

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**

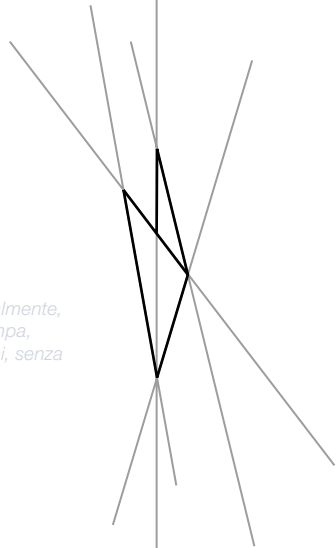
Multisensory Space Design for lighting  
**Gianpiero Alfarano**

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

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



ESPERIENZA MULTISENSORIALE •



### FACCIAMO LUCE PER

- QUALITÀ CON FORME E MATERIALI
- NUOVE QUANTITÀ
- NUOVE QUANTITÀ
- INTERIETARI
- SPAZI PER LA FINESTRA
- QUALITÀ DI PRODOTTO
- QUALITÀ E PREZZO
- SPAZI PER LA FINESTRA
- QUALITÀ PER
- SPAZI PER LA FINESTRA





## TANGIBILE / INTANGIBILE / SENSORIALE

*di Gianpiero Alfarano*

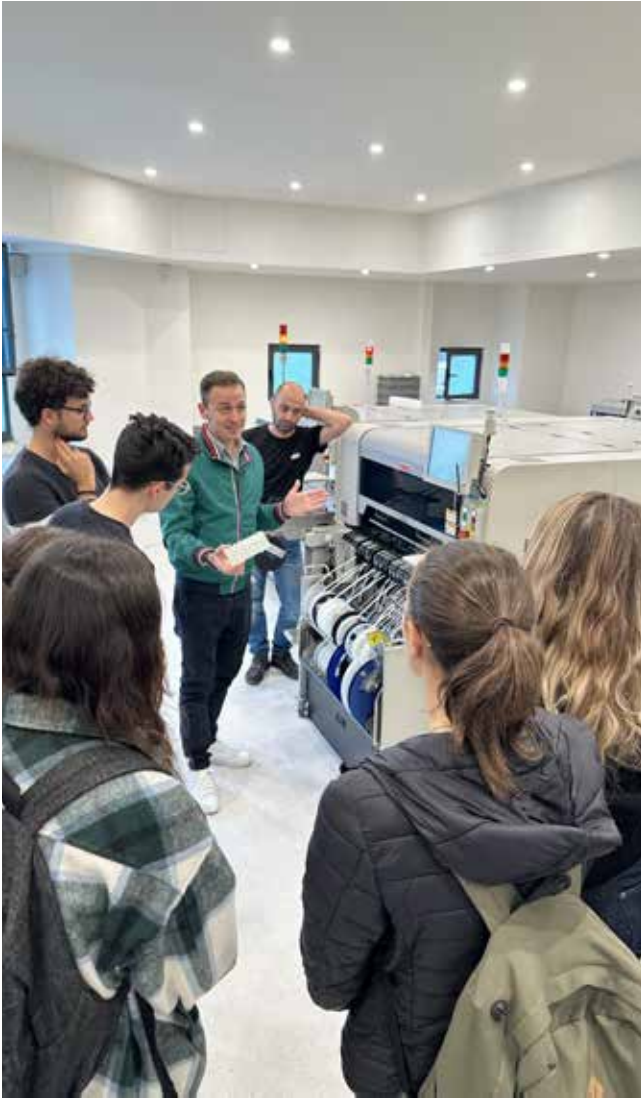
Professore Associato di Design  
Università di Firenze

Nel percorso formativo per gli allievi della Magistrale in Design dell'Università di Firenze dell'A.A. 2022-23, la formulazione delle attività didattiche del corso di Laboratorio di Multisensory Design da me condotto insieme al prof. Riccardo Butini per la parte di Exhibit Design è stato privilegiato l'impiego di esercitazioni pratiche come campo di azione concreto su cui esercitare e verificare al vero le competenze da acquisire. Il metodo di sperimentazione progettuale adottato per questa occasione ha incontrato l'opportunità offerta da DGA, azienda leader nel settore del lighting, di riqualificare lo showroom già presente all'interno della sede.

La DGA nata nel 1989 con l'obiettivo di "fissare il nuovo limite massimo della qualità della luce" (Fonte: [www.dga.it](http://www.dga.it)) ha al suo interno nella sede di Campi Bisenzio (Firenze) un vano di circa 100mq attualmente in uso sia come spazio espositivo dei propri prodotti sia come luogo per micro-conferenze o meeting aziendali. Un ambiente accogliente e pratico che possiamo inquadrare come un poliedrico showroom aziendale multiuso.

Le attuali disposizioni degli arredi lasciano la disponibilità dello spazio centrale del vano all'allestimento di sedute e di un piano di lavoro utilizzato sia come banco per i conferenzieri sia come tavolo riunioni per ospitare le riunioni aziendali e con i clienti.

Attraverso visite in azienda e il diretto sopralluogo nello spazio da allestire, gli studenti si sono potuti appropriare di una visione completa delle attività produttiva aziendale e valutare le cantieristiche ambientali dello spazio da rigenerare.



L'occasione ha dato modo di avere input concreti con un *briefing* dettagliato ma aperto da parte dell'azienda con il quale confrontarsi per esprimere una proposta di progetto fattibile ad una nuova visibilità allo showroom in funzione sia di spazio espositivo sia di luogo di ricevimento aziendale.

Le indicazioni sono state molto specifiche nella destinazione d'uso del vano preso in esame, ma altrettanto disponibili e flessibili nel considerare aspetti inediti e non ancora evidenziati come possibili configurazioni idonee agli aggiornamenti di utilizzo del vano.

Tutto ciò che è stato messo in rilevanza, partendo da considerazioni di fondo, riguarda gli aspetti pratici nel dover esporre elementi ed attrezzature specifiche che corrispondano al cuore produttivo dell'azienda: apparecchi illuminotecnici ad alta qualità sia di resa luminosa e cromatica sia di meccanica di precisione nella realizzazione di ogni componente. Due aspetti tecnici ottenuti con una cura maniacale per il dettaglio e una lavorazione e controllo micrometrico di ogni elemento.

Lo spazio da riprogettare aveva quindi chiare destinazioni, ma libertà piena ad accogliere proposte e suggerimenti nella disposizione degli elementi di arredo, nelle caratterizzazioni delle finiture e dell'atmosfera da assumere. Dalle prime analisi di valutazione dello stato dei luoghi e dalle analisi sulle prescrizioni etiche che il progetto dovesse assumere pienamente per indirizzare le scelte e le proposte verso una coerente transizione ecologica, sono emerse alcune caratteristiche significative per il nuovo showroom.

Per facilitare lo svolgimento dei lavori di progettazio-

ne si è adottata una classificazione in tre punti che potessero sintetizzare e allo stesso tempo evidenziare le caratteristiche fondamentali da far assumere alla nuova configurazione dello spazio.

Si possono riassumere in quattro domini concettuali denominati:

1. Impronta stilistica
2. Impronta percettiva
3. Impronta ecologica
4. Esperienza multisensoriale

### **Punto 1. Impronta stilistica**

Con impronta stilistica si è voluto raggruppare tutta una serie di elementi di discussione dai quali far scaturire le motivazioni che possano dare avvio ed essere riconosciute in ogni singola proposta di progettazione, in questo caso specifico dello showroom, ma soprattutto in ogni iter progettuale che si rispetti. Un'impronta stilistica riconoscibile per la sua attitudine nel fare dell'operatività una scelta condivisa che dia modo di partecipare concretamente e con esempi al tempo che si sta attraversando.

La discussione avviata su questo piano ha preso in esame in modo generico le scelte e gli orientamenti che siamo indotti a fare come progettisti per poi metterle in confronto con il riscontro della capacità di assorbimento fattibile dai fruitori.

Il primo dato rilevante emerso dallo studio ha condotto alle difficoltà di determinare l'incidenza della proposta attraverso un linguaggio espressivo innovativo e allo stesso tempo al rischio di incappare nell'adozione di linguaggi e quindi di stili espressivi già trascorsi oppure semplicemente di inciampare nella vulgata di farsi seguaci di tendenze alla moda. Circondati come siamo dalla retorica del bello ad ogni costo per poi invece vederci circondati da cattivo gusto e da degrado, oltre nella gente comune, anche tra i progettisti e tra gli aspiranti tali, esiste una pervasiva abitudine a pensare questo stato degenerativo delle cose come componente strutturale e fisiologica della contemporaneità. Questo porta a ritenere che il bello sia soprattutto un'eccezione. Il Bello come un qualcosa di raro, di complesso i cui

segreti non sono trasmissibili, tanto più che insegnabili. Quindi il primo ostacolo da rimuovere in chi si appresta ad un percorso da progettista, ed in questo si è dedicata gran parte dell'impostazione del lavoro, è la convinzione acerba che le capacità di realizzare cose belle sia racchiusa nella presunzione di doti personali frutto individuale di talento, di intuizione. Nei casi più ostinati si passa dal credere che nelle proprietà innate esista la convinzione che il bello si ottiene con l'affronto coraggioso dello status quo. Una posizione che affronta il progetto ponendosi radicalmente in contrapposizione fomentando il parossismo o addirittura all'eccentricità, offrendosi liberamente alla smaniosa seduzione di un colpo di fortuna. Poco si evidenzia invece che al bello ci si educa. Ricercare i linguaggi della contemporaneità che possano dar modo di esprimerlo è un esercizio faticoso, ma entusiasmante per riconsegnare all'attualità il bisogno di ripensare l'umana relazione con il sensibile.

Il design e la sua pratica rappresentano una sintesi efficacissima di tutto questo. Una guida preziosa per ogni pensiero che voglia affrontare alcuni problemi nodali dell'oggi fissandoli in una forma coerente alle motivazioni che l'hanno generati rendendoli evidenti nel momento della loro espressione più eloquente. Ecco allora che lo stile, se ben leggibile in un ambiente, riporta nella sua essenza le sensibilità che vuole sollecitare ed affida ad esse la forma più consona e comoda per intrattenere in esso un comportamento aperto e scambievole con ciò che gli viene presentato.



Nell'elaborazione dei progetti qui presentati, più che di evidenza di un vero e proprio stile perseguito dei singoli autori, si può notare l'impegno a far riconoscere nell'allestimento le intenzioni che hanno mosso ogni scelta stilistica. Tra quelle più esplicite troviamo:

- la volontà di dare un aspetto ecologico al progetto;
- la sobrietà nella ripartizione dei volumi;
- la modularità delle forme riconoscibile in varie scale dimensionali fino alla misura infima di alcuni piccoli dettagli;
- la ricercatezza di materiali di qualità e con finiture preziose provenienti da processi ecocompatibili;
- la conservazione dell'unitarietà dell'ambiente pur destinando la differenziazione di alcune pareti a prodotti diversi;
- l'integrazione del fattore espositivo del vano alle attività di ospitalità colloquiale senza ricorrere a soluzioni scontate;
- i piani di esposizione riletti e interpretati come elementi contestuali e non di supporto alla funzione da svolgere.

## **Punto 2. Impronta percettiva**

Tra gli oggetti e i contesi esistono relazioni che oggi possiamo privilegiare con la definizione di impronta percettiva. Tra le relazioni una è sfuggente quanto perseverante ed è la contaminazione. Essa interessa i processi di costituzione del contesto materiale, riguarda le forme delle cose, il nostro corpo, la nostra mente e il nostro apparato sensoriale. Sono relazioni che coinvolgono l'egemonia e l'omologazione della

cultura della percezione in corrispondenza del paesaggio dei prodotti artificiali materiali e immateriali. I sensi sono sottoposti a continue e anche inedite sollecitazioni. Distinguerle forse non è più da considerare come la capacità esclusiva di dare un orientamento alle decisioni progettuali. Ci capita di toccare, di venire a contatto anche solo a livello acustico, sempre più di frequente, con nuovi materiali, con nuove percezioni che è difficile distinguere se siano volute oppure se conseguenze sfuggite alla volontà di chi le ha decise o ancor di più se non siano derivate di condizioni irreversibili.

Al nostro ascolto sensoriale sono affidate numerose sollecitazioni. A passare sotto i nostri occhi sono ogni giorno migliaia di immagini artificiali. La gran parte arriva dagli schermi luminosi dei numerosi device di cui disponiamo per lavoro o per ozio. La contaminazione dei significati è un fatto evidente. Il nostro olfatto è sollecitato da nuovi odori sintetici progettati ad arte per inebriare, ma anche dai siliconi e da colle, da nuovi polimeri, dal sapore dell'aria secca dei condizionatori e da mille nuove particelle e corpuscoli volatili emessi nell'ambiente come residuo incontrollato delle superfici. La prima contaminazione che avviene in uno spazio è da riferire al rapporto di incidenza sulle qualità sensoriali oltre che igieniche dell'ambiente sottoposto a progetto. È fin troppo evidente come sia questa una delle questioni subdole, ma allo stesso tempo rilevanti della sostenibilità produttiva degli artefatti. Altre contaminazioni conseguenti che avanzano in sordina sono da riferire all'omologazione dei contesti. I profumi codificati





sinteticamente rendono gli ambienti indifferenti ai luoghi e alle stagioni. Gli spazi di vita degli umani sono tenuti a temperatura costante e anche a profumi omogenei senza differenza di latitudine. La contaminazione, quindi è un dato rilevante nella relazione che risulta quasi sempre invadente e prevaricante tra scelte dei linguaggi formali e gli elementi di qualificazione delle attività.

Queste considerazioni di segno fortemente legate all'impatto percettivo hanno sollecitato gli studenti a considerazioni capaci di affrontare e contestualizzare nel caso specifico le possibilità di approfondire con proposte eloquenti la riflessione sui nostri comportamenti e sui contemporanei modi di percepire gli spazi. L'impatto nuovo che può avere una nuova impronta percettiva implica una generale riappropriazione dell'esperienza sensoriale traducibile in percezioni di azioni sostenibili riconoscibili sia a monte che valle di ogni scelta di progetto. La condotta del progetto è codificabile nella capacità di travaso dalla contaminazione degli elementi materiali e immateriali che definiscono gli interventi sugli oggetti e sugli spazi, all'autoalimentazione di processi che, come vasi comunicanti, agiscono con principi che potremmo definire qualistici. Ossia la progettazione consapevole delle qualità assimilabili dalla natura percettiva personale riferibili però a valori espressivi.

Una vera e propria rivoluzione culturale riportando nuova consapevolezza al sentire sensoriale sul piano pratico e sul piano strutturale per perseguire responsabilità etiche ad ogni passaggio.

### **Punto 3. Impronta ecologica**

Se prendiamo in considerazione tutti i mezzi e i potenti strumenti di cui oggi ci serviamo per progettare, già solo con questa recensione saremmo costretti ad affrontare un argomento che oggi è classificato con la definizione di "sostenibilità". Non ci sono dubbi che quando accendiamo un device, navighiamo sul web, passiamo dai social, beviamo un caffè, viaggiamo per trovare ispirazione, stiamo anche consumando qualche risorsa del pianeta. Non c'è ormai alcun dubbio sulla insostenibilità del modello economico socio-culturale che si è attestato. Senza rasentare il paradosso, ci si può spingere anche ad affermare che è addirittura l'essere umano, così come ha costruito la sua vita sul globo terrestre, ad essere insostenibile. Occorre ricorrere ai ripari individuando prima possibile ciò che si può fare senza interferire in modo irreversibile con il mondo in cui viviamo e consequenzialmente su quello che verrà. La sostenibilità è diventata un precetto, una dottrina da perseguire nell'ossessiva ricerca di un equilibrio a carico però della specie umana che dovrà prendersi cura di tutto. Si comprende anche senza bisogno di molta concentrazione come sia arrogante e presuntuosa questa posizione. In modo indiretto si ritorna a considerare l'antropocentrismo come fautore e artefice del tutto. Il vero problema è che abbiamo creato apparati che si intrecciano tra di loro con maglie molto strette, soffocanti tanto da non permetterci altra via. Gli ingranaggi del sistema sono talmente serrati e onnivori di attenzione oltre che di svariate risorse di energia, che per sostenerli viene richiesta la più completa dedizione.

Anche questa è sostenibilità, ma solo nel verso del vantaggio umano. In altre parole, ciò che può sembrare salvifico identificato con la traiettoria stretta e univoca del fare riciclabile, dell'impiego di materiali ecologici ecc., finisce, invece di proteggere l'ambiente naturale, a renderlo più appetitosamente commerciabile. Riparare gli errori fatti incappandone in uno molto più catastrofico? Il da farsi è altro. Serve adottare modelli di simbiosi con la natura senza prevaricarla come ad esserne noi estranei. Serve una scrupolosa attenzione al progetto non solo del nuovo, ma soprattutto dei processi produttivi. Sostenibile non significa di fatto povero di contenuti formali o estetici, anzi è proprio di ricerche in questi settori che ce bisogno. Grande attenzione viene posta ad esempio agli spazi interni dove la natura non ha accesso. Lo dimostra il crescente interesse per ciò che viene definito biophilic facendone un caposaldo interdisciplinare della nuova frontiera del design. Una autentica filosofia nella progettazione degli interni che fa della natura non una fonte di ispirazione, ma un'entità di scambio prevedendo l'integrazione di essa in modo sistemico nella nuova conformazione degli spazi interni. In tutto questo rischia di aleggiare la nostalgica imitazione di habitat naturali se solo si facesse ricorso all'utilizzo di materiali naturali o a elementi ritenuti conformi alle prescrizioni di eco-sostenibilità. La responsabilità ambientale non è più una scelta. Emergente è la necessità di adottare mezzi, strumenti, concetti e metodi fondati su basi etiche consapevoli di come la dipendenza dalla tecnologia incida ad ogni livello dell'esistenza umana e ambientale fino a

non dargli più scelte se non quelle della sottomessa adozione del nuovo. Il lavoro creativo dei designer ha fatto propri i nuovi indirizzi con nuove sensibilità. Lo strumento progettuale declina, in varie sfaccettature, proposte che attengono principalmente al coinvolgimento sensoriale. Le ricerche si muovono intorno al maggiore coinvolgimento dell'immaterialità. Le nuove generazioni di designer non solo si occupano della contaminazione ambientale. Si trovano a dover affrontare anche la contaminazione emotiva causata dalla sovraesposizione quotidiana ad informazioni tossiche. Crescere come sta crescendo la Generazione Z con un dispositivo digitale costantemente acceso in mano, ha portato uno spostamento culturale di sensibilità. Ecco che il progetto di interior design è molto più di prima indotto ad esplorare intersezioni e connessioni tra la dimensione spaziale e gli aspetti emotivi di un ambiente. Progettare in modo sostenibile significa evitare e superare proposte di design fine a sé stesso. Significa creare spazi capaci di accogliere e far sperimentare i toni, le sensazioni, le fattezze reali della fisicità del mondo, dando priorità alla consapevolezza dell'impronta ecologica che ogni attività umana produce. Questo diventa rilevante se sa contribuire come risposta culturale, con un portato cospicuo, alla disconnessione dalla natura in cui siamo caduti. Il vanto di aver coniato la connettività come indice di successo della nostra epoca ci ha esiliato da una vera corrispondenza con la natura in termini di responsabilità. Come designer dobbiamo interrogarci sulle ricadute dei nostri progetti e comprendere prima che succeda su cosa incide







ogni nostro intervento. Se fermare l'evoluzione tecnologica è impossibile, fattibile è invece educare noi stessi ad evitare incomprensioni degli strumenti di cui ci dotiamo e farne uso di consapevolezza collettiva di cui le responsabilità ricadono principalmente sulle spalle di ogni individuo.

#### Punto 4. Esperienza Multisensoriale

Le attenzioni ad elementi soft del progetto, oggi più che mai, stanno vivendo grandi rivoluzioni dal punto di vista scientifico e tecnologico, è un campo in cui abbiamo l'opportunità unica di generare una nuova qualità di vita e nuove abitabilità del mondo. Con piccoli interventi offrire l'opportunità di cambiamenti significativi. Un modo sottile ma sostanziale di affrontare i temi contemporanei e futuri del progetto per l'uomo e per il pianeta. Un fulcro che funge da volano per proporre valori e saperi che penetrino nel profondo senza invadenza facendone nuove conoscenze di nuovi comportamenti.

Proposte che esprimono nella componente visibile l'invisibile sensoriale dei territori più delicati ed esposti al dominio dell'intoccabile. L'aspetto visivo è portato a una posizione relativa se non di quieto supporto rispetto all'effetto di insieme. Complessivamente le esercitazioni effettuate con gli studenti stanno ad indicare, oltre agli spontanei coinvolgimenti basati sul fisico, così come siamo abituati ad intendere la percezione, anche la reciprocità con la dimensione impalpabile dell'immateriale, espressione di tutte quelle componenti di complessa alchimia che esperenzialmente la fruizione diretta può dare.

Una delle sfide preposte è stata il come trasferire la percezione dell'intangibile in una condizione attuale in cui la cultura della materia si confronta compenetrabilmente con la cultura dell'immateriale. Un fulcro che funge da volano per proporre valori e saperi che penetrino nel profondo senza invadenza facendone nuove conoscenze di nuovi comportamenti.

Toccare qualcosa, ad esempio, è rendersi conto di alcune consistenze con il tatto ed è una sensazione di durata nel tempo che si oppone alla sfuggevolezza, alla sparizione. Il tangibile come idea di durezza e di reale consistenza delle forme solide ma anche indice di durezza nella garanzia di prestazione. Un insieme di annotazioni qualitative portate ad essere messe in dialettica con la dimensione di fragilità di uno spazio in cui la presenza della luce è l'elemento primario di cui averne la giusta percezione. Una coniugazione di varie sensibilità nel produrre un'esperienza multisensoriale che partendo dall'illuminazione possa fornire consapevolezza proprio sollecitata da piccoli dettagli o da esili interventi interscambiabili. Operare con multisensorialità vuol dire intervenire con gradienti variabili e proprietà sensoriali efficaci ad innescare capacità di cambiare il modo in cui viviamo e progettiamo il mondo.

#### REFERENCES

- Alfarano, G. (2019). NeoMorfismo e il design degli oggettoidi. AND Rivista di Architetture, Città e Architetti, 35(1). <https://and-architettura.it/index.php/and/article/view/153>.
- Negroponte, N. (2004). Essere digitali. Milano: Ed. Sperling & Kupfer.
- Rodari, G. (1973). La grammatica della fantasia. Torino: Ed. Einaudi.