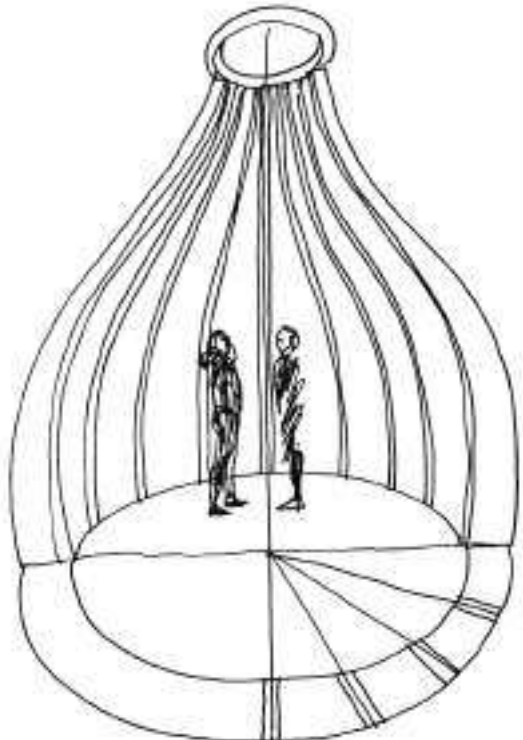


STEFANO FOLLESA

**L'Interior visto
dal Design**

Oggetti, Spazi e Messaggi

R



R

La serie di pubblicazioni scientifiche **Ricerche | architettura, design, territorio** ha l'obiettivo di diffondere i risultati delle ricerche e dei progetti realizzati dal Dipartimento di Architettura DIDA dell'Università degli Studi di Firenze in ambito nazionale e internazionale.

Ogni volume è soggetto ad una procedura di accettazione e valutazione qualitativa basata sul giudizio tra pari affidata al Comitato Scientifico Editoriale del Dipartimento di Architettura. Tutte le pubblicazioni sono inoltre *open access* sul Web, per favorire non solo la diffusione ma anche una valutazione aperta a tutta la comunità scientifica internazionale.

Il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze promuove e sostiene questa collana per offrire un contributo alla ricerca internazionale sul progetto sia sul piano teorico-critico che operativo.

*The **Research | architecture, design, and territory** series of scientific publications has the purpose of disseminating the results of national and international research and project carried out by the Department of Architecture of the University of Florence (DIDA).*

The volumes are subject to a qualitative process of acceptance and evaluation based on peer review, which is entrusted to the Scientific Publications Committee of the Department of Architecture. Furthermore, all publications are available on an open-access basis on the Internet, which not only favors their diffusion, but also fosters an effective evaluation from the entire international scientific community.

The Department of Architecture of the University of Florence promotes and supports this series in order to offer a useful contribution to international research on architectural design, both at the theoretico-critical and operative levels.

R

Editor-in-Chief

Saverio Mecca | University of Florence, Italy

Scientific Board

Gianpiero Alfarano | University of Florence, Italy; **Mario Bevilacqua** | University of Florence, Italy; **Daniela Bosia** | Politecnico di Torino, Italy; **Susanna Caccia Gherardini** | University of Florence, Italy; **Maria De Santis** | University of Florence, Italy; **Letizia Dipasquale** | University of Florence, Italy; **Giulio Giovannoni** | University of Florence, Italy; **Lamia Hadda** | University of Florence, Italy; **Anna Lambertini** | University of Florence, Italy; **Tomaso Monestiroli** | Politecnico di Milano, Italy; **Francesca Mugnai** | University of Florence, Italy; **Paola Puma** | University of Florence, Italy; **Ombretta Romice** | University of Strathclyde, United Kingdom; **Luisa Rovero** | University of Florence, Italy; **Marco Tanganelli** | University of Florence, Italy

International Scientific Board

Francesco Saverio Fera | University of Bologna, Italy; **Pablo Rodríguez Navarro** | Universitat Politècnica de València, Spain; **Nicola Braghieri** | EPFL - Swiss Federal Institute of Technology in Lausanne, Switzerland; **Lucina Caravaggi** | University of Rome La Sapienza, Italy; **Federico Cinquepalmi** | ISPRA, The Italian Institute for Environmental Protection and Research, Italy; **Margaret Crawford**, University of California Berkeley, United States; **Maria Grazia D'Amelio** | University of Rome Tor Vergata, Italy; **Carlo Francini** | Comune di Firenze, Italy; **Sebastian Garcia Garrido** | University of Malaga, Spain; **Xiaoning Hua** | NanJing University, China; **Medina Lasansky** | Cornell University, United States; **Jesus Leache** | University of Zaragoza, Spain; **Heater Hyde Minor** | University of Notre Dame, France; **Danilo Palazzo** | University of Cincinnati, United States; **Silvia Ross** | University College Cork, Ireland; **Monica Rossi** | Leipzig University of Applied Sciences, Germany; **Jolanta Sroczynska** | Cracow University of Technology, Poland

STEFANO FOLLESA

**L'Interior visto
dal Design**

Oggetti, Spazi e Messaggi





UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO
ARCHITETTURA

Il volume è testimonianza di un percorso nella didattica e nelle ricerche condotto presso il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze.

La pubblicazione è stata oggetto di una procedura di accettazione e valutazione qualitativa basata sul giudizio tra pari affidata dal Comitato Scientifico del Dipartimento DIDA con il sistema di *blind review*. Tutte le pubblicazioni del Dipartimento di Architettura DIDA sono *open access* sul web, favorendo una valutazione effettiva aperta a tutta la comunità scientifica internazionale.

Alcuni dei saggi presenti nel libro costituiscono in parte una riscrittura di testi precedentemente elaborati dall'autore per riviste scientifiche o atti di conferenze e convegni. I testi che accompagnano i progetti di tesi e le esercitazioni didattiche sono tratti dai lavori degli studenti e rielaborati dall'autore.

Ringrazio le tante persone che negli anni hanno accompagnato e condiviso con impegno e amicizia la mia confusione e le mie ricerche e tra queste: Paria Moghaddam Bagheri, Paolo Benocci, Thomas Biscardi, Azzurra Brandi, Martina Coronato, Martina Corti, Greta Ciccirello, Rossella Ferrini, Valentina Frosini, Andia Guga, Elisabetta Lami, Chiara Mariotti, Giulia Merone, Giulia Mulinacci, Daniele Sale, Camilla Storti, Virginia Picchi, Costanza Pratesi, Vittorio Sanfilippo, Leonardo Santetti, Elena Vannini. A tutti loro son debitore, a tutti loro è dedicato questo libro.

Ringrazio tutti gli studenti per l'impegno e la passione di cui il libro è testimonianza.

in copertina

Marco Magni *Microarchitettura in cielo verso Oslo (per il Nuovo Museo Nazionale di Oslo)*

editing

Martina Corti

Laboratorio DSR Università di Firenze

progetto grafico

didacommunicationlab

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze

Susanna Cerri

Federica Giulivo



didapress

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
via della Mattonaia, 8 Firenze 50121

Ristampa riveduta e corretta

© 2022

ISBN 978-88-3338-163-3

Stampato su carta di pura cellulosa Fedrigoni Arcoset

ELEMENTAL
CHLORINE
FREE
GUARANTEED



Introduzione	13
Oggetti Spazi e Messaggi.	
01 Oggetti spazi e messaggi dell'immaginario	23
Dreams of a better life: il futuro immaginato	25
<i>introduzione</i>	
I musei immaginari	38
<i>esercitazioni</i>	
DEBI. The maitre of birds, Angela Su	42
Museo dell'immaginario. Le città invisibili, Oleg Orlando	46
Poppin' Up Flowers, Cristian Ferretti	50
Museo dell'irrazionalità, Elisa Maurizi	54
Museo del paradosso, Vanessa Ciuffi	58
Museo della Follia, Lorenzo Pedonese	62
<i>tesi</i>	
The hot zone, Yuhui Xia	66
House of Glass. Viaggio in un'utopia di vetro, Gemma Nanni	72
2084. L'abiterò social, Valerio Pettinato	78
Bibliografia	85
02 Oggetti spazi e messaggi della narrazione	89
Narrazione e Progetto	91
<i>introduzione</i>	
Raccontare storie. La città come un libro	100
<i>esercitazioni</i>	
La follia non esiste, Carlotta Antichi, Rachele Beconcini	102
El Campo De Cebada, Chiara Moretti, Francesca Paparo	104
Largo Poggi, Fiammetta Conforti, Silvia Mangolfi, Elena Mucci	106
Piazza del Ferrarese nella Bari vecchia, Elena di Rado	108

<i>introduzione</i>	
Interni di parole	110
<i>esercitazioni</i>	
Double house, Silvia Magnolfi	112
Il profumo, Azzurra Brandi	114
<i>tesi</i>	
La città di Modigliani, Giulia Lenzi	116
Tessuti urbani. Uno storytelling per Prato, Matteo Balestra	122
Il design come narrazione nella città. Arezzo e Petrarca, Riccardo Amatucci	128
Vetrine narranti. Le donne di Firenze, Federica Giorgetti	134
Bibliografia	139
03 Oggetti spazi e messaggi di un nuovo abitare	143
L'abitare mutevole	145
<i>tesi</i>	
Essentia. La nuova forma dell'abitare interiore, Martina Corti	152
Arca. Design di un futuro sostenibile dell'abitare, Francesco Sacchini	158
Drop. L'abitare di domani, Chiara Bellucci	164
There is a planet B. L'abitare su Marte, Aurora Matera	170
Andromeda. Spaceship, Claudio Lorusso	176
L'abitare dopo. L'onnipresenza del digitale, George Narcis Patru	182
Bibliografia	188
04 Oggetti spazi e messaggi delle tracce	191
Gli spazi delle tracce	193
<i>introduzione</i>	
La casa dei segni e degli sguardi	198
<i>esercitazioni</i>	
Casa dei segni a Siviglia, Sabrina Cesaretti	200
Lo spazio dei segni, Alina Maltomini	202
<i>introduzione</i>	
Borders and Bridges	204

<i>tesi</i>	
Terre di confine, Cristian Ferretti	208
Trame di identità. Segni dai luoghi, Alessia Bastai	212
Separiamoci. Divisione come riunione, Paria Moghaddam Bagheri	216
Bibliografia	221
05 Oggetti spazi e messaggi delle percezioni	225
L'abitare percepito	227
<i>introduzione</i>	
Pending cultures. Una rete di connessioni	234
<i>tesi</i>	
Luce senza forma. Soluzioni luminose per l'abitare, Oriana Delfini	238
Lume. A bright Exhibition, Sofia Albelli	242
Synapsi. Lo spazio attraverso i sensi, Chiara Travaglini	248
Bibliografia	255
06 Oggetti spazi e messaggi dell'identità	259
L'identità nei territori di progetto	261
<i>introduzione</i>	
Una casa a...	268
<i>esercitazioni</i>	
Una casa a Tokio, Giulia Cavicchi	270
Una casa in Finlandia, Elena Di Rado	272
<i>tesi</i>	
Nei suoi panni. Abiti e identificazione, Camilla Storti	276
Sui confini, Greta Ciccirello	280
Bibliografia	285
07 Oggetti spazi e messaggi dei rituali	289
Gli spazi rituali	291

<i>tesi</i>	
Rituali del'abitare, Derna Cereser	296
L'abitare mutevole. I rituali di domani, Alessia Frosini	300
Cose inutili, ma necessarie, Dalila Innocenti	306
Bibliografia	311
08 Oggetti spazi e messaggi delle città	315
Gli spazi attraversati	317
<i>introduzione</i>	
Florentine Folies. Omaggio a Bernard Tschumi	322
<i>esercitazioni</i>	
Florentine Folies, Letizia Bicchi	324
Florentine Folies, George Narcis Patru	328
Florentine Folies, Cristian Ferretti	332
<i>tesi</i>	
La via del sapere. Riqualificazione del plesso didattico "La Torretta", Davide Di Bella	336
La città delle donne. Prendiamoci il nostro spazio, Luna Maiore	342
Bibliografia	347
09 Oggetti spazi e messaggi del cibo	351
Gli spazi conviviali	353
<i>introduzione</i>	
The shape of food. Attorno al cibo	358
<i>esercitazioni</i>	
The shape of food, Cristian Ferretti	362
The shape of food, Letizia Bicchi	366
The shape of food, Li Pewan	370
The shape of food, Matilde Partenzi	374
The shape of food, George Narcis Patru	378
The shape of food, Alice Senatori	382
Bibliografia	386

CI SERVE UNA
CASA IN SENSO
PSICOLOGICO
OLTRE CHE IN
SENSO FISICO
PER COMPENSARE
LA NOSTRA
VULNERABILITÀ.

CI SERVE UN
RIFUGIO PER
PUNTELLARE I
NOSTRI STATI
MENTALI
PERCHÉ SPESSO
IL MONDO CI
REMA CONTRO.

Alain De Botton
Architettura e Felicità





Photo by Nadia Ciabassi
on Unsplash.

La figura del designer è sempre più, nell'immaginario collettivo, una figura indecifrabile e sfuggente. Dal *Design of things* (Norman D., 1988) al *Design of everything* (Dunne A., Raby F., 2013), le continue trasformazioni di una disciplina camaleontica che costantemente si rigenera estendendo i propri ambiti di competenza, hanno causato una parallela erosione dell'identità professionale e culturale di chi la pratica. Norman Potter in un libro del 1969¹ recentemente rieditato, parlava di oggetti, luoghi (spazi) e messaggi (narrazioni) nel definire le tre anime di una professione che “è al servizio della società e agisce a vantaggio di questa in virtù della conoscenza che eredita dal passato, incarna nel presente e trasmette al futuro”². Oggi questi tre scenari prevalenti, che ancora animano la disciplina, si declinano in una molteplicità di ambiti nei quali il designer, attraverso metodi originali di indagine e una capacità di far sintesi di conoscenze che è nel suo DNA, misura l'efficacia dei propri processi trasformativi. Una nuova figura di progettista/decisore con la “capacità di migrare da una disciplina all'altra con libertà, di stare al margine e sulla soglia del proprio sapere, della propria identità e professione ... che ricongiunge la tecnologia (ragione) con l'arte (sentimento) per produrre valore aggiunto” (Granata E., 2021, p.51) si è progressivamente sostituita alla figura monolitica del tecnico-progettista che opera all'interno di recinti consolidati di competenze. E così gli ambiti di riguardo della disciplina che sono stati spesso territori di conflitto, e qualche volta di scontro, con discipline consolidate (l'architettura in primis), che non riescono a metabolizzare le continue mutazioni del Design e i suoi continui sconfinamenti, si frantumano oggi in una molteplicità di temi legati tra loro dall'approccio progettuale e dal ricorso a strumenti originali di indagine che il design ha nel tempo consolidato. Un design plurale che “richiede di essere sostenuto da conoscenze e strumenti teorici, storici e critici perché i diversi modi di fare design possano esplicitarsi al meglio ed essere riconosciuti nel loro senso e ... comprensibili al pubblico” (Bassi A., 2013), si muove sempre più su temi contingenti facendosi attivatore di connessioni e nuove pratiche. È dunque necessario esplicitare, non tanto le competenze o i confini della disciplina (qualsiasi confine è un limite alla conoscenza), quanto i temi e i metodi che accompagnano la sua evoluzione tracciandone i contorni di “gioiosa

¹ Potter N.(2019). *Cos'è un designer*, Torino Codice Edizioni.

² Rainò M. Essere. *Un designer: il manuale essenziale* in Potter N. *Cos'è un designer*, 2010 Torino Codice Edizioni.

indisciplina” (Giuliano da Empoli) che si definisce in approcci multidisciplinari o transdisciplinari alla complessità dei problemi che il mondo pone e si fa portatrice di connessioni possibili tra le competenze, con la capacità talvolta di far dialogare gli opposti.

Nell'ambito dell'Interior Design, di cui questo libro prevalentemente tratta, i cambiamenti che hanno attraversato la disciplina consentono oggi di chiarirne maggiormente il ruolo nelle dinamiche relazionali tra oggetti e spazi evidenziandone una vocazione specifica nelle trasformazioni che la distingue dall'architettura il cui scopo è maggiormente la costruzione dell'involucro che il suo allestimento. E ancor di più un tale distacco si manifesta nell'ampliare lo sguardo ai territori virtuali che oggi connotano il nostro abitare e rispetto ai quali si evidenzia il ruolo di oggetti e narrazioni che compongono il bagaglio culturale del designer.

L'esplicitazione di tale ruolo consente dunque una maggior chiarezza nella formazione dell'interior designer per la quale l'analisi e la comprensione dello spazio, nelle sue relazioni con l'abitante, diventano premessa al fare ideativo. Comprendere lo spazio è necessario per poterne prefigurare le sue trasformazioni in una dimensione allestitiva che esclude le modificazioni alla scatola architettonica o la definizione esteriore di tale scatola. Ma comprendere lo spazio significa, per un design plurale, avviare un dialogo con le molteplici componenti che lo definiscono e quindi con le scienze sociali che indagano i significati e le trasformazioni dell'abitare, con le arti che guidano le mutazioni dei linguaggi estetici, con le discipline tecnologiche che definiscono l'abitare virtuale e qualificano l'abitare fisico e con la stessa architettura che lo ha generato.

È l'interno visto dal design, uno sguardo dal particolare al generale, che definisce un percorso ideativo opposto a quello delle discipline architettoniche. Un percorso che, acquisite le conoscenze necessarie alla comprensione dello spazio, parte dagli oggetti come protagonisti delle dinamiche di trasformazione. Lì dove l'obsolescenza estetica e tecnologica determinano un'idea di interno come contenitore neutro che continuamente si ridefinisce, la dimensione allestitiva diventa un processo in continuo divenire che accompagna le trasformazioni sociali e le evoluzioni dei linguaggi. Il progetto diventa anticipazione o accettazione di mutati scenari culturali e sociali; una specifica predisposizione del designer al dialogo con le altre discipline gli consente di prefigurare i cambiamenti e successivamente trasferirli al progetto.

Progetto quindi come dialogo e come connessione tra oggetti, spazi e narrazioni con l'obiettivo di incidere sulle pratiche dell'abitare in una accezione ampia che va dalla abitazione al museo alla città. L'esterno dell'abitare compete l'interior design nella dimensione dell'interno urbano lì dove il designer interviene ancora una volta con

modalità allestitiva su uno spazio già prefigurato o nella microarchitettura (o macroarredo) che viene trattata come elemento d'arredo a grande scala.

Guardare allo spazio interno come un contenitore che continuamente si rigenera ai fini dello svolgimento delle funzioni abitative, significa ampliare lo sguardo a tutte le componenti della definizione dello spazio dal sistema delle finiture al sistema degli arredi, dagli elementi funzionali agli elementi tecnologici sino ad una dimensione percettiva immateriale difficilmente esprimibile dagli strumenti tradizionali del progetto.

Un progetto dello spazio, dunque, non indirizzato alla sua costruzione, alla sua definizione fisica (il costruire heideggeriano degli architetti), ma rivolto alle connessioni con parole oggetti e tecnologie e alle implicazioni immateriali (soundscape, tactile space, smellscape), una dimensione progettuale che collega gli studi sulla "psicologia architettonica", ampliata a tutti i sistemi di percezione dello spazio, ai sistemi dei materiali degli oggetti e delle tecnologie. Un approccio specifico alla disciplina che sempre più si distacca dalla sua origine come "architettura degli interni" all'interno delle scuole di architettura e che ha visto come protagonisti nel nostro paese autori quali Ponti, Michelucci, Savioli e Ricci. "La progettazione degli spazi interni - ma si potrebbe dire degli spazi dell'abitare in una dimensione più ampia - costituisce una attività che possiede fondamenti culturali autonomi e che si pone fuori dall'idea che possa ancora esistere una unità oggettiva tra logica urbana, qualità architettonica ed interior design"³. E a tale specificità d'approccio, che la scuola milanese ben definiva sin dall'inizio del precedente decennio, si aggiunge ora con forza una dimensione immateriale dell'abitare di cui la pandemia ancora in corso è stata acceleratore e moltiplicatore. Sempre più lo spazio fisico è scena dello spazio virtuale e la continua transazione tra fisico e virtuale sarà certo tema dell'abitare prossimo. Se l'abitare del domani si svilupperà sempre meno in spazi definitivi e sempre più in spazi flessibili, neutri che verranno continuamente rigenerati e rimodulati attraverso tecnologie, connotazioni estetiche ed oggetti, è lì che si definiscono il ruolo e le competenze dell'interior designer.

Spazi

Nel merito della definizione progettuale è nel rapporto con lo spazio che si rivela il differente approccio delle discipline del progetto.

Nel gioco delle possibili antinomie (pieno/vuoto, interno/esterno, privato/pubblico) quella fra effimero e durevole è forse quella più probabile nell'indicare il differente approccio allo spazio delle due discipline. L'architetto progetta spazi durevoli mentre il designer lavora per

³ Andrea Branzi. *Verso uno spazio integrato* in Crespi L. (2013). *Da spazio nasce spazio. L'interior Design nella trasformazione degli ambienti contemporanei*, Milano, Postmediabooks.

lo più su spazi effimeri, su “allestimenti” destinati a confrontarsi col trascorrere del tempo e quindi il progetto si colloca tra ciò che è stato e ciò che sarà. Se l'architettura è equilibrio tra utilitas, firmitas e venustas, l'allestimento degli spazi esalta il ruolo della venustas come ambito della ricerca e della sperimentazione progettuale. Il progetto, quindi, non può che partire dalla comprensione dello spazio; “per intervenire su uno spazio esistente occorre innanzitutto saperlo riconoscere” (Crespi, 2013, p.49). Progetto che non parte quindi dal foglio bianco, ma che implica una fase di ascolto e conoscenza.

Nel definirsi di una modernità debole, caratterizzata dall'indeterminatezza dei processi, tutto diviene mutevole e anche le mura domestiche perdono la loro staticità e matericità. Lo spazio è contenitore, perimetro, limite di trasformazioni che periodicamente lo riconfigurano e l'idea di spazio non coincide con quella di spazio racchiuso, ma si amplia a tutte le forme contemporanee dell'abitare e quindi anche allo spazio relazionale dei paesaggi urbani, sottoposti anch'essi a una continua trasformazione. La città contemporanea è una città in continuo allestimento, dove si assiste a un'estensione all'esterno di funzioni e metodologie progettuali applicate generalmente agli interni.

È una visione progettuale che mette insieme elementi pratici ed elementi effimeri in una definizione funzionale e percettiva di spazi sempre più transitori, che collega gli interni e gli esterni dell'abitare e definisce i paradigmi di un nuovo approccio al tema dello spazio. “Nell'ambito dei profondi cambiamenti che le evoluzioni tecnologiche hanno apportato al paradigma spazio/tempo si delinea quindi la necessità di una concezione di progetto nel quale torni la componente tempo come variabile di una equazione imperfetta e incompleta. Su queste basi operative si fonda una nuova definizione di questa disciplina che si basa sulla nuova autonomia del design di interni rispetto alle due grandi consorelle, l'architettura e il product design. Consorelle disciplinari con le quali coesistono le massime condizioni di collaborazione ma verso le quali il design degli interni rivendica una nuova centralità”⁴.

Oggetti

In un'ottica di trasformazione continua degli spazi sono gli oggetti ad assumere il ruolo preminente generando o guidando i processi mutativi. La loro stratificazione nelle nostre case qualifica i rapporti funzionali e percettivi che abbiamo con gli spazi. Un rinnovato sguardo verso la vita degli oggetti avviato alla fine degli anni Ottanta nell'ambito delle scienze sociali, da Appadurai e Kopytoff, e poi ripreso dalla nostra disciplina (A. Burtscher, D. Lupo, A. Mattozzi e P. Volonté) ha indagato trasversalmente i rapporti che

⁴ Andrea Branzi Op Cit.

intercorrono tra noi e le cose di cui ci circondiamo e i mutamenti apportati a tali rapporti dallo svilupparsi della società dei consumi. Nella visione delle discipline del progetto, gli oggetti dell'abitare assumono perlomeno quattro ruoli: un ruolo prettamente funzionale (consentendo lo svolgimento delle operazioni che compiamo negli spazi), un ruolo estetico (l'adesione ad un linguaggio o ad una idea di bellezza), un ruolo simbolico/rappresentativo (gli oggetti che vogliamo mostrare agli altri) ed infine un ruolo identitario (gli oggetti "testimoni" di storie personali, identità, luoghi). Alcuni oggetti possono rivestire tutti questi ruoli, altri solo alcuni di essi. Alcuni ruoli competono specificatamente la definizione progettuale, altri ruoli sono ruoli più intimi che incrociano le storie personali e definiscono l'adattamento dell'abitante allo spazio, il suo "prenderne possesso". "Trasformiamo l'ambiente costruito in abitazione pervadendolo della nostra presenza. Attraverso gli oggetti quotidiani e il modo di disporli, lo adattiamo alla nostra identità personale"⁵.

Ogni ruolo che l'oggetto riveste tende a sviluppare relazioni. Gli oggetti sono generatori di relazioni e spazi, sono mediatori tra noi e il mondo (Barthes). La percezione dell'ambiente abitativo appartiene ai primi mesi della nostra infanzia perpetuata attraverso il sistema degli oggetti che fungono da elementi percettivi e misuratori dello spazio. "Nel rapporto con gli oggetti il bambino sperimenta il dentro e il fuori, l'inclusione e lo svuotamento, la continuità e la separazione, impara ad usare l'oggetto come strumento; il grande e il piccolo, il lungo e il corto, il vicino e il lontano vengono discriminati sulla base di un rapporto topologico e di confronto con il proprio corpo, e non sulla base di unità di misura"⁶. Ed ancora agli oggetti dalla fionda alla bici appartiene la nostra conquista dello spazio esterno.

Una visione degli oggetti quali misura dell'abitare che permane nel nostro rapporto con le cose. "... se l'abitare è spazi, oggetti e azioni, gli oggetti possono dirsi quelle protesi con cui l'uomo si proietta in un'azione futura. ...nell'essere protesi, nel protendere in avanti un'azione pregressa ma dotata di un senso inscritto nell'oggetto, sono comunque sempre estensione del corpo plastico. A partire da questa idea allora, la ruota è un'estensione del piede, mentre la sedia quella della schiena e delle gambe. Così come tutti gli oggetti della vita quotidiana costituiscono un apparato di protesi con cui l'uomo entra in relazione. Ad un corpo plastico, capace cioè di adeguarsi ad un ambiente dinamico, corrisponde un mondo di oggetti in continuo mutamento che retroagisce creando pertanto una circolarità tra il corpo e gli oggetti. Qui vale quello che ebbe a scrivere Leroi-Gourhan, ossia il fatto che la specie umana si modifica un pò ogni volta che mutano gli utensili"⁷.

⁵ Kronenburg R. (2007). *Flexible: Architecture that Responds to Change*, Laurence King Publishing.

⁶ Cavaliere A., *La conquista dello spazio attraverso gli oggetti*, <https://www.neuropsicomotricista.it> (8 Gennaio 2020).

⁷ Tramontana A., *L'uomo e gli oggetti. Una prospettiva morfologica per lo studio sull'immaginario*, in AA.VV., (2015) *Origini, Immaginari, Etiche*, Roma-Messina, Corisco Edizioni, pp. 119-148.

Gli oggetti sono dapprima misuratori dello spazio per poi distribuirne le funzioni al suo interno, ma allo stesso tempo definiscono i rituali che tutti noi compiamo nell'abitare. Si pensi al ruolo che un oggetto come il televisore assume sin dalla sua comparsa nelle abitazioni. “Nella seconda metà del 20° sec. l'irruzione della televisione nell'interno domestico aveva sovvertito l'organizzazione degli spazi della socialità, trasformando il ‘salotto’, la ‘sala’ o il ‘tinello’ in luoghi di confluenza, dapprima aperti all'ospitalità – vicini di casa, amici, parenti – e poi, con la rapida diffusione del mezzo e la natura sempre meno rituale dei programmi, circoscritti al nucleo familiare. Si era così introdotto, nell'organizzazione spaziale dell'interno domestico, un mutamento significativo: l'ambiente della socialità aveva perso la sua configurazione più o meno circolare, destinata a incoraggiare la conversazione, il confronto diretto, lo scambio, per assumerne invece una semicircolare, le cui tensioni visive convergevano tutte verso il punto focale dello schermo televisivo. Questa inedita topografia domestica (disposizione dei mobili, orientamento delle aperture e delle chiusure, strategie di vicinanza o lontananza) non era che il riflesso di un nuovo schema di relazioni sociali. I fascinosi effetti dello spettacolo televisivo domestico si rivelarono infatti duplici: esso rafforzò in qualche modo la coerenza e la vicinanza del gruppo (sociale e familiare), ma in pari tempo vi abolì ogni forma di comunicazione interpersonale, per sostituire alla conversazione tra individui il silenzio del pubblico, assorto nella contemplazione dell'evento mediatico”⁸.

Qualsiasi oggetto può assumere, in funzione della sua disposizione nello spazio e delle sue componenti specifiche (forma geometrica, dimensioni, motivi decorativi, materie, etc.), un vero e proprio ruolo di soggetto, in effetti qualunque oggetto, se non altro per la sua forma, ridisegna in qualche modo lo spazio in cui si situa: in altre parole gli “dà forma” e lo “trasforma”, cambiandone i significati che gli appartengono in proprio e sono espressi in particolare sotto forma di scelte e valorizzazioni estetiche”⁹. Gli oggetti organizzano lo spazio e determinano le modalità con cui lo percepiamo, lo percorriamo, lo utilizziamo. “Immaginiamo che in una sala da pranzo un tavolo rotondo venga sostituito da uno rettangolare. Lo spazio circostante vale a dire l'intera stanza, che sino ad allora non possedeva un orientamento o polarità specifiche, perderà questo suo carattere di omogeneità: il lato più lungo del tavolo imporrà un orientamento, svolgendo un ruolo di vettore non solo in rapporto ai soggetti che vi prenderanno posto, ma anche in relazione agli altri mobili presenti nello stesso spazio”.

⁸ Vitta M., *Nuovi modelli dell'abitare - XXI Secolo* (2010) in Treccani.it Enciclopedia (5 Gennaio 2020).

⁹ Grignani G., Landowski E., *L'arredamento di uno spazio abitabile* in Landowski E. e Marrone G (2002) *La società degli oggetti. Problemi di interoggettivi*, Meltemi Ed., Roma.

Ci sono oggetti la cui presenza in un ambiente non solo ne definisce gerarchie e percorrenze, ma attribuisce senso allo spazio. “Certe opere di scultura definiscono lo spazio, non soltanto ne occupano una porzione. Il movimento rappresentato dalla plastica lavorazione del marmo o del bronzo delle opere classiche, per esempio, definisce una porzione di spazio che va oltre l’occupazione fisica di una sua parte, ma ne pervade lo spazio intorno. L’Ercole e Anteo di Villa Borghese del Bernini o il Satiro danzante di Marsala non sono soltanto delle figure di soggetti, ma piuttosto dei marcatori dello spazio che li contiene”¹⁰.

Questa capacità degli oggetti di definire lo spazio costruendo relazioni, funzioni e visuali rappresenta al contempo uno dei caratteri distintivi del design italiano e una specifica direzione per l’intervento del designer nel sistema degli spazi. La storia del nostro design è ricca di oggetti straordinari capaci di modificare o determinare i rapporti spaziali. La lampada Arco di Pier Giacomo Castiglioni e Achille Castiglioni non può non incidere sullo spazio in cui viene collocata modificandone la percezione prospettica e il linguaggio estetico. Allo stesso modo il divano Tatlin di Mario Cananzi e Roberto Semprini o il letto Bassamarea di Liliana Leone e Luca Mazzari che con il suo sviluppo diagonale ridisegna le geometrie dell’ambiente notte. Altri arredi sono stati totalizzanti imponendosi allo spazio quasi come architetture dentro un’architettura. È così per l’Abitacolo di Bruno Munari “un hortus conclusus infantile, trasformabile a piacere, abitacolo è lo spazio abitabile in misura essenziale. In modo figurativo è anche l’intimo recesso individuale, il luogo interno dove è situato tutto ciò che forma il proprio mondo”¹¹ o il Tuttuno di Internotredici (Carlo Bimbi, Gianni Ferrara, Nilo Gioacchini) che ambisce ad essere mobile totale e totalizzante.

E ancora gli oggetti sono “veicolatori” di tecnologie che intervengono nel rapporto gestionale e percettivo con lo spazio abitativo; mobili e arredi vengono oggi tecnologicamente “aumentati” acquisendo proprietà che, indipendentemente dal loro ruolo estetico, intervengono nelle funzioni e nelle percezioni. Domotica e Internet of Things sono destinati a modificare in maniera tangibile il nostro rapporto con gli spazi mutando il senso dell’abitare e, con esso, le dinamiche di fruizione degli ambienti. Il sistema delle connessioni mette le persone e gli oggetti in relazione con il mondo esterno rendendo fluida la gestione degli spazi abitativi. La smart home, ponte tra mondo fisico e mondo digitale, è l’idea di una continua interazione con il sistema degli spazi e il sistema degli oggetti in grado di rispondere in tempo reale ai bisogni di chi abita.

¹⁰ V. Legnante. *Dallo stesso lato del tavolo* in Armato F. Follesa S. (2020), *Design degli Interni Spazi di Relazione*, Firenze Diaparess

¹¹ Bruno Munari in *Domus* n. 496, marzo 1971.

Narrazioni

Nel processo allestitivo dello spazio pubblico, il progetto si allarga alla terza componente costitutiva del design; parole, messaggi e narrazioni partecipano alle trasformazioni dello spazio così quanto gli oggetti insieme a questi integrano le componenti funzionali e le componenti simboliche. Nelle elaborazioni dell'Exhibit Design, nella dimensione del Retail, negli ambiti dello Spatial Design, parole e messaggi guidano l'utente nello spazio, esplicitano una narrazione che incide sugli aspetti percettivi costruendo cornici di senso che facilitano l'interazione.

In una dimensione percettiva che sempre più appartiene alla disciplina, la parola è progetto lì dove elabora messaggi che interagiscono col sistema degli oggetti e col sistema degli spazi.

Lo è, ad esempio, nello spazio urbano dove una componente narrativa sta guidando un nascente fenomeno di riappropriazione identitaria delle città. Ogni città è un libro le cui pagine sono le strade e le piazze che raccontano di personaggi, opere e vicende che ne hanno nel tempo definito l'identità. E così come in un libro, le parole guidano la percezione emotiva degli spazi e insieme agli oggetti costruiscono l'interazione.

Lo è ancor più nei processi allestitivi museali dove l'assenza di messaggi renderebbe lo spazio muto. In un museo sono le parole a guidare il nostro rapporto con gli ambienti e con gli oggetti compenetrandosi ad essi in una dimensione allestitiva unitaria.

Lo è infine nelle elaborazioni del retail lì dove una rivoluzione delle pratiche commerciali (e una sempre maggiore propensione all'acquisto in rete) motiva una transazione verso un approccio esperienziale allo spazio delle merci. E in questi nuovi spazi commerciali dove la dimensione allestitiva assume un ruolo pregnante, messaggi e narrazioni diventano componenti essenziali del processo ideativo sino a quasi sostituirsi all'uomo in una prospettiva di auto-apprendimento dove ognuno diventa venditore a sé stesso. Una commistione con le parole, infine, ha invaso i processi di comunicazione del progetto. Dalle stagioni dei "trasferibili" e dei "normografi" alla generazione di indesign, le parole affiancano oggi i segni quali componenti costitutive della comunicazione progettuale. Lo spazio si nutre di oggetti e narrazioni, il progetto di segni e parole.

Connessioni

La didattica dell'interior design di cui questo libro è espressione, si muove dunque in una nuova dimensione plurale della disciplina, nella connessione e transazione continua tra i tre sistemi costitutivi dell'universo del design. Sebbene in una visione prettamente operativa spazi, oggetti e narrazioni possono certamente esplicitarsi in ambiti professionali

specifici (l'architetto, il product designer e il visual designer), nella dimensione allestitiva che compete il design degli interni, essi partecipano ad un unico processo progettuale senza soluzione di continuità.

I nove temi indagati in queste pagine corrispondono ad altrettante direzioni di una ricerca che, attraversando le tre anime, evidenzia appunto quanto queste continuamente si intersecano nel processo progettuale. Ogni tema corrisponde ad uno specifico percorso di indagine definitosi nelle evoluzioni sociali e disciplinari e intrapreso dapprima attraverso la ricerca testuale o la partecipazione a mostre e conferenze e indagato in seguito nella didattica dei corsi o nella relazione delle tesi.

Una didattica che tenta di mettere insieme la costruzione di una capacità critica e di visione che è nelle more di un nuovo assetto della disciplina, con le giuste richieste di competenze tecniche e professionali che gli studenti richiedono a gran voce per poter affrontare un mercato del lavoro apparentemente chiuso, ma anch'esso in continua ridefinizione. Ogni tema è introdotto da un breve saggio teorico che lo inquadra nel dibattito culturale e ne motiva l'appartenenza agli ambiti della disciplina.

Il ringraziamento, dovuto, va ai tanti studenti che negli anni hanno saputo condividere le curiosità e le passioni aiutandomi a definire con sempre maggiore chiarezza, il ruolo del designer nel progetto dello spazio.

01

**Oggetti, spazi e messaggi
dell'Immaginario**





Photo by Christian Holzinger
on Unsplash.

In quegli anni divenne molto chiaro che continuare a disegnare mobili, oggetti e simili casalinghe decorazioni non era la soluzione dei problemi dell'abitare e nemmeno di quelli della vita e tantomeno serviva a salvarsi l'anima.

Superstudio

Qualcuno deve sempre gettare il panico se si vuole che il senso delle cose sia continuamente rivelato, se si vuole che le ore trascorrono in presa diretta con noi stessi o con quello che ci circonda, e anche se si vogliono rompere e rimescolare un po' gli organismi del potere. quelli che si sistemano pian piano, velenosamente, nei momenti di calma...

Ettore Sottsass

Ma Utopia ha pressappoco lo stesso significato di possibilità (...) il presente non è altro che un'ipotesi ancora non superata.

Robert Musil

Se il progetto è indagine, è possibile guardare all'attività progettuale non solo come strumento di risoluzione di problemi pratici od estetici, ma come pratica possibile per esplorare il futuro. Tra i temi più recenti della mia attività didattica vi è lo sviluppo di scenari immaginifici con l'obiettivo di anticipare le trasformazioni che coinvolgeranno lo spazio, sia nella dimensione privata dell'abitare, sia nella dimensione pubblica della città e dei suoi rituali. I rapporti tra Design e Immaginario, già sufficientemente indagati in anni recenti dal bel libro di Paola Proverbio e Raimonda Riccini ("l'immaginario è fra i connotati salienti delle pratiche progettuali che fanno di questa professione uno dei perni dell'innovazione materiale e sociale nel mondo contemporaneo"¹), hanno acquisito maggior senso in seguito agli accadimenti degli ultimi anni. Guerre e pandemia hanno mostrato quanto sia labile il confine tra realtà e distopia e quanto sia dunque importante per le discipline progettuali e per il design saper anticipare il futuro per poterne correggere le aberrazioni. Una capacità insita nella disciplina che genera connessioni tra analisi scientifica e tecnologie e percezioni ed emozioni. Con le

¹Proverbio R., Riccini R., *Prefazione* in Proverbio R., Riccini R., (2016), *Design e immaginario. Oggetti, immagini e visioni fra rappresentazione e progetto*, Padova, Il Poligrafo.

parole di Elena Granata (2021) che indaga il lavoro del designer olandese Daan Roose-gaarde “...la creatività è il vero capitale umano e l’immaginazione accesa dai problemi reali consente di guardare oltre gli ostacoli e vedere quello che gli altri non vedono”. Il filosofo tedesco Ernst Bloch² d’altronde sottolineava quanto la realtà stessa sia la forma più semplice di utopia, in quanto “non appaga mai a pieno l’essere umano superando il presente in direzione del futuro” e il sociologo Paolo Jedlowski (2009) ci ricorda che “l’immaginario deriva dall’immaginazione che è facoltà del possibile”.

L’utilizzo delle tecniche di progetto e rappresentazione come strumenti di prefigurazione di possibili scenari, auspicati o temuti, nelle trasformazioni sociali, ambientali o tecnologiche attraversa la storia stessa delle discipline progettuali da More sino alle avanguardie radicali. Utopia e distopia sono sempre state la prefigurazione di una realtà diversa, un’anticipazione di ciò che non è ancora dato, ma potrebbe accadere.

L’utopia è pensiero progressivo, tende a dare forma al futuro mediando conoscenze reali con visioni immaginarie, “le utopie sono l’origine di ogni progresso alla ricerca di un futuro migliore” (Anatole France, 1844-1924)³. Il pensiero utopico “nasce da qualcosa che non è reale o che propone scenari impossibili ma si fa, al contempo, realtà immaginifica, una realtà particolare ma pur sempre attiva, anche se per vie imprevedibili. L’utopia è figlia della ragione e insieme di una forma specifica di follia, un’esaltazione fredda ma anche arroventata, raddomantica, erronea. È luogo di una trasformazione radicale della società”⁴. Utopia quindi come pratica che permette di ripensare il nostro mondo da una prospettiva radicalmente differente, “il luogo mentale e operante nel quale una magica curvatura delle azioni umane riesce a unire la consuetudine quotidiana al sogno” (Purini. Op. cit.). Di speranza e di utopia c’è oggi più che mai bisogno. C’è bisogno di un pensiero divergente che possa generare opzioni e strategie per un futuro prossimo, lì dove le soluzioni sin qui adottate hanno mostrato la loro fragilità. E così la dimensione utopica è diventata scenario applicativo dell’immaginario e della creatività degli studenti (con Munari “la creatività pensa, l’immaginazione vede”) e di restituzione delle conoscenze apprese nella didattica dei corsi e nelle indagini personali.

Il luogo della felicità

Se il progetto è felicità è possibile inseguire l’idea che possa esserci un mondo migliore e che forse spetta anche a noi saperlo delineare; immaginare mondi ideali è un’operazione

² Bloch E. *Marxismo e Utopia*, prefazione di Arno Münster a cura di Virginio Marzocchi, Editori riuniti, Roma 1984.

³ *Un avenir lointain, d’un monde meilleur constituant une des utopies majeures de notre histoire.*

⁴ Purini, F. (2017). *Considerazioni laterali sull’utopia* in *Viceversa*, n.6, Luglio 2017.

che collega le nostre ispirazioni al nostro immaginario. La definizione di un luogo nel quale si sviluppano forme di società ideali è centrale nella genesi del concetto di utopia. Nel definire il termine Thomas More⁵ ne attribuisce la derivazione alla parola greca “eutopia” che è il luogo della felicità e della perfezione, o alla parola “outopia”, che è invece il luogo che non esiste in nessun luogo. Utopia è quindi la città perfetta che non esiste.

L'Utopia di More è un'isola, un 'posto circondato dall'acqua', nel quale risiede una società retta e pacifica dove è la cultura a dominare e a regolare la vita degli uomini. A Utopia sorgono 54 città-stato⁶ dove tutti parlano la stessa lingua, condividono le stesse leggi, battono la stessa moneta. Tutte le religioni sono ammesse e nessuno può con la forza convertire gli altri. Gli abitanti lavorano sei ore al giorno per poi dedicarsi ad attività di studio e svago. Sanità e istruzione sono gratuite e non esiste la proprietà privata.

L'illusione, tipicamente moderna, secondo la quale la riforma della società è strettamente connessa a quella dello spazio in cui vive, ha radici antiche. Già nell'antichità classica compaiono le prime rappresentazioni poetiche di tipo utopistico. La terra dei Feaci e la città di Scheria descritte nell'Odissea sono narrazioni di città ideali. Così Omero descrive il palazzo del re Alcino “V'era un chiarore come di sole o di luna nella casa dall'alto soffitto del magnanimo Alcino: muri di bronzo correvano ai lati, dalla soglia all'interno, orlati da un fregio azzurrino; porte d'oro serravano la solida casa di dentro; stipiti d'argento si ergevano sulla soglia di bronzo; d'argento l'architrave, la maniglia era d'oro. (Nel giardino) grandi alberi rigogliosi crescono peri e granati e meli con splendidi frutti, fichi dolcissimi e piante rigogliose d'ulivo. Mai il loro frutto marcisce o finisce, né inverno né estate: è perenne. Sempre lo Zefiro gli uni fa crescere, gli altri matura, soffiando. Invecchia la pera sulla pera, sulla mela la mela, sul grappolo il grappolo, il fico sul fico” (Odissea, canti VI-XIII: vv. 81-132).

Le Isole Fortunate, presenti nella letteratura classica sia in contesti mitici sia in opere storiche e geografiche sono isole dal clima dolce nelle quali la vegetazione lussureggiante fornisce cibo senza che gli uomini abbiano bisogno di lavorare la terra. Una visione condivisa da Platone che credeva in una comunità che vivesse in armonia, concetto alla base di ogni passo della Repubblica (380/370 a.C.), dove l'armonia si raggiunge attraverso la funzionalità e la giustizia, intese come giusta divisione del lavoro e delle funzioni.

Settecento anni dopo, nella Città di Dio di Sant'Agostino (354 d.C.-430 d.C.) si contrappongono due modelli di città ideale: la Civitas Terrena, città della carne e del diavolo, fondata da Caino e la Civitas Dei, città dello spirito, la città celeste fondata da Abele. Caino è un

⁵ *Libellus vere aureus nec minus salutaris quam festivus de optimo reipublicae statu deque nova insula/insula Utopia* (1516).

⁶ È interessante notare come le città invisibili di Calvino siano 55.



Frontespizio
del libro
"L'Utopia"
(1516) di
Tommaso
Moro.



contadino e in quanto tale strettamente legato alla terra, Abele invece è un pastore che gode della terra, ma non vi è legato e tende a una meta più ambita: il cielo. Nessuna città prevale sull'altra, le due città sono mischiate e mai separate, come se ogni uomo vivesse contemporaneamente nell'una e nell'altra con la possibilità di decidere da che parte schierarsi.

È importante notare come in tutte le visioni utopiche vi sia il tentativo di intraprendere e attuare una congiunzione tra il mondo fisico e il mondo delle idee, di congiungere la praticità con l'idealismo.

Alcune tra le più importanti utopie si definiscono nel sedicesimo secolo. Nella Cristianopolis di Johann Valentin Andreae (1586-1654), che segue di poco l'importante opera di More, erano, ad esempio, le botteghe e gli artigiani ad indicare le linee guida di sviluppo della città. Cristianopolis era una repubblica di lavoratori basata su eguaglianza, assenza di denaro privato e pace; una re-pubblica dove vi era una forte applicazione dei processi industriali. La progressione industriale necessitava di conoscenza e per questo ad ogni uomo doveva essere impartita un'accurata istruzione scientifica. In quest'ottica, il coronamento dell'arte e della scienza veniva attribuito alla religione.

E proseguendo, nel descrivere la Nuova Atlantide, Francis Bacon (1561-1626) prende spunto dal mito di Atlantide, narrato da Platone nel Crizia. Platone aveva messo a capo del suo stato i filosofi, Campanella un sacerdote, Bacone gli scienziati, e questo perché ritenuti depositari di un sapere pratico capace di trasformare la realtà ed assicurare una vita migliore all'umanità.

Le Utopie di Tommaso Moro e Campanella si ispirano a motivi morali e sociali mentre il tema centrale de La Nuova Atlantide è da cercarsi nel potere che deriva all'uomo dalla scienza. La città descritta da Francis Bacon è Bensalem e, ancora una volta, si trova su un'isola nella quale un gruppo di 51 viaggiatori partiti dal Perù per andare in Asia, approda in seguito ad un naufragio. Entrano così in contatto con una cultura più avanzata, una civiltà che conosce tutte le altre, ma dalle quali non è conosciuta e che ha sempre saputo (e intende continuare a farlo) rimaner pura. Bensalem, retta dagli scienziati, non è una semplice città ma un gigantesco laboratorio il cui fine è conoscere le cause e le forze interne alla natura per estendere i confini del potere umano. Una città dove si preparano medicinali, si riproducono i fenomeni atmosferici, si fabbricano artificialmente insetti, si desalinizza l'acqua salata, si prolunga la vita dell'uomo, si edificano torri altissime, si creano pozioni, si sperimentano su animali ogni tipo di veleni per provvedere alla salute dell'uomo.

Quasi negli stessi anni la Città del Sole di Tommaso Campanella (1568-1639), descrive una città nella quale gli abitanti lavoravano quattro ore al giorno in cui riuscivano a far coincidere lavoro intellettuale e pratico. Il resto del tempo era dedicato ad attività finalizzate



Nuova
Università di
Firenze,
1971.
San Casciano
Val di Pesa.
Archivio 9999.

all'apprendimento. La città, a forma circolare, è situata su un colle ed è costituita da sette mura che prendono il nome dei sette pianeti. Le sette mura dividono la città in sei gironi, i quali rappresentano ognuno una diversa sfera del sapere. Si può accedere alla città solo attraverso quattro porte situate precisamente in coincidenza con i quattro punti cardinali. Nella parte più alta del colle c'è una pianura molto estesa dove è situato il tempio del Sole. Il tempio, di forma circolare, è costituito da grandi colonne sopra le quali sorge una cupola al cui interno figura la sfera celeste. L'altare è tondo e in 'croce spartito' e sopra di esso sono posizionati due mappamondi rappresentanti la sfera celeste, il primo, e la terra il secondo. Il mappamondo della terra è circondato da sette lampade che stanno a rappresentare i sette pianeti.

Tra il XVII e il XIX secolo le utopie legate all'immaginario scompaiono per un lungo periodo dalla scena culturale e Utopia, la città che doveva essere concepita, fu terra di nessuno. Le utopie diventano industriali e assumono una funzione strumentale.

Gli elementi di maggiore interesse si ritrovano nelle elaborazioni degli Associazionisti. Fra i principali Associazionisti, vi fu Charles Francois Marie Fourier (1772-1837), la cui principale aspirazione era quella di indagare la natura umana. L'utopia di Fourier riguarda la comprensione dei caratteri fisici e mentali dell'uomo al fine di realizzare l'armonia. Fourier affermava che l'errore delle moderne società civili risiedeva in una dissonanza sociale, provocata da uno sfogo irregolare delle diverse passioni.

Secondo l'urbanista e sociologo statunitense Lewis Mumford (1895-1990) esisterebbero due tipologie differenti di utopia: l'utopia della fuga e l'utopia della ricostruzione.

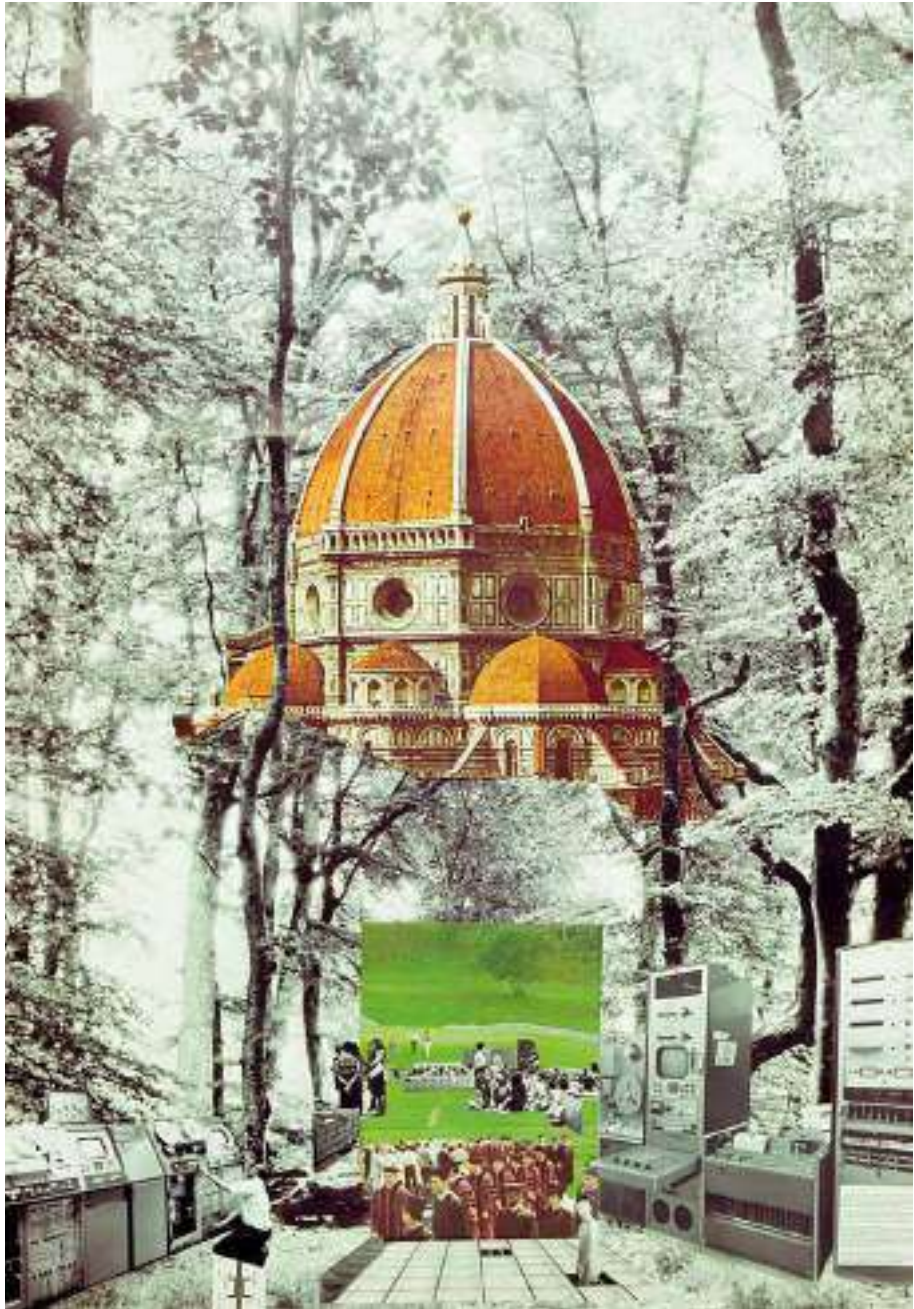
Con l'utopia della fuga si fa riferimento ad un'esistenza felice, definita come 'morte vivente', una vita nella quale si segue la direzione dei nostri desideri senza tenere conto di tutte le condizioni limitative esistenti; mentre con l'utopia della ricostruzione, si fa riferimento ad una visione di un ambiente ricostruito secondo la natura dell'essere umano. Se la prima visione utopica conduce l'uomo in se stesso, la seconda lo spinge direttamente nel mondo.

Utopia dell'abitare

sogniamo case e città non per noi, ma per coloro i quali ci sarebbe piaciuto diventare, sogniamo case per una vita nuova che probabilmente mai si realizzerà.

(Mosco, 2017. Pag.7)

La "città dell'uomo" di Adriano Olivetti è stata, sebbene maturata in un contesto culturale progressista più maturo, l'ultima utopia urbanistica umanistica. Le utopie hanno spesso descritto un mondo ideale nel quale l'abitare rappresentava un'esigenza primaria ed è



interessante rilevare come molte delle prefigurazioni utopiche e distopiche abbiano anticipato un presente che richiede una nuova visione della società e un ridefinirsi dell'abitare. L'applicazione di una capacità visionaria al pragmatismo delle attività progettuali nasce in realtà alla fine dell'Ottocento con Gustav Landauer ed Ernst Bloch, che portarono l'utopia nell'architettura. È in tale periodo che prende forma il concetto di una utopia concreta al posto di quella astratta che consente di trasformare l'ideale utopico in progetto.

Le utopie progettuali, avviate nell'Ottocento, si sono moltiplicate durante tutto il Novecento. L'Architecture Mobile (Architettura Mobile), teorizzata da Yona Friedman negli anni Cinquanta, rappresenta un modello che ebbe notevoli ripercussioni sulla pianificazione urbana di fine Novecento, influenzando fortemente il lavoro degli Archigram nel Regno Unito e successivamente quello dei movimenti radicali in Italia. Friedman ipotizza un'architettura mobile che assecondi le esigenze spaziali dall'abitante.

Una delle sue principali applicazioni è la Ville Spatiale (Città Spaziale), una griglia elevata (il terreno al di sotto rimane così praticamente intatto) contenente i condotti principali e i corridoi aerei (le strade), all'interno della quale sono inserite singole abitazioni regolate da principi che garantiscono riservatezza, luminosità naturale e accessibilità. Friedman ipotizza un modello di abitazione in grado di affrontare le continue trasformazioni della società. Per Friedman l'uomo deve poter costruire da solo il proprio spazio abitativo; la sua è una autodeterminazione dell'abitare, la ricerca di un metodo in grado di dare a milioni di persone (soprattutto dei Paesi poveri) la possibilità di farlo. Per questo, negli anni sviluppa collaborazioni con le Nazioni Unite e con l'Unesco con l'obiettivo di definire manuali didattici di autocostruzione.

La cupola di vetro su Manhattan di Buckminster Fuller e Shoji Sadao del 1960 offre forse una delle più convincenti rappresentazioni di un immaginario utopico che per tutto il Novecento guarda alle trasformazioni della città. La sua struttura altro non è che un involucro altamente sofisticato all'interno del quale si svolge una vita protetta. L'intento della cupola di 3200 metri di diametro (Manhattan Dome) era quello di ridurre l'inquinamento atmosferico della città di Manhattan, ma anche di ridurre i costi di raffreddamento in estate e di riscaldamento in inverno.

Le Utopie Radicali, che si sviluppano in Italia a partire dalla fine degli anni Sessanta dello scorso secolo, furono un fenomeno estremamente ampio che si avvale di ogni mezzo, dalla fotografia al collage, passando per il mondo dei cartoons e del cinema per definire una nuova visione del mondo. Scopo dei gruppi radicali era, secondo Branzi, quello di assumere l'utopia come dato dal quale iniziare a lavorare e poi svolgerla realisticamente, "l'utopia non è nel fine, ma nel reale" (Navone, Orlandoni, 1974, pag.12).

La No-Stop City degli Archizoom è un progetto rivoluzionario in cui vengono applicati gli elementi tipici dei luoghi della società dei consumi quali supermarket e fabbriche alle abitazioni residenziali. L'utopia degli Archizoom non propone una città migliore, ma una città adeguata alla nuova modernità, dove il design prevale sull'architettura; un sistema completo che va dall'abito al mobile sino alla città concepita a scala territoriale, una struttura residenziale continua con l'obiettivo di mettere sotto gli occhi di tutti lo stato di fatto di un globo interamente urbanizzato dove non esiste più l'opposizione fra artificio e natura, fra città e campagna perché anche le zone più remote sono ormai raggiunte dai fenomeni della civiltà dei consumi, primo fra tutti l'inquinamento" (Gargiani, 1966-74: pag.87).

Nei progetti del Superstudio è condiviso lo spirito critico nei confronti dell'abitare quotidiano dell'"affluent society", ovvero la società consumistica dei paesi a capitalismo avanzato, schiava del benessere e condizionata dalla pubblicità. Su *Domus*, Superstudio scriveva "In quegli anni divenne molto chiaro che continuare a disegnare mobili, oggetti e simili casalinghe decorazioni non era la soluzione dei problemi dell'abitare e nemmeno di quelli della vita e tantomeno serviva a salvarsi l'anima"⁷.

E negli stessi anni, in parallelo ai progetti legati alle contestazioni studentesche, gli UFO si "intromettono" nel design degli interni realizzando arredi e oggetti domestici ambigui, di diversa provenienza culturale e formale, ludici e paradossali, con cui arredano boutique e ristoranti. Creano luoghi fiabeschi e psichedelici, passando dai fumetti al teatro dell'assurdo, nei quali si incontrano Robin Hood e Tarzan, boscaioli e moschettieri, castelli e frammenti. Atlantide, funghi e forme di formaggio giganteschi.

Tutto è architettura. Nel 2008 Andrea Branzi presenta alla Biennale di Venezia il progetto Casa Madre, dove propone: "[...] un modello di co-housing integrale [...] che fa riferimento a un'idea di convivenza più ampia, che possiamo definire cosmica, tra la specie umana e quella animale, tra la tecnologia e il sacro, tra la residenza e il lavoro. Un'idea ambientale che si avvicina alla dimensione planetaria delle grandi metropoli indiane, attraversate dal traffico, ma anche dalle vacche sacre, dagli avvoltoi che divorano i cadaveri dei nobili Parsi, dai cammelli, dagli elefanti e dalle scimmie". Casa Madre è in analogia con il giardino dell'Eden, dove l'architettura è il grande contenitore in cui una serie di mondi animali e umani convivono pacificamente. "[...] Questi progetti non sono destinati a essere realizzati, non sono utopie per la città del futuro ma riflessioni sulla città del presente [...]"⁸.

Nella definizione di una città sognata attraverso le elaborazioni dei vari gruppi dell'universo utopico, alcuni temi risultano preminenti e tra questi il rapporto con la natura e il rapporto

⁷ *Domus* n. 517, Dicembre 1972.

⁸ Intervista ad Andrea Branzi su KLAT del 12-04-2013 klatmagazine.com.

con le tecnologie. Il Gruppo 9999 si fece promotore di un movimento ecologista che vede l'uomo come parte integrante della natura. Il rapporto con la natura diviene fondamentale, soprattutto in un mondo in cui la tecnologia minaccia sempre più l'ambiente vegetale. Ciò però non significa respingere le innovazioni ed ambire a mitiche, nonché impossibili, connessioni con l'ambiente naturale, bensì, stimolare la definizione di una nuova relazione fra uomo, natura e tecnologia

Nello stesso filone si inserisce un altro progetto dello stesso gruppo, quello della Vegetable Garden House, con cui l'abitazione diventa un intimo ecosistema in accordo con l'elemento naturale, che diventerà poi trampolino di lancio per giungere al cambiamento dell'atteggiamento individuale prima e collettivo poi.

L'Utopia tecnologica

Il rapporto con le tecnologie nell'ambito dell'utopia progettuale si sviluppa in quella che viene definita tecno-utopia. La rivoluzione digitale dell'informazione condivisa è più penetrante e più incisiva della rivoluzione industriale che alla fine dell'Ottocento sconvolge l'estetica e le forme dell'abitare. L'utopismo tecnologico è quella concezione incentrata sull'ideologia che i processi scientifici e tecnologici possano dare forma ad una particolare utopia, o che almeno possano, in qualche modo, soddisfare bisogni e desideri propri dell'essere umano. Dunque, una tecno-utopia fa riferimento ad un'ipotetica società ideale di un futuro lontano, in cui si opera esclusivamente per il bene e la felicità di tutti i suoi cittadini sulla base di una scienza avanzata e di una tecnologia che permetta standard di vita ideali. Un punto di vista anticipato nel 1956 dal saggio di Peter Reyner Banham (1922-1988), intitolato *A Home is not a House*. Il saggio sottolinea perfettamente quello che rappresentano l'immaterialità e il tecnologico nell'articolazione fondante dello spazio abitativo, andando a definire, dunque, la cosiddetta home (la vera casa) come una dimensione immateriale dei servizi, scaturita da quella che è la tecnologia.

La connessione tra tecnologie e rituali dell'abitare coinvolge molte proiezioni progettuali del recente passato. È l'idea progressista della House of Future, progetto di Alison e Peter Smithson per la Daily Mail Ideal Home Exhibition del 1956 di Londra. L'intento principale del progetto era quello di anticipare e mostrare quello che sarebbe stato lo stile di vita dell'anno 1980, costruendo un prototipo abitativo in un composito di plastica, dove gli elettrodomestici e le aree di lavoro fossero nascosti all'interno delle pareti, consentendo così un ampio spazio aperto dotato dei meccanismi tecnologici più avanzati.

L'utopia percettiva

Un ultimo filone che coinvolge l'immaginario utopico è quello legato all'abitare come percezione. L'abitare non è fatto solo di costruzione ma è un atto cognitivo e psicologico, prima ancora che materiale. Quello della Stanza Grigia degli Archizoom è un progetto che anticipa una riscoperta del rapporto sensoriale e percettivo con lo spazio che caratterizza la nuova disciplina dello Spatial Design. Si tratta di uno spazio vuoto, semplice e anonimo, animato dalla voce di una bambina che racconta di una stanza luminosa e colorata e in cui la narrazione lascia 'spazio' all'immaginazione dello spettatore. Stanza Grigia rappresenta un evidente cambio di rotta rispetto alla progettazione funzionalistica di 'macchine per vivere'. Per la prima volta l'immaginazione è liberata da tutti i vincoli. Nella mostra Utopia 2016 A Year of imagination and possibility, realizzata a Londra per i cinquecento anni della celebre opera di Tommaso Moro, una delle installazioni presenti era Discord in cui si attraversava un corridoio buio che distribuiva tre spazi domestici distinti per grandezza, illuminazione e suoni: un tipico soggiorno appartenente alle council houses (le case popolari inglesi), una spaziosa mansarda vittoriana, un elegante salotto. Dopo la visita una voce invitava provocatoriamente gli ospiti a fare un'offerta per la propria casa dei sogni. Una richiesta che inevitabilmente portava alla messa in risalto di una pluralità di visioni contrastanti simbolicamente contenute per l'appunto nella 'Casa della Discordia'.

Scienza e nuove tecnologie guidano l'uomo in questo processo di ricerca. Si può riconoscere l'architettura in una poesia, in un brano, in una danza, nelle proprie facoltà percettive.....
Pertanto gli spazi potranno più consapevolmente avere qualità tattili, ottiche, acustiche, contenere informazioni da offrire, oltre a soddisfare direttamente necessità sentimentali.
(Hollein, 1968: 5)

Con le parole di Hans Hollein, il progetto si riappropria del suo rapporto perduto con il corpo, lo spazio e gli oggetti; Hollein anticipa l'idea di spazio percettivo che domina le visioni più contemporanee sull'abitare.

L'utopia didattica

Una dimensione utopica collega alcune esercitazioni sviluppate al terzo anno del corso di Interior alla laurea di primo livello in Disegno Industriale ad alcune tesi di laurea recentemente discusse. Si insegue un'idea di didattica come luogo di una sperimentazione che investe le pratiche progettuali divenendo palestra di verifica delle conoscenze apprese sul progetto e sulla sua comunicazione. Un luogo in qualche modo estraneo, almeno apparentemente, alla realtà, rivolto a rivelare nuovi teoremi spaziali, ma anche a proporre immagini inedite attraverso le pratiche della modellazione e della renderizzazione.

Una rappresentazione che è prefigurazione di ciò che esisterà e che si appoggia alla capacità che le immagini hanno di evocare, spingendo a percepire più di quanto realmente vi sia nel disegno.

Il tema dell'immaginario trova applicazione nell'esercitazione svolta per diversi anni sull'Exhibit Design nella quale veniva richiesto agli studenti di progettare un museo definito da temi fantastici, difficilmente applicabili ad una realtà che si muove su espressioni culturali consolidate (perdendo così la possibilità di costruire attraverso le nuove tecnologie scenari immaginifici) e costruire intorno ad essi un percorso percettivo e conoscitivo. Metaprogetti che prefigurano scenari fantastici, coinvolgendo la dimensione spaziale (senza indagare il corpo architettonico) basandosi su tecnologie e oggetti reali o sperimentali e ponendo come condizione di base una loro realizzabilità.

Le tesi di laurea sviluppate negli anni recenti sulle tematiche legate all'immaginario utopico indagano prevalentemente tre filoni tematici:

- Le case sognate. Sono case dell'immaginario, quasi impossibili o decisamente impossibili come la casa di vetro, la casa dei colori, la casa del viaggiatore, la casa del collezionista, la casa su Marte, la casa sospesa, che indagano e allargano il campo semantico dell'abitare e le tecnologie ad esso connesse.
- Le città ideali. Sono città prettamente utopiche nelle quali ognuno vorrebbe vivere ma che possiamo soltanto immaginare. Tra queste la città del verde, la città sospesa, la città senza commercio, la città libro, la città delle donne, la città senza persone etc etc. Per quanto apparentemente ai margini delle competenze del designer, tuttavia si appoggiano su una dimensione narrativa che fa sintesi di conoscenze e che è nelle corde del nuovo design.
- I musei immaginari. Si tratta di un approfondimento dell'esercitazione svolta nella didattica del corso. È il progetto di musei che nessuno mai finanzierebbe, ma che potrebbero essere occasioni straordinarie per generare spazi di fantasia (es. museo dei sentimenti, museo della fantasia, museo dei sensi, museo della malinconia, museo dei sogni etc. etc.).

Sono tesi molto complesse, raccontate nelle pagine a seguire, rispetto alle quali è necessaria una buona capacità di visione, un buon immaginario e una assoluta capacità di saper restituire attraverso la narrazione e la renderizzazione scenari ipotetici. Molte di queste si sviluppano in forma di racconto incrociando i temi del design narrativo.

Dreams of a better life

Dreams of a better life (Sogni di una vita migliore) era, com'è noto, il primo titolo ipotizzato da Ernst Bloch per l'opera che poi verrà intitolata 'Il principio speranza' (Das Prinzip Hoffnung).

Il sogno di una vita migliore è ciò che unisce le molte utopie descritte nelle pagine a seguire. La rilettura di tali utopie e la constatazione di una attualità di molti degli scenari descritti, è stata un passaggio di speranza verso una riscossa del mondo del progetto in una fase in cui tutto ci sembra da riscrivere e ridisegnare. La parola Utopia rappresenta l'oggetto di un'aspirazione ideale, non suscettibile di realizzazione pratica. Lo stato di calma prefigurato dalle utopie è lo stato ideale in cui proiettiamo le nostre aspettative di futuro. Come il William Guest del romanzo di Morris (Notizie da Nessun Luogo) vorremo risvegliarci in una società futura che vive nel piacere della natura, nella bellezza e nel proprio lavoro.

Il testo riporta in parte analisi e concetti sviluppati nei seguenti scritti:

Follesa S. (2021) *Tecnologie digitali e abitare: notizie da nessun luogo*, in *Il Giornale dell'Architettura*, 30 Marzo 2021.

Follesa S. Armato F. (2021) *L'abitare Utopico (in cerca di nuove utopie)* in *Narrare i Gruppi*, Aprile 2021.

I musei immaginari

introduzione

Laboratorio di Progettazione 3 Interni
A.A 2018-21

docenti corsi correlati

prof. Angelo Minisci, prof. Giovanni Bartolozzi

collaboratori

Paria Bagheri, Martina Corti

I limiti della nostra immaginazione non sono quelli della realtà.
Claudio Magris

I corsi di Progettazione d'Interni al terzo anno della laurea in Design Industriale svolti dal 2018 al 2021 hanno affrontato questo tema come esercitazione caratterizzante dell'indagine sull'Exhibit Design. La didattica del corso si definiva in un percorso, legato al progetto dello spazio pubblico, che affrontava dapprima i temi del retail, dell'exhibit e in conclusione dell'urban design. Il "museo immaginario" rappresenta un'idea di museo totalmente slegata da vincoli di concretezza, ma definita da temi ipotetici (per i quali si rende necessaria un'indagine desk preliminare) intorno ai quali costruire un percorso percettivo e conoscitivo. Temi rispetto ai quali probabilmente nessuno mai costruirebbe un museo concreto effettivo, ma che possono essere lo spunto per generare spazi fantastici in una interazione tra contenuto, dimensione spaziale e dimensione allestitiva. L'ipotesi era infatti quella di poter definire le sale del percorso espositivo in maniera assolutamente libera, senza alcun vincolo dimensionale o architettonico ma con la precisa volontà di dare forza ai concetti espressi in ogni specifica sezione del museo. Il processo parte dall'individuazione del tema per poi definirne la narrazione in un percorso espositivo che si compone di ambienti di illustrazione scientifica e ambienti esperienziali. Il primo passaggio è dunque relativo alla definizione delle sezioni tematiche e successivamente alle modalità con cui esse si connettono nello storytelling della tematica scelta. Nella didattica del corso vengono analizzati le differenti modalità di costruzione





Prima sala museale ispirata alla città di Isaura del libro "Le città invisibili" di Italo Calvino. Sala della città di Bauci.

Dal progetto di Oleg Orlando.

"Tre ipotesi si danno sugli abitanti di Bauci: che odino la Terra, che la rispettino al punto da evitare ogni contatto, che la amino com'era prima di loro e con cannocchiali e telescopi puntati in giù non si stanchino di passarla in rassegna foglia a foglia, sasso a sasso, formica per formica, contemplando affascinati la propria assenza."



Museo della Fragilità

Maria Rosaria Petruzzi

Il *Museo delle Arti Fragili* è dedicato a coloro che mostrano le proprie vulnerabilità; coloro che fanno emergere le proprie debolezze.

Al tempo della forza sopraggiunge quello della fragilità; ci ritroviamo sperduti, briciole nell'enormità ma la fragilità ci permette di scoprire la meraviglia. Il riconoscersi piccoli ci fa percepire l'infinito, l'ostacolo che ci consente di svelare quello che c'è al di là, perché la vulnerabilità è l'arma più potente.

di un percorso espositivo e le connessioni tra dimensione allestitiva e dimensione spaziale. Lo svincolare il progetto delle singole sezioni da limiti dimensionali o architettonici ha l'obiettivo di favorire il definirsi di una attitudine a prefigurare lo spazio necessaria ad applicare in prospettiva le tecniche allestitivo agli spazi reali che si presenteranno nello sviluppo dell'attività professionale. Tutto ciò con l'obiettivo di sviluppare le abilità creative dello studente e di rafforzare le sue capacità di trasformare lo spazio attraverso le tecniche allestitivo.

La progettazione comprendeva le componenti comunicative (dal luogo al logo) e gli oggetti dell'allestimento in un percorso di apprendimento sviluppato sulle tre tematiche della disciplina (oggetti, spazi e messaggi). Nello sviluppo delle componenti comunicative il lavoro comprende sia la dimensione del wayfinding, dei testi e delle grafiche che caratterizzano la narrazione del tema espositivo sia la dimensione di identità visiva che comprende la progettazione del logo, del merchandising e della pubblicità.



Museo Flor
Aurora Raffaella Catalano

Sistema degli oggetti del Museo Flor: elementi espositivi.
Gli espositori *Grid Flor* in griglia metallica disposti disordinati nella sala creano delle mura floreali.



DEBÌ.
The Maitre of Birds
esercitazione

Angela Su
A.A 2019-20

The Maitre of Birds è un museo in cui le piume dai mille colori, la musicalità e la libertà dei volatili sono gli elementi che divengono oggetto di ammirazione ed ispirazione per il fruitore. Difatti, le mille sfumature di queste creature non sono meno appariscenti di quanto lo siano i fiori. È un museo, dunque, che non consiste in una raccolta enciclopedica e che non raccoglie esclusivamente le conoscenze, ma è un luogo dove vivere esperienze indimenticabili. Non è importante quanto si racconta, riguardo a un determinato argomento, ma piuttosto come. *The Maitre of Birds* consiste così in un'immersione a 360 gradi in un'altra realtà, una realtà dove poter camminare in una stanza del bosco e molto altro. Tutte le nozioni, riguardo ai volatili, sono trasmesse attraverso diversi canali sensoriali ed in diverse forme.

↓
Seduta posizionata all'interno della sala principale del museo (La passeggiata nel bosco) ed ispirata ad un posatoio.





Ingresso museale ispirato ad una passeggiata
in un bosco irreal e incantato.



Sala dei nidi. L'utente si trova all'interno di un ambiente dominato da sfere sospese che contaminano una dimensione naturale con una artificiale.



Prodotto e distribuito da DeBi.com

DeBi
Saverio Longoni

L'azienda DeBi.com è specializzata in prodotti per il design e l'arredamento, con un focus su oggetti di design e arredamento.

Per informazioni sui prodotti DeBi.com, visitate il sito web www.debi.com o contattate il servizio clienti al numero verde 800 00 00 00.

Una di feature di design e tecnologia DeBi.com



DeBi
Saverio Longoni

L'azienda DeBi.com è specializzata in prodotti per il design e l'arredamento, con un focus su oggetti di design e arredamento. Questo è un esempio di un prodotto DeBi.com, un oggetto di design e arredamento.

L'azienda DeBi.com è specializzata in prodotti per il design e l'arredamento, con un focus su oggetti di design e arredamento.

L'azienda DeBi.com è specializzata in prodotti per il design e l'arredamento, con un focus su oggetti di design e arredamento.

L'azienda DeBi.com è specializzata in prodotti per il design e l'arredamento, con un focus su oggetti di design e arredamento.

L'azienda DeBi.com è specializzata in prodotti per il design e l'arredamento, con un focus su oggetti di design e arredamento.



Pagina pubblicitaria e logo del museo.

Museo dell'immaginario. Le città invisibili esercitazione

Orlando Oleg
A.A 2020-21

Il museo si ispira al romanzo *Le città invisibili* di Italo Calvino, ricostruendo gli scenari immaginari di tre delle città raccontate: *Diomira, Isaura e Bauci*.

Il punto di partenza è il dialogo tra Marco Polo e l'imperatore dei Tartari Kublai Khan che interroga l'esploratore sulle città del suo immenso impero. Il progetto museale è pensato per un evento itinerante che possa suscitare sentimenti costruendo un "viaggio" in cui il visitatore si possa sentire completamente immerso negli scenari raccontati dal libro.

Una frase posta all'ingresso del museo accoglie i visitatori all'interno dell'esposizione museale e li proietta direttamente nell'immaginario: *"Immergetevi in un nuovo mondo, in nuove sensazioni e fatevi travolgere... Apritevi per opere della memoria o della fantasia per conoscere una dimensione diversa"*.

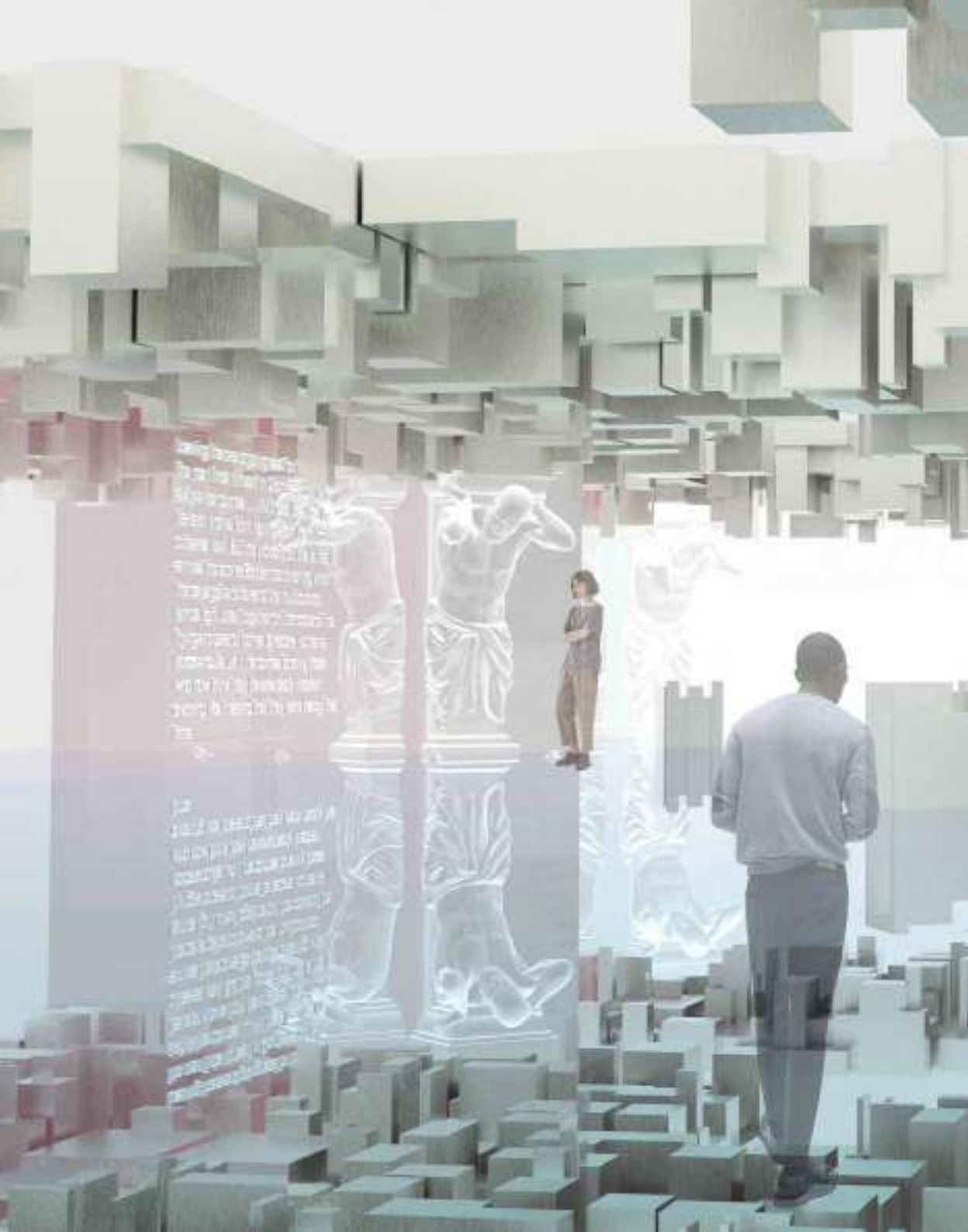
La dimensione fantastica delle sale è ottenuta in una contaminazione tra elementi fisici e tecnologie multimediali con l'obiettivo di ricreare idealmente la dimensione onirica delle *Città Invisibili*.

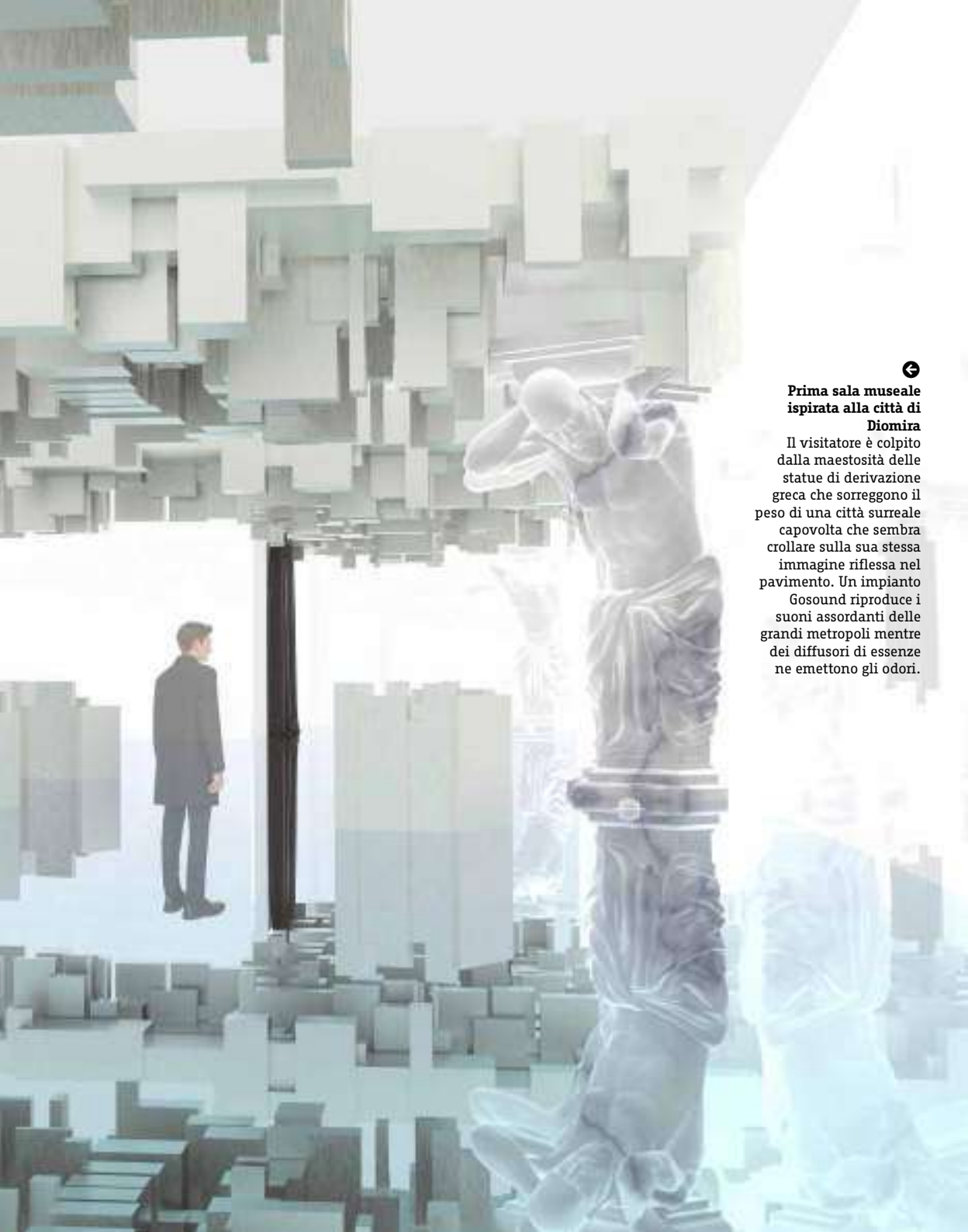




Sala ispirata alla città Isaura

Il visitatore viene travolto dalla potenza distruttrice e al contempo ammaliatrice del mare. Il percorso dell'intera sala si sviluppa su un pavimento che riflette le onde del mare nel loro agitarsi naturale. Due barche poste agli angoli della sala evocano fantasie e ricordi personali.





**Prima sala museale
ispirata alla città di
Diomira**

Il visitatore è colpito dalla maestosità delle statue di derivazione greca che sorreggono il peso di una città surreale capovolta che sembra crollare sulla sua stessa immagine riflessa nel pavimento. Un impianto

Gosound riproduce i suoni assordanti delle grandi metropoli mentre dei diffusori di essenze ne emettono gli odori.

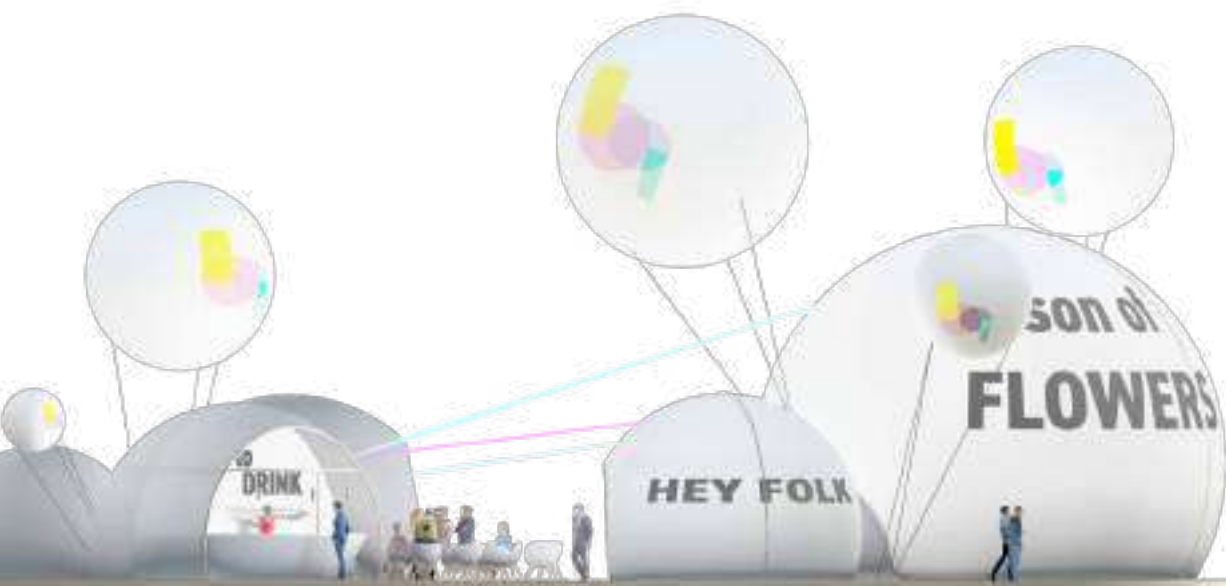
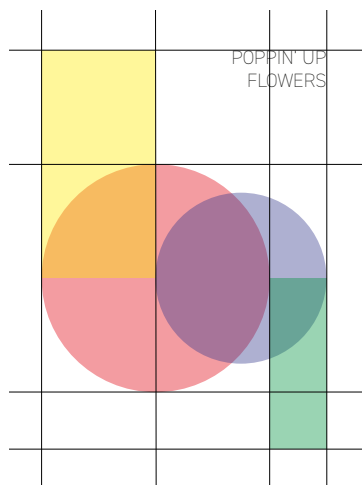
Poppin' Up Flowers esercitazione

Cristian Ferretti
A.A 2019-20

➔
Logo museale
ispirato alla
struttura
allestitiva.

⬇
Prospetto
dell'allestimento
di Poppin' Up
Flower.

Poppin' up Flowers è un'esperienza temporanea, creata per dar risalto al decennio in cui è nato il movimento *psychedelic rock* che ha caratterizzato una stagione di forti tensioni e ideali che hanno alimentato in parte la visione che abbiamo oggi della società. Prerogativa fondamentale di questa mostra è la temporaneità, espressa nella scelta di esporre opere chiave dei principali artisti del genere, elementi che non solo rappresentano esempi di tecniche e sonorità del tempo, ma che aiutano ad immergersi nei principali eventi che hanno determinato gli anni '60 e che saranno proposti tramite una cronostoria che accompagnerà l'utente in questo percorso.





Esterno mostra
Poppin' Up Flower.



Poppin' up Flowers si basa sul concetto di bolla, trasferendo un senso di leggerezza senza prendersi troppo sul serio. Ogni bolla ospita una funzione differente, passando dalle sale museali al bar, bagni e store. La struttura di base in legno serve a dare forma a poliestere semitrasparente bianco al cui interno sono posti



Interno
dell'allestimento
museale di Poppin'
Up Flower.



faretti in grado di diffondere luminosità a tutti gli interni ed anche agli esterni. In tutto lo spazio saranno disposti vari diffusori per riprodurre sempre musica a tema. Oltre alla struttura ospitante dell'esposizione, sono presenti un bar e uno store.



Vista esterna del bar del museo Poppin' Up Flowers.

Museo dell'irrazionalità esercitazione

Elisa Maurizi
A.A 2021-22



Comunicazione
del Museo
dell'Irrazionalità.

Il *Museo dell'Irrazionalità* si fonda sulla concezione freudiana dell'abbandono tratta dalla teoria antropocentrica che vede l'uomo al centro dell'universo. I macrotemi museali si fondano sulla distruzione e riaffermazione di tale teoria demolita poi da Freud quando la identificò e definì come un nuovo tipo di irrazionalità o autoinganno. In un percorso percettivo e fisico, il visitatore/fruitori del museo si sentirà dapprima confuso e disperato, per poi giungere ad uno stato di serenità dopo aver compreso che non è l'uomo a governare il mondo, bensì la natura, la quale regna su tutto ciò che lo riguarda. I soggetti estremizzati scelti per questo percorso sono dunque la natura, l'oggetto e l'arte.

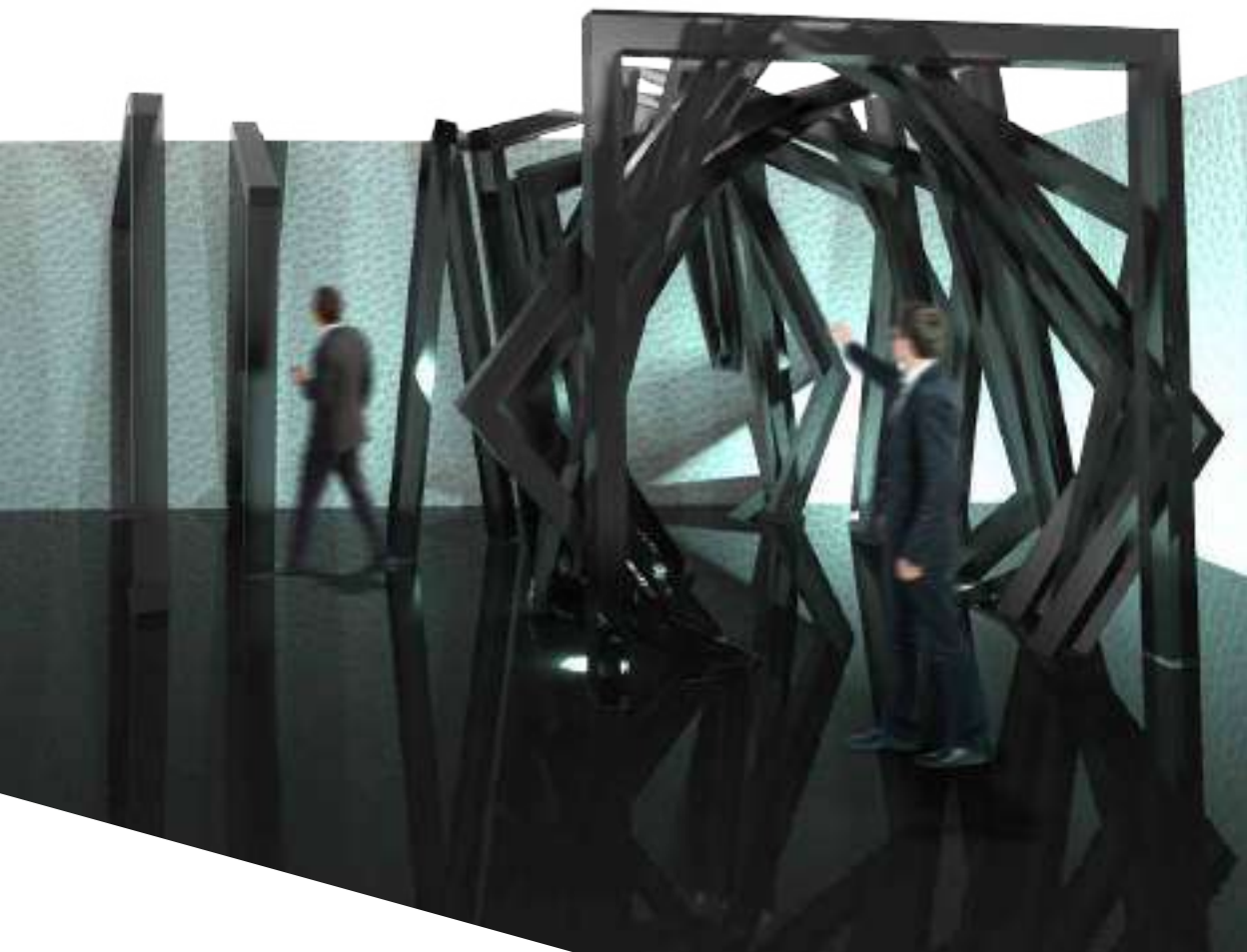
Il museo si compone così di cinque sale e un corridoio: la Sala dei Labirinti (dove l'uomo è confuso e disorientato), la Sala dei Monoliti (in cui l'uomo non si trova mai al centro e dove la teoria Antropocentrica è distrutta), la Sala dell'Antropocentrismo (dove invece la teoria si rinnova, ma l'uomo rimane ancora più confuso e nell'oblio), la Sala Cut Out (dove la natura è potente e vince sull'uomo), il Corridoio Tape Art (che rappresenta una sala quasi illusionistica, dove l'uomo è disorientato) e la Sala Multimediale (ambiente rilassante dove affiarono sensazioni positive non appena finita la visita).



Sala multimediale.
Segue geometrie circolari e percorsi casuali, dove è proiettato il video di una foresta. L'uomo riacquista così tranquillità.







Nel progetto, la comunicazione grafica riveste un ruolo di fondamentale importanza. La spiegazione delle installazioni viene illustrata attraverso una segnaletica in vetro appesa alle pareti in punti strategici della sala. Il visitatore/fruitori, una volta terminato il percorso di ciascuna sala, sarà in grado di approfondire la sua esperienza scoprendone così il vero significato. Le sale espositive sono precedute da un piccolo atrio a forma cilindrica e con



Sala dell'Antropocentrismo.

Non appena il visitatore si convince che ormai è sottomesso alla forza della natura ecco che si ritrova nuovamente nell'oblio: è costretto ad attraversare una grande scultura che lo farà sentire ancora una volta al centro dell'universo.



pareti nere, permettendo di preparare il visitatore alla sala successiva. Il logo ha una composizione casuale, proprio come la percezione dell'irrazionalità. Il logo non è stato infatti progettato secondo uno schema perfetto (perché è imperfetto il cammino dell'uomo) ed è circoscritto in un quadrato immaginario così come l'uomo è contenuto in un universo che non vede e non conosce.



Sala dei monoliti.

Egli dovrà camminare attorno a parallelepipedi solidi di altezze diverse. Il blu è il colore dominante e simbolo di tranquillità, contrastando l'idea tormentata della sala.

Museo del paradosso esercitazione

Vanessa Ciuffi
A.A 2020-21



La foresta.

Le installazioni diventano cornici, contenenti immagini paradossali, che si completano al variare del punto di vista.

/pa ra dos so/

Secondo la definizione che ne dà Mark Sainsbury, parliamo di paradosso quando abbiamo a che fare con “una conclusione evidentemente inaccettabile, che deriva da premesse evidentemente accettabili per mezzo di un ragionamento evidentemente accettabile”. In filosofia il paradosso è un’affermazione che, indipendentemente dalla sua verità o falsità intrinseca, è presentata in forma tale da sorprendere il lettore o l’uditore. Nella vita di tutti i giorni è un’idea, un comportamento, una circostanza contraddittoria o assurda. I paradossi sono stati spesso utilizzati come spunto per indagini più profonde sulla natura, sulle leggi della fisica e della matematica e sulle emozioni e pensieri umani.

Proprio su questi ultimi il museo Paradox vuole andare a focalizzarsi: sulle emozioni ed i pensieri umani.

All’interno del percorso museale il visitatore si troverà a riflettere sulla percezione di se stesso, attraverso autoanalisi e autocritica, soffermandosi su quei pensieri che spesso ci fanno vedere la nostra vita come se non avesse valore.

Paradox è un percorso, un viaggio conoscitivo dei paradossi attraverso letteratura, matematica, cinema e astronomia; ma è anche un percorso interiore, che porta il visitatore a porsi domande intime e profonde, per riuscire a conoscere al meglio quella persona che sarà con lui per tutta la vita: se stesso.







paradox
MUSEUM

paradox
MUSEUM

paradox
MUSEUM



**Logo e comunicazione del museo.****Sala d'ingresso al museo.**

Le sfere che la arredano sono un omaggio all'artista olandese Maurits Cornelis Escher.

**Sala della letteratura.**

L'effetto del paradosso si ritrova sulla parete che riproduce un celeberrimo paradosso di István Orosz, The Library, e nell'invasione del pavimento che diventa progressivamente parete, terminando con una libreria calpestatile.





Museo della Follia esercitazione

Lorenzo Pedonese
A.A 2020-21

Il *Museo della Follia* è un percorso allestitivo in cui vengono trattati temi ritenuti estranei alla normale cognizione umana. Gli argomenti vengono portati all'estremo in modo tale da sviluppare una concezione di follia, nascosta in ogni singola cosa. Ciascuna sala cattura i visitatori intrappolandoli in una sorta di caos emotivo. Solo i più folli, infatti, riescono ad arrivare alla conclusione del percorso museale e allestitivo.

Il Museo della Follia conduce il fruitore verso un viaggio esperienziale, un viaggio che inizia nel grande salone d'ingresso e si sviluppa in ciascuna sala. Ogni singolo elemento vuole andare a rappresentare al meglio quella che è l'essenza della follia.

Ciò che questo museo offre è una chiave di lettura di ciò che l'uomo considera sbagliato, ciò che considera fuori posto e senza logica, consentendo così al visitatore di vivere esperienze reputate ai margini, per poi successivamente comprenderle in maniera tale da poter eliminare molti stereotipi della follia stessa.

Dunque, sono la natura, l'oggetto e l'arte i soggetti comunicativi scelti per questo percorso esperienziale che poi verranno estremizzati passando prima attraverso la loro più basilica forma.



Sala dell'arte.

Il quadro è sostenuto da molteplici mani, alcune delle quali sembra che cerchino di afferrare i passanti che si avvicinano per ammirare l'opera.



Sala della natura.
La vegetazione
prende il
sopravvento dello
spazio e lo fa
proprio, come se i
rami custodiscano
e tengono al sicuro
le opere esposte.



Sala dell'arte. La Monnalisa è circondata da entità come a proteggerla dai visitatori che potrebbero non rispettare la sua natura folle, quindi salvaguardando la sua essenza.



Ingresso. L'intera sala è caratterizzata da una doppia dimensione, ove la parete superiore è speculare a quella inferiore, dando l'idea ai visitatori di rivedersi camminare sul soffitto.

The hot zone

tesi

Yuhui Xia
AA.2021-22



Siamo fatti della stessa sostanza dei sogni, e nello spazio e nel tempo d'un sogno raccolta la nostra breve vita.

William Shakespeare, La tempesta, atto IV, scena I

The hot zone racconta l'elaborazione della natura nei sogni, una elaborazione della diversità che rispecchia il pensare e che consente di costruire una nuova coscienza attraverso i sensi, l'inconscio, l'io e attraverso tutto ciò rimane scolpita nella memoria stessa in maniera indelebile ed incontrollabile.

Il progetto si incentra sul rapporto che l'uomo ha con la natura e sulla sensazione provata quando si è immersi nelle campagne, circondati dal rumore del fiume, dal cinguettio di uccelli, dal gracchiare delle rane o dal movimento dell'aria dell'alba. Lo scopo del progetto è quello quindi di realizzare un'abitazione per l'infanzia che possa perfettamente essere sognata.

The hot zone è un progetto per un'infanzia totalmente felice, è l'idea di un rifugio rimasto impresso nella memoria o forse un segnale interiore ad indicare una ricerca del proprio Io più profondo.

In tale indagine, si definiscono attraverso una narrazione onirica cinque spazi differenti: lo spazio della Memoria, lo spazio dell'Inconscio, lo spazio dell'Io, lo spazio della Veglia e lo spazio del Vuoto. All'interno degli spazi i contenuti onirici vengono raffigurati come un viaggio nella mente, cercando di riflettere sentimenti e le esperienze passate per un futuro più chiaro e sveglio.



Inconscio.

L'inconscio è la parte più misteriosa della nostra mente, ossia quella parte che non raggiunge il livello della coscienza.

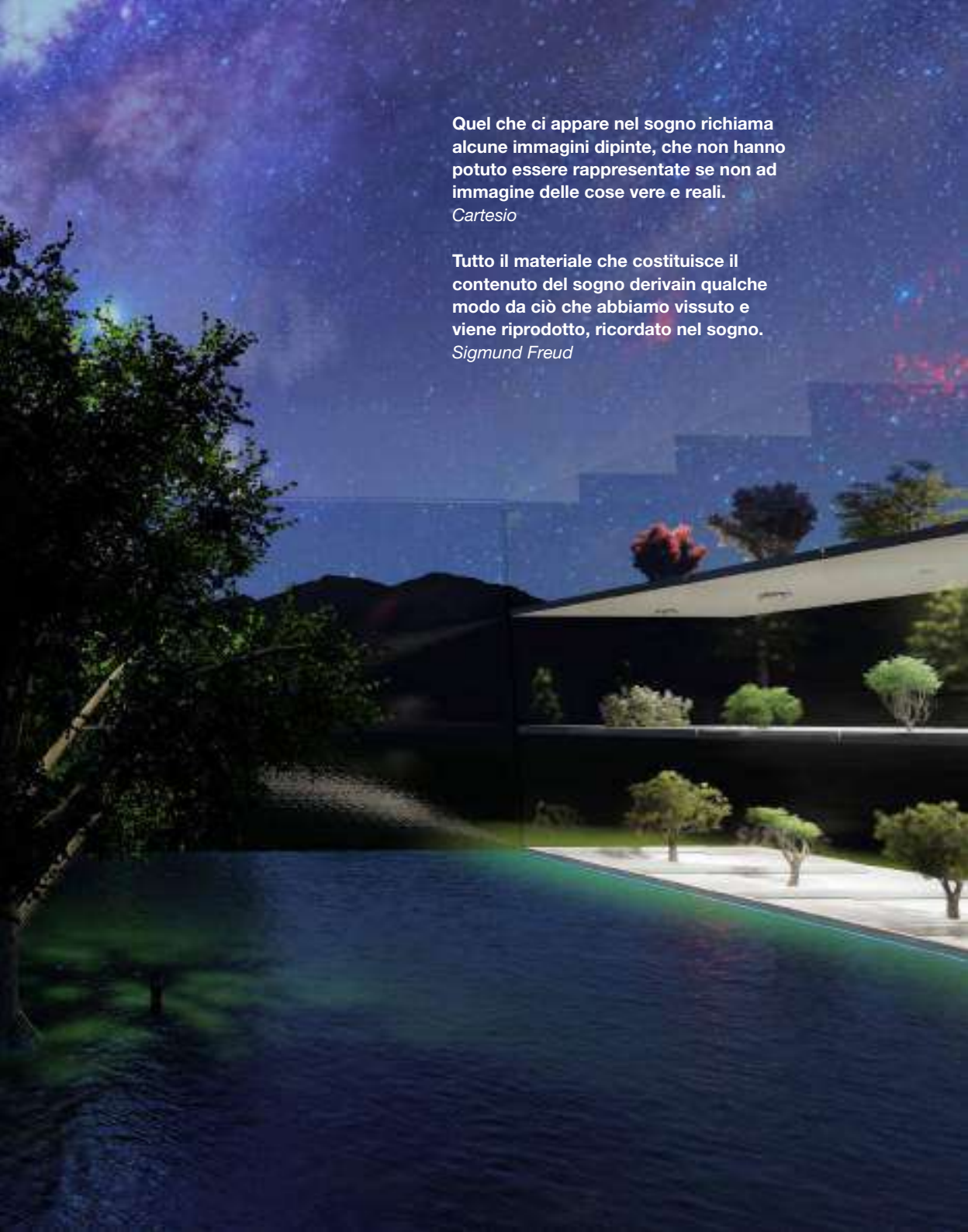




Memoria.

La mente memorizza
innumerevoli immagini,
soprattutto di notte per
l'elaborazione.





Quel che ci appare nel sogno richiama
alcune immagini dipinte, che non hanno
potuto essere rappresentate se non ad
immagine delle cose vere e reali.

Cartesio

Tutto il materiale che costituisce il
contenuto del sogno derivain qualche
modo da ciò che abbiamo vissuto e
viene riprodotto, ricordato nel sogno.

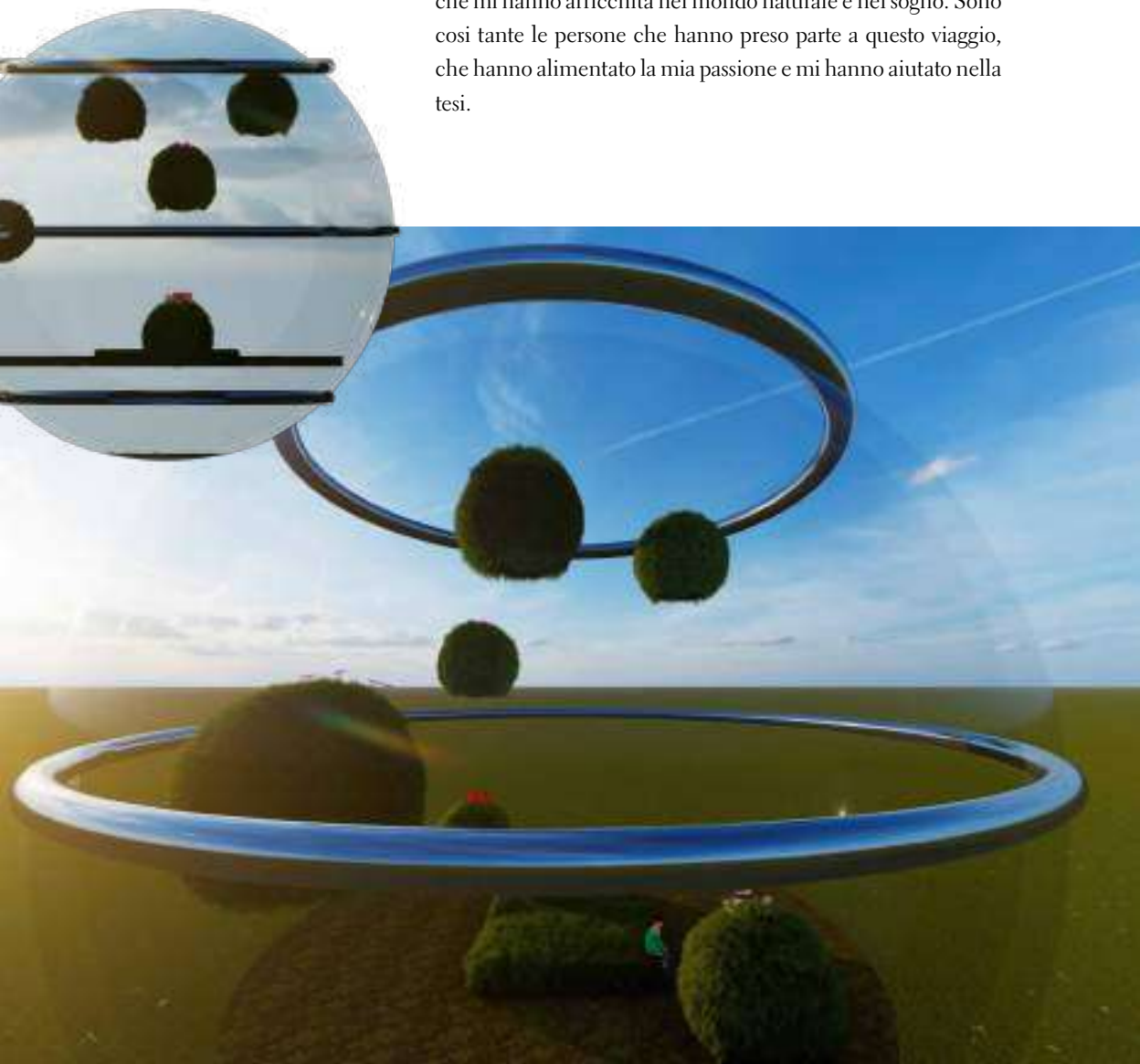
Sigmund Freud

**Vuoto.**

Paragonare l'Essere ad una sfera, che la superficie di una sfera, all'esterno ha uno spazio, un 'vuoto', che coinciderebbe immediatamente con il non-essere di Parmenide.

La hot zone fa riferimento ad un'area del cervello la cui attività sembra indicare il momento in cui si producono i sogni e che potrebbe aiutarci anche a svelarne il contenuto. Si è scoperto, infatti, che non sogniamo solo nella fase R.E.M., e che l'inconscio è sempre attivo.

Questo progetto rappresenta il frutto delle esperienze, delle riflessioni maturate in questi tre anni, conversazioni e scoperte che mi hanno arricchita nel mondo naturale e nel sogno. Sono così tante le persone che hanno preso parte a questo viaggio, che hanno alimentato la mia passione e mi hanno aiutato nella tesi.





Io.

Una separazione tra 'io' e 'mente',
inizia ad avere una perdita
consapevolezza del mondo naturale.

House of Glass. Viaggio in un'utopia di vetro tesi

Gemma Nanni
A.A 2019-20

Il viaggio è una specie di porta attraverso la quale si esce dalla realtà come per penetrare in una realtà inesplorata che sembra un sogno.

Guy de Maupassant

House of Glass è un progetto che non si limita alla definizione di un'abitazione in vetro, ma si struttura in un vero e proprio viaggio capace di abbracciare un concetto più ampio e profondo e che vede come obiettivo finale quello di raccontare e far conoscere il vetro e le sue sorprendenti capacità.

L'ipotesi progettuale affonda le sue radici in una dimensione onirica intorno alla quale è stata cucita una trama che segue la strutturazione progettuale del *narrative design*. Un sogno catapulterà la protagonista della storia, Chiara, in un universo alternativo in cui un'avventura la guiderà lungo tutta la narrazione. Attraverso gli occhi e le parole della protagonista tutti potranno varcare quel confine invisibile. Ogni spazio, che Chiara incontrerà, sarà capace di raccontare qualcosa attraverso le sue particolarità.

Una storia, un punto di vista, un vero e proprio viaggio alla scoperta del vetro. Un viaggio all'interno di una misteriosa casa che sembrerà essere l'incarnazione di questo materiale. Una casa che attraverso questo materiale racconterà di sé e che si farà conoscere in tutte le sue sfaccettature, facendo così vivere a Chiara un'esperienza di totale immersione nella trasparenza del vetro e non. Il progetto dunque che vuole superare quelli che sono i limiti del materiale stesso, prefigurando nuovi scenari.





Sala della trasparenza.

Si esalta ciò che comporta vivere nella trasparenza, ovvero avere una totale percezione dello spazio e un abbattimento delle barriere della privacy.



Sala del bosco. La cellula bagno è circondata da finestre in vetro satinato, che separano, ma lasciano intravedere la profondità dell'ambiente esterno che si fa protagonista.

La storia inizia con Chiara che si addormenta tra le quattro pareti della sua stanza, per poi svegliarsi all'improvviso in un bosco.

Inizia così il suo cammino alla ricerca di qualcuno in grado di poterla aiutare, fino a quando non si troverà di fronte ad una enigmatica e grandiosa struttura in vetro. Una volta superata la soglia della grande struttura, Chiara rimane intrappolata tra queste pareti e così inizia il suo viaggio di scoperta e sopravvivenza. Inizia così un'avventura che la inviterà a partecipare ad un gioco, grazie al quale avrà la possibilità di immergersi e scoprire tutti gli ambienti della casa, tappa dopo tappa.

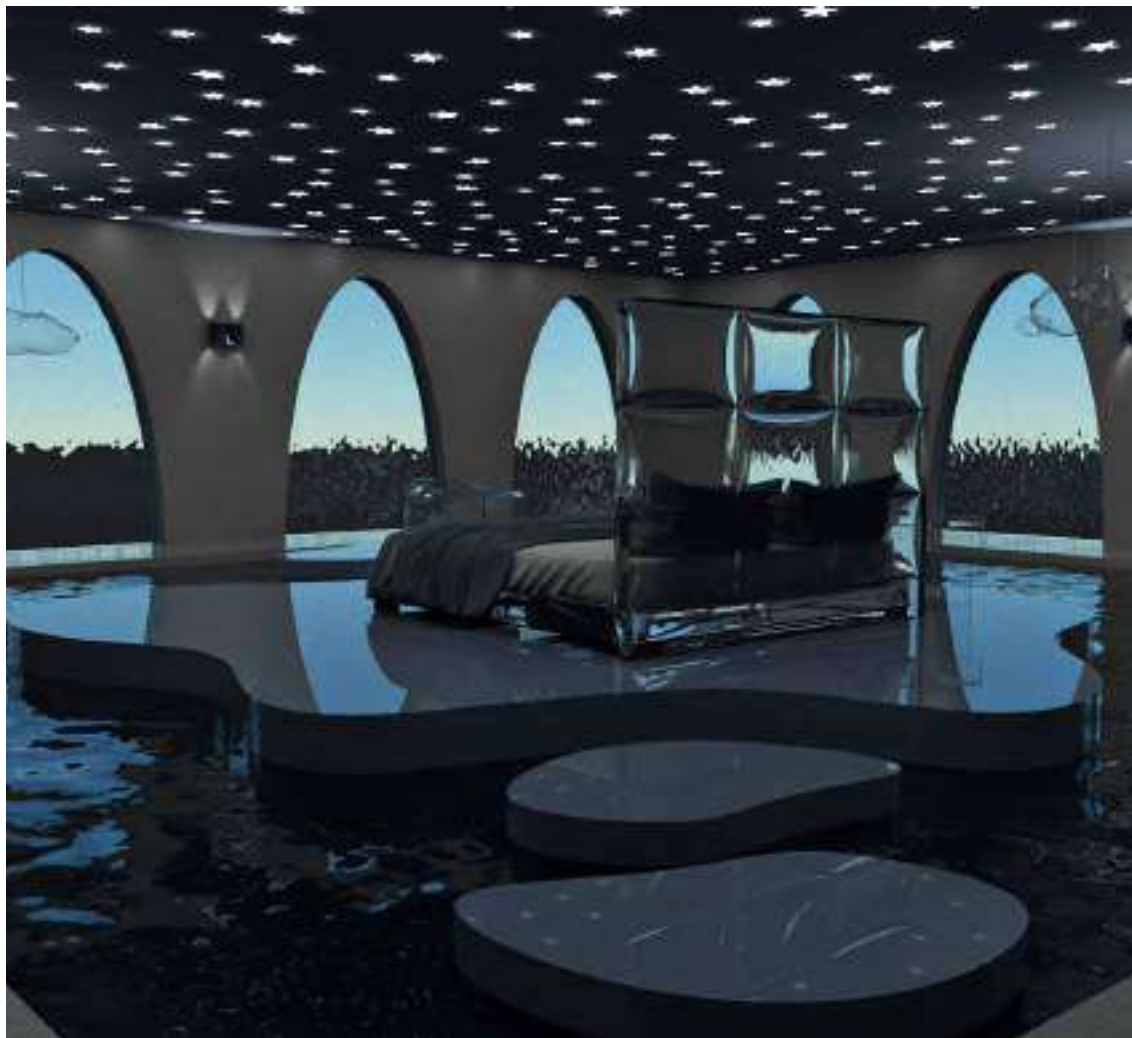
Gli spazi sviluppati, che Chiara incontrerà, sono cinque (la stanza della trasparenza, la stanza dei libri, la stanza nel bosco, la stanza dei sogni e infine la stanza dei colori). Ogni spazio vede come protagonista una diversa tipologia di vetro e un diverso tema.



Sala dei colori.

Si apre uno spazio in cui domina l'esaltazione del vetro colorato e il rapporto colori/emozioni avvolge l'ambiente in un'armonica danza di riflessioni.



**Sala della sogni.**

Sognante camera da letto, in cui vediamo protagonista il vetro texturizzato. Tema che ritroviamo nella vasca d'acqua che domina centralmente lo spazio e dalle superfici ondulate che caratterizzano le alte e imponenti vetrate.

**Sala della trasparenza.**

La stanza della trasparenza offre una prospettiva nuova e totale dello spazio, trasformando il rapporto tra l'utente e lo spazio fisico. Generando così una nuova percezione dello spazio stesso.



2084. L'abiterò social tesi

Valerio Pettinato
A.A 2019-20



Appartamento Instagram.

Camera padronale. Il panorama sul pianeta Terra è coperto dalla Vetrata delle Stories: le vite degli altri sono lo spettacolo più bello.

Immaginate di lanciaarvi in un futuro lontano, ma in fondo non poi così tanto, in cui il *countdown* dell'emergenza climatica si è azzerato e tutte le catastrofi che erano state previste sono ora realizzate.

Immaginate la società sgretolarsi e annasparsi in cerca di sopravvivenza su un Pianeta Terra ormai inabitabile, nemico, ostile. Immaginate, e quasi potete vederle, le fallimentari operazioni di ricerca di terreno fertile sugli altri pianeti del Sistema Solare e alla fine, una soluzione in extremis, un tentativo di ricostruzione di normalità.

Il nome del progetto che si prospetta di salvare l'umanità è 2084, profetico che somigli tanto ad un vecchio romanzo distopico, no? Il team che ci ha lavorato ha capito che non era necessario spostarsi su un altro pianeta per trovare il modo di sopravvivere al cambiamento: era solo necessario adattarsi ed è con questo monito che ha messo in piedi un'idea dalle dimensioni e dai propositi sensazionali.

2084 è un esclusivo condominio costituito da cinque unità; tre abitative e due commerciali. Le unità sono tutte ad altitudini diverse, tipi differenti di aria e diversi livelli che offrono grandi vantaggi alla vita di quegli spazi.

2084 è la commistione di cinque aziende fondamentali del panorama attuale che si uniscono nella progettazione di un'opera incredibile sia dal punto di vista estetico che tecnologico, mirando ad un design rivoluzionario e che al tempo stesso le rappresenti nel modo in cui le persone sono abituate a conoscerle.







📍
Uffici di consulenza per l'identità digitale di Pinterest.
Gli uffici di consulenza Pinterest sono affacciati su un insolito panorama.

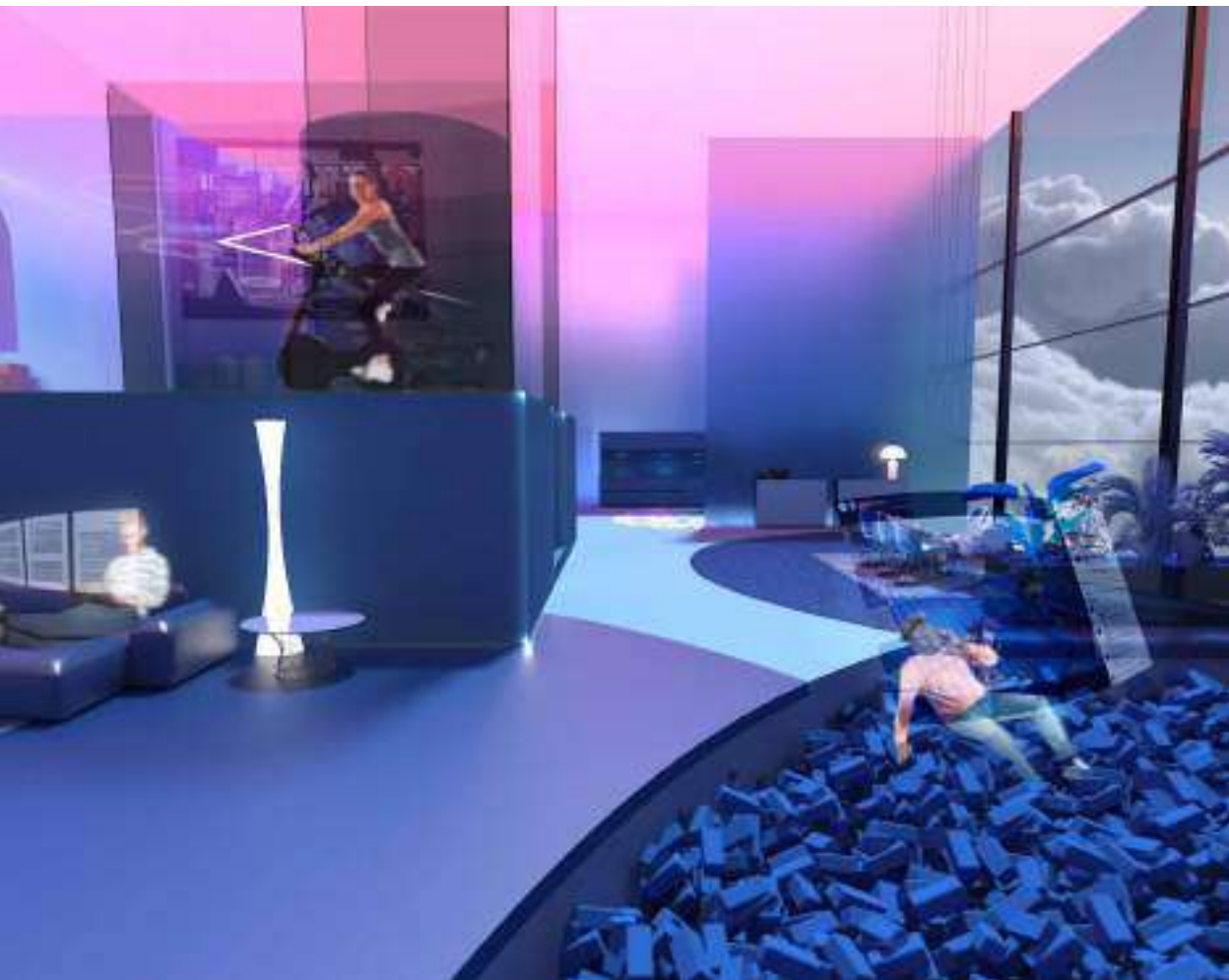
Instagram, Facebook, Twitter, Pinterest e Tinder sono simbolo di unione, in quanto spazi online creati a misura d'uomo. È sulla scia di questa definizione che sono stati progettati gli ambienti di 2084, con l'obiettivo di realizzare per i fruitori e per l'esaltazione di quelli che sono i promotori.

Nella struttura del condominio troviamo al centro della Terra il lounge bar di Tinder, un luogo dove incontrare la tua anima gemella. Sulla superficie terrestre gli uffici di consulenza di identità online di Pinterest, con un suggestivo panorama postapocalittico. Al primo piano l'appartamento di Twitter, un co-housing dove restare sempre aggiornati sulle Tendenze del momento. Al secondo piano l'appar-



Stanza del Gossip.

Ispirata all'ambiente pubblico che per eccellenza si dedica alle chiacchiere sui vip del giorno: la SPA.



tamento di Facebook, perfetto per una famiglia che ami divertirsi e sfidarsi con giochi di ogni tipo per garantirsi visibilità sul social. Al terzo piano, in un attico vista spazio, Instagram propone un appartamento per un'ambiziosa coppia che voglia fare carriera nel mondo dell'influencing.



Appartamento di Facebook. Vista dell'angolo Relax e Conversazione. Al piano intermedio si intravede un'abitante della casa che interagisce con la parete delle Classifiche.



Area lounge di Tinder.

Sopra gli arredi in stile pop coerenti al tono dell'applicazione e allo schermo con la forma del logo del social che ti indica dove sederti, primeggia la scritta "It's a Match!", motto dell'app.





Photo by Hu Cheng
on Unsplash.

- Agostino d'Ippona (trad. it Gentili D.), (2000) *La città di Dio*, Roma, Città Nuova.
- Altini C., (2013) *Utopia. Storia di un'esperienza filosofica e politica*, Bologna, Il Mulino editore.
- Andreae J. V. (a cura di De Mas E.), (1983) *Descrizione della repubblica di Cristianopoli e altri scritti / Johann Valentin Andreae*, Napoli, Guida.
- Aristofane (a cura di Grilli A.), (2008) *Gli uccelli*, BUR Rizzoli.
- Bacon F. (a cura di Schiavone G.), (2009) *Nuova Atlantide*, Milano, Rizzoli.
- Baczko B., (1997) *L'utopia. Immaginazione sociale e rappresentazioni utopiche nell'età dell'illuminismo*, Torino, Einaudi.
- Bartolozzi G., Brugellis P., Zambelli M. (2021) *Varie-età. Remo Buti 1982-2002. Vent'anni di didattica*. Ediz. Illustrata. Firenze Quodlibet- Didapress.
- Bellamy E. (a cura di Soveria M.), (1992) *Uno sguardo dal 2000*, Soveria Mannelli, Rubbettino.
- Brugellis P., Pettena G., Salvadori A., (2017) *Utopie Radicali*. Archizoom, Remo Buti, 9999, Gianni Pettena, Superstudio, *UFO*, *Zziggurat*, Firenze, Quodlibet - DidaPress.
- Buckingham J. S., (2011) *National Evils and Practical Remedies. With a plan for a model Town*, Cambridge, Cambridge University press.
- Burnak B., Diangelakis N. A., Pistikopoulos E. N., (2019) *Towards the grand unification of process design, scheduling, and control—utopia or reality? Processes*, 7(7), 461.
- Cabet E. (a cura di Tumminelli R.), (1983) *Viaggio in Icaria*, Napoli, Guida.
- Callenbach E., (2012) *Ecotopia*, Roma, Castelvecchi Editore.
- Calvino I., (1972) *Le città invisibili*, Torino, Einaudi.
- Campanella T. (a cura di Seroni A.), (2014) *La città del Sole*, Milano, Feltrinelli.
- Carlo G. R., (2019) *Storie di metafantasia*, Roma, Progetto cultura editore.
- Choay F., (2000) *La città. Utopie e realtà*, Torino, Einaudi editore.
- Cicerone M. T. (a cura di Nenci F.), *La repubblica. Testo latino a fronte*, Milano, Rizzoli.
- Collins S., (2008) *The Hunger games*, Milano, Mondadori.

- Collins S., (2009) *Hunger games: La ragazza di fuoco*, Milano, Mondadori.
- Collins S., (2010) *Hunger games: Il canto della rivolta*, Milano, Mondadori.
- D'Amato M., (2019) *Utopia 500 anni dopo*, Roma, Roma- Tre-Press editore.
- De Magistris A. Scotti A., (2018) *Utopiae finis? : percorsi tra utopismi e progetto*, Torino Accademia University Press.
- De Fusco R., (1985) *Storia del design*, Bari, Laterza.
- Dick P. K., (1971) *Do Androids Dream of Electric Sheep? (Ed it. Ma gli androidi sognano pecore elettriche?)*, Roma, Fanucci editore.
- Frizzo D., (2013) *Metamorfosi dell'immaginario in "La città dei ragazzi" (Doctoral dissertation, Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana)*.
- Fourer C.s F. M., (2019) *La nouvelle Monde Industriel*, London, Prodinnova.
- Ganjavie A., (2012) *Role of Utopia for design of future cities: Utopia in urban planning literature. Studies in Literature and Language*, 5(3), 10-19.
- Gargiani R., (2007) *Archizoom associati: 1966-1974*, Milano, Electa.
- Gramsci A., (1975) *Quaderni del carcere*, Torino, Einaudi.
- Hertzka T., (2004) *Freeland: A Social Anticipation*, New York, Fredonia Books.
- Howells R., (2015) *A critical theory of creativity: Utopia, aesthetics, atheism and design*. Springer.
- Huxley A., (2009) *Brave new world: Huxley Aldous*, London, Random UK.
- Jedlowski P. (2009) *Il mondo in questione. Introduzione alla storia del pensiero sociologico*, Roma, Carocci Editore.
- Lucibello S., La Rocca F., (2015) *Innovazione e utopia nel design italiano*, Roma, Roma Design Più.
- Mastrigli G., (2016) *Superstudio: opere 1966-1978*, Macerata, Quodlibet.
- Marinetti F. T., (2015) *Il Manifesto del Futurismo e altri scritti*, Milano, Ledizioni.
- Marinetti F. T., (2022) *Zang tumb tumb. Adrianopoli ottobre 1912*, Perugia, Tuozzolo.
- Matheson R., (1954) *I Am Legend (Io sono Leggenda)*, Roma, Fanucci.
- Mecacci A., (2012) *Estetica e Design*, Bologna, Il Mulino.
- Mello P., (2017) *Firenze e le avanguardie Radicali. Un seminario di ricerca*, Firenze, Didapress.
- Mercier L. S. (a cura di Tundo L.), (1993) *L'anno 2440*, Bari, Dedalo editore.
- Mumford L., (1997) *Storia dell'utopia*, Milano, Feltrinelli editore.
- Moro T., (2015) *L'utopia o la migliore forma di repubblica*, Roma, Laterza editore.
- Morteo E., (2008) *Grande atlante del design: dal 1850 a oggi*, Milano, Rizzoli illustrati.
- Orwell G. (trad. it. Bulla G.), (1945) *La fattoria degli animali*, Milano, Mondadori.

- Orwell G. (trad. it Lusitani A., Valenti G.), (2021) 1984, Palermo, Urban Apnea.
- Pettenucci G. (1996), *Radicals: architettura e design 1960-75*, Biennale di Venezia, Venezia.
- Platone (a cura di Adorno F.), (1988) *La Repubblica*, Torino, Utet.
- Proverbio R., Riccini R., (2016) *Design e immaginario. Oggetti, immagini e visioni fra rappresentazione e progetto*, Padova, Il Poligrafo.
- Purini, F. (2017). *Considerazioni laterali sull'utopia*. In *Viceversa*, n.6, Luglio 2017.
- Raisson V. (2020), 2038. *Atlante dei futuri del mondo*, Bra (Cuneo) Slow Food Editore.
- Shakespeare W. (a cura di Zazo A.L., trad. it. di Quasimodo S.), (2019) *La tempesta. Testo inglese a fronte*, Milano, Mondadori.
- Santuccio S., (2003) *L'utopia nell'architettura del '900*, Perugia, Genesi Gruppo Editoriale.
- Seneca L. A. (a cura di Marino R.), (2017) *La clemenza. Testo latino a fronte*, Milano, Rusconi Libri.
- Swift J. (a cura di Celati G.), (2014) *I viaggi di Gulliver*, Milano, Feltrinelli.
- Tafuri M., (1979) *Architecture and utopia: design and capitalist development*, MIT press.
- Vitta M., (2012) *Il progetto della bellezza: il design fra arte e tecnica dal 1851 a oggi*, Torino, Einaudi.
- Wilkinson P., (2018) *Atlante delle architetture fantastiche. Utopie urbanistiche, edifici leggendari e città ideali: cosa sognavano di costruire i massimi architetti al mondo*, Milano, Rizzoli.

02

**Oggetti, spazi e messaggi
della Narrazione**





Photo by Kivihug
on Unsplash.

I luoghi della città storica hanno uno spessore fortissimo. Sono stratificazioni di memorie orientate, sono nodi relazioni, sono (o dovrebbero essere) scenari di vita civile. I luoghi della città storica sono luoghi complessi: a volte ce ne sfugge il senso per la nostra scarsa adesione alla città o per gli innumerevoli disturbi che ne rendono difficile la lettura.
(Adolfo Natalini, 1984: pag.108)

La terza componente costitutiva della figura del designer è la componente comunicativa che Potter esplicita con la parola “messaggi”. Se per il design la dimensione comunicativa è sempre stata ambito di connessione tra le analisi provenienti dalle scienze sociali e le pratiche progettuali, una propensione specifica della disciplina all’utilizzo delle tecniche dello storytelling nasce a partire dagli anni Ottanta del precedente secolo e si definisce progressivamente come area autonoma di ricerca sotto la denominazione di Narrative Design o Design Narrativo. L’accostamento del design alla narrazione diventa possibile nei casi in cui la natura del progetto sia fortemente caratterizzata da una componente relazionale; il progetto può, in tal caso, essere definito come una forma autonoma di scrittura dove l’oggetto e lo spazio diventano strumenti narranti, capaci di raccontar storie e costruire interazioni.

Raccontar Storie è il titolo di una esercitazione che ha caratterizzato per alcuni anni la mia didattica universitaria nei corsi di Interni e all’interno della quale cercavo di indagare i rapporti tra identità e storytelling. Luoghi e oggetti possono essere veicoli di una narrazione che costruisce connessioni e legami lì dove il progetto ha il compito di creare cornici di senso.

Benché il Narrative Design in ambito internazionale venga identificato con l’utilizzo delle pratiche dello storytelling nella progettazione di prodotti multimediali, il Design di Narrazione ha nel nostro paese una connotazione originale più legata all’interazione che si viene a creare tra noi e gli oggetti o gli spazi attraverso i terminali della percezione. Il Design di Narrazione è un design che rivolge le proprie attenzioni non più alle tecnologie e ai linguaggi, ma alle persone e agli eventi, ai molteplici aspetti del vivere che coinvolgono la nostra emotività e i nostri sentimenti (Penati, 2009). Il processo narrativo agisce su quelli che sono gli elementi di diversità, attorno ai quali si costruiscono gli scenari del progetto e della

comunicazione. È un aspetto che tende al reimpossessamento dei valori simbolici veicolati dagli oggetti cancellati dalla modernità e alla ridefinizione di una interazione tra questi, gli spazi e l'uomo.

Dobbiamo alla figura di Jerome Bruner (2007), psicologo statunitense scomparso da pochi anni e considerato uno dei capiscuola dell'odierna psicologia culturale, l'aver ampliato i confini dei processi narrativi rivelando quanto l'utilizzo dello storytelling possa essere applicabile a tutti gli ambiti nei quali avviene una comunicazione. Il racconto è una delle modalità con cui gli esseri umani organizzano e gestiscono la loro conoscenza del mondo e strutturano la loro stessa esperienza. Già Klaus Krippendorff, nel 1989, aveva individuato questa particolare dimensione del design osservando che l'etimologia della parola deriva dal latino 'designare' cioè distinguere una cosa dalle altre con un segno. In altre parole dare senso alle cose spostando l'attenzione dalla dimensione funzionale che ha dominato a lungo il design sotto l'influenza delle scuole del nord Europa ad una dimensione percettiva e narrativa che appartiene maggiormente alla cultura mediterranea.

Il genere narrativo ha valenze conoscitive e valenze emotive; gli esseri umani sono per loro natura inclini a dare un senso alle cose sviluppando su di esso le proprie emozioni, "i racconti riecheggiano esperienze vissute e forniscono esempi nuovi, innescano emozioni: da quelle più 'mentali', curiosità, interesse, divertimento; a quelle più 'calde', gioia, tristezza, paura" (Norman 1998 pag 54).

Il patrimonio culturale diventa quindi materiale di una narrazione legata agli oggetti e agli spazi che nella contemporaneità invade i territori virtuali della rete estendendo i confini dell'identità e al contempo restituendogli una propria riconoscibilità. La dimensione "immateriale" delle tecnologie digitali veicola nuovi linguaggi e nuove forme di comunicazione che si affiancano a quelle tradizionali nel bagaglio espressivo del nuovo design. "La necessità di pensare e progettare nuove modalità d'interazione con il patrimonio culturale (nelle sue diverse accezioni di bene culturale materiale e immateriale) ci porta a nuovi modelli di fruizione che implicano una forte componente legata al fattore esperienziale, alla memoria, alla "dinamica del ritorno", alla possibilità di esplorare ed approdare a diversi livelli di conoscenza del bene sia esso un'opera d'arte, un manufatto architettonico, o un sistema complesso quale una città o addirittura un territorio con un'estensione più difficilmente leggibile e perimetrabile (...) Progettare la relazione tra bene culturale ed utente significa anche gestire la variabile temporale come un elemento fondamentale nel percorso d'"uso" e "consumo" del bene stesso. Attraverso le nuove tecnologie siamo in grado di mettere a punto infinite narrazioni che possano

accompagnarci nella fruizione del bene senza sovrapporsi materialmente ad esso.”¹

Quello del design di narrazione è uno dei nuovi percorsi che le generazioni più recenti di designer stanno percorrendo e che coinvolge parimenti la dimensione comunicativa e la definizione estetico-formale di spazi e oggetti.

Gli oggetti e gli strumenti della quotidianità assumono una veste diversa, raccontano storie e, proprio in quella veste, acquisiscono una identità trasmissibile. La decorazione diventa funzionale, lascia un messaggio, il segno diventa sintesi di un pensiero e di un'emozione che trasuda familiarità e contemporaneità. L'applicazione delle tecniche narrative al processo progettuale ha come obiettivo primario il ristabilire pratiche di relazione con le persone ma come obiettivo secondario quello di sviluppare o rafforzare la diversità culturale.

Progetto e Narrazione

Il design è una disciplina in cui si compenetrano valenze tecniche e scientifiche con valenze sociologiche e umanistiche, una dimensione pratica e funzionale con una dimensione estetica e percettiva; è anello di congiunzione tra ingegneria e arte, tra invenzione e stile, tra produzione e mercato.

Nella sua accezione sociologica e umanistica ma anche nella dimensione prettamente percettiva ed espressiva anche il design può riferirsi alle tecniche dello storytelling. Ogni progetto è una storia che prende forma nella definizione estetico formale dell'oggetto o dello spazio e nella sua narrazione; del resto, non vi è nulla di più progettuale della costruzione di un racconto. Lì dove l'obiettivo del fare progettuale sono gli oggetti e gli spazi, il design si adopera nella creazione di legami affettivi che trascendono dalle loro funzioni.

La dimensione narrativa degli oggetti (Eco, 1968; Baudrillard, 2003) appartiene ad una visione mediterranea che nelle pratiche del design contemporaneo diviene antidoto alla de-ritualizzazione del funzionalismo.

L'irrazionale, il magico, il rituale sono parametri costituiti-vi ed ineliminabili che attengono alla relazione esistenziale con gli oggetti. Il funzionalismo ha tendenzialmente negato questi valori, credendo in una tecnica quale sinonimo di pura razionalità, confidando in un metodo monodimensionale di progettazione, in una trasparenza programmata dell'oggetto e, per estensione, della società.

(La Rocca 2006: pag.14)

Ma il design oggi è anche “uno degli strumenti principali che permette di valorizzare le risorse di un territorio, inserendolo nella rete mondiale” (Pasca, 2008: pag. 30). Ciò amplia le

¹ Raffaella Trocchianesi, *Strutture narrative e metalinguaggi design-oriented per la fruizione del patrimonio culturale* in Tafterjournal n. 10 - Dicembre 2008 /Gennaio 2009.

visuali dei processi di design narrativo abbracciando le città e i territori come terminali del progetto. Tra i possibili ambiti di applicazione di una dimensione narrativa della disciplina vi è il tema ampio della ricucitura e ridefinizione dei rapporti tra cittadini e spazi urbani. Si tratta non tanto di reinventare elementi di affinità con i luoghi, ma di leggerne con gli occhi della contemporaneità, la biografia: piazze, vie, strade, possono narrare le tante storie di coloro che le hanno abitate, i luoghi sono parte essenziale del nostro patrimonio e del nostro mondo emotivo, sono “luoghi di sogni e di immaginazione” (Croce B., 1913).

Le storie ci servono a tradurre idee e pensieri complessi in informazioni semplificate e trasmissibili e riescono a determinare risposte emotive, creando una connessione profonda tra le persone e i luoghi. Storicamente ciò è sempre avvenuto nelle città: targhe, monumenti, toponimi, ci raccontano le tante storie accadute nel tempo. E tale narrazione alimenta l'immaginario, al narrare riconosciamo la capacità di comprendere, interpretare e di rappresentare dando forma di realtà a mondi veri o frutto della fantasia. L'entrare in contatto con una storia narrata può avere talvolta importanti conseguenze sui modi di riflettere, immaginare e percepire la realtà.

Possiamo affermare che tra narrazione e progettazione esiste un'analogia: in entrambe si ha un processo di trasformazione che rappresenta una rivalorizzazione delle condizioni esistenti (vere o presunte) in altre forme e altri valori. “La narrativa - scrive ancora Bruner - ci offre un mezzo pronto e flessibile per trattare gli incerti esiti dei nostri progetti e delle nostre aspettative (...). È il nostro talento narrativo che ci dà la capacità di trovare un senso alle cose quando non ce l'hanno” (Bruner, 2002: pag.68).

Con questi ulteriori strumenti si raggiunge una nuova visione della disciplina che pone il design in una fase evolutiva, sia rispetto alle problematiche di cui si è storicamente occupato, sia rispetto ai metodi e agli strumenti per affrontarle. Per queste nuove forme di narrazione, viene usato il termine Design Fiction, a denotare l'adozione di meccanismi di relazione tra immaginazione e immaginari.

La narrazione ibrida

È sulle nuove tecnologie che si va sviluppando una sempre maggiore sperimentazione che investe la dimensione narrativa. L'ubiquitous computing, la realtà virtuale e aumentata, il context aware computing, la localizzazione wireless e le reti di sensori, agiscono sui modi in cui le persone percepiscono gli spazi. Le tecnologie digitali svolgono un

ruolo primario nel plasmare l'identità dei luoghi e le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) ne ampliano la dimensione percettiva. Si parla sempre di più di 'spazi ibridi' così come definiti da Elizabeth Sikiaridi e Frans Vogelaar nel loro laboratorio di Berlino:

Hybrid Space stands for the combinations and fusions of media and physical space. HyBrid spaces are the products of the alliances between physical objects and digital information-communication networks, of architectural urban and media space”
(Hybrid Space Lab)

Al contempo una ibridazione tra reale e virtuale si esprime talvolta nella dimensione narrativa degli oggetti; oggetti che costruiscono ponti tra un 'prima' materiale e un 'dopo' digitale mostrando una stessa valenza estetica sia nella dimensione virtuale dei social media che nel mondo reale delle cose.

Tra i designer contemporanei che maggiormente fanno uso dello storytelling figurano Roberto Sironi, Alessandra Baldereschi, Atelier Macramè, Piero Angelo Orecchioni e Salvatore Spataro. Nei loro progetti riappaiono quegli aspetti rituali, simbolici, identitari di una cultura espressiva che il design aveva cancellato come pegno al funzionalismo. Una dimensione progettuale che si nutre di una diversità che appartiene ai luoghi e che alimenta il nuovo design territoriale generando oggetti con cui costruire legami forti in grado di annullare l'obsolescenza espressa dalla cultura contemporanea.

La città come spazio di sperimentazione di un nuovo design narrativo si ritrova in alcune esperienze di Digital Storytelling a Torino e Milano che mostrano un utilizzo sperimentale delle nuove tecniche digitali. Gli artisti di Coniglio Viola, ad esempio, hanno creato un 'film diffuso' suddividendo la favola *Le notti di Tino di Bagdad* (un'opera letteraria della poetessa espressionista tedesca Else Lasker-Schüler), in episodi animabili grazie ad una particolare applicazione scaricabile dalla rete. Questa applicazione permetteva di inquadrare con la fotocamera del proprio smartphone i manifesti affissi sulle fermate degli autobus, davanti ai bar e sugli edifici, dando così vita alla storia. Ogni manifesto permetteva, attraverso l'utilizzo della realtà aumentata, di far vivere un episodio della favola direttamente sullo schermo del proprio cellulare accompagnando Tino, principessa di Bagdad, nelle sue avventure. In questa esperienza la trama della narrazione poteva trasformarsi a seconda dell'itinerario scelto, dando modo così ad una interpretazione personale della storia.

L'utilizzo di sistemi narrativi che utilizzano lo spazio fisico della città come interfaccia per incoraggiare le persone a muoversi per le strade e le piazze e acquisire le conoscenze desiderate, ha avuto inizio in Europa all'inizio del nuovo secolo. I primi dispositivi mobili basati su

questa tecnologia sono stati i Botfighters (utilizzati per la prima volta in Svezia nel 2001). Con i Botfighters l'utente utilizzava lo spazio della città come un tavolo da gioco all'interno del quale potersi connettere alla rete attraverso il telefono cellulare interagendo nello spazio fisico contiguo a quello di un altro giocatore.

Un altro scenario narrativo simile è quello sviluppato dall'app Storycity (QUT Laboratory 2020), un progetto sviluppato per aiutare le persone a conoscere la storia della propria città. Storycity è un gioco d'avventura, in cui ognuno è protagonista della storia; i turisti che perlustrano gli spazi urbani possono allo stesso tempo interagire con nativi residenti per ottenere maggiori conoscenze.

Un focus leggermente diverso è utilizzato in un progetto sperimentale di utilizzo della narrazione mobile in Kevin Grove City Village a Brisbane. Lo studio permette agli utenti di sperimentare i luoghi di storie (ad esempio di romanzi storici) nella posizione fisica in cui si sono svolte, costruendo così una narrazione storica del luogo.

Ciò che tutti questi esempi mostrano è una ibridazione degli spazi urbani nei quali le nuove tecnologie e lo storytelling alimentano una narrazione rivolta parimenti alla curiosità del viaggiatore e alla costruzione identitaria dell'abitante; un nuovo modello narrativo dello spazio urbano, che può creare una connessione tra luoghi, persone, oggetti e tempo.

“Questa formula, che... unisce poetica e pragmatica nel progetto contemporaneo, appare oggi più viva che mai, al punto da costituire la via maestra per la fusione, propria della nostra epoca, tra corpo materiale del prodotto e scenari immateriali del digitale”².

La contaminazione tra arredi intelligenti (internet of things) e tecnologie della comunicazione può favorire forme alternative di percezione degli spazi che consentano a chiunque di personalizzare il proprio approccio alla città. Le molteplici chiavi di lettura, soprattutto nelle grandi città, favoriranno lo sviluppo di una adesione personale ai luoghi e al contempo una maggiore facilità di fruizione degli stessi. Attore di tali trasformazioni è il designer grazie alla sua capacità di fare sintesi degli apporti provenienti dalle altre discipline e convogliarli in un progetto unitario.

La città come un libro

L'approccio narrativo ha coinvolto la didattica sviluppata nei corsi di progettazione divenendo nel tempo anche uno degli ambiti operativi della ricerca sviluppata all'interno del

² Stefano Caggiano *Il nuovo Design narrativo* in *Interni Design Magazine* <https://www.internimagazine.it/approfondimenti/il-nuovo-design-narrativo-by-stefano-caggiano/> consultato il 22 Gennaio 2022.

Laboratorio di Design degli Spazi di Relazione³ che da alcuni anni dirigo presso il Design Campus dell'Università di Firenze. È in tale ambito che negli ultimi anni si stanno sviluppando progetti di ricerca che coinvolgono la dimensione urbana attraverso l'estensione delle tecniche narrative all'Internet of Things applicato agli elementi d'arredo della città.

È pur vero che una dimensione narrativa ha sempre accompagnato la progettazione nella fase analitica che precede il progetto, ma progressivamente la narrazione ha assunto un ruolo sempre più rilevante nel processo ideativo sino a diventare essa stessa elemento generatore del progetto. *Raccontar Storie* è stata l'esercitazione sviluppata negli anni dal 2012 al 2018 dedicata prevalentemente al progetto dello spazio urbano, nella quale il progetto partiva da una storia legata ad un luogo.

Al narrare riconosciamo la capacità di comprendere e interpretare e di rappresentare dando forma di realtà a mondi veri o frutto della fantasia.

Nella città la narrazione diventa progetto, un progetto che ha l'obiettivo di ricordare eventi accaduti riportandoli ai luoghi in cui si sono svolti e, più in generale, di offrire conoscenze e sapere.

Il Design Narrativo ha poi trovato applicazione nelle tesi di laurea. Alcune tesi hanno indagato i rapporti tra le vicende legate ad alcuni personaggi della cultura e le città che le hanno ospitate. Così è stato per Tiziano Terzani e Firenze (tesi di laurea di Giada Domini A.A 2018-19), Amedeo Modigliani e Livorno (tesi di laurea di Giulia Lenzi A.A 2015-15), Francesco Petrarca e Arezzo (tesi di laurea di Riccardo Amatucci A.A 2017-18).

In un processo che parte dallo studio e dall'analisi dei rapporti che intercorrono tra le persone e i luoghi e indaga come spesso gli spazi e la loro identità possano contribuire a costruire l'identità delle persone, si definiscono le premesse alla narrazione progettuale. Oggetti, spazi e messaggi delle città diventano i terminali di un racconto in più episodi che in molti casi si amplia ad una dimensione tecnologica legata ad applicativi che facilitano l'interazione con gli spazi.

Interni di parole, infine, è stata una esercitazione sviluppata nei corsi di progettazione al secondo anno dedicati prevalentemente allo spazio abitativo. L'idea era quella di progettazione un'abitazione partendo da un libro come fonte di ispirazione del progetto. In una dimensione ibrida tra realtà e sperimentazione, testi come Alice nel paese delle Meraviglie di Lewis Carroll, Ventimila leghe sotto i mari di Jules Verne, Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor

³ Il Laboratorio DSR Design degli Spazi di Relazione (<https://www.spatialrelationsdesignlab.com>) fa parte del sistema dei Laboratori del Dipartimento DIDA all'Università di Firenze. Opera nell'ambito dello Spatial Design, area di ricerca emergente che supera i confini delle specializzazioni del Design del Prodotto, Interior Design e Design dei Servizi, con l'obiettivo di lavorare sulle relazioni tra persone, oggetti e luoghi e sul ruolo degli oggetti e delle tecnologie nella comprensione, percezione e trasformazione degli spazi.





Hyde di Robert Louis Stevenson hanno ispirato case straordinarie coinvolgendo la dimensione creativa in una esperienza di Design Narrativo.

La forza di questi progetti sta nella capacità di sfruttare il potere evocativo delle immagini spingendo l'osservatore a percepire più di quanto sia in esse realmente rappresentato, il progetto è al contempo strumento di trasformazione degli spazi ed esso stesso terminale narrativo.

Tra gli strumenti espressivi del nuovo design la dimensione narrativa è certamente quella che maggiormente coinvolge le tre anime evocate da Potter.



Photo by
Federico Rizzarelli
on Unsplash.

Il testo fa riferimenti ai seguenti scritti:

Follesa S. (2020) *Progetto e Narrazione / Lo storytelling dello spazio pubblico*. In *Narrare i Gruppi Rivista scientifica vol.1 Design: benessere nella città*.

Follesa S. (2016) *Raccontar Storie. La città come un libro*. In F.Armato (a cura di) *Design per la Città. Il progetto degli spazi esterni*, Navarra Editore - Marsala.

Raccontare storie. La città come un libro introduzione

Laboratorio di Allestimento e Interni

A.A 2014-18

collaboratori

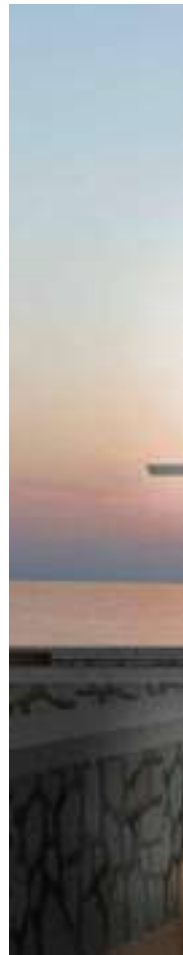
Giulia Merone, Paolo Benocci

Camilla Storti, Rossella Ferrini



Torre di Ligny.
Stefania Fonte
Raccontar
Storie.

Negli anni dal 2014 al 2018 *Raccontar Storie* ha rappresentato l'esercitazione finale del laboratorio di Allestimento e Interni. Obiettivo dell'esercitazione era quello di progettare partendo da una storia appartenente a un luogo utilizzando gli strumenti e i metodi del design narrativo. Gli studenti dovevano quindi individuare un luogo della città e una narrazione legata a quel luogo che poteva riguardare personaggi, eventi, culture materiali. Il lavoro di ogni studente si componeva di una parte narrativa e di una parte progettuale. In entrambi veniva data assoluta libertà agli studenti di stabilire i termini e gli strumenti ritenendo l'interpretazione personale del tema dato un valore aggiunto. La trasformazione dello spazio si connotta come allestimento che investe il sistema degli oggetti e il sistema delle comunicazioni. Obiettivo finale era quello di favorire l'interazione tra la città e i suoi abitanti attraverso le tecniche del Narrative Design definendo al contempo una specificità d'approccio della disciplina al tema dello spazio urbano. I tre progetti presentati nelle pagine a seguire sono esemplificativi di differenti modalità di approccio al tema dato e scelti proprio per la loro diversità.





La follia non esiste esercitazione

Laboratorio Allestimento e Interni
Carlotta Antichi, Rachele Beconcini
A.A 2014-15

Il progetto indaga lo spazio antistante la villa dell'Am-brogiana a Montelupo Fiorentino, residenza medicea nel Cinquecento, ma dagli anni '20 dell'Ottocento penitenziario e poi manicomio criminale. La narrazione passa attraverso un utilizzo maturo della fotografia che cattura le tracce ancora presenti nel luogo. Il labirinto, immagine della Pazzia, diventa elemento ricorrente del progetto. Alla nascita dei manicomi, i pazienti venivano suddivisi sulla base dei loro comportamenti apparenti: i tranquilli, gli agitati e i cattivi. Per raccontare questa storia è stato composto un labirinto di tre colori e quindi con tre piante differenti.



“Ogni giorno facciamo tre passi, avanti e indietro, dentro queste quattro mura. Trac, Trac, le chiavi dell'agente che chiude il blindo e ci augura la buonanotte”

Simone Chessa e Giuliano Gaetani



El Campo De Cebada esercitazione

Laboratorio Allestimento e Interni

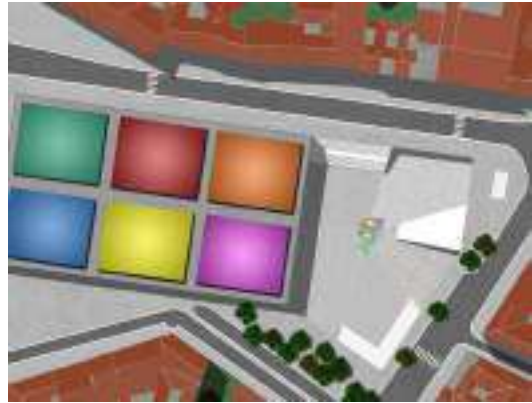
Chiara Moretti, Francesca Paparo

A.A 2015-16



Progetto della
riqualificazione
della piazza
della Cebada,
Madrid. Vista
dall'alto.

La piazza della Cebada si trova nel quartiere La Latina a Madrid, dove ha sede il rinnovato Mercato della Cebada. L'etimologia del termine era dovuta alla strada omonima in cui si separava l'orzo, vagliando quello destinato al foraggio dei cavalli del re. Il grano lo portavano a vendere nella piazza i contadini dei dintorni e col tempo lo spiazzo è divenuto luogo di incontri, eventi, culture materiali. Il progetto definisce i diversi ruoli della piazza contraddistinti da segni che confluiscono nel mosaico centrale attraverso le tecniche del Design Narrativo.



Progetto della
riqualificazione
della piazza
della Cebada,
Madrid.



↓
Progetto della
riqualificazione
della piazza della
Cebada, Madrid.





Largo Poggi.
Le sedute e il rivestimento in corten.

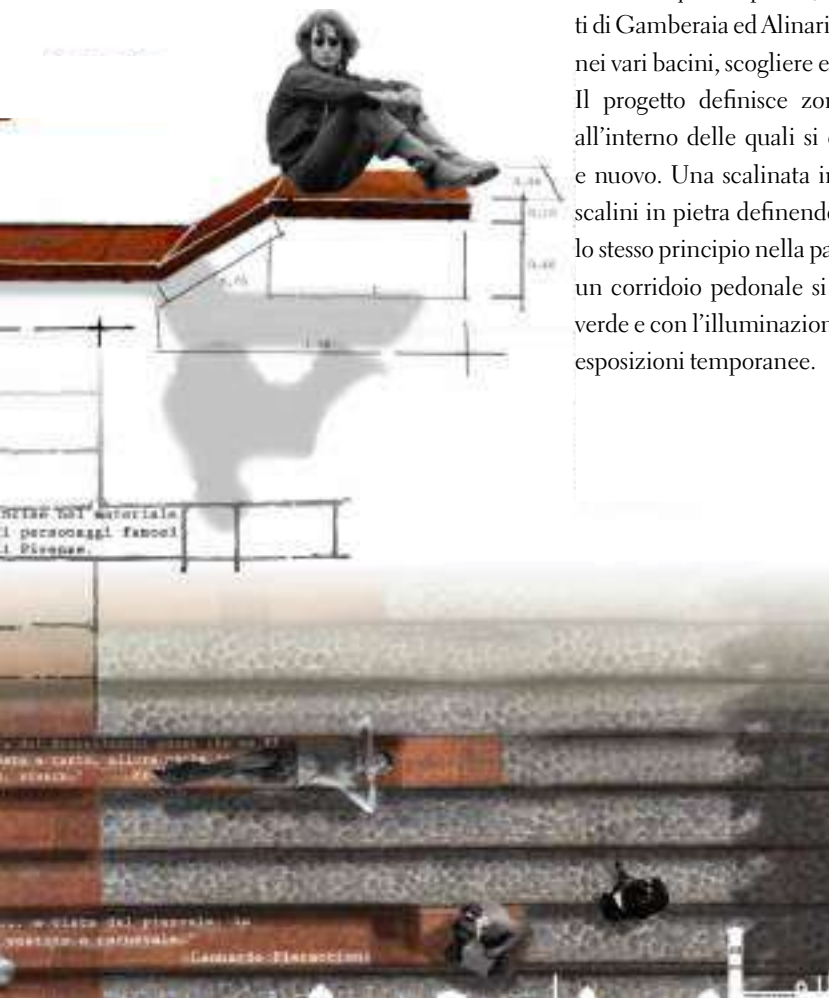
Largo Poggi esercitazione

Laboratorio Allestimento e Interni

Fiametta Conforti, Silvia Magnolfi, Elena Mucci
A.A 2014-15

Il complesso sistema ideato dal Poggi prevedeva luoghi di sosta, arredi, vialetti, grotte, cascate, affacci con vista che rappresentavano un elemento importantissimo per ammirare, attraverso le visuali ideate, scorci della città. Elementi essenziali del progetto di Poggi erano l'acqua e le piante; la prima proveniva dalle fonti di Gamberaia ed Alinari, le seconde scelte e disposte nei vari bacini, scogliere e stillicidi da Attilio Pucci.

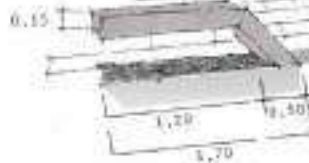
Il progetto definisce zone funzionali differenziate all'interno delle quali si crea un'antitesi tra vecchio e nuovo. Una scalinata in *corten* si intreccia con gli scalini in pietra definendo delle sedute rialzate. Con lo stesso principio nella parte superiore della scalinata un corridoio pedonale si contamina col sistema del verde e con l'illuminazione e definisce uno spazio per esposizioni temporanee.



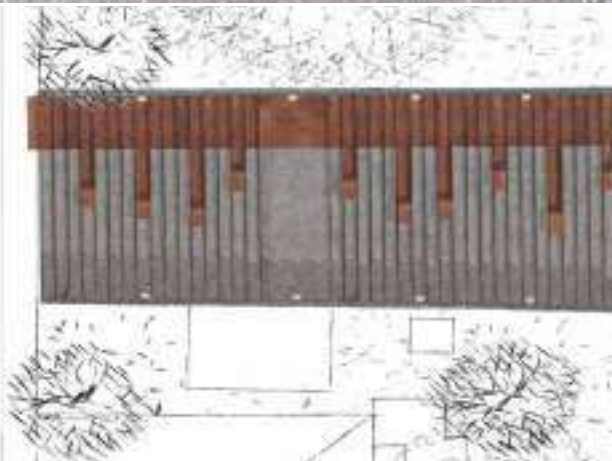
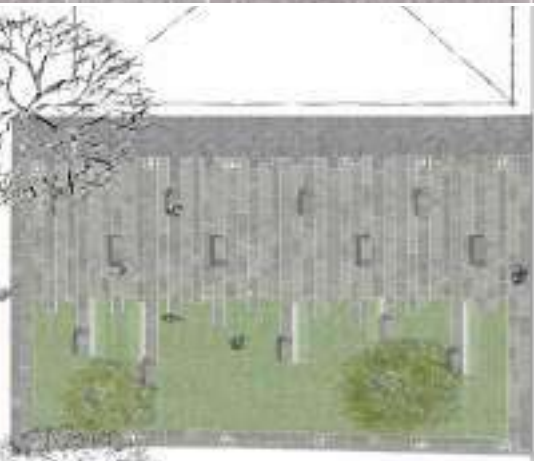
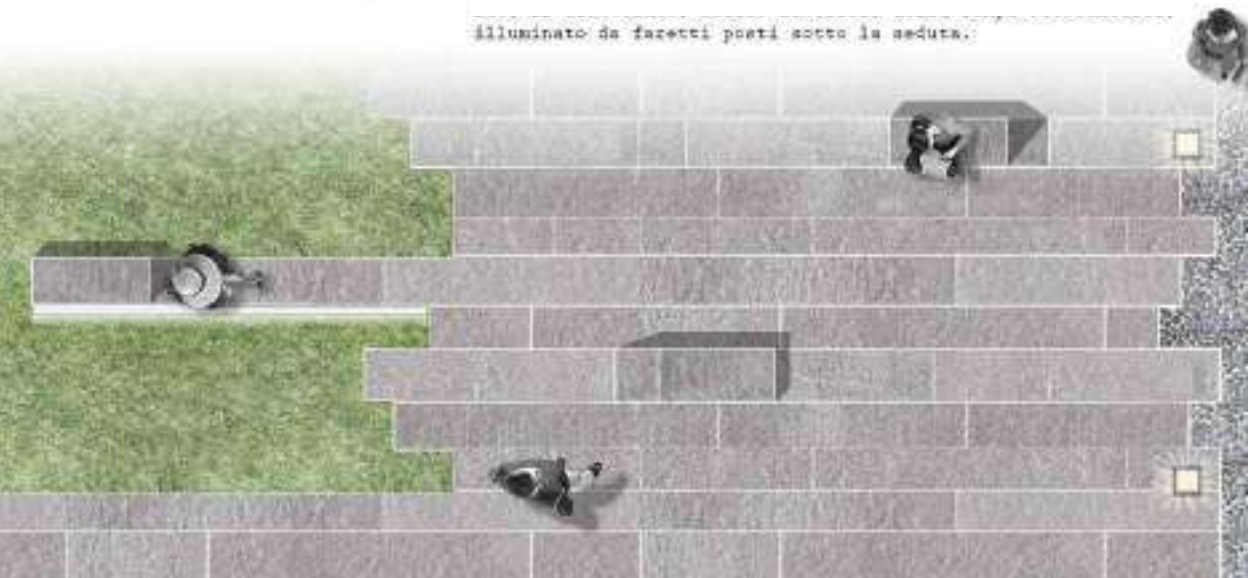
h

↻
Largo Poggi.
Il prato
della parte
superiore.

alle scale.



illuminato da faretti posti sotto la seduta.



Piazza del Ferrarese nella Bari vecchia esercitazione

Laboratorio Allestimento e Interni

Elena di Rado

A.A 2014-15



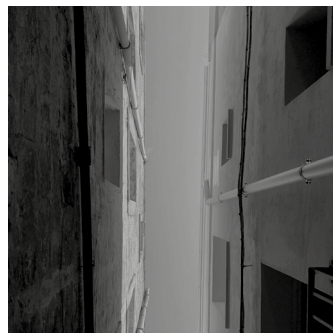
**Narrazione
della Bari
vecchia.**

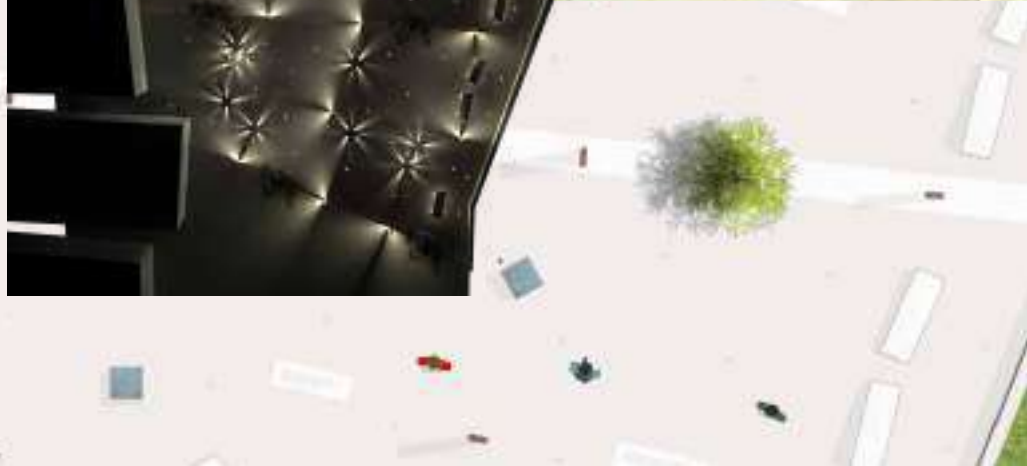
Piazza del Ferrarese deve il proprio nome a un commerciante di Ferrara, Stefano Fabbro, proprietario di diversi immobili nella stessa piazza, che nel Seicento si trasferì a Bari. Affacciata sul lungomare Imperatore Augusto, la piazza ha sempre rappresentato uno dei punti di accesso alla città vecchia, che attraverso viuzze, vicoli e larghi, si estende fino al castello normanno-svevo.

Da sempre la Piazza ha rappresentato nell'immaginario collettivo il luogo delle interazioni sociali e di raccoglimento della comunità: basti pensare all'Agorà della Polis greca che si caricava non solo di una funzione sociale, ma anche di un valore ulteriore, quasi mistico.

Il progetto riguarda la parte centrale, il "cuore" di Piazza del Ferrarese, ovvero l'area più estesa che si affaccia su Via Venezia (che rappresenta la strada lungo

le antiche mura medievali di Bari vecchia). È proprio questa parte che si apre verso il mare l'area più visitata della piazza stessa (a differenza della parte sud della piazza, punto di snodo e semplice passaggio).





Interni di parole

introduzione

Laboratorio di Allestimento e Interni
A.A 2014-18

collaboratori

Azzurra Brandi, Chiara Mariotti, Costanza Pratesi

Il progetto dell'abitare non si definisce esclusivamente nella risoluzione funzionale degli spazi ma in temi ispirativi del progetto che investono la dimensione estetica e percettiva. Il corso di Allestimento e Interni al secondo anno del corso di laurea in Disegno Industriale poneva il tema dell'abitare come tema portante del programma di lezioni ed esercitazioni.

La prima esercitazione data agli studenti era relativa al progetto di una abitazione ispirata ad un libro. Il libro o il suo protagonista diventano gli elementi di ispirazione per il progetto dell'abitare connottandone il sistema degli oggetti o il sistema allestitivo degli spazi.

L'obiettivo didattico era duplice: da un lato motivare una maggiore frequentazione dei libri da parte di una generazione per la quale la dimensione tecnologica è diventata pervasiva ed escludente dall'altro quello di comprendere che il processo di trasformazione degli spazi ai fini dell'abitare non si connota di una esclusiva dimensione funzionale che investe gli oggetti e le tecnologie ma anche di una dimensione percettiva che guida il rapporto con gli oggetti e con gli spazi.

La dimensione narrativa guida l'intero iter progettuale evidenziando dapprima quali elementi costituiscono fonte di ispirazione per il progetto e successivamente quali sono gli strumenti della narrazione. (materiali, oggetti, elementi decorativi).

Double house esercitazione

Laboratorio Allestimento e Interni

Silvia Magnolfi

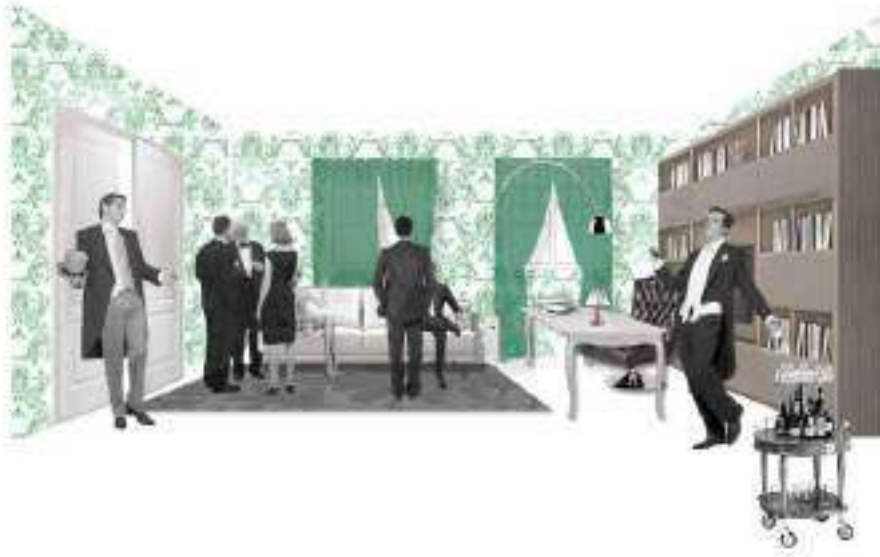
A.A 2014-15

Il progetto è ispirato al libro dello scrittore Robert Louis Stevenson Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde (Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde, 1886) è un racconto gotico nel quale un avvocato londinese, Gabriel John Utterson, investiga i singolari episodi tra il suo vecchio amico, il dottor Jekyll, e il malvagio signor Hyde.

Le due personalità del dottor Jekyll provocate da un esperimento fallito esplicitano il rapporto tra il bene ed il male e quanto il male possa talvolta essere più forte del bene. La casa è appunto una casa dai due volti esaltata da un linguaggio estetico che riprende i decori e gli arredi di una abitazione inglese di fine Ottocento.



Vista della sala
dell'abitazione.





Pianta e vista della sala;
Sezioni interne.

Il profumo esercitazione

Azzurra Brandi

Laboratorio Allestimento e Interni

A.A 2014-15



Piante ai due
piani
dell'abitazione.

Il progetto è ispirato al libro *Il Profumo* di Patrick Suskind. La progettazione dell'abitazione è partita dalla stessa parola "profumo", difficile da concretizzare, in quanto effimero, ma perfetta da interpretare. Profumo come colore, emozione, sensazione, ricordi, natura... questi sono stati gli spunti per realizzare un'abitazione dove Grenouille, profumiere francese, potesse prendere l'ispirazione per creare una delle sue magiche essenze, anche solo affacciandosi alla finestra.

Le aree interne sono infatti illuminate da grandi vetrate, che rendono impercettibile il confine tra esterno e interno, in una sorta di compenetrazione tra abitazione e natura. Il calore dei pavimenti in legno di rovere e gli intonaci dai colori caldi bilanciano la freddezza del cemento armato con finitura facciata a vista utilizzato per nascondere il giardino privato del profumiere. Nel tempo lo spiazzo è divenuto luogo di incontri, eventi, culture materiali.





La città di Modigliani tesi

Giulia Lenzi
A.A 2015-16



Una piccola porticina che esplose di colori, con occhi che ti fissano. Perché? L'artista si rifletteva negli occhi delle persone e, come racconta la storia, descritta anche dal film "I colori dell'anima", egli dipingeva gli occhi di una persona se e solo se era entrato in contatto con la sua anima.

Con un occhio cerca nel mondo esterno mentre con l'altro cerca dentro di te.
Amedeo Modigliani

La città di Modigliani racconta il rapporto tra Amedeo Modigliani e Livorno. Modigliani nacque nel cuore della città toscana nel 1884 in Via Roma e più precisamente nelle vicinanze dei "fossi reali", che ancora caratterizzano e rendono unica questa città.

Il progetto interviene su quei luoghi che sono stati scena della sua formazione: la casa in cui è nato, il liceo classico da lui frequentato, il Caffè in cui lui era solito trovarsi con gli amici, l'atelier del maestro Guglielmo Micheli presso cui studiava per diventare un artista ed il "fosso reale" lungo il quale amava passeggiare con suo nonno Isacco. E sono proprio gli Scali degli Olandesi, il luogo in cui la leggenda narra che l'artista gettò tre sculture da lui realizzate.

I sette luoghi rappresentano le tappe di un itinerario narrativo che attraversa la città ed in ogni luogo selezionato un intervento minimo diviene segnalazione della sua presenza. Di questi luoghi è stato fatto un racconto, attraverso la progettazione di elementi grafici, di sculture, di incisioni e di oggetti. Si tratta di progetti semplici, ma efficaci e coinvolgenti allo stesso tempo. Da ciò ne deriva che, grazie all'intervento del Design e della Progettazione, siamo capaci di creare dimensioni originali, caratterizzate da aspetti narrativi e che sono in grado di riportare in vita chi non c'è più grazie al loro racconto.

È stata progettata una targa in metallo con la firma di Modigliani e con un codice QRCode, per poter raccontare le informazioni e le storie circa ciascun allestimento. La firma di Modigliani sulla targa è stata pensata in rosso in riferimento alla molteplicità di immagini che si trovano in rete e che mostrano la firma dell'artista proprio di questo colore.

Il percorso progettuale parte dalla casa natale, dove è stato realizzata una targa dalla forma particolare, ma soprattutto densa di significato, per poi arrivare al Fosso Reale, dove Modigliani amava passeggiare col nonno; l'intervento che è stato fatto qui, si basa sulla scelta di colori diversi rispetto a quelli esi-





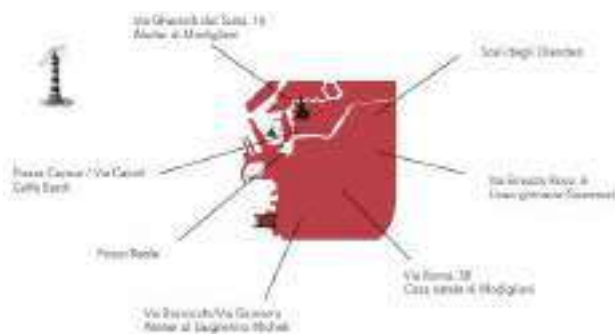


La storia narra che Modigliani, infastidito dagli amici, un giorno buttò all'interno del fossato tre sue sculture, aventi la forma di tre teste. Il progetto "Gli scali degli Olandesi", propone un cartello informativo.





Il progetto "Fosso Reale" è un progetto semplice, dove l'attenzione è stata concentrata sui lampioni, in particolare sulla luce arancione, colore che spicca nei dipinti dell'artista e differenzia questo lampione dagli altri che lo circondano.



Mapa del progetto allestitivo all'interno della città.

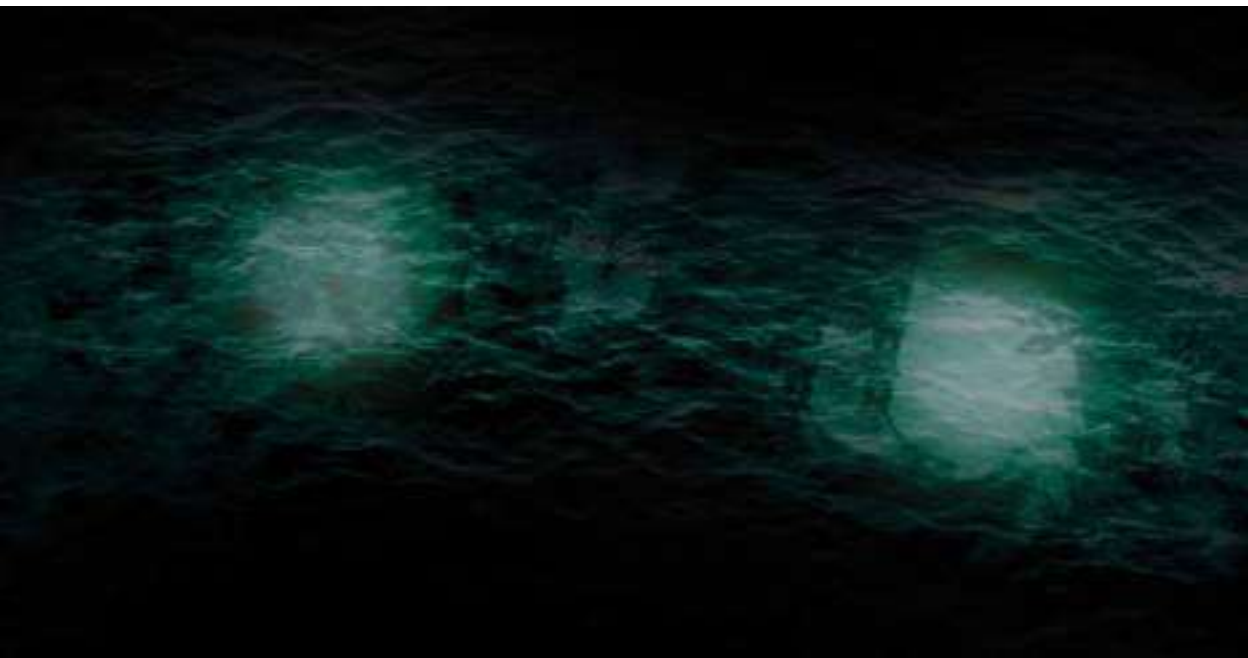


Una base sormontata dal busto di Modigliani, è il modo migliore per ricordare qualcuno. La statua si trova in prossimità del cancello del Liceo Niccolini - Palli, subito all'entrata della scuola.

stenti. Nell'atelier di Guglielmo Micheli, dove Modigliani ebbe la sua prima formazione, è stata dipinta una piccola porticina d'ingresso, con disegni significanti. Il Liceo che frequentava Modigliani, il liceo Niccolini - Palli, è stato arricchito da un mezzo busto di Modigliani posto al di sopra di una base con una forma sinuosa e di design. Di fronte al Caffè Bardi, bar frequentato dall'artista, è stata collocata una panchina, dai materiali rustici e con tanto di incisione sulla seduta e su una gamba. Lungo la via per arrivare all'atelier di Modigliani, Via Gherardi del Testa, è stato realizzato un percorso, costituito da piccolissime mattonelle rosse; esse non danno nell'occhio, ma allo stesso tempo fanno capire che lì, qualcosa è successo. Infine, in prossimità degli Scali degli Olandesi, un semplice cartello sottolinea l'acqua colorata del fosso.



Al progetto "Gli scali degli Olandesi", si correla anche il recupero della storia attraverso una semplice luce che illumina l'acqua. Segno che sta ad indicare che qualcosa successe in quelle acque livornesi.



Tessuti urbani. Uno storytelling per Prato tesi

Matteo Balestra
A.A 2019-20



La linea di vetro centrale, che percorre la piazza da un estremo all'altro, mette in risalto i tessuti posti al suo interno grazie alle luci LED poste al di sotto di essi.



Planimetria della proposta progettuale per Piazza della Università.

Il progetto interviene sulla riqualificazione urbana di Piazza dell'Università a Prato e mira alla risoluzione di due questioni principali: quella riguardante la cancellazione del degrado e quella riguardante l'aspetto narrativo per raccontare al meglio la città attraverso forme, materiali, sensazioni. La zona di intervento è storicamente legata all'industria tessile, che ha reso celebre la città di Prato. Per questo motivo, nel progetto, le è stato reso omaggio mettendo in luce, letteralmente, il più grande punto di forza della città: il tessuto.

Il punto focale del progetto si basa, dunque, su una linea luminosa in vetro calpestabile, che parte da un estremo della piazza per estendersi su tutta la sua lunghezza. Il vetro è stratificato con vari tipi di tessuti dai colori neutri con diverse fantasie e trame; la luce LED posta al di sotto del vetro fornisce un'illuminazione morbida e suggestiva.







Vista sui tavolini interni e sulle finestre serigrafate con pattern e motivi popolari della trazione tessile.

Le aree della piazza più affollate sono implementate con Pavegen, un tipo di pavimentazione smart che converte i passi delle persone in una energia cinetica, che viene utilizzata per alimentare il led dell'illuminazione centrale, oltre a raccogliere dati utili circa l'energia generata, l'afflusso di persone giornaliero e circa l'individuazione di orari con maggior passaggio di persone. Una feature interessante di Pavegen è quella che riguarda il sistema di ricompense: comunicando con gli smartphone attraverso bluetooth, permette infatti agli utenti di riscattare premi, in base a quanta energia hanno generato con i loro passi, incoraggiando così il movimento fisico e la frequentazione stessa. Un esempio di ricompensa potrebbe essere semplicemente un caffè in omaggio al bar della piazza, una volta raggiunta una certa soglia di energia generata. Il nome del bar, "YARN" (= filato o racconto; il verbo "to yarn" significa tessere una trama, raccontare una storia), unisce il mondo tessile con il concetto di narrazione, mettendo a fuoco ancora una volta la finalità progettuale.



Vista sul bar e sui tavolini esterni.

Nell'arredo interno del bar, oltre all'utilizzo del tessuto stesso (negli elementi del bancone e sul piano dei tavolini), sono stati impiegati altri materiali che lo rievocano nelle texture e nei pattern, come, ad esempio, per quanto riguarda le serigrafie delle finestre, che richiamano dei motivi popolari della tradizione tessile.







Planimetria del bar. I vari tipi di seduta si adattano alle diverse esigenze: oltre ai tavolini interni ed esterni, sono presenti sgabelli al banco e divanetti per aperitivi e soste più lunghe.



L'ampio bancone con top in marmo nero contiene elementi tridimensionali in vari tipi di tessuto, pellame e specchi.





Vista d'insieme del
bar Yarn.

Il design come narrazione nella città. Arezzo e Petrarca tesi

Riccardo Amatucci
A.A 2017-18

Siamo nel linguaggio, ci definiamo in esso e con esso costruiamo il nostro mondo, lo pensiamo, lo modifichiamo e ne siamo modificati

E. Fiorani



**Progetto Chiare,
fresche e dolci
acque.**

Riqualificazione
di Piazza
Madonna del
Conforto, Arezzo.
Render diurno.

Design come narrazione nella città: Arezzo e Petrarca consiste nella riqualificazione di tre differenti spazi pubblici della città di Arezzo, attraverso interventi di riprogettazione volti a creare, in questi luoghi, un forte senso identitario ed un forte legame con il passato e la storia dei luoghi stessi. Il progetto cerca, quindi, di raccontare alcuni aspetti della personalità, della vita e del pensiero di uno dei personaggi più celebri tra quelli che vi hanno abitato e vissuto quotidianamente, il poeta Francesco Petrarca.

La riqualificazione di Piazza Madonna del Conforto, situata di fronte alla casa dove il poeta è nato e cresciuto, vuole indagare e raccontare il legame del personaggio con la natura, vista da lui come il mezzo per esternare il proprio ego e la propria interiorità. Una natura che diventa, quindi, lo specchio della nostra anima. Lo spazio viene ripensato per essere non solo un luogo di passaggio, ma anche un luogo in cui fermarsi a riflettere e ad ammirare alcuni degli elementi naturali che compaiono maggiormente nelle descrizioni del poeta. La riprogettazione della Piazza del Comune, sui cui sorge il Municipio della città, cerca di raccontare la visione politica del personaggio, che in molte delle sue opere critica apertamente il sistema politico a lui contemporaneo, promuovendo, invece, un ritorno all'organizzazione repubblicana della grande civiltà classica ed auspicando un'unificazione dell'intera penisola sotto un unico governo centrale. Lo spazio non presenta, quindi, un centro vero e proprio ed è dominato da grandi installazioni in Corten, simbolo di aridità e decadenza. Il







Progetto Fratelli d'Italia.

Riqualificazione di Piazza Madonna del Conforto, Arezzo. Render diurno.



Vista dall'alto.

desiderio di unione emerge tramite led che collegano le aree realizzate con diverse pavimentazioni, che rappresentano i singoli Stati in cui era divisa la penisola.

Infine, la riqualificazione di Piazza San Domenico, su cui si affaccia l'omonima chiesa, frequentata dallo stesso Petrarca, vuole esprimere il dissidio interiore che accompagna le ultime fasi della vita del poeta. Dopo aver passato gran parte della propria vita alla ricerca di beni effimeri e terreni, come l'amore, il successo e la fama, Petrarca si pente e cerca di avvicinarsi a Dio ed alla religione, trovandosi costantemente combattuto tra quelle tentazioni ed i suoi continui tentativi di pentimento. Lo spazio è quindi idealmente diviso in due parti, ciascuna delle quali rappresenta una diversa fase della vita del personaggio. Incise sulla pavimentazione si trovano alcune citazioni, tratte dalle opere del poeta che trattano questi argomenti.







**Progetto
Chiare, fresche
e dolci acque.**
Riqualificazione
di Piazza Madonna
del Conforto,
Arezzo.
Render diurno.



Vetrine narranti. Le donne di Firenze tesi

Federica Giorgetti
A.A 2018-19

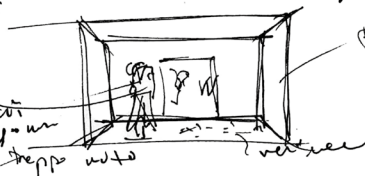


Taritali e Vernice Chiara Rapaccini.
Allestimento vetrina.

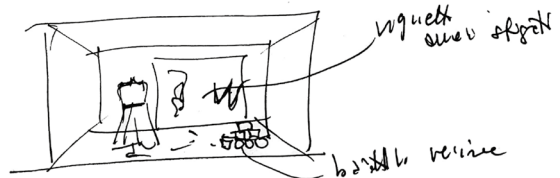
Le vetrine sono parte attiva dello scenario urbano. Anche se al giorno d'oggi nel panorama commerciale, l'e-commerce sta prendendo sempre più campo e quelli che sono i layout, o presentazioni tridimensionali, sono sempre più efficaci di qualsiasi schermo al plasma o rappresentazione bidimensionale, in quanto permettono di vivere un'esperienza maggiormente gratificante attraverso la natura tattile delle vetrine creative. Con queste premesse, il progetto si incentra sul futuro delle vetrine e sulle trasformazioni che queste subiranno. Nello specifico il progetto si sviluppa grazie al coinvolgimento di più vetrine come ruolo attivo nel raccontare storie strettamente legate alla città di Firenze. Dunque, il tema che funge da filo conduttore prende il nome di *Le donne di Firenze*, ispirato ai personaggi contemporanei che hanno lasciato un segno nella società, in vari ambiti e livelli. Le cinque protagoniste delle vetrine narranti sono Fiorenza De Bernardi, la prima donna pilota di linea nella storia dell'aviazione italiana; Chiara Rapaccini, in arte RAP, artista irriverente, autrice di libri per bambini e illustratrice; Marella Caracciolo di Castagneto, meglio conosciuta come Marella Agnelli, collezionista d'arte e designer italiana; Margherita Hack, astrofisica e la prima donna a dirigere un osservatorio astronomico in Italia; Oriana Fallaci scrittrice, giornalista e attivista. I veri e propri protagonisti delle vetrine, però, saranno gli oggetti legati indissolubilmente alle loro vite capaci di narrare ricordi e storie. Vetrine narranti, così, riguarda un percorso all'interno della città sviluppato attraverso allestimenti di più negozi. Inoltre, per rendere l'iniziativa riconoscibile è stato creato un logo e QR code da poter applicare sulle vetrine e dal quale è scaricabile un file contenente le biografie delle protagoniste delle vetrine stesse.

Amor sfisat
ganna e comicità
colori

vo comicità
sde p un
reppo wto



RAP.
memicelli -
Aurica uce
pore
di sdel



inguet
suev sfisat

basile vetrine





Mocassini e parole

Oriana Fallaci. Allestimento vetrina.



Tailleur e Nuvole
 Fiorenza de Bernardi.
 Allestimento vetrina.



BIBLIOGRAFIA



Photo by Hatice Yardim (@
haticehuma) on Unsplash

- Bachelard, G. (1964). *The poetics of space*. New York: Orion.
- Bertolotti E., Daam H., Piredda F., Tassinari V., (2016) *The Pearl Diver. The Designer as Storyteller*, Milano, DESIS Philosophy Talks - Dipartimento di Design, Politecnico di Milano
- Bocconi A., (2002) *Viaggiare e non partire*, Torino, Guanda.
- Brooks P., (1992) *Reading for the plot: Design and intention in narrative*, Harvard, Harvard University Press.
- Buttimer, A., & Seamon, D. (Eds.). (1980). *The human experience of space and place*. London: Croon Helm.
- Calabi D., Baule G., and Marcolli A., (2007) *Texture Design: Un Percorso Basic Ricerche Ed Applicazioni Di Visual Desig*, Milano, Maggioli.
- Calvino I., (1996) *Le città invisibili*, Mondadori, Milano.
- Corsini A, Peraboni C., (2011) *Spazi Pubblici/Visioni Multiple Per Spazi Complessi*, Milano, Maggioli.
- Cordin G. (2016) *Narrative Design: The Designer as an Instigator of Changes*, Berna, Peter Lang AG
- Dahlström A. *Design & storytelling. Usare le storie per ideare, progettare e vendere prodotti e servizi digitali* Torino, Apogeo.
- De Seta C., (2016) *L'arte del viaggio. Città, paesaggi e divagazioni tra passato e futuro*, Milano, Rizzoli.
- Ferraro G. (2020) *Teorie della narrazione. Dai racconti tradizionali all'odierno «storytelling»* Roma, Carocci editore.
- Fermor S., (1996) *The Raphael Tapestry Cartoons Narrative, Decoration, Design*, London, Scala in Association with the Victoria and Albert Museum.
- Ferrara M. R., (2016) *Nuovi scenari della materia e visioni di design*.
- Fiorani E., (2001) *Il mondo degli oggetti*, Lupetti, Milano.
- Frizzo D., (2013) *Metamorfosi dell'immaginario in "La città dei ragazzi"* (Doctoral dissertation, Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana).

- Galbiati M., Piredda F., (2012) *Visioni urbane. Narrazioni per il design della città sostenibile*, Milano, FrancoAngeli.
- Gallagher W., (2006) *House Thinking*, New York, Harper Collins.
- Gavinelli C., (1976) *Textures [la Caratterizzazione Visiva E Tattile Delle Superfici]*, Bologna, Zanichelli.
- Gehl J., (1991) *Vita in città- Spazi urbani e relazioni sociali*, Rimini, Maggioli editore.
- Giovannini E., (2018) *L'utopia sostenibile*, Gius, Laterza & Figli Spa.
- Hall T., (2018) *Education, Narrative Technologies and Digital Learning*, London, Palgrave Macmillan UK.
- Hemon A., (2013) *Il libro delle mie vite*, Einaudi, Torino.
- Hokanson B., Clinton G., and Kaminski K. (2017) *Educational Technology and Narrative*, Cham: Springer International AG.
- Hudson M., Quiroz C., Cunha R., Sternberg R., (2014) *Interactive Narratives: New Media and social Engagement*, Toronto, Department of Spanish and Portuguese University of Toronto.
- Jung C.J., (1992) *Ricordi, sogni, riflessioni*, Milano, BUR Saggi.
- Koenig G. K., (1974) *Architettura e comunicazione*, Firenze, Libreria Editrice Fiorentina.
- La Cecla F., (1998) *Non è cosa. Vita affettiva degli oggetti*, Milano, Elèuthera.
- Lynch, K., Ceccarelli P., (2001) *L'immagine della città*, Venezia, Marsilio Editori.
- Marcus CC., (1995) *House as a Mirror of Self. Berkeley*, CA, Conari Press.
- Matthey L. (2014) *Building up stories: Sur l'action urbanistique à l'heure de la société du spectacle intégré*. Geneva, A-Type.
- Miller D., (2014) *Cose che parlano di noi*, Bologna, Il Mulino.
- Orsini F., (2015) *Tra utopie e avanguardie*.
- Penati A., (2013) *È il Design una narrazione?* Milano, Mimesis Edizioni.
- Penati A., (2013) *Il design costruisce mondi*, Milano, Mimesis Edizioni.
- Perelli L., (2006) *Public art. Arte, interazione e progetto urbano*, Milano, Franco Angeli.
- Picon A., (2013) *Ornament*, New York, John Wiley & Sons.
- Pistolato I., (2012) *L'immaginario di Shigeo Fukuda tra graphic design, visual tricks e illusione*.
- Proshansky HM, Fabian AK, and Kaminoff R., (1983) *Place-identity: Physical world socialization of the self* in *Journal of Environmental Psychology*.
- Proverbio P., Riccini R., (2016) *Design e immaginario. Oggetti, immagini e visioni fra rappresentazione e progetto* (Vol. 7, pp. 9-315). Il poligrafo.
- Ralph E., (1976) *Place and Placelessness*, London, Pion.

- Ricoeur P., (2003) *La memoria, la storia, l'oblio.*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Riccini R., (2013) *Il design alla prova delle teorie estetiche* in *Ais/Design. Storia e Ricerche*, 1(1).
- Ruiz Melo J. L., (2018) *Spazi narranti. Progettazione e racconto. Un percorso immaginario basato sullo studio fenomenologico del cinema ei mondi narrativi.*
- Salmon C. (2007). *Storytelling: La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits.* Paris, La Découverte.
- Secchi B. (1984). *Il racconto urbanistico.* Torino, Einaudi.
- Scopelliti S., (2012) *Il design degli anni Sessanta e Settanta: un nuovo modo di intendere l'utenza, tra progetti di utopia radicale e impegno sociale.*
- Smith A. N., (2018) *Storytelling Industries*, Cham, Springer International AG.
- Virzi MC (2018) *Gli strumenti dello storytelling. Come scrivere narrativa, cinema, teatro, graphic novel, favole utilizzando strutture e modelli della sceneggiatura*, Roma, Dino Audino.
- Weld H., (1849) *Hastings. Benjamin Franklin: His Autobiography; with a Narrative of His Public Life and Services*, New York, Harper.

03

**Oggetti, spazi e messaggi
di un nuovo Abitare**





Photo by Meritt Thomas
on Unsplash.

...l'architettura si abita per continue moltissime ore della vita, da soli o con qualcuno o con molti altri. Nell'architettura si deposita non soltanto la nostra anima ma anche il nostro fragile corpo. Nell'architettura entriamo con gioia come in un amplesso o entriamo disperati come in una prigione.

Nell'architettura sentiamo i nostri odori, i nostri suoni, le nostre luci, o sentiamo odori, suoni, luci del nemico. Qualche volta sentiamo odori, suoni, luci di Dio, qualche volta odori, suoni, luci dei resti della nostra fragilità o miseria. Qualche volta ci nascondiamo nel silenzio e nell'oscurità per nasconderci; qualche volta camminiamo sui pavimenti di marmo del potere, qualche volta sulla plastica degli ospedali, qualche volta sulle moquettes dei ricchi signori o degli alberghi a 5 stelle...

Ettore Sottsass

Viaggio nella memoria

Le tematiche relative all'abitare e alle sue trasformazioni costituiscono il corpo centrale della formazione dell'interior designer e la dimensione allestitiva dello spazio domestico rappresenta uno dei principali ambiti applicativi dell'attività professionale. Il progetto dell'abitare implica una consapevolezza dei meccanismi complessi e mutevoli che guidano i rapporti tra le persone e gli spazi che si definiscono in implicazioni personali e culturali. L'abitare si compone di componenti percettive (stati d'animo, suoni, odori, luci ed ombre, memorie) e di componenti funzionali (gli arredi, gli oggetti, le partizioni, le tecnologie), e in un continuo dialogo tra ambiti percettivi ed ambiti funzionali, tra ciò che percepiamo e ciò che utilizziamo, si definisce il nostro rapporto con gli spazi. Il progetto si esplicita in elementi fisici ma è alimentato da elementi aleatori e dinamici in continua mutazione. La nostra è una disciplina, d'altronde, che esprime elementi virtuali (tracce sui fogli e immagini sugli schermi), che ambiscono a diventare reali nella costruzione.

Sullo sfondo di questa continua transazione tra reale e virtuale, in un mondo in cui tutto si modifica repentinamente, ognuno è chiamato a definire le proprie strategie adattive e, all'interno di queste, il proprio personale rapporto con l'abitare. Compito del progettista è quello di esplicitare tali strategie modificando gli spazi in funzione di un abitare suggerito (lì dove si propongono soluzioni abitative come espressione di scelte culturalmente motivate), o

interpretato (lì dove il progettista è chiamato ad esplicitare una consapevolezza dell'abitante sul proprio rapporto con gli spazi). Modifiche che si pongono come premessa di un "impossessamento" dell'abitante che darà origine, a sua volta, a successive trasformazioni ("casa è anche la realizzazione di idee"¹) espressioni delle necessità, di avvicendamenti estetici indotti dall'obsolescenza, e delle ambizioni. Progetto quindi come atto generativo di un processo di trasformazione degli spazi e punto di partenza di un successivo processo di adattamento che si sviluppa nel tempo.

Un ruolo, quello del progettista, che oggi sempre più richiede un apprendimento permanente (*life-long learning*) determinato dai meccanismi dell'obsolescenza che coinvolgono i sistemi estetici e le tecnologie (le cui mutazioni vengono comunque esplicitate e codificate), ma anche da continui mutamenti culturali e sociali.

I nostri mondi di vita vengono oggi attraversati da flussi di eventi, relazioni ed esperienze che ci mettono costantemente in contatto con molteplici sistemi simbolici e culturali. Reale e virtuale si alternano sempre più in una scena quotidiana nella quale ci troviamo ad essere allo stesso tempo qui e altrove. Una compressione spazio-tempo per cui "lo spazio sembra rimpicciolire fino a diventare un villaggio globale [...] mentre gli orizzonti temporali si accorciano al punto in cui il presente è tutto ciò che c'è"², sta progressivamente modificando la nostra percezione dell'abitare, ponendosi come uno degli elementi caratterizzanti della contemporaneità. In tale contesto il progettista si trova oggi a dover reinventare gli strumenti e le pratiche di una professione che impone da un lato uno sguardo continuo all'innovazione e dall'altro un approccio multidisciplinare al progetto. Al contempo la formazione deve saper anticipare le trasformazioni per poter sviluppare le conoscenze, le pratiche e i processi necessari per rispondere alla mutevolezza dell'abitare. Una formazione che non si sostituisce in tale pratica alla ricerca ma che si pone l'obiettivo di sviluppare una "mente elastica" collegando conoscenze teoriche e pratiche in una predisposizione al *problem solving* che sempre più caratterizza la disciplina.

Casa

Comunque venga costruita, un'abitazione definisce sempre due spazi, uno interno e uno esterno, determinando l'esistenza di un limite capace di dividere ciò che sta da una parte della linea da ciò che sta oltre. Una linea che divide uno spazio amico, in cui ci si sente sicuri e riparati, da uno spazio potenzialmente pericoloso. I due sostantivi latini

¹ M. Douglas, *The Idea of Home. A Kind of Space.*, p. 287.

² D. Harvey, *La crisi della Modernità. Alle origini dei mutamenti culturali*, p. 22.

limes e limen che lo definiscono, danno a tale limite significati contrapposti ma complementari. Il primo *limes*, di chiusura, di delimitazione, di una “*finis*” che individua una perimetrazione (“nel rendere finito lo spazio, il confine attribuisce ad esso una dimensione” Zanini 1997), il secondo “*limen*” di soglia e quindi di linea da oltrepassare, che consente il passaggio e, dunque, implica una condizione di rapporto, incontro e comunicazione. L’ambiente interno ci protegge da quello esterno, ci ripara dalle intrusioni, dagli eventi meteorologici, dai virus o dalle persone indesiderate, la soglia è l’apertura al mondo, la volontà di condividere la nostra intimità. All’interno dello spazio abitativo si definiscono poi ulteriori limiti; quelli dell’involucro di ogni stanza, dei muri e dei solai che fanno da schermo e da ostacolo rispetto agli stessi membri del nostro gruppo familiare costituendo essi stessi un *limes* attorno alla nostra privacy.

Esattamente come le mura di una città, o come gli abiti che rivestono il nostro corpo, le pareti hanno il ruolo di separare una dimensione “*intra moenia*” da una “*extra moenia*”: la prima rassicurante, riconoscibile, condivisa; la seconda misteriosa e minacciosa. “I muri, spesso paragonati alla pelle dell’individuo, hanno sia un evidente scopo protettivo che il compito di dare una forma alla struttura abitativa delimitandola, separando uno spazio interno finito da uno esterno, indefinito e virtualmente infinito” (Pesare, 2007).

Le porte e le finestre sono *limen*: consentendo il passaggio congiungono i due opposti e per tale motivo nel passato venivano rappresentate dalla divinità bifronte Giano (da “*ianua*”, porta in latino), in grado di vedere sia dentro che fuori, ma anche il passato e il futuro.

La delimitazione degli spazi è il punto di partenza del percorso progettuale, passaggio obbligato del processo di determinazione del “contenitore” che precede e anticipa la definizione dei contenuti (arredi). In tale fase gli arredi compaiono come elementi misuratori che consentono di dimensionare l’abitare definendone “i limiti” per poi divenire linguaggio, elementi costitutivi dell’impossessamento dello spazio da parte dell’abitante.

“Sentirsi a casa” non è il solo sentirsi al riparo dai pericoli, esplicitato nella costruzione dell’involucro, ma è una relazione mentale con lo spazio abitativo, una dimensione prettamente percettiva che consente all’individuo di costruire una propria dimensione privata in cui può liberarsi dalle convenzioni imposte nella società. Casa è il luogo in cui ogni giorno vogliamo tornare, espressione della nostra indipendenza, in cui riponiamo le nostre paure e sviluppiamo le nostre esperienze, ma è anche il luogo della dimensione affettiva, della condivisione di idee, spazi e oggetti.

“Sentirsi a casa” esprime il desiderio di voler aver cura di sé, pur mantenendo una disposizione verso ciò che è al di fuori della sfera personale. L’abitare implica la compresenza di due aspetti: un senso di protezione, che può essere sicurezza o privacy e un senso di “familiarità”,

inteso sia nel significato di consuetudine che in quello di condivisione. La familiarità secondo Agnes Heller “è l’elemento costituente del sentirsi a casa”, un processo che si esplicita nelle pratiche abituali che compiamo all’interno degli spazi domestici: è familiare qualcosa che si conosce (in senso epistemico) e si ri-conosce (in senso identitario). Familiare è un concetto intensivo e frequentativo, si ripete nel tempo e si interiorizza. Sono familiari le persone, gli spazi, gli oggetti, i gesti, le percezioni (olfattive, uditive, tattili). Ognuno di noi ha memoria degli odori della propria casa, del refettorio della scuola, dei rituali collettivi; attraverso le percezioni si creano delle connessioni che costruiscono la nostra “familiarità” con lo spazio abitativo. “Casa è quell’habitat che significa comunità. A casa si parla senza note a piè di pagina e questo è possibile solo a condizione che si parli a qualcuno che capisce. Si comprende l’altro immediatamente da poche parole, da gesti, da un retroterra cognitivo comune e già presupposto» (Heller 1999).

La casa è dunque non solo un posto dove stare, bensì “un luogo dove esserci” (Staid 2017). La casa ci definisce a livello identitario, non è solamente la house, impersonale e funzionale, ma è home in quanto costruzione della nostra identità. “Sentirsi a casa” esprime la volontà di aver cura di sé, pur conservando e alimentando una disposizione verso ciò che è al di fuori del limen della soglia. Una visione percettiva degli spazi che si compenetra oggi con una dimensione tecnologica nel definire un nuovo abitare nel quale gli aspetti immateriali prevalgono su quelli materiali.

Arredo

All’interno dell’abitare si sviluppano processi temporali differenti. Le mura, i confini dell’abitare, hanno tempo che spesso superano i limiti temporali delle nostre vite. Gli arredi hanno un tempo limitato che prima corrispondeva ad un ciclo temporale (metter su casa significava acquistare gli arredi che avrebbero accompagnato la nostra esistenza) e oggi sempre più si restringe sotto le pressioni dei ritmi del consumo. Gli oggetti hanno i ritmi dell’obsolescenza, sempre più stringenti; cambiano con continuità scandendo i ritmi delle nostre vite. È nell’arredamento della casa, nel sistema degli oggetti e delle finiture, che si sviluppa la dimensione dell’impossessamento”, della costruzione incrementale di una identità che è proiezione della nostra personalità, dei nostri rituali e delle nostre abitudini. Parliamo di noi attraverso le cose ma queste, a loro volta, ci rimandano qualcosa di ciò che noi siamo. Attraverso le scelte che compiamo raccontiamo soprattutto a noi stessi la nostra identità, quale è data dalla nostra storia e dalle nostre aspirazioni. Un’identità in continua mutazione anch’essa di cui la casa si fa specchio. La casa è un libro, scritto dai suoi abitanti, al quale si aggiungono continuamente nuovi capitoli, nuove parole.

Nello spazio domestico raccogliamo oggetti che hanno la funzione di collegarci col mondo, di farlo entrare nella nostra dimensione interiore rappresentando un elemento fondamentale nel “fare casa”³. L’impossessamento degli spazi si definisce nel confronto tra la dimensione funzionale delle cose e la loro dimensione comunicativa: “Le definizioni dell’arredo oscillano fra due limiti estremi, come il moto del pendolo. A un estremo c’è la casa intesa esclusivamente nella sua funzione [...] all’altro c’è la casa come espressione poetica, come sentimento, come spazio psichico [...] l’oscillazione del pendolo dà luogo a infinite interpretazioni dell’arredo e a infiniti atteggiamenti. [...] Quel tempo e spazio dove gli oggetti di vengono “cose” è dove il progetto recupera il suo senso”⁴.

Gli arredi quindi quali strumenti dei processi che svolgiamo negli spazi ma al contempo come espressione di una loro “personificazione”. La personificazione è conseguenza di una percezione della casa come “corpo”, “La casa è un corpo in sé, ha una sua personalità, un aspetto, delle aperture, un’intimità che sono peculiari. Proprio perché essa è un corpo può essere assimilata al corpo di colui o colei che la occupa, dal punto di vista dell’occupante stesso” (Augè 2012).

L’atto esplicativo del nostro prendere possesso degli spazi è il rapporto quotidiano con gli oggetti che si sviluppa nel “mettere ordine”. Attraverso il continuo avvicinarsi di ordine e disordine si sviluppa il nostro aver cura degli spazi e si definiscono le regole della loro condizione; lo spazio abitativo e i rapporti tra coloro che lo vivono costituiscono il fulcro di gran parte del nostro malessere o benessere esistenziale. Mettendo ordine ristabiliamo costantemente i punti fermi di una nostra visione dello spazio e di un nostro dominio su di esso. “Capita a volte di svegliarci all’improvviso di notte e per una lunghissima frazione di secondo non riuscire più a ricordare dove siamo, finché non ci viene provvidenzialmente in soccorso quell’ordine familiare così come si dispiega nella quotidianità degli oggetti che ci circondano [...] Quell’ordine cui abbiamo delegato quasi senza accorgercene il compito di trasformare l’angolo di mondo che ci è toccato in sorte in muto custode della nostra identità” (Pasquinelli 2004).

L’appropriazione dello spazio passa anche e soprattutto attraverso la dimensione corporale: «Lo spazio diventa un sistema oggettivo comprensibile dalla mente solo perché prima il nostro corpo lo ha abitato percorrendolo ‘come un viandante percorre un sentiero, non come un topografo misura la strada’ [...] Abitare una casa non significa disporre di un certo numero di metri quadri, ma avere ‘nelle mani e nelle gambe’ le distanze e le direzioni principali caricate di quell’intenzionalità corporea che fa di uno spazio geometricamente misurabile

³ D. Miller (2014), *Cose che parlano di noi: un antropologo a casa nostra*, Torino, il Mulino, pp. 73-74.

⁴ A. Mendini, *La casa emozionale*, in AA. VV., *Le case dell’uomo. Abitare il mondo*, UTET, Torino.

un dominio familiare»⁵. Abitiamo con il corpo.

Mutazioni

La mutevolezza degli scenari sembra essere l'aspetto preponderante dell'abitare della contemporaneità. Tutto cambia rapidamente rendendo difficile una stratificazione delle conoscenze necessarie al progetto. Al pari dell'obsolescenza estetica e tecnologica sembra esistere una obsolescenza delle conoscenze che rende aleatorio l'insegnamento stesso della disciplina. Ne è dimostrazione il fatto che le immagini contenute nei manuali rendono gli stessi obsoleti in un arco breve di tempo. Le trasformazioni sono destinate nello stesso tempo a coinvolgere e modificare gli strumenti stessi della disciplina. L'impossibilità di raccontare le percezioni e le tecnologie rendono oggi molti degli strumenti di comunicazione del progetto obsoleti. L'immagine statica di un render riesce ancora raccontare i canoni estetici che danno forma all'abitare ma nulla può rispetto alle sensazioni che guidano il nostro rapporto con lo spazio ne rispetto alla dinamicità indotta dalle nuove tecnologie. Gli strumenti di rappresentazione dello spazio sono destinati a cambiare ancora (ciò è già avvenuto con il passaggio dal disegno analogico al disegno digitale); la realtà virtuale e la realtà aumentata stanno già modificando il nostro modo di progettare.

Cambiamenti che sempre più intervengono nel sistema formativo imponendo in questa come in altre discipline una conoscenza circolare che ci richiede di rinnovare continuamente le conoscenze acquisite, cancellandone alcune e sostituendole con nuove, modulando le basi disciplinari necessarie con una visione di anticipazione che possa guidare lo sviluppo degli scenari di innovazione.

Ricerca e didattica hanno il compito di anticipare le trasformazioni prefigurando gli scenari prima che essi si presentino all'abitare. I progetti contenuti in questa sezione sono frutto di analisi e riflessioni sull'abitare del domani, sugli scenari possibili legati alle evoluzioni sociali, alle innovazioni tecnologiche, alle tematiche più rilevanti (sostenibilità ambientale, autocostruzione, rapporto reale/virtuale). In una dimensione sperimentale ma concreta (i progetti si appoggiano a tecnologie già sviluppate o in fase di sviluppo e sono spesso supportati da consulenze esterne), definiscono un nuovo abitare nel quale si ribalta il concetto di casa tradizionale restituendo maggior ruolo agli aspetti percettivi che regolano il nostro rapporto con gli spazi. Prefigurare l'abitare del domani è un'operazione che ha sempre coinvolto l'immaginario di progettisti e artisti. In una dimensione

⁵ G. Giordano, *La casa vissuta: percorsi e dinamiche dell'abitare*, Giuffrè Editore, Milano 1997, p.18.

didattica si pone come ambito di incontro delle sollecitazioni che provengono da antropologi e sociologi, delle innovazioni spinte dalle tecnologie e delle evoluzioni estetiche che collegano arte e progetto.

Il testo fa riferimento ai seguenti scritti

Follesa S. *Dall'abito all'abitato. La definizione dello spazio dell'abitare* in Firenze Architettura n.2/2016 Edizioni Firenze University Press.

Follesa S. Armato F. (2020) *Sentirsi a casa* in Armato F., Follesa S. (a cura di) Design degli Interni, spazi di relazione. Firenze, DidaPress.

Follesa S., Cesaretti S., Armato A., *Individualità cromatica* in Colore e Colorimetria Atti del Convegno. Bergamo 2020.

Essentia.
La nuova forma dell'abitare interiore
tesi

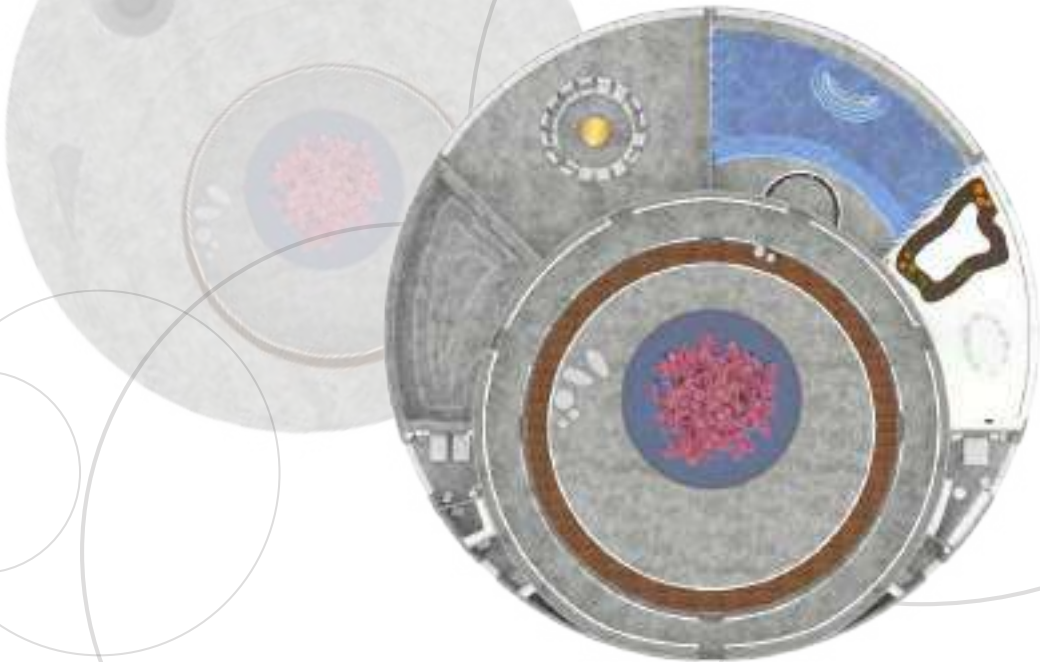
Martina Corti
A.A 2019-20

↓
Pianta
rendirizzata
di Essentia,
un percorso
che riporta
ad una
nuova forma
di abitare
interiore.

Il progetto presentato in questa tesi indaga il rapporto tra aspetti percettivi e tecnologie in una dimensione futuribile dell'abitare. L'abitazione progettata prende il nome di *Essentia* e va a strutturare una nuova forma di abitare interiore e riflessivo. Il progetto ipotizza un nuovo modello di casa, dove non conta la quotidianità materiale, ma piuttosto quella che dovrebbe essere la quotidianità interiore.

Ispirata alla lettura di *La Repubblica* di Platone; l'abitazione si sviluppa attorno al concetto di essenza, trasmutando l'essenzialità materiale platonica in una essenzialità spirituale ed elettiva.

Tutto ciò è stato attuato per suggerire una riflessione su cosa rappre-







La stanza del Fuoco permette di rafforzare il proprio essere, attraverso un pavimento termocromica che permette di attuare il rituale del Firewalking.

senta e comporta, ormai, quello che è il mondo moderno e come questo abbia profondamente segnato interiormente ognuno di noi.

Gli elementi naturali sono stati quindi inseriti all'interno dell'abitazione come delle vere e proprie forze comunicative, che permettono di riconoscere i cosiddetti "limen rituali" dei processi interiori presi in esame. Su queste basi Aria, Terra, Fuoco ed Acqua, sono stati associati a delle specifiche stanze dell'abitazione di Essentia, individuando così specifici rituali di elevazione.

Nella Stanza dell'Acqua è stata creata una vasca rituale, facendo riferimento al rito giapponese dello Yuami; per la Stanza del Fuoco è

“Essa partorisce tutti gli esseri, li nutre, e poi ne riceve nuovamente il germe fecondo”

(ESCHILO, COEFORE, 127-128)



All'interno della Stanza della Terra troviamo un piccolo orto, il quale vuole richiamare i cosiddetti Consualia, oltre che i rituali in onore della grande Madre Terra.



Si entra nella vasca rituale della Stanza dell'Acqua sorpassando una cascata, eliminando le negatività, come nel rito dello Yuami.

stata scelta una pavimentazione termocromica ed un camino, con riferimento ai rituali del focolare ed del Firewalking; per la Stanza dell'Aria, il progetto è stato incentrato su quella che è la propagazione delle vibrazioni attraverso l'elemento e come queste ci consentano di percepire lo stesso spazio come diverso, facendo riferimento, in particolar modo, al rituale della meditazione; infine, per quanto riguarda la Stanza della Terra, questa è stata associata alla zona della cucina, alla quale è stato aggiunto un piccolo orto, facendo riferimento ai rituali in onore della Madre Terra ed ai Consualia.

In conclusione, l'obiettivo di Essentia è suscitare nel lettore una profonda riflessione su quanto il mondo moderno sia caratterizzato dalla frenesia, non consentendoci di prenderci cura del nostro Io più profondo.



Il Cuore Centrale, luogo centrale di Essentia, luogo di unione di Acqua, Terra, Fuoco ed Acqua.

Arca. Design di un futuro sostenibile dell'abitare tesi

Francesco Sacchini

A.A 2019-20

Il progetto ARCA nasce dalla volontà di rimarcare il potere del design come forza per concretizzare una rivoluzione sostenibile. Ciò si traduce nella progettazione di un modulo abitativo galleggiante che vuol combinare un'efficace strategia di adattamento ai cambiamenti climatici con una serie di tecnologie per la mitigazione delle emissioni antropogeniche di CO₂.

L'approccio progettuale raccoglie le direttive del design speculativo, analizzando i trend attuali per proiettarli al futuro, in modo da innescare una riflessione sul presente. Ecco quindi che gli spazi si configurano come manifestazioni dell'interazione fra saperi antichi, pratiche benefiche attuali, e proiezioni ideali di tecnologie in via di sviluppo, orientando il progetto verso la sostenibilità, senza sacrificare il benessere dell'abitare.

La cucina sfrutta una parete idroponica e un piano di lavoro smart per ricostruire un rapporto sano fra uomo e cibo, nell'ottica di una possibile riduzione degli sprechi e di nuove opportunità di auto-produzione.

La zona living sfrutta la modularità degli arredi come multi-potenzialità per adattare lo spazio a molteplici usi, e uno schermo led trasparente, inserito in una delle vetrate, come interfaccia digitale di supporto perfettamente integrata nell'ambiente.

Il bagno ospita un sistema di fitodepurazione delle acque reflue a flusso verticale per dar vita a un ricircolo virtuoso



Struttura esterna del progetto abitativo Arca.



Esterno della struttura.
Esterna del progetto abitativo Arca.



nella rete idrica, e sfruttando il contesto abitativo permette l'uso di acqua di mare per ammortizzare gli sprechi.

Lo studio - un ambiente dedito allo smart working e all'auto-produzione - è dotato di una piattaforma omnidirezionale che consente all'abitante di lavorare dinamicamente, e di muoversi in spazi digitali grazie alla realtà aumentata; inoltre, la presenza di stampanti 3D di vario tipo offre nuove opportunità legate all'auto-produzione di manufatti. La camera, infine, è configurata per rinnovare il rapporto fra l'uomo e i suoi vestiti, dalla cura e conservazione - grazie



a un sistema di purificazione che sfrutta raggi uv - fino alle procedure d'acquisto - con l'ausilio di uno smart mirror a realtà aumentata che si collega al panorama del product service design. Tutte queste tecnologie contribuiscono alla creazione di nuove sfaccettature dell'abitare, che mirano alla sostenibilità ambientale da molteplici punti di vista, e che hanno a cuore sia il benessere di chi abita, sia la salute del pianeta che abitiamo.



L'ambiente bagno ospita un sistema di fitodepurazione delle acque reflue a flusso verticale per consentire un ricircolo virtuoso nella rete idrica e ammortizzare gli sprechi.



Camera letto

La camera è configurata per rinnovare il rapporto fra l'uomo e i suoi vestiti, dalla cura e conservazione - grazie a un sistema di purificazione che sfrutta raggi uv - fino alle procedure d'acquisto - con l'ausilio di uno smart mirror a realtà aumentata.



Cucina e Studio

La cucina sfrutta una parete idroponica e un piano di lavoro smart nell'ottica di una possibile riduzione degli sprechi e di nuove opportunità di auto-produzione. Lo studio è un ambiente dedito allo smart working dotato di una piattaforma omnidirezionale che consente di lavorare dinamicamente, e di muoversi in spazi digitali grazie alla realtà aumentata. Stampanti 3D di vario tipo offre nuove opportunità legate all'auto-produzione di manufatti.



Drop. L'abitare di domani tesi

Chiara Bellucci
A.A 2020-21



Vista esterna
del percorso
sospeso di
accesso.

Il progetto “Drop” descrive un’ipotesi di abitare futuro. È una casa sugli alberi, un nido a forma di goccia, di circa 9 metri quadrati, pensato per essere realizzato con materiali naturali, a basso impatto ambientale ed immerso in un contesto naturale.

Drop, quasi integralmente in Larice sia all’interno che all’esterno, sarà composta da uno strato di pannelli OSB e dall’isolante in fibra di legno. L’impianto della mini abitazione è un sistema *Off-grid*, cioè indipendente, possibile grazie alle *Solar Window*, finestre fotovoltaiche capaci di produrre ed immagazzinare energia elettrica. Il concetto di accumulo, in questo caso è anche termico: l’impianto userà l’energia anche per la pompa di calore. Infine, per fornirsi autonomamente di acqua potabile, Drop sarà dotata di un sistema per la raccolta della pioggia, che verrà conservata in un serbatoio, poi filtrata e pompata all’interno della casa.

Drop è il rifugio che ognuno di noi sogna sin da quando era bambino, una mini casa aggrappata all’albero, ma anche un nuovo modo di abitare, un luogo in cui ritrovare se stessi e godere di un’esperienza multisensoriale, di full immersion nei profumi, nei suoni e negli stimoli visivi della natura, una dimora in cui curare corpo e mente. Queste strutture sopraelevate rappresenteranno, in un futuro forse non troppo lontano, un luogo fiabesco ed incantato in cui vivere. re fisico ed interiore, basato sul ritrovato legame con la natura. punto di non ritorno: persiste un’emergenza ambientale. Ciò che mi ha fatto pensare di progettare Drop è stato propria la Pandemia da Coronavirus che abbiamo vissuto nell’ultimo anno, che ha cambiato il mondo intero, le nostre vite ed anche il nostro modo di abitare. Quello





Tecnologie utilizzate, impianto off-grid di Drop. Nel sotto-pavimento sono situate le batterie d'accumulo, l'inverter, il serbatoio dell'acqua, il filtro e la pompa idraulica. Tutti i vari cavi e le tubazioni sono poi collegate ai piani superiori attraverso le pareti.



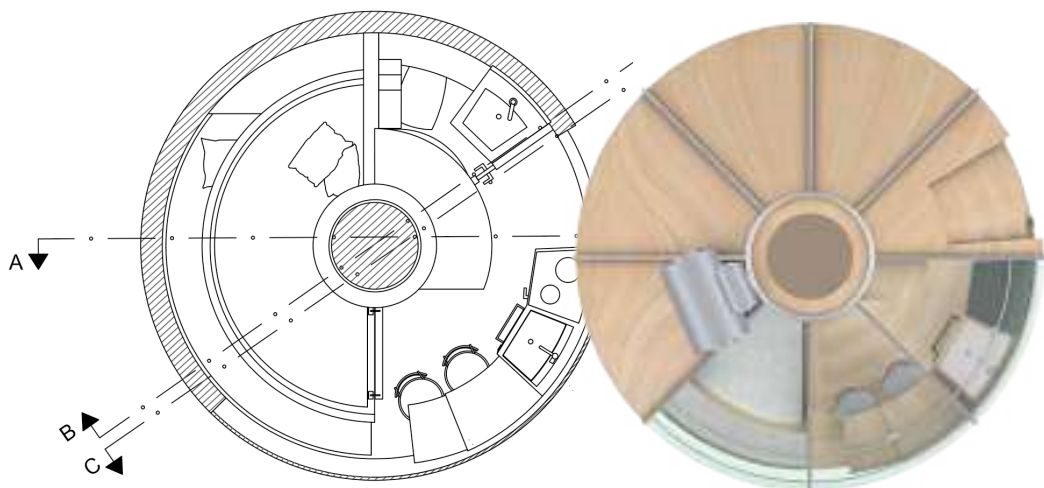


che è accaduto ci ha aperto gli occhi sulle tragedie ambientali di ogni genere, da noi prodotte e ci ha fatto anche riscoprire il valore della solidarietà, facendoci comprendere che il bene futuro di tutti e del

Pianeta, dipende in primis da ognuno di noi. Tutto questo mi ha spinto a progettare un nuovo modello di casa, in cui non conterà la materialità, ma piuttosto il nostro benessere fisico ed interiore, basato sul ritrovato legame con la natura. La tesi guarda ad un domani in cui le abitazioni sugli alberi saranno qualcosa di necessario per mantenere il distanziamento sociale facendo sì che gli abitanti vivano comunque a contatto con la natura. Questi rifugi nella natura saranno a basso impatto ambientale



Struttura e materiali di Drop. Esploso dell'abitazione, i cui componenti sono: vetri fotovoltaici, vari piani, parete interna in Larice, pannelli OSB, isolante in fibra di legno, parete ventilata e rivestimento in Larice, aste di sostegno in acciaio e cilindri che tengono la casa aggrappata al tronco.



Vista dall'alto di Drop.

Si intravedono alcune parti dell'interno attraverso le finestre fotovoltaiche, in particolare la cucina e una parte del letto. La copertura esterna è in Larice e la struttura è tenuta insieme da delle aste in acciaio.



Vista renderizzata di Drop, con ponticello che conduce all'ingresso della mini abitazione.



e completamente integrati nel territorio. Saranno il luogo dove trascorreremo quasi tutto il nostro tempo, dove lavoreremo, dove ci riposeremo, dove potremo godere di alcuni momenti di condivisione anche a distanza e dove potremo osservare l'esterno, per ritrovare pace interiore e benessere.

La casa nido sarà un rifugio nella natura, in cui l'uomo sarà protetto da tutte le cose che provengono dal mondo.



Vista laterale
della casa
sull'albero Drop.



There is a planet B. L'abitare su Marte

tesi

Aurora Matera
A.A 2019-20

“Sailors fighting in the dance hall.
Oh man, look at those cavemen go
It's the freakiest show. Take a look at the lawman
Beating up the wrong guy. Oh man, wonder if he'll ever know
He's in the best selling show. Is there life on Mars?”
“Life on Mars?” - David Bowie

There is a planet B. L'abitare su Marte è un progetto proiettato ad un anno imprecisato. Immaginiamo di vivere in un futuro indeterminato, in cui la Terra riversa in condizioni disastrose. Siamo arrivati al punto di non ritorno: persiste un'emergenza ambientale.

There is a Planet B è un viaggio con l'obiettivo di salvare l'umanità dal suo triste destino. La destinazione finale è Marte, sul quale verrà fondata una nuova colonia. I lunghi mesi di viaggio saranno sfruttati per progettare la futura abitazione marziana che verrà costruita interamente tramite stampa 3D “in situ” sul pianeta, attraverso una scelta costruttiva sostenibile ed economica.



La prima stanza in cui ci imbattiamo appena entrati è il salotto. Occupa l'intera calotta ospitante e si distribuisce attorno all'elemento centrale del pilastro.





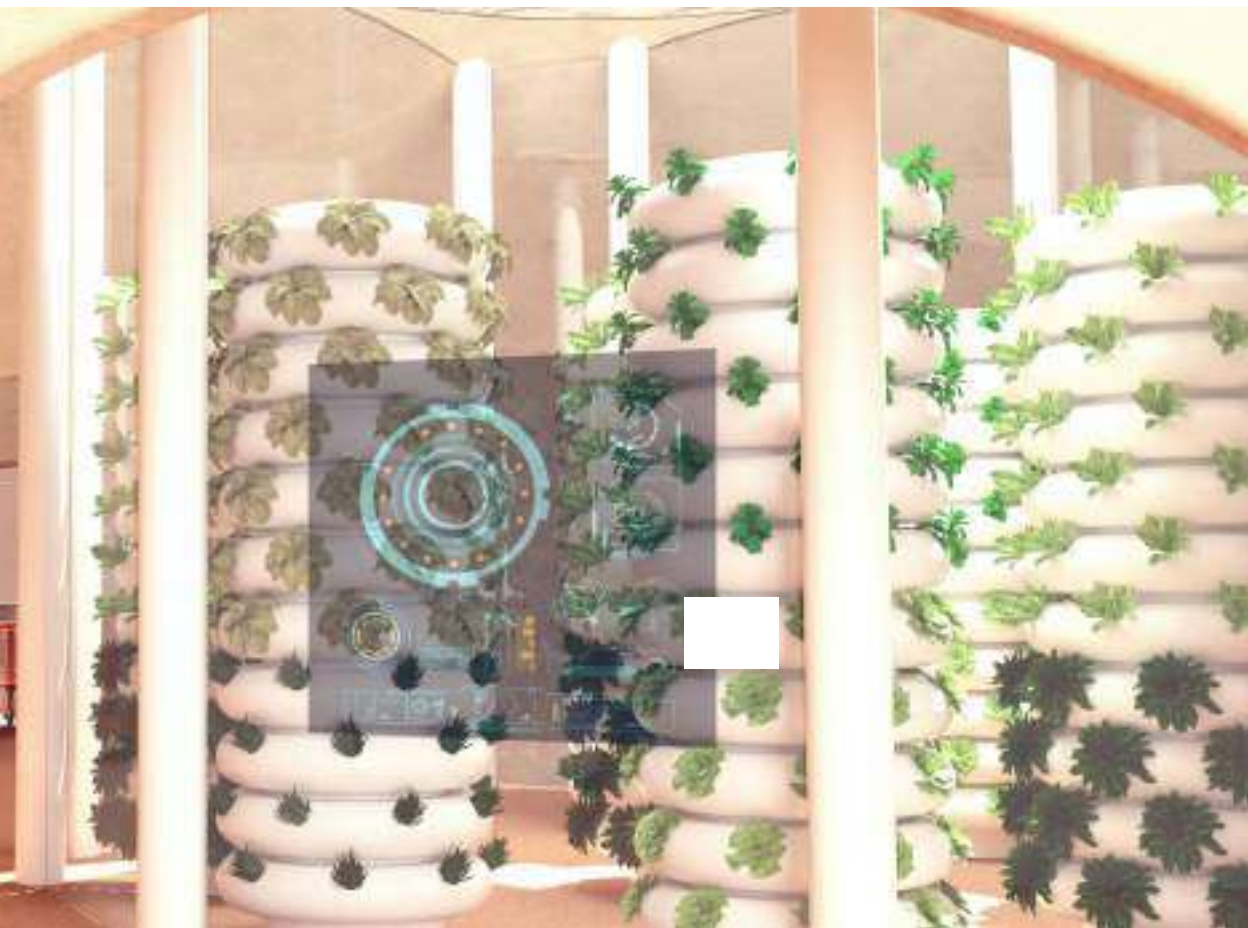
La futura colonia sarà il risultato di accostamenti di più cupole di egual diametro secondo le esigenze di ogni abitante. Gli spazi interni saranno così sviluppati in orizzontale ad un unico livello a terra, rendendo il progetto inclusivo e accessibile a tutti.





Gli spazi interni sono organizzati come un grande open space. È fondamentale per un benessere psico-fisico avere degli spazi grandi, puliti e ben illuminati dalla luce esterna, alcuni ideali per la socializzazione, altri per avere privacy.





Il punto di snodo della abitazione è la serra. In questo caso un grande lucernario sovrasta l'intero spazio, facendo entrare luce solare.

Gli spazi abitativi sono il risultato di più cupole di forma standard accostate tra loro secondo il gusto e le necessità dell'utente. Ogni calotta inoltre è costituita da un doppio guscio: questo per garantire protezione dall'atmosfera esterna ostile, isolamento termico e stabilità strutturale per proteggersi dalle violente e frequenti tempeste di sabbia. Gli interni sono un grande open space distribuito su un unico livello, in modo tale da rendere il progetto inclusivo e accessibile a tutti. Questo progetto è il piano B (anzi il pianeta B). Un progetto che guarda lontano (oltre ben 54 milioni di chilometri) per risolvere il presente. Ai giorni d'oggi abbiamo compreso, infatti, quanto sia importante un abitare sostenibile, ma soprattutto la difficoltà di una vita trascorsa all'interno di quattro mura. Ora più che mai è fondamentale riprogettare gli spazi per una convivenza pacifica e un benessere psico-fisico all'interno di uno spazio abitativo.

**Camera da**

Letto La stanza più appartata dal resto dell'abitazione è la camera da letto. È importante isolare gli spazi più intimi, soprattutto in condizioni di "convivenza forzata".





È fondamentale avere uno spazio dedicato al proprio mestiere, in cui non ci sono distrazioni e disturbi di vario genere. Questo spazio potrebbe diventare un piccolo ufficio o uno studio o, come in questo caso, un laboratorio.

Andromeda. Spaceship tesi

Master Interior Design

Claudio Lorusso

A.A 2019-20



Disegni tecnici della navicella e visuali delle camere da letto.

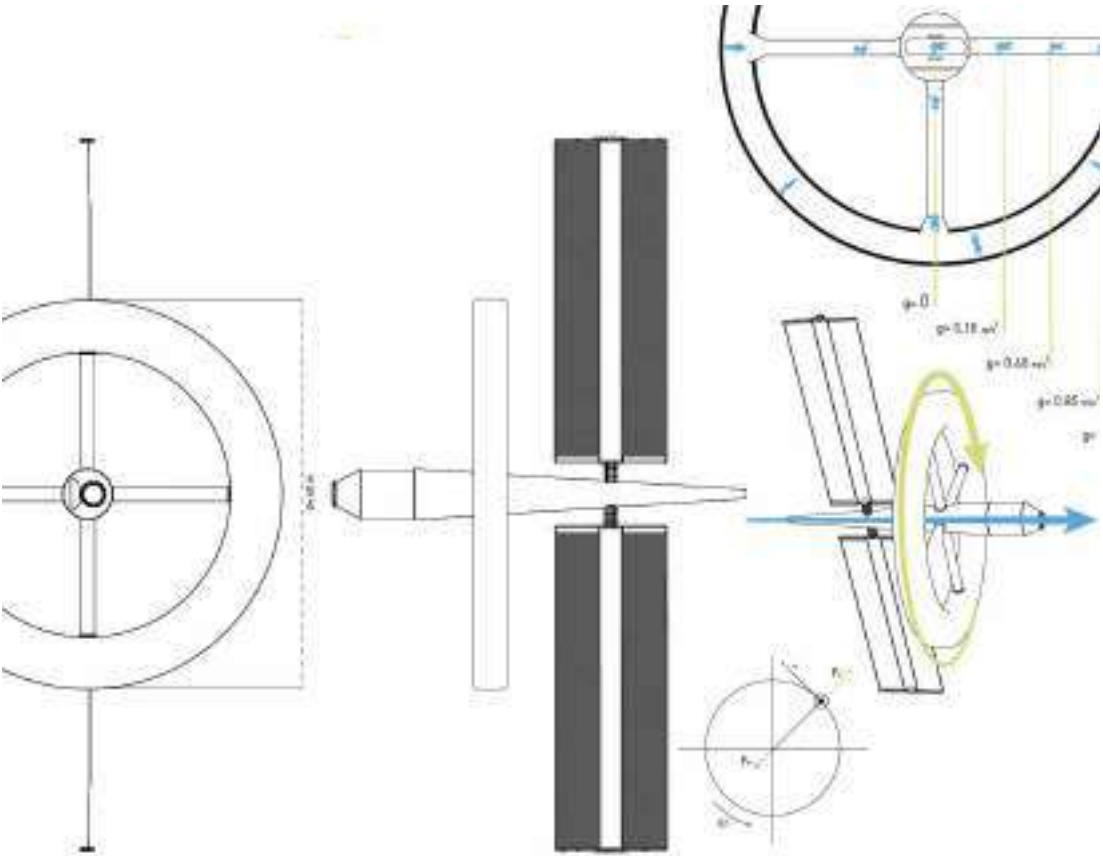
Andromeda è il progetto (utopico) di una navicella spaziale che viaggia alla velocità della luce con l'obiettivo di raggiungere la stella sorella al nostro Sole. L'astronave rappresenta una nuova casa per l'umanità, un viaggio di quarant'anni attraverso il sistema solare.

Andromeda, racconta una storia, un viaggio di una famiglia in cui ogni membro si rispecchia in uno dei pianeti del nostro mondo.

“Salutiamo la Terra che rimarrà solo un ricordo di una storia di milioni di anni e brindiamo a questo lungo viaggio”, fu così che tutto ebbe inizio, quando tutti erano seduti nel soggiorno di Andromeda.

C'era Annabel, una bambina dal carattere vanitoso e sicura di se stessa, la cui forte personalità si rispecchiava nelle tonalità violacee della sua cameretta. Le sfumature cromatiche delle nuvole rosacee, ricoprivano il pianeta Venere e sembravano quasi introdursi all'interno della camera da letto dei genitori, dove l'eleganza e la leggerezza dei colori rispecchiavano l'amore che li univa.



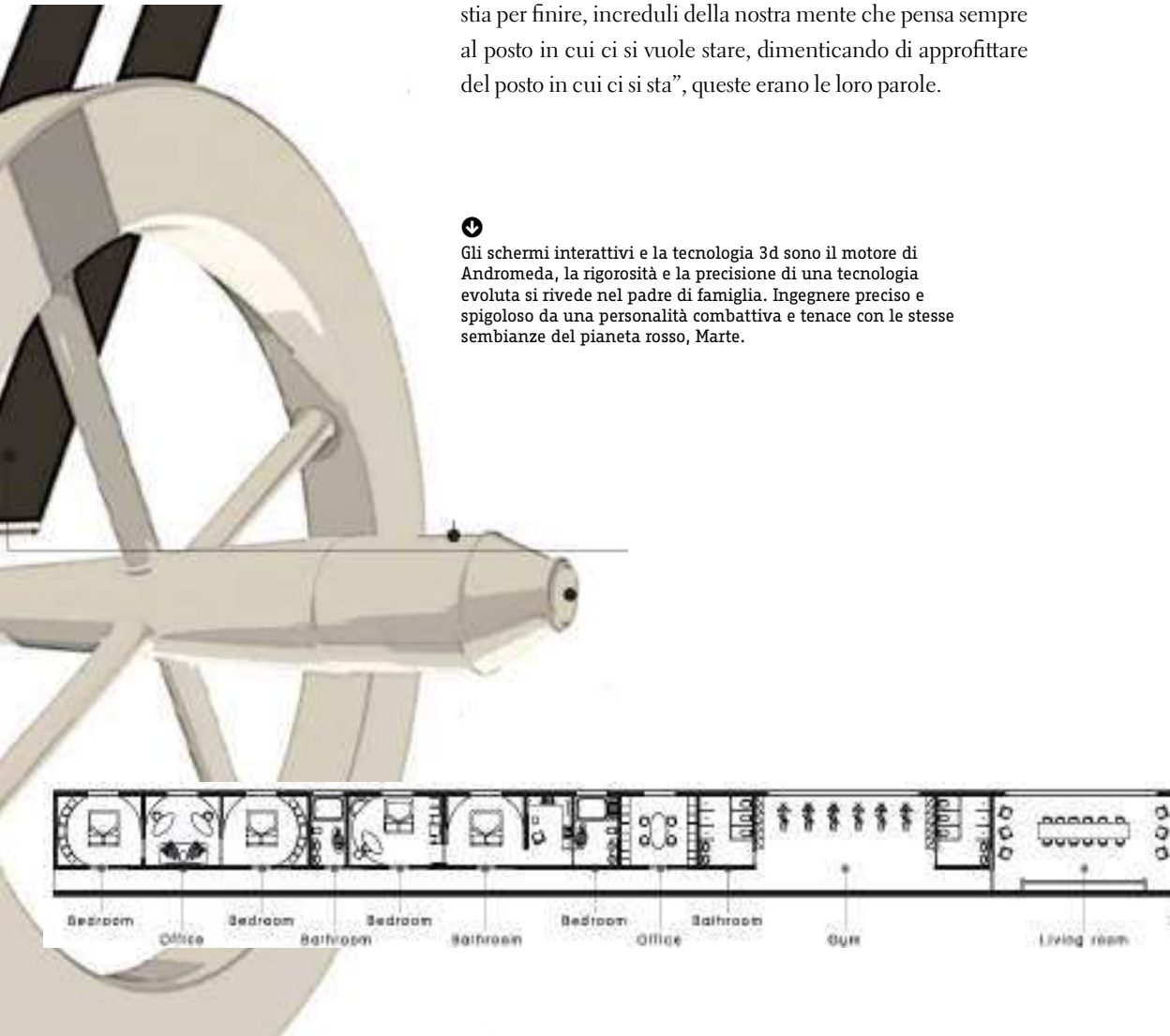


Salutiamo la Terra che rimarrà solo un ricordo di una storia di milioni di anni e brindiamo a questo lungo viaggio seduti nel soggiorno di Andromeda con grandi finestroni dai quali ammiriamo le stelle dell'universo e la nostra, ma vecchia, casa.

Correva l'anno 2050, quando la tecnologia 3d e gli schermi interattivi erano il motore di Andromeda. La rigidità e la precisione di una tecnologia evoluta si rivedeva nel padre di famiglia, ingegnere preciso e spigoloso, da una personalità combattiva e tenace, con le stesse sembianze del pianeta rosso: Marte. Piccoli frammenti di natura non erano altro che compagni di viaggio curati costantemente dalla madre, Alexandra, biologa, amante della vita che nasceva e si evolveva lontano dal mondo. “Siamo increduli che il nostro pianeta stia per finire, increduli della nostra mente che pensa sempre al posto in cui ci si vuole stare, dimenticando di approfittare del posto in cui ci si sta”, queste erano le loro parole.



Gli schermi interattivi e la tecnologia 3d sono il motore di Andromeda, la rigidità e la precisione di una tecnologia evoluta si rivede nel padre di famiglia. Ingegnere preciso e spigoloso da una personalità combattiva e tenace con le stesse sembianze del pianeta rosso, Marte.







Venere, i venti e le nuvole rosacee ricoprono costantemente il pianeta. Le sue sfumature continuano all'interno della camera da letto dei genitori in cui l'eleganza e la leggerezza rispecchiano l'amore che li unisce.



Alcuni frammenti estratti dalla natura sono conservati in piccole capsule per analizzare l'evoluzione della vegetazione nello spazio dell'universo a gravità 0. Analizzati costantemente dalla mamma, biologa, che ama la vita che nasce e si evolve lontano dal mondo.





Andromeda,
serra.



COLOUR PROPORTIONS

L'abitare dopo. L'onnipresenza del digitale tesi

George Narcis Patru
A.A 2019-20

Il digitale ormai è talmente partecipe nella vita dell'uomo a tal punto da diventare onnipresente, senza che ce ne accorgiamo passiamo intere giornate a contatto con una dimensione situata a pochi centimetri dal nostro viso - lo schermo. Sia esso di uno smartphone, di un tablet o di un computer, gli occhi della persona sono incollati perennemente a questa pellicola auto-illuminante che riesce a trasportare l'utente nella dimensione astratta dell'Internet.

L'inaspettata manifestazione del "Covid-19" ha provocato un arresto totale dell'intero pianeta. Durante il "lockdown" del 2020, tutte le attività (produttive e non) sono state interrotte, costringendo le persone a trascorrere un periodo indefinito nelle proprie abitazioni.



Cucina.

Le proiezioni oleografiche agevolano il cucinare.





Zona notte.

Le proiezioni oleografiche agevolano la procedura di scelta dei vestiti indicando il vestiario presente all'interno dell'armadio.



Zona giorno.
Siamo lo studio che il solotto sono stati dotati di funzioni hi-tech in grado di garantire privacy e funzionalità.



Bagno.
Le proiezioni oleografiche le procedure di igiene e permettono di rilassarsi al meglio.

Questo fenomeno è causa di cambiamenti sociologici, psicologici ed antropologici, non soltanto tra l'interazione uomo-uomo, bensì anche tra il binomio uomo-abitare.

Il progetto prende in considerazione il legame nato dalla cosiddetta rivoluzione digitale, il quale ha subito un incremento esponenziale con l'avvento della pandemia. La tecnologia ha cambiato in maniera significativa il nostro approccio alla cultura, al mondo del lavoro, al modo in cui passiamo il tempo libero. In tutti gli aspetti della vita sociale, la digitalizzazione dell'informazione è diventata indispensabile, un elemento chiave che ha modificato anche il modo di interagire con il prossimo. Una semplice struttura architettonica che ospita spazi già conosciuti dall'uomo, ma che nasconde una dimensione invisibile. Dentro all'impianto elettrico si nascondono sensori, telecamere, microfoni e proiettori, resi impercettibili per sperimentare una convivenza tra l'umano ed il tecnologico a 360°.









Photo by James Kemp
on Unsplash

- AA.VV., (2016) *Le case dell'uomo. Abitare il mondo*, Utet, Torino.
- Agamben G., (2018) *Abitare e costruire [online]*, Roma, Quodlibet. Disponibile su: <https://www.quodlibet.it/giorgio-agamben-abitare-e-costruire> [data di accesso: 30/06/2020]
- Anders G. (2007), *L'uomo è antiquato. Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*, vol. 2, Torino, Bollati Boringhieri.
- Arthur W. B. (2009), *The Nature of Technology. What It Is and How It Evolves*, New York, Free Press.
- Attali J., (2006) *L'uomo nomade*, Milano, Spirali.
- Anderson C., (2013) *Makers, Il ritorno dei produttori*, Milano, ETAS Rizzoli.
- Branzi A., (2006) *No-stop city. Archizoom associati*, Firenze, HXX.
- Bandinelli G., (1965) *Piccola storia dell'abitazione in Europa*, Torino, Loescher Editore.
- Cecere T., Guida E., Mangov R., (1984) *L'abitabilità transitoria: la ricerca architettonica per nuove strategie abitative*, Napoli, F.lli Fiorentino.
- Costa M., (2016) *Psicologia ambientale e architettonica. Come l'ambiente e l'architettura influenzano la mente e il comportamento*, Milano, Franco Angeli.
- Coulthard S., & Bratby H., (2020) *Biophilia: You+nature+home*, London, Kyle Books.
- Crutzen P. J., (2005) *Benvenuti nell'antropocene! L'uomo ha cambiato il clima: La Terra entra in una nuova era*, Milano, Mondadori.
- Crescimanno E. (2014), *Smart objects: come il digitale organizza la nostra vita*, Firenze, Aisthesis, Didapress, Università di Firenze.
- Dall'ò G., Galante A., (2010) *Abitare sostenibile*, Il Mulino, Bologna
- Di Cristofaro G., (2011) *In(-)certi luoghi. Mobilità, migrazioni, relazioni interculturali*, Roma, Aracne.
- Fiorani E., (2012) *Geografie dell'abitare*, Lupetti, Milano.
- Firrone T., (2007) *Sistemi abitativi di permanenza temporanea*, Roma, Aracne.
- Follesa S., (2016) *Sull'abitare*, Milano, Franco Angeli.

- Franklin K., Till C., (2019) *Radical matter: Rethinking materials for a sustainable future*, New York (USA), Thames & Hudson.
- Geiser K., (2001) *Materials matter: Toward a sustainable materials policy*, Cambridge, MIT Press.
- Giovannini E., (2018) *L'utopia sostenibile*, Bari, GLF editori Laterza.
- Golden E. M., (2017) *Building from Tradition: Local Materials and Methods in Contemporary Architecture*, London, Routledge.
- Gibson W., (2007) *Neuromante*, Moilano, Mondadori.
- Giunta S., (2008) *Nei luoghi del design. Azioni e interazioni*, Reggio Calabria, Biblioteca del Cenide.
- Greenfield A., (2006) *Everyware. The dawning age of ubiquitous computing*, Indianapolis, New Riders.
- Irace F., (2008) *Casa per tutti. Abitare la città globale (catalogo della mostra)*, Milano Mondadori Electa.
- Kelly K., (2010) *What Technology Wants*, New York, Viking.
- Kondo M., (2014) *Il magico potere del Riordino*, Milano, Vallardi.
- La Cecla F., (1993) *Mente locale. Per un'antropologia dell'abitare*, Milano, Elèuthera.
- La Cecla F., (2000) *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Bari, Laterza.
- Latour B., (2018) *Tracciare la rotta. Come orientarsi in politica*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Lemma R., (2015) *Le Case Degli Italiani. La casa bene primario. L'evoluzione delle abitazioni popolari e borghesi*, Roma, Gangemi Editore.
- Licari G., Fontefrancesco M.F., (2020) *L'Invisibile e la Solitudine*.
- Lucarelli M. T., Mussinelli E., Daglio L., (2018) *Progettare resiliente*, Rimini, Maggioli Santarcangelo.
- MacArthur E., (2013) *Towards the circular economy*. in *Journal of Industrial Ecology*, Hoboken, Wiley-Blackwell.
- Magnaghi A., (2010) *Il progetto locale. Verso la coscienza di luogo*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Mango R., & Guida E., (1988) *Abitare l'emergenza. Studi e sperimentazioni progettuali*, Napoli, Electa Napoli.
- Mancuso S., Petrin C., (2015) *Biodiversi*, Cuneo, Bra.
- Pasquinelli C., (2004) *La vertigine dell'ordine. Il rapporto tra il Sè e la casa*, Milano, Baldini Castoldi Dalai editore.
- Rapoport A., (1991) *House form and culture*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs.
- Remotti F., (2016) *Abitare, sostare, andare: ricerche e fughe dall'intimità* in Augè, Boffito S., Cimatti F., et al. *Le case dell'uomo*, Torino, UTET.

- Richardson P., (2001) *XS: Big Ideas, Small Buildings*, London, Thames & Hudson.
- Sasaki F., (2016) *Fai Spazio nella tua vita*, Milano, Rizzoli.
- Sassen S., (2004) *Le città nell'economia globale*, Bologna, il Mulino, Bologna.
- Schwartz C.M., (2002) *Living in Motion. Design and architecture for flexible dwelling, Weil am Rhein*, Vitra Design Museum.
- Scalera G., (2015) *Il design nella società estemporanea*, Trento, List.
- Schifman M. R., (2018) *Building a sustainable home: Practical green design choices for your health, wealth, and soul*, New York, Skyhorse Publishing.
- Unali M., (2014) *Atlante dell'abitare virtuale Il Disegno della Città Virtuale, fra Ricerca e Didattica*, Genova, Gangemi Editore.

04

**Oggetti, spazi e messaggi
delle Tracce**





Photo by
Cristian Cristian
on Unsplash.

Tra i temi affrontati nella didattica dei corsi di progettazione quello relativo al rinnovamento dell'apparato decorativo rappresenta la sfida più complessa ma anche quella più ambiziosa per una nuova visione del design. Il decoro è progetto; quasi sempre elemento fondamentale di una narrazione che esplicita simbologie e capacità manifatturiere sviluppate nei luoghi, l'assenza di decoro è, di contro, rinuncia al territorio e alla diversità culturale che ogni luogo esprime. Nella contemporaneità l'espressione grafica del segno decorativo, che di per sé ha sempre subito storicamente continue trasformazioni, ha avuto una accelerazione nel produrre fenomeni di obsolescenza. Segni e colori mutano continuamente seguendo ritmi e tempi del consumo che appartengono alla dimensione accelerata dell'industria. Tra le molte modalità di rielaborazione dei segni abbiamo scelto di lavorare sulla costruzione di pattern e textures come pratica che evidenzia le maggiori potenzialità applicative nell'ambito del progetto di interni. Pattern e texture si ritrovano in natura o sono espressione della cultura ideativa e della cultura del fare dell'uomo. Ogni luogo esprime dei propri segni, delle proprie textures leggibili parimenti nelle opere elaborate dall'uomo (manufatti, architetture) o nelle trasformazioni del paesaggio naturale e artificiale. Se si pensa ad un territorio come quello toscano, i segni sul territorio dei filari di viti o di cipressi o delle piante di ulivo, esprimono un abaco identitario di trame leggibili e applicabili al progetto, ma nella stessa maniera i segni presenti nelle chiese romaniche di Firenze e Pisa e più in generale in tutta la cultura dell'intarsio marmoreo (che ha generato l'intarsio ligneo), costituiscono un abaco straordinario di riferimenti per il progetto.

Una texture consiste nella moltiplicazione di un modulo, di qualunque tipo, che sia dato da intervalli o soluzioni cromatiche; come registra Paul Klee nei suoi appunti didattici: "comporre una texture significa ideare degli intrecci modulari, parziali o generali e ideare dei gradienti di densità della tessitura. Creare una trama modulare è un'operazione molto simile ai sistemi di costruzione del tessuto stesso."¹

¹ Pompas R. (1994) *Textile Design. Ricerca, elaborazione, progetto*. Milano, Hoepli.

L'utilizzo delle texture nella identificazione estetica dei manufatti e degli spazi attraversa l'intera storia del Design da William Morris al design contemporaneo. Già Ponti nei grandi vasi in maiolica per la Richard Ginori, o ancor di più negli arredi dell'Hotel Parco dei Principi a Sorrento (dove le textures definiscono gli spazi con una adesione al luogo che si esprime nelle scelte cromatiche), aveva intuito quanto l'uso di trame potesse contribuire allo sviluppo di una diversità trovando ispirazione nell'identità locale. E ancora le texture si sviluppano nella Casa di Fantasia (Casa Lucano), progettata nel 1951 sempre da Ponti insieme a Piero Fornasetti e in seguito continueranno a popolare il mondo fantastico dei Fornasetti dapprima nel lavoro di Piero e a seguire in quello di suo figlio Barnaba (differenziandosi dal lavoro di Ponti per un differente approccio cromatico e un sapiente recupero del kitsch).

Un ulteriore rafforzamento in ambito identitario nello sviluppo di una texture può derivare dalla dimensione cromatica. Il tema del colore sarà motivo trainante delle texture elaborate all'interno delle avanguardie radicali degli anni Settanta da Alchimia a Memphis. Nel pensiero di Sottsass, Memphis donava agli oggetti uno spessore simbolico, emotivo e rituale che origine nelle culture locali e ciò avveniva anche e soprattutto attraverso il ruolo comunicativo attribuito al rivestimento.

Una componente simbolica spesso attribuita a pattern e texture rimanda al ruolo che tali elementi hanno avuto nel corso della storia. I segni espressi dalla cultura Cristiana e applicati alle facciate delle chiese quanto ai paramenti interni, o al disegno delle pavimentazioni hanno spesso precisi rimandi a significati leggibili nell'ambito di una cultura avanzata. In tal senso pattern e textures possono avere un doppio grado di lettura: estetico e simbolico. Esempio di tale binomio nel design contemporaneo è la poltrona Shadowy, di Tord Bontje: una seduta il cui intreccio rimanda al filato tradizionale dove l'aspetto innovativo è nel materiale, un filato utilizzato per le reti da pesca che parla dei prodotti lavorati a mano e del valore umano che essi esprimono.

Maestra delle texture, è certamente Patricia Urqiola che ha realizzato moltissimi disegni per impreziosire ceramiche, stoffe e qualsiasi altro tipo di oggetto. È nelle corde della designer spagnola una parallela attenzione ai temi dell'identità che, interessando gli ambiti decorativi, si esprime nei progetti per Moroso un cui rielabora i temi dell'iconografia sarda o, ancora, nella ripresa dei bassorilievi nelle ceramiche per Mutina.

Il ritorno al decoro può rappresentare occasione di un rinnovato confronto con l'artigianato e con il bagaglio identitario di ogni territorio diventando al contempo occasione di sviluppo di diversità in una stagione culturale permeata dall'omologazione.

In questo processo diventa quindi fondamentale non creare una rottura con le tradizioni (meccanismo che invece avviene nel movimento moderno, dove l'interesse principale è quello di creare qualcosa di completamente nuovo e mai visto) ma bensì seguire il filo conduttore della memoria. La trama si afferma come lo strumento per la riscoperta di una storia che vuole restituire un ruolo all'identificazione tradizionale con il prodotto e con il luogo. Nel fare contemporaneo, questo processo è alla base della definizione di una diversità che può restituire agli oggetti prerogative ormai cancellate dalla globalizzazione. La trama dunque come strumento per la riscoperta di elementi di connotazione estetica che possono restituire un ruolo all'identificazione tradizionale con il prodotto e con il luogo.

La rielaborazione dei segni all'interno di una rinnovata cultura dell'oggetto caratterizza alcune aree progettuali del nostro paese.

La Sardegna, per esempio, è stata negli ultimi anni un esempio virtuoso di sperimentazione per l'esistenza di un patrimonio iconografico ancora vivo e di un humus culturale che ne ha consentito la rilettura e l'evoluzione.

“Un'isola non risolta né felice, né piegata e sconfitta ma contraddittoria, sofferta, potenzialmente e incredibilmente vitale e creativa, attratta dalla modernità. Questa tradizione è fonte inesauribile di ispirazione: dalla stratificazione, dalla mescolanza di influssi, dal misturo da cui noi sardi deriviamo e che ci fa essere quello che siamo, nella storia, nella lingua, nella cultura, nel vestire e, soprattutto, nel pensare, traggono vita i miei disegni, i miei capi, le mie storie”².

La cultura sarda che ha sempre rappresentato una cultura d'avanguardia per la rielaborazione identitaria (per motivazioni contestuali legate ad una identità forte che il mare ha saputo tutelare connesse ad un orgoglio condiviso che è antidoto alle imposizioni di una cultura dominante) ha avuto nel passato figure di primo piano per la capacità di rilettura e rielaborazione dei segni appartenenti alla tradizione. Il lavoro di Eugenio Tavolara, di decodificazione e riproposizione del patrimonio decorativo dell'artigianato sardo, è stato quello di un pioniere che ha intuito la necessità di un dialogo e confronto tra patrimonio storico e cultura contemporanea negli anni in cui si andava sviluppando nel nostro paese una disciplina design che ben presto assumerà il ruolo di controllo sul sistema degli oggetti. Tavolara intuisce che per poter consentire alle culture materiali locali una competizione (seppure impari) con le culture industriali, era necessario che queste rinnovassero i propri linguaggi espressivi sia per scongiurare quei fenomeni di obsolescenza estetica che iniziavano a presentarsi nella diffusione dei linguaggi e nel moltiplicarsi delle produzioni, sia per sviluppare i termini di un

² Marras A.(2014), L'identità nel vestirsi in Follesa S., A tempo e a Luogo: conoscenze, pratiche, direzioni per un design identitario. Tesi dottorale. Università degli Studi di Firenze Dottorato di Ricerca XXV Ciclo



Plinio Tmmaro
Madia collezione
rovere maiolicato
dall'esercitazione
Casa dei Segni

confronto col mondo del progetto che diveniva operazione oramai necessaria per le culture artigianali.

A qualche anno di distanza, all'interno del suo lavoro di artista, Maria Lai ha saputo riprendere e sviluppare gli insegnamenti di Tavolara con la volontà, comune ai maggiori intellettuali di quel periodo, di mediare fra tradizione e modernità. Il mondo tradizionale sardo, ispirazione per entrambi, fornirà un repertorio codificato di temi e soggetti, popolato dalla presenza di iconografie zoomorfe dettate dal carattere agro-pastorale di quella società, che si andrà a contaminare con le influenze provenienti dal confronto con la cultura modernista nazionale e internazionale. La costruzione di questo patrimonio espressivo (che attinge ad un immaginario ma allo stesso tempo contribuisce alla sua ridefinizione) sarà parte fondamentale delle dinamiche identitarie, culturali, sociali ed economiche che seguiranno e che arriveranno sino ai giorni nostri sino a caratterizzare le nuove espressioni del design identitario.

Oggi in Sardegna le contaminazioni col design sono ben evidenti in un artigianato colto che alimenta l'industria turistica e rafforza l'immagine di una identità forte e consolidata. Ma la stessa operazione di recupero dei segni ai fini di una connotazione identitaria si sviluppa nelle elaborazioni delle giovani generazioni di designer in Sicilia, Puglia, Campania e Toscana coinvolgendo sia il sistema dell'artigianato, sia alcuni settori produttivi legati ai rivestimenti per interni.

Tracce della didattica

Il lavoro di ricerca svolto nell'ambito di un rinnovamento dei linguaggi estetici applicati all'abitare, all'interno dei corsi universitari, ha comportato lo sviluppo di due differenti processi. Il primo è quella del recupero di trame presenti nel patrimonio architettonico (rivestimenti parietali di chiese o altri edifici), nel patrimonio manifatturiero (il sistema di trame e orditi e più in generale l'apparato decorativo di tutta la cultura tessile) e nel paesaggio naturale (i segni apportati nel territorio dalle trasformazioni dell'uomo). Di tali segni è stato fatto dapprima un rilievo grafico, successivamente una rielaborazione in chiave di maggior rigore formale (nell'ottica di una riproducibilità) e da ultimo una definizione cromatica a seguito di un'indagine sui valori cromatici identitari espressi nella gamma CMYK.

Il secondo processo è relativo alla costruzione di nuove texture partendo dal lavoro descritto nel precedente paragrafo di rielaborazione dei segni grafici. Ogni luogo esprime dei segni o simboli grafici la cui origine si può collocare in varie fasi del percorso storico identitario. La costruzione di un modulo partendo da tali segni ha consentito la realizzazione di trame e texture alle quali successivamente è stato applicato lo stesso lavoro sui valori cromatici precedentemente descritto.

I due processi si ritrovano nei progetti presentati in questa sezione che hanno coinvolto le esercitazioni didattiche (*Borders and Bridges* negli dal 2018 al 2020 e precedentemente *La casa degli sguardi e dei segni*) e le tesi di laurea.

La casa dei segni e degli sguardi introduzione

Laboratorio di Progettazione 2 Interni
A.A 2018-19

collaboratori

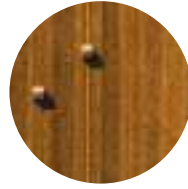
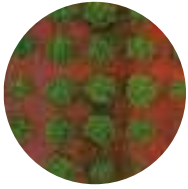
Camilla Storti, Rossella Ferrini, Giulia Merone, Paria Bagheri



Trame
progetto di
Elena Di Raddo
A.A. 2020.2021
Docenti S. Follesa
/ M. Marseglia.
Il progetto
sviluppa dei
pattern con
ispirazione al
territorio toscano
attraverso la
rielaborazione
dei segni tracciati
dalla coltivazione
degli ulivi, dei
vigneti e del
grano.

La Casa dei Segni ha rappresentato un tema che per alcuni anni ha accompagnato i corsi di Cultura dell'Abitare al Master di primo livello in Interior Design. Obiettivo dell'esercitazione era la rilettura dei segni di un territorio e la sua applicazione nel sistema degli oggetti e nel sistema degli spazi dell'abitare, in una accezione ampia che dall'abitare domestico si allarga agli spazi pubblici e in particolare al sistema dell'ospitalità e del ristoro.

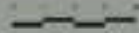
Gli studenti dovevano individuare un luogo e un sistema di segni ad esso appartenente secondo tre filoni: i segni delle architetture, i segni del territorio, i segni delle culture materiali. Da ogni famiglia di segni venivano selezionati quelli che sarebbero divenuti oggetto di rielaborazione grafica poiché l'obiettivo progettuale era la riattualizzazione dei segni espressi dalla tradizione o dal contesto. Il passaggio successivo consisteva nella messa a punto di una palette cromatica espressa nel modello CMYK; ogni luogo, ogni tradizione esprime i propri colori, siano essi derivanti dalle risorse espresse dal luogo (materiali, ambiente naturale), siano il risultato di una elaborazione culturale espressa dal territorio (arte, culture materiali, tradizioni). Dall'incrocio tra segni e colori prendono forma le texture che vengono nel passaggio finale applicate al sistema degli arredi, al sistema degli oggetti o al rivestimento dei paramenti murari e delle pavimentazioni. La stessa esercitazione indagava al contempo il tema delle visuali (gli sguardi) partendo dall'assunto che il progetto dell'abitare possa essere elaborato tenendo in considerazione le viste primarie che si incontrano nell'attraversamento degli spazi o nel sostare al loro interno. Scopo principale dell'esercitazione era quello di favorire lo sviluppo di linguaggi estetici non omologanti e la consapevolezza di un ruolo determinante della diversità culturale nella costruzione di nuovi percorsi progettuali.



Casa dei segni a Siviglia esercitazione

Master in Interior Design
Sabrina Cesaretti
A.A 2018-19

Se il viaggio nella città è il mezzo di scoperta del luogo, il viaggio nella casa è il mezzo di scoperta delle persone. La casa nasce come un viaggio nella città di Siviglia dove i segni del luogo si trasferiscono allo spazio, alla sua identità architettonica e stilistica, esprimendo il suo carattere eterogeneo, solare e vivace. Gli ambienti si svelano poco alla volta in un percorso che sale verso l'alto dove le visuali interne mantengono il dialogo tra le parti e che culmina in un tetto terrazza che mostra infine la città nella sua completezza. Esperienze indimenticabili.



il cortile interno
definito da una texture
bicromatica nel pavimen-
to solcata da una
linea d'acqua.





NODO

Nodo è una credenza in legno, dove l'intreccio quale simbolo della città, viene generato dalla sovrapposizione di tre motivi geometrici, che vanno a definire la texture decorativa delle ante. Dalla stessa motivi esagonale ha origine anche la struttura di appoggio a terra, proposta in ottone nelle versioni a piede unico o a tre elementi separati.



Il disegno degli elementi d'arredo parte dall'elaborazione di textures ispirate al tema dell'intreccio.

Lo spazio dei segni esercitazione

Master in Interior Design

Alina Maltomini

A.A 2018-19

Mi innamoro a squarciacuore dei dettagli
Isabel Allende

Il progetto indaga l'utilizzo di pattern e textures nell'arredamento di un ristorante coinvolgendo il sistema degli spazi interni e quelli esterni. Il territorio di ispirazione sono le colline toscane alle quali le elaborazioni si riferiscono sia nella scelta dei segni che nella selezione dei materiali. Per Gombrich, il pattern si colloca in una posizione intermedia tra il caos e la ridondanza. Negli spazi interni come in architettura esso diventa uno strumento per comunicare, creare equilibri, produrre linguaggi estetici e definire l'identità dei luoghi.





Borders and Bridges

introduzione

Laboratorio di Progettazione 3 Interni
A.A 2018-19

collaboratori

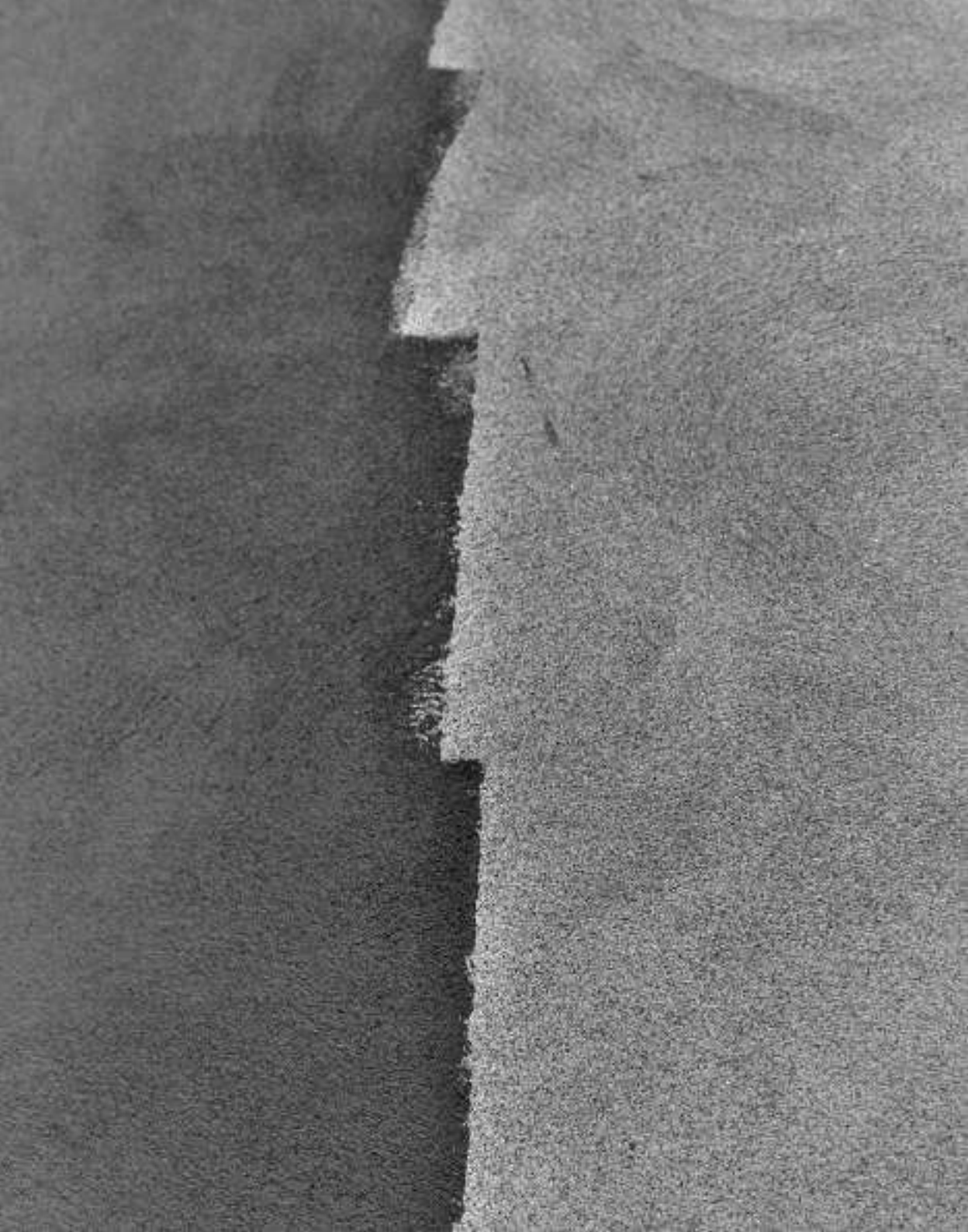
Giulia Merone, Rossella Ferrini, Camilla Storti,
Paria Bagheri, Martina Corti



Photo by
Siora
Photography
on Unsplash.

I limiti della nostra immaginazione non sono quelli della realtà.
Claudio Magris

Borders and Bridges è una delle esercitazioni del corso di Interior nell'anno 2019 ma anche un progetto di scambio tra università internazionali. L'idea del progetto è quella di lavorare sui confini come linee di opportunità per l'elaborazione progettuale con l'obiettivo duplice di promuovere nuove metodologie di scambio in ambito didattico e di sperimentare l'incontro tra sistemi culturali al fine di elaborare nuovi linguaggi progettuali. Tra i tanti confini reali i confini di Borders and Bridges sono confini immaginari, quelli che uniscono realtà geograficamente distanti ma legate da affinità culturali, da cui la volontà di costruire ponti che possano connettere tali affinità. Il progetto lavora sulle connessioni tra due luoghi (i luoghi di origine degli studenti coinvolti) di cui vengono indagate le identità espresse dagli elementi di connotazione grafica (texture, pattern, colori) e successivamente elaborate trame grafiche di contaminazione da applicare al sistema degli oggetti. La volontà è quella di arricchire la scena decorativa e creare connessioni tra progettisti appartenenti a differenti sistemi culturali al fine di elaborare nuovi linguaggi di contaminazione. La finalità del progetto era prevalentemente quella di verificare la differente predisposizione degli studenti alla rielaborazione di segni e forme generate da riferimenti culturali specifici e quindi una pratica progettuale che non partisse dal foglio bianco ma da una rete di segni, colori, materiali, tipologie appartenenti alla propria cultura di riferimento. I riferimenti si sono poi incrociati per generare oggetti meticcii, ai confini tra artigianato e arte ma autorizzati dal processo progettuale generativo ad entrare a pieno titolo nelle sperimentazioni del design. Gli elaborati prodotti mostrano quanto la contaminazione dei linguaggi possa generare nuove forme espressive e determinare una diversità di fatto rispetto ai linguaggi estetici consolidati.



NAGPUR - INDIA

Nagpur, città metropolitana nel cuore dell'India, è conosciuta come "la città arancione" data la grandissima produzione di arance che il paese esporta in tutto il territorio nazionale ed internazionale. È la terza città più grande dello Stato del Maharashtra e al suo interno è possibile ammirare la bellezza dell'architettura indiana.

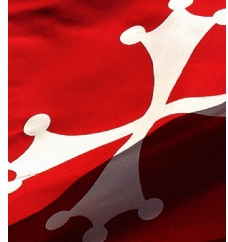
Nagpur, a metropolitan city in the heart of India, is known as "The Orange City" due to the huge production of oranges that the country exports throughout the national and international territory. It is the third largest city in the state of Maharashtra and inside you can admire the beauty of Indian architecture.



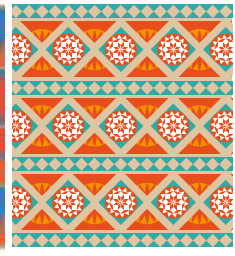
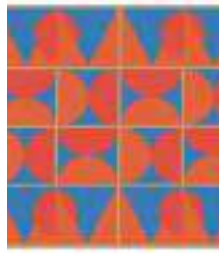
PISA - ITALIA

Pisa, città della Toscana, è un luogo carico di storia, d'arte e di cultura, oltre che essere un facoltoso centro universitario. Conosciuta per la celebre "Piazza dei Miracoli", è una zona molto amata da persone di tutto il mondo, che vengono per ammirare le bellezze della sua architettura, come la celebre "Torre Pendente". È una città legata alle tradizioni e ai suoi simboli storici che si possono ammirare per le sue strade, come la croce Pisana.

Pisa, a city in Tuscany, is a place full of history, art and culture, as well as being a wealthy university center. Known for the famous "Piazza dei Miracoli", it is a popular destination for people from all over the world, who come to admire the beauty of its architecture, such as the famous "Leaning Tower". It is a city linked to traditions and its historical symbols that can be admired on its streets, such as the Pisan cross.

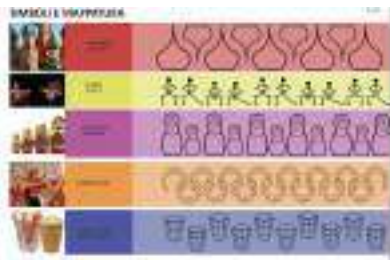


➔
Contaminazione
tra Nagapur
(India) e Pisa
(Italia)
Studenti:
Asia anastasi.



➔
Contaminazione
tra Cina e Italia
Studenti:
Elsa De Mori
Shantai Song.





Pattern
ISRAEL RUSSIA
 borders and bridges



Contaminazione tra
 Israele e Russia
 Studenti:
 Veronica Mineev.

Terre di confine

tesi

Una collezione di texture nel marchesato crotonese

Cristian Ferretti

AA.2019-20



Pezzara è una texture che sfrutta ritagli ed avanzi di marmo che vengono unificati nella lunghezza e posti su rete cerata, per creare moduli ripetibili e variabili.

Terre di confine nasce dalla collaborazione con *Studio Sammarro*, per una committenza locata a Crotona che voleva rappresentare una collezione pilota di texture in marmo, che potesse essere presentata ad un pubblico high end.

Sono stati analizzati, quindi, quelli che rappresentano i principali competitors nel settore, per comprendere in quale posizione collocare l'azienda oggetto di intervento, e solo successivamente è stata condotta un'analisi della clientela ideale, per comprendere su quali elementi di forza si sarebbe basata la collezione.

Così, dalle analisi è scaturita l'esigenza di una collezione dalla forte identità calabrese, che potesse dare un valore aggiuntivo, un motivo di fondo che portasse alla creazione di texture, in modo tale da rielaborare elementi passati da portare poi nella modernità.

Tutte le composizioni di texture di *Terre di confine* si basano su lavorazioni CNC e Laser ed utilizzano, come elemento materico, l'applicazione di vari marmi del mercato italiano, fatta eccezione per Scacco, che riutilizza invece la lavorazione tipica delle ceramiche (cottura a media ed alta temperatura) per la vetrificazione della pietra lavica stessa.

Dunque, quello che rappresenta l'obiettivo fondamentale di questa tesi è stato quello di generare un chiaro elemento di appartenenza calabrese su cui potersi basare, portando così avanti il progetto di direzione artistica della nuova azienda e testando quella che rappresenta la fattibilità delle lavorazioni pensate direttamente in sede, sulle varie materie.





Ozaturu è una texture in marmo nero marquinia, deriva da pattern calabresi tradizionali utilizzati per la decorazione di antiche coperte utilizzate nei paesi montani.



Damasco è una texture che deriva dai vestiti cerimoniali calabresi. La lavorazione a laser su marmo verde alpi permette la creazione di un motivo dallo spessore minimo e dal forte dettaglio.

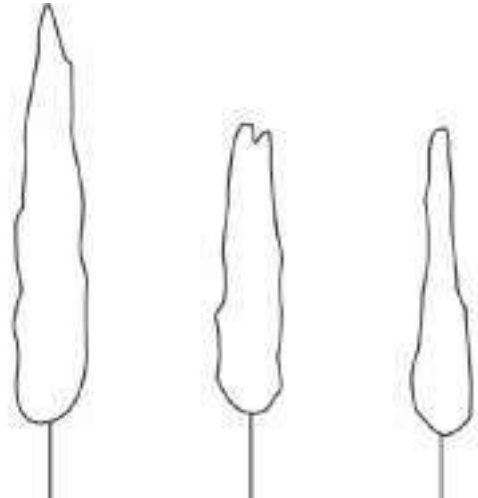
Trame di identità. Segni dai luoghi tesi

Alessia Bastai
AA.2020-21



Skyline di un tipico viale alberato toscano, ispirazione principale per il modello "Cipressi". Utilizzando per la sua forza distintiva per il paesaggio toscano".

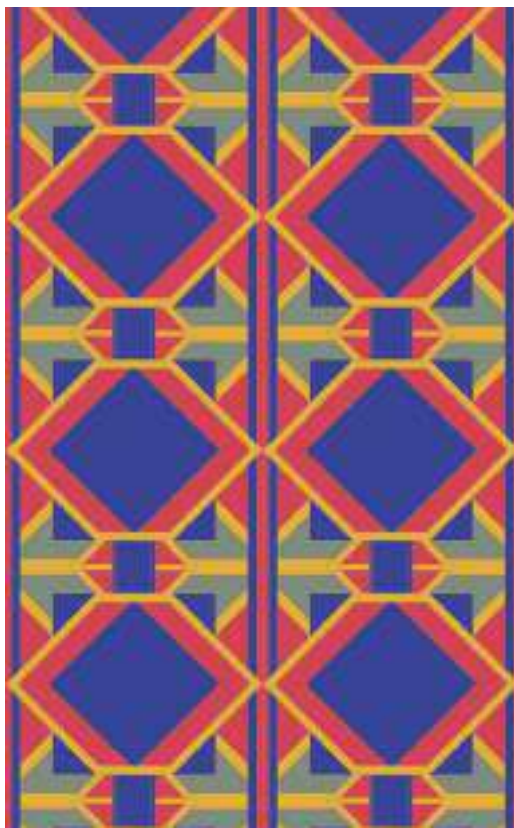
Trame di Identità nasce dall'esigenza di dare voce all'identità dei luoghi attraverso la progettazione di texture per interni. Tutto ciò rappresenta un'analisi che crea opportunità di delineare nuovi metodi e nuovi linguaggi di comunicazione all'interno degli spazi. La tesi indaga tre differenti fonti di ispirazione identitaria: le architetture, il paesaggio, la cultura materiale. Ogni fonte di ispirazione viene associata ad una regione e nello specifico l'Emilia per il patrimonio architettonico, la Toscana per il paesaggio naturale e la Sardegna per la cultura materiale. L'obiettivo delle elaborazioni progettuali è quello di riportare nell'abitare un sistema di segni che possa contribuire ad una connotazione identitaria degli spazi. Per ogni regione sono state progettate quattro differenti texture, ma collegate tra di loro dalla fonte d'ispirazione ed applicate all'Hospitality Design, che si occupa di progettare spazi dedicati all'ospitalità come ad esempio alberghi oppure ristoranti.

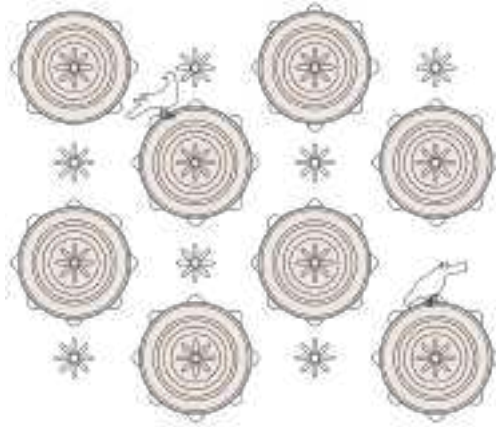






Modello progettato per la collezione Sardegna all'interno della Tesi di laurea triennale di Alessia Bastai. Una texture caratterizzata da forme geometriche nette e decise, ispirate alle linee dei gilet, palas, delle donne durante le feste dell'isola sarda. Creano una ripetizione sontuosa ed importante grazie anche alla scelta dei colori.





Per la collezione Emilia Romagna è stato selezionato, come riferimento distintivo dell'architettura Emilia e romagnola, il mosaico. Infatti nelle foto 21 e 22 sono rappresentati dei dettagli del mosaico all'interno del Mausoleo di Galla Placida che si trova a Ravenna. Dettagli utilizzati come ispirazione per il pattern "I Mosaici".

Separiamoci. **Divisione come riunione** tesi

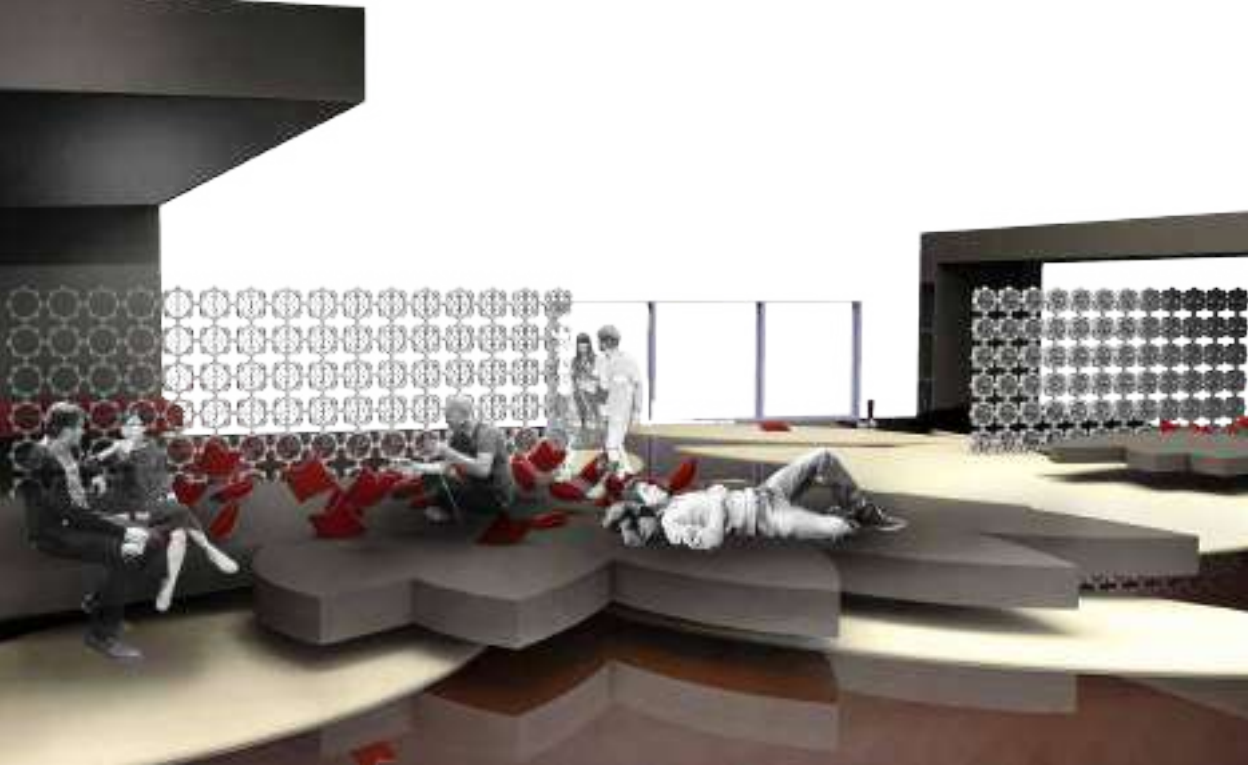
Paria Bagheri Moghaddam
A.A 2017-18



Progetto
allestitivo
che connette
elementi
tradizionali
appartenenti
alla cultura
della Persia e
dell'Italia.

Separiamoci: divisione come riunione è un progetto all'interno del quale globalismo e localismo tendono ad avere la loro direzione nella storia dello sviluppo umano, dai diversi campi della scienza, fino all'architettura e al design.

Tutt'oggi, però, esiste una grande conflittualità di idee nell'uso di entrambe le ideologie, sia per quanto riguarda il globalismo che il localismo. Questa ricerca si incentra, quindi, sull'importanza del concetto di glocalizzazione, non tanto per la convinzione che globalizzazione e localizzazione siano prospettive estreme, ma quanto per l'esistenza di filoni positivi al suo interno.





Progetto allestitivo
che connette elementi
tradizionali appartenenti
alla cultura della Persia e
della Grecia.

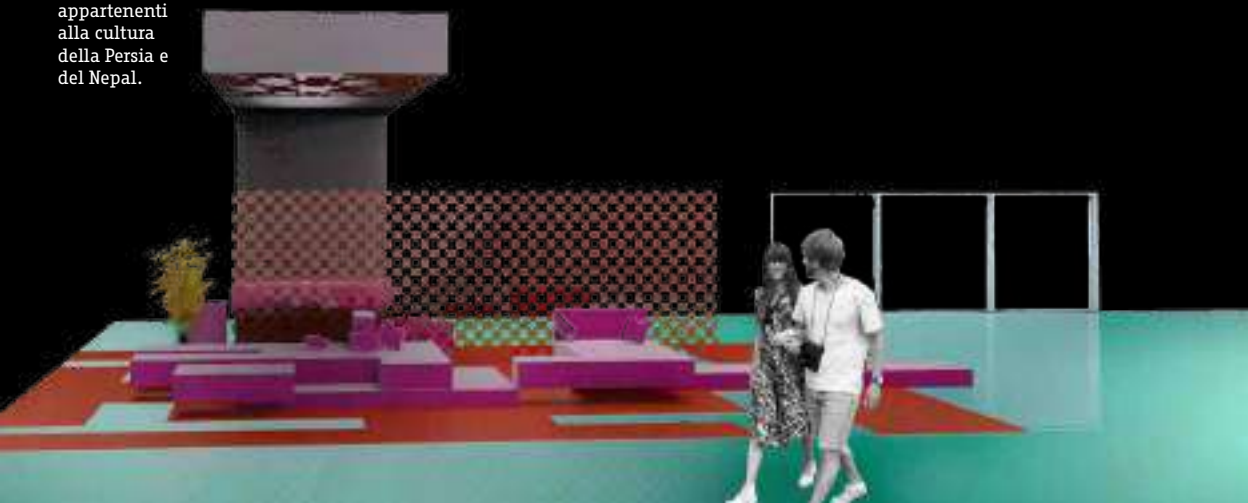


Inoltre, questo campo che finora, pur riguardando un ampio spettro di ricerca, non ha visto e non è stato soggetto di molta elaborazione. Il nostro design d'interni è in gran parte basato sull'economia, a svantaggio dell'interazione individuale degli esseri umani con lo spazio in cui vivono. Ciò che ne consegue è il concetto che se potessimo ridare i valori locali ai luoghi in cui le persone vivono, allora forse potremmo spingere i valori del mercato e dell'economia locale, oltre che il valore dei materiali, ad enfatizzare l'identità locale che ha più valore per il pianeta in generale.

Questo progetto *Separiamoci: Divisione come riunione* è stato, dunque, un esperimento di contaminazione dell'ambiente e della culturale locale del design, un approccio globale con modelli e texture di ogni identità territoriale.



Progetto allestitivo che connette elementi tradizionali appartenenti alla cultura della Persia e del Nepal.





Progetto allestitivo che connette elementi tradizionali appartenenti alla cultura della Persia e dell'Estonia.





BIBLIOGRAFIA



Photo by Angèle Kamp
(@angelekamp) on Unsplash

- AA.VV., (2009) *Domo. Catalogo della XIX biennale dell'artigianato sardo*, Nuoro, Ilisso.
- AA.VV., (2018) *Spectrum. Heritage Pattern and Colours*, London, Thames & Hudson Ltd.
- Acocella A., (2004) *Paper Design*, Firenze, Altralinea Edizioni.
- Ciarrocchi M., Calabi D., (2019) *Texture Design and Environment. Translation tools for place identity* in AA.VV. (a cura di Mario Bisson) *Environmental Design - 2nd International Conference on Environmental Design*.
- Anceschi G., (1983) *Monogrammi e figure*, Firenze, La casa Usher editore.
- Altea G., (2012) *Il fantasma del decorativo*, Milano, Il Saggiatore.
- Altea G., Camarda A., (2012) *Eugenio Tavolara: Il mondo magico*, Nuoro, Ilisso,.
- Asili S., Ceccarelli N., (2016) *Manuale di identità visiva per il marchio territoriale Sardegna, Parte 2, Regione Autonoma della Sardegna*.
- Bodei R., (2010) *La vita delle cose*, Roma-Bari, Laterza.
- Branzi A., (2007) *Capire il Design*, Firenze, Giunti.
- Brooker G., Stone S., (2010) *Progettare l'architettura d'interni*, Bologna, Zanichelli.
- Carboni M., (2000) *L'Ornamentale tra arte e decorazione*, Milano, Editoriale Jaca Book.
- Comoldi A., (2005) *Architettura degli interni*, Milano, Il Poligrafo.
- Cole D., (2015) *The Pattern Sourcebook: A Century of Surface Design*, London, Laurence King Pub.
- De Paolis R., (2012). *Il disegno della superficie: dal tessuto d'arredo al rivestimento di interni*. In Rossi M. (cura), *Il disegno come ricerca. Strumenti grafici e modelli rappresentativi per il progetto*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli.
- De Fusco R., (2009) *Storia del Design*, Bari, Editori Laterza.
- Fagnoni R., Gambaro P., Vannicola C., (2004) *Medesign - Forme del Mediterraneo*, Firenze, Alinea editrice.
- Follesa S., (2014) *Design e Identità*, Milano, Franco Angeli.

- Follesa s. (2021) *Il progetto Memore. La rielaborazione dell'identità dall'oggetto allo spazio*. Firenze, Firenze University Press.
- Flower L., (1986) *Ideas and techniques for fabric design*. New York, Longman.
- Gombrich E.H., (1979) *The sense of order: a study of the psychology of the decorative arts*. Ithaca (New York), Cornell University Press
- Gavinelli C., (1976) *Textures : la caratterizzazione visiva e tattile delle superfici*, Milano, Zanichelli.
- Irace F., (1988) *Gio Ponti, La casa all'italiana*, Milano, Electa.
- Irace F., (2015) *Storie d'interni, architettura dello spazio domestico moderno*, Roma, Carocci.
- Jackson P., (2018) *How to Make Repeat Patterns: A Guide for Designers, Architects and Artists*, London, Laurence King Pub.
- Koepke P., (2016) *Patterns. Inside the design library*, London, Phaidon.
- La Rocca F., (2006) *Il tempo opaco degli oggetti. Forme evolutive del design contemporaneo*, Milano, Franco Angeli.
- Liotta S.J., Belfiore M., (2012) *Pattern and Layering - Japanese Spatial Culture, Nature and Architecture*, Foreword by Kengo KUMA, Verlag, Gestalten.
- Lotti G., (2010) *Territori & connessioni. Design come attore della dialettica tra locale e globale*, Pisa, Ets.
- Lotti G., (2015) *Design Interculturale. Progetti dal mare di mezzo*, Dipartimento Progettazione Architettura.
- Lusher M., (1993) *La persona a 4 colori*, Roma, Astrolabio.
- Mari E., (2001) *Progetto e Passione*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Mari E., (2004) *La valigia senza manico: arte, design e karaoke*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Moretti M., (1993) *Luoghi ed interni: dalla natura al progetto*, Firenze, Medicea.
- Morteo E., (2008) *Grande Atlante del Design dal 1850 a oggi*, Milano, Mondadori Electa.
- O'Meara K., (2015) *The Pattern Base: Over 550 Contemporary Textile and Surface*, London, Thames & Hudson.
- Owen J., (2016 - first edition 1856) *The Grammar of Ornament: A Visual Reference of Form and Colour in Architecture and the Decorative Arts*, Princeton, Princeton University Press.
- Pagni C., (2018) *L'ornamento non è più un delitto. Spunti di riflessione sulla decorazione contemporanea*, Milano, Franco Angeli.
- Parente M., (2012) *Design e Identità Urbane*, Bologna, Maggioli Editore.
- Parente M., Sedini C., (2019) *D4t design per i territori*, Milano, List.
- Pastoreau M., Simonnet D., (2005) *Il piccolo libro dei colori*, Firenze, Ponte alle Grazie.
- Plunkett D., Reid O., (2013) *Detail in contemporary hotel design*, London, Laurence King Pub.

- Pompas R., (2008) *Textile design: ricerca, elaborazione, progetto*, Milano, Hoepli.
- Rossi S., (2008) *I rivestimenti: la pelle del design*, Firenze, Alinea.
- Semeraro G., (2003) *Di stoffa in stoffa. Tessuti dell'arte contemporanea da Alberto Burri a Rosemarie Trockel*, Firenze, Edifir.
- Xhaët G., (2020) *Contaminati. Connessioni tra discipline, saperi e culture*, Milano, Hoepli.
- Tosi F., Lotti G., Follesa S., Rinaldi A., (2014) *Artigianato Design e Innovazione - Le nuove prospettive del saper fare*, Firenze, DidaPress.
- Vance P., (1989) *William Morris wallpapers*. New York Bracken Books, Freeman.
- Willhide E., (2018) *The Complete Pattern Directory: 1500 Designs from All Ages and Cultures*, London, Black Dog & Leventhal.

05

**Oggetti, spazi e messaggi
delle Percezioni**





Photo by James Kemp
on Unsplash.

A riempire una stanza basta una caffettiera sul fuoco.
Erri De Luca

L'abitare è fatto di muri che separano le vite delle persone e di onde che oltrepassano tali muri. Ci sono espressioni dell'abitare che non possono essere relegate nei confini di un recinto fisico in quanto attinenti ad elementi percettivi che oltrepassano la dimensione dell'involucro abitativo. Sono gli aspetti legati agli odori, alle musiche, ai suoni, alle luci, che accompagnano e definiscono il nostro abitare al pari degli aspetti funzionali ed estetici ma sono meno indagati dalla letteratura scientifica in quanto fugaci nella loro partecipazione al processo progettuale. L'intangibilità di tali percezioni le rende estranee ad una comunicazione del progetto quasi unicamente indirizzata alla percezione visiva. E tuttavia la nostra esperienza in uno spazio si compone di rimandi, di connessioni che ci riconducono ai rituali della nostra esperienza abitativa e nei quali le percezioni assumono un ruolo preminente; l'odore del cucinato quando percorriamo una strada, la luce alternata di un televisore la sera, il suono di un pianoforte che ci connette all'intimità di un vicino da cui siamo divisi da un sottile diaframma di cemento.

“Ricordo il periodo della mia vita in cui vivevo l'architettura in modo spensierato. Mi sembra ancora di sentire nella mano la maniglia della porta, quella porzione di metallo configurata come il dorso di un cucchiaino. La stringevo quando entravo nel giardino di mia zia. Ancora oggi quella maniglia mi appare come un segno distintivo dell'accesso a un mondo di sensazioni e odori molteplici. Mi ricordo del rumore della ghiaia sotto i miei piedi, della lucentezza moderata del legno di quercia lucidato delle scale; sento lo scatto della serratura al rinserrarsi della pesante porta di casa alle mie spalle; mi vedo avanzare lungo l'oscuro corridoio e raggiungere la cucina, l'unico spazio propriamente rischiarato della casa. Era l'unico spazio - mi sembra oggi - il cui soffitto non scompariva nella penombra; e le piccole piastrelle esagonali, rosso scuro, con i giunti ben saturati, rispondevano ai miei passi con inflessibile durezza, e la credenza emanava un singolare odore di colore a olio. Tutto, in quella cucina, era così come è in ogni vecchia cucina tradizionale. Nulla di particolare la distingueva.

Ma forse proprio perché era semplicemente e in modo quasi naturale una cucina, è rimasta presente nella mia mente come l'immagine per eccellenza di una cucina. L'atmosfera di quello spazio si è coniugata per sempre con l'immagine che ho di una cucina"¹. Nelle parole di Zumthor la percezione dello spazio non è il frutto di una acquisizione passiva ma il risultato di un dialogo interno tra le informazioni che lo spazio ci restituisce e le informazioni che vengono prodotte dalla nostra memoria. Ciò che è già stato visto guida la percezione di ciò che stiamo per vedere.

La conoscenza della realtà avviene attraverso i nostri recettori sensoriali che, oltre ad essere caratterizzati dalla soggettività individuale, sono condizionati dalla sfera culturale. Le informazioni che riceviamo attraverso il nostro apparato sensoriale guidano la nostra lettura dello spazio condizionate dal nostro bagaglio esperienziale. Questo incide sulla percezione e consente talvolta a persone diverse di avere una diversa esperienza dello stesso spazio.

Storicamente gli ambiti percettivi hanno interessato il progetto negli aspetti concernenti il benessere abitativo e quindi le dinamiche caldo/freddo, luce/buio, silenzio/rumore, con aspetti tecnici in parte misurabili e verificabili; oggi tali aspetti, supportati da una letteratura scientifica transdisciplinare (Pallasmaa J, McCartney K., Cooper Marcus C.), si ampliano ad un rapporto con la percezione sensoriale che guarda allo spazio olfattivo, allo spazio dei suoni, allo spazio simbolico, allo spazio tattile, come spazi dell'intimità nei quali si sviluppa il nostro rapporto personale con l'abitare. La nostra concezione di spazio si amplifica e punta al coinvolgimento di tutti i sensi, un approccio "sensibile" all'abitare che indaga quegli aspetti emotivi, spesso determinati dal vissuto personale, che possano essere esplicitati nel definirne le trasformazioni. Aspetti che competono le connessioni tra spazio fisico e spazio mentale e quindi in parte la Psicologia dell'Abitare, una disciplina che in molti paesi sta entrando di diritto negli insegnamenti delle scuole di Design e Architettura.

Al contempo tali aspetti abbattano i confini delle discipline del progetto demolendo la tradizionale conflittualità di competenze sull'abitare. Nelle elaborazioni teoriche dello Spatial Design vi è il guardare allo spazio attraverso tutti gli elementi della percezione con influenze che riguardano parimenti il sistema degli oggetti e il sistema degli spazi; la casa diventa l'interfaccia che permette la relazione tra gli oggetti che contiene e gli abitanti che la usano².

¹ Peter Zumthor, *Pensare architettura*, Electa, 2004, pp.7-8.

² Guallart Vincente, *Flexible Homes*, in 2a+p-Home, 1 Marzo 2000.

Elementi che sembrano sfuggire alle logiche di delimitazioni degli spazi disegnanone nuove configurazioni; la loro trasmissibilità, il loro permeare lo spazio a dispetto delle barriere fisiche li rendono nuovi strumenti di definizione del nostro abitare. E talvolta la realtà degli eventi avvalorata e conferma la dimensione ideativa. Si pensi a come la recente pandemia abbia amplificato il ruolo di alcuni rituali che sviluppano elementi percettivi: i rituali del cibo, la musica nelle terrazze, la riscoperta del silenzio.

Lo spazio olfattivo

La percezione olfattiva guida il processo di identificazione con gli spazi connotandoli di un elemento di riconoscimento che influirà nelle visite successive; le connessioni tra i recettori olfattivi e il cervello sono le più dirette e gli stimoli olfattivi sono in grado di generare memorie che durano a lungo nel tempo.

Se la percezione visiva, insieme a quella tattile, ha un ruolo primario nel rapporto fisico con lo spazio, le percezioni legate al gusto, agli odori e ai suoni lavorano sugli elementi associativi generando memorie che guidano l'identificazione. Scriveva Victor Hugo che "Nulla sveglia un ricordo quanto un odore".

I rituali del cibo, per esempio, scandiscono il nostro abitare e al contempo ne definiscono una riconoscibilità. Ognuno di noi ha una memoria olfattiva delle case che ha frequentato o il ricordo di luoghi legati alla percezione di determinati odori (il refettorio della scuola, la chiesa durante le celebrazioni, le scale del condominio, il negozio del barbiere o la cucina dei nonni). Odori che definiscono luoghi reali e spazi immateriali come gli spazi dei mercati cittadini i cui confini fisici sono le facciate delle case, le pietre della pavimentazione, il cielo, ma i cui confini olfattivi hanno una dimensione decisamente più ampia.

Ovviamente non tutti gli odori sono piacevoli e anzi essi possono determinare la nostra ostilità rispetto ad uno spazio. Il nostro apparato olfattivo è molto complesso, tutte le particelle che vi passano attraverso apportano delle informazioni che vengono registrate dal cervello dove ogni odore viene associato ad un ricordo rinchiuso nella nostra memoria. Il senso dell'olfatto è legato all'emisfero destro, un'area connessa alle emozioni più che alle conoscenze.

Il gusto e l'olfatto sono spesso cause scatenanti dei fenomeni di nostalgia; alcuni odori, ad esempio, ci rimandano al nostro abitare familiare quando ne siamo lontani, la memoria olfattiva diventa memoria dello spazio vissuto.

È possibile considerare i profumi e gli odori come elementi concreti di definizione dello spazio e, conseguentemente, usare l'olfatto come strumento progettuale. In alcuni recenti progetti il linguaggio architettonico si amplia ad una dimensione percettiva legata agli odori dei materiali. Ciò avviene nel padiglione dell'Expo 2000 di Hannover di Peter Zumthor

caratterizzato dalla forte essenza di legno resinoso o, sempre dello stesso autore, nelle Terme di Vals dove il visitatore vive un'esperienza concreta di percezione plurisensoriale.

Anche Juhani Pallasmaa, nella casa di legno in un'isola dell'arcipelago di Turku e negli spazi museali a Rovaniemi, dimostra una forte coerenza tra ricerca e progetto realizzando luoghi dove l'esperienza olfattiva è tanto importante quanto quella visiva, come d'altronde avveniva nelle opere di Alvar Aalto.

Lo spazio dei suoni e dei rumori

L'ambiente che ci circonda è composto da suoni e tutti gli oggetti con cui entriamo in relazione producono suoni. L'udito condiziona fortemente la sfera culturale e rileva le sfumature della sfera emotiva intima. “Il mondo degli oggetti, oltre a manifestarsi in forma, sostanza e dimensione, può essere meglio compreso e identificato anche attraverso la sua attitudine a esprimersi con un codice sonoro; queste emissioni audio-percettibili hanno un ruolo attivo nella definizione delle caratteristiche, concrete, anche se impalpabili, degli scenari abitati, degli ambienti domestici più intimi così come di quelli pubblicamente condivisi. I rumori e i suoni, anche articolati in sequenze musicali, generati dagli oggetti che costantemente ci circondano, rappresentano un elemento imprescindibile nella costruzione dell'identità di uno scenario, nella determinazione di un immaginario sensoriale da associare agli spazi, nella raccolta di fattori indispensabili a memorizzare i caratteri di un dato ambiente: perché l'immagine di un luogo, se non completa del suo portato audio, non può descriverlo con efficacia.”³.

La dimensione acustica dello spazio ha coinciso storicamente con la ricerca di confini che potessero proteggere l'abitare dai rumori esterni. La sua possibilità di essere “quantificata” (i decibel misurano l'intensità del suono) la rende strumento del progetto con una connessione diretta con la definizione di materiali e superfici.

Oggi tuttavia le discipline del progetto guardano ai suoni come elemento che può influire nella nostra percezione dello spazio. Seppure le musiche di fondo negli aeroporti o negli spazi del commercio abbiano anticipato questa direzione, l'utilizzo del suono nella dimensione abitativa dello spazio privato e pubblico appartiene agli sviluppi più recenti dello *Spatial Design*.

La città è il risultato di una molteplicità di fonti e materiali acustici di cui il paesaggio sonoro si compone e sulla capacità di tali suoni di intersecarsi. Alcuni suoni hanno una

³ Marco Rainò & Barbara Brondi, *Sound, Abitare online n.2 - 4 giugno 2013*.

funzione rituale che incide sul rapporto tra noi e lo spazio (si pensi al suono delle campane che segnala le celebrazioni) o sul rapporto tra spazio e tempo (sempre la campana che scandisce le ore della giornata). Il limite di queste percezioni sensoriali è dato dalla portata del suono della campana che delimita uno spazio definito.

Lo spazio tattile

La percezione fisica di uno spazio è fornita dalla sintesi operata tra i dati di due sensi: la vista e il tatto. “Le sensazioni che più di tutte servono a darci notizia ed esatta cognizione degli oggetti del mondo esterno sono da un lato le sensazioni visive, dall’altro quelle tattili, muscolari, articolari, tendinee. Le une e le altre sono unite da così stretti legami, che nella nostra esperienza quotidiana possono con grandissima facilità sostituirsi a vicenda: se, nell’oscurità della notte, tocchiamo una sedia, la riconosciamo immediatamente al contatto, e ce la rappresentiamo mentalmente nella forma e nella grandezza in cui ci apparirebbe se la luce ci permettesse di vederla: così, quando vediamo un albero a distanza, siamo certi che, pur di avvicinarci quanto è necessario per toccarlo, proveremmo certe sensazioni di ruvidezza, di resistenza, di forma cilindrica⁴.

Le percezioni tattili precedono, nello sviluppo dell’esperienza infantile, quelle visive. Prima ancora di poter percepire visivamente uno spazio, prima ancora che la forma prenda il sopravvento sulle altre qualità di un oggetto, un bambino nei primi mesi di vita percepisce il suono, il peso, la ruvidezza. La percezione tattile è l’unica forma di percezione che, a causa della vicinanza che impone, unisce contemporaneamente l’azione con la sensazione, inducendo una reazione che aggiunge altre informazioni all’esperienza fatta. L’esperienza tattile avviene attraverso la pelle; l’uomo attraverso la pelle scambia messaggi sulla propria condizione emotiva e riceve segnali dall’esterno.

Progettare per la percezione tattile significa soffermarsi sui dettagli materici, sulla trama delle cose, considerare gli aspetti polisensoriali. Significa soffermarsi sulle percezioni che proviamo nel camminare a piedi nudi su un rivestimento in parquet piuttosto che su un pavimento in marmo, lavorare su materiali naturali come legno, pietra, pelli e tessuti, perché questi procurano sensazioni tattili che incidono sulla dimensione dell’abitare.

Conclusioni

Nell’architettura “sensoriale” l’uso dei sensi avviene attingendo ad essi come media per la costruzione di sistemi spaziali complessi in grado di attivare non solo la vista, ma anche l’udito,

⁴ Enzo Bonaventura, *La vista e il tatto nella percezione dello spazio*, Bologna, Stabilimenti grafici riuniti Ed.1921 consultabile in <https://archive.org/details/bonaventuralavistailtatto/page/n3/mode/2up>.

l'olfatto, il tatto, etc. Nelle sperimentazioni più recenti lo spazio dei sensi si incrocia con lo spazio immateriale della rete nella definizione di “spazi ibridi” nei quali le tecnologie amplificano la dimensione percettiva. È l'incontro tra i differenti mondi abitativi descritti da Jacques Tati nel suo film *Mon Oncle*. Il primo, uno spazio tradizionale in cui la vita si svolge all'interno di stanze intime e definite e l'incontro con gli altri avviene negli spazi di vita comune. Il secondo, uno spazio legato alla innovazione e al totale affidamento al progresso tecnologico, dove la dimensione individuale viene annullata. Oggi questi due mondi si connettono in una dimensione dell'abitare sempre più personalizzata. La casa assume aspetti inediti ma al contempo ne amplifica altri tradizionalmente legati alla sua concezione e tra questi il suo essere “spazio dell'intimità”, allestito sempre più a nostra immagine e somiglianza.

Partendo dall'assunto di Heidegger che pone l'identità dell'abitare come base dell'esistenza delle persone, l'obiettivo è quello di identificarci con gli ambienti attribuendo ad essi significato nella nostra esperienza di vita. D'altronde se l'abitare del futuro sarà sempre più un abitare nomade, la nostra capacità di “sentirci a casa” ovunque nel mondo sarà sempre più legata al rafforzamento di quegli aspetti percettivi che svilupperanno le nostre memorie associative.

La dimensione percettiva traccia i confini di spazi invisibili ma sempre più reali.

Una tale direzione imporrà un totale ripensamento degli strumenti di sviluppo del progetto ancora strettamente caratterizzati da una preponderanza della percezione visiva sulle altre forme di percezione. Ciò già avviene per esempio nell'utilizzo della *augmented reality* dove scompare la dimensione di un limite spaziale in quanto è lo spazio stesso ad essere smaterializzato e a diventare percezione. Nuove pratiche progettuali che ci guideranno verso la definizione di ambienti altamente funzionali nei quali le percezioni ci permetteranno di sviluppare un rapporto personale e diversificato con l'abitare.

Il testo riporta le analisi e i concetti sviluppati in:

Follesa S. (2021) *L'abitare percepito. La dimensione percettiva dello spazio abitativo* in *Gud A magazine about Architecture, Design and Cities*. N. 2-2020 Conclusus.

Pending cultures. Una rete di connessioni

introduzione

Laboratorio di Progettazione 3 Interni

A.A 2019-20-

collaboratori

Camilla Storti, Paolo Benocci, Giulia Merone, Andia Guga,
Greta Cicirello Rossella Ferrini, Paria Bagheri

Nello svilupparsi di una dimensione percettiva del progetto si rafforza il ruolo che alcuni elementi della percezione possono rivestire nella costruzione di una interazione con lo spazio. La luce e i segni sono l'oggetto di questa iniziativa portata avanti negli anni dal 2017 al 2020 che ha coinvolto gli studenti di design in una dimensione internazionale. Oggetto dell'iniziativa la progettazione di elementi illuminanti partendo da un sistema di segni provenienti dalla contaminazione tra due culture.

Il compito è da un lato quello della rilettura delle forme, dei decori e delle simbologie che provengono dalla fase di acquisizione delle conoscenze, dall'altro quello della elaborazione di nuovi segni, espressione di una diversità, che possano rafforzare il rapporto degli oggetti con i luoghi.

Il progetto

Da tali premesse teoriche prende avvio il progetto di ricerca Pending Cultures il cui fine, è quello di sperimentare a larga scala la costruzione di nuovi linguaggi partendo da elementi culturali preesistenti.

L'idea alla base del progetto è quella di creare delle connessioni tra progettisti appartenenti a differenti sistemi culturali al fine di elaborare nuovi linguaggi di contaminazione. In tal senso l'obiettivo è duplice, da un lato quello di promuovere nuove metodologie didattiche, dall'altro quello di sperimentare l'incontro tra sistemi di conoscenza differenti al fine di elaborare nuovi linguaggi per poi applicarli ad alcune specifiche tipologie di oggetti.

Il programma, elaborato da un gruppo di lavoro interno al Design Campus dell'Università degli Studi di Firenze, ha previsto una sperimentazione in tre anni che ha coinvolto dapprima una rete di docenti e ricercatori universitari appartenenti a 18 istituzioni uni-





versitarie internazionali e successivamente 650 studenti (nei tre anni di sviluppo dell'iniziativa) provenienti dalle università coinvolte nella ricerca.

Coppie di studenti di cui uno italiano e uno straniero, messi in connessione attraverso la rete, hanno sviluppato progetti a quattro mani lavorando prevalentemente sulla elaborazione di linguaggi di dialogo partendo da elementi iconografici appartenenti alle rispettive culture.

La finalità del progetto era prevalentemente quella di verificare la differente predisposizione degli studenti alla rielaborazione di segni e forme generate da riferimenti culturali specifici e quindi una pratica progettuale che non partisse dal foglio bianco ma da una rete di segni, colori, materiali, tipologie appartenenti alla propria cultura di riferimento. I riferimenti si sono poi incrociati per generare oggetti meticcî, ai confini tra artigianato e arte ma autorizzati dal processo progettuale generativo ad entrare a pieno titolo nelle sperimentazioni del design.

Il gruppo di lavoro è stato composto da due sezioni. Una prevalentemente italiana interna all'università degli studi di Firenze che ha lavorato alla elaborazione del programma di ricerca e una composta da docenti appartenenti alle differenti università internazionali (con la maggior parte di loro erano state precedentemente elaborate altre iniziative) con i quali il programma elaborato è stato condiviso e sviluppato.

Ogni docente delle università estere ha quindi selezionato un gruppo di dieci studenti per la partecipazione al progetto e inviato le mail degli studenti ai docenti italiani.



Ad ogni studente italiano è stato abbinato in maniera assolutamente casuale uno studente straniero. Lo studente italiano ha ricevuto esclusivamente la mail dello studente straniero senza conoscerne sesso, lingua, nazionalità. Da lì in poi è iniziato per ogni coppia di studenti un fitto incrocio di connessioni che ha portato dapprima alla conoscenza reciproca e in seguito ad un confronto sui temi della ricerca e del progetto. Per tali contatti sono stati utilizzati differenti media (e-mail, whatsapp, wechat, skype) e differenti lingue (prevalentemente inglese, spagnolo e italiano). Durante l'elaborazione dei progetti gli studenti sono stati seguiti dai docenti delle rispettive università.

I migliori progetti pervenuti sono stati esposti in una mostra a Firenze.

Luce senza forma. Soluzioni luminose per l'abitare tesi

Oriana Delfini
A.A 2015-16



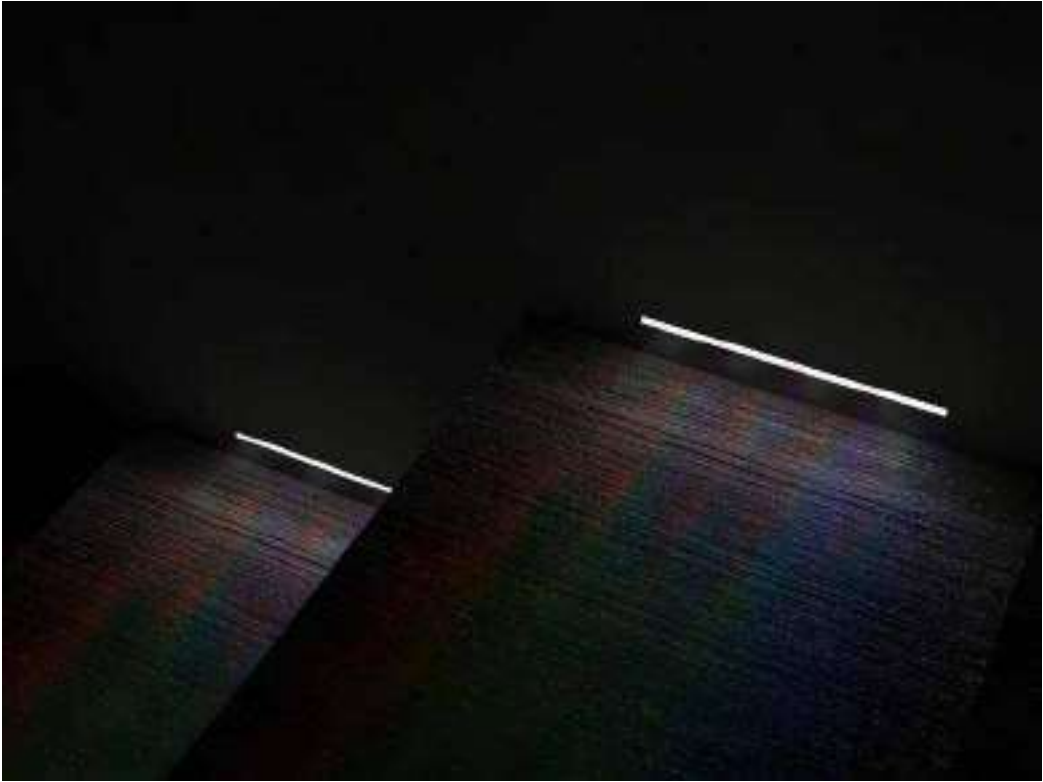
Fascio di luce
che irraggia
l'ambiente
circostante.
Photo by
Freepick.

Luce senza forma nasce da una riflessione sul ruolo della luce nel contesto domestico minimale. Nelle soluzioni progettuali proposte, vengono analizzati e rielaborati i soli elementi architettonici che compongono lo spazio, in modo tale da far ruotare i concept attorno alla definizione di “progetti di luce”. La forma, considerata nel contesto abitativo minimale, viene trattata come una semplice “scatola” contenitrice, come un involucro volto a nascondere la sorgente di luce, per favorire l'effetto della sorgente stessa. Una sottrazione formale che non allude ad una progettazione, ma ad una percezione. Un battiscopa, un segna-passi, un elemento a muro ed una piastrella si inseriscono silenziosamente così nello spazio domestico minimale, allo scopo di esaltare la loro essenza prima ed ultima: la luce.

Il segna-passi nasce dall'analisi dell'interno di un'unità abitativa, dove è sempre osservabile una zona ibrida di passaggio tra un ambiente e l'altro: una sorta di filo di Arianna, che guida l'abitante all'interno dell'abitazione. Su queste zone l'illuminazione può agire in maniera mimetica, ma determinante, riconfigurandole così come veri e propri percorsi di luce. La forma è incassata al muro, la luce emessa è rifratta da un sistema di prismi interni che la colorano dello spettro luminoso di cui è composta. Il concept vuole porsi come una manifestazione di una riduzione che arricchisce, di un less che diventa more.

Una seconda proposta nasce da una volontà di caratterizzare silenziosamente uno spazio attraverso un ridimensionamento di una luce d'accento: una linea di luce, infatti, segna il perimetro della stanza nascondendosi dietro ad un battiscopa appositamente progettato. In questo modo, l'illuminazione nasce dal basso, dai contorni,



**Segna passi.**

La manifestazione di una riduzione che arricchisce uno spazio che da less che diviene more.

dalle pareti, per abbracciare e far risaltare discretamente ciò che esse ospitano.

La terza proposta è data da un elemento luminoso dalla doppia identità, che si estende verticalmente sulla parete: attraverso un sistema mobile, offre un'illuminazione diffusa o diretta a seconda dell'esigenza. La versatilità del concept si manifesta, in linea con uno scenario di interno minimale, in una rigorosa mimetizzazione a muro. L'ultima proposta, invece, considera la luce come elemento di personalizzazione dell'ambiente. Un fascio luminoso si manifesta da un lato di una piastrella in vetro opaco e, a seconda della disposizione del singolo modulo, darà vita a delle vere e proprie pareti di luce, che doneranno carattere allo spazio circostante.

**Segna-passi.**

Un filo di luce, che guida l'abitante all'interno dell'abitazione, così come il filo rosso guidò Arrianna nel labirinto di Cnosso del Minotauro.

Lume. A Bright Exhibition

tesi

Sofia Albelli
A.A 2019-20

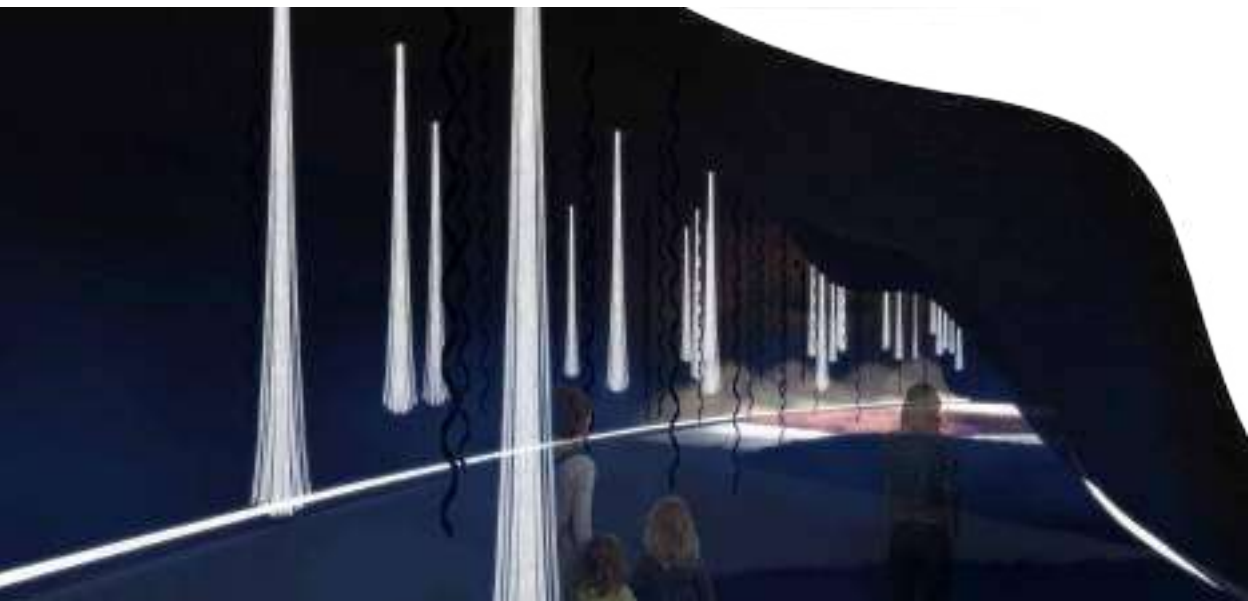


**Esploso
renderizzato del
museo LUME.**

Vista di tutti i
piani componenti.

LUME. A bright exhibition è il progetto di un museo utopistico nel quale la luce si può esprimere e rappresentare non solo in termini di un bell'effetto estetico, ma anche come elemento in stretta connessione con l'interiorità dell'individuo. L'edificio sviluppato è pensato per essere costruito a circa cinquanta metri dalla costa. Al suo interno, le sale seguono una distribuzione verticale, raggiungendo una profondità di circa trenta metri sotto il livello del mare.

Il percorso museale si organizza su quattro livelli, dei quali solo il primo si trova sopra il livello del mare. Qui troviamo la prima delle sei sale espositive, Rays Revolution. Passando nella seconda sala,





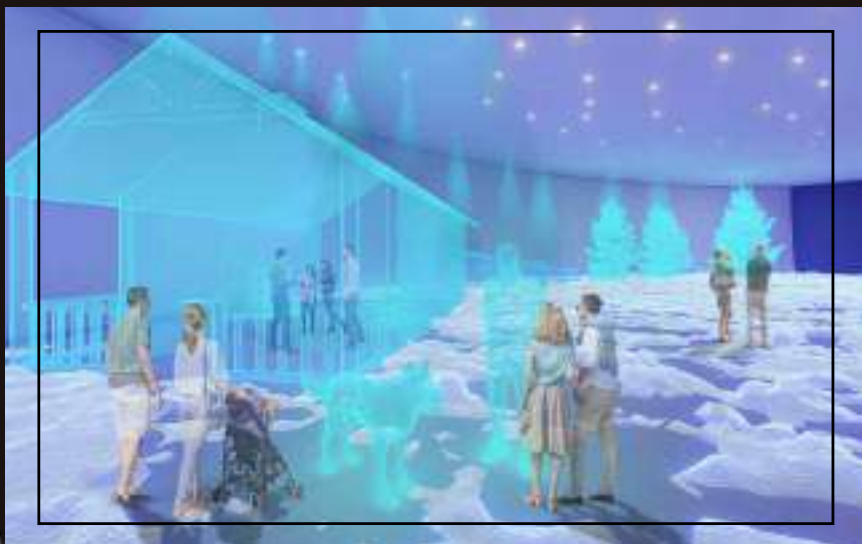


Abyssal Garden.

Sala museale contenente un giardino interno vitalizzato dal sistema luminoso.



La luce accompagna il tuo ingresso nella mostra luminosa del museo LUME.

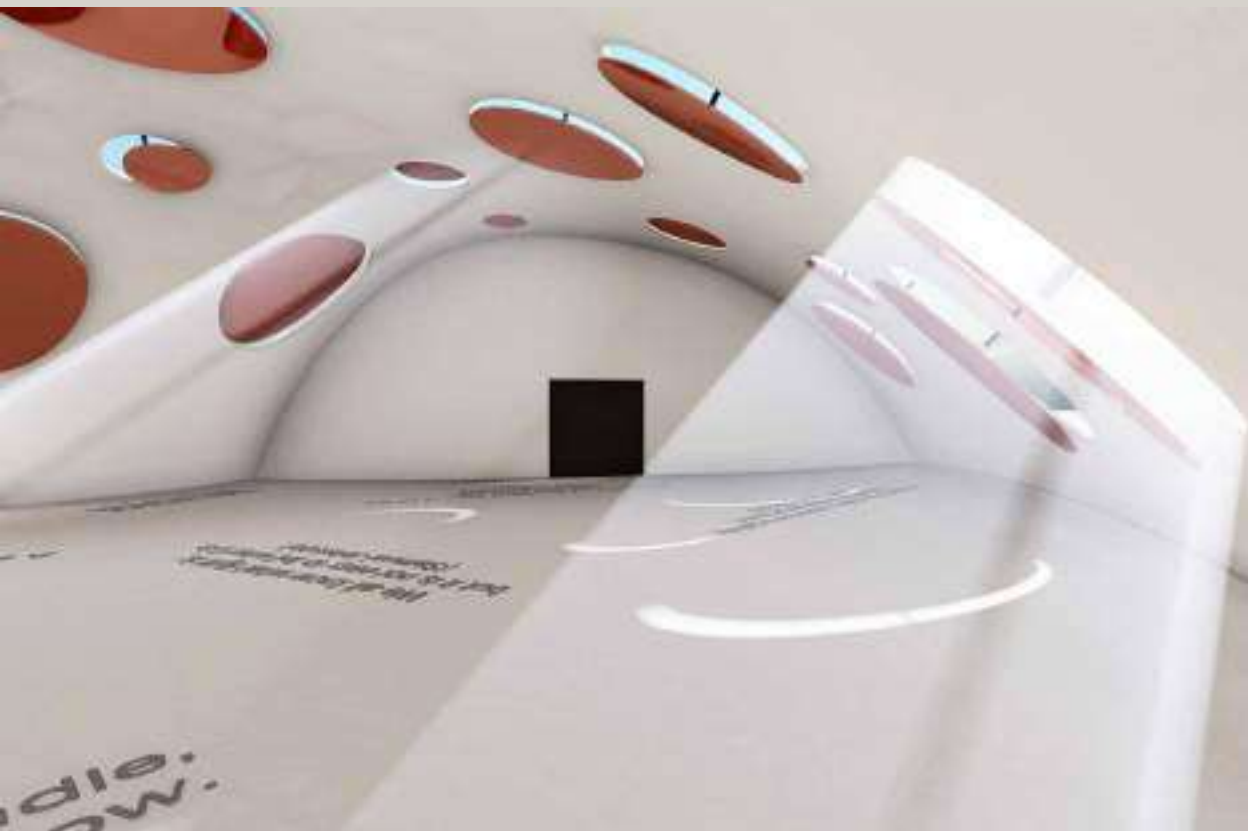


Down in the Blue, i visitatori sono condotti dalla superficie fino al piano posto più in profondità. Successivamente, la visita continua risalendo i piani superiori, attraverso le successive sale, fino a concludersi con il Bookshop, il Ristorante Subacqueo e la Caffetteria posta al piano 0. Nella ideazione delle sale, ha avuto un importante ruolo lo studio di quelle che sono e saranno le potenzialità della luce. Andando infatti ad analizzare alcune delle ricerche portate avanti in questo momento nel mondo, ne sono un esempio l'impianto di illuminazione per la coltivazione indoor realizzato nella terza sala e gli "ologrammi tattili" proposti in Bright Winter.

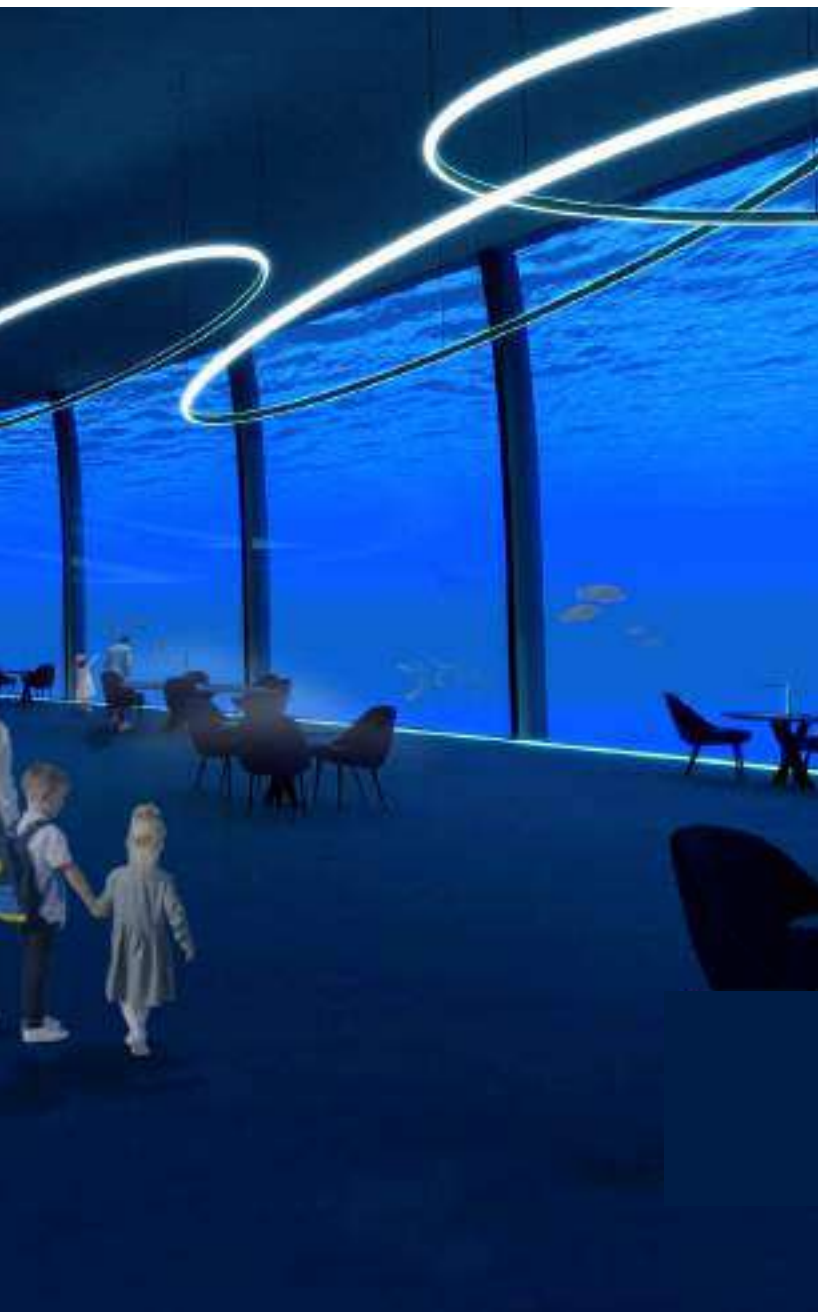
Attraverso un coinvolgente viaggio, che indaga il comportamento della luce nelle sue diverse sfaccettature, LUME si propone di stabilire un intimo legame tra il visitatore e questo elemento in continua trasformazione.



**Sala museale Rays
Evlutions.**







Immergiti nella profondità del mare stando all'interno del bar.

Synapsi.
Lo spazio attraverso i sensi
 tesi

Chiara Travaglini
 A.A 2020-21



“L’architettura è l’arte della riconciliazione tra noi stessi e il mondo, e questa mediazione avviene attraverso i sensi.”

Juhani Pallasmaa- Gli occhi della pelle

Synapsi è il risultato di una ricerca sulla “psicologia sensoriale”, più precisamente sulla percezione spaziale data appunto dai nostri sensi. L’unione di queste due discipline, la Psicologia percettiva e l’Interior Design, possono generare progetti straordinari, scenari “utopici” sui quali ancora c’è molto da sperimentare.

La nuova disciplina Spatial Design, che si occupa della progettazione concettuale di ambienti interni ed esterni privati e pubblici, ha come obiettivo anche quello di guardare ai luoghi attraverso tutte le percezioni sensoriali. Spesso capita di visitare un luogo e di ricordarsi, più che immagini fotografiche, profumi, odori, sapori o rumori che ci hanno incuriosito, oppure impaurito, che hanno guidato la visita di quell’ambiente. La memoria degli spazi infatti è maggiormente memoria olfattiva che memoria visiva e il gusto e l’olfatto spesso ci guidano nella scoperta di nuovi ambienti. Al contempo suoni e rumori possono agevolare od ostacolare la nostra scoperta dei luoghi. Lo scopo della tesi è quello di capire come utilizzare le percezioni per generare progetto, la sua struttura rispecchia il processo della ricerca fatta. È un percorso che parte dalla definizione di percezione e dal funzionamento del cervello umano, passa per la percezione spaziale e le sue componenti (visiva, tattile, olfattiva, uditiva e gustativa) per poi applicare tali concetti al mondo dell’Interior Design. Prima di arrivare al progetto, vi è poi un capitolo dedicato alla rappresentazione della percezione attraverso tecnologie conosciute (come la realtà virtuale e la realtà aumentata) ed alcune an-

**SINAPSY.**

La "hall centrale" rappresenta il centro del museo. È preliminare alle sale e permette di immergersi nella comprensione della multisensorialità attraverso una prima comunicazione.





La quarta sala relativa al tatto è la "sala termocromica". La sala è interamente costituita da pannelli touch, tinteggiati con vernice termocromica in grado di cambiare colore in base al calore delle mani. Lo scopo della sala è l'interazione attraverso il senso del tatto. Dietro a ogni pannello dei sensori, collegati a degli attuatori avranno la funzione di captare i segnali ricevuti dalle mani dei visitatori modificando l'intensità delle luci nella sala.



cora più recenti e vuole mettere in luce il modo in cui le tecnologie ci aiutano a sviluppare progetti percettivi. Il punto focale della Tesi è il progetto, Synapsy, un museo della percezione, nel quale gioca un ruolo fondamentale il percorso espositivo: il turista si immerge in una dimensione prettamente percettiva, in cui sono i sensi che guideranno la visita. Più precisamente si creerà così un'esposizione basata sull'utilizzo della luce, dei colori e delle forme, suoni e rumori o odori e profumi che influenzeranno il visitatore.

La mia tesi, nel suo piccolo, ha l'intento di studiare a fondo l'argomento sia dal punto di vista teorico che pratico, attraverso il progetto del museo, apportando così un'innovazione, un cambiamento: si crea un progetto adatto a tutti, in cui alla base vi è l'inclusione grazie all'utilizzo dei sensi.



A contrapposizione della sala della paura, vi è la "sala relax". Una dimensione di benessere viene ricreata attraverso una vegetazione su pareti e pavimento. La sala, resa luminosa grazie all'utilizzo di led, contiene delle sedute sospese a forma di nido, nelle quali è possibile sedersi rilassarsi, cullati dai suoni e dal vento.





SINAPSY

La "sala blu" è una delle sale cromatiche. Il blu, è per eccellenza il colore legato alla calma diminuendo la frequenza cardiaca e stimolando il respiro.





Nella "sala della memoria" lo spettatore è chiamato a percepire profumi e odori legati ad immagini che verranno proiettate su uno schermo. I profumi dopo averli percepiti, saranno tolti dall'ambiente attraverso un sistema di ventole aspiranti. Obiettivo è collegare il senso dell'olfatto con quello visivo e la memoria.







Photo by James Kemp on
Unsplash.

- Ball P., (2016) *Colore. Una biografia*, Milano, BUR Rizzoli.
- Barbara A., Perliss A., (2006) *Architetture invisibili. L'esperienza dei luoghi attraverso gli odori*, Milano, Skira.
- Barbara A., (2011) *Storie di architettura attraverso i sensi*, Milano, Postmedia books.
- Bachelard G., (1964) *The poetics of space*, New York, Orion.
- Buttimer A., & Seamon D., (1980) *The human experience of space and place*. London, Croom Helm.
- Bruno G., (2002) Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema, Milano, Mondadori.
- Bonaiuto M., Bilotta E., Fornara F., (2005) *Che Cos'è La Psicologia Architettonica*, Roma, Carocci editore.
- Crossley N., (2001) *The Social Body: Habit, Identity, Desire*, Londra, Sage.
- Da Dalt F., (2020) *L'architettura dell'olfatto: progettare la percezione degli odori* in *Architettura Ecosostenibile.it*
- Falcinelli R., (2017) *Cromorama: come il colore ha cambiato il nostro sguardo*, Torino, Einaudi.
- Frank E., (1978) *Pensiero organico e architettura wrightiana*, Milano, Dedalo.
- Gazzola A., (2017) *Il cibo come traccia sensoriale per la conoscenza degli spazi urbani*, Milano, Franco Angeli.
- Giannini A. M., Marzi T., Viggiano M. P., (2011) *Design. Psicologia e società*, Firenze, Giunti.
- Hull J. M., (2019) *Il dono oscuro*, Milano, Adelphi.
- Jung C. J., (1992), *Ricordi, sogni, riflessioni*, Milano, BUR Saggi.
- Koenig G. K., (1974) *Architettura e comunicazione*, Firenze, Libreria Editrice Fiorentina.
- Le Camus de Mazieres N., (2005) *Lo spirito dell'architettura, o l'analogia di quest'arte con le nostre sensazioni*, Milano, Il castoro.
- Landowski E. e Marrone G., (2002) *La società degli oggetti. Problemi di interoggettività*, Roma, Meltemi Ed.

- La Rocca F., (2006) *Il tempo opaco degli oggetti*, Milano, Franco Angeli.
- Lotto B., (2017) *Percezioni. Come il cervello costruisce il mondo*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Merleau-Ponty M., (2017) *Fenomenologia della percezione*, Firenze, Giunti/Bompiani.
- Montagu A., (1989) *Il linguaggio della pelle*, Milano, A. Vallardi.
- Norman D., (2015), *La caffettiera del masochista*, Firenze, Giunti.
- Norman D., (2004) *Emotional Design*, Milano, Apogeo.
- Okakura K., (2016) *Il libro del tè*, Milano, Garzanti.
- Pallavicini F., (2020) *Psicologia della realtà virtuale. Aspetti tecnologici, teorie e applicazioni per il benessere mentale*, Milano, Mondadori Università.
- Pallasmaa J., (2009) *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*, England, John Wiley & Sons Inc. Ed. it. *La mano che pensa*, Pordenone, Safarà Editore.
- Pallasmaa J., (2014) *L'immagine incarnata*, Pordenone, Safarà editore.
- Pallasmaa J., (2007) *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi*, Milano, Jaca Book
- Pallasmaa J., (2012) *Frammenti. Collage e discontinuità nell'immaginario architettonico*, Pordenone, Giavedoni.
- Piaget J., Inhelder B., (1948) *La représentation de l'espace chez l'enfant*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Piotti S., Menegazzo R., (2015) *L'essenza del design giapponese*, London, PHAIDON Press.
- Plummer H., (2016) *L'Esperienza dell'architettura*, Torino, Einaudi.
- Purini F., (2009) *Note sulla struttura dello spazio*, in *Le percezioni psicologiche e le patologie psichiatriche* (atti di convegno), Roma.
- Robinson S., (2011) *Nesting-Fare nido*, Pordenone, Safarà Editore.
- Rossi A., (1995) *L'architettura della città*, Milano, Città Studi Edizione.
- Santagostino P., (2006) *Il colore in casa*, Milano, Feltrinelli.
- Stokes A., (1951) *Smooth and Rough*, Londra, Faber & Faber.
- Seamon D., (1993) *Dwelling, seing and designing-toward a phenomenological ecology*, State University of New York.
- Sudjic D., (2009) *Il linguaggio delle cose*, Roma, Ed. Laterza.
- Suskind P., (1992) *Il profumo*, Milano, Tea.
- Tanizaki J., (2000) *Libro d'ombra*, Bompiani, Milano.
- Zevi B., (1984) *Saper vedere l'architettura*, Torino, Einaudi Editore.
- Zumthor P., (2007) *Atmosfera*, Milano, Mondadori-Electa.
- Zumthor P., (2004) *Pensare architettura*, Milano, Electa.

Zumthor P., (2008) *Atmosfere. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Milano, Mondadori Electa.

Yi-Fu T., (2005) *Space and Place: The Perspective of Experience*, Minneapolis, The University of Minnesota.

06

**Oggetti, spazi e messaggi
dell'Identità**





Photo by Eleonora
on Unsplash

La trasformazione degli oggetti in cose (...) presuppone una sviluppata abilità nel risvegliare memorie, nel ricreare ambienti, nel farsi raccontare storie e nel praticare sia la nostalgia “chiusa”, che si ripiega in sé stessa nel rimpianto di ciò che si è perduto, sia la nostalgia “aperta” (...). Nella nostalgia aperta le cose non sono più sottoposte al desiderio inappagabile di un ritorno a un recuperabile passato (...) ma sono diventate i veicoli di un viaggio di scoperta di un passato carico anche di possibile futuro.

Remo Bodei *La vita delle cose*

La difesa e il rafforzamento dell'identità culturale e lo sviluppo di pratiche di costruzione di un “design della diversità” costituiscono i temi prevalenti della mia attività didattica e di ricerca. L'opposizione di un “progetto lento” di assimilazione e rielaborazione del capitale territoriale ai ritmi ideativi frenetici dei processi produttivi industriali si inserisce in una visione più ampia di adesione, con gli strumenti del design, ad uno sviluppo sostenibile che possa restituire futuro alle tante diversità radicate nei territori del nostro paese.

Così come il concetto di cultura anche il concetto di identità è in continua mutazione e assume differenti sfumature in base agli ambiti disciplinari di osservazione. In termini generali l'Identità è il risultato di un processo di appropriazione da parte di un individuo di “elementi identificanti” e cioè di quegli elementi (pratiche, oggetti, espressioni) che incontra nel corso della propria vita. Tali elementi costruiscono l'identità personale di ognuno ma ne compongono al contempo l'identità culturale; identità personale e identità culturale si integrano nell'insieme della personalità.

L'identità culturale è il luogo della formazione di legami che si definiscono, in un ambito sociale, nel riconoscersi in comuni riferimenti culturali; si identifica in una comunità di persone e ne delimita le caratteristiche peculiari rispetto alle altre comunità. Tra identità personale e identità culturale vi è un rapporto di dipendenza: “Individuo e società, sono in reciproco rapporto duale: la società partecipa alla costruzione dell'identità di ciascuno, mentre l'individuo contribuisce a trasformare la società...”¹.

¹ Urso A., Di Bonito T. (2018) *Identità personale ed identità culturale in Oikonomia Rivista di etica e scienze sociali*, <https://oikonomia.it/index.php/it/2018/febbraio/1020-identita-personale-ed-identita-culturale>.

Il senso di appartenenza ad un'identità culturale si forma quando una persona si sente partecipe dei valori espressi da una comunità, ne condivide le pratiche (lavorative, sociali, rituali) e gli elementi di riferimento (oggetti, musiche, simboli, narrazioni). “Per Identità si intende il comune riferimento di valori presenti, generati nel contesto di una comunità e di valori passati reperiti nell'autenticità del monumento...”²

L'identità culturale si esprime in un fattore di scala che ne amplia gli elementi di identificazione. Ognuno di noi appartiene, al contempo, a identità multiple che possono coincidere con l'identità del proprio nucleo familiare, con quella relativa al territorio di origine o di adesione, della propria nazione e, in una maggiore estensione, con l'appartenenza ad una comunità ampia definita da più labili confini fisici o geografici come l'identità europea, asiatica, americana o, ampliando ancora tali confini, l'identità mediterranea o latino-americana. Tra le diverse scale dell'identità. Quella che compete maggiormente le discipline del progetto è quella territoriale in una eccezione ampia che comprende il territorio naturale, il territorio costruito o artificiale e, sempre più, il territorio virtuale. La miscela tra queste tre espressioni del territorio genera una molteplicità di combinazioni che caratterizzano la diversità tra i luoghi e ne definiscono appunto la diversità rispetto ad altri territori e quindi l'identità. Se la disciplina architettonica ha da sempre guardato al territorio come riferimento per lo sviluppo delle pratiche progettuali il definirsi di un rapporto tra design e territorio è relativamente recente.

Tra i primi ad accostare i termini Design e Territorio è stato certamente Ugo La Pietra che alla fine degli anni Ottanta ha guidato il design italiano verso una riscoperta dei saperi locali e di un artigianato che si faceva colto interprete di tali conoscenze. A livello accademico il percorso di avvicinamento alle tematiche territoriali ha invece inizio nella seconda metà degli anni Novanta con la ricerca Sistema Design Italia (che per prima ebbe il merito di rilevare nuove forme di approccio del design alle culture locali) e successivamente con la ricerca Me. Design che intorno al concetto di “capitale territoriale” ha posto le basi metodologiche per un approccio dedicato alla valorizzazione dei territori.

Le competenze sviluppate progressivamente dalla disciplina nella gestione della complessità, e la capacità del designer di fare sintesi di apporti e competenze, lo hanno reso sempre più una figura strategica nei programmi di sviluppo dei territori. È nella cultura del design contemporaneo la volontà di contribuire con i propri strumenti e il proprio apparato critico allo sviluppo della società, in una nuova visione del design territoriale come “costruttore di strategie” che investono il territorio nella globalità delle sue espressioni.

² Carta di Cracovia, 2000.

L'identità di ogni territorio è data da molteplici invarianti (tecniche, usi, materiali, tipologie, colori, simbologie, decori) che, con equilibri differenti in ogni contesto, si sono sviluppate, nel tempo, nei differenti ambiti di applicazione (oggetti, paesaggio, architetture, abiti, enogastronomia, letteratura, musiche, tradizioni) determinandone una specifica diversità rispetto ad altri luoghi. Tali elementi possono essersi sviluppati in un rapporto diretto con le risorse materiali e immateriali del luogo, ma anche attraverso "contaminazioni" con saperi altri che si sono presentati nel corso della storia attraverso scambi, dominazioni, viaggi e che sono stati acquisiti e fatti propri attraverso una "specializzazione" locale." Va chiarito immediatamente (...) che la nozione di identità è il risultato di processi dinamici di contatto, di ibridazione, di meticciamento. L'errore più grave, dal punto di vista antropologico, è quello di attestarsi ad una definizione di carattere statico, immutabile, immobile ed essenzialistico."³ Le diversità culturali sono il frutto di una lunga evoluzione avvenuta all'interno dei territori ma anche e soprattutto di una ibridazione fra comunità e fra popoli a tutti i livelli di conoscenza.

L'identità necessita oggi di pratiche e processi che ne garantiscano una continuità storica. La difesa dei baluardi di identità ancora presenti in una società che sviluppa, con ritmi esponenziali quei fenomeni di globalizzazione alla base della erosione della diversità è uno dei compiti morali della cultura del progetto.

Identità e progetto

Nell'identità culturale la dimensione locativa, ovvero legata a confini territoriali, reali o simbolici, è fondamentale; l'identità si rafforza grazie alla capacità dei membri di una comunità di stabilire una continuità temporale nello sviluppare processi identificativi a fronte di continui cambiamenti e trasformazioni. "Di solito un'identità sopravvive fino a quando le relazioni con il suo contesto sono attive e significative: quando il contesto si evolve e modifica, se l'identità non è in grado di rielaborarsi (conservando le sue tipicità ma confrontandosi con la contemporaneità), è destinata a diventare marginale o elitaria o a scomparire. La creazione di nuove connessioni, attraverso i processi di territorializzazione e contestualizzazione, è il modo con cui dei valori locali e delle tipicità territoriali possono essere attivati, dinamizzati e rinnovati in continuità, e messi in grado di dialogare (attraverso forme e numeri di relazioni sostenibili) con contesti più ampi come quelli che il mondo contemporaneo richiede" (Lupo 2007).

I mutamenti radicali indotti dalla globalizzazione hanno sviluppato sistemi complessi di produzione e connessione delle conoscenze che si intersecano con una dimensione digitale

³ Salsa A., *Identità e paesaggio. fattori morfoplastici* in <http://geofilosofia.files.wordpress.com/2010/09/salsa-identita-e-paesaggio.pdf>.

che pervade qualsiasi processo generativo del fare. Obiettivo della ricerca e della didattica, alla luce di questi mutati scenari, deve essere quindi il definire nuovi processi e metodi di rafforzamento e sviluppo della diversità.

Costruire identità è un'operazione complessa poiché impone un totale ripensamento di quelle pratiche e di quei processi progettuali che la nostra disciplina ha saputo costruire in un rapporto privilegiato, e per lungo tempo univoco, con le culture industriali. Cancellata definitivamente la tradizionale identificazione col processo industriale, il design volge oggi lo sguardo all'intero sistema dei processi produttivi e ciò impone una rilettura della storia stessa degli oggetti non più come storia che nasce e si definisce a partire dalla rivoluzione industriale (come ancora appare nei principali testi di storia del design) ma come processo evolutivo che coincide in parte con la storia stessa dell'uomo e ingloba tutti i fattori costitutivi delle cose tra cui quelli identitari, simbolici e rituali che la modernità aveva estromesso come pegno alla componente funzionale.

La dimensione conoscitiva rappresenta il primo elemento di diversificazione tra progetto globale e progetto identitario. Se il progetto identitario si configura come la ripresa di quella continuità evolutiva del fare bruscamente interrotta dalla modernità, la conoscenza della storia, intesa come processo di sviluppo di interazioni, connessioni, tradizioni e legami, costituisce certamente il primo mattone nella costruzione di una dimensione identitaria del progetto. Alla fase di acquisizione delle conoscenze segue la fase ideativa durante la quale queste si inseriscono in un sistema più ampio di nozioni che appartengono al bagaglio culturale del progettista. È in tale fase che la dimensione identitaria si confronta con la contemporaneità che ne impone un dialogo con le conoscenze universali e una rilettura e riscrittura nell'ambito di un rinnovato sistema linguistico. Ed è all'interno di tale fase che si esplicitano le maggiori differenze rispetto al processo progettuale per l'industria. Il progetto identitario è caratterizzato da una contenuta libertà di espressione (la rielaborazione sostituisce l'invenzione) e dalla necessità di una conoscenza approfondita di quegli elementi di specificità locali che non possono essere sostituiti o annullati. Nella maggior parte dei casi il confronto con la storia implica una rilettura e una rielaborazione, quasi mai consente una progettazione totalmente libera da condizionamenti. Rielaborare stili e stilemi senza stravolgerne il valore iniziale, inserire tracce di modernità all'interno di linguaggi storicizzati, è operazione estremamente complessa che richiede al progettista un arretramento del segno personale e un'assoluta maturità progettuale. Il locale deve essere profondamente ripensato attraverso una attenta lettura della storia ma con una ibridazione con la contemporaneità che è passaggio necessario per conferire ai sistemi locali vitalità competitiva.

La rielaborazione dei segni è delle tipologie, l'utilizzo delle corrette tecniche realizzative costituiscono il passaggio più importante del processo progettuale identitario. L'obiettivo è quello di un adeguamento ai linguaggi estetici della contemporaneità che non stravolga i codici espressivi e simbolici dell'oggetto originario. In questo rinnovato processo il progetto accetta la sfida con le tecnologie digitali che lo accompagnano in tutte le sue fasi: dalla fase conoscitiva (che si serve degli archivi virtuali) alla fase ideativa (che non può prescindere dal disegno digitale), dalla fase realizzativa (l'"osmosi tecnica" e cioè la contaminazione delle abilità artigianali con le competenze industriali è il paradigma del nuovo artigianato) alla fase comunicativa (il ruolo del web) e ancora da ultimo alla fase distributiva (il fatturato dell'e-commerce nel settore beni per la casa è in continua e costante crescita).

Una nuova scena del progetto che manifesta un'insofferenza crescente nei confronti di un'idea di design standardizzante e omologante, riscoprendo le potenzialità funzionali ed espressive dell'artigianato e le sue commistioni con l'arte.

Identità e abitare

È nella dimensione abitativa che si rivela, con forza, una declinazione identitaria dello spazio. Nella scelta degli arredi, nella definizione di materiali e colori, nel sistema degli oggetti che veicolano le funzioni, nella specializzazione degli spazi, nella esplicitazione dei rituali personali e collettivi, l'uomo compie delle scelte e tali scelte, in quanto espressione culturale, possono contemplare l'adesione ad una identità, sia essa di linguaggio o di luogo.

Sino a non molto tempo fa un'abitazione di Londra, una casa Milano e una *siheyuan* di Pechino erano espressione di differenti modi di abitare ma anche di un preciso rapporto con le risorse locali che accompagnava e definiva la dimensione abitativa. Nella costruzione identitaria degli spazi vi era un ruolo che competeva la scala architettonica (il rapporto con l'esterno, l'organizzazione dei volumi, la distribuzione degli spazi, la tipologia degli infissi, i materiali) e un ruolo che era ambito dell'arredo e quindi delle componenti allestitivo, fossero essi mobili, complementi o accessori. La percezione di una diversità nell'abitare partiva dalla soglia, elemento di mediazione tra interno ed esterno, tra privato e pubblico, e proseguiva nella successione degli ambienti e nei collegamenti verticali (scale) e orizzontali (corridoi) che connettono tra loro gli spazi.

Gli elementi di diversità, ad una macro scala, erano definiti da una interpretazione locale dal rapporto con gli ambiti climatici (esposizione, spessori dei muri, tipologie di copertura, dimensioni e tipi delle aperture e degli infissi) e dall'influenza di questi ultimi nello sviluppo delle differenti tipologie abitative (rapporto interno-esterno, corti interne ed ambienti di vita comune). È esemplificativo il rapporto interno/esterno esistente nei diversi sud del mondo

dove spesso gli esterni delle abitazioni avevano/hanno un ruolo di spazio sociale di incontro e scambio, il cui arredo avviene per traslazione degli elementi interni (sedie, tavoli o accessori del lavoro).

Alla scala dell'arredo la diversità, perlomeno sino alla presenza degli artigiani nel tessuto sociale, era legata ad una specializzazione delle tecniche, alla ripresa degli stili, all'utilizzo dei materiali e dei cromatismi locali, al persistere di modelli e tipologie specifiche. Nelle nostre città, sino alla fase della ricostruzione post-bellica, l'uso di rivolgersi ai falegnami e altri artigiani per la definizione dell'arredo era consolidato e ciò facilitava da un lato il mantenimento di microeconomie locali (l'artigianato era alimentato dalla comunità stessa), dall'altro il perpetuarsi di modelli frutto di una personalizzazione del singolo artigiano di tecniche e linguaggi tramandati. È tale legame che ha consentito già nella fase medioevale, quando a partire dalla cassapanca si definiscono i primi mobili, lo svilupparsi di tipologie dalla specifica connotazione territoriale (è a tale periodo che si fa risalire ad esempio la definizione di quella che nel xv secolo diventerà la seduta "Savonarola" e successivamente della "Dantesca" in ambito fiorentino) e a partire dal Settecento, la definizione di "stili" d'arredo territoriali. Lo stile fiorentino, ad esempio, si nutre di un preciso rapporto con l'artigianato locale e si sviluppa con forza all'inizio del Novecento alimentando un preciso commercio di vero o presunto antiquariato che si diffonde negli ambienti colti della società americana.

Alcuni di questi elementi hanno resistito all'incedere della modernizzazione per presentarsi con continui aggiornamenti stilistici per tutto il Novecento o perlomeno sino al persistere di un tessuto artigianale che ne garantiva la ereditarietà e al contempo di una pratica d'uso locale. Giò Ponti alla fine degli anni Venti parlava di una "casa all'Italiana" ambiente connotato da forti principi e valori territoriali che riuscivano a penetrare completamente all'interno del progetto.

A tali aspetti nell'ambito di una definizione identitaria dell'abitare si aggiungevano gli elementi percettivi. Ci sono infatti espressioni dell'abitare che hanno una dimensione immateriale in quanto attinenti ad elementi percettivi che oltrepassano la definizione dell'involucro abitativo. Sono gli aspetti legati agli odori, alle musiche, ai suoni, alle luci, che accompagnano e definiscono il nostro abitare al pari degli aspetti funzionali ed estetici e che esprimono una diversità in una dimensione locale. La nostra esperienza in uno spazio si compone di rimandi, di connessioni che ci riconducono ai rituali della nostra esperienza abitativa e nei quali le percezioni assumono un ruolo preminente; l'odore del cucinato quando percorriamo una strada, la luce alternata di un televisore la sera, il suono di un pianoforte che ci connette all'intimità di un vicino da cui siamo divisi da un sottile diaframma di cemento.

Identità e didattica

Per poter alimentare una nuova modernità che sappia rileggere il sistema degli oggetti sulla base di quegli elementi di specificità che ogni cultura materiale ha saputo esprimere, bisogna quindi elaborare nuovi processi e metodi e ciò deve avvenire in primo luogo nell'ambito della formazione e della ricerca elaborate all'interno dei corsi universitari.

Gli aspetti legati al recupero dell'identità e alle modalità attraverso cui è ancora possibile restituire diversità culturale, oltre ad essere ambito specifico della ricerca sviluppata attraverso l'elaborazione di saggi, la direzione di workshop progettuali, la partecipazione a conferenze in Italia e all'estero, hanno accompagnato la mia didattica sin dai primi corsi tenuti all'università di Firenze. Una didattica che si è rivolta parimenti al sistema degli oggetti e al sistema degli spazi.

Mentre il processo identitario applicato agli oggetti ha interessato i corsi di Product Design al primo anno del corso di Laurea Magistrale in Design dove, insieme a Marco Marseglia e Federico Rotini (ma anche a Marco Mancini e Francesco Taviani), abbiamo indagato le differenti pratiche tra progetto per l'artigianato e progetto per l'industria, il recupero della diversità negli spazi abitativi è stato tema identificativo dei corsi di Interior Design per gli studenti del terzo anno del corso di laurea in Disegno Industriale e del Master in Interior Design oltretutto dei lavori del corso di Progettazione Interni II tenuto per alcuni anni. Poter applicare al sistema degli spazi le pratiche progettuali elaborate in ambito identitario, significa recuperare quegli elementi di specificità che un tempo caratterizzavano gli interni domestici e restituire all'abitare quella connotazione territoriale cancellata dalla globalizzazione.

Tale tema è leggibile nei testi e nei progetti inclusi nelle pagine a seguire che riguardano alcune esercitazioni didattiche e tesi di laurea. In maniera meno specifica il tema compare poi in alcuni delle sezioni precedenti avendo connessioni col tema dei pattern e delle textures, con le tematiche legate al cibo (il cibo rappresenta l'unico elemento dell'identità culturale che ha saputo resistere alle cancellazioni imposte dalla modernità), con gli ambiti narrativi del progetto e certamente con le trasformazioni dello spazio urbano.

Il testo riporta in parte analisi e concetti sviluppati nei seguenti libri:

Follesa S. (2021). *Il progetto memore. La rielaborazione dell'identità dall'oggetto allo spazio*, Firenze, FUP.

Follesa S. (2021) *Artigianato e Design, La rinascita del progetto lento*. Firenze, SdT Edizioni.

Una casa a... introduzione

Laboratorio di Progettazione 3 Interni
A.A 2017-18

collaboratori

Camilla Storti, Rossella Ferrini, Paria Bagheri



Davide di Bella,
Casa su Canyon.

Una casa A racconta il rapporto tra abitare e luoghi. Lo studente doveva scegliere un luogo di affezione o di adesione e definirne gli elementi di identità sui quali interessare la trama progettuale. Progetto quindi che non parte dall'assenza di un foglio bianco ma dalla presenza di una fitta rete di preesistenze che sono oggetti, colori materiali, segni, tipologie, lavorazioni che costituiscono la memoria e l'identità di ogni luogo.

L'esercitazione parte quindi da una analisi che ogni studente ha condotto in maniera assolutamente personale, alcuni attraverso lo strumento fotografico altri attraverso le tecniche della narrazione, che ha costituito la premessa al fare progettuale. Il progetto poi si sviluppa all'interno di uno spazio dato (uguale per tutti gli studenti) e con riferimento ad un committente ideale (una giovane coppia di creativi) e con una serie di vincoli da rispettare.

La dimensione identitaria può interessare una rielaborazione di tipologie costruttive locali, il sistema delle partizioni murarie, il sistema del verde negli spazi esterni all'abitare, il sistema degli arredi e dei complementi negli spazi interni.

Le scelte di linguaggio e le selezioni di elementi d'arredo coerenti ad una linea progettuale vengono esplicitate in elaborati specifici (moodboard e abaco degli elementi d'arredo).

Il tema ha trovato applicazione come esercitazione dei corsi di progettazione di interni al secondo anno della laurea triennale in disegno industriale e del corso di cultura dell'abitare al Master di primo livello in Interior Design.



LA CASA

Residence | viale della corte

"E nell'ombra che la polvere ingabbia
il cielo della notte, viene inghiottito
per chi dal fondo osserva sbigottito,
la volta stellata si colora sabbia."

Chiara Vaccari

Una casa a Tokyo esercitazione

Master Interior Design

Giulia Cavicchi

A.A 2018-19

Una casa a Tokyo è un progetto sviluppato nell'ambito del Master di primo livello in Interior Design per una esercitazione del corso di Cultura dell'Arredo. Il progetto parte da una analisi della cultura dell'abitare in Giappone e cerca di rileggere gli elementi fondanti attraverso le lenti della cultura europea. Il tema delle visuali, elemento prevalente della proposta progettuale si definisce in una diversità degli spazi esterni nel rapporto con le componenti funzionali degli interni. Una assoluta semplificazione estetica guida la definizione degli spazi e degli oggetti dell'abitare.







Una Casa in
Finlandia.
Lampada a
sospensione
in materiale
ceramico.

Una casa in Finlandia esercitazione

Laboratorio Allestimento e Interni

Elena di Rado

A.A 2017-18

Il progetto nasce da una ricerca svolta sul paesaggio, sulle tradizioni e sul rapporto architettura-paesaggio nelle terre finlandesi. La Finlandia è una terra di natura incontaminata e di foreste di alberi di betulla. L'albero di betulla, difatti, è considerato sacro per i Celti, in quanto questi vedevano in esso una metafora con la vita degli uomini.

Il progetto riprende il rapporto "architettura-natura circostante", tipico della filosofia progettuale di Alvar Alto, con un'attenzione particolare ai materiali, che generano un contrasto cromatico tra toni caldi e toni freddi. La casa presenta un corpo centrale, dedicato alla sala e alla cucina, e due ali poste in senso diametralmente opposto dedicate all'ufficio e alla zona notte, zona in cui è presente una sauna, elemento caratteristico dell'abitare finlandese.

Una corte interna consente di creare un divisorio naturale tra l'ambiente d'ingresso e l'ambiente della sala. Infine, il progetto riguarda anche due elementi collocati all'interno della casa; un attaccapanni e una lampada a sospensione, entrambi ispirati, anch'essi, all'albero di betulla.





Planimetria di una Casa in Finlandia.



Corte interna tra ingresso e sala. Gli elementi naturali permettono di creare un divisorio tra i due ambienti, rendendo così non necessario l'inserimento di un elemento divisorio in muratura.





Attaccapanni ispirato al paesaggio e alla natura finlandese, costituito da base in policarbonato e elementi verticali in legno di betulla.





Luminoso cortile centrale
interno della casa.

**Nei suoi panni.
Abiti e identificazione**
tesi

Camilla Storti
A.A 2015-16



Vista della zona
espositiva del
Concept Stoe
Empathy.

La tesi *Nei suoi panni. Abiti e identificazione* ha avuto origine nella necessità di scavare più a fondo nel bisogno che la nostra società spesso ha di immedesimarsi in qualcun altro. Fin dagli albori di questo fenomeno sociale chiamato moda, l'imitazione è stata una componente molto importante nella diffusione dei vari stili di abbigliamento. Ma la nostra necessità di imitazione ha spesso un'origine più profonda della mera ammirazione estetica e superficiale, ciò a cui



ambiamo è ad agire o pensare come i nostri miti, avvicinarci in qualche modo al loro mondo, catturare la loro essenza e sperimentare quelle idee, quell'arte sulla nostra pelle.

Il progetto finale multidisciplinare si divide in due parti fondamentali. Un nuovo brand Empathy, in riferimento all'empatia che scaturisce dall'atto di "mettersi nei panni di...", un brand di abbigliamento che si ripropone di far rivivere l'identità di alcuni personaggi caratteristici e che

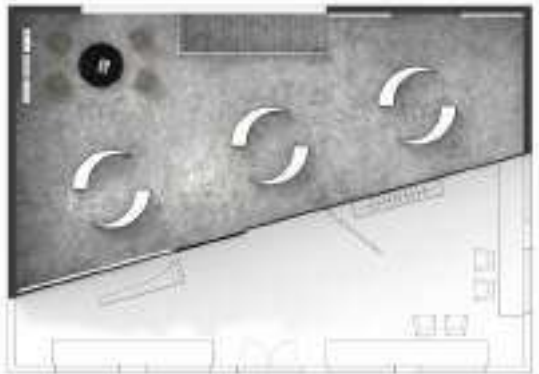
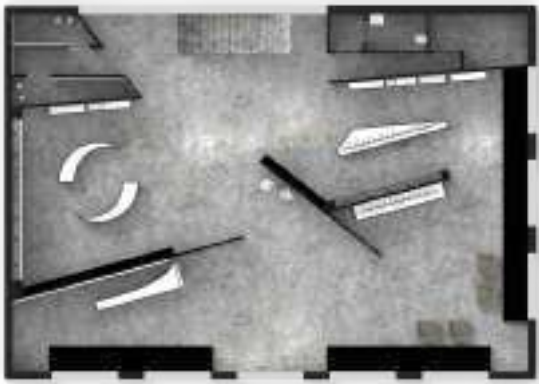




Empathy
Concept Store
- Showroom.
Dettaglio e
pianta.

Showroom
e zone retail
Ipotesi di
Brand Identity
per il marchio
Empathy.

si suppone sia rivolto ad un pubblico di soli appassionati a tali personaggi. Partendo, come esempio, da due personaggi caratteristici sia per spirito che per estetica, Pablo Picasso e Frida Khalo, il progetto si è sviluppato anche nell'ideazione di una brand identity specifica e di una campagna promozionale dedicata; il progetto di retail design invece si propone di creare un ambiente capace di raccontare delle storie, uno spazio che invogli chi lo visita a scoprire ciò che viene dopo, proprio come fa un buon libro. Per questo lo spazio è suddiviso in stanze, tagliate trasversalmente, che riservano ognuna una diversa narrazione.





Uno degli slogan pensati per la campagna promozionale di Empathy legata a Frida Khalo.



Sui confini tesi

Master Interior Design

Greta Ciccerello

A.A 2018-19



Allestimento dell'area di attesa con ispirazioni tratte dalla cultura araba. Focus sui tavolini.

Obiettivo di questo lavoro è un'indagine sulla possibilità di avere all'interno degli ambienti di attesa aeroportuali una diversità di linguaggio che possa rispettare le singole culture. Il progetto prevede tre spazi, tre aree di attesa situate una accanto all'altra lungo un corridoio. Gli spazi prendono in considerazione tre culture diverse tra loro, ovvero la cultura araba, la cultura africana e la cultura orientale, tre identità ben definite. I tre ambienti sono divisi tra loro da vari schermi dove vengono proiettati video ed immagini relative alle tre culture. Gli schermi creano una divisione fittizia, non separando totalmente e permettendo una visione parziale delle altre aree. Gli ambienti si caratterizzano da pareti di fondo che, attraverso dei pattern, tessuti, colori e lavorazioni, raccontano e descrivono l'identità





Allattamento dell'area di attesa con ispirazioni tratte dalla cultura araba. Focus sui divanetti.



Allestimento dell'area di attesa con ispirazioni tratte dalla cultura orientale. Focus sul tavolino Inlay.



Allestimento dell'area di attesa con ispirazioni tratte dalla cultura africana. Focus sul tavolino tris.

delle culture. Anche la pavimentazione è caratterizzata da segni e materiali che rappresentano così la diversità delle tre culture.

Per le tre aree di attesa sono stati, quindi, progettati vari elementi, come poltrone, divani, pouf e tavolini, utilizzando materiali come legno, seta, terra cotta, tessuti e molto altro, rappresentando così i territori arabi, orientali e africani.

Le tre culture scelte per questo progetto sono sicuramente culture molto vaste, con un'ampia varietà di diversità anche al loro interno e, per questo motivo, la progettazione si basa su racconti di tre persone, che hanno vissuto realmente in questi luoghi. Difatti, attraverso le loro parole, i loro ricordi ed i loro consigli il progetto sviluppa a pieno la diversità di queste culture.









Photo by
Philippe Berndt
on Unsplash.

- Altman I., Low S. M., (1992). *Place Attachment*, Springer, London.
- Altman I., Low S., (1992). *Human behavior and environments: Advances in theory and research*. V. 12, New York, Place attachment - Plenum Press.
- Altea G., 2012. *Il fantasma del decorativo*, Il Saggiatore, Milano.
- Altman I., Rogoff B., (1987). *World views in psychology* In D. Stokols & I. Altman (Eds.), *Handbook of environmental psychology*. Volume 1 (pp. 1–40). New York, Wiley.
- Armato F., 2007. *Ascoltare i luoghi*, Alinea, Firenze.
- Assmann J., (1997). *La memoria culturale. Scrittura, ricordo e identità politica nelle grandi civiltà antiche*, (F. de Angelis, Trad), Torino, Einaudi.
- Augè M., (2004). *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Augè M., (2010). *Che fine ha fatto il futuro? Dai nonluoghi al nontempo*, Milano, Eleuthera.
- Bachelard G., (1964). *The poetics of space*, New York, Orion.
- Bondi L., (1993). *Locating identity politics*, In M. Keith, S. Pile (Eds.), *Place and the politics of identity*, New York, Routledge, Chapman and Hall.
- Buttimer A., & Seamon D., (1980). *The human experience of space and place*, London, Croon Helm.
- Bachelard G., (1964). *The poetics of space*, New York, Orion.
- Bauman Z., (2001). *Modernità liquida*, Bari, Laterza [ed. orig. 1999].
- Bartoletti R., 2007. *La narrazione delle cose. Analisi socio-comunicativa degli oggetti*, Franco Angeli, Milano.
- Baudrillard J., 1976. *La società dei consumi*, il Mulino, Bologna.
- Bettini M., (2011). *Contro le radici, Tradizione, identità, memoria*, Bologna, Il Mulino.
- Boeri, C., 2018. *Color loci placemaking. La pianificazione e la progettazione del colore urbano tra continuità e rinnovamento*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna.
- Caoci A., 2008. *Antropologia, estetica e arte, Antologia di scritti*, Franco Angeli, Milano.
- Carbonaro A., (a cura di Facchini C.), (1993). *Biografie e costruzione dell'identità*, Milano, Franco Angeli.
- Cimatti, F., et al., 2016. *Le case dell'uomo*, UTET, Torino.
- Cirese A.M., (2010). *Altri sé. Per una antropologia delle invarianze*, Palermo, Sellerio.

- Clemente P., Mugnaini F. (a cura di), (2001). *Oltre il folklore: Tradizioni popolari e antropologia nella società contemporanea*, Roma, Carocci.
- Cristallo V. et al., (2000). *Design, territorio e patrimonio culturale*, Napoli, Clean.
- Dalisi R., 2006. *Creare con le mani: diritto alla creatività*, Franco Angeli, Milano.
- Decandia L., (2000). *Dell'identità. Saggio sui luoghi: per una critica della razionalità urbanistica*, Rubbettino, Soveria Mannelli.
- Decandia L., (2004). *Anime di Luoghi*, Milano, Franco Angeli.
- Di Stefano E., 2017. *Che cos'è l'estetica quotidiana*, Carocci, Roma.
- Fabietti U., (1982). voce *Cultura materiale*, *Enciclopedia Einaudi*, vol. 15, Torino, Einaudi.
- Fiorani E., (2001). *Il mondo degli oggetti*, Milano, Lupetti.
- Follesa S., (2014). *Design e Identità Progettare per i luoghi*, Milano, Franco Angeli.
- Franklin K., Till C., 2019. *Radical matter: Rethinking materials for a sustainable future*, Thames & Hudson, New York.
- Germak C. (a cura di), 2008. *Uomo al centro del progetto*, Allemandi, Torino.
- Germak C., 2019. *Design Resiliente. Un quadro sinottico in AGATHON International Journal of Architecture, Art and Design*, «Palermo University Press», n. 6.
- Giusti M., (2020). *L'identità dei luoghi. Per un'educazione interculturale e antirazzista*, Tab Edizioni, Roma.
- Giovannini E., 2018. *L'utopia sostenibile*, GLF editori Laterza, Bari.
- Giraud A., 2019. *Storie straordinarie delle materie prime*, Add Editore, Torino.
- Golden E.M., (2017). *Building from Tradition: Local Materials and Methods in Contemporary Architecture*, Londra, Routledge.
- Hannerz U., (2001). *La diversità culturale*, Bologna, il Mulino.
- Harari Y.N., (2014). *Da animali a Dei: Breve storia dell'umanità*, Milano, Bompiani.
- Holl S., 1989. *Anchoring*, Princeton Architectural Press, New York.
- Holl S., 2000. *Parallax*, Princeton Architectural Press, New York (trad. italiana: *Parallax - architettura e percezione*, Postmedia srl, Milano 2004).
- Inghilleri P., 2021. *I luoghi che curano*, Raffaello Cortina Editore, Milano. Koenig G. K., (1974) *Architettura e comunicazione*, Firenze, Libreria Editrice Fiorentina.
- La Cecla F., (1998). *Non è cosa. Vita affettiva degli oggetti*, Milano, Elèuthera.
- Hidalgo M. C., Hernandez B., (2001). *Place attachment: Conceptual and empirical questions*. *Journal of Environmental Psychology* 21: 273–281.
- La Pietra U. (a cura di), 1997. *Fatto ad arte. Arti decorative e artigianato*, Triennale di Milano, Milano.
- Lo Piccolo F. (a cura di), (1995). *Identità urbana, Materiali per un dibattito*, Roma, Gangemi Editore.

- Lee V., (1931). *Genius Loci. Notes on Places*, Harvard College Library.
- Lynch K., (1964). *L'immagine della città*, Firenze, Biblioteca Marsilio.
- Lotti G., 2015. *Design Interculturale. Progetti dal mare di mezzo*, DIDA, Dipartimento di Architettura, Università degli studi di Firenze, Firenze.
- Lotti G., 2016. *Interdisciplinary Design: progetto e relazioni tra saperi*, DIDA, Dipartimento di Architettura, Università degli studi di Firenze, Firenze.
- Lotti G. et al., 2020. *New perspectives of making circular craft*, DIDA, Dipartimento di architettura, Università degli studi di Lucarelli M.T., Mussinelli E., Daglio L., 2018. *Progettare resiliente*, Maggioli, Santarcangelo.
- Mancuso S., Petrini C., (2015). *Biodiversi*, Cuneo, Giunti. Slow Food Editore.
- Marcus C. C., (1995). *House as a Mirror of Self*. Berkeley, CA, Conari Press.
- Marseglia M., 2018. *Progetto, Sostenibilità, Complessità. Metodi e Strumenti per la progettazione di prodotti e servizi*, DIDA, Dipartimento di architettura, Università degli studi di Firenze, Firenze.
- McKellar S., Sparke P., (2004). *Interior Design and Identity*, Manchester, Manchester University Press.
- McKellar S., Sparke P., (2013). *Biography, Identity and the Modern Interior*, New York, Routledge.
- Montanari F. (a cura di), 2006. *Territorio dell'impresa, territorio della rete, territori digitali. Industrial design per le comunità virtuali*, Aida, Firenze.
- Montanari M., 2010. *L'identità italiana in cucina*, Laterza, Bari.
- Morittu M.P., Lotti G., 2011. *Tessere conoscenze Artigianato, Design e Territori: esperienze in Marocco*, Edizioni ETS, Pisa.
- Norberg-Schulz C., (1996). *Architettura: presenza, linguaggio e luogo*, Milano, Skira.
- Piesik S., 2017. *Habitat: Vernacular Architecture for a Changing Planet*, Abrams, New York.
- Pieterse J.N., 2005. *Melange Globale. Ibridazione e diversità Culturali*, Carocci, Roma.
- Pils G., Trocchianesi R., 2017. *Design e rito. La cultura del progetto per il patrimonio rituale contemporaneo*, Meltemi, Milano.
- Proshansky H. M., Fabian A. K., and Kaminoff R., (1983). *Place-identity: Physical world socialization of the self*. Journal of Environmental Psychology 3.
- Remotti F., (1996). *Contro l'identità*, Roma-Bari, Laterza.
- Remotti F., (2016). *Abitare, sostare, andare: ricerche e fughe dall'intimità*, In *Le case dell'uomo*, Milano, Utet.
- Salsa A., (2007). *Il tramonto delle identità tradizionali. Spaesamento e disagio esistenziale nelle Alpi*, Ivrea, Priuli & Verlucca.
- Visentin C., (2008). *L'architettura dei luoghi. Principi ed esempi per un'identità del progetto*, Padova, Il Poligrafo.

07

**Oggetti, spazi e messaggi
dei Rituali**





Il nostro abitare, sia negli spazi esterni come negli spazi interni, è definito da rituali che guidano le nostre azioni nello spazio. Alcuni di questi sono riti collettivi che veicolano un ruolo sociale dello spazio e ne motivano le caratteristiche funzionali e di rappresentatività, altri sono riti personali che ognuno di noi compie, negli stessi o in altri spazi, in una interazione col sistema degli oggetti che danno senso alle cerimonie.

Il concetto di rito è un concetto esteso che abbraccia gli ambiti antropologici, medici, giuridici e religiosi; in questo testo il rito viene inteso come una ripetizione temporale di azioni (che possono essere condotte singolarmente o da una collettività) supportata dal sistema degli oggetti, nella quale si sviluppa una codificazione dei gesti. L'etologia, e più in particolare la fisiologia del comportamento che si occupa dell'analisi dei modelli di comportamento, ci dice che nell'uomo esistono diversi tipi di comportamenti ritualizzati: filogenetici, culturali e personali. Integrandosi talvolta con i sistemi comunicativi di tipo rappresentativo (Bonino, 1897), essi investono la sfera dell'abitare costruendo delle cornici di senso personali o condivise.

I rituali danno senso all'abitare che sarebbe altrimenti vuoto se dedicato esclusivamente allo svolgimento delle funzioni primarie, attribuiscono significato alle azioni costruendo una gestualità che proietta il nostro corpo nel rapporto con i sistemi spaziali e col sistema degli oggetti. L'abitazione è la scena prevalente dei rituali che si modifica e si qualifica sulla base del ruolo che essi rivestono trasformando i suoi ambienti in spazi individuali o in spazi sociali. "Consideriamo la casa come quello spazio sociale in cui i rituali vengono messi in atto. I rituali dell'abitare strutturano la quotidianità e disciplinano gli eventi sociali degli abitanti. Essi permettono di appropriarsi degli spazi dell'abitare e costruire l'identità degli individui. Abitare uno spazio significa "attribuire significati, connotarlo di senso, farne oggetto di relazione personale" (Agnoli, 2015).

In un abitare flessibile e nomade, che sempre più fluttua tra una dimensione fisica e una dimensione virtuale, "ognuno costruisce un proprio paesaggio, stabilisce gerarchie d'uso, opera delle scelte sul modo in cui interpreta lo spazio e usa gli oggetti" (Giunta, 2008) e li dove

tali scelte si ripetono diventando scansione temporale del vivere si definiscono quei rituali che identificano il nostro rapporto personale con l'ambiente domestico. All'interno delle nostre case hanno carattere rituale molte delle azioni che compiamo durante la giornata: dai riti del risveglio (lavarsi, vestirsi, fare colazione) ai rituali del mattino (la preparazione dei pasti, la pulizia della casa, la cura delle piante), dai rituali del cibo (il pranzo, la cena, la pausa del tè) ai rituali di fine giornata (dialogare, leggere un libro prima di addormentarsi, ascoltare della musica, guardare la tv). Sono scansioni del ritmo quotidiano definite da una successione di gesti, quasi una recitazione, che comporta una scena (l'ambiente nel quale il rituale si svolge) e una cadenza; una ripetitività nel tempo degli stessi gesti. Riti personali e riti collettivi si intersecano nell'abitare e vivono di differenti cadenze. Alcuni riti collettivi si ripetono in una scansione temporale lunga (pensiamo ai riti celebrativi del pranzo di Natale o della festa di compleanno o alle cene con parenti o amici); la maggior parte dei riti personali si svolgono con una scansione giornaliera.

Dallo studio e l'analisi dei rituali deriva un particolare approccio al progetto che stabilisce connessioni tra il sistema degli oggetti e il sistema degli spazi (interni ed esterni); nei riti quotidiani si sviluppano modelli di comportamento che suggeriscono talvolta nuovi significati e nuovi punti di vista al progettista. Le diverse componenti del rito: il gesto, la ripetitività dell'azione, gli arredi e gli oggetti a supporto, il tempo e il luogo specifico, alimentano la progettualità di una disciplina che, per sua peculiarità, riesce a connettere gli aspetti funzionali agli aspetti simbolici nella creazione di cornici di senso.

Dalle intuizioni di Dorflès che nella seconda metà degli anni Sessanta guardava agli oggetti (accendisigari, rasoi, penne, biro, telefoni, borse, portamonete) come sviluppatori di rituali, alle sperimentazioni di Ugo La Pietra negli anni settanta sul ruolo degli oggetti nei rituali domestici, il design ha guardato spesso ai riti, talvolta esaltandone lo svolgimento (dal Moscardino di Iacchetti e Ragni al Flying Carpet di Nanimarquina) talvolta ponendoli alla base di oggetti innovativi e poetici. È questo il caso della lampada Buonanotte di Giulio Iacchetti dedicata al passaggio tra il giorno e la notte, che si spegne quando su di essa poggiamo il libro che stiamo leggendo.

A riti personali sono dedicati l'Harper Whisky Cabinet di Thomas Schneider, che indaga il rituale della degustazione di un whisky e Samanà di José Bermúdez e Fango Studio, dedicato al rito del caffè, che dimostrano quanto il tempo del rito sia un tempo 'lento' del piacere. O ancora, può rappresentare talvolta un rito quotidiano il prendersi cura di una pianta come dimostra il progetto Green House di Atelier 2+. Il rapporto con la natura, fondamentale per il benessere fisico e psichico, alimenta progetti in molteplici direzioni, dalla coltivazione fuori suolo alla distillazione sino all'ascolto degli stimoli che le piante

emettono, costruendo attorno ad essi nuovi rituali dell'abitare. Altri oggetti, infine, tendono ad innescare nuove simbologie e gesti poetici come nel caso dell'appendiabiti Spring Day di Kensaku Oshiro progettato per l'abito che verrà utilizzato il primo giorno di primavera.

Dalla lettura dei rituali arriva al contempo un contributo significativo alla trasformazione degli spazi. Si pensi alle architetture legate ai riti religiosi o ai luoghi e alle architetture deputate ai riti di passaggio dalla vita alla morte. La Chiesa della Luce a Ibaraki di Tadao Ando è un elogio dell'ombra e della meditazione in cui lo spazio guida i comportamenti rituali.

La Casa dell'Infinito di Alberto Campo Baeza a Cadice è dedicata al rito della contemplazione, all'osservare l'orizzonte lontano, quella linea tracciata dal mare dietro la quale scende il sole al tramonto. Nell'architettura giapponese contemporanea il rispetto dei rituali è tema ricorrente e trasversale che alimenta la poesia progettuale. Mi riferisco ad alcuni progetti di Kengo Kuma come la Casa del tè di Oribe dedicata alla cerimonia del tè o alla casa di vetro e d'acqua o ancora alla Bath House di Tsushima Architects dedicata ai riti del bagno. Ma la stessa attenzione per i rituali, seppure con esiti molto differenti, è ispirazione del progetto della Garden House di Tom e James Teatum, della Haffenden House dello studio Para-project o degli uffici Arbnb di San Paolo dello studio MM18.

Come le nostre abitazioni così anche gli spazi della città sono scene dei nostri rituali; lo spazio pubblico costituisce il naturale prolungamento della vita che si svolge nell'abitazione e come essa veicola rituali singoli e collettivi. Le città guardano il susseguirsi di rituali personali che ogni generazione in ogni cultura compie; l'innamoramento, la passeggiata, l'ingresso e l'uscita dalle scuole, l'attesa, l'incontro, il gioco. E accanto ai riti personali vi sono poi i riti collettivi, le cerimonie, che coinvolgono le persone e le legano all'identità degli spazi. Sono tali pratiche rituali che strutturano la vita sociale, costruiscono i processi di socializzazione e definiscono il nostro rapporto con lo spazio pubblico. "È questa la ragione di fondo per cui nella città della tradizione europea sono sempre stati importanti gli spazi pubblici: i luoghi nei quali stare insieme, commerciare, celebrare insieme i riti religiosi, svolgere attività comuni e utilizzare servizi comuni. [...] Nelle piazze i membri delle singole famiglie diventavano cittadini, membri di una comunità. Li celebravano i loro riti religiosi, si incontravano e scambiavano informazioni e sentimenti, cercavano e offrivano lavoro, accorrevano quando c'era un evento importante per la città. E il ruolo che svolgevano era sempre correlato alle condizioni della società, al tempo e al contesto cui erano riferiti: un allarme o una festa, la celebrazione di una vittoria o di una festa religiosa, la pronuncia di un giudizio o una sanguinosa esecuzione" (Salzano, 2009).

Il rito è innanzitutto "un fenomeno che si manifesta all'interno di un sistema sociale" (Pils, Trocchianesi, 2017) ossia di quel sistema di relazioni che si stabiliscono tra gli individui e i

gruppi che compongono una società. Lo studio e l'analisi dei riti che si svolgono negli spazi pubblici è ausilio per la definizione o la trasformazione degli spazi stessi. La piazza del Campo di Siena è forse l'esempio più conosciuto di spazio la cui definizione deriva dalla celebrazione di un rito collettivo. La forma, le dimensioni dello spazio, la sezione, derivano dall'analisi del rituale che in essa si svolge. Nelle elaborazioni progettuali per la città contemporanea come nelle riflessioni teoriche è ugualmente visibile il ruolo del rito nella definizione degli spazi pubblici. Nelle Immersioni I di Ugo La Pietra nella metà degli anni Settanta i piccoli rituali domestici diventano gesti pubblici atti a rompere la rigidità urbana, sovvertire gli usi, riappropriarsi della città ribaltando la relazione tra dimensione pubblica e privata dello spazio. E ancora è leggibile l'applicazione del tema in molti progetti contemporanei di spazi delle città. Penso al progetto I love street dello studio MRDV dove la pedonalizzazione di una strada diventa spazio ludico o alla piazza Entre Catedrales, spazio rituale come molti dei progetti di Campo Baeza.

In un tale scenario, “le pratiche quotidiane, la tecnologia, le espressioni artistiche si intrecciano, si citano e si nutrono reciprocamente, generando corto circuiti interessanti da cui il design emerge come disciplina caratterizzata da una natura connettiva e generativa, strumento facilitatore in grado di trasferire – sotto forma di prassi progettuale – peculiarità e conoscenze di altri settori” (Pils, Trocchianesi, 2017). È uno scenario che attraversa il design in tutte le sue espressioni e guida le relazioni della disciplina con le scienze umane in una visione assolutamente human-centered.

¹ Le immersioni (1967-69) sono un invito ad un comportamento di uscita dalla realtà, per trovare rifugio in una sorta di privacy che è separazione ma anche strumento di verifica delle possibilità di intervento nella realtà, attraverso elementi di rottura che spostino i termini codificati dalla tradizione (www.ugolapietra.com).

Il testo riporta le analisi e i concetti sviluppati in Follesa S (2018) *Gli Spazi Rituali In Armato F. In/Out Interior Design Esercizio di Progetto*, Firenze, DidaPress.

Rituali dell'abitare tesi

Derna Cereser
A.A 2018-19



Aromi e parole
Tavolino
in legno
multifunzionale.

Rituali dell'abitare indaga il tema dei rituali domestici, espressioni personali e culturali identificati in un schema d'azioni dotato di specifiche caratteristiche e significati, messo in atto nella sfera abitativa. Una profonda analisi del fenomeno dei rituali mette in luce le tipologie, la funzione comunicativa, identitaria e sociale del rito oltre alla forte carica simbolica ed emozionale degli atti che lo compongono. I rituali, nella progettazione di oggetti e spazi, sono spesso incentivo di sviluppo e di riflessione per designer ed architetti; sono costituiti da pratiche, oggetti e luoghi in cui l'azione progettuale si può inserire. Nello spazio domestico, interrogandosi sui comportamenti, bisogni e desideri degli abitanti il design - con la sua potente capacità narrativa e simbolica - ha il compito di progettare attorno alle emozioni e rispondere ai comportamenti rituali contemporanei. La fase progettuale di *Rituali dell'abitare* vede la creazione di quattro oggetti ognuno dei quali ha, come incentivo di sviluppo, un diverso rituale dell'abitare quotidiano e quattro differenti propositi progettuali. Ognuno di questi progetti pone al centro dell'osservazione il rapporto individuo-oggetto e la creazione di un legame empatico da instaurare tra essi. Convivio, un tavolo da pranzo con





Convivio.

Tavolo da pranzo conviviale con lampada ad olio integrata per illuminare le vostre serate.

un lume centrale, si propone di recuperare il rituale conviviale del mangiare insieme potenziando il significato e il valore dell'incontro. A fine pasto i commensali possono trattenersi a tavola attorno al piccolo "focolare" per continuare la conversazione in uno spazio intimo e confidenziale. Con l'idea di reinterpretare un rituale nasce Flow, un lavabo free-standing con un particolare erogatore d'acqua a sospensione, un oggetto pensato per accompagnare il rituale mattutino e purificatorio del lavarsi il viso. Aromi e parole accompagna il rituale della lettura fungendo da supporto d'appoggio. Ad un rituale "flessibile" - leggiamo in vari luoghi della casa, quasi tutti e in diversi momenti del giorno - risponde un oggetto sobrio ed essenziale che prevede diverse modalità d'uso. Infine, Armonia, una scultura sospesa mutevole, che accoglie piccole piantine alle sue estremità, crea un nuovo rituale per la cura delle piante ed instaura un inedito rapporto oggetto-individuo-pianta.



➔
Flow,
lavabo ad
installazione
libera.





Armonia, struttura
sospesa in tubolare
metallico.

L'abitare mutevole. I rituali di domani

tesi

Alessia Frosini
A.A 2019-20

L'abitare mutevole: i rituali del domani è un progetto che nasce dalla riflessione sul cambiamento del rapporto tra uomo e spazio abitativo, concentrandosi sulle le nuove esigenze e ritualità all'interno dell'ambiente domestico, in conseguenza alle trasformazioni dovute alla pandemia. Un fenomeno come quello del virus Sars-CoV2, che ha costretto l'uomo all'interno della propria casa per mesi e che ha portato inevitabilmente al cambiamento di abitudini all'interno dell'ambiente abitativo.

La casa diventa sinonimo di sicurezza e luogo di tutti i rituali del quotidiano, così gli spazi all'interno di essa mutano sotto l'aspetto di arredo e funzionalità.

Tutto ciò ha portato ad un ritrovamento del tempo per se stessi, come conseguenza di contro la diminuzione di spostamenti tra i diversi luoghi. Sicuramente quello che porterà l'esperienza dopo la pandemia sarà un nuovo pensiero, derivato da spazi ibridi, multifunzionali e flessibili e da oggetti che risponderanno a queste trasformazioni. Allora, diventa opportuno interrogarsi su quali saranno gli aspetti che, dopo un periodo di cambiamento come questo, restando all'interno del concetto abitativo.

Il progetto si articola in tre binomi cardine che rappresentano tre contraddizioni esistenti: Dinamico e Statico, Natura e Artificio e Interno ed Esterno.



Cucina Hi-tech all'interno della quale possiamo trovare l'installazione di una serra idroponica.



Planimetria renderizzata della casa durante le ore notturne. Il letto è aperto ed i divanetti sono riposti definendo così la zona relax posta davanti alla tv.

Planimetria renderizzata della casa durante le ore diurne. Il letto è chiuso, mostrando così la postazione smart working dove poter lavorare, ed i divanetti sono posti a definire la zona pranzo.



Il letto della camera da letto scompare all'interno dell'armadio, definendo così uno spazio mutevole pensato per la postazione scrivania progettata per lo smart working.





I divani sono posizionati così da definire la zona relax della casa.

I divani sono posizionati così da definire la zona pranzo della casa, che può essere trasformata in uno spazio esterno grazie all'apertura di una parete vetrata.

Se la casa diventa elemento focale delle attività giornaliere, sarà importante rivalutare le abitudini all'interno di questa, come la sedentarietà che dovrà essere sostituita ad un approccio dinamico anche con l'aiuto degli stessi elementi d'arredo.

Anche il rapporto con la natura è cambiato radicalmente, soprattutto in seguito a un periodo dove è venuto a mancare la connessione diretta con l'esterno. Si dovrà, quindi, pensare a nuove forme di contatto con la natura indoor, così da migliorare la qualità della vita, integrando nuove tecnologie. Infatti, l'elemento naturale non sarà limitato al semplice "abbellimento", ma dovrà migliorare il benessere mentale e fisico. Per l'ultimo binomio, l'elemento cardine che divide i due concetti è proprio l'ingresso, il quale diventa un filtro di separazione netta tra l'ambiente esterno con quello interno. Completamente opposta è la continuità dei due spazi, data dalla possibilità di inglobare il sistema modulabile dei divani in salotto con il terrazzo esterno. In questo caso si vuole enfatizzare la netta divisione tra l'ingresso, che crea una totale separazione e la simbiosi che invece si genera tra i due spazi.



Cose inutili, ma necessarie tesi

Dalila Innocenti
A.A 2015-16



Take a moment.
Packaging
del progetto
dedicato allo
stress.

Cose Inutili ma Necessarie indaga i rituali e le emozioni, i legami magici che gli oggetti creano con l'uomo. Sono stati analizzati gli oggetti in vari ambiti: un percorso storico, un percorso nella società, un percorso nella psicologia e un percorso sul cambiamento di questi oggetti, da oggetti inutili a oggetti necessari. Difatti, l'immenso potenziale umano non si limita alla mera proprietà dei manufatti, in quanto tende ad affezionarsi ad alcuni di questi, trasformandoli in veri e propri contenitori di significati e significanti. Gli oggetti così si trasformano in Cose.

Tramite le quattro emozioni principali, che sono gioia, rabbia, tristezza e paura sono stati creati degli oggetti capaci di veicolare queste emozioni e contenerle in un piccolo manufatto.



L'oggetto rabbia consiste in una serie di tre vasi che possono essere rotti e che andranno a costituire poi una serie di manufatti.

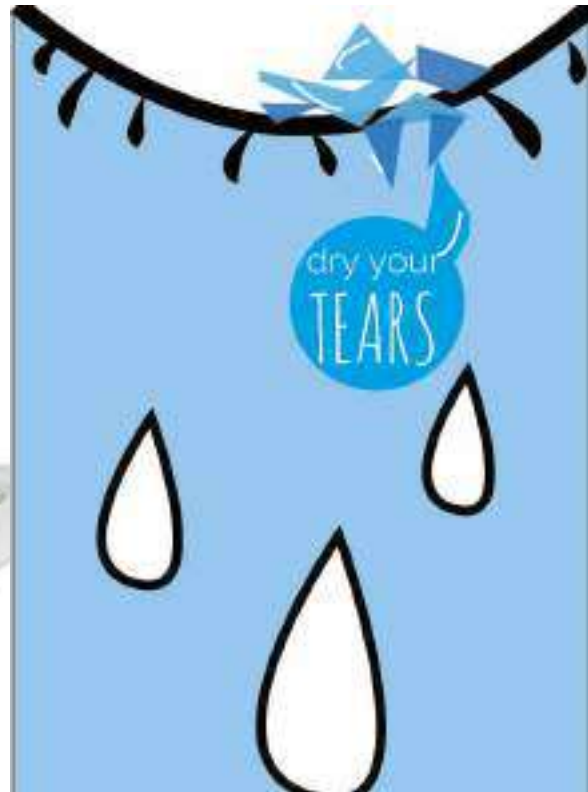






L'oggetto della rabbia è, ad esempio, una serie di tre vasi che una volta rotti, se ricomposti attraverso i tre cocci dorati, permette di creare piccoli manufatti di oreficeria contenenti il ricordo della rabbia stessa. L'oggetto della paura invece è un piccolo sacchetto di carta, da usare in situazioni di ansia e terrore, che grazie al respiro si gonfia e crea un movimento del materiale. Una volta rilassati, il sacchetto può essere “esploso” rilasciando un piccolo profumo che servirà per lasciare un ricordo piacevole e superare la situazione che ci ha portato al sentimento della paura. L'oggetto della tristezza è un fazzoletto in cotone per il pianto, che nasconde delle grafiche colorate mostrate grazie a tempera idrocromatica, al fine di potersi sentire liberi di piangervi ogni volta che la tristezza bussa alla nostra porta. Infine l'oggetto della gioia rappresenta un piccolo contenitore di ricordi di infanzia, di amuleti capaci di trasmettere sensazioni e emozioni piacevoli.

↓
Oggetto
fazzoletto
all'interno del
quale troviamo
stampe grafiche
attivate con le
lacrime.



➔
Oggetto della
paura. Una
volta aver
respirato al
suo interno
il sacchetto
può essere
esploso.







Photo by
Christina Rumpf
on Unsplash.

- Francesco A., (2012) *Design E Mutamenti Sociali, Firstpage:1. Web.*
- Belforte S., Cornoldi A., Viola F., (1999) *Nuove Forme Dell'abitare, Napoli, Clean.*
- Boje D. M., Baskin K., (2011) *Our Organizations Were Never Disenchanted in Journal of Organizational Change Management 24.4 : 411-26.*
- Bonino S., (1987) *I riti del quotidiano, Torino, Bollati Boringhieri.*
- Capestro A., Zreik K., P. Laudati, (2016) *Ispartofbook: City Temporalitie.*
- Currey M., (2016) *Rituali quotidiani Da Tolstoj a Mir, da Beethoven a Darwin, da Fellini a Marina Abramovich, da Proust a Murakami... , Milano, Vallardi.*
- Delera A. C., (2009) *Ri-Pensare l'abitare. Politiche, progetti e tecnologie verso l'housing sociale, Milano, Hoepli.*
- Follesa S., *gli spazi rituali. In/Out Interior Design, 49.*
- Follesa S. (a cura di Raschi A., Conese C., Battista P.), (2016) *Tendenze tecnologiche e progettazione: dalla domotica alla progettazione del verde, in sistemi integrati per il monitoraggio ambientale e il supporto alla gestione delle risorse. Componenti, procedure e prospettive, Firenze, CNR – IBIMET.*
- Heidegger M. (a cura di Gajani S.), (2017) *Costruire, abitare, pensare, Bologna, Ogni Uomo è Tutti Gli Uomini.*
- Hege I., Dietl A., Kiesewetter J., Schelling J., Kiesewetter I., (2018) *How to Tell a Patient's Story? Influence of the Case Narrative Design on the Clinical Reasoning Process in Virtual Patients Medical Teacher 40.7: 736-42.*
- Knowles R. L., (2006) *Ritual House Drawing on Nature's Rhythms for Architecture and Urban Design, Washington, Island.*
- Koenitz H., Di Pastena A., Jansen D., De Lint B., Moss A., (2018) *The Myth of 'Universal' Narrative Models in Interactive Storytelling: 107-20.*
- Lonardi A., (2021) *Nostos: tornare a casa. Rituali e scenari post-domestici.*
- Granata E., & Lanzani A. S., (2007) *Metamorfosi dell'abitare.*

- Marchetti A., (2012) *Rito e quotidianità: interpretazioni design oriented nel paesaggio domestico, tesi di laurea specialistica*, Milano, Politecnico di Milano, https://www.politesi.polimi.it/bitstream/10589/61541/1/2012_07_Marchetti.pdf.
- Marson A., (2008) *Archetipi di territorio*, Firenze, Alinea Editrice.
- Mello D., (2014) *Social Housing: Un Nuovo Modello Dell'abitare. La Sperimentazione in Corso Tra Integrazione Dei Saperi E Delle Pratiche/Social Housing: A New Home Living Model. The Ongoing Experimentation between Integration of Knowledge and Practices in Techne* (Florence, Italy : 2011) 8: 37.
- Nievo I., (1964) *Le confessioni d'un Italiano*, Torino, Einaudi.
- Palacios, J. C.A., (2012) Schede Critiche: Lorenzo Candelaria: "The Rosary Cantoral: Ritual and Social Design in a Chantbook from Early Renaissance Toledo" in *Il Saggiatore Musicale* 19.2 : 285-301.
- Perri Drago M. L., (2020) *Living the Flexible Space". Strategie Tecnologiche E Spaziali per Le Nuove Forme Di Abitare in Techne* (Florence, Italy : 2011) 20 : 106-12.
- Piccinini M., Sinopoli N., Strampelli G., (1981) *La Qualità Dell'abitare in Casabella* (1965) 45.474/475: 82.
- Petrosino S., (2016) *Sul senso filosofico dell'abitare*.
- Petrosino S., (2011) *Abitare l'arte: Heidegger, la Bibbia, Rothko. Abitare l'arte*, 1-56.
- Pils G., Trocchianesi R., (2017) *Design e rito. La cultura del progetto per il patrimonio rituale contemporaneo*, Milano, Mimesis, Eterotopie.
- Rizzi G., (1999) *Abitare essere e benessere. Architettura d'interni e psicologia*, Milano, LED Edizioni Universitarie.
- Robey D., (1984) *Rituals In Information System Design in MIS Quarterly* 8.1: 5-16. Web.
- Rohr E., (2015) *Vom Sakralen Ritual Zum Jugendkulturellen Design. Zur Sozialen Und Psychischen Bedeutung Von Piercings Und Tattoos in Körperhandeln Und Körpererleben*. Bielefeld, Transcript Verlag.
- Terrin A. N., (1999) *Il rito. Antropologia e fenomenologia della ritualità*, Brescia, Morcelliana.
- Tronconi O., Gornati A., Puglisi V., (2012) *Le Nuove Forme Dell'abitare*, Milano, Maggioli.
- Vattimo G., (1982) *Abitare Viene Prima Di Costruire in Casabella* (1965) 46.485: 48.
- Vitta M., (2008) *Dell'abitare. Corpi spazi oggetti immagini*, Bologna, Einaudi.
- Van Gennep A. (a cura di Remotti M. L.), (2012) *I riti di passaggio*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Yap K. H., Kessels R. P. C., Azmin S., Van De Warrenburg B. P. C., Ibrahim N. B., (2021) *Neurocognitive Changes in Spinocerebellar Ataxia Type 3: A Systematic Review with a Narrative Design in Cerebellum* (London, England) (2021): *Cerebellum*, London, England.

Zanella F., (2016) *Luoghi del cibo. Itinera*, (12).

Zhu Z., (2019) *The Sense of Ritual and Narrative of Vacation : Design Notes on the Tree House in Qiyun Mountain*.

Zurlo F., Cautela C., (2014) *Design strategies in different narrative frames. Design Issues*, 30(1), 19-35.

08

**Oggetti, spazi e messaggi
della città**





Photo by Fabio
Oppini on
Unsplash.

Se pure apparentemente lontano dalle conoscenze e dalle pratiche del design il tema dello spazio urbano si pone come tema di connessione delle conoscenze che il designer ha sul sistema degli oggetti, sui sistemi tecnologici e sui sistemi comunicativi e che spesso si integrano alle conoscenze degli architetti, degli urbanisti e dei sociologi in una visione multidisciplinare necessaria nella complessità della città. La città è il contenitore in cui si sviluppano e sedimentano processi culturali che ne definiscono al contempo l'aspetto e l'identità, il terminale delle trasformazioni sociali che ne determinano un continuo rinnovamento causando spesso una progressiva erosione di quei segni tracciati dalla storia che guidano la nostra interazione con lo spazio. Un frenetico rinnovamento urbano distrugge oggi gli archivi esperienziali modificando i rapporti di conoscenza e indebolendo l'immagine stessa delle città. Tra gli elementi che concorrono al definirsi dell'identità di uno spazio urbano; alcuni sono elementi materiali come gli edifici, gli arredi, il sistema del verde, le pavimentazioni, i segnali, altri sono elementi immateriali, prevalentemente legati alle nostre percezioni, come i rumori, gli odori, la luce, la musica, le attività che vi si svolgono. A tale immaterialità delle percezioni si aggiunge oggi la nuova immaterialità della città virtuale. Oggi abitiamo contemporaneamente il luogo fisico e il luogo virtuale che dà forma visibile e "abitabile" ad una città parallela che restringe i servizi, il lavoro e le connessioni nello spazio limitato dello schermo di un device. Un abitare che richiede un diverso modo di essere del reale e come tale, non una fuga dalla realtà, ma un suo potenziamento. Virtuale e reale si intersecano con continuità nell'approccio ad uno spazio urbano che da contenitore di processi sociali si trasforma oggi nell'estensione della dimensione individuale di un abitare che non può rimanere costretto nel recinto delle mura domestiche.

La dimensione tecnologica guida e qualifica la nuova scena urbana ibrida che si sostituisce alla città fisica. La tecnologia delle connessioni consente e facilita i rapporti tra la città e i viaggiatori, le reti digitali caratterizzano una nuova esperienza spazio-temporale in cui le proprietà di molteplicità e simultaneità delle informazioni e degli eventi diventano sempre più pervasive e si sostituiscono alle percezioni reali.

La sharing economy accompagna e motiva un movimento trasversale che fa del “non possesso” l’elemento fondante di una nuova visione della società. In un sistema di connessioni la condivisione di un’auto, una bici, un monopattino (Sharing Mobility) rappresenta un’alternativa al possesso e consente di spostarsi nello spazio urbano in modo più efficiente, rapido e rispettoso dell’ambiente. L’utilizzo di diversi servizi di mobilità consente al contempo di ridurre considerevolmente le percorrenze dei veicoli e, proporzionalmente, tutti gli impatti ad esse connessi, dai consumi energetici alle emissioni inquinanti, dalla congestione all’incidentalità. Un progressivo sviluppo di nuove tecnologie si estende al servizio taxi e bus e ne demolisce le alte barriere di regolamentazione (Huber). Ma nella città ibrida le tecnologie guidano oramai anche il nostro rapporto col cibo.

La progressiva scomparsa dei rituali tradizionali legati al cibo, causata dalla freneticità dei ritmi abitativi, ha favorito lo sviluppo di un’idea di ristorante diffuso che si appoggia alle numerose app per ordinare online. Tale rete, sempre più allargata ad una dimensione cooperativa, è stata determinante durante il periodo più difficile di lockdown alla diffusione del virus. Il fenomeno del food delivery alimenta la dimensione del nomadismo sociale sia come servizio che come fonte economica (gig economy) e inciderà certamente sugli sviluppi futuri delle nostre città. E ancora le tecnologie stanno modificando il volto dei nostri centri urbani. Una progressiva attitudine all’acquisto on line delle merci che si è moltiplicata a seguito della pandemia, sta incidendo sullo scenario di spazi urbani che mutano continuamente ed è destinata in prospettiva a cambiare radicalmente la scena urbana.

Attorno alla condivisione e al nuovo nomadismo nascono infine nuove strutture di servizio con l’obiettivo di facilitare gli spostamenti e l’adattamento ai luoghi. La missione, ad esempio, dell’azienda Teleport Cities è quella di aiutare le persone a individuare il posto migliore dove vivere a seconda delle loro specifiche esigenze, analizzando sia gli aspetti economici che quelli culturali e sociali. Inizialmente destinata ai giovani che sono più orientati agli spostamenti, ha progressivamente ampliato le proprie attività anche a coloro che non sono proprio nomadi ma per esempio vivono la loro vita tra due località e soprattutto si è estesa anche a professioni non strettamente legate al tech.

Ma i sistemi tecnologici sono anche alla base dello sviluppo di nuove interazioni tra i cittadini e lo spazio che investono una dimensione allestitiva e una dimensione narrativa. La narrazione non è un processo scientifico, ma uno strumento cognitivo, attraverso il quale analizzare il mondo e dargli un senso e assume oggi un ruolo fondamentale nella decodificazione della città e della sua identità da parte dei tanti abitanti nomadi o

stanziali che popolano i suoi spazi. Il modo in cui le persone percepiscono gli spazi urbani è sempre più determinato da una sovrapposizione tra lo spazio fisico, con livelli di informazione condivisi, e le tecnologie collaborative che si basano sui nuovi media tecnologici. In Giappone nella città di Shizuoka è stata avviata la costruzione del prototipo di una città del futuro in cui tutti gli ecosistemi saranno interconnessi.

Questa progressiva intromissione delle tecnologie incide profondamente sulla dimensione urbana promuovendo lo sviluppo di modelli che già si erano palesati alla fine del Novecento, e che oggi diventano oggetto di rinnovati studi ed analisi sia da parte delle scienze sociali che delle discipline del progetto. Una nuova idea di città collaborativa prende ispirazione dai modelli utopici della Walking City degli Archigram del 1964 o della No-Stop City degli Archizoom, aspirazioni progettuali che anticipavano i mutamenti e che oggi iniziano ad essere visti con l'interesse dovuto,

È l'idea di una città abitabile in una diversa dimensione, fortemente mediatica, che partecipa al processo di trasformazione della vita associata e pratica le poetiche dell'effimero. L'economista Jeremy Rifkin descrive la transazione verso un nuovo modello di sviluppo nel quale i Commons Collaborativi trasformeranno i sistemi di condivisione in sistemi di produzione a "costo marginale" e i consumatori in produttori. E in tale direzione molte visioni della città del domani individuano le trasformazioni determinate dagli sviluppi della società in una ibridazione tra un recupero delle caratteristiche di sostenibilità che le città possedevano nel passato e una transazione tecnologica che le qualifichi e le supporti.

La "città dei 15 minuti" alimenterà una nuova dimensione produttiva locale resa possibile dagli sviluppi tecnologici, L'ipotesi è quella non solo di intervenire sugli spazi della città favorendo la creazione di pocket parks e parklets a servizio di un'abitare che sempre più si estende dall'interno all'esterno e facilitando al contempo la mobilità con sistemi sostenibili quali il bike sharing, ma anche di riportare nei quartieri, e soprattutto nelle periferie urbane, tutti quei servizi commerciali e pubblici che le diverse forme di razionalizzazione, di mercato o pubbliche, hanno allontanato dai cittadini.

Il tema è cruciale perché rappresenta il controcampo di una visione distopica che vede nella diffusione delle tecnologie della connessione la progressiva distruzione dello spazio urbano come spazio sociale così come è stato per tutto il Novecento. La Retail Apocalypse che ha così duramente coinvolto il sistema del commercio nelle principali capitali mondiali e il Food Delivery che insieme alla epidemia pandemica ha modificato gli scenari del consumo del cibo nelle città possono dunque rappresentare un pericolo solo se non saremo in grado di individuare dei sistemi di integrazione e coesistenza tra vita reale e sistemi tecnologici. Con il passare del tempo, teorici come Saskia Sassen hanno dimostrato che non c'è bisogno

di temere per le nostre città: la tecnologia non porterà alla loro fine ma può, al contrario, rappresentare una soluzione a molti dei suoi problemi se solo sapremo prefigurare una nuova idea di città.

“I disagi sofferti durante il lock-down possono essere le tracce, a partire dalle quali costruire veri e propri piani che si occupino con cura delle condizioni di vita nelle città e affrontino il problema dell’accesso ad internet per tutti; di come riportare un commercio di vicinato di base nelle zone che sono state desertificate; di come riportare servizi essenziali di quartiere cancellati dalle diverse razionalizzazioni; di come introdurre una articolazione capace di rompere la mono-funzionalità delle periferie; di come costruire alleanze con le reti di cittadinanza attiva che proprio durante il lock-down sono state essenziali nel realizzare iniziative di mutuo aiuto; di come ripensare mobilità e spazio pubblico; di come offrire a chi non ha spazio adeguato o infrastrutture informatiche, spazi comuni per il tele-lavoro o per la didattica a distanza”¹.

Il Design e la città

È la ricerca che deve indagare le condizioni e le modalità di questa coesistenza tra reale e virtuale e sviluppare una visione progettuale che metta insieme gli oggetti e le tecnologie nella definizione funzionale e percettiva di spazi sempre più transitori, collegando gli interni e gli esterni dell’abitare e definendo i paradigmi di un nuovo approccio al tema dello spazio. La città del futuro di un abitare nomade, che la pandemia non riuscirà a interrompere, decreterà una lettura matura del ruolo delle tecnologie e restituirà forza e ruolo a tutti quegli aspetti percettivi dell’abitare che la preponderanza tecnologica ci ha consentito di riscoprire in questi mesi. Trasformazioni che sempre più concerno una dimensione allestitiva anche per lo spazio urbano e una connessione tra il sistema degli oggetti e il sistema delle comunicazioni che è nelle corde del designer.

Su tali tematiche si sviluppa una ricerca che coinvolge la didattica dei corsi tenuti dal 2007 e che negli ultimi anni sempre più si allarga alle tesi di laurea. Obiettivo delle esercitazioni didattiche e delle tesi è la ricerca di una nuova dimensione dello spazio urbano nel quale oggetti, spazi e messaggi si connettano alle tecnologie per sviluppare una nuova interazione tra i cittadini e lo spazio. Alcuni dei lavori presentati in questa sezione sviluppano temi concreti portati avanti con il coinvolgimento di amministrazioni locali ed enti amministrativi altri una visione futuribile come nel caso della “Città delle Donne” che si iscrive al tema delle città sognate a cui appartengono altre tesi ancora in corso di

¹ Alessandro Balducci, (2020) I territori fragili di fronte al Covid in SDT Scienze Del Territorio special issue “Abitare il Territorio al Tempo Del Covid”.

elaborazione. Un'intromissione sullo spazio urbano che guarda infine al tema della micro-architettura (Florentine Follies) come elemento generatore di pratiche nello spazio urbano che possano essere alla base di un recupero e di una rivitalizzazione.

Il testo riporta in parte le analisi e i concetti sviluppati in
Follesa S (2016) *L'abitare nomade in un mondo connesso* in *MD Sinapsi, Design, Connettività*, Ed.
Dipartimento di Architettura, Università di Ferrara.

Florentine Folies. **Omaggio a Bernard Tschumi** introduzione

Laboratorio di Progettazione 3 Interni
A.A 2019-20

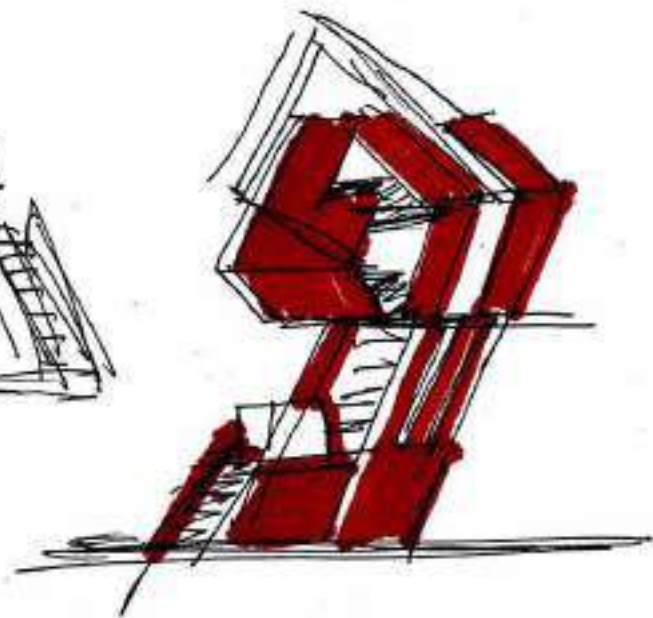
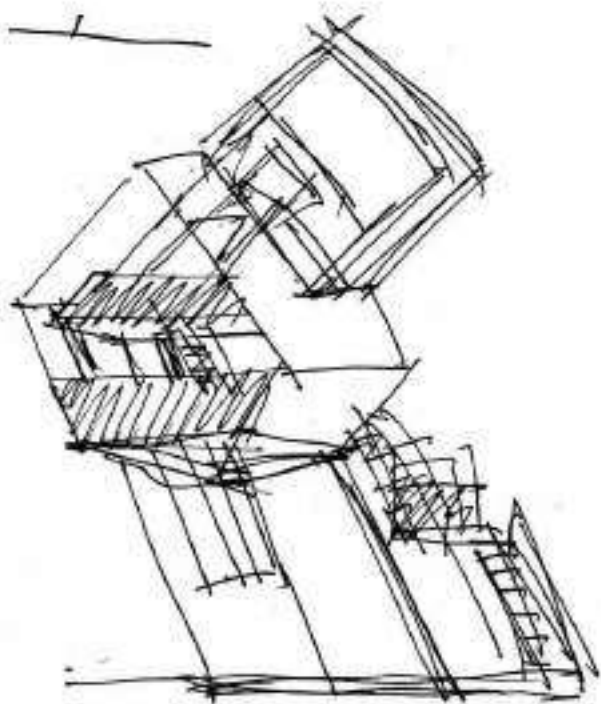
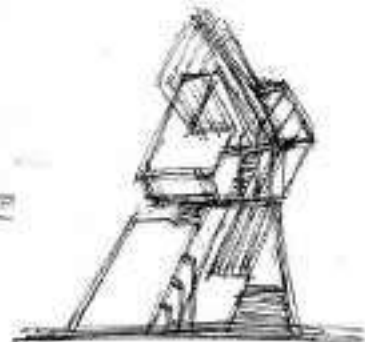
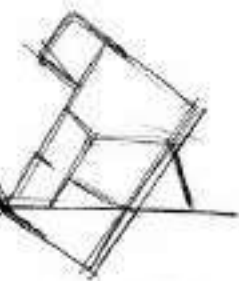
collaboratori

Camilla Storti, Rossella Ferrini, Paria Bagheri

Partendo dalla suggestione delle follies parigine di Tschumi, Florentine Folies è una esercitazione sull'ibridazione tra arredo e architettura. Sospese tra la dimensione di un macroarredo e quella di una microarchitettura le installazioni sono accomunate da una uniformità cromatica e dall'adozione di un modulo base di partenza. Gli studenti dovevano individuare un luogo della città di Firenze dove collocare la propria installazione e una funzione pubblica da ospitare al suo interno. Sono chiaramente installazioni provvisorie che restituiscono funzioni allo spazio pubblico e ne guidano un'interazione con l'utente. Il concetto alla base è che spesso la ristrutturazione di uno spazio urbano non si completa nella sola dimensione estetico-funzionale ma necessita di funzioni che favoriscano un reimpossessamento da parte dei cittadini. Le Florentine Follies guardano da un lato ad una dimensione arredativa dello spazio e dall'altra all'introduzione di nuove funzioni compatibili con lo spazio scelto.



Oggetto della paura. Una volta aver respirato al suo interno il sacchetto può essere esploso. Schizzi di Shi Qingling.



Florentine Folies esercitazione

Letizia Bicchi
A.A 2019-20

La microarchitettura è stata pensata per essere situata nel giardino del Bobolino, un parco che si trova in zona Porta Romana a Firenze, al quale si accede salendo per i viali alberati verso il piazzale Michelangelo. Bobolino è un piccolo parco, composto da pendii erbosi, scalinate e piazzali di ghiaia, e presenta alcune graziose soluzioni di arredo verde. Il parco si trova nei pressi dell'Istituto Artistico di Porta Romana e della struttura Le Pagliere, dove vengono solitamente fatte esposizioni.

La microarchitettura si colloca in questo contesto e svolge la funzione di spazio espositivo. È progettata così da poter ospitare una piccola esposizione, che sia fotografica o di progetti grafici. Lo spazio espositivo è funzionale sia per le mostre degli studenti dell'Istituto, sia come estensione delle mostre svolte a Le Pagliere, divenendo così anche un punto di interesse per tutti coloro, residenti o turisti, che volessero intraprendere una passeggiata tra i viali. L'esposizione, dunque, si divide in due piani. Al piano superiore la mostra si dispone sulle parete a vetri, che circondano la struttura. Difatti, le pareti a vetri contribuiscono a migliorare l'illuminazione naturale dell'ambiente. L'ambiente, inoltre, offre massimo spazio di movimento per poter osservare l'esposizione.



Al piano superiore la mostra si dispone sulle parete a vetri che circondano la struttura. Al piano inferiore sono stati inseriti pannelli espositivi.





Vista laterale della struttura con focus sul pannello espositivo del piano superiore.





Al piano inferiore si trovano quattro espositori disposti sulle diagonali del quadrato di base. Questa disposizione permette di sfruttare entrambi i lati degli espositori e consente agli utenti ampio movimento all'interno dello spazio.

Florentine Folies esercitazione

George Narcis Patru
A.A 2019-20

La micro-architettura prende ispirazione dalle ventisei “folies” di Bernard Tschumi, realizzate per il Parc de La Villette a Parigi.

Il progetto prende in considerazione due fattori chiave: la velocità e la natura. Il primo analizza lo stile di vita della società contemporanea, caratterizzato da un ritmo sempre più accelerato. La velocità infatti si è armonizzata con la vita quotidiana, con gli spostamenti, i modi di agire e con l'elaborazione del pensiero stesso. Come conseguenza si manifesta il secondo fattore, che gioca un ruolo di totale contrapposizione: rallentare. Il metodo più efficace per farlo si basa sul ritrovamento della dimensione nativa dell'uomo/natura, colei che conferisce l'identità unica dell'essere umano. Questo binomio ha l'obiettivo di elevare l'utente presso una dimensione distante dalla città, proiettando la sua mente presso un ambiente ed una prospettiva esterne alla realtà, cercando di farlo accostare dalla veloce autostrada della vita.



Il piano superiore offre una prospettiva oggettiva sulla “giungla urbana”. Lo spazio invita l'utente a riflettere sulla bellezza della velocità caratteristica ormai in simbiosi con la vita quotidiana.

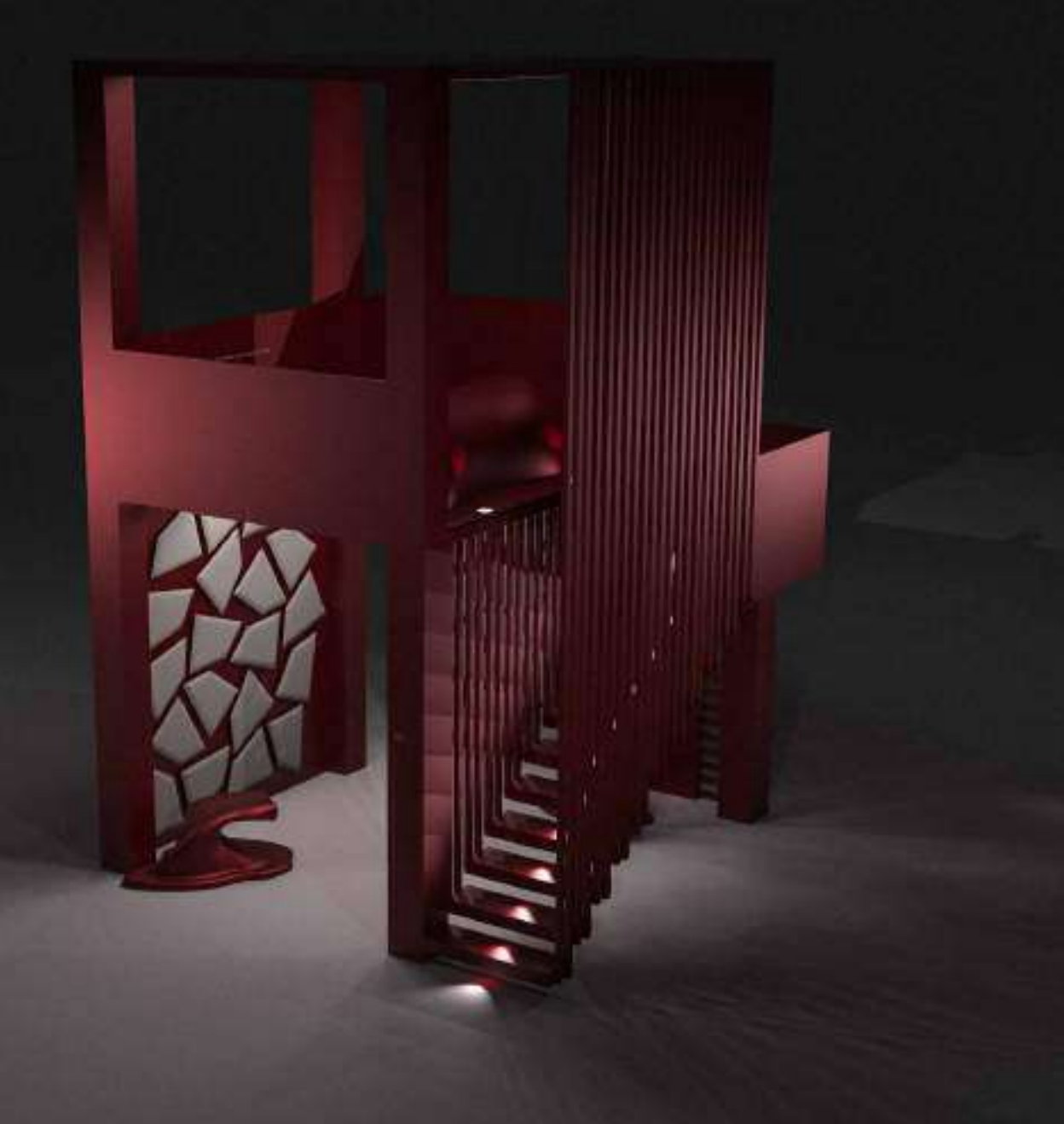






Il piano inferiore rappresenta la dimensione della natura: grazie ad un sistema sonoro, i rumori della città vengono quasi azzerati e sovrascritti con suoni della natura.





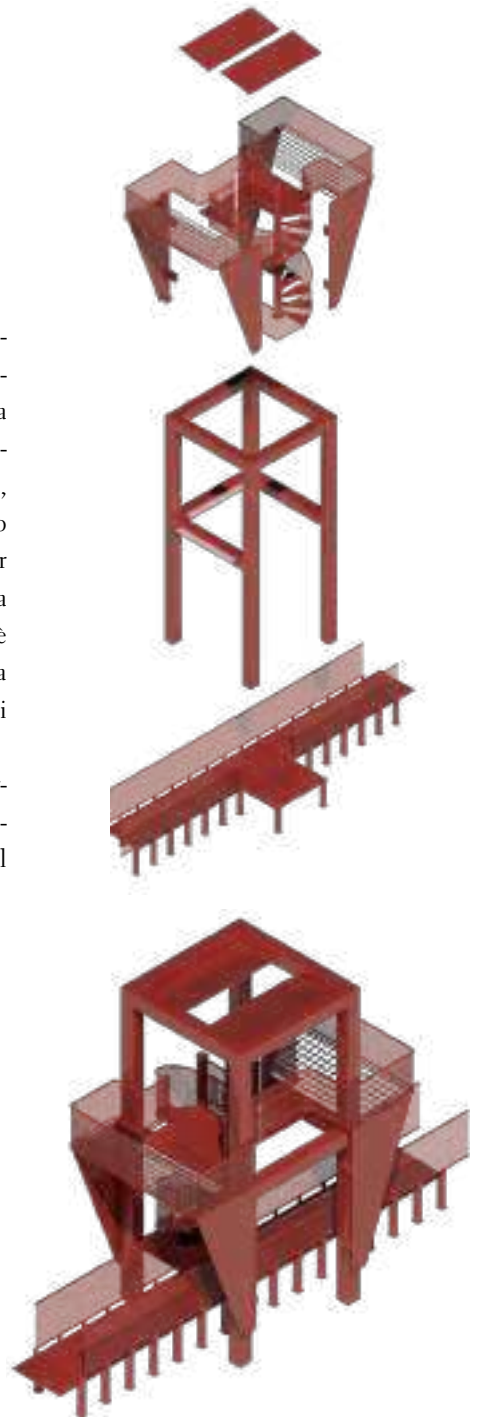
Il sistema di illuminazione permette di esplorare lo spazio - interno ed esterno - anche durante la notte, momento in cui la velocità assume un comportamento diverso.

Florentine Folies esercitazione

Cristian Ferretti
A.A 2019-20

Il progetto è chiaramente provocatorio e consapevole dei limiti che normative e vincoli porrebbero alla sua realizzabilità. Incastonata nella Pescaia di San Niccolò è stata creata un'architettura che avrà una funzione contemplativa, andando a definire un luogo di passaggio inteso anche come una sosta al centro dell'Arno, per poter ammirare il panorama dei lungarni da una prospettiva differente. Quindi una struttura che è al tempo stesso di connessione fisica e simbolica tra le due sponde del fiume ma anche luogo di visuali, di percezioni, di innamoramenti.

Per essere posate, la passerella e la struttura portante necessitano di una superficie pari, realizzata mediante l'utilizzo di plinti sulla pescaia e sul



Esploso,
assonometria
e prospetto
laterale
della micro
architettura.



La micro architettura è stata posizionata in prossimità della piccola cascata del fiume Arno, vicino a Ponte S. Niccolò a Firenze.





Vista
renderizzata
del primo
e secondo
piano della
struttura
della micro
architettura.
Dettaglio
della
passerella per
arrivare ad
essa.



fondo del fiume. La passerella poggia sopra la superficie originale della pescaia, con la sua larghezza di 120 cm circa.

Arrivando alla struttura principale, tramite la passerella, si entra in un ambiente dominato da giochi di luce e ombre, di spazi chiusi ed aperti, i quali donano, sia al pian terreno che al primo (accessibile mediante una scala a chiocciola), varie viste uniche sul lungarno fiorentino.

La microarchitettura dispone, inoltre, di un' apposita illuminazione led, che si integra nella struttura stessa, rendendola accessibile anche al tramonto e di sera.



Vista renderizzata del primo piano della struttura della micro architettura.



La via del sapere. Riqualificazione del plesso didattico "La Torretta" tesi

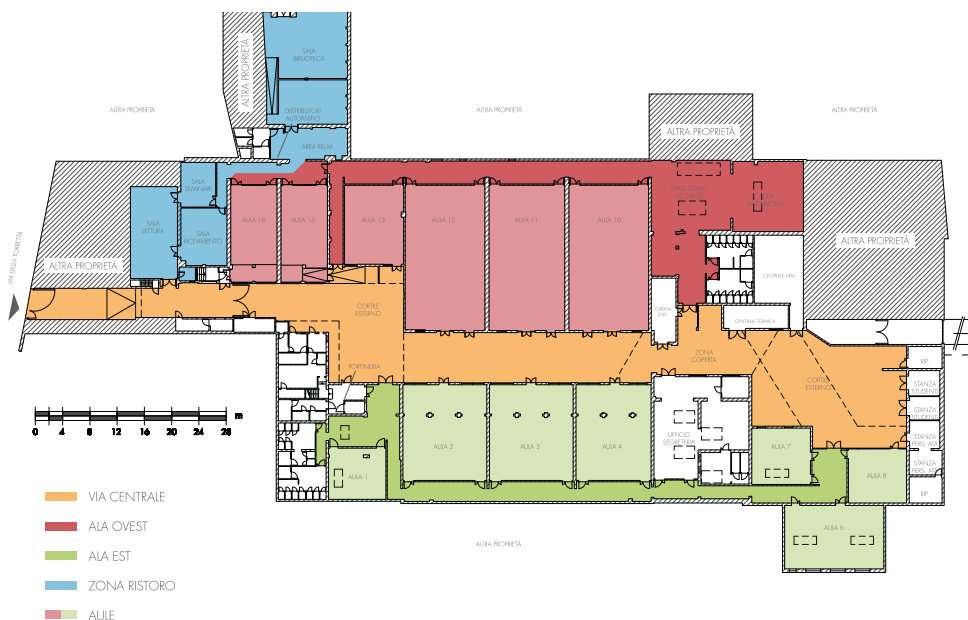
Davide Di Bella

A.A 2017-18



Riqualificazione del complesso accademico di "La Torretta" UNIFI, situato a Firenze. Suddivisione del plesso in settori funzionali.

L'obiettivo principale del progetto "La via del sapere" è quello di analizzare il ruolo che occupa l'ambiente didattico universitario all'interno dei processi formativi e, indagando sulle tendenze contemporanee e sulle metodologie innovative che stanno diffondendosi negli ultimi anni, comprendere in che modo la progettazione degli spazi didattici possa influenzare il benessere degli studenti e favorire il percorso di apprendimento. Queste considerazioni trovano concreto sviluppo nella proposta di alcune soluzioni progettuali per la riqualificazione del plesso didattico "La Torretta", attuale sede dei corsi di laurea di Psicologia dell'Università di Firenze.







Vista renderizzata delle aree interne del complesso. Aula studio, zona relax, corridoio verso l'uscita di sicurezza.

Il Plesso è caratterizzato da un ampio cortile esterno che lo attraversa da un capo all'altro e che lo suddivide in due settori distinti fra loro, l'ala ovest e l'ala est.

Le aule dedicate alle lezioni frontali sono in tutto 13 e sono distribuite nei due settori. Dai sopralluoghi effettuati è risultato sin da subito evidente il bisogno di un rinnovamento degli spazi, sia per quanto riguarda l'organizzazione che per l'aspetto estetico. Il plesso, infatti, non nasce come sede universitaria, ma è la riqualificazione di una struttura precedentemente utilizzata per scopi industriali e, dunque, risente di tutte le problematiche che derivano dal riadattamento di uno spazio. L'intervento proposto ha previsto il coinvolgimento attivo dei soggetti che maggiormente fanno esperienza dei luoghi riqualificati: gli studenti e i docenti. Le scelte progettuali adottate sono state ricavate considerando gli ambienti innanzitutto come luoghi da vivere, per cui è stata riposta particolare attenzione all'accoglienza, al comfort e al benessere degli utenti.







Vista
renderizzata
delle aree
interne del
complesso.
Biblioteca
integrata con
area studio e
aule didattiche.





La città delle donne. Prendiamoci il nostro spazio tesi

Luna Maiore
A.A 2017-18

La città delle donne è uno spazio polifunzionale dedicato alle esigenze femminili. L'idea cardine è derivata dalla mia esperienza personale, insieme a quella di tante altre donne che affrontano diverse difficoltà giornaliere nell'attraversare lo spazio pubblico urbano. Partendo dal problema della sicurezza, la paura di utilizzare i mezzi di trasporto in orari notturni, l'assenza di bagni pubblici fino ad arrivare alla violenza strutturale portata avanti dalla nostra società.

La città delle donne vuole essere uno spazio pubblico, aperto a tutti e basato sul principio dell'inclusività. Con un'attenzione specifica a rivalutare quegli aspetti in cui le donne sono sottovalutate, marginalizzate o estromesse. Si compone di cinque padiglioni che corrispondono agli ambiti di ricerca che ho analizzato nella tesi.

Vuole essere uno spazio di vita pubblica, in cui non avere paura di trovarsi di notte, uno spazio che proponga un metodo alternativo di vivere la città.



Pianta della "Città delle donne" suddivisa in padiglioni. Ogni padiglione rappresenta idealmente un ambito in cui le donne subiscono discriminazioni.



- 1 Padiglione della famiglia
- 2 Padiglione del lavoro
- 3 Padiglione della salute
- 4 Padiglione della cultura
- 5 Padiglione del tempo
- 6 Area verde



Visualizzazione di una vista interna del padiglione della salute: una clinica pensata per le esigenze fisiche e mentali femminili.

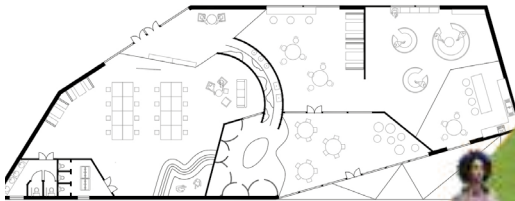




Visualizzazione di una vista interna del padiglione del lavoro: uno spazio co-working + asilo in cui mamme, studentesse e donne lavoratrici possono studiare e lavorare accanto ai propri figli.



Visualizzazione di una vista interna del padiglione del lavoro: spazio all'interno del co-working pensato per i bambini.





- Aymonino A., Mosco V.P. (2006), *Spazi pubblici contemporanei*, Milano, Skira.
- Amendola G. (1997), *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Bari.
- Armato F., (2007) *Design per la città. Il progetto degli spazi esterni*, Palermo, Navarra editore.
- Augè M. (2002), *Non-luoghi*. Elèuthera: Milano.
- Bachelard, G. (1975), *La poetica dello spazio*, Bari, Dedalo.
- Branzi A., (2007) *Capire il design*, Firenze, Giunti.
- Brown L. J., Dixon D., Gillham O., (2009) *Urban Design for an Urban Century Placemaking for People*, New York, Chichester, J. Wiley.
- Buttimer, A., & Seamon, D. (Eds.). (1980). *The human experience of space and place*. London: Croon Helm.
- Calvino I., (1996) *Le città invisibili*, Mondadori, Milano.
- Carmona, M. (2010). *Public places, urban spaces: The dimensions of urban design (2nd ed.)*. Oxford: Architectural Press.
- Chaslin F., (1999) *Parc De La Villette*, Paris in *Domus* 817.
- Casalini S.(2019) *Lo spazio ibrido. Culture, frontiere, società in transizione*. Milano, Meltemi.
- Clemente M., Esposito G. De Vita (2008) *Città interetnica. Spazi, forme e funzioni per l'aggregazione e per l'integrazione*, Napoli, Editoriale Scientifica.
- Corsini D., (2011) *Spazi pubblici. Visioni multiple per spazi complessi*, Bologna, Maggioli Editore.
- Costanzo M., (2009) *Twenty Years After (Deconstructivism): An Interview with Bernard Tschumi in Architectural Design* 79.1.
- Cristallo V. et al., 2000, *Design, territorio e patrimonio culturale*, Clean, Napoli.
- Fabre Dias A., (2022) *Reflections on public space in protected center: possible relationships between heritage and urban design in Arquitecturas Del Sur* 40.61 : 54-70. Web.
- Fattori N., (2012) *Abitare Un 'immaginario' Condiviso. Forme E Pratiche Collettive Di Riappropriazione Degli Spazi Urbani in Ri-vista: Ricerche per La Progettazione Del Paesaggio* 2: 144-58.

- Fenoglio M. T., (2000) *La percezione dello spazio urbano*, Torino, Celid.
- Galbiati M., Piredda F., (2012) *Visioni urbane. Narrazioni per il design della città sostenibile*, Milano, FrancoAngeli.
- Gehl J., (1991) *La vita in città: spazio urbano e relazioni sociali*, Rimini, Maggioli Editore.
- Granata E. (2019), *Biodiversity. Città aperte, creative e sostenibili che cambiano il mondo*, Firenze, Giunti.
- Granata E., (2021), *Placemaker*. Torino. Einaudi.
- Guanci G., (2008) *Costruzioni e sperimentazioni. L'attività del giovane Pier Luigi Nervi a Prato*, Firenze, CGE.
- Hardingham S., Rattenbury K., (2012) *Bernard Tschumi Parc De La Villette*, Abingdon, Routledge.
- Khan O., Hannah D., (2008) *Performance/Architecture in Journal of Architectural Education (1984) 61.4: 52-58*.
- Koohsari M. J., Badland H., Giles-Corti B., (2013) *(Re)Designing the Built Environment to Support Physical Activity: Bringing Public Health Back into Urban Design and Planning in Cities 3*.
- La Cecla F.(2000), *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Bari, Laterza.
- La Pietra U., La_Pietra, (1983) *Abitare La Città Ricerche, Interventi, Progetti Nello Spazio Urbano Dal 1962 Al 1982, Firenze, Alinea. Architettura E Società. Sezione Riuso Urbano*.
- Lo Piccolo F. (a cura di), 1995, *Identità urbana, Materiali per un dibattito*, Gangemi Editore, Roma.
- Lynch K. (a cura di Ceccarelli P.), (2001) *L'immagine della città*, Venezia, Marsilio.
- Jacoby S., Cheng J., (2021) *The Socio-Spatial Design of Community and Governance, Singapore, Springer Singapore Pte*.
- Lerner J. (2016), *Urban Acupuncture*, London, Island Press.
- Mannarini T., (2004) *Comunità e partecipazione. Prospettive psicosociali. 73-95*, Milano, Franco Angeli.
- Marciano C. (2015) *Smart City - Lo spazio sociale della convergenza*, Roma, ed. Nuova Cultura.
- Martinotti G.(2017) *Sei lezioni sulla città, a cura di S. Vicari Haddock*, Milano Feltrinelli.
- Mosley J., Sara R., (2013) *Architecture and Transgression: An Interview with Bernard Tschumi in Architectural Design 83.6*.
- National Recreation and Park Association, (2012) *Creating Mini-Parks for Increased Physical Activity*, USA.
- ONU, (2019) *World Urbanization Prospects*.

- Penati A., (2013) *È il design una narrazione?* Milano, Mimesis.
- Plummer H., (2016) *L'Esperienza dell'architettura*, Einaudi, Torino.
- Purini F. (2009), *Note sulla struttura dello spazio*, in *Le percezioni psicologiche e le patologie psichiatriche (atti di convegno)*, Roma.
- Philadelphia Police Department, (2001) *Southeastern Pennsylvania Household Health Survey, A Difference-in-Differences Analysis of Health, Safety, and Greening Vacant Urban Space*.
- Relph, E. (1976). *Place and placelessness*. Pion Limited, London.
- Ricoeur P., (2003) *La memoria, la storia, l'oblio.*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Rossetti M. G., (1986) *Spazio e arredo urbano*, Bologna, Kappa.
- Rossi A. (1995) *L'architettura della città*, Città Studi Edizione, Milano.
- Tuan, Y. F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. Edward Arnold, London.
- Zumthor P. (2007), *Atmosfera. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Milano, Electa.

09

**Oggetti, spazi e messaggi
del Cibo**





Photo by
Gabriella Clare
Marino
on Pinterest.

Nei banchi di classe avevo dietro di me Colombo che era figlio di un carabiniere palermitano, ancora dietro i penultimi erano i due gemelli Mancini, grassi obesi per condizione di appartenenza a un sottoproletariato che stava urbanizzando Firenze e che nell'improvvisa abbondanza si sovralimentava, poi all'ultimo banco c'era giustappunto un sardo, Contu, figlio del carbonaio, silenziosissimo come un coltello a serramanico chiuso... e poi c'era quell'antipatico di Agostini, primo della classe, che era al primo banco. Fu lui ad arrivare col primo sandwich col prosciutto cotto e il filo di burro (a quell'epoca non c'era ancora la caccia alle streghe intorno al burro). Era odioso Agostini, ed era odioso il suo sandwich anche perché suscitava in noi salivazione, acquolina in bocca con quel suo essere appetibile. Però avevamo ancora gli antidoti. Da una parte ognuno di noi aveva gli antidoti formati in ambito familiare. Quando Contu apriva quel suo panino pieno di carbonata, le molecole degli odori si sprigionavano e gli antidoti di altre famiglie si sovrapponevano ai nostri e avevamo ben chiaro che quel sandwich poca cosa era e sarebbe stato poi definitivamente sconfitto dalla schiacciata ripiena di salsicce che mia madre mi faceva portare in classe, raccomandandosi di metterla sul termosifone al mio arrivo per cui verso le dieci e un quarto quando la campanella suonava, ormai la schiacciata aveva raggiunto la temperatura giusta per sprigionare tutta la sua potenza organolettica. Si Agostini aveva il suo sandwich che era per noi appetibile, in quanto nuovo, in quanto oggetto strano, in quanto oggetto lucido, e poco contava che sapesse di niente che non sprigionasse profumo. Eravamo inconsciamente partecipi della fondazione di memoria complesse quali quelle che il cibo sempre esercita.

Da un dialogo con Fabio Picchi¹

Una linea di ricerca sul rapporto tra cibo e Design nasce come ambito di approfondimento della macrotematica dell'identità. Il cibo è una delle espressioni più rappresentative della nostra identità e rappresenta l'unica roccaforte identitaria che ha saputo resistere agli attacchi ripetuti sferrati dalla modernità. Per quanto tutto attorno a noi si sia modificato e continui a modificarsi con ritmi esponenziali, continuiamo a mangiare gli stessi cibi che mangiavano i nostri antenati e ciò avviene più o meno a tutte le latitudini del pianeta. Cibo e luogo sono i mattoni della costruzione identitaria di ognuno, ciò che ci portiamo dentro e che riemerge nelle trasformazioni che la nostra vita continuamente subisce. La cultura del cibo è sempre

¹ in Follesa S., *A tempo e a Luogo: conoscenze, pratiche, direzioni per un design identitario*. Tesi dottorale. Università degli Studi di Firenze Dottorato di Ricerca XXV Ciclo.

stata uno dei capisaldi dell'identità di un territorio e si costruisce nella connessione tra risorse naturali e conoscenze tacite, con contaminazioni e arricchimenti che derivano dal rapporto con l'alterità. Se nella cucina si traduce inconsciamente la struttura di una società (Lévi-Strauss, 1965), l'universo gastronomico è depositario delle tradizioni e delle identità di gruppo (Montanari 2004) e storicamente territorio di confronto e di scambio con le altre culture. Per gli uomini il nutrirsi è un atto culturale, governato cioè da quel complesso sistema di relazioni, di significati e di comportamenti che egli eredita, di cui diviene portatore, e che a sua volta modifica durante il suo percorso di vita. Il consumo del cibo è, infatti, un procedimento rituale che consente agli individui di costruire relazioni sociali, gerarchie e legami personali. Il pasto ha acquisito, nei secoli, i tratti di un rito che genera l'interazione tra gli individui consentendo lo sviluppo delle relazioni sociali. Per un viaggiatore il cibo è la chiave di accesso alla diversità e la scoperta dei luoghi del cibo è scoperta delle città e della loro anima. Tra cibo e città esiste un legame stretto e storicamente il cibo ha sempre "giocato un ruolo fondamentale nella storia della città coinvolgendo, in un rapporto serrato con il territorio, l'economia, la strutturazione dei luoghi, l'articolarsi delle funzioni, la conformazione degli spazi costruiti e naturali, lo scorrere della vita quotidiana e la ritualità di eventi collettivi, la distinzione e l'affinità tra gruppi, etnie, religioni, la simbologia dei significati e il rapporto tra le classi sociali, l'intimità della tavola familiare e la condivisione con le reti amicali e di vicinato e perfino con estranei, in tempo di pace e di guerra" (Gazzola, 2017: 11). Le dinamiche dei rapporti tra cibo e vita urbana creano sfide complesse e costituiscono ambito di interesse per processi di contrasto all'alienazione e alla perdita d'identità dei centri. Per le città, le politiche alimentari urbane rappresentano un'opportunità per sviluppare ambienti più sostenibili, inclusivi e accoglienti. Per tale motivo molte di esse stanno rilanciando come generatori di rinnovamento pratiche che promuovono politiche alimentari congiunte e integrate, rafforzano la partecipazione della società civile alla governance dell'alimentazione e incentivano collaborazioni trans-locali.

La dimensione territoriale dei cibi è in realtà un elemento impalpabile legato, a tecniche e materiali, ma soprattutto, come già detto, ad una trasmissione orale dei saperi. L'identità del cibo esprime una doppia valenza, la prima prettamente legata ai prodotti (in Italia le cipolle di Tropea, i pomodori di Pachino, le castagne di Marradi), la seconda legata alle tecniche generate intorno ad essi (ricette, piatti tipici, sistemi di conservazione, derivati).

Il cibo è certamente il più importante esempio di quanto lo sviluppo di una diversità possa avvenire anche attraverso contaminazioni, sia tra territori, sia tra ambiti della

territorialità. Pensiamo ad esempio alla gastronomia siciliana e a quanto essa sia territorio di meticciamento con le tradizioni dei popoli con cui la gente di quell'isola ha avuto dei contatti, dai Fenici ai Greci, dagli Arabi ai Normanni, o a quanto i rituali della tavola, incontro tra i territori dell'oggetto e quelli della gastronomia, esprimano usi e gesti ibridi come spesso avviene nelle terre di confine. Veicolo di identità e alterità, il cibo si configura anche e soprattutto come luogo di incontro - o scontro - tra diverse culture, tanto più in un mondo segnato da continui spostamenti, incroci e contaminazioni”².

Cibo e luogo non possono essere separati dalla vita quotidiana delle persone e le cerimonie intorno al cibo sono espressione dei mutamenti della società nelle sue manifestazioni pubbliche e private. Il cibo guida la scoperta delle città e della loro identità; il turismo enogastronomico è una forma di turismo volta all'esplorazione delle realtà enogastronomiche di un territorio rimaste spesso gli ultimi baluardi di ribellione nei confronti della globalizzazione. Le contaminazioni tra cibo e design, da un lato guidano i processi di marketing territoriale all'interno di interventi multidisciplinari di tutela e sviluppo della diversità dei luoghi, dall'altra si inseriscono nell'ambito di un nuovo sviluppo della disciplina che prende il nome di Food Design.

Quello del Food Design è un ambito specifico dell'attività progettuale che interviene sull'intera filiera del cibo, dalla sua produzione alla vendita. Il termine “atti alimentari” che definisce gli ambiti di competenza di questo ramo della disciplina, ha infatti un'accezione inclusiva che comprende, oltre al cibo, le tecniche, le pratiche, i rituali, la cultura, i luoghi e quindi le molteplici invarianti identitarie che concorrono nella definizione di una filiera territoriale.

Nata con l'industrializzazione del comparto alimentare, la disciplina del Food Design, come tutte le discipline di nuova formazione, ha confini mutevoli e letture che si modificano col variare degli ambiti geografici. In alcuni aspetti si incrocia con discipline contigue quali il narrative design, il graphic design o il packaging design e con competenze trasversali quali la biologia, la sociologia dell'alimentazione, la storia dei sistemi alimentari, l'agraria, in altre si incrocia con i territori culturali e produttivi, utilizzando le strategie del design nella difesa e nello sviluppo delle biodiversità e delle diversità culturali. Sempre più il Food Design si organizza come disciplina autonoma con le proprie associazioni, le rassegne commerciali, i corsi e i master universitari. Obiettivo primario è la progettazione del prodotto alimentare sia industriale che artigianale sulla base conoscenze culturali e tecniche specifiche e, per esteso, la comunicazione, la progettazione dei supporti espositivi e la progettazione degli oggetti legati

² Simona Stano, Prefazione in Lexia. Rivista di semiotica, 19-20 Cibo e identità culturale, Roma 2015.

al cibo. Dal design del cibo quindi al design per il cibo.

Proprio per questo ultimo aspetto, più legato al mondo degli oggetti, la nascita di una vocazione specifica del design in tale direzione viene associata alle sperimentazioni di Riccardo Dalisi sulla caffettiera napoletana svolte con Alessi negli anni Settanta ma, volendo analizzare l'incontro del design con la cultura del cibo, bisognerebbe forse risalire all'opera di Ponti e al suo lavoro sui metalli e sulla ceramica o, in tempi più recenti, al lavoro enorme compiuto da Ugo La Pietra sui rituali della tavola.

Essendo il cibo una delle espressioni della cultura dell'uomo che ancora mantiene vivo il rapporto con i territori il Food Design si inserisce spesso in una dimensione più ampia di recupero e valorizzazione delle specificità territoriali e può rappresentare un'importante direzione di sviluppo per un design identitario che sappia partire dalle particolarità che ogni tradizione culinaria esprime.

Al design il compito di svolgere questa operazione di ricucitura tra saperi. Nel cibo c'è gran parte della storia e della cultura di molti paesi e una disciplina specifica può intervenire nella salvaguardia e nello sviluppo di conoscenze maturate sia in ambito industriale (attingendo ad esempio agli archivi delle principali industrie alimentari) sia in ambito locale con progetti sui prodotti o sui piatti tipici. Il palato, insieme agli altri ricettori sensoriali contribuisce alla nostra percezione dello spazio. Odore e gusto concorrono con gli altri sensi nel genere sensazioni che guidano il nostro rapporto con i luoghi.

Quanto questo connubio possa essere strategico è ampiamente dimostrato da esperienze condotte, in ambito universitario o pubblico, in alcune regioni negli ultimi quindici anni (come quelle svolte nell'ambito del progetto MeDesign o i workshop estivi del Politecnico di Torino o l'iniziativa "Design e cibo per l'identità di un territorio" promossa da Anna Catania con gli studenti dei corsi di Laurea in Disegno Industriale dell'Università di Palermo.) e dal lavoro di alcuni progettisti, soprattutto dell'ultima generazione, che spazia dagli oggetti ai rituali intorno al cibo.

Nelle espressioni più recenti del design per il cibo compaiono le opere di Anna Deplano, Giulio Iacchetti, Arabeschi di Latte, Alessia Pinna, Matteo Ragni, Salvatore Spataro e Joe Velluto; è una strada appena tracciata, ancora totalmente da esplorare.

Il lavoro dei Food Designer gruppo di progettisti composto da Paolo Barichella, Marco Pietrosante e Francesco Subioli, è alla base del Manifesto del Food Design, che si è formato nei suoi primi punti, a seguito della menzione al compasso d'oro ottenuta per il "Food Design Territory Identity" per Valle Argentina nel lontano 2006. Oggi la Regione Liguria è quella che in Italia porta avanti più di altre molti progetti innovativi legati al cibo, nelle sue forme e nella maniera di fruirne.

I progetti presentati nella sezione provengono prevalentemente da una esercitazione svolta come tema di retail design al corso di progettazione del terzo anno della laurea in Disegno Industriale. L'obiettivo era la definizione di una brand originale legato al cibo se alla sua diversità sviluppando un progetto che mettesse insieme la dimensione spaziale, quella comunicativa e quella legata al sistema degli oggetti. Ancora una volta le tre anime della nostra disciplina.

The shape of food. Attorno al cibo introduzione

Laboratorio di Progettazione 3 Interni

A.A 2019-22

collaboratori

Camilla Storti, Rossella Ferrini, Paria Bagheri, Martina Corti

The shape of food è una esplorazione nei territori del cibo inserita come esercitazione introduttiva dei corsi di progettazione di interni al terzo anno della laurea triennale in Disegno Industriale. Veniva chiesto agli studenti di indagare una diversità legate al cibo da porre come elemento generatore per la costruzione di un brand. Di tale brand veniva poi chiesto agli studenti di ideare la comunicazione, il sistema degli oggetti e il sistema degli spazi progettando, come elemento principale dell'esercitazione, il flagship store da porre all'interno di una città europea scelta dallo studente.

Obiettivo dell'esercitazione, che chiudeva un ciclo di lezioni sul *retail design*, era quello di indagare uno spazio dato sotto gli aspetti funzionali ed estetici cercando di comprendere quanto le scelte adottate nella progettazione di un locale pubblico possano essere poste alla base della creazione di un linguaggio da replicare ed esportare.

Il progetto, anche in tale esercitazione, è un progetto totale, dall'oggetto allo spazio, che indaga la dimensione comunicativa senza la quale la costruzione di un brand appare impraticabile.



Sedute di
Matteo Latini
per il brand
SUNN.





Calletta Tea Room
Progetto di Giuseppe Mellone.



Loghi Cantellus/Amanda Bari, Merak/Aurora Piluso, Gradisca/Michela Castelli, Qui/Claudia Del Pino, Terrae Tufer/Irene Tarateta, Node/Elisa Maurizi, The Milk Lab/Arianna Abbate, Bunchill Antonio Viggiano, Eggo/Irene Tarateta Muzzarella/Alessandra Neri, Trufflezone/Viola Piacenti, La mezzaluna/Martina Bonazza, Sunn/ Matteo Latini.



GRADISCA
CONCEPTS

Qui



terrae tufer
Restaurants & Experience

NODE

The **Milk** lab

BUNCHILL

eggo
egg to go

SUNN
Dedicata al salmone



MUZZARELLA
RISTORANTE & SHOP



TRUFFLE ZONE



La mezzaluna



Lo studente assolve dunque a un ruolo che si colloca a metà strada tra progetto e direzione artistica. La dimensione comunicativa che appartiene sempre più al bagaglio di conoscenze del designer si pone in questo progetto non come elemento accessorio al progetto ma come elemento determinante nelle scelte di linguaggio.

Obiettivo dell'esercitazione è quello di stimolare la creatività degli studenti verificando quanto questa possa essere alla base dello sviluppo economico dei territori. Design, ancora una volta, non come tecnico risolutore ma come creatore di scenari che mettono in campo tutte le sue conoscenze e le sue abilità.



Node.

Progetto di Elisa Maurizi.

Lampada

di Michela Castelli.





Pianta
rendirizzata
del ristorante
Sciapo.

The shape of food esercitazione

Cristian Ferretti
A.A 2019-20

Sciàpo vuole essere un luogo, un locale accessibile in ogni momento della giornata, dove poter comprare il pane la mattina, consumare un pasto veloce a pranzo, fermarsi per un aperitivo e dove poter apprezzare una cena più completa la sera. L'obiettivo di *Sciàpo*, dunque, è quello di far risaltare quelle che sono le qualità del pane toscano che da elemento di contorno si trasforma nel cuore centrale dell'offerta culinaria del ristorante.



Sala
principale
del ristorante
Sciapo.





Sala
d'aspetto del
ristorante
Sciàpo.

Sciàpo
farina del nostro sacco



Logo
ufficiale del
ristorante
Sciàpo.
Comunicazione
grafica.



Sala secondaria del ristorante Sciapo.

Il locale si sviluppa in larghezza, su un unico piano, organizzato in maniera tale da creare diversi ambienti raccolti ed adatti ai diversi momenti della giornata. Difatti, partendo dalla sala dedicata al breve ristoro e passando per quella adatta al pasto più completo, si giunge al bancone nell'ingresso dove è possibile usufruire del servizio di panetteria. I percorsi sono, quindi, organizzati in maniera tale da far coincidere le varie funzioni che il locale offre senza che queste siano d'intralcio le une con le altre. Gli interni del locale, inoltre, richiamano un concept toscano riscontrabile nell'abbondante utilizzo del legno, nei rivestimenti per gli elementi d'arredo e nei dettagli in ceramica.

↓
Sala
secondaria
del ristorante
Sciapo.



The shape of food esercitazione

Letizia Bicchi
A.A 2019-20



Il nome del ristorante richiama il termine patata ed infatti anche l'inserimento dell'immagine della patata all'interno del logo rimanda all'idea di questa.

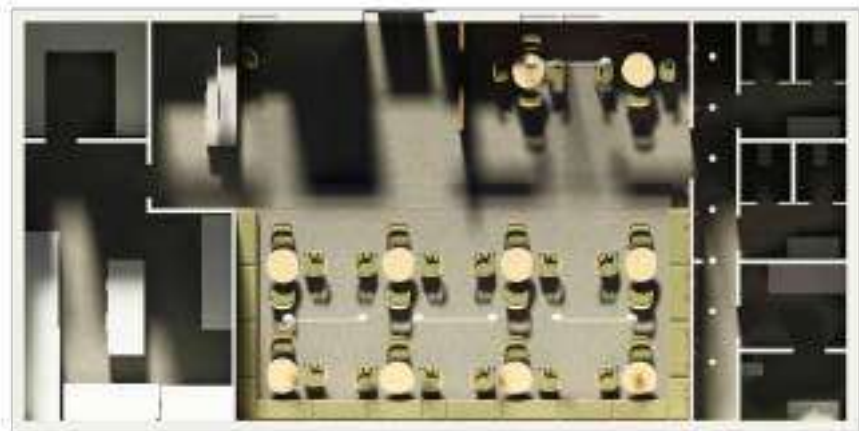
POTÉ

Potè con i suoi piatti nasce per dimostrare come la patata, cibo da sempre considerato come più povero e di bassa qualità, sia in realtà pieno di potenzialità. Infatti questo, variando i tipi di cottura, può assumere sapori e consistenze completamente differenti, dando così luogo ad esperienze sempre diverse. *Potè* si inserisce nel contesto residenziale di San Frediano a Firenze, dove si promuove un equilibrio tra tradizione e qualità.

Per quanto riguarda l'interno del ristorante, i colori, come il verde, giallo e marrone, ed i materiali, come legno e terracotta, rimandano all'idea di rustico, richiamando l'origine della patata.



Il ristorante si inserisce in un parallelepipedo di dimensioni assegnate di 10x20x8m. Lo spazio è suddiviso in tre ambienti: la saala occupa lo spazio centrale, la cucina l'arto destro e i servizi il lato sinistro.





Il bancone progettato riporta sulla parte frontale un dettaglio in legno di betulla, che ricorda le bucce tagliate delle patate.





Un divisorio, in legno e spago grezzo, separa l'ingresso dallo spazio dove sono disposti i tavoli alti. Nella sala è presente un altro divisorio in terracotta, che divide la sala dagli ambienti dei servizi igienici.

The shape of food esercitazione

Li Peiwen
A.A 2020-21

Yiny è un ristorante che vuole rifarsi alla tipica cultura asiatica e, proprio per questo, è incentrato unicamente sulle diverse cotture del riso. Nella cultura asiatica, difatti, il riso è proprio uno degli alimenti più importanti ed ecco perché tutti i piatti del ristorante sono accomunati da questo unico ingrediente. La parola "yiny" deriva da "In Praise of Shadows" dello scrittore giapponese Tanizaki Junichie e si riferisce a un concetto culturale per il disegno architettonico giapponese e asiatico. L'ombra si muove con la luce ed ecco perché all'interno del ristorante sono presenti molti giochi di luce.



Piatti progettati
per il ristorante
con sopra il
logo inciso.











L'immagine rappresenta l'ingresso del locale. Sulla sinistra troviamo lo shop e un bancone adibito all'accoglienza dei clienti.

The shape of food esercitazione

Matilde Partenzi
A.A 2021-22

Nectar è un brand che nasce dalla volontà di proporre la birra non solo come bevanda, ma anche come ingrediente principale dei piatti di una cucina sofisticata, contemporanea e raffinata. L'alimento scelto come tema del progetto è una delle bevande più antiche e genuine prodotte dall'uomo, la cui ricetta si è tramandata nel tempo subendo pochissime e minime variazioni.

All'interno del locale saranno presenti, oltre che a un ampio bancone al quale potersi sedere per una consumazione veloce, numerosi tavoli ai quali poter gustare i piatti contenuti all'interno del menù. Appena entrati i clienti potranno inoltre visitare lo shop e acquistare bottiglie o alimenti a base di birra. Il logo del brand, dallo stile geometrico e minimale, è stato costruito ispirandosi ai colori della bevanda e alla forma delle bolle che ne compongono la schiuma.





Le pareti che affiancano il bancone sono caratterizzate da vetrate a tutt'altezza che permettono un'efficace illuminazione dell'ambiente.





Salendo al piano superiore è possibile accedere alla sala ristorante, che si affaccia sul bancone del piano inferiore.



Al piano inferiore, oltre che al bancone, i clienti possono accomodarsi ai tavoli bassi.



The shape of food esercitazione

George Narcis Patru
A.A 2019-20

Nel cuore di Berlino si può assaporare una parte del patrimonio culturale asiatico con *CHÀ - Tea Store*, un luogo che ospita una delle bevande più umili: il tè. Il tè viene inoltre considerato una delle sette necessità fondamentali di quella che è la vita cinese.

Il prodotto, apparentemente quotidiano, viene valorizzato attraverso la creazione di uno spazio che ne permette non soltanto il mero consumo, bensì che promuove un'esperienza spirituale attraverso l'elemento chiave durante la sua preparazione.

La struttura del ristorante è divisa in due aree, progettate in modo tale da massimizzare le varie funzioni dell'attività. Lo spazio vicino all'ingresso è dedicato alla ricezione, alla vendita al dettaglio ed alle preparazioni da asporto, con l'obiettivo di promuovere le proprietà benefiche del tè.

L'area lounge cura, invece, l'impatto spirituale che avviene durante il rituale della preparazione del tè, curando di conseguenza anche la sensazione suscitata durante quest'ultimo che vuole essere trasmessa all'utente nella maniera più autentica possibile.



Il logo si basa sull'essenza del prodotto, la foglia di tè, le cui linee sono state semplificate ed iscritte in un cerchio, situato sopra il nome del brand.



L'ingresso è caratterizzato da elementi in faggio e metallo, con apparecchi a sospensione che richiamano le terre asiatiche. Di fronte è situata l'area di vendita che ospita elementi di arredo dalla linea semplice e composti da materiali naturali.







Nel complesso, così, il locale *CHA - Tea Store* rappresenta un reale tentativo di contagio culturale (estrapolato dalla sua terra natale: la Cina), che viene collocato in una realtà diversa, ma pur sempre camaleontica e rappresentante della caratteristica fondamentale per favorire la promozione del rituale del tè.



Gli elementi in legno si ritrovano nella sagoma geometrica che favorisce l'ingresso all'area lounge, uno spazio composto da tre tipologie di arredo che si basa sul numero di utenti.



Ingresso del locale con duplice funzione; accoglienza del cliente e vendita di prodotti tipici del locale.

The shape of food esercitazione

Alice Senatori
A.A 2021-22

Il ristorante “Minella” nasce dall’individuazione di uno specifico cibo: la castagna, frutto tipico della stagione autunnale e della tradizione culturale italiana. A partire da questo frutto è stato costruito un brand, fondamento per il locale stesso. Il ristorante è stato pensato per essere collocato a Piancastagnaio, un comune toscano situato sul Monte Amiata, nella





provincia di Siena, famoso per ospitare ogni anno il cosiddetto “Crastatone” o festa della castagna. Dal dialetto del luogo, infatti, ne deriva il nome del locale: “minella”, unità di misura con cui si sporzionano le castagne. Si dice infatti che si dia una quantità di castagne tante quante in essa possano entrare.

Il logo del locale deriva dalla parola "minella" combinata con un elemento a forma di castagna che va sostituire la lettera “a” in Minella.



L'area di consumazione, dall'atmosfera autunnale, è illuminata da una cascata di lampade-rami.



Sezione del locale e "minella" applicato su box in cartone, utilizzabili per la vendita di dolci e pietanze a base di castagne.









Photo by
Jelezniac Bianca
da unsplash.

- Alessi A., (2003) *La fabbrica dei sogni. Alessi dal 1921*, Milano, Electa.
- Anderson S., Mesher L., (2020) *Retail Design*, London, Bloomsbury Visual Arts, *Basic Interior Design*.
- Baccichet M., (2016) *Il cibo produce e trasforma i paesaggi. Letture del paesaggio agrario del Friuli Occidentale*, Udine, Olmis.
- Bassi A., (2015) *Food Design in Italia Progetto E Comunicazione Del Prodotto Alimentare*, Milano, Electa Architettura.
- Basso, S. & Di Biagi, P., (2016) *Gli "spazi del cibo" per nuove abitabilità delle periferie urbane*, *Territorio*, 79, pp. 17-78.
- Basso S., (2015) *In comune. Percorsi di ricerca per un nuovo progetto di prossimità nella città pubblica*. *Territorio*, 72, pp. 18-82.
- Bassi A., (2015) *Food design in Italia. Progetto e comunicazione del prodotto alimentare*, Milano, Mondadori Electa.
- Batat W., (2021) *Design Thinking for Food Well-Being*, Cham, Springer International AG.
- Bianchetti C., (2015) *Intimitè, extimitè, public. Riletture dello spazio pubblico*, *Territorio*, 72, pp. 7-17.
- Biderman J. L., (2017) *Embracing Complexity in Food, Design and Food Design in International Journal of Food Design* 2.1 : 27-44.
- Camporesi P., (2011) *La terra e la luna: alimentazione folclore società*, Milano, Garzanti Editore.
- Ciaffi D., (2016) *Cibo, cittadini e spazi urbani. Verso un'amministrazione condivisa dell'Urban Food Policy di Torino* in Cioffi, F., De Filippi F., Marra, G., Saporito E., a cura di (2016), Torino, *Quaderno Labsus Edizioni*.
- Cioffi, F., De Filippi, F., Marra, G., Saporito, E., a cura di (2016) *Cibo, cittadini e spazi urbani. Verso un'amministrazione condivisa dell'Urban Food Policy di Torino*. Torino: *Quaderno Labsus Edizioni*.
- Gazzola A. (2017) *Il cibo come traccia sensoriale per la conoscenza degli spazi urbani*, Milano, Franco Angeli.
- Gehl J., (2001) *Life Between Buildings-Using Public Space*, Coopenhagen, The Danish Architecture Press.

- Kirwan M. J., (2011) *Food and Beverage Packaging Technology*.
- Lee Y., Breuer C.V, Schifferstein H. N.J., (2020) *Supporting Food Design Processes: Development of Food Design Cards in International Journal of Design* 14.2 (2020), International Journal of Design, Vol.14 (2).
- Isnenghi M. (a cura di), (1996) *I luoghi della memoria*, Roma-Bari, Laterza.
- Linnemann A. R., Schroen C. G. P. H., (2011) *Food Product Design an Integrated Approach. 2.nd Revised ed.* Wageningen: Academic.
- Magnaghi A., (2010), *Il progetto locale. Verso la coscienza di luogo*, Torino, Bollati Borin-gghieri.
- Mela A., (2016) *Gastro-polis. Città (re)immaginate per sistemi alimentari locali*, Torino, Quaderno Labsus Edizioni.
- Mela, A. (2016) *Cibo, cittadini e spazi urbani. Verso un'amministrazione condivisa dell'Urban Food Policy di Torino*. In Cioffi, F., De Filippi F., Marra, G., Saporito E. (2016). *Gastro-polis. Città (re)immaginate per sistemi alimentari locali*" a cura di, Torino: Quaderno Labsus Edizioni. *Atti del workshop internazionale tenutosi dal 27 al 28 ottobre 2016, presso lo Spazio Thetis, Arsenale Nord, in occasione di GANG CITY, evento collaterale della XV Mostra Internazionale di Architettura La Biennale di Venezia*.
- Montanari M., (2004) *Il cibo come cultura*, Roma, Laterza.
- Montanari M., (2010) *L'identità italiana in cucina*, Bari, Laterza.
- Moscatelli M., Redaelli M., (2020) *Design e Food*, Lecco, Cattaneo Editore.
- Norberg-Schulz C., (1981) *Genius Loci: Paesaggio Ambiente Architettura*, Milano, Gruppo Editoriale Electa.
- Officina Alessi, (1983) *Tea e coffee piazza. 11 servizi da the e caff disegnati da Michael Graves... [et al.]*, Brescia, Shakespeare & Company.
- Pallasmaa J., (2009) *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*, England, John Wiley & Sons Inc.
- Pallasmaa J., (2012) *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, New York, John Wiley & Sons Inc.
- Piergiovanni L., Limbo S., (2010) *Food Packaging Materiali, Tecnologie E Soluzioni*.
- Remotti F., (1990) *Noi, primitivi: lo specchio dell'antropologia*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Silva M. C. L., Vicente A. A., Piazza L., (2015) *Food Structure Design: Innovation in Food Structure-properties Relationship in Journal of Food Engineering* 167: 87-88.
- Teti V., (1999) *Il colore del cibo. Geografia, mito e realtà dell'alimentazione mediterranea*, Roma, Meltemi.
- Trvisan M., Pegoraro M., (2007) *Retail Design Progettare La Shopping Experience*, Milano, Franco Angeli, 2007. Serie Di Architettura E Design. Strumenti 1.

Tseng M., (2017) *Primary Metaphors and Multimodal Metaphors of Food: Examples from an Intercultural Food Design Event*. Vol. 32.

Ubertazzi A., Terenzi B., (2013) *Identità versus Immagine; Il Progetto Dell'immagine Coordinata Come Strategia Di Valorizzazione Del Prodotto Agroalimentare Tosco-umbro*.

Yi-Fu T., (2005) *Space and Place: The Perspective of Experience*, Minneapolis, The University of Minnesota.

Zampollo F., Peacock M., (2016) *Food Design Thinking: A Branch of Design Thinking Specific to Food Design in The Journal of Creative Behavior* 50.3: 203-10.



Finito di stampare da
Logo s.r.l. | Borgoricco (PD)
per conto di **didapress**
Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
marzo 2022

Norman Potter in un suo libro del 1969 parlava di oggetti (prodotto), luoghi (spazio) e messaggi (narrazione) nel definire le tre anime che connotano il mestiere di Designer.

Oggi queste tre anime prevalenti si declinano in una molteplicità di ambiti sui quali il designer, attraverso metodi originali e una capacità di far sintesi che è nel suo DNA, misura l'efficacia dei propri strumenti. Ambiti di riguardo che diventano talvolta territori di conflitto o di scontro, con discipline consolidate (l'architettura in primis) che non riescono a metabolizzare le continue mutazioni del Design e i suoi continui sconfinamenti di campo. È dunque necessario esplicitare, non tanto le competenze o i confini della disciplina (qualsiasi confine è un limite alla conoscenza), quanto i temi e i metodi che le appartengono.

I nove temi indagati in questo libro corrispondono ad altrettante direzioni di una ricerca sul Design degli Interni che, attraversando le tre componenti della disciplina, evidenzia quanto queste continuamente si intersecano nel processo progettuale. Obiettivo del volume è contribuire a definire con sempre maggiore chiarezza, il ruolo del designer nel progetto dello spazio.

Stefano Follesa ricercatore e docente presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze, è direttore del DSR Lab (Laboratorio di Design per gli Spazi di Relazione). Ambasciatore per il Design Italiano nel Mondo, è *invited professor* in alcune università internazionali. La sua ricerca indaga i rapporti tra Design e Artigianato e tra Design e identità locali.

ISBN 978-88-3338-163-3



€ 20,00