



MULTISENSORY SPACE DESIGN for lighting

GIANPIERO ALFARANO

PIETRO MACCHIONE EDITORE

MULTISENSORY SPACE DESIGN for lighting

Gianpiero Alfarano

Pietro Macchione Editore



9 788865 708491



GLI ARIETI
C O L L A N A

GLI ARIETI

collana di Architettura, Design e Arti visive

Direttore Scientifico

Eugenio Guglielmi

Comitato Scientifico

Anna Anzani

Piero Castiglioni

Massimo Dell'Oro

Gianluca Sgalippa

Comitato Editoriale

Gianpiero Alfarano

Beatrice Niccoli

Alessandro Spennato

La collana "GLI ARIETI", fondata da **Eugenio Guglielmi**, è concepita come nuovo strumento editoriale per la diffusione di materiali inediti che si rifanno ad argomenti e valori propri della forza creativa dell'arte, non decadente, derubricata o passatista, ma rivoluzionaria e volitiva, guardando al futuro.

PIETRO MACCHIONE EDITORE

MULTISENSORY
SPACE DESIGN
for lighting

GIANPIERO ALFARANO



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

**DESIGN
CAMPUS**

DGA

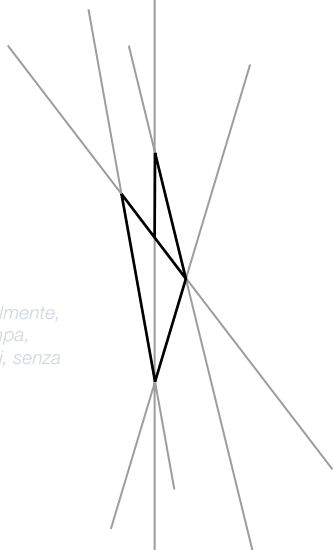
Multisensory Space Design for lighting
Gianpiero Alfarano

Progetto grafico e ricerca iconografica
Alessandro Spennato

ISBN
978-88-6570-849-1

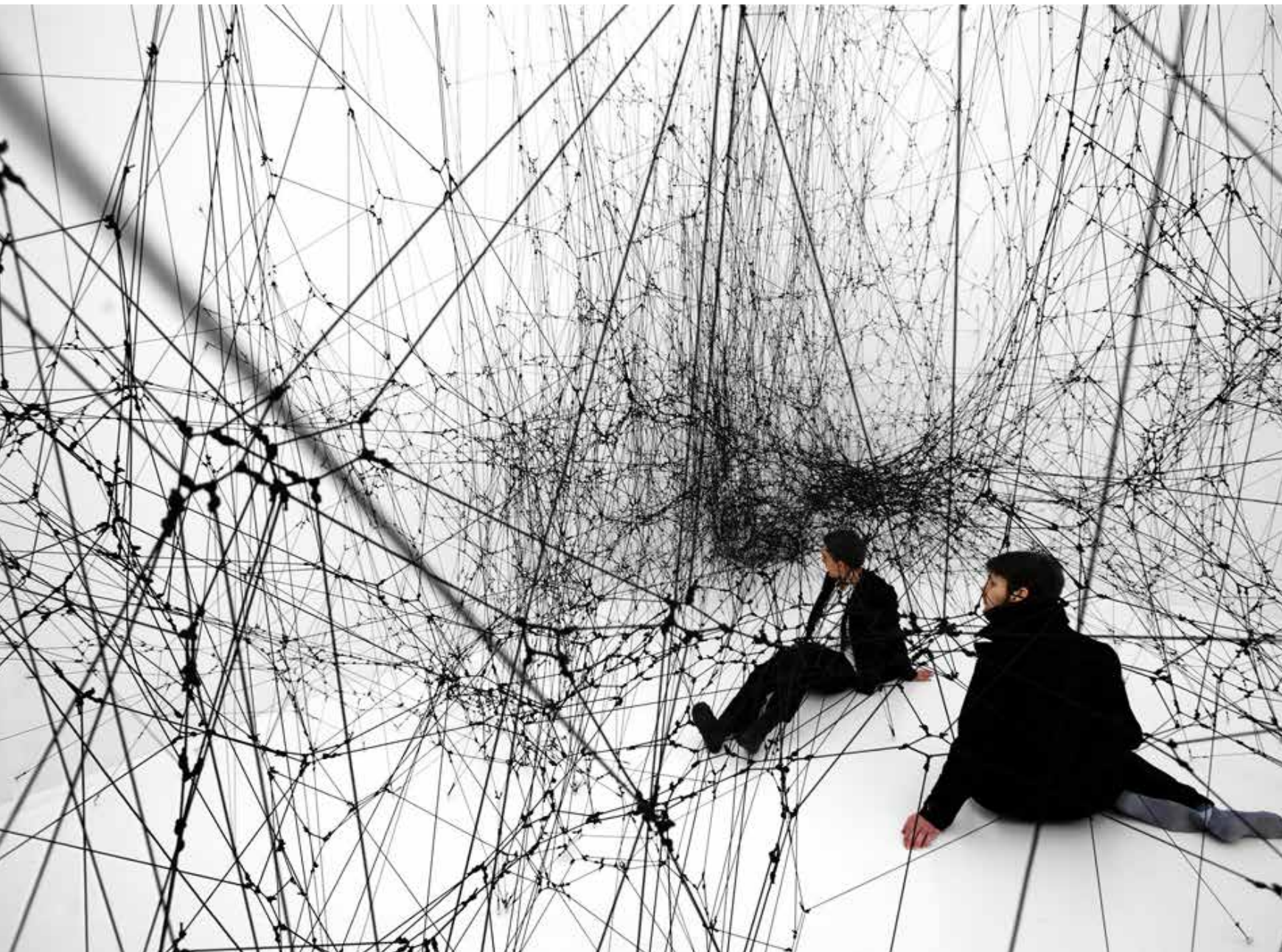
anno
2023

*Nessuna parte di questo volume, anche parzialmente,
può essere riprodotta in qualsiasi forma e stampa,
fotocopiato, elaborato elettronico o altri sistemi, senza
permesso scritto dell'autore e dell'editore.*



INDICE

PREMESSA	7
Antonio Di Gangi	
La cultura pratica del design	9
Gianpiero Alfarano	
ESPERIENZA DI UN'ESPERIENZA	
Stanze silenziose	21
Riccardo Butini	
ESPERIENZA DI DUE MONDI	
Uno sguardo raffinato verso il futuro	29
Eugenio Guglielmi	
ESPERIENZA DIGITALE	
Rendere tangibili le tendenze virtuali per l'interior e l'exhibit design	37
Alessandro Spennato	
ESPERIENZA MULTISENSORIALE	
Tangibile / Intangibile / Sensoriale	49
Gianpiero Alfarano	
INPUT E FINALITÀ	61
PROPOSTE PROGETTUALI	67



LA CULTURA PRATICA DEL DESIGN

di Gianpiero Alfarano

Professore Associato di Design
Università di Firenze

Introduzione

L'Università è il luogo dove permettere l'incontro. Un luogo con il fine principale di condividere e trasmettere conoscenza.

Nel tempo sono cambiati i metodi di formazione e di apprendimento così come è in continua trasformazione l'integrazione di scambi di competenze tra professioni, ricerca e didattica. Delle tre, la didattica mostra da sempre una maggiore necessità di adattamento ai rapidissimi cambiamenti. Il settore del design è uno dei più dinamici e pertanto richiede un'incessante sperimentazione di strutture e strumenti di acquisizione sempre in continua attestazione con l'attualità. Lo scenario attuale presenta due principali modelli di formazione accademica, quello da definire ancora di tipo tradizionale e quello virtuale a modalità e-learning. Questi due modelli apparentemente separati hanno nella realtà dei fatti ormai una contaminazione reciproca con un alto potenziale di compatibilità e integrazione. A sostenere i nuovi scenari didattici sono pervasivamente le tecnologie digitali. Quest'ultime, nelle virtù delle potenzialità che sottintendono, permettono la pluralità di innovativi metodi di apprendimento di cui tuttavia le lezioni e le esercitazioni in presenza rimangono comunque fondamentali ed esclusive nella sostanza. L'incontro in aula oltre ad essere insostituibile è ancora altamente formativo per la reciprocità degli scambi che possono avvenire e spontaneamente avvengono non solo in un dibattito costruttivo tra docente e discenti, ma soprattutto tra pari aspiranti designer. Il progetto è un atto volontario di modificare il presente dandogli migliori vantaggi nel

futuro. Non esiste una vera e propria didattica a tutto questo, ma lo si ottiene con l'esercizio e con la pratica nel frequentare con un approccio cosciente l'operazione progettuale tanto da poterla formalizzare e, con il supporto di esempi ed esercitazioni esplorative, concretizzare come repertorio di possibilità. Fondamentale diviene il rapporto laboratoriale nella formazione dei designer. Esercitarsi nel lavoro di squadra con continue verifiche attraverso scambi anche casuali se non addirittura incidentali, consente di liberarsi alla spontanea creatività di sviluppare ipotesi da trasformare non solo in fattibilità, ma soprattutto di ricavarne un metodo di lavoro. Le condizioni affinché questo avvenga non possono esimersi dallo svolgere attività tutte praticate nello stesso luogo in cui in contemporanea vari operatori esprimono ed esercitano la personale proposta mettendola a confronto reciproco con le condizioni di stimolo che il lavoro di gruppo e la discussione collettiva permette. Nella didattica del progetto nulla può sostituirsi al metodo laboratoriale per acquisire una dimensione strumentale quale elemento cardine del processo formativo. Infondo ad imparare a progettare si impara progettando. Insieme è sicuramente molto più efficace.

Tecniche per l'ideazione

Nel processo che dall'idea conduce alla forma reale di un'oggetto o di uno spazio, l'individuazione di un'espressione formale sembra un atto intuitivo quasi intimo e personale del progettista, mentre a determinare le condizioni di accettabilità delle proposte presentate e a renderle condivise da una collettiva

sembra siano modalità a carico del processo compositivo. Stando a questo scenario culturale diffuso tra gli operatori del progetto, gran parte dell'orientamento didattico nella formazione dei designer si rivolge al processo compositivo quale strumento attuativo per le discipline per il design (Klee, 1959).

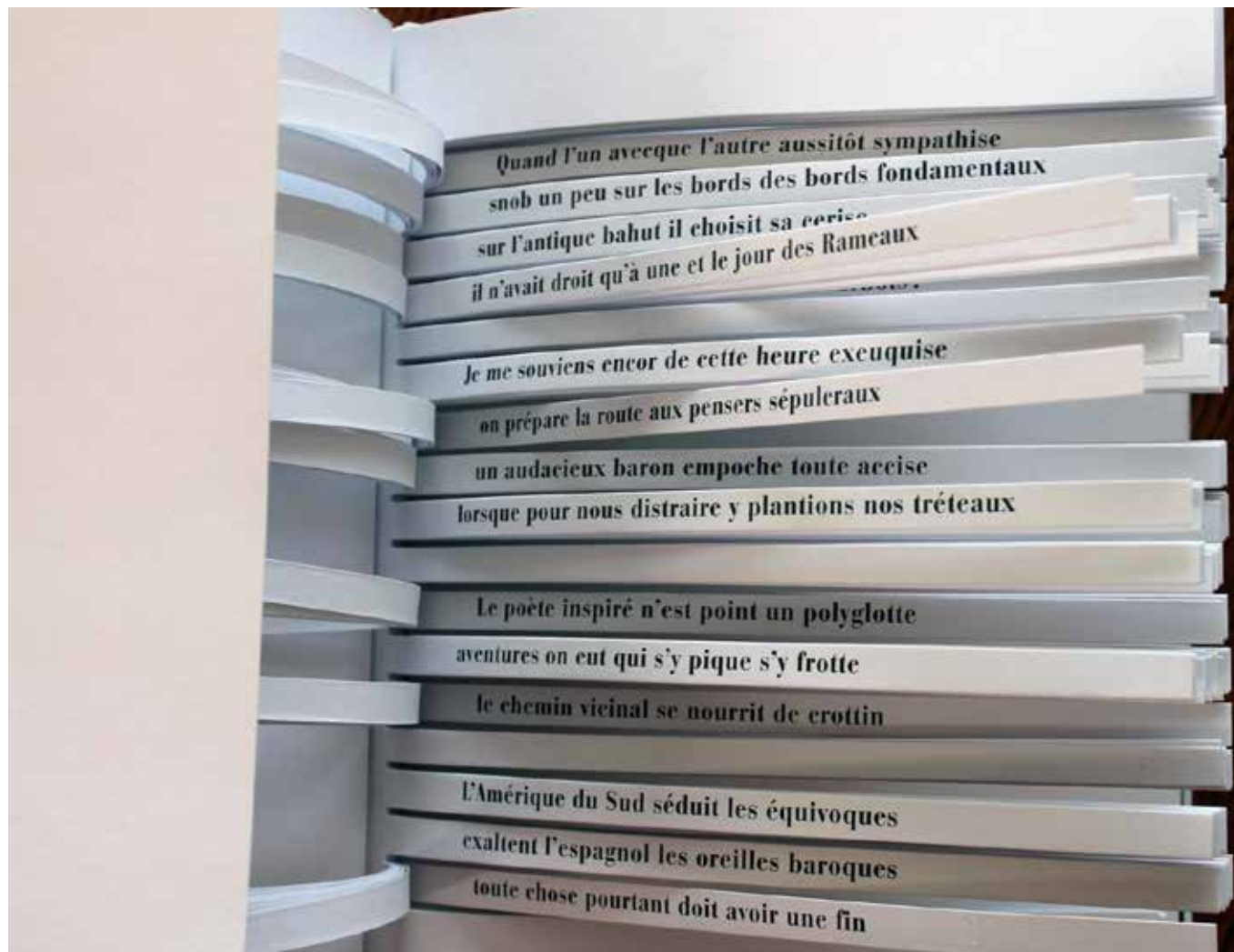
La composizione eletta come discriminante principale nel dare valore all'intervento si svilupperebbe quindi attraverso l'individuazione di un'idea, la sua trasposizione in metafora, l'esplicazione per analogia o differenza, le variazioni sul tema, la contaminazione con citazioni da altri casi simili, per confluire nell'opera finita ambiziosa di unicità. Spesso la composizione presenta aspetti che sottintendono il contagio o la sovrapposizione frutto di assorbimenti per analogia che se proposti con lealtà rendono apprezzabile anche il valore della citazione.

Nell'impostazione delle attività didattiche dei miei corsi oltre a prediligere lo stimolo maieutico e il metodo abduttivo di approccio al progetto, il valore del sollecitare e del progredire per assonanze è la pratica che osservo nel dare il mio contributo pedagogico alla cultura del progetto (Alfarano, 2015). Alla composizione come valore di interpretazione di significati molti autori hanno dedicato le loro riflessioni utili in ogni campo creativo e molto di questo è in sintonia con il processo compositivo da attuare nel design (Marcolli, 1971).

Gianni Rodari con il suo libro "La grammatica della fantasia" (1973), propone la metafora del sasso nello stagno per indicare bene il punto di partenza, materializzarsi attraverso ciò che provoca con le onde



Paul Klee, The messenger of autumn
1922



Raymond Queneau: *Cent mille milliards de poèmes*
1961

che da esso si generano, senza però avere volontà del percorso o della meta da raggiungere in quanto ogni onda si infrange in quel che trova come sponda. La consistenza del sasso, la sua pesantezza sa dare avvio a cerchi concentrici che smuovono la quiete dell'acqua (Rodari, 1973). La metafora del sasso nello stagno rende semplice e visivamente accessibile in modo immediato la definizione cara a Jung del “flusso di pensieri” (Jung, 2014). La stessa che condusse Joyce all'introduzione del concetto di “epifanie” proprio per indicare che è alla scintilla iniziale che occorre dedicarsi (Avolino, 2010). Al resto sarà questione, per la maggior parte, di seguire applicazioni note. Nell'era in cui si ha l'inizio dei fasti di ChatGPT il principio compositivo ha molto di più valore messo com'è alla prova dal software che imita l'intelligenza umana o tende a farlo. Lo strapotere della macchina ci pone a ragionare sulla differenza tra creare e produrre. Se il potere della computazionale dell'algocrazia con imminenza permette un'infinità di combinazioni e se la composizione di immagini e di forme avviene ancora prima che l'immaginazione umana sappia vagheggiare sul tema, cosa riserva il futuro al ruolo del design? Per far chiarezza e ripristinare un ordine alle responsabilità basterà citare uno dei libri più folli di Raymond Queneau, icona della lirica combinatoria. “*Cent mille milliards de poèmes*” (1961) è concepito come una macchina capace di combinare e comporre poemi, pressoché infiniti. Come egli stesso scrive:

“Questa opera minima permette a ciascuno di comporre a piacimento centomila miliardi di sonetti, ovviamente rigorosi. Insomma, è una

specie di macchina che fabbrica poesie; benché il numero sia limitato è pur vero che fornisce materiale di lettura per quasi duecento milioni di anni (leggendo ventiquattro ore al giorno)” (Queneau, 1961, p. 9).

Questo ci dà modo di renderci conto che anche quando la macchina sembra aver assunto un'autonomia, l'umano ha avuto già modo di manifestare le sue potenzialità che non sono certo di metodo né di velocità ma sicuramente di capacità di sintesi e di astrazione con le quali trasformare le opere in eventi referenti di senso e di significati.

Il carattere esperienziale del progetto

Si vive in un tempo in cui percepire il reale è cosa sfuggente oppure è gravosamente affannante. Occorre dedicarsi a piccoli frammenti per ricostruire l'insieme. Questa è una delle facoltà che le contingenti fenomenologie ci hanno mammano indotti a adottare per ritenerci minimamente appagati nel ricavare contenuti da piccoli fattori emergenti più che dalla capacità di estrarre fondamenti da caratteri generali.

Per i designer che sviluppano forme, plasmano materiali e definiscono contenuti, le fonti di approvvigionamento delle idee sono per lo più le esperienze visive. È la contemporaneità che vive nella frequentazione frenetica di immagini che ne rappresentano l'essenza stessa. “Oggi più che mai ... siamo visuali”, afferma Nicholas Negroponte (2004).

Un comune denominatore si raccoglie attraverso le immagini che oggi frequentiamo. Tutto avviene attraverso pubblicità, fotografie, cinema, allestimenti,

istallazioni che soprattutto si consumano nell'arco di pochi secondi. È in corso un'implementazione di fattori incrementanti la logica del profitto. Non è solo l'economia dei servizi ad attribuirsi la mission di asolvere ad aspettative intangibili quanto immateriali. Sul piano evolutivo si pone avanzante l'economia dell'esperienza. Ovvero il consumo non più di una singola emozione ma di un'esperienza che ne accumula molte.

La centralità di ogni singola emozione viene mammano sostituita dalla molteplicità delle interazioni che tra esse e con esse si realizzano. Non più il privilegio innescato da un'emozione isolata, ma un insieme di emozioni che ne fanno la variabilità sfuggente dell'esperienza. Non più una concentrazione di attenzione, ma un collettivo di percezioni. Già alla fine del secolo scorso, Italo Calvino definiva una visione culturale per il nuovo millennio. La Molteplicità come caratteristica esistenziale: "La conoscenza come molteplicità è ... un filo che ... vorrei continuasse a svolgersi nel prossimo millennio". Per continuare valutando l'auspicio di un mondo, *modus vivendi*, in cui "tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili" (Calvino, 1988). E oggi forse lo è sotto forma di celebrazione delle istanze che permettono l'apertura culturale che si affranca dell'acclamato approccio trasversale al sapere. La multisensorialità che stimola percezioni ed esperienze plurali trova nella relazione con lo spazio il suo senso più concreto (Bandini Buti et al., 2010). Se ogni percezione non ha luogo all'interno del cervello, ma si estende attraverso gli strumenti esterni che supportano l'e-

secuzione dei processi cognitivi (dal fare calcoli con il pallottoliere al servizio reso da ChatGPT), discipline della forma, della materia, del colore, della luce, del suono, dell'odore e del sapore, costruiscono le categorizzazioni che assumono la multisensorialità come mediatrice dialettica della compenetrazione tra dimensione strumentale e dimensione cognitiva. Qualcosa di costitutivo della percezione che risulta determinato dalle caratteristiche del contesto esterno. Ne consegue che è in esso che occorre agire con proposte multisensoriali. L'esperienza soggettiva, altamente affrancata dalla customizzazione dell'informazione, ha ormai la capacità di trasformarsi in oggetto ambientale che usa il vuoto e l'assenza per integrare le varie dimensioni del progetto nel valore primario della partecipazione a ciò che si apprende nel fruire il nuovo.

Exhibit multisensoriale

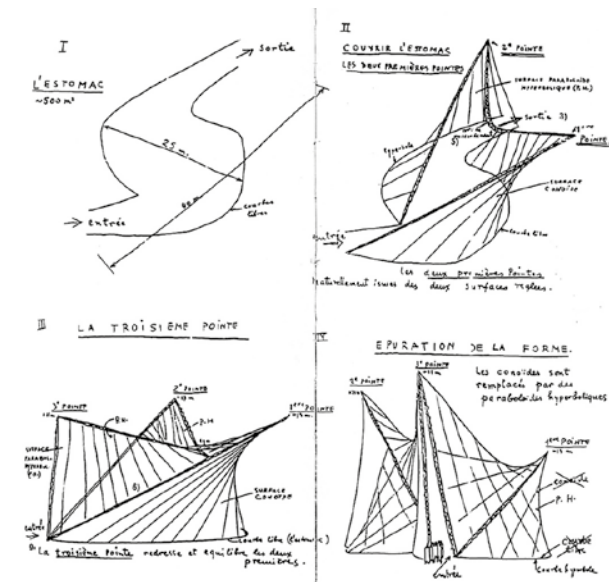
Parlare di progetto per le attività che insistono sulla componente espositiva significa porsi alla ricerca di ciò che si identifica in generale con l'esperienza che ogni spazio dell'esporre mira a realizzare sottintendendo la componente dinamica dell'intervento. Prescindere oggi da fattori cinetici, come anche escludere la percezione sensoriale dal progetto, non sono condizioni plausibili se messe in riferimento alle contaminazioni e alle potenzialità espressive di materiali e componenti. Sono anche da considerare e includere le accresciute aspettative di interazione con gli ambienti che l'informatizzazione di ogni elemento ci ha già messo a disposizione (Alfarano, 2019).

Quel che può sembrare un fenomeno della contemporaneità, ossia la stretta attinenza della progettazione degli spazi espositivi alle innovazioni è in realtà un atteggiamento che possiamo definire programmatico in quanto ha già ben solide basi sulle quali schematizzare di volta in volta la sua attinenza all'evoluzione tecnologica.

Quando nel 1958 Le Corbusier espone ai suoi committenti della Philips il padiglione per l'Expo di Bruxelles, evoca l'immagine di una bottiglia sottintendendo un contenitore trasparente, ma disegna anche una tenda per indicare leggerezza. Per esprimere il

concetto che il valore del padiglione si concentra sul contenuto, disegna uno stomaco. Elemento elastico che prende forma da ciò che contiene e si adatta alle variazioni includendo in sé la disponibilità ad accogliere. Non poche sono queste metafore per descrivere all'epoca le nuove forme nascenti su nuovi modi di intendere la geometria e soprattutto la plasticità di nuovi contenitori di contenuti quali un padiglione espositivo poteva avere in quel momento storico di enorme cambiamento. Possiamo dire che gli elementi compositivi di oggi ne sentono ancora l'eco. È stato proprio quel padiglione ad impostare la tendenza





➤ Disegno "Croquis n°11"



➤ Le Corbusier e Xenakis: "Padiglione Philips", Bruxelles Expo 1958

di oggi a privilegiare la multisensorialità negli spazi espositivi. Il padiglione Philips conteneva e adottava nuove tecnologie costruttive. Distribuiva luci, proiezioni dinamiche, suoni e un tema musicale scritto su misura da E. Varèse e J. Xenakis (Capanna, 2000).

Oggi ad interessare il progetto tra le tante sollecitazioni è il concetto di vuoto che diventa preminente per le potenzialità che facilita nel poter inserire elementi soft nel progetto. Il vuoto diventa più stimolante non per essere riempito o occupato, ma per essere elemento contenitore di operazioni compositive eterogenee, virtuali, evanescenti, variabili e mutevoli altamente performative nell'esprimere altra funzione che non sia quella della relazione.

Il design degli interni è oggi protagonista di riconversioni ambientali in quanto capace di sperimentare soluzioni e tecniche di trasformazione temporanea che consentono una continua reinterpretazione dell'esistente. Attraverso minimi interventi è possibile procurare cambiamenti percepibili nella loro variabilità sia di fruizione che di prestazione senza dover ricorrere all'utilizzo di soluzioni irreversibili. L'uso dei colori, della modulazione delle luci, del trattamento studiato ad hoc delle superfici, l'uso di tessuti e di componenti di arredo flessibili, l'impiego di materiali naturali nonché interattivi sono elementi disponibili a cambiare con poco il volto ad uno spazio. I sensi del corpo sono le porte con le quali abbiamo accesso alle relazioni con il contesto in cui viviamo. I tanti stimoli esterni ci permettono reazioni che coinvolgono corpo e mente. Il design, dedicandosi da sempre a questa reciprocità, ha oggi la possibilità di impegnarsi nel

“sistema emozionale” con nuove proposte flessibili quanto interattive e leggere (Fina, 2015).

Ad ogni innovazione, ad ogni nuova tecnologia che frequentiamo, la nostra percezione del mondo cambia in relazione ad essa. Ne facciamo esperienza in modo differente volta per volta rispetto alle influenze in arrivo. Acquisiamo una sensibilità che non c’era e questo ha, come è già noto, implicazioni esistenziali e psicologiche. Influenzano anche le ricadute dei nostri comportamenti sul contesto e nelle relazioni umane. Il design accogliendo queste istanze epocali è pronto a gestire nuove attitudini progettuali, nuove sensibilità che, partendo dalla percezione sensoriale, conducano a una maggiore attenzione ai dettagli. Per il design assumere la multisensorialità come strumento operativo di accrescimento delle sensibilità percettive significa innescare un processo che coinvolga la reattività individuale innescando un processo a catena decisivo nel favorire più partecipazione attiva. Generare sensazioni attraverso una nuova dimensione sensoriale apre a possibilità di fruire con aspetti immateriali la fisicità concreta del reale attivando più consapevolezza delle potenzialità di cui disponiamo responsabilizzandone l’uso nel rispetto dell’impatto ecologico.

REFERENCES

- Alfaro, G. (2015). Forme di percezione della forma. In: J. Filieri, “Il prodotto da solo non basta”, pp. 78-85. Firenze: Ed. Altralinea.
- Alfaro, G. (2019). NeoMorfismo e il design degli oggettoidi. *AND Rivista di Architetture, Città e Architetti*, 35(1). Recuperato da <https://and-architettura.it/index.php/and/article/view/153>.
- Avolino, C. (2010). La terza qualità della bellezza -L'epifania in Joyce. Ed. Gruppo Albatros Il Filo.
- Bandini Buti, L., Bisson, M., Boeri, C., Gellini, G., & Zingale, S. (2010). *Progetto & multisensorialità*. Milano: Ed. Franco Angeli.
- Calvino, I. (1988). *Lezioni americane*. Milano: Ed. Garzanti.
- Capanna, A. (2000). *Le Corbuisier, Padiglione Philips*. Bruxelles: Ed. Testo & Immagine.
- Fina, D. (2015). *Lo slancio. Etica e Design delle esperienze di storytelling*. Ed. Damiano Fina.
- Keel, P. (1959). *Teoria della forma e della figurazione*. Milano: Ed. Feltrinelli.
- Jung, C.G. (2014). *Il libro rosso*. Torino: Ed. Bollati Boringhieri.
- Marcolli, A. (1971). *Teoria del campo*. Milano: Ed. Sansoni.
- Negroponte, N. (2004). *Essere digitali*. Milano: Ed. Sperling & Kupfer.
- Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. Ed. Gallimard.
- Rodari, G. (1973). *La grammatica della fantasia*. Torino: Ed. Einaudi.