

[chiararubessi.com](http://www.chiararubessi.com)

Esporre #4

by Admin • May 6, 2014 • 3 min read • [original](#)

... riflessioni attorno alle

pratiche d'*agencement* ...

“Progettare è facile quando si sa come si fa”

Bruno Munari

Nel quarto capitolo della serie **Esporre#** ci occuperemo della **metodologia di progetto** per sottolinearne l'importanza. Per affrontare questa tematica seguiremo il lineare pensiero di Bruno Munari narrato nel bellissimo e formativo libro *Da cosa nasce cosa* [1].



In questo libro Munari accompagna il lettore alla scoperta della metodologia di progetto e per far questo parte da un'analogia tra **progettare e fare il risotto**. Un'analogia che sembra far eco alla forte cultura gastronomica [2] italiana:

” **Il metodo progettuale** non è altro che **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. Progettare un risotto verde o una pentola per cuocere lo stesso riso, richiede l'uso di un metodo che aiuterà a risolvere il problema. L'importante

è, nei due casi accennati, che le operazioni necessarie siano fatte seguendo l'ordine dettato dall'esperienza. Non si può, nel caso del risotto, mettere il

riso nella pentola senza aver messo prima l'acqua; oppure rosolare prosciutto e cipolla dopo aver cotto il riso, oppure cuocere riso, cipolla e spinaci tutto insieme. Il progetto del riso verde in questo caso fallirà e bisognerà buttar via tutto. **Anche nel campo del design non è bene progettare senza metodo, pensare in modo artistico creando subito un'idea senza prima aver fatto una ricetta per documentarsi su ciò che è già stato fatto di simile a quello che si deve progettare;** senza sapere con quali materiali costruire la cosa, senza precisarne bene la esatta funzione“.

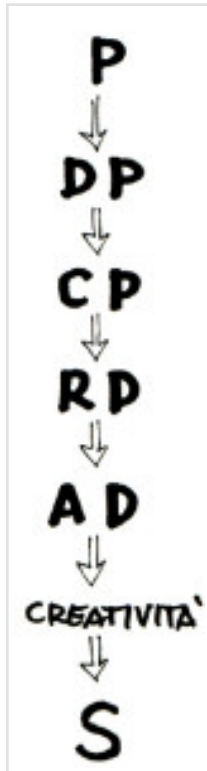
Munari, quindi, dopo averci introdotto nella metodologia progettuale, ci fa un elenco di **settori** che, in funzione delle loro caratteristiche, richiedono l'applicazione di una metodologia:

l'arredamento, l'abbigliamento, il campeggio, gli strumenti di misura, giochi e giocattoli didattici, **musei e mostre**, luna park, giardini, gli anziani, cerniere-giunti-attacchi, **allestimenti e grafica per le fiere commerciali**, impaginazione, segnaletica, cinema e televisione, stampe, tappezzerie, piastrelle, **grandi magazzini**, valigeria, grafica nell'architettura, imballaggi, **illuminazione**, editoria, **scaffalature**.

Che cos'è un problema

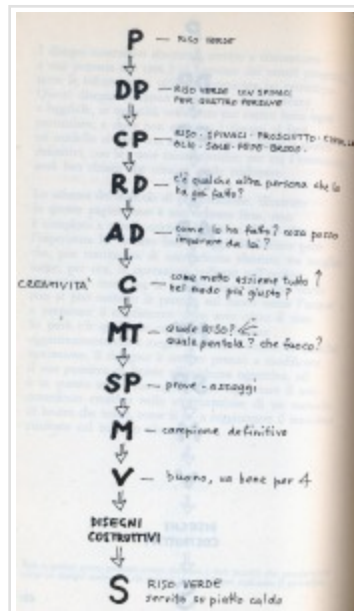


“Il **problema** non si risolve da solo ma contiene però tutti gli **elementi** per la sua soluzione, occorre conoscerli e utilizzarli nel progetto di **soluzione**.”



Una volta definito il **problema** Munari traccia un processo per raggiungere e definire la soluzione cercata : “Un problema può avere **diverse soluzioni**, anche qui occorre decidere quale scegliere”.

Dal riso verde allo ...



... schema del metodo di progettazione.



“Lo

schema del metodo di progettazione non è uno schema fisso, non è completo e non è unico e definitivo.”

Una volta definito il processo di metodo Munari spiega, con esempi concreti e vari, la sua applicazione con le relative soluzioni. Il settore che a noi interessa indagare è quello dell'exhibition design e, per questo, riportiamo qui di seguito una sintesi dello **sviluppo della metodologia** messa in pratica nell'**allestimento espositivo** presa dal libro:

// Allestimento per esposizione

“Problema : partecipazione italiana all'*Esposizione di Ginevra Telecom 79*.

Definizione del problema: esposizione collettiva di 33 aziende italiane pubbliche e private, produttrici di servizi e apparecchiature per telecomunicazioni. Spazio per proiezioni, spazio per l'accoglienza.

Collegamenti elettrici, elettronici e telefonici per tutti. Percorso definito

per i visitatori. **Componenti del problema:** definizione degli spazi per ogni espositore. Struttura modulare portante per collegamenti e segnaletica.

Modulazione dello spazio usabile. Materiali ignifughi o autoestinguenti.

Arredamento degli spazi con tavoli e sedili. Ingresso della mostra. Flusso

del pubblico. **Raccolta dati:** non si rende necessaria data la specificità della mostra e dato che mostre simili precedenti sono state progettate dagli

stessi progettisti. **Creatività:** struttura modulata utilizzabile anche come

struttura portante, divisori dei vari spazi e segnaletica. L'insieme dello

spazio espositivo dovrà avere una unità visiva e plastica. L'ingresso della

mostra dovrà richiamare il visitatore. **Materiali e tecnologie:** lo spazio globale è delimitato da tessuti melaminizzati bianchi, della stessa misura

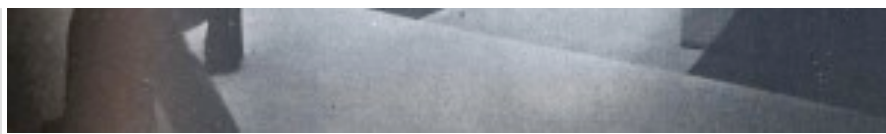
dei divisori semitrasparenti. Un velario di tela comune di colore scuro, nasconde le travature in cemento dell'ambiente preesistente e copre le

finestre. **Sperimentazione:** posizione e tecnica di stampa delle scritte sui teli semitrasparenti. Dimensionamento delle parti rispetto al tutto. Studi e

prove degli attacchi. **Disegni costruttivi:** Modello dello spazio disponibile, secondo i rilievi effettuati. Modelli di probabili percorsi per il pubblico.

Modelli al vero delle quinte semitrasparenti. Modello al vero di una parte dell'allestimento. Modello di una parte della facciata.”





La progettazione è dell'architetto Achille Castiglioni con la collaborazione di Paolo Ferrari. La progettazione grafica è di Max Huber.

[1] Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa*, Bari, Laterza, 1981, pp. 16-17, 37, 40, 60, 61, 62, 307-317.

[2] Dal greco *gastèr*, ventre e *nomìa*, legge.

Original URL:

<http://www.chiararubessi.com/2014/05/06/espore-4/>