

PUBLICA

Linguaggi Grafici
ILLUSTRAZIONE

a cura di

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

ISBN: 978-88-99586-15-7

PUBLICA

Linguaggi Grafici
ILLUSTRAZIONE

a cura di

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

ISBN: 978-88-99586-15-7

PUBLICA

COMITATO SCIENTIFICO

Marcello Balbo
Dino Borri
Paolo Ceccarelli
Enrico Cicalò
Enrico Corti
Nicola Di Battista
Carolina Di Biase
Michele Di Sivo
Domenico D'Orsogna
Maria Linda Falcidieno
Francesca Fatta
Paolo Giandebiaggi
Elisabetta Gola
Riccardo Gulli
Emiliano Ilardi
Francesco Indovina
Elena Ippoliti
Giuseppe Las Casas
Mario Losasso
Giovanni Maciocco
Vincenzo Melluso
Benedetto Meloni
Domenico Moccia
Giulio Mondini
Renato Morganti
Stefano Moroni
Stefano Musso
Zaida Muxi
Oriol Nel.lo
João Nunes
Gian Giacomo Ortu
Giorgio Peghin
Rossella Salerno
Enzo Scandurra
Silvano Tagliagambe

Linguaggi Grafici

La serie Linguaggi Grafici propone l'esplorazione dei diversi ambiti delle Scienze Grafiche e l'approfondimento di campi specifici capaci di far emergere nuove prospettive di ricerca. La serie indaga le molteplici declinazioni delle forme di rappresentazione grafica e di comunicazione visiva, proponendo una riflessione collettiva, aperta, interdisciplinare e trasversale capace di stimolare nuovi sguardi e nuovi filoni di indagine. Ciascun volume della serie è identificato da un lemma, che definisce al contempo una categoria di artefatti visivi e un campo di indagine, che si configura come chiave interpretativa per la raccolta di contributi provenienti da ambiti culturali, disciplinari e metodologici differenti, che tuttavia riconoscono nei linguaggi grafici un territorio di azione e di ricerca comune.

COMITATO EDITORIALE

Enrico Cicalò
Valeria Menchetelli
Andrea Ruggieri
Francesca Savini
Ilaria Trizio
Michele Valentino

Tutti i testi di PUBLICA sono sottoposti a double peer review

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio (a cura di)
Linguaggi Grafici. ILLUSTRAZIONE
© PUBLICA, Alghero, 2020
ISBN 978 88 99586 15 7
Pubblicazione Dicembre 2020

DISEGNO RESEARCH LAB – PUBLICA
Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design
Università degli Studi di Sassari
WWW.PUBLICAPRESS.IT



INDICE

14 **I linguaggi grafici dell'illustrazione:
evoluzioni, funzioni e definizioni**

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

26 **I linguaggi grafici dell'illustrazione:
temi, sguardi ed esperienze**

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

LINGUAGGI

50 **Testi illustrati, immagini descritte**

Giovanna A. Massari, Cristina Pellegatta

70 **Cartografie letterarie. Le illustrazioni
da "parlanti figure" a narrazioni autonome**

Valeria Menchetelli

98 ***Graphic novel*: analisi critica e imitazioni intermediali
dalla carta alla pellicola**

Massimiliano Lo Turco

120 **Camilleri 'lost and found' nelle traduzioni
delle immagini di copertina**

Francesca Fatta

142 **In sovraimpressione.
I layers e la lettura delle immagini**

Edoardo Dotto

166 **Le immagini pittogrammatiche.
Evoluzione di un concetto**
Leonardo Paris

186 **Il disegno assente.
Quando l'architettura è illustrata
senza illustrazioni**
Paolo Belardi

SCIENZE

196 **Descrivere il mare. Luigi Ferdinando Marsigli
e l'immagine scientifica**
Laura Carlevaris

232 **Le macchine dell'architettura e del corpo umano
e le loro illustrazioni tridimensionali**
Cristina Cándito

256 **Il libro *pop-up* fra illustrazione e animazione
con il foglio di carta**
Vincenzo Cirillo

284 **Il verde come figura: iconografia botanica e *collage* tra arte,
architettura e design.
[con intervista e illustrazioni dell'artista Paola Tasseti]**
Marta Magagnini

COSTRUZIONE

314 **Teoria e prassi costruttiva nelle illustrazioni,
tra Settecento e Ottocento**
Lia Maria Papa

334 **Innovazione geometrica nell'opera di Amédée-François Frézier
sul taglio delle pietre**
Nicola Pisacane

354 **L'Architettura in Comodo Sesto:
Monumenti di Fabbriche Antiche Illustrati ad Uso
dei "Giovani Ornatissimi" (1796-1807)**
Martino Pavignano

382 **Illustrazione di gesti.
Traduzione di processi**
Maria D'Uonno, Alice Palmieri

402 **Entre las portadas de las *Regole* de Serlio
y la *Regola* de Vignola**
Francisco Martínez Mindeguía

ARCHITETTURE

424 **Progetto di architettura e comunicazione grafica**
Michele Valentino

442 **L'oscuro mondo di Tsutomu Nihei,
cyberpunk e architettura
attraverso le tecniche grafiche e i caratteri stilistici
del manga contemporaneo**
Alessandro Basso

466 **Architettura a fumetti
e fumetti di architettura**
Sara Conte, Valentina Marchetti

492 ***Déjà-vu*. L'immaginario pittorico e architettonico
rivisitato nel *graphic novel***
Cristian Farinella, Lorena Greco

512 **Le innovazioni visive nei *graphic novel* di Chris Ware,
per un metalinguaggio narrativo dell'architettura**
Michela De Domenico

538 **La seconda vita delle architetture incompiute nei fumetti.
Manuele Fior e *Celestia***
Fabio Colonnese

CITTÀ

- 566 **L'illustrazione nel contesto delle discipline urbanistiche**
Mara Balestrieri, Amedeo Ganciu
- 588 **La rappresentazione della città. Tecniche visuali per la narrazione, l'analisi e la progettazione dello spazio urbano**
Francesca Ronco
- 610 **Fumetto e *graphic journalism* per raccontare la città. L'esperienza di *Quartieri***
Alekos Diacodimitri
- 626 **Le illustrazioni di città nei primi testi letterari dell'800 in Italia**
Pasquale Tunzi
- 656 **Le illustrazioni di copertina de *Le Cento Città d'Italia* come iconemi del costruendo 'Sistema Paese'**
Ursula Zich

PATRIMONIO CULTURALE

- 680 **La comunicazione delle macchine a spalla della Sardegna. Dal rilievo al *visual journalism***
Marta Pileri
- 698 **Rappresentare l'architettura militare tra 'antichi' linguaggi e nuove frontiere. Le mura di Cagliari in Età Moderna**
Andrea Pirinu, Giancarlo Sanna, Marco Utzeri
- 722 **Comunicare l'archeologia con le immagini: dal disegno ricostruttivo alla realtà virtuale**
Francesca Savini

NARRAZIONE

- 758 **Illustrazione e cronaca nel Seicento:
il caso goriziano**
Veronica Riavis
- 782 **La luce sotto la superficie.
Illustrazioni terracquee
per una narrazione del paesaggio**
Claudio Patanè

GRAFICA EDITORIALE

- 808 **Tutti i Pintèr di Pintèr: narrazione grafica
tra schizzi, copertine, manifesti, illustrazioni**
Maurizio Marco Bocconcino
- 838 **Il linguaggio grafico dell'*Illustrazione Abruzzese*,
rivista di cultura e immagini**
Caterina Palestini
- 864 **La gioventù dell'ONB, tra grafica e manualistica**
Salvatore Santuccio

GRAFICA PUBBLICITARIA

- 888 **Cucine senza ricette: modelli, generi e illustrazioni
dalla Depressione all'*American Way***
Santi Centineo
- 906 **La *réclame* viaggia per posta:
illustrazioni pubblicitarie in cartolina
dalla fine dell'Ottocento alla metà del Novecento**
Alessandra Meschini
- 934 **L'illustrazione di moda tra arte e pubblicità**
Manuela Piscitelli

- 952 **Riflessioni sulla grafica pubblicitaria francese
nella prima metà del XX secolo**
Marcello Scalzo

PRODUZIONE CULTURALE

- 978 ***World-building e concept art:
inventare e rappresentare mondi immaginari***
Barbara Ansaldi
- 1004 **Il linguaggio dell'illustrazione nel cinema d'animazione:
una rappresentazione della rappresentazione**
Martina Attenni, Cristiana Bartolomei, Alfonso Ippolito,
Cecilia Mazzoli, Caterina Morganti
- 1024 **I paesaggi di Roberto Raviola**
Francesco Maggio
- 1042 **Enrico Prampolini illustratore**
Thea Pedone
- 1056 **La danza nelle arti figurative tra Ottocento e Avanguardia**
Starlight Vattano
- 1080 **Le invenzioni di Steven M. Johnson. Un'intervista**
Federico Rebecchini

INFANZIA

- 1110 **L'illustrazione per l'infanzia:
dal disegno manuale al disegno digitale,
dalla modellazione 3D alla prototipazione**
Giulia Bertola
- 1128 ***Dedans et dehors. L'uso della sezione
nei libri e nei fumetti di Annette Tison e Talus Taylor***
Camilla Casonato

- 1158 **Case straordinarie tra architettura e invenzione.
Dodici albi illustrati (o poco più) per l'infanzia**
Alessandro Luigini

RICERCA E DIDATTICA

- 1186 **Rappresentare le innovazioni culturali di Adriano Olivetti.
La grafica per la conoscenza e il progetto**
Pia Davico
- 1216 **Razionalismo e comunicazione digitale:
la rappresentazione dei progetti incompiuti
di Terragni a Roma**
Stefano Botta, Daniele Calisi
- 1238 **Studio del rapporto percettivo
tra colore e dettaglio del tratto**
Alessandro Martinelli
- 1250 **Illustration in Collage Technology.
Collage-Metaphor as an Instrument
for Forming of Creative Thinking**
Nataliia Skliarenko

Linguaggi Grafici

ILLUSTRAZIONE

In questo volume si vuole riportare al centro del dibattito scientifico il ruolo e le potenzialità dei linguaggi grafici più popolari e più conosciuti dal pubblico: i linguaggi grafici dell'illustrazione. Nell'illustrazione i metodi di rappresentazione, le tecniche grafiche e i caratteri stilistici collaborano al fine di rendere efficace la comunicazione di un concetto, un fenomeno, una situazione, un oggetto, uno spazio, un evento o una narrazione in maniera intuitiva, veloce e coinvolgente, anche verso un pubblico non specializzato. Con la trasformazione dei processi di comunicazione legati alle tecnologie e ai dispositivi digitali, nonché ai canali social, questi linguaggi grafici hanno assunto una rinnovata centralità testimoniata dalla nascita di nuovi ambiti transdisciplinari – come il Visual Journalism e l'Infografica –, dal rilancio di linguaggi consolidati – come quelli del fumetto e dell'animazione –, dalla nascita e dall'affermazione di nuovi generi come il Graphic Novel o dall'ibridazione dei linguaggi specialistici quali quelli legati al progetto architettonico le cui rappresentazioni in particolari contesti, per essere maggiormente efficaci e persuasive, si ispirano a linguaggi dell'illustrazione.

**Le invenzioni di Steven M. Johnson.
Un'intervista**

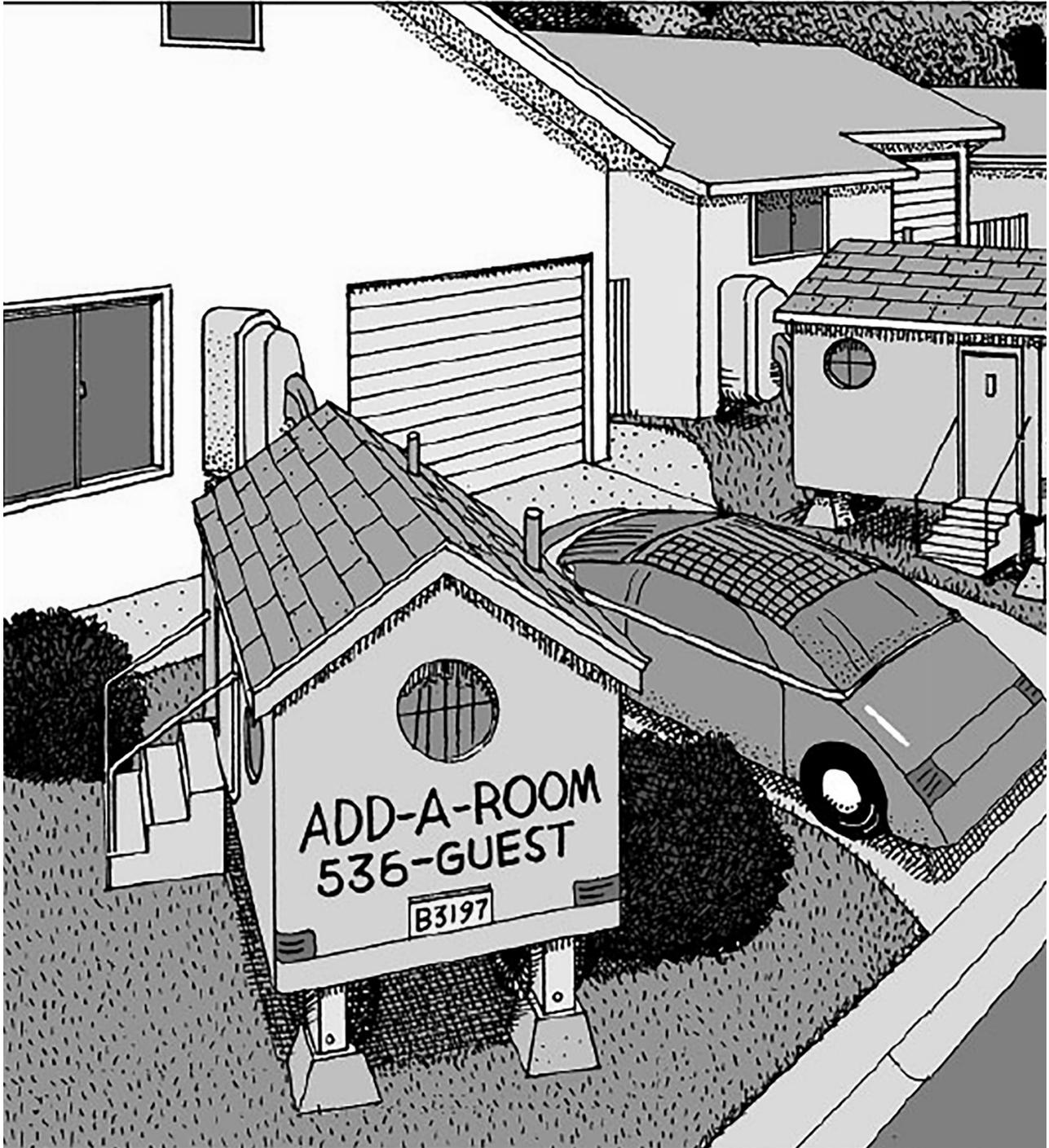
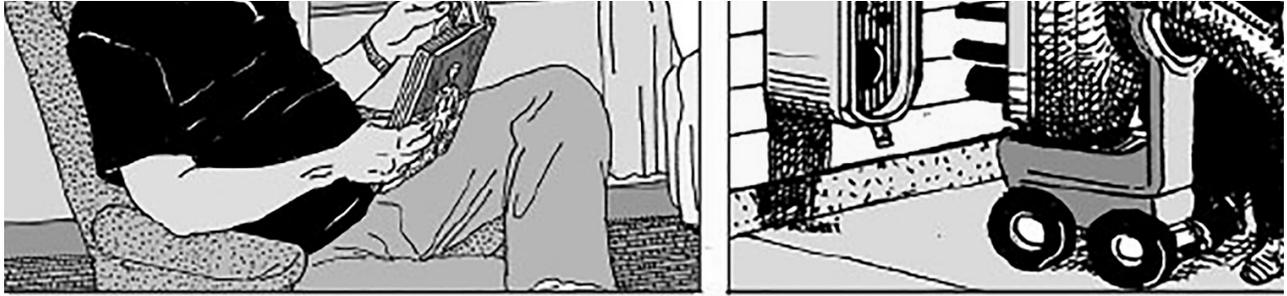
**The Inventions of Steven M. Johnson.
An Interview**

Federico Rebecchini

Sapienza Università di Roma

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura

federico.rebecchini@uniroma1.it



disegno
invenzione
futuro
brevetto

drawing
invention
future
patent

C'è un uomo che dall'inizio degli anni '70 inventa oggetti, capi d'abbigliamento, veicoli e qualunque tipo di accessorio utile all'uomo moderno. Le sue non sono invenzioni normali e quindi non produce canonici disegni di brevetto, si tratta bensì di oggetti incredibili e straordinari dai disegni altrettanto interessanti. Parliamo di cose come la Yogamobile (una macchina dove si guida stando seduti nella posizione del loto), la Tenda in Roccia (una tenda che imita una roccia per mimetizzarsi e difendersi dai predatori notturni) o l'Elmo da Pranzo (un cestino del pranzo che all'occorrenza si trasforma in un pratico elmo). Attraverso un'intensa attività di disegno (che esegue anche in macchina attraverso un tavolino inventato da lui stesso) Steven M. Johnson, californiano classe 1938, ha dato forma a un corpus di migliaia e migliaia di invenzioni. Nel suo sito, le raccoglie sotto il nome di *Patent Depending*, un gioco di parole quasi intraducibile che gioca sul concetto del brevetto in sospeso. Le sue rappresentazioni sono precise e particolareggiate, caratterizzate da una pulizia atta a far capire al meglio le sue assurde idee. Sono illustrazioni realizzate con un pennino nero che offre un tratto netto e pulito, particolarmente minuziose e leggibili, che a seconda dell'intento possono essere in bianco e nero o colorate in digitale. La loro cura visiva è molto simile alle istruzioni d'emergenza (presenti sugli aerei o per impedire i soffocamenti) che cozzano con la carica inventiva degli oggetti presentati creando una dissonanza che sfocia in stupore e divertimento. Attraverso un'intervista all'autore si ripercorrono i passi della sua formazione, le sue influenze e ciò che lo ha ispirato, il suo *modus operandi* così come le sua tecnica di disegno, la sua vita in California, i suoi progetti futuri, fino

There is a man who has been inventing objects, clothing, vehicles and any other type of accessory useful to the modern man since the early 1970s. His are not normal inventions and therefore it does not produce canonical patent drawings, we are talking about incredible and extraordinary objects with equally interesting drawings. For example the Yogamobile (a car where you drive while sitting in the lotus position), the Rock Tent (a tent that imitates a rock to mimetize with the environment and defend against nocturnal predators) or the Lunch Helmet (a lunch basket that turns into a practical helmet if necessary). Through an intense drawing activity (which he also performs in the car through a small table invented by himself) Steven M. Johnson, Californian born in 1938, has given shape to a corpus of thousands and thousands of inventions. On his site, he collects them under the name of *Patent Depending*. His representations are precise and detailed, characterized by a clarity to make his absurd ideas understandable. They are illustrations made with a black art pen that offers a clear and clean stroke, particularly meticulous and legible. Drawings which depending on the intent can be in black and white or digitally colored. Their visual care is very similar to the emergency instructions (similar to the ones on airplanes) that clash with the charge of inventiveness of the objects presented, creating a dissonance that results in amazement and fun. Through an interview with the author, the steps of his training are retraced, as his influences and what inspired him, but also his *modus operandi* and his drawing technique, his life in California, his future projects, up to the reasons that hide behind this grueling work of invention. A work of rare graphic consistency, with great skill in mak-

ad arrivare alle motivazioni che si celano dietro questo estenuante lavoro di invenzione. Un lavoro di rara coerenza grafica, con grande perizia nel rendere comprensibili le invenzioni e l'incredibile capacità di prevedere mode e necessità future. Un viaggio all'interno alle illustrazioni del più grande (e sconosciuto) inventore degli ultimi 50 anni.

ing the inventions understandable and the incredible ability to foresee future trends and needs. A journey inside the illustrations of the greatest (and unknown) inventor of the last 50 years.

In una sequenza famosa del film di Paolo Sorrentino *This Must Be the Place*, un personaggio parla dell'invenzione delle rotelle per valigia. Racconta di come un uomo nel 1988 avesse avuto l'idea e l'avesse brevettata, sorprendendosi del perché mai nessuno prima di quel momento avesse pensato a qualcosa che a noi, oggi, sembra assolutamente ovvia. "*Why didn't anyone think of it sooner?*". L'inventore, tale Robert Plath, fece un prototipo, lo testò nel proprio garage, realizzò disegni di brevetto e li presentò all'ufficio brevetti. Di solito un'invenzione prende vita seguendo questo iter, con più o meno complicazioni variabili. Ma se ci fosse un altro modo di inventare? Se Plath avesse invece pensato ad altre 20 varianti di valigie con rotelle, disegnandole con estrema perizia?

Steven M. Johnson, fin dal 1974, realizza delle incredibili invenzioni, più o meno utili, disegnandole. Oggetti, veicoli e capi d'abbigliamento modellati sulle esigenze (e non-esigenze) dell'uomo moderno. Johnson, al contrario di Plath che trovò una soluzione diretta a un problema seguendo la logica sequenziale, applica un tipo di pensiero chiamato laterale. Invece di avventurarsi nella direzione che sembra l'unica plausibile per risolvere un problema, Johnson comincia a esplorare soluzioni alternative (laterali appunto), cercando elementi e intuizioni al di fuori della rigida catena logica. Da questo processo nascono migliaia e migliaia di invenzioni assurde, che l'autore rappresenta in modo molto chiaro e comprensibile in disegni particolarmente comunicativi. Molte di queste invenzioni sono state precorritrici di alcune cose che oggi ci sembrano comuni, altre invece sono al limite dell'insensato, quasi delle macchine di Rube Goldberg.

In ogni caso ciò che sorprende è la grande produttività ed elasticità mentale di Johnson, che attraverso il disegno continua a inventare a tutt'oggi. I suoi disegni presentano una coerenza e una sintesi grafica che vale la pena approfondire. Ho quindi deciso di intervistarlo, per parlare della sua vita, della sua evoluzione come inventore e soprattutto dei suoi disegni.

Intervista

Ciao Steven, grazie mille del tempo concessomi.

Di niente; mi hai dato la possibilità di rendermi meglio conto del perché ho avuto una carriera secondaria come inventore.

Fig. 1

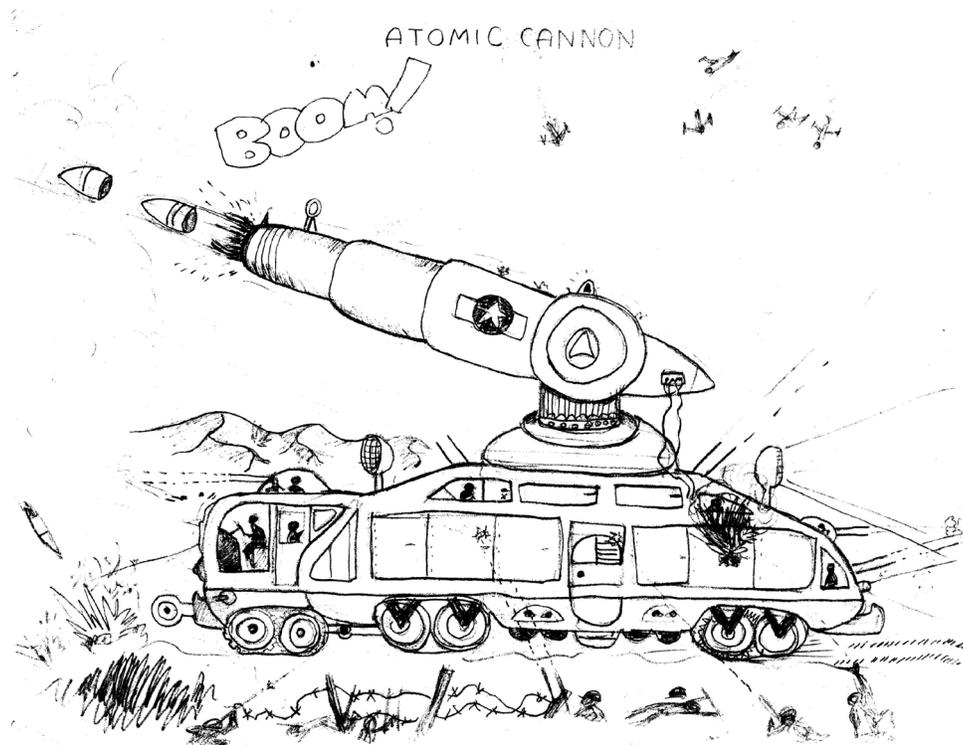
Patent Depending - Add-A-Room, 1991.

Per gentile concessione di Steven M. Johnson, dettaglio.

Fig. 2

Future Cannon,

1951. Per gentile concessione di Steven M. Johnson.



Sei nato e cresciuto a Berkeley, vicino San Francisco. Com'è stato crescere nella California degli anni '50? Quanto l'ambiente in cui sei cresciuto ti ha influenzato nell'esprimerti attraverso il disegno?

Ci sono stati diversi fattori intrecciati che mi hanno portato a scegliere di avventurarmi nella creazione di vignette strane riguardanti oggetti di vario genere. Ha aiutato il fatto di avere una cultura familiare favorevole, buone opportunità e anche le tendenze artistiche e inventive che ho avuto in una vita passata! Si può dire che queste ultime abbiano influenzato le traiettorie della mia espressione personale durante questa vita. Mia madre era la figlia di un famoso professore di Storia della University of California, e mio padre diventò, quando avevo 13 anni, editore capo della Sunset Books, una casa editrice californiana che si occupava dello stile di vita occidentale. La nostra famiglia traslocò da Berkeley a Palo Alto nel 1951. Inoltre mio padre era una persona abbastanza artistica, ma non un creativo-pazzoide come me. Sono cresciuto in una casa tranquilla, intellettuale e borghese.

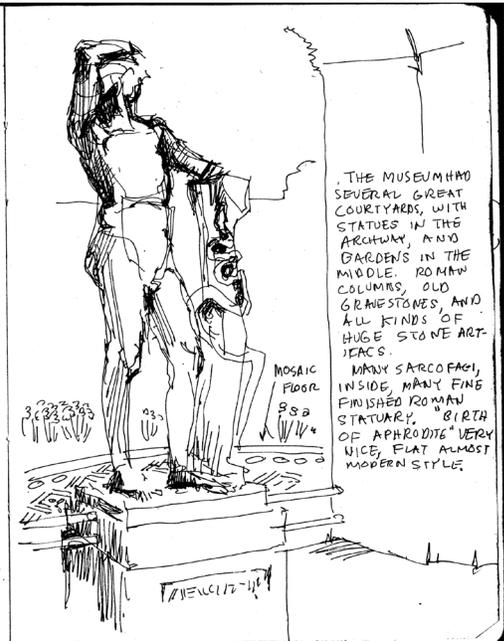
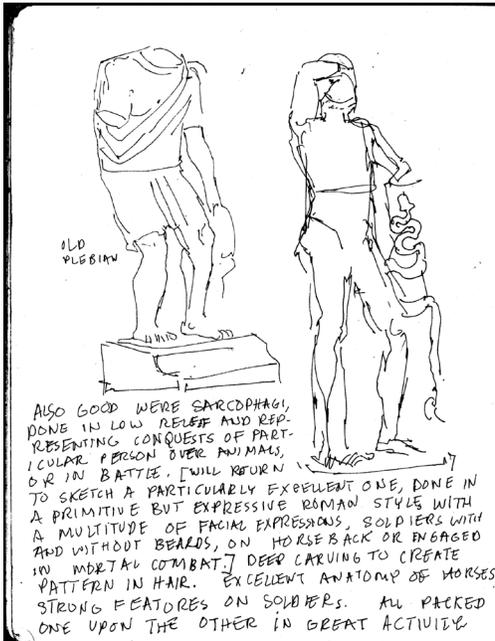
Hai sempre disegnato? O hai iniziato durante gli anni universitari?

Già dal terzo anno di elementari, durante gli anni '40, ero considerato un giovane dal talento artistico (fig. 2). Durante tutti i primi anni di scuola facevo disegni per divertire ed impressionare i miei compagni di classe. Ho sempre realizzato vignette durante il mio periodo a scuola, così come negli anni in cui frequentavo la Yale University intorno alla metà degli anni '50.

Sei stato uno studente sia di Yale che di Berkeley (University of California). Mi puoi parlare della tua formazione artistica? In una vecchia conversazione mi hai menzionato delle lezioni con Josef Albers del Bauhaus.

Probabilmente la singola più grande influenza nella mia carriera artistica si palesò quando partecipai a un corso d'arte a Yale, nel 1957. Agli studenti era consentito utilizzare solo la matita, e dovevamo riempire di disegni interi blocchi da disegno economici in carta leggera. L'insegnante era il fondatore del Bauhaus Josef Albers, all'epoca famoso a livello mondiale. Si ritirò dall'insegnamento un

Fig. 3
Europe Diaries, 1961.
Per gentile
concessione di Steven
M. Johnson.



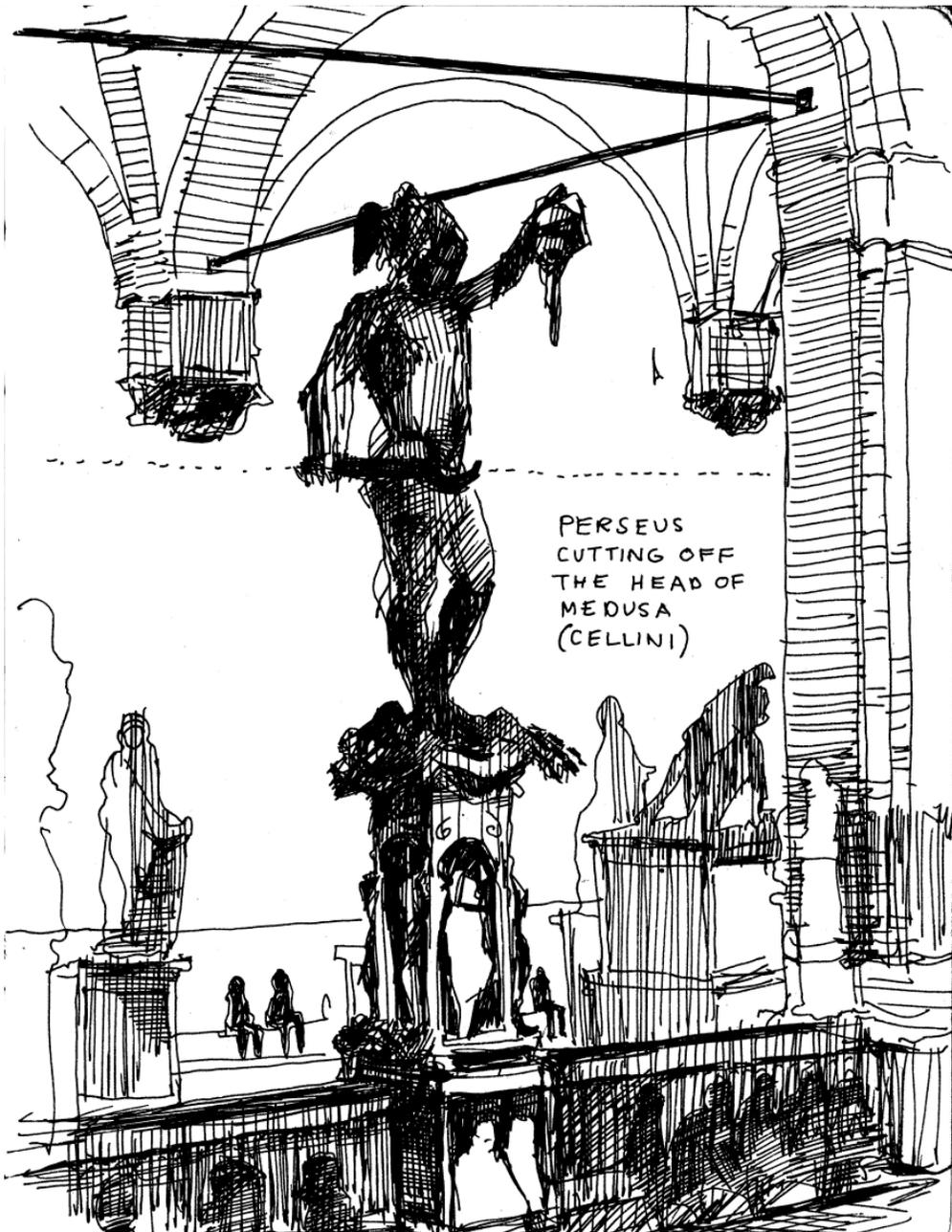
anno dopo! Era molto rigoroso, al limite della crudeltà, senza senso dell'umorismo, ma molto energico. Durante le sue lezioni non ci consentiva di cancellare le linee che avevamo disegnato, e insisteva sul fatto di impiegare ore e ore ad allenare la nostra coordinazione occhio-mano. L'allenamento consisteva nel disegnare ripetutamente a matita ellissi, cerchi, quadrati e linee parallele. Durante il secondo semestre cominciammo a disegnare oggetti e persone, con una particolare enfasi nell'imparare a vedere lo spazio negativo, e a usare un tratto unico e sicuro invece di numerosi tratti come se facessimo uno schizzo. In alcuni esercizi dovevamo disegnare degli oggetti dall'inizio alla fine senza staccare mai la matita dalla carta.

Devo alle lezioni imparate da Albers il mio stile di disegno disciplinato e pulito. Non ho mai frequentato un'accademia d'arte in seguito, ho solo partecipato a qualche lezione di disegno quando frequentavo l'università a Berkeley.

Durante gli anni '60 hai condotto quella che tu stesso hai definito 'una vita da artista', lavorando sia come urbanista sia come vignettista, con un piccolo negozietto ad Oakland adibito a studio personale.

Ci sono stati periodi della mia vita in cui non sono riuscito a soddisfare le mie aspettative, né tantomeno quelle dei miei genitori. Ci sono stati momenti di scoraggiamento, specialmente dopo essere tornato da un viaggio in motocicletta in giro per l'Europa nella primavera del 1961. Una appendicectomia mal eseguita a Karlsruhe mi fece pensare per un bel po'. Mentre mi trovavo in Europa facevo schizzi su dei taccuini con la Rapidograph (fig. 3, 4). Durante uno di questi periodi di scoraggiamento ho vissuto in una zona popolare di Oakland, mentre nel frattempo lavoravo come assistente urbanista per un'azienda privata di Berkeley. Affittai un enorme negozio all'angolo di un edificio per 75 dollari al mese. Era enorme e vuoto, non c'era riscaldamento, né tantomeno arredamento, solo un grande pavimento in legno, un lavandino, un gabinetto e una doccia. Pagavo l'affitto e consentivo ai miei amici di venire a dormire, chi portandosi il proprio letto, chi dormendo sul pavimento. Tagliai un pezzo di muro, attaccai delle cerniere e una maniglia, creando un porta privata, dandomi accesso alla mia 'stanza' privata (in realtà uno spazio sotto le scale dove in passato veniva conservata la lattuga). Divenne il mio studio/abitazione dall'estate del 1963 alla primavera del 1965. Mi ero

Fig. 4
Perseus Cutting Off the Head of Medus, 1961.
Per gentile concessione di Steven M. Johnson.



portato un tavolo inclinabile da disegno ed una piccola stufa elettrica che tenevo vicino alle gambe in inverno. Un giorno un mio conoscente portò del legname e si costruì una piccola casa all'interno del vasto spazio del negozio, così da avere uno luogo privato per passare il tempo con le sue amiche. Spesso all'interno del negozio che affittavo c'era un pungente odore di marijuana.

Tra i disegni realizzati durante quel periodo, ce ne sono alcuni che riflettono la mia vita solitaria, passata all'interno delle caffetterie di Oakland (fig. 5). Sempre negli stessi anni presi l'abitudine di comprare grandi ed economici fogli di carta da un magazzino, usandoli per disegnare 'dal subconscio'. Cominciavo a disegnare dall'angolo in basso a sinistra con una Rapidograph, riempiendo poi il foglio (fig. 6). Da questo esercizio imparai a non avere paura di progettare il disegno, considerando tutta la grandezza del foglio per i miei lavori.

Mi hai raccontato che intorno al 1967 c'era un'aria frizzante, specialmente nell'area di San Francisco: Robert Crumb si era trasferito ad Haight & Ashbury e la cultura *underground* stava crescendo rapidamente. Cosa ricordi di quegli anni, e come sei stato influenzato da ciò che stava accadendo?

Trend convergenti negli Stati Uniti diedero agli anni '60 una atmosfera particolare: la liberazione delle donne, l'invenzione dei contraccettivi femminili, la guerra in Vietnam, un tipo di musica mai sentita prima e il pesante uso di marijuana e LSD. Visto che mi sono sempre dovuto guadagnare da vivere non potevo fumare o bere troppa birra o vino, altrimenti sarei stato troppo stanco durante i giorni di lavoro.

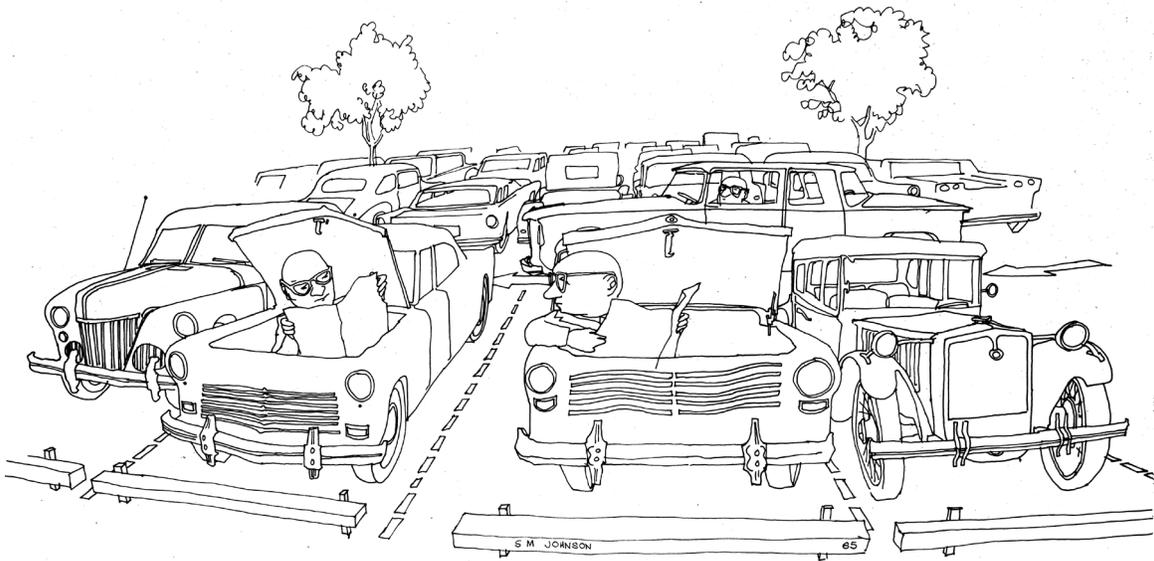
Sapevo di Robert Crumb, ma non lo incontrai se non 25 anni dopo, nei tardi anni '80 quando viveva vicino casa mia a Sacramento. Poco dopo averlo conosciuto, lui e Aline Kominsky si trasferirono nel sud della Francia. Ti ho già parlato del negozio che affittavo in Oakland, che nel frattempo era diventato un posto dove amici e sconosciuti andavano a dormire. Nel Marzo del 1965 saldai la bolletta del telefono e l'affitto e me ne andai. Guidai fino a Guadalajara (Messico) con un amico, dove partecipammo a uno scavo archeologico fino a giugno. Sei mesi dopo, nel gennaio 1966 mi sposai, e quest'anno festeggiamo il cinquantaquattresimo anno insieme.

Fig. 5
Coffee Shop Abitues,
1965.

Per gentile
concessione di Steven
M. Johnson.

Fig. 6
Parking Lot, 1965.

Per gentile
concessione di Steven
M. Johnson.



Mi hai mostrato alcuni schizzi dei primi anni '60, il tuo stile non era ancora totalmente formato ma è chiaro come stessi tendendo verso uno stile più asciutto...

Durante la mia fase 'disegno dal subconscio con Rapidograph' (1963-1965) la qualità del mio tratto era debole. Bisogna tenere la penna sempre verticale e bisogna agitarla ogni tanto per far scorrere l'inchiostro propriamente. Fin dalla prima metà degli anni '70, in concomitanza con l'inizio della mia abitudine a meditare, il mio tratto diventò più stabile, chiaro e rigido. Durante quel periodo ammiravo il tratto di artisti come Albrecht Dürer.

Durante gli anni '70 hai cominciato a lavorare per numerosi magazine e quotidiani come vignettista, venendo pagato raramente. Immagino che all'epoca raccogliere le foto per un giornale non fosse facile come oggi, e un illustratore faceva molto comodo. Era stimolante avere sempre contenuti nuovi e diversi da disegnare?

Il World Wide Web non diventò uno strumento utilizzato dalla maggioranza fino al 1994 circa. Prima di internet i vignettisti si appoggiavano a ritagli di giornale e libri illustrati per trovare qualche riferimento. Così, per venti anni, ho disegnato con questo genere di materiale di riferimento (fig. 7). Intorno al 1995 venni assunto come pensatore di scenari 'futuri' alla Honda. Nel frattempo disegnavo e facevo vignette.

Durante un TED Talk racconti di come hai iniziato la tua attività di inventore. Nel 1974 Sierra Magazine ti chiese di disegnare 16 veicoli del futuro per un articolo (fig. 8). Ti definisci un inventore latente, hai mai inventato qualcosa prima di ricevere quella richiesta?

Fattori personali e psicologici così come i trend culturali influenzano sulla vita di ogni artista. Ho recentemente ritrovato un singolo disegno, realizzato intorno all'età di 13 anni, in cui rappresento numerose armi immaginarie. Allo stesso tempo però in quel periodo della mia vita cominciavo a provare un'attrazione crescente verso le ragazze, mi godevo qualche bevuta di birra segreta con gli amici e bramavo di possedere un'automobile. Così mi scordai completamente della mia prima fase di pensiero inventivo di

Fig. 7

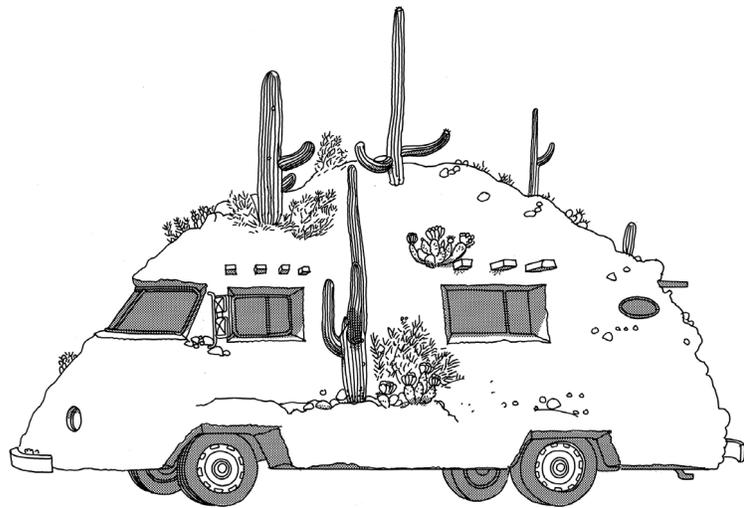
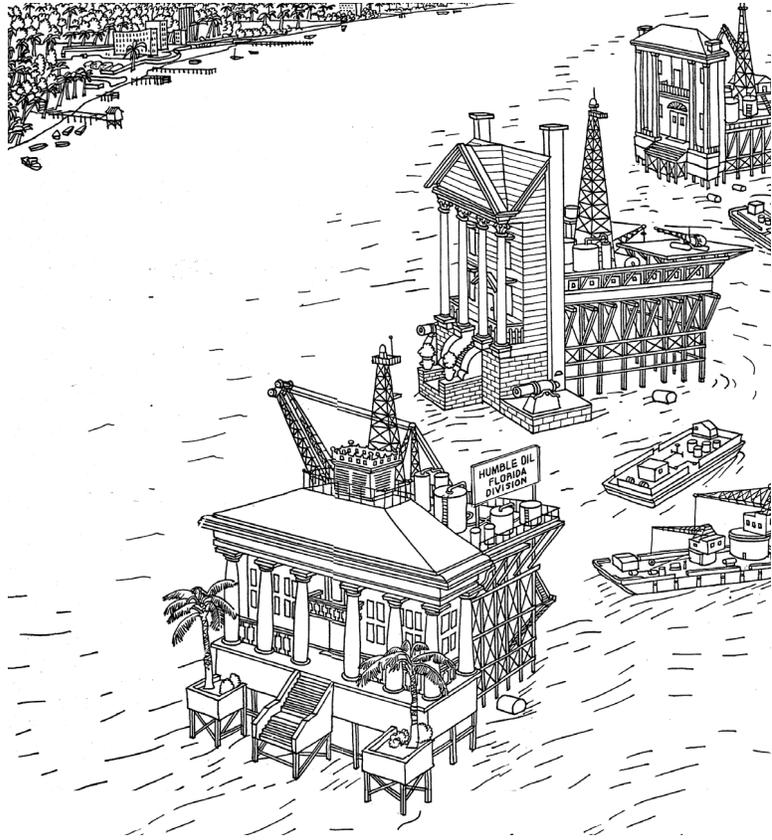
Oil derricks, 1973.

Per gentile concessione di Steven M. Johnson.

Fig. 8

Desert Ecohome,

1974. Per gentile concessione di Steven M. Johnson.



oggetti futuristici. A metà degli anni '50 le automobili pre-seconda guerra mondiale erano particolarmente economiche. Per esempio acquistai un Ford Modello A del 1929 in condizioni perfette per 75 dollari! La guidavo per andare a scuola ogni giorno. A un certo punto possedevo ben 5 auto e utilizzavo tutto il parcheggio della casa dei miei genitori a Palo Alto.

Come ho già detto mi sposai nel 1966. Con mia moglie cominciammo a studiare l'Induismo e a praticare la meditazione. La mia vita e le mie idee stavano cambiando. La meditazione può causare un sentimento di euforia esaltante, così come può espandere l'energia e il pensiero. Cominciai a percepire che le idee nascessero 'là fuori', e in certo qual modo, che già esistessero e fossero disponibili se qualcuno le avesse colte. Detta in un altro modo, il potenziale per allargare la propria mente sembra quasi infinito.

All'età di 36 anni hai cominciato a inventare e non hai mai smesso. Un'attività instancabile che ti ha portato al tuo primo libro chiamato 'What the World Needs Now' (1984). Puoi parlarmi della genesi del libro e perché hai deciso di pubblicarlo?

Dopo la richiesta di *Sierra Magazine* sviluppai l'abitudine di pensare come un inventore. Non avevo mai avuto quell'abitudine prima d'ora. Cominciai a venire elogiato per le mie invenzioni insolite. Qualche anno prima, nel 1968, mi venne offerto un contratto per realizzare un libro per bambini. Rifiutai. Avevo il bisogno di riflettere su che cosa stavo 'condividendo' con il mondo. Quindici anni dopo, nel 1983, rivisitai l'idea di pubblicare un libro. Cominciai ad accumulare centinaia di disegni particolari (o umoristici) su idee per prodotti. Disegnare questo genere di cose era diventato un'abitudine. Presentai due spessi raccoglitori pieni di migliaia di idee per prodotti alla Ten Speed Press di Berkeley, proponendo di creare un libro che mostrasse una serie di prodotti strani e divertenti, quasi un finto catalogo di oggetti. Vedendo la mia proposta l'editore decise che non voleva lo stile di disegno che proponevo. Le immagini erano realizzate a matita, con un chiaroscuro raffinato, ma loro preferirono invece il mio tratto più chiaro e semplice, senza ornamenti. Venne così redatto un contratto nel maggio del 1983 per un libro che si sarebbe chiamato 'What the World Needs Now'.

Fig. 9

Patent Depending - Tunnel Bus, 2010.

Per gentile concessione di Steven M. Johnson.

Fig. 10

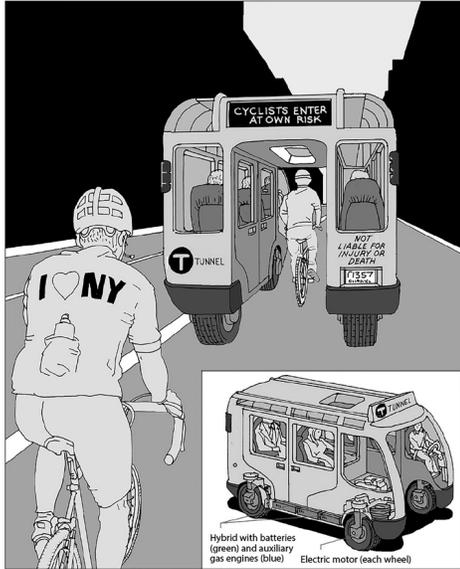
Patent Depending - Survival Eyewear, 1984.

Per gentile concessione di Steven M. Johnson.

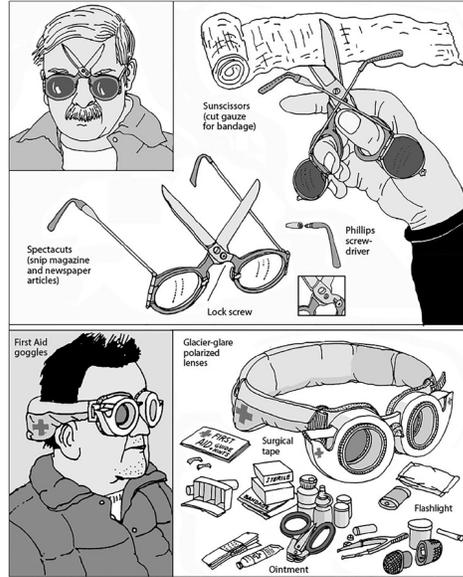
Fig. 11

Put a Lid, 2014.

Per gentile concessione di Steven M. Johnson.



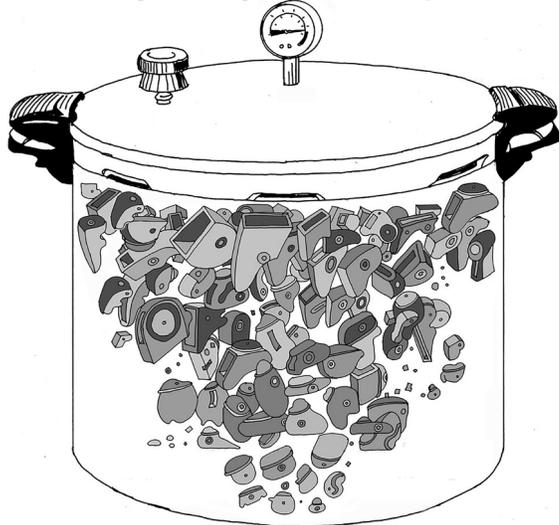
Tunnel Bus—The design of the Tunnel Bus addresses complaints by bicycle riders who have difficulty passing a bus on New York City streets. Difficulties arise, however, when the bus stops with a car in front, or when it turns while a bicyclist is inside the tunnel. (2010)



(Above) **Spectacuts**—These glasses are worn where there is extreme glare. When scissors are needed, un hinge the lenses and unscrew the lock screw with the Phillips screwdriver. (1984)

(Below) **First Aid goggles**—These goggles are great if you're exposed to snow and glacier glare; slippery, icy streams; loose boulders; mosquitoes; rattlesnakes; or polluted streams. (1984)

Imagining placing a lid on your mental images, forcing them to bubble up



I disegni della serie *Patent Depending* sono una fonte inesauribile di idee (fig. 9, 10) ma anche una critica feroce a problemi sociali, dai più banali fino ai più seri. Ma soprattutto stiamo parlando di idee, grandi o piccole, che sono sempre sviscerate fino al nocciolo, anche con molteplici soluzioni. Come hai allenato la tua mente a produrre tali idee? In passato hai parlato di un processo simile a quello che avviene in una pentola a pressione.

Dalla metà degli anni '70 la produzione di molteplici idee e immagini è diventata per me un'abitudine mentale. Presto mi resi conto che ero a tutti gli effetti incapace di pensare a una singola soluzione per un problema; preferivo sviscerare numerose soluzioni alternative. L'atto stesso di inventare era divertente! Il fatto di far finta che quegli oggetti fossero o potessero essere reali era il mio più grande divertimento. Il cosiddetto pensiero laterale divenne una consuetudine. Ovviamente non è il mio 'normale' stato mentale. Sono io che devo entrare in quel regno (fig. 11).

È chiaro che ami particolarmente inventare. Divertirsi può essere una legittima e perfetta motivazione dietro al tuo lavoro: il divertimento nell'inventare e disegnare. Ma ci sono altre motivazioni dietro questo enorme lavoro? Perché lo fai?

La motivazione è una composizione di:

- a) Necessità di attenzione (mia moglie dice che "non ho ricevuto abbastanza attenzione da piccolo").
- b) Godersi il piacere appagante e quasi estatico di immaginare, disegnare e modificare ciò che partorisce la mia mente.
- c) Crogiolarsi nell'idea che le mie strane produzioni mi possano realmente portare un guadagno.
- d) Aiutare a schiacciare i sentimenti di insoddisfazione che avevo nei miei giorni come urbanista.

Il mio lavoro è stato unico! Oggi con internet e gli strumenti che si hanno per esprimersi questo sentimento è ormai diffuso in tutto il mondo.

Hai mai pensato seriamente di presentare una delle tue invenzioni all'ufficio brevetti?

Fig. 12
Patent Depending,
Shirt and Tie
Permutations, 1984.
Per gentile
concessione di Steven
M. Johnson.



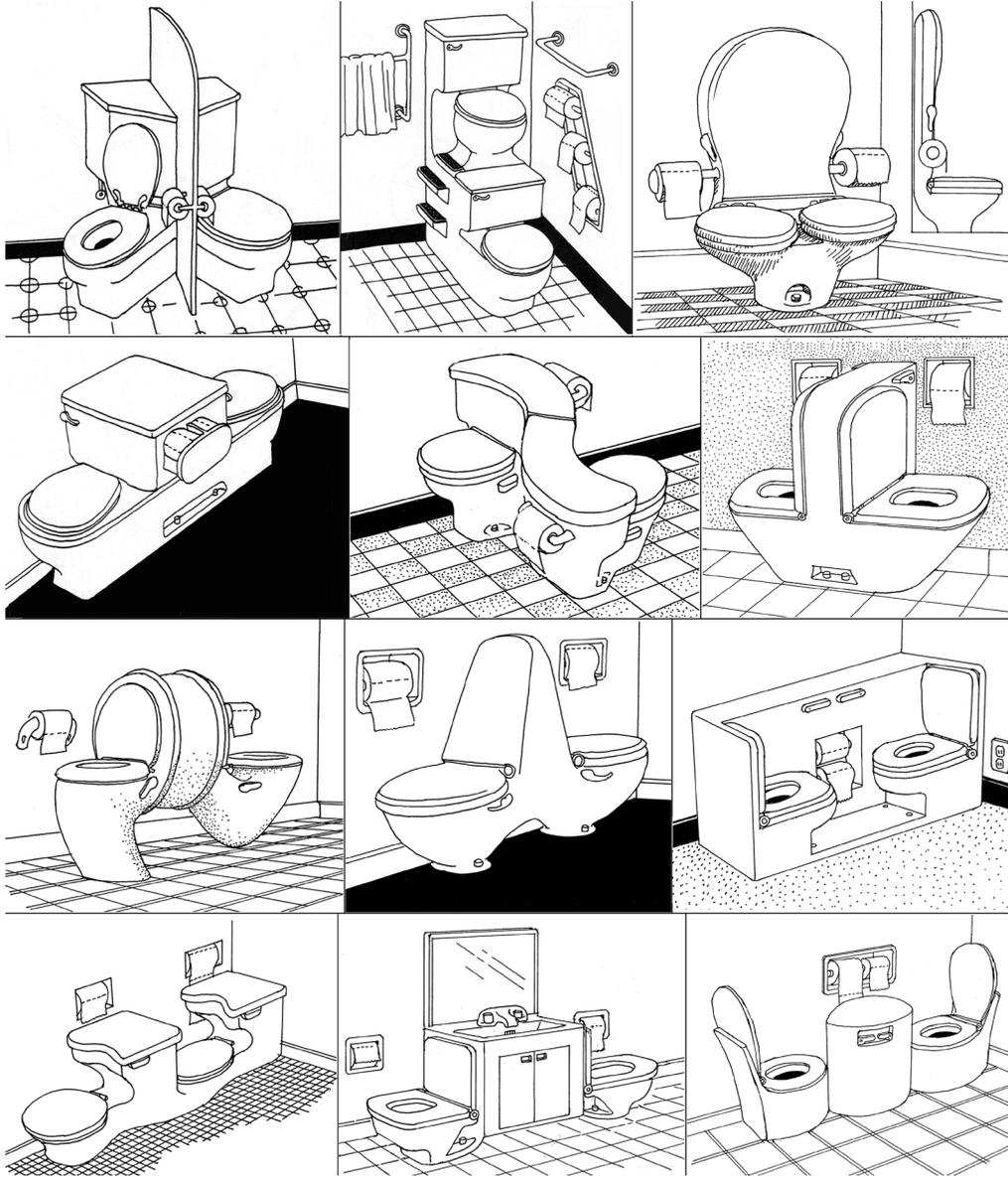
Questa domanda mi viene fatta spesso. Di solito preferisco pensare fino a dieci idee invece di perfezionare una singola idea. Molte persone trovano questo fatto fastidioso. Per loro sembra quasi che stia buttando il mio talento e ignorando una potenziale fonte di guadagno. Chi mi critica per questo non capisce che sono estremamente pigro e impaziente per alcuni versi e soprattutto non ho nessun desiderio di fare soldi progettando oggetti. Mi sembrerebbe quasi un atto 'sporco'. Mi piace molto entrare nel cosiddetto stato mentale ipnagogico, nel quale sono mezzo addormentato e inconsapevole dei pensieri e delle responsabilità della vita di tutti i giorni.

Mio figlio Alex pensa che io non ami gli oggetti di per sé, ma che io abbia trovato semplicemente una via di esprimermi, criticando allo stesso tempo i trend consumistici che affliggono la società attuale. Ho creato una strana forma di presentare critiche sociali! In realtà penso che la cultura consumistica è assolutamente folle! Basta considerare come gli oceani si stiano strozzando con la plastica! Sono divertito dagli oggetti, ma non sono interessato nello sviluppare un singolo prodotto o addirittura imparare come richiedere un brevetto. Uno dei miei libri (ma anche film) preferiti è *'Prova a Prendermi'*, la vera storia di un uomo che finge di essere un professionista di diverse carriere, tra le quali professore di sociologia, medico ed avvocato, riuscendo sempre nell'impresa. Vedo seriamente il mio lavoro come uno scherzo ancora in esecuzione, una strana specialità che ho; si può dire che io sia un impostore a cui manca l'abilità e la tenacia di un vero designer del prodotto. Sono un imbroglione. Faccio finta di sapere come fare dei prodotti, questo è tutto!

Dai particolare attenzione ai veicoli, qualcosa che è profondamente radicato nella cultura americana. Ma la verità è che ti muovi tra diversi tipi di invenzione. Dalla moda (fig. 12), all'arredamento (fig. 13) fino all'edilizia (fig. 14). Hai mai pensato di rifarti a situazioni legate ad altre culture (per esempio cibo, problemi sociali diversi etc)?

È vero, sembra che io abbia una leggera preferenza per i veicoli come oggetto di invenzione. Ma in realtà mi piace immaginare cose provenienti da tutte le categorie. Deve essere chiaro a tutti che io sono molto pigro su determinate cose, quindi fare ricerca su altre culture per fare satira mi sembra veramente tanto lavoro! Forse dovrei fare qualcosa del genere in futuro però!

Fig. 13
Patent Depending - Duplex Toilet, 1984
Per gentile concessione di Steven M. Johnson.



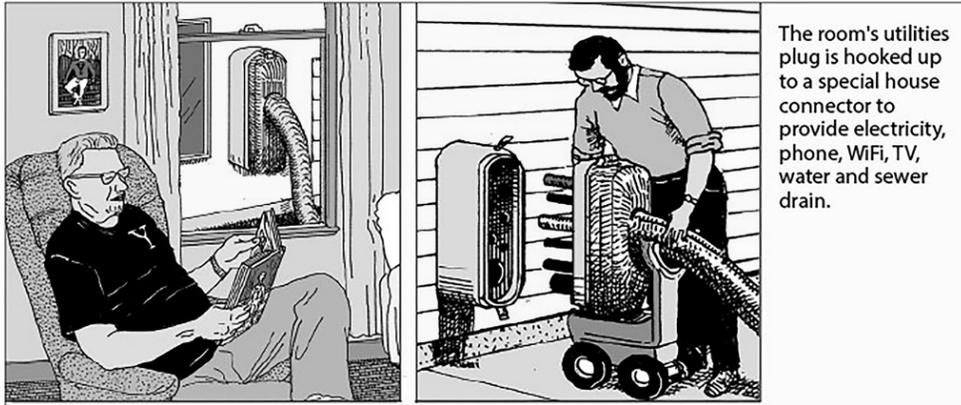
Cosa mi dici dei *Noodlings*? Tu la chiami una ‘arte pigra’, ma penso che sia un esercizio grandioso, simile a quelli di Albers di cui mi parlavi.

Sì, i *Noodlings* (fig. 15) sono la mia opportunità di essere estremamente pigro intellettualmente, ma allo stesso tempo godermi l’atto di disegnare. Per realizzarli utilizzo solo una ‘fetta’ della mia mente. Sono particolarmente cosciente delle ‘fette’ della mia mente comunque. Uso solo quella parte destra del cervello che riconosce la linea, il suo spessore, il cosiddetto spazio negativo tra e linee, l’organizzazione di forme, i pattern, il flusso e qualche volta l’umore (frenetico, irritato, calmo, disgustato etc.). I miei *Noodlings* non hanno nessuno scopo, nessun argomento, nessun significato. Li creo dall’inizio fino a concluderli, colorandoli poi su *Photoshop* in circa 20-30 minuti.

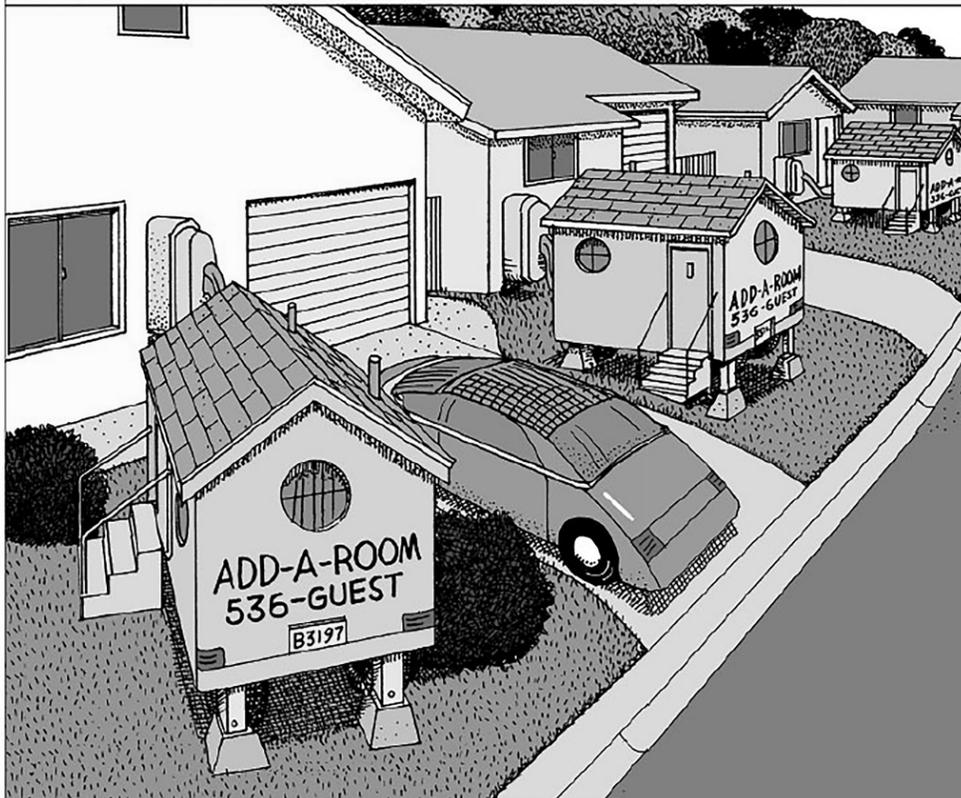
Come viene alla luce una delle tue illustrazioni? Voglio conoscere tutti gli step del processo!

Per prima cosa c’è l’attivazione della parte della mia mente che pensa gli oggetti, che mischia e incrocia immagini ricordate, strizzando mentalmente prodotti esistenti e allacciandoli ai trend correnti. Diciamo che mi pongo la domanda se sia interessante progettare gabinetti. Penso poi ai tipi di gabinetti esistenti. Mi chiedo perché sono progettati in questo modo? Se questo processo mi porta a ‘trovare’ delle nuove idee comincio a buttare giù qualche nota su dei pezzi di carta, dal foglio da stampante fino al fazzolettino, non importa. In seguito se voglio realizzare il disegno comincio a immaginare cosa voglio comunicare. Potrei cercare immagini di persone, ambienti o riferimenti, ma di solito resisto. Scoprire di prodotti già esistenti realizzati da designer giovani sani e bellissimi con nuovi mezzi, collaboratori e una istruzione maggiore mi farebbe subito desistere dall’intento! Tengo così l’idea all’interno della mia mente e non ricerco niente su *Google*. Subito dopo disegno a penna uno schizzo approssimativo, al momento utilizzo una penna Pilot Frixion cancellabile. In seguito prendo una Faber-Castell Pitt Artist Pen di grandezza ‘F’ o ‘S’, che è una penna dal tratto affilato, pulito, chiaro e che fila liscio come l’olio. A volte ricalco i miei schizzi usando un tavolo luminoso e una carta leggera a bassa assorbenza. C’è da dire però che il mio utilizzo di carta e penna è costantemente cambiato nel corso degli anni. A questo punto scannerizzo le immagini

Fig. 14
Patent Depending - Add-A-Room, 1991.
Per gentile concessione di Steven M. Johnson.



The room's utilities plug is hooked up to a special house connector to provide electricity, phone, WiFi, TV, water and sewer drain.



Add-A-Room—After a homeowner attaches the Add-A-Room connector to his/her home, a tiny studio apartment can be hooked up, leveled and ready for occupancy in half an hour. It can be rented out for extra income, or serve as a place for Grandma to visit. (1991)

come Testo a 400 DPI, con correzioni per non farle venire troppo scure. Prendo poi il file TIFF che apro in *Photoshop* sul mio Mac. Esamino poi attentamente le linee in cerca di buchi ed errori, correggendo e pulendo se necessario con un pennello dello stesso spessore. Salvo il file in numerose copie e poi coloro il tutto utilizzando lo strumento Secchiello di *Photoshop*.

Quanto tempo ci metti mediamente per finire un'illustrazione in bianco e nero? Quanto tempo poi per colorarla?

Non c'è una media, ma ultimamente ci metto dai 45 minuti a un'ora per un'illustrazione dettagliata, e 30 minuti al massimo per colorarla.

Ho visto alcuni tuoi schizzi, come ti approcci a questo genere di disegno?

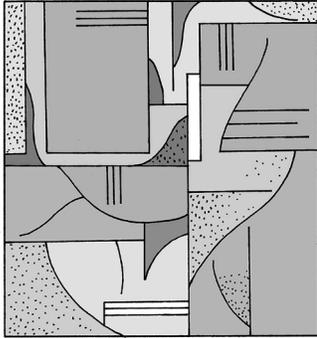
Per creare uno schizzo cambio intenzionalmente il mio stile di disegno da 'rigido' a 'sciolto'. Questo genere di schizzi sono spesso realizzati velocemente, con un differente tipo di umore e di pensiero rispetto ad altri miei lavori fatti più precisamente e attentamente. C'è una enfasi sulla velocità, sul progettare in modo più sciolto, sulla creatività delle idee. Questi schizzi per esempio (fig. 16) sono stati disegnati con una BIC 0.7 su carta marroncina leggera e ruvida. Questo genere di disegni sono fatti senza nessun tipo di pre-pensiero, senza molteplici iterazioni o schizzi preparatori. Sono disegni che fluiscono direttamente dalla mia mente alla carta. Evito intenzionalmente di impantanarmi in un tratteggio preciso. Disordinato va benissimo!

Hai mai provato o hai mai pensato di disegnare tutto digitalmente? Magari con una tavoletta grafica legata a *Photoshop*, o anche con un iPad+Apple Pencil.

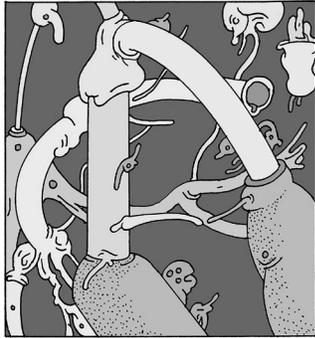
Non ho nessuna obiezione rispetto al disegnare digitalmente, allo stesso tempo però non ho esperienza con le ultime tecnologie; ho usato *Aldus Freehand* e *Illustrator* per creare grafici, coloro su *Photoshop*, questo è quanto. Recentemente ho provato una tavoletta Wacom e mi è sembrato come se si fosse creata una 'distanza' tra lo strumento di disegno e l'immagine risultante sullo schermo. Ho comunque acquistato un iPad Pro con Apple

Fig. 15
Noodlings, 07-07-18,
27-08-20, 06-09-20.

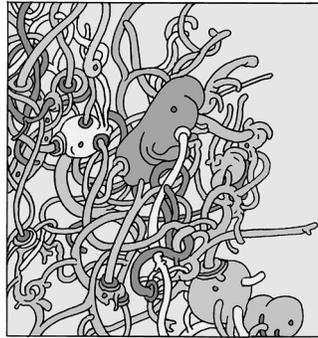
Fig. 16
Treadmill Sketches,
2011.



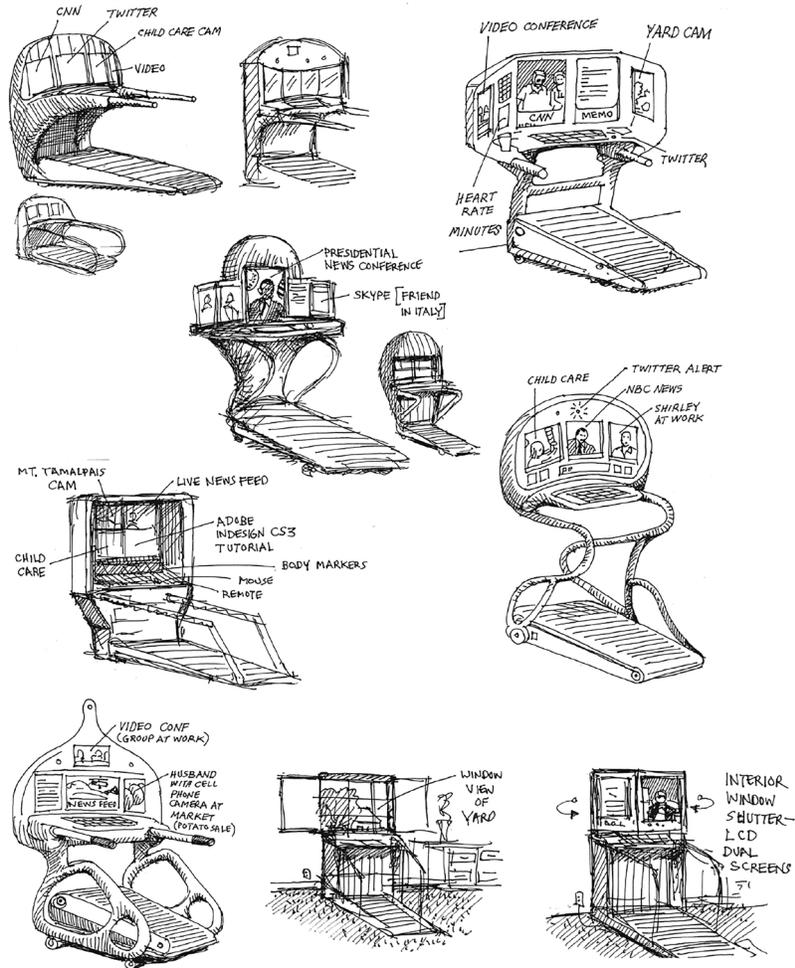
NOODLINGS ©STEVEN M. JOHNSON 7-7-18



NOODLINGS STEVEN M. JOHNSON 8-27-20



NOODLINGS STEVEN M. JOHNSON 9-6-20



Pencil, ma non l'ho ancora usato. La mia impressione è che lavorare con queste nuove tecnologie sia più semplice. Allo stesso modo però sembra che io abbia una certa incertezza e paura rispetto a usare il mio iPad.

Che tipo di carta utilizzi per i tuoi disegni definitivi?

Come detto prima molti dei miei disegni sono realizzati su semplice carta per stampante. Non faccio particolare attenzione a questo discorso.

Hai imparato *Photoshop* solo 9 anni fa e da quel momento hai iniziato a colorare tutte le illustrazioni in bianco e nero realizzate nel corso dei 30 anni precedenti. Hai iniziato a colorare i disegni per una questione di *appeal* e vendibilità del prodotto o perchè pensi che il colore possa aggiungere significato ai disegni?

Nel 2011 ebbi l'idea di creare i miei libri Print-On-Demand (POD) poiché non riuscii a trovare un editore, ero di fretta e il POD costa praticamente niente. Ho cominciato così a creare libri con *Adobe InDesign* per poi venderli a uno stand che avevo alla Maker Faire a San Francisco. Ho venduto il mio lavoro in giro a numerose fiere e tanti altri posti, inclusa la Cina. Una volta colorato, il mio lavoro assomiglia molto a dei fumetti (fig. 17). Secondo me però si perde qualcosa, dato che il colore attira molto l'attenzione dell'osservatore. I miei libri in bianco e nero sono più facili da 'leggere' in un certo senso. Un editore cinese ha insistito perchè io colorassi il resto dei miei lavori per due libri che pubblicheranno nel 2021. Così alla fine sono finito a colorare bene o male tutto ciò che ho mai realizzato. Praticamente vengo pagato per colorare il mio stesso lavoro!

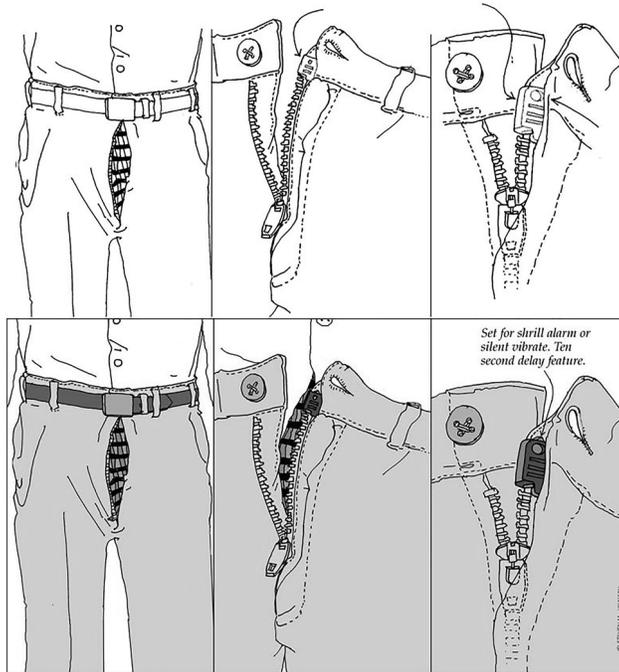
I tuoi disegni sono per certi versi molto puliti; in passato usavi il tratteggio ma ultimamente quasi mai, stesso discorso per le ombre che sono presenti raramente. Spesso opti per un *pattern* puntinato, per lo più per comunicare un qualche tipo di *texture*. Sembra quasi tu non voglia aggiungere troppo per una questione di chiarezza. I tuoi sono quasi disegni da brevetto, quindi immagino che devono essere il più chiari possibile, mi sbaglio?

Fig. 17
Unzipped Fly Alarm,
2011.

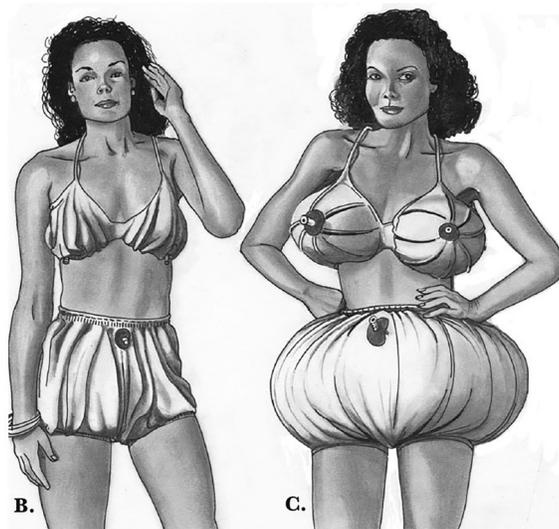
Per gentile
concessione di Steven
M. Johnson.

Fig. 18
Patent Depending,
Inflatable Swimwear,
1983.

Per gentile
concessione di Steven
M. Johnson.



Unzipped Fly Alarm



Quello che dici è corretto. Inoltre presentare disegni semplici e disadorni come quelli da brevetto accresce anche l'umorismo. L'osservatore di solito si chiede: "Che cos'è questo? Ma è vero?". Più è semplice lo stile di disegno maggiore sarà l'effetto. Ho però anche fatto molti disegni a tratteggio, come per esempio nel mio libro del 1991 *Public Therapy Buses*. Come ti ho già raccontato, per il libro *What the World Needs Now* la mia proposta includeva disegni che riprendevano in tutto e per tutto i cataloghi esistenti, tipo quelli per vestiti da outdoor della L.L. Bean. L'editore rifiutò lo stile di disegno con un chiaroscuro preciso (fig. 18), scegliendo invece uno stile con disegni semplici e *lettering* molto austero.

Hai quasi finito due grandi libri interamente colorati per un editore cinese. Quali sono i tuoi piani ora?

Ora spingerò la mia mente nuovamente nel vuoto, in una zona di non-desiderio, senza piani né intenzioni finché non avrò un'idea di cosa fare dopo.

Grazie mille Steven per il tuo tempo e la tua disponibilità. Sono molto curioso di vedere cosa ti inventerai in futuro!

Grazie a te, Federico!

Questa intervista ci permette di dare un'occhiata nella mente del più grande e sconosciuto inventore dal dopoguerra a oggi. Ciò che capiamo di Steven M. Johnson è che dietro a dei disegni che sembrano semplici, in realtà si nasconde una grande complessità di pensiero. Come i grandi artisti ha avuto un maestro sensazionale, che gli ha dato delle lezioni fondamentali per lo sviluppo del proprio stile. Ha affinato il suo linguaggio riempiendo taccuini di viaggio. Ha vissuto come un vero artista finché con responsabilità non ha cominciato a lavorare, sopprimendo una vena creativa poi scoppiata al primo input utile. A 36 anni comincia un'attività che continua a tutt'oggi, e non sembra volersi fermare. Il suo disegno pulito assorbe gli insegnamenti fino a controllarli alla perfezione, esercitando sempre un controllo completo sugli strumenti da disegno. Un *modus operandi* preciso e produttivo gli permette di continuare a divertirsi inventando.

C'è sicuramente molto da imparare da Steven M. Johnson, a partire dalla sua chiarezza espressiva, fino all'instancabile impegno che infonde nell'attività di disegno.

Bibliografia

- Johnson, S. M. (1984). *What the World Needs Now*. Patent Depending Press.
Johnson, S. M. (1991). *Public Therapy Buses*. Patent Depending Press.
Johnson, S. M. (2012). *Have Fun Inventing*. Patent Depending Press.
Johnson, S. M. (2017). *Patent Depending: The Early Years*. Patent Depending Press.
Johnson, S. M. (2018). *Noodlings Coloring Book*. Patent Depending Press.
Johnson, S. M. (2019). *Vehicles of the Imagination*. Patent Depending Press.
Johnson, S. M. (2019). *Patent Depending: A Collection*. Lok Zine.
Johnson, S. M. (2020). *Patent Depending: Vehicles*. Patent Depending Press.
Johnson, S. M. (2020). *Patent Depending: A Collection*. Patent Depending Press.

Sitografia

- www.patentdepending.com
www.frizzifrizzi.it/2019/02/19/patent-depending-le-assurde-invenzioni-di-stevan-m-johnson/
https://youtu.be/_iFuSb-3EPc (Inventing without a purpose: Steven M. Johnson at TEDxIndianapolis)