato il ruolo dell'individuo e si è instaurata la leadership di costrutti artificiali chiamati marchi, che sono rappresentati, interpretati e curati da gruppi di executive manager. In questo processo il designer è passato dall'essere un *problem solver* a essere un *problem re-definer*.

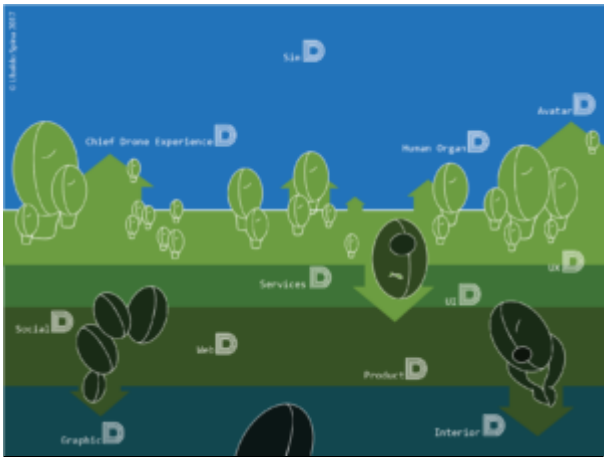
In un recente documento formulato dal programma ERASMUS+, si riporta la seguente affermazione sulle professioni del futuro: «*untouchables… are people whose jobs cannot be outsourced, digitized or automated*». La professione del designer può rientrare tra quelle intoccabili?
Il design è già dato in *outsource,* digitalizzato, automatizzato. Lo stato d'intoccabili si riferisce solo ai designer star. Penso che ci sia più in atto la mera spersonalizzazione e de-umanizzazione del processo di design. Le discussioni sul design tendono a ignorare l'impatto del "design arte povera" che ci sommerge. Mi riferisco al movimento di autoproduzione che si diffonde ovunque: dai render di altissima qualità, realistici e sofisticati, a prodotti fittizi che non nascono davvero. Uso il termine "arte povera di design" facendo riferimento ovviamente al movimento dell'arte povera torinese, che riuscì a trasmettere il suo messaggio e a tradurlo in oggetti reali con materiali alternativi. Al giorno d'oggi però la maggior parte dei designer autoprodotti non ha a disposizione il supporto di marchi e aziende famosi e si accontenta di vedere le proprie idee solo in forma d'immagini, soddisfatti dal convincimento di stare influenzando gli altri. L'effetto quantità è immenso: siamo circondati e inondati dal design. Non c'è spazio, prospettiva per apprezzare un singolo design. Mio figlio Derek – ricercatore nel campo del design – collega il fenomeno a quello della eutrofizzazione in biologia. Se in un lago a causa di un eccesso di elementi nutritivi cresce una quantità eccessiva di alga, il proliferare di una specie estromette le altre forme di vita dall'ecosistema. Nel design l'ingresso di un grande numero di strumenti che facilitano la professione muove la creatività in maniera simile. Quantità, qualità, importanza e significato del design stanno cambiando, e la stessa cosa in parallelo si può dire per i designer.

Qual è, a suo avviso, il fattore che più influenza la professione del designer: globalizzazione, tecnologia o incremento demografico?
Il design è legato con la tecnologia in tanti modi, non solo per ciò che concerne l'evoluzione del

prodotto finale ma anche nel modo in cui è concepito: la forma segue il processo. Nell'automobilistica sono cambiate le basi del nostro giudizio estetico man mano che la tecnologia si è evoluta. Dall'uso di proiezioni ortogonali tradizionali che guidavano il nostro occhio, al look creato da computer con programmi che lavorano soprattutto sulla prospettiva. In più, la tecnologia ha cambiato tutti i valori e con questi la nostra capacità di comprendere il significato di ciò che il design ci apporta.

In quale forma di lavoro il designer sprigiona il meglio di sè: *temporary work*, *part-time work* o *telecommuters*?
Questa non è una buona domanda da porre. Per me il lavoro di designer è un impegno di 27 ore al giorno per sette giorni la settimana, una specie di super-occupazione totalizzante.

Il designer che vorrei e che ancora non ho incontrato. Breve descrizione del profilo ideale da selezionare.
Ideale, in qualunque accezione, è una parola pericolosa ed esito sempre a immaginare che un designer possa esservi associato. Certamente alcuni tratti emergono e distinguono un buon designer, come l'essere a proprio agio con la semantica, la curiosità di sapere come funzionino le cose e come le persone pensino. Io sono della vecchia scuola e apprezzo molta evidenza visuale del pensiero e delle idee di un designer. Disegnare e fare sono requisiti importanti nel mio modo di vedere. Il design non viene generalmente creato nel nulla, quindi le capacità professionali delle persone, la sensibilità per gli altri, l'abilità ad accettare le critiche e perché no una buona igiene personale dovrebbero essere incoraggiate.



Come in biologia nei fenomeni di eutrofizzazione, così nel design il proliferare dei nuovi strumenti di lavoro estromette i fondamenti della professione dall'ecosistema lavorativo (Derek Bangle, ricercatore nel campo del design – Illustrazione: © Ubaldo Spina 2017)

Per approfondire

Chi è Chris Bangle



Chris Bangle è nato a Ravenna, Ohio nel 1956. Dopo aver frequentato l'Università del Wisconsin ed essersi diplomato all'Art Center College of Design (Pasadena, California), ha iniziato la sua carriera alla Opel nel 1981. Nel 1985 si è spostato alla Fiat, dove ha disegnato l'estrema Fiat Coupé. Nel 1992 è stato nominato – primo americano a ricoprire questo ruolo – direttore del design della BMW. Dopo aver lasciato la casa tedesca nel 2009 si è trasferito nelle Langhe, a Clavesana (Cuneo) dove ha fondato la Chris Bangle Associates, insieme alla moglie Catherine.

Autore

Ubaldo Spina

Ricercatore, Industrial Designer e BDM presso CETMA (www.cetma.it), si occupa di design research e servizi di design e innovation management. Consulente di startup, PMI e Grandi Imprese, con focus sulla gestione dei processi di sviluppo di nuovi prodotti e fornitura di servizi avanzati di progettazione concettuale e strategica, ingegneria, prototipazione e protezione IP. Esperto europeo nella ricerca di "Tecnologie emergenti per il design" e membro dello Steering Board del progetto WORTH, il più grande incubatore europeo finanziato all'interno del programma COSME per la creazione e il supporto di collaborazioni transnazionali tra designer, PMI e technology provider, è membro della Commissione "Ricerca per l'impresa" dell'ADI - Associazione per il Disegno Industriale. Per conto del Joint Research Center della Commissione Europea, ha co-curato il rapporto "Innovation Ecosystems in the Creative Sector: The Case of

Additive Manufacturing and Advanced Materials for Design". Il suo gruppo di lavoro ha ricevuto diverse segnalazioni ADI Design Index, due Menzioni d'Onore e il Compasso d'Oro ADI per il veicolo a guida autonoma OMNIAGV. Docente nell'ambito delle attività didattiche magistrali della "24ORE Business School, coordina la pagina Design de "Il Giornale dell'Architettura" e le rubriche giornalistiche "SOS Design" (Design for Emergencies), "Design&Startup" e "Professione Designer".