

Quanto sono difficili gli ingegneri

Author : Redazione

Date : 15 ottobre 2014



di Giovanni Cignoni e Giuseppe Lettieri

Fra i tanti elementi di nota dell'Internet Festival appena concluso, c'era "**Typing DESIGN**" allestita al Bastione Sangallo. Originale nella proposta espositiva – che ha colpito molti, come testimonia il numero di foto postate e condivise sulla rete – la mostra offre lo spunto per una riflessione sui diversi livelli di comunicazione con i quali si può giocare con il pubblico stimolandone curiosità e interesse: estetico/scenografico da una parte e storico/tecnologico dall'altra.

Livelli che richiedono competenze specifiche, da mettere in campo con egual misura per non correre il rischio di parlare a compartimenti e acuire quella diversità di vedute che da sempre distingue pubblici con formazione diversa come, per esempio, gli ingegneri, che tradizionalmente nutrono diffidenza per i designer. Esempi illustri si trovano nello scontro di Perotto di fronte alla proposta di Zanuso per la *Programma 101* (poi fortunatamente arrivò Bellini) o nelle spiegazioni un po' acide di Wozniak sulle ingerenze non tecniche causa dei difetti dello sfortunato *Apple III*.

Girando per la mostra abbiamo, per caso, colto i commenti di due visitatori, indiscutibilmente indetificabili come ingegneri: cravatta storta, camicia a maniche corte, penna nel taschino.

Dall'analisi del loro dialogo esce un interessante quadro antropologico che, ancora una volta, mostra come errori e leggerezze (generalmente evitabili) producono in certo pubblico un atteggiamento di netto rifiuto. Così, chi per formazione tende ad apprezzare soprattutto la competenza tecnologica e l'accuratezza delle informazioni, finisce per non cogliere e tantomeno gustare i suggerimenti estetici dell'allestimento.

Ecco la trascrizione del dialogo dei due visitatori.

Ing1: Ohibò. Perché hanno legato così questi cimeli? Non nego le mie inclinazioni fetish per i pezzi di vecchia tecnologia, ma il bondage è troppo anche per me.

Ing2: Secondo me l'hanno fatto per rovinare le fotografie, così non te la menano col divieto di fotografare, che in questi tempi istagrammosi sta male, ma non le puoi utilizzare lo stesso.

Ing1: Epoi tutta qui? Potevano metterci anche qualche altro pezzo importante nel passaggio dalla macchina da scrivere al PC. Che so, l'*IBM 5100* del '75 uno dei primi PC con la tastiera qwerty.

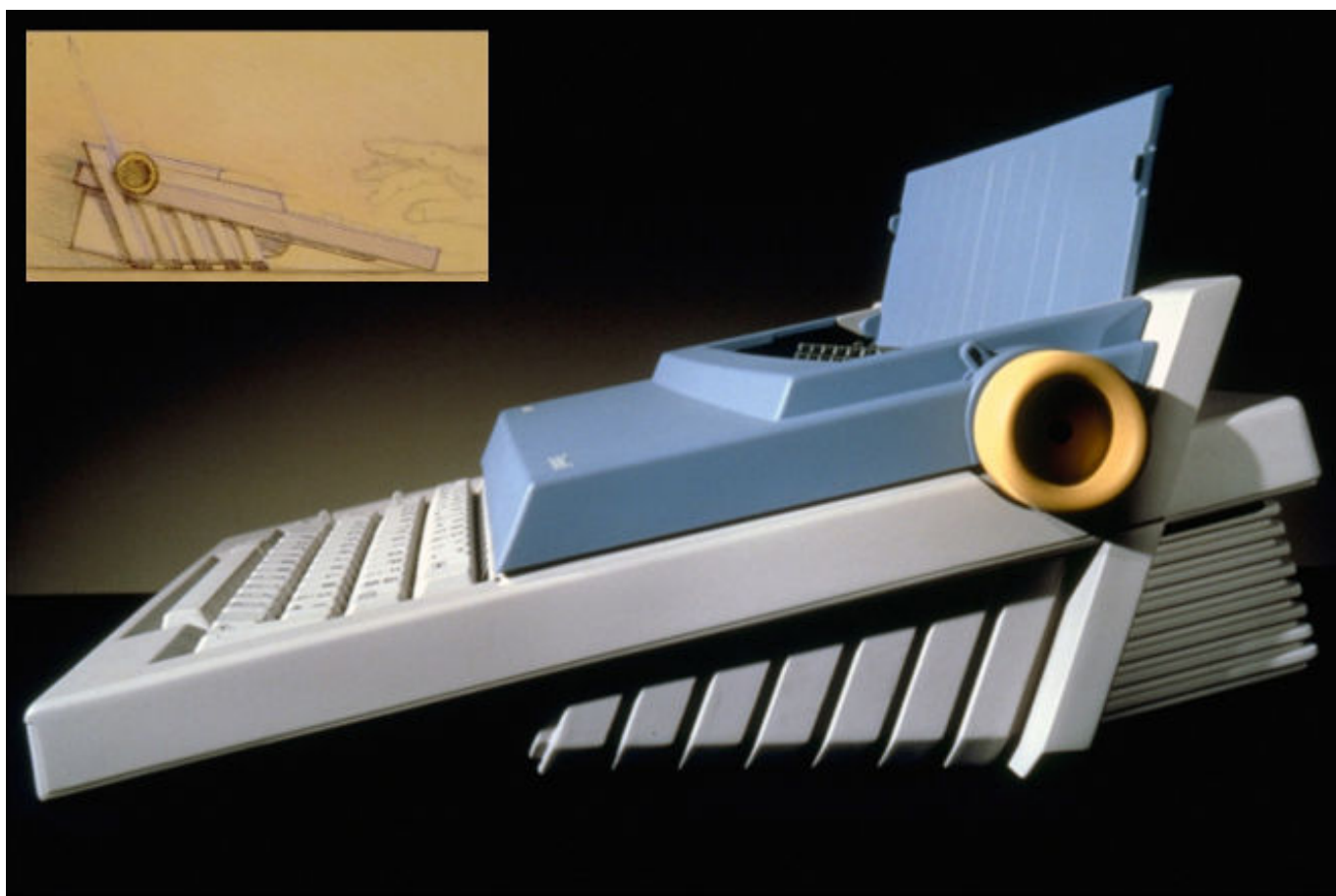
Ing2: Vero, di spazio ne avevano, oltretutto come hanno fatto a dimenticarsi l'IBM? Non solo i PC, anche quelli prima *del PC*, ma le macchine da scrivere elettriche?

Ing1: In effetti le elettriche brillano per assenza, non dico una *Remington* degli anni '20, o un'*IBM Electric Typewriter Model 1* del '35, ma una elettrica, una almeno dovevano esporla.

Ing2: Anche perché saltando dalle meccaniche direttamente all'Olivetti *ET1250* sembra quasi che non sappiano la differenza fra un'elettrica e un'elettronica.

Ing1: Ah, ah. Peraltro l'*ET1250* è poco rappresentativa nella storia Olivetti, vuoi mettere con la *ET101* del 1978, una delle primissime elettroniche?

Ing2: O, visto che parliamo proprio di design, con la *ETP55* di Bellini-Chiarato?



Ing1: Eh sì. Comunque Olivetti non è stata certo trascurata...

Ing2: Sì, ma allora che facciamo un percorso dedicato. Una mostra di 12 pezzi, di cui 4 Apple e 6 Olivetti, non è una retrospettiva equilibrata, sembra invece giocata sui marchi già noti al pubblico.

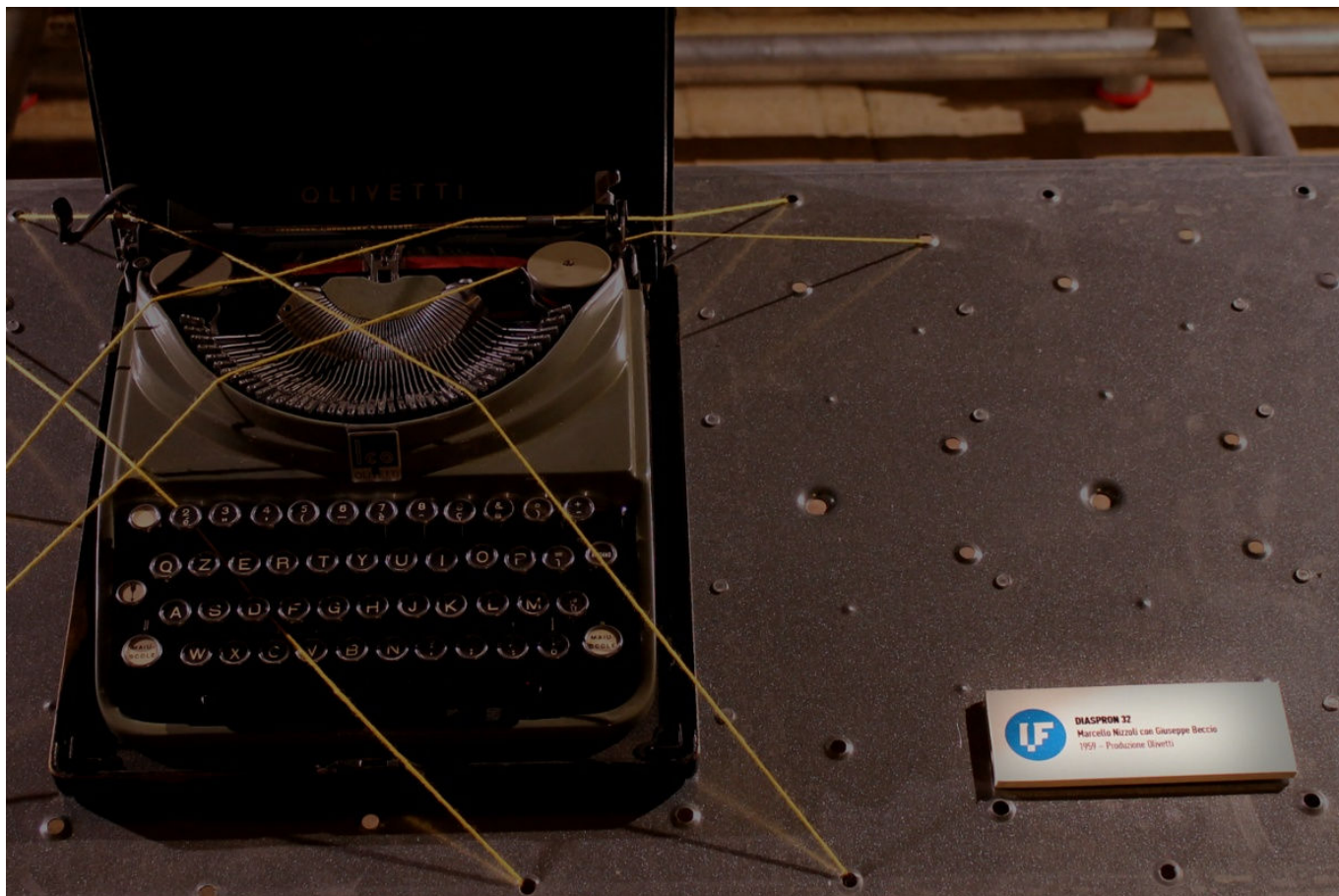
Ing1: Per me sa anche un po' di raccolta casuale, se no come ti spieghi le due eccezioni, il *Vaio* e il *C64*? Il *Vaio* è del tutto anonimo e il *C64* che c'entra? Popolare certo, senza dubbio "bello dentro", ma fuori era piuttosto brutto, sgraziato direi.

Ing2: Oltretutto, se volevano sottolinearne l'aspetto esteriore avrebbero dovuto mettere il *Vic20*: il C64 arrivò un anno dopo e ne riuscì pari pari la carrozzeria, cambiò solo il colore.

Ing1: Sì, figurati, hai visto il Mac? hanno scritto 1984 che è la data del primo *Macintosh*, ma hanno esposto un *SE/30* dell'89. Evidentemente lavorano con la tolleranza di un lustro, vuoi che badino all'anno di differenza fra *Vic* e 64?



Ing2: Ohoh, guarda qua, questa è colossale: a me sembra inequivocabilmente una *Olivetti MP1* del '32, quella del manifesto fighissimo di Boggeri e Schawinsky, ma c'è scritto *Diaspron 32 1959*...

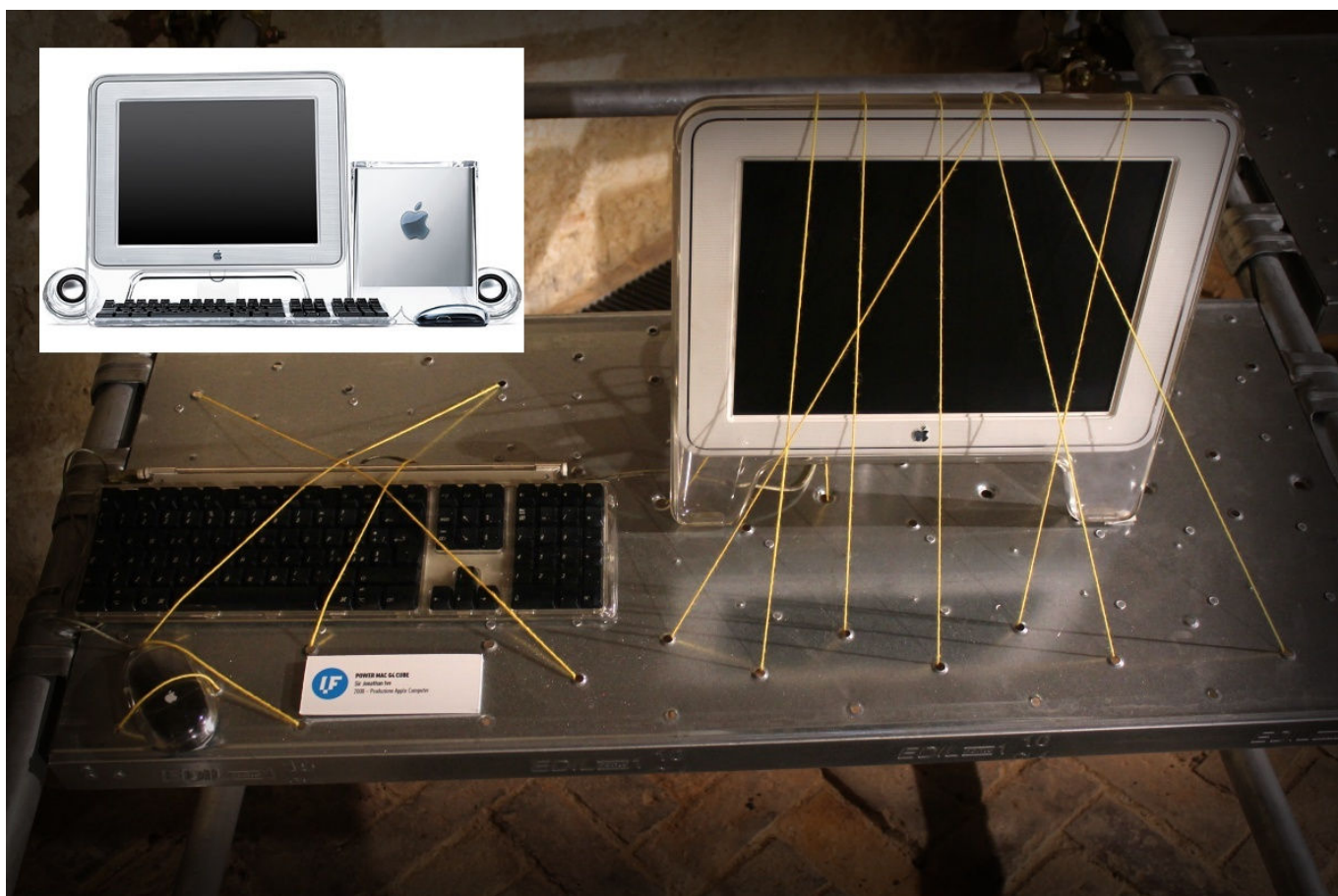


Ing1: Maddai... cavolo è vero... ma come è possibile...

Ing2: Ah, ecco cosa è successo: hanno scambiato i cartellini! L'*Olivetti Diaspron 82*, non 32 come hanno scritto, ha il cartellino della MP1.

Ing1: Peggio che mai. E non se ne sono ancora accorti? stasera la mostra chiude.

Ing2: Anche questa è curiosa: espongono il *G4 Cube*, che in effetti era bello, ma mostrano solo monitor, tastiera e mouse, senza l'unità centrale che poi era il vero "cubo" del nome.



Ing1: Senti invece, a proposito del Vaio qui accanto, aiutami a decifrare il cartellino, che significa secondo te "Sintesi Vocale 1984, 1998, 2012, Apple, Microsoft, Google"?

Ing2: Boh, date e nomi a caso? Quel che ti posso dire è che la sintesi vocale c'è da molto più tempo e non è un'invenzione di Apple, Microsoft o Google. Nel 1962 i Bell Labs incisero pure un disco in cui facevano cantare un *IBM 7090*, nota bene, cantare: intonato e a tempo.

Ing1: Sì, sì, certo, lo cita pure Kubrick in 2001. Tutti i primi PC e molti home avevano capacità di sintesi vocale, prima del 1984.

Ing2: Forse lo spiega il pannellone. Che dice?

Ing1: Mhh... oggetti iconici... design... profondi cambianti... design...

Ing2: Cambianti?

Ing1: Sì, cambianti... design... principio unificatore... Noo!

Ing2: Cosa?

Ing1: Anche qui! Quella frase che mi fa rabbia sull'Olivetti MP1!

Ing2: Dove? Cosa?

Ing1: Qui, come su Wikipedia: "conosciuta anche come modello ICO".

Il design, ossia la disciplina che idea, sviluppa, regola, armonizza e realizza processi di produzione, di comunicazione e perfino di gestione, si pone come strumento di grande efficacia per la generazione di prodotti avanzati. L'obiettivo di questo procedere è tanto più efficace quanto il design ricerca l'innovazione, non come negazione delle tecnologie esistenti, quanto come affinamento delle stesse e continua messa a punto di metodi e di prodotti.

Design, scrittura e innovazione tecnologica; quali sono le connessioni?

La mostra typing DESIGN esplora i rapporti, gli scambi e principalmente gli eccellenti risultati di questa particolare triangolazione attraverso oggetti iconici, pietre miliari del design. È il 1808 quando, in Italia l'eccentrico Pellegrino Turri costruisce la prima macchina da scrivere veramente funzionante per la contessa Carolina Fantoni da Fivizzoni, ormai quasi cieca. Dopo i primi prototipi, con l'avvento della rivoluzione industriale, la macchina da scrivere diventa un oggetto di culto, non solo funzionale ma anche bello. Nel 1908 fu costruita la prima Olivetti ad Ivrea e nel 1932 Adriano Olivetti assunse il comando dell'azienda introducendo profondi cambiamenti come ad esempio ponendo il design al primo posto, come principio unificatore verso la costruzione di un'identità aziendale in tutto e per tutto coerente. Nel 1932 Riccardo Levi, con i designer Aldo e Adriano Magnelli, progettata la Olivetti MP1, la prima macchina da scrivere portatile della Olivetti, conosciuta anche come modello ICO.

La macchina da scrivere, che si distinse subito per semplicità e praticità, era disponibile nei colori nero, rosso, grigio e marrone; ne furono prodotti 138.706 esemplari e per clienti speciali, come le Compagnie di assicurazioni RAS e Generali, furono prodotte varianti nel color celeste.

Nel 1958 Marcello Nizzoli progettò la Lettera 22, in produzione fino al 1963, distintasi per leggerezza e robustezza allo stesso tempo. La Lettera 22, portò la modernità nel nostro strano paese di futuristi e contadini. Lo stile rappresentava la risposta che il design pragmatico dava alle restrizioni in materia di fabbricazione tipiche dell'epoca; era molto più economico manipolare la lamiera in una serie di curve. Sono molti gli scrittori e i giornalisti che Bruce Crockette) le attuali console da videogiochi come la X-box o il Nintendo Game Cube, forse non sarebbero mai neppure esistite. Emblema di innovazione tecnologica e ricerca formale è senza dubbio l'Computer Apple Macintosh nato nel 1974 dalla

Ing2: Beh, è vero però: aveva la classica targhetta ICO proprio nel mezzo. Perché ti fa rabbia?

Ing1: Perché nessuno si scomoda a dire per cosa sta ICO.

Ing2: Ingegnere Camillo Olivetti!

A questo punto, prima di essere presi per molestatori, abbiamo desistito.

L'ultima battuta, oltre a svelare un dettaglio curioso, è esplicativa del senso di categoria che, invece, di solleticare dovremmo cercare di abbattere. Abbiamo per scrupolo verificato le affermazioni dei due: di materiale ce ne è in abbondanza per riflettere sull'opportunità di curare con maggiore attenzione gli aspetti storici e tecnologici, magari coinvolgendo le competenze che a Pisa, e in particolare al Museo degli Strumenti per il Calcolo, non mancano di sicuro.