

NUOVE NARRAZIONI PER IL DESIGN

Se il cinema ha da sempre costruito immaginari attraverso l'architettura, anche il design parla oggi per immagini grazie al digitale e ai nuovi strumenti come le proiezioni 3D mapping con la loro realtà aumentata. Storie d'impresе e di prodotti, ritratti, come dice Roberto Rossellini, non solo di famiglia, perché destinati a un pubblico trasversale

Cinema has always constructed imagery by means of architecture, and now design too is speaking in pictures thanks to digital technology and new tools such as 3D projection mapping with augmented reality. As Roberto Rossellini said, the stories of manufacturers and products are "portraits", but the broad audience they address transcends the family circle

Francesca Molteni

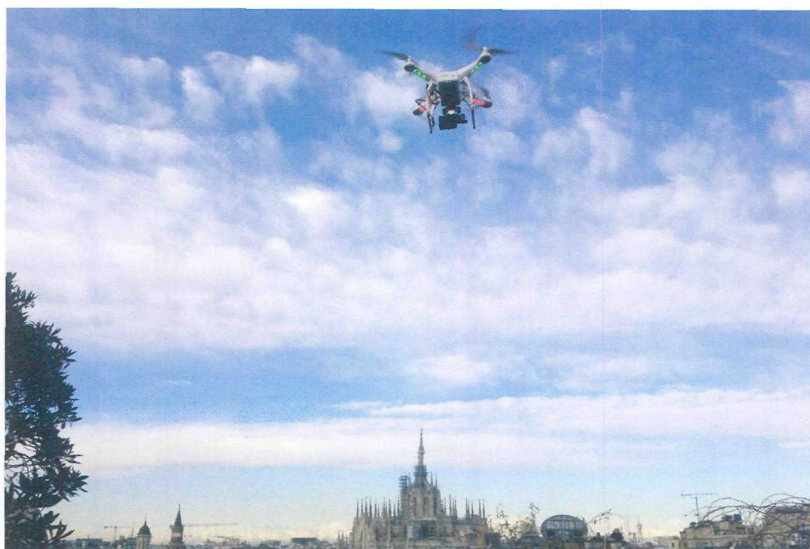


Photos Fabrizio Campanelli

Sopra e a destra: backstage del video *Runner Table*, diretto da Francesca Molteni, un progetto che cerca nuove strade per comunicare il design (nella fattispecie, il tavolo *Runner* disegnato da Marco Acerbis per Citterio) attraverso immagini e suoni contemporanei



■ Above and left: the making of *Runner Table*, a video directed by Francesca Molteni. The project is an attempt to find new ways of communicating design (in this case, the *Runner* table designed by Marco Acerbis for Citterio) by using contemporary imagery and sound



A sinistra: un drone in volo sopra il centro di Milano. I droni, dotati di telecamere a basso costo, permettono spettacolari visioni aeree. In basso: vista della mostra "Dove vivono gli architetti" organizzata dal Cosmit per la 53a edizione del Salone del Mobile (8-13.4.2014) e curata da Francesca Molteni e Davide Pizzigoni. L'esposizione rivelava attraverso video, foto, ricostruzioni e interviste le case di 8 progettisti: Shigeru Ban, Mario Bellini, David Chipperfield, Massimiliano e Doriana Fuksas, Zaha Hadid, Marcio Kogan, Daniel Libeskind e Bijoy Jain/ Studio Mumbai

■ Left: a drone in flight above Milan's city centre. Equipped with low-cost cinecameras, drones can produce spectacular aerial shots. Below: view of the exhibition "Dove vivono gli architetti", organised by Cosmit for the 53rd Milan Furniture Fair (8-13.4.2014) with curators Francesca Molteni and Davide Pizzigoni. Videos, photographs, reconstructions and interviews gave an impression of the homes of eight architects: Shigeru Ban, Mario Bellini, David Chipperfield, Massimiliano and Doriana Fuksas, Zaha Hadid, Marcio Kogan, Daniel Libeskind and Bijoy Jain/ Studio Mumbai

Cinema e design, cinema e architettura. Un dialogo tra discipline diverse, che ha radici lontane e un elemento in comune: il linguaggio visivo. L'uso delle immagini che diventano l'alfabeto con cui comporre segni nuovi – schizzi, disegni, fotografie, rendering, animazioni, sequenze in movimento – per far nascere 'cose', oggetti, film, case, città. Concetti trasferiti dal pensiero alla mano, dalla carta alla realtà tridimensionale. Tra cinema e architettura c'è una lunga relazione, insita nella natura del medium. Ogni pellicola costruisce un mondo nuovo, con la scenografia e le ambientazioni. E poi ci sono film che celebrano l'architettura in modo visionario, da *Metropolis* a *Blade Runner*, o la figura dell'architetto – il grande Gary Cooper diretto da King Vidor in *La fonte meravigliosa* – o, ancora, la nascita della modernità, come *Mon Oncle* e *Playtime* di Jacques Tati. Il cinema costruisce immaginari attraverso l'architettura. L'industria, invece, si è appropriata sin dai primi del Novecento del linguaggio cinematografico per raccontare la vita d'impresa, dai processi produttivi alla fabbrica, dal lavoro alle relazioni, dal prodotto alla sua promozione. Basti ricordare il documentario girato da Luca Comerio a Torino nel 1911, *Gli stabilimenti Fiat di Corso Dante*,

che si conclude con i lavoratori che escono dai cancelli della fabbrica, come in uno dei primi film dei fratelli Lumière, *La sortie des usines Lumières à Lyon*. È un ambito ancora poco studiato, il cinema industriale, ma in varie forme – documentario, spot, film d'animazione – ha prodotto migliaia di documenti di grande interesse per la storia del nostro Paese e del suo sviluppo, conservati per lo più in archivi privati, e oggi resi accessibili dall'Archivio del Cinema Industriale della LIUC – Università Cattaneo di Castellanza. Certo, fino a pochi anni fa, la pellicola era costosa e le produzioni possibili soltanto per grandi gruppi industriali. Fiat, Eni, Edison, Piaggio, Barilla, Olivetti (la cui cineteca meriterebbe una storia a parte) scelgono, tra gli anni Cinquanta e Settanta, gli anni del boom, i migliori autori per rappresentarsi. Registi come Alessandro Blasetti, Michelangelo Antonioni, Ermanno Olmi, Bernardo Bertolucci, Nelo Risi e Pier Paolo Pasolini lavorano per l'industria che ha i mezzi, l'atteggiamento culturale e la necessità di usare il cinema come strumento di narrazione. "I film industriali", scrive Roberto Rossellini, "che ho chiamato 'ritratti di famiglia' perché sono bei ricordi che hanno un valore sentimentale e non pratico – possono essere sufficienti per promuovere, con

le immagini, una vasta operazione di conoscenza generale e quindi di orientamento". Potenza delle immagini, per arrivare a tutti, dentro e fuori la fabbrica. *Carosello*, evoluzione tutta italiana del film promozionale, lo dimostra. E il design? Come si racconta un oggetto, la sua genesi, il lavoro del progettista, un'industria piccola o media che si sviluppa soltanto negli ultimi 50 anni e, da impresa artigianale, si struttura per produrre in serie? Con il digitale, la tecnologia meno costosa e più accessibile, la familiarità diffusa con il linguaggio visivo, si assiste oggi a una piccola rivoluzione. Il video è forse lo strumento più utilizzato per comunicare su tutte le piattaforme, dal web al *mobile*, dai siti ai social network, anche in un ambito come il design, sofisticato e non di massa, poco propenso, per i ridotti investimenti, a formati come lo spot televisivo. Storie d'impresa e storie di prodotto s'intrecciano al racconto dei protagonisti: architetti e imprenditori, maestranze e tecnici. Ritratti, come diceva Rossellini, ma non solo di famiglia, perché destinati a un pubblico trasversale. Forme di narrazione veloce, immediata e diretta. Il design parla per immagini, grazie a nuovi strumenti come i droni – dotati di telecamere a basso costo, per spettacolari visioni aeree – e le proiezioni *3D mapping*, che

consentono di mappare qualunque superficie e trasformare i rendering in realtà aumentata. È un universo visivo da esplorare che ha un solo problema: la distribuzione, diffusa per il web ma, in quanto tale, dispersa tra le milioni d'informazioni che circolano sulla rete. Si spiega anche così il successo di una manifestazione come il "Milano Design Film Festival", rassegna di produzioni italiane e internazionali che, alla seconda edizione nel 2014, ha registrato oltre 18.000 ingressi in quattro giorni per 73 titoli in programma, di linguaggi e formati diversi. Suoni e immagini in movimento, da godere finalmente sul grande schermo. Lo aveva già capito Emilio Ambasz nel 1972 quando, per presentare la mostra da lui curata al MoMA, "Italy: The New Domestic Landscape", si affidava a un cortometraggio girato in cinemascopo dal regista televisivo Giacomo Battiato. Da piazza Duomo, vuota e notturna, una grande carrellata all'indietro accompagnava lo spettatore in galleria Vittorio Emanuele, popolata d'impalcature che ospitavano gli oggetti in mostra. Sono loro, i protagonisti, come racconta il volume *Il cinema degli architetti*, pubblicato da Johan&Levi. Gli architetti sono affascinati dal cinema come territorio di sperimentazione e, forse, storia di un dialogo ancora da scrivere. @

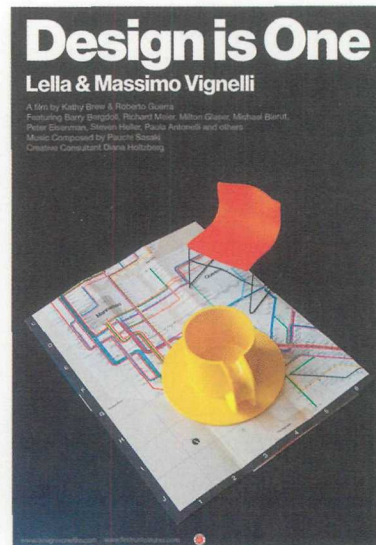


Photo Franco Chimentelli

Da sinistra: la locandina della seconda edizione del Milano Design Film Festival organizzato da Antonella Dedini e Silvia Robertazzi (milanodesignfilmfestival.com); la locandina del film *Design is One*, dedicato al lavoro di Massimo e Lella Vignelli, diretto da Kathy Brew e Roberto Guerra (USA, 2012, 79') interpretato, tra gli altri, da Peter Eisenman e Michael Bierut (designisonefilm.com)



© Bill Bragg



NEW NARRATION FOR DESIGN

Cinema and design, cinema and architecture are dialogues between different disciplines with distant roots and one thing in common: visual language, meaning the use of images to construct an alphabet of new signs – sketches, drawings, photographs and renderings, animation, sequences in movement – and new things – objects, films, houses, cities. These concepts are transferred from mind to hand, from paper to three-dimensional reality. Inherent to the nature of their medium, a long-standing relation exists between cinema and architecture. Every movie constructs a new world by means of scripts and sets. Then there are films that celebrate architecture in a visionary way, from *Metropolis* to *Blade Runner*, or the role of the architect, such as the great Gary Cooper directed by King Vidor in *The Fountainhead*. Others portray the birth of modern times, such as Jacques Tati's *Mon Oncle* and *Playtime*. Cinema constructs imaginary worlds through architecture. Since the early 20th century, industry has appropriated cinematographic language to the depiction of production processes, factory life, labour relations, products and their promotion. Think of the documentary *Gli stabilimenti Fiat di Corso Dante* made by Luca Comerio

in Turin in 1911, which ends with workers coming out of the factory gates, like in one of the earliest films by the Lumière brothers, *La sortie des usines Lumière*. Industrial cinema receives little attention, but in various forms – documentaries, commercials and animation – it has produced thousands of documents of great interest to the history of our country and its development. Most of these are kept in private archives, but are accessible thanks to the Archivio del Cinema Industriale, promoted by the LIUC Università Cattaneo. Until a few years ago, making a film was certainly an expensive business, and only big industrial groups could afford to have them produced. In the booming 1950s and '60s, Fiat, Eni, Edison, Piaggio, Barilla and Olivetti (whose cinemathèque would merit a separate report) used to pick the cream of directors to represent them. Men like Alessandro Blasetti, Michelangelo Antonioni, Ermanno Olmi, Bernardo Bertolucci, Nelo Risi and Pier Paolo Pasolini worked for industry that had the means, the right cultural attitude and the need to use cinema as a narrative instrument. "Industrial films," writes Roberto Rossellini, "which I call 'family portraits' because they are full of memories and have only sentimental and no practical value, can be used to promote a vast operation of general knowledge and orientation by dint of their images."

He was referring to the power of images to reach everybody, inside and outside the factory. This was demonstrated by the legendary TV commercial format *Carosello*, that very Italian take on the promotional film. And design? How does one recount an object, its genesis, the work of its designer and the small or medium factory – which all developed only in the last 50 years from craft to mass production? With digital production, the least costly and most accessible technology, and our widespread familiarity with visual language, we are witnessing a minor revolution. Video is perhaps the medium most exploited to communicate on all platforms, from the Web to the smartphone, from sites to social networks. This includes the sophisticated and more exclusive sector of design, which is disinclined to invest large sums in television commercials. Stories of companies and products are blended with those of designers, architects, entrepreneurs, skilled workers and technicians. There are portraits, as Rossellini said, but not only family ones, because they address a broader audience with forms of fast, immediate and direct narrative. Design speaks in images thanks to new tools like drones. Equipped with low-cost cinemaceras, they offer spectacular aerial views and 3D mapping projections, so that any surface can be mapped

■ From left: the poster for the second Milano Design Film Festival organised by Antonella Dedini and Silvia Robertazzi (milanodesignfilmfestival.com); the poster for *Design is One*, a movie about the work of Massimo and Lella Vignelli directed by Kathy Brew and Roberto Guerra (USA, 2012, 79') featuring Peter Eisenman and Michael Bierut (designisonefilm.com)

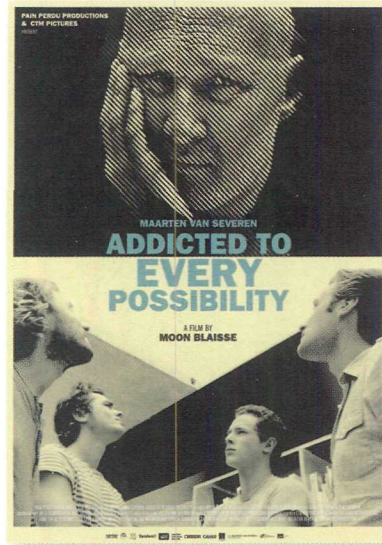
and renderings can be transformed into augmented reality. This visual universe is worth exploring, but it has one problem: distribution. It is true that anything can be circulated via the Web, but that means it will be scattered among the millions of other items of available information. This is how we explain the success of the Milan Design Film Festival, a review of Italian and international productions. In 2014, its second edition chalked up over 18,000 visitor admittances in 4 days for 73 scheduled titles in different languages and formats as sounds and images in motion, to be enjoyed at last on the big screen. This was something already understood by Emilio Ambasz way back in 1972, when he presented the MoMA exhibition "Italy: The New Domestic Landscape", of which he was the curator. He used a short film shot in Cinemascope made by the television director Giacomo Battiato. From the Piazza del Duomo, empty and nocturnal, a reverse tracking shot accompanies the spectator into the Vittorio Emanuele Arcade, populated by scaffolding that displays the objects of the exhibition as if they were the leading actors (see the book *Il cinema degli architetti*, published by Johan&Levi). Architects have a fascination for cinema as ground for experimentation, and perhaps for dialogues yet to be written. @



© 2014, Album/Scala, Firenze

A sinistra: fotogramma del film dei Fratelli Lumière *La sortie des usines Lumières à Lyon*, 1895

■ Left: still from *La sortie des usines Lumière* by the Lumière brothers, 1895



A sinistra: la locandina del film di Moon Blaisse *Maarten van Severen: Addicted to Every Possibility* (Belgio, 2014, 60'). Sotto: un fotogramma del film di Jacques Tati *Mon Oncle* (Francia, 1958, 120'). In basso: una scena del film di King Vidor *La fonte meravigliosa*, (USA 1949, 113'), tratto dall'omonimo romanzo Ayn Rand

■ Left: the poster for *Maarten van Severen: Addicted to Every Possibility* (Belgium, 2014, 60') directed by Moon Blaisse. Below: a still from *Mon Oncle* (1958) by Jacques Tati. Bottom: a scene from *The Fountainhead* (1949), based on the novel of the same name by Ayn Rand

