

L'inutilità del disegno

Mario Trimarchi

Non so se disegnare è ancora pratica utile per il design e l'architettura.

Sicuramente non è più una pratica insostituibile; il disegno a mano libera, che prima segnava l'inizio del processo progettuale, può essere rimpiazzato da una visualizzazione al computer, o dalla costruzione di modellini in carta o in filo di ferro o in plastilina, da fotomontaggi molto efficaci, perfino da elenchi di parole più o meno sottolineate che iniziano a condurci in un dedalo di alternative possibili, di piazze, di vicoli, di tangenziali...

Sono sempre stato affascinato dal disegno come pratica magica che ci connette con semplicità con quello che c'è e con quello che non c'è, con le cose che esistono e si possono toccare da un lato, e con astrazioni geometriche di speranze in un mondo un po' diverso.

Il disegno è pratica quotidiana naturale; un po' come respirare, fare yoga, meditare in silenzio o correre nel parco al mattino.

Non è uno strumento pragmatico o funzionale, assomiglia piuttosto a suonare la chitarra, che apparentemente è utile per far musica ma in realtà serve a fare bei pensieri, o a cercare di raggiungere la perfezione dell'accordo o a lasciarsi andare all'improvvisazione più libera e senza regole.

Il disegno è facile perché si manifesta in possibilità impensate: disegnare serve infatti, alla fine, a capire meglio le cose e ad avvicinarci al mistero della bellezza.

A me capita di disegnare prima, durante e dopo il processo di progettazione. Disegno con insistenza spontanea tutti i piccoli dettagli dei prodotti per presentarli alle aziende, ma questi dettagli mi tornano in mente durante

Articolo a invito per inquadramento del tema del focus, non sottoposto a revisione anonima, pubblicato con responsabilità della direzione.

il processo di modellazione e prototipazione, e poi anche quando i prodotti sono pronti nelle loro belle scatole per essere esposti in negozio ed essere venduti. Disegno in continuazione anche la luce che colpisce questi prodotti e li plasma e ce li fa vedere da tutte le angolazioni possibili come sempre differenti, e le ombre che vengono generate tutte intorno, e allora comincio a parlare alle cose e queste a volte mi rispondono, ma invece di usare le parole uso il disegno.

Il disegno allora mi serve davvero a comprenderle in profondità, le cose, a entrare in punta di piedi nelle loro anime e a sentirle in qualche modo vive.

Disegno e insegno da molti anni, e mi interrogo spesso se bisogna insegnare il disegno agli studenti di architettura e di design; il disegno mi sembra inutile dal punto di vista strettamente funzionale, va solo frequentato per capire quando è in grado di generare meraviglia.

Mi sembra importante dire agli studenti come il disegno può generare per ogni progettista una sensibilità più sofisticata. Allora racconto loro dell'amore che ho sempre nutrito verso la pratica del disegnare, la musica che mi aiuta a tenere il ritmo giusto a seconda della dimensione del disegno e del suo livello di ossessione, e poi alla fine si parla del problema più importante: quando possiamo dire che un disegno è terminato?

E non siamo mai d'accordo su questo, e non siamo mai stati capaci di trovare una regola condivisa.

Però abbiamo elencato gli infiniti tipi di disegni che possiamo realizzare, e questa lista ci ha provocato le vertigini attraverso un insospettabile allargamento di orizzonte.

Abbiamo scoperto insieme che il disegno ci affascina proprio perché è multiforme, si adatta a tutte le persone e a tutte le situazioni, ci offre molteplici opportunità di capirlo e di farlo nostro.

C'è il disegno velocissimo, che fissa un'idea che magari altrimenti scappa via, e possiede il germe dell'epifania.

C'è il disegno molto ragionato, in cui si cerca di far quadrare tutto con precisione, e a volte ci si riesce, anche se è davvero difficile.

C'è il disegno che ci pone le domande, e quello che ci presenta le risposte.

C'è il disegno arioso e non finito, che ci spinge a immaginare mondi appena evocati, e c'è quello spinto dall'horror vacui, che occupa tutti gli angoli del foglio.

C'è il disegno dell'ossessione, quello che si ripete sempre uguale ma con pochi, leggeri cambiamenti, perché vuole dimostrare una tesi inoppugnabile, c'è il disegno che si fa in un attimo, c'è il disegno pieno di ripensamenti, di cancellature, di aggiustamenti in corso d'opera per raggiungere una perfezione che non sarà mai raggiunta, in verità.

C'è il disegno in bianco e nero, che si sovrappone alla realtà sfalsandola leggermente, capace di accompagnarci in un mondo semplificato in cui tutte le varianti del grigio raccontano le sfumature della penombra e dei chiaroscuri e del contrasto; c'è il disegno fatto di una sola linea che parte da sinistra e finisce a destra e ci regala la bellezza di un corpo nudo o di un albero o di una piccola architettura che cambia lo *skyline* della collina.

Insomma, c'è un disegno per ognuno di noi e soprattutto un disegno per tutte le ore del mattino e della notte, un disegno silenzioso e uno che capisci subito che c'era la musica ad accompagnarlo, e un disegno che diventa pittura e un disegno che resta disegno a tutti i costi e un disegno che non è altro che la somma di tutti i milioni di disegni della nostra vita e che, alla fine, come diceva Jorge Luis Borges, non è che il nostro autoritratto.

Autore

Mario Trimarchi, designer e architetto, Mario Trimarchi Design, Milano, mt@mariotrimarchi.design

Fig. 1. Mario Trimarchi Design, *Altars offering fire to the gods.*

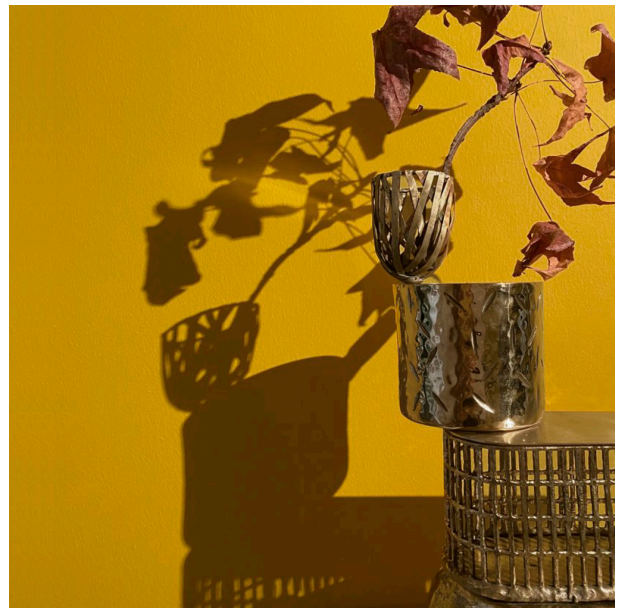
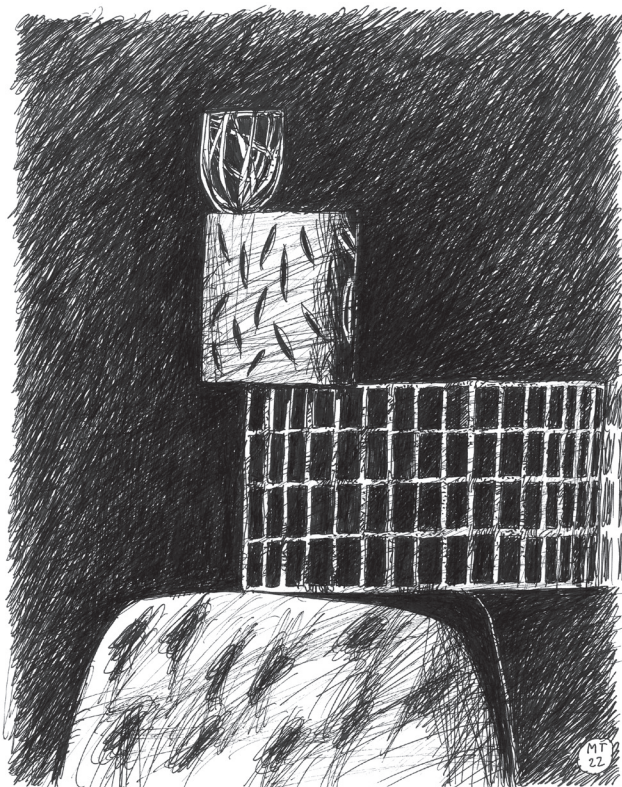


Fig. 2. Mario Trimarchi Design, *Close to the edge*.

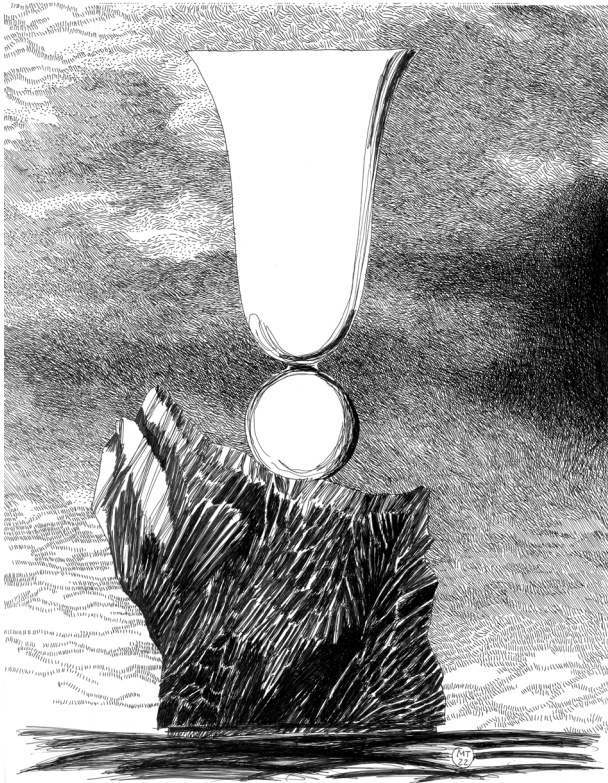


Fig. 3. Mario Trimarchi Design, Ossidiana, Alessi.

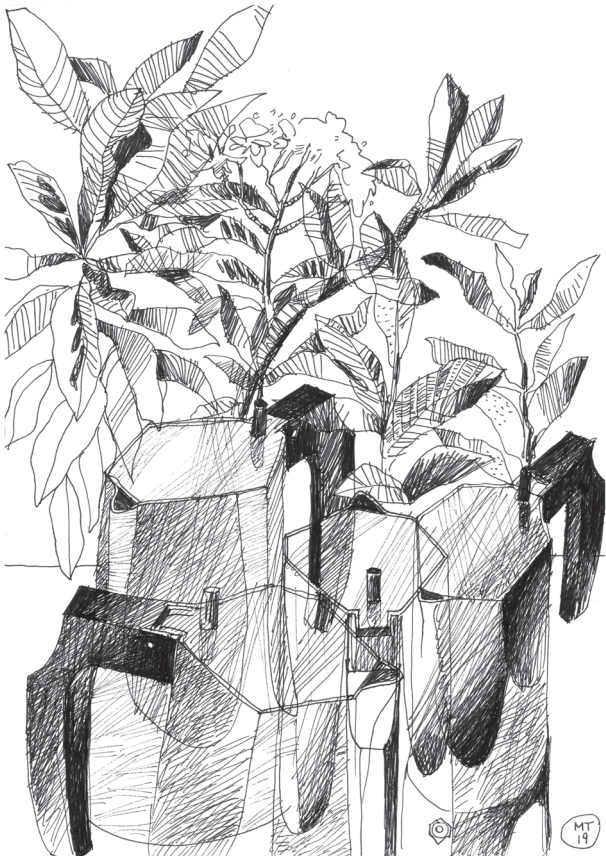


Fig. 4. Mario Trimarchi Design, Drops, Pasabahçe.

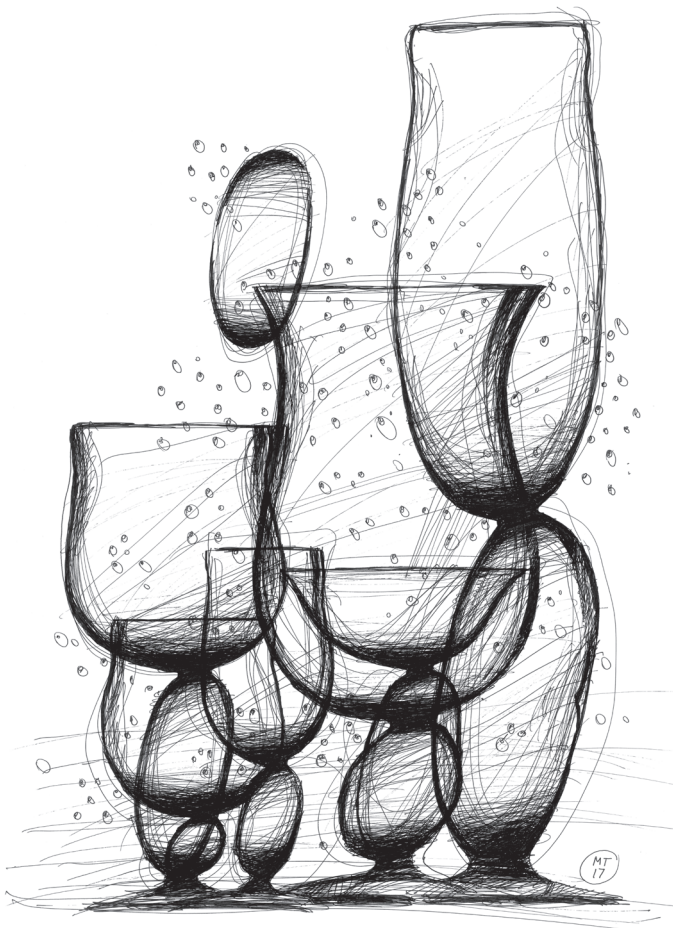


Fig. 5. Mario Trimarchi Design, Istante.

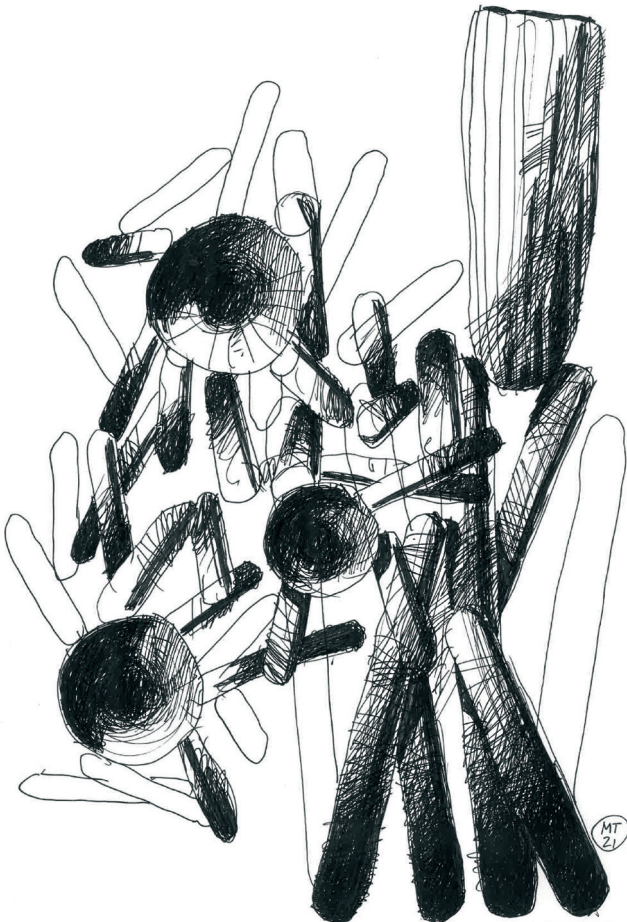


Fig. 6. Mario Trimarchi Design, Swan, Hansa.

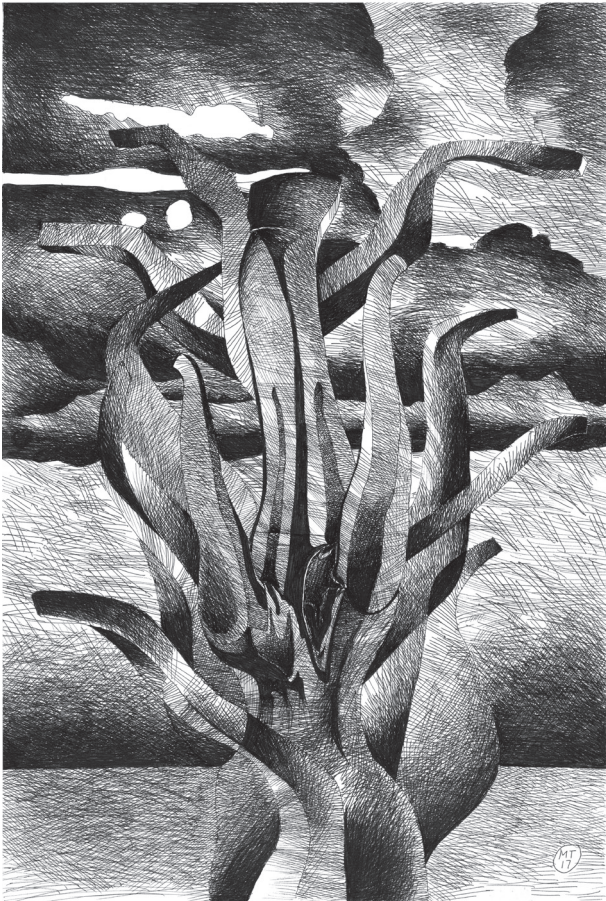


Fig. 7. Mario Trimarchi Design, Samotracia, De Castelli.

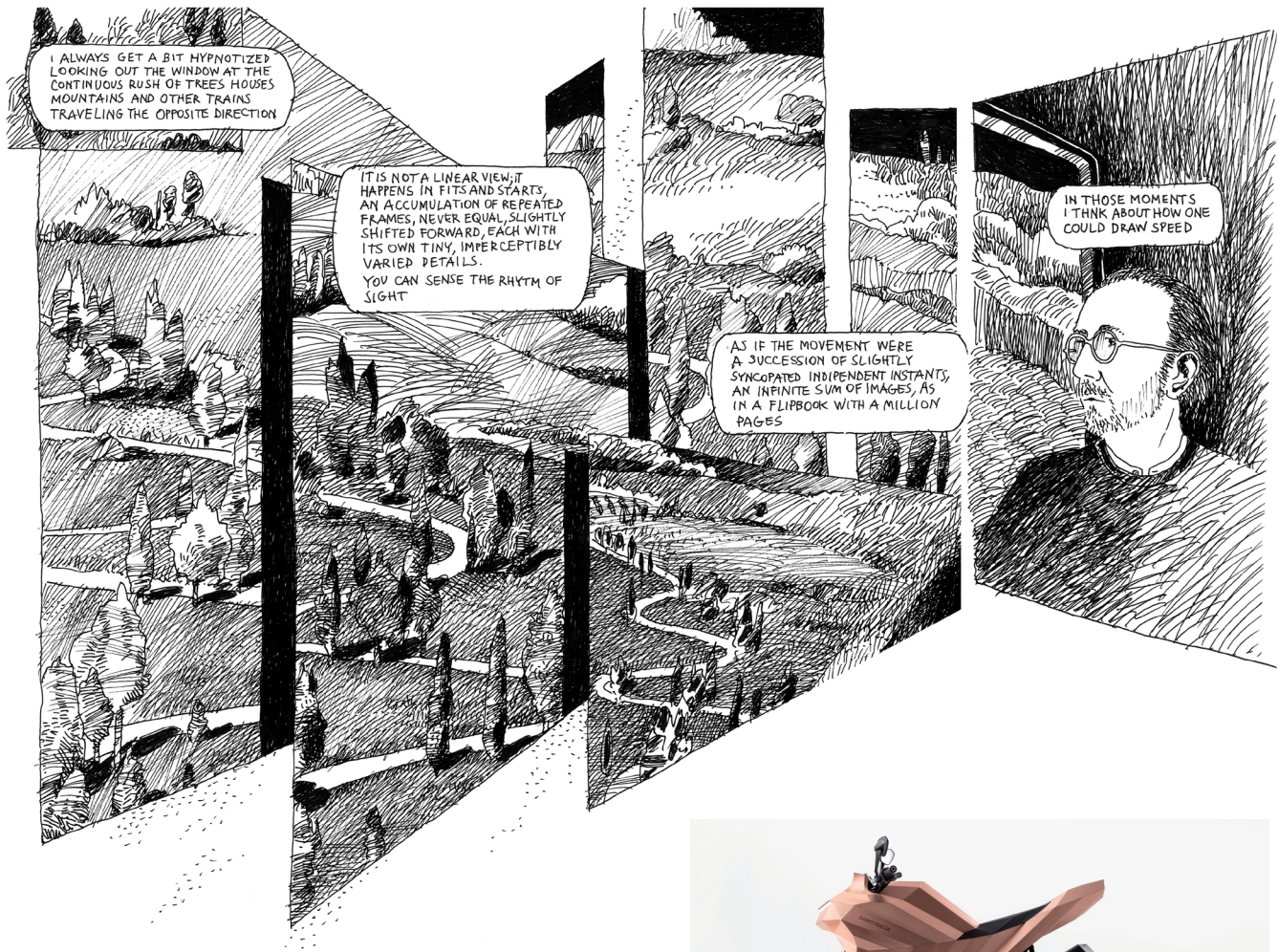


Fig. 8. Mario Trimarchi Design, *Terrae motus*.



Fig. 9. Mario Trimarchi Design, (Un)balanced, Pasabahçe.

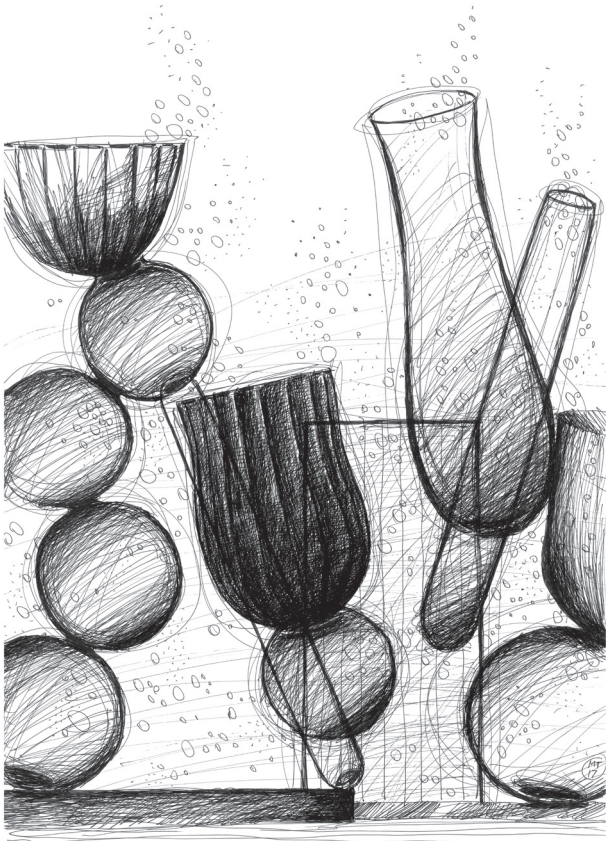


Fig. 10. Mario Trimarchi Design, *Il tempo della festa*, Alessi.

