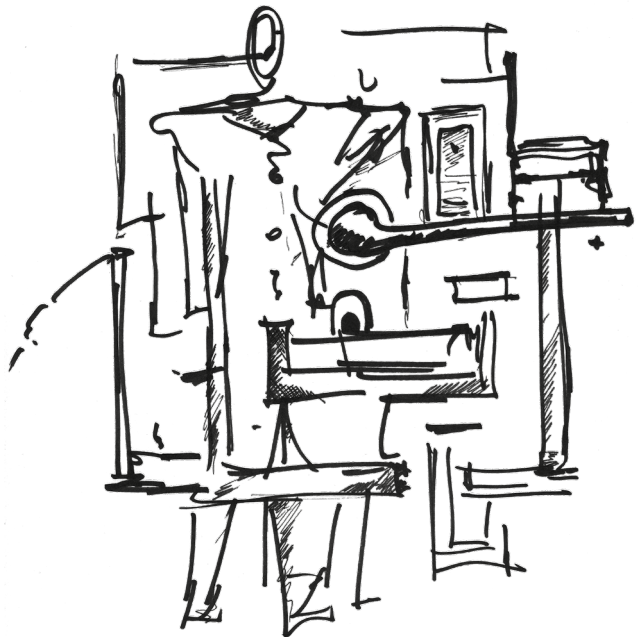


FRANCESCO
ARMATO

In/Out
Interior Design

Esercizio di Progetto

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

Coordinatore | Scientific coordinator

Saverio Mecca | Università degli Studi di Firenze, Italy

Comitato scientifico | Editorial board

Elisabetta Benelli | Università degli Studi di Firenze, Italy; **Marta Berni** | Università degli Studi di Firenze, Italy; **Stefano Bertocci** | Università degli Studi di Firenze, Italy; **Antonio Borri** | Università di Perugia, Italy; **Molly Bourne** | Syracuse University, USA; **Andrea Campioli** | Politecnico di Milano, Italy; **Miquel Casals Casanova** | Universitat Politècnica de Catalunya, Spain; **Marguerite Crawford** | University of California at Berkeley, USA; **Rosa De Marco** | ENSA Paris-La-Villette, France; **Fabrizio Gai** | Istituto Universitario di Architettura di Venezia, Italy; **Javier Gallego Roja** | Universidad de Granada, Spain; **Giulio Giovannoni** | Università degli Studi di Firenze, Italy; **Robert Levy** | Ben-Gurion University of the Negev, Israel; **Fabio Lucchesi** | Università degli Studi di Firenze, Italy; **Pietro Matracchi** | Università degli Studi di Firenze, Italy; **Saverio Mecca** | Università degli Studi di Firenze, Italy; **Camilla Mileto** | Universidad Politecnica de Valencia, Spain | **Bernhard Mueller** | Leibniz Institut Ecological and Regional Development, Dresden, Germany; **Libby Porter** | Monash University in Melbourne, Australia; **Rosa Povedano Ferré** | Universitat de Barcelona, Spain; **Pablo Rodriguez-Navarro** | Universidad Politecnica de Valencia, Spain; **Luisa Rovero** | Università degli Studi di Firenze, Italy; **José-Carlos Salcedo Hernández** | Universidad de Extremadura, Spain; **Marco Tanganelli** | Università degli Studi di Firenze, Italy; **Maria Chiara Torricelli** | Università degli Studi di Firenze, Italy; **Ulisse Tramonti** | Università degli Studi di Firenze, Italy; **Andrea Vallicelli** | Università di Pescara, Italy; **Corinna Vasič** | Università degli Studi di Firenze, Italy; **Joan Lluís Zamora i Mestre** | Universitat Politècnica de Catalunya, Spain; **Mariella Zoppi** | Università degli Studi di Firenze, Italy

FRANCESCO
ARMATO

In/Out
Interior Design

Esercizio di Progetto





UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA

Il volume è l'esito di un progetto di ricerca condotto dal 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.

in copertina

Spazio-texture, disegno di Francesco Armato.

editing

Angela Maria Columpsi

progetto grafico

didacommunicationlab

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze

Susanna Cerri

Gaia Lavoratti



didapress

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

© 2019

ISBN 978-88-3338-073-5

Stampato su carta di pura cellulosa *Fedrigoni Arcoset*

ELEMENTAL
CHLORINE
FREE
GUARANTEED



HEAVY METAL
ABSENCE
CE 94763

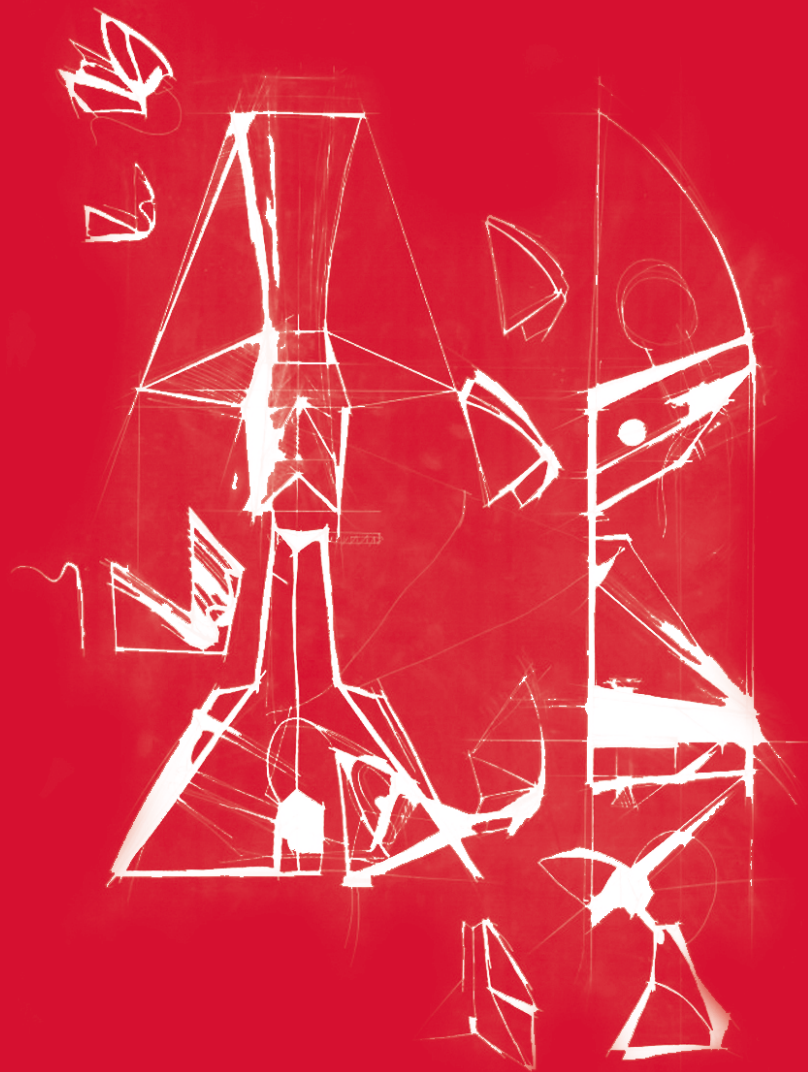
ISO 9706

INDICE

Presentazione	11
Du Mingqiu	
Introduzione	15
Francesco Armato	
Lo Spazio. In/Out Interior Design	19
Francesco Armato	
Contributi	
Relazioni tra lo Spazio e le Fisicità	35
Lucetta Petrini	
Lo Spazio della Soglia. Relazioni tra esterno e interno	43
Roberto Bosi	
Gli Spazi Rituali	49
Stefano Follesa	
Esercizio di Progetto	55
Le Stanze di Palazzo Vecchio	57
Francesco Armato	
Elaborati	59
Piazza del Limbo. Una stanza a cielo aperto	91
Francesco Armato	
Elaborati	93
In-Out. Indagini sullo spazio fisico reale	125
Francesco Armato	
Elaborati	127
Profilo degli Autori dei contributi	183

IL DISEGNO È
UN PROGETTO
PER SISTEMARE
GLI ELEMENTI
IN MODO TALE
DA POTER
SODDISFARE
AL MEGLIO
UNO SCOPO
PARTICOLARE.

Charles Eames



In/Out Interior Design

Esercizio di Progetto

**Corso di Laboratorio di Progettazione II – Interni
DIDA – Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze**

Docente

Francesco Armato

Collaboratrice del Corso

Lucetta Petrini

Allievi

Progetti selezionati

Teresa Altieri, Alibek Atahanov, Sara Bartalucci, Letizia Bini, Giada Bovani, Serena Bucchi, Alex Cacciatore, Erika Cavallo, Derna Cereser, Viviana Cerlino, Martina Chelotti, Carlotta Del Prato, Antonio Di Ieso, Giulia Di Lecce, Martina Di Simone, Giampiero Dolce, Nicole Flachi, Martina Follesa, Luana Franchini, Elena Ghiarè, Giulia Giovannini, Lorenzo Ippolito, Angelo Mammoliti, Marta Masili, Elena Meacci, Olivia Menicagli, Daniil Molodichenko, Alessandro Montesi, Emma Neri, Tommaso Orio, Benedetta Pasi, Luisa Pezzella, Alessia Pinna, Alice Poldaretti, Lorenzo Poli, Sabina Elena Quocchini, Antonio Saturnino, Sofia Senesi, Alessio Tavera, Filippo Testi, Caterina Turini, Mattia Ventrella.





**L'orecchio di
Dioniso,
Siracusa.**

Per ottenere qualche cosa bisogna inventare dei rapporti. Ma uno potrebbe dimmi: “Vedi, dunque, che la decorazione non c’entra?”. Eppure vi dico che c’è un momento in cui dovrete pur immaginare il cromatismo delle cose — farete pure un pavimento, un soffitto, delle pareti: le volete tutte bianche?

Carlo Scarpa, *Arredare, Lectio Magistralis*, 1964

Uno studio sullo spazio, sulle cose e sulle relazioni che si creano tra le persone e le fisicità, le interazioni tra i vari volumi, i rapporti dimensionali e gli equilibri formali che si instaurano tra il contesto e l’intervento.

Il testo raccoglie importanti progetti che affrontano diverse tipologie, ma tutti hanno un comune denominatore: il progetto della piccola scala, la scelta dei materiali, la cura dei dettagli, la selezione e l’accostamento delle varie essenze che daranno una nuova conformazione fisica ai prodotti e allo spazio per sviluppare al meglio la loro funzione.

La ricerca svolta in questi ultimi anni da Francesco Armato è rivolta ad individuare le esigenze della società contemporanea e le possibili relazioni che si possono creare con lo spazio ospitante sia che esso è posto in un luogo chiuso che in uno aperto. Un esercizio di progetto che non si limita alla composizione di nuovi volumi o di nuovi spazi che vengono accolti per definire e migliorare lo stato esistente di un luogo, ma trovare nuove definizioni funzionali-spaziali con l’ausilio dell’ascolto rivolto alla gente e allo spazio. Gli allievi si sono confrontati con l’esercizio del disegno, strumento di indagine compositivo che deriva dalla scuola Scarpiana, modellano e trasformano lo spazio per ‘vederlo’ e adattarlo alle nuove esigenze attraverso un attento studio del contesto per individuare e analizzare gli aspetti dimensionali, materici e cromatici, qualità che ogni luogo ha in sé. I lavori presentati sono l’espressione di una ricerca e di un metodo pieno di energia dove si evince la passione e la voglia di controllare lo spazio e verificarne i nuovi equilibri, schizzi prospettici e disegni appena accennati per un’idea che è alla ricerca di una materia, di un’essenza di una texture adatta a dare forma alle cose nello spazio. I progetti non affrontano le tematiche della continuità spaziale tra interno ed esterno di un involucro edilizio, di una scatola muraria chiusa dove la superficie scivola

verso l'esterno per l'assenza di materia che se fosse presente ne limiterebbe il passaggio visivo-percettivo; neanche del margine fra due entità, una aperta e l'altra chiusa, ma l'autore tiene a precisare che è uno studio e un esercizio del disegno eseguito negli spazi dedicati all'incontro e alla condivisione sia in un luogo chiuso che aperto.

La raccolta di progetti presentati rappresentano un studio sulla distribuzione degli spazi, le piante si sovrappongono sulla carta modello per ricalcare ed evidenziare le parti più significative per trovare la giusta collocazione, le sezioni mostrano la struttura tramite la selezione delle essenze materiche per definire texture e curare i dettagli che non sono mai un decoro ma l'innesto di materiali diversi tra di loro.

Ho sempre pensato che intervenire nello spazio interno e nello spazio esterno utilizzando la stessa tipologia di scala e lo stesso approccio progettuale non fosse cosa semplice, perché lo spazio chiuso vive ed è percepito come un involucro impermeabile dagli agenti atmosferici, sole, vento, freddo, neve, suoni, pioggia..., uno spazio impenetrabile, un volume chiuso su tutti i lati, il progettista decide e controlla i fenomeni esterni, se e come farli partecipare con lo spazio interno attraverso tagli e varchi sul sistema 'muraio' qualora lo ritiene opportuno. Cosa diversa è invece lo spazio aperto dove la natura e i sistemi che concorrono a renderla ricca e unica fa da padrone e dove il progettista si limita ad organizzare lo spazio e a distribuirne funzioni-forme, non potrà avere il dominio assoluto sui processi naturali, ma solamente un parziale controllo su di essi e sullo spazio d'intervento. Osservando i progetti si nota che la scala d'intervento utilizzata si adatta sia agli spazi interni che esterni creando un'armonia tra le cose progettate e il contesto. Le due entità, In/Out, sono diverse nella conformazione ambientale, ma appartengono ad un unico interno, la città. Il suono e la sua propagazione nello spazio chiuso e aperto si diffonde in maniera diversa, in quanto diverse sono le fisicità, l'aspetto sonoro risulta comunque ottimo, si può ottenere della eccellente musica in qualsiasi ambiente sia esso chiuso che aperto. Il progetto In/Out Interior Design è una attenta riflessione sui rapporti tra lo spazio e il suo ospite, importante è l'aspetto emotivo, e per certi versi spontaneo, ascoltare il mondo intorno per dare risposte che appartengono all'uomo. Nella cultura orientale cinese, l'uomo progetta lo spazio interno ed esterno cercando di ricavarne il massimo benessere, lo spazio deve essere in armonia con le persone che lo abitano creando sempre il giusto equilibrio con tutte le cose. Wang Shu, architetto cinese, considera l'umanità più importante degli spazi che compongono l'intera architettura, è l'uomo che dispone le fisicità intorno a sé, in armonia e in equilibrio in modo che lo spazio possa essere da supporto alle emozioni che lo abiteranno.

ALCUNE COSE CI
SFUGGONO PERCHÉ
SONO COSÌ
IMPERCETTIBILI
CHE LE
TRASCURIAMO.
MA ALTRE NON
LE VEDIAMO
PROPRIO PERCHÉ
SONO ENORMI.

Robert M. Pirsig





**Pause
alternate,**
disegno di
Francesco
Armato.

Il progetto di ricerca In/Out Interior Design si sviluppa all'interno del corso di laboratorio di progettazione II — Interior, con l'obiettivo di fornire agli allievi strumenti utili per avvicinarli al concetto di spazio, interno ed esterno, studi sui rapporti dimensionali, confronto con il contesto, uso della materia.

Osservare e progettare nello spazio attraverso una lente di ingrandimento per avere un contatto diretto, quasi corporeo, con tutte le cose che compongono lo spazio, essere lì, all'interno della materia, attraversarla, sfiorarla, sentirla addosso; essere partecipe con il contesto, le altezze, le profondità, la luce, gli agenti atmosferici che ne cambiano i colori e le texture delle superfici, manifestando lo spazio/luogo diverso in ogni momento.

“Il fondamento dell'opera architettonica è 'lo spazio' la cui percezione è possibile solo se in esso possiamo penetrare” (Zevi, 2008). Bruno Zevi quando parlava di percezione riferita allo spazio, utilizzava un verbo molto forte ma allo stesso tempo figurativo: penetrare, voleva trasmettere la volontà, la capacità di ascoltare e di entrare con la mente e con il corpo dentro la materia; ogni progettista dovrebbe avere una sensibilità superiore, percepire il peso e la leggerezza delle cose quando si accinge a studiare e ad analizzare le fisicità che compongono lo spazio. Un'attenta riflessione sulla rappresentazione dello spazio, prima dell'intervento con l'idoneo uso delle scale metriche, permette di osservare la composizione delle fisicità disposte nello spazio, anche dei frammenti più minuscoli, per carpirne l'insieme e il dettaglio. L'esercizio di progetto in questa ricerca è inteso come elaborazione delle idee nello spazio di intervento con la distribuzione di nuovi piani e di nuovi volumi che si adagiano e prendono posizione nello spazio modificandone lo stato iniziale: aggiungere, togliere, sovrapporre, modificare... alcune parti o porzioni di materia, in modo che lo spazio possa ospitare e assumere nuove funzioni o migliorare lo stato esistente.

Un esercizio continuo attraverso la composizione dei vari elementi che costituiscono lo spazio, superfici, materiali, colori, contrasti, innesti e la compenetrazione di essenze diverse dove la luce infilandosi tra la struttura materica ne cambia l'aspetto durante l'arco della giornata. È nello spazio contenuto, misurato che colui che lo abiterà si troverà nella condizione

di osservare da vicino i dettagli, i particolari, per poterli osservare, toccare e sentirne gli odori, “La composizione è ciò che in un’opera introduce l’uomo-base e misura tutte le cose. Per questo bisogna che tutto l’essere sia in gioco, il corpo presente, il tempo unificato, ossia le diverse durate unificate. L’emissione individua come presente dei blocchi di funzionamento, delle figure, delle successioni” (Galli, 1994).

Vivere dentro, essere avvolto da piani che ‘svirgolano’ nello spazio, “si collocano all’interno di una polarità tra la spinta verso il basso della forza di gravità, il peso della materia e un’elevazione verso l’alto che aspira ad annullare l’effetto gravitazionale” (Serra, 2005) è un’esperienza che coinvolge e fa assumere una posizione di conoscenza e di relazione con lo spazio, eliminandone i confini. La materia comincia a modellarsi, viene scolpita dalle idee che prendono forma dalla leggera pressione del lapis sul foglio di carta modello (Samona, 1983). Un’attenzione particolare è rivolta a comprendere le differenze delle due entità spaziali, diverse nella loro composizione fisica, aperta o chiusa, ma simili nell’uso e nelle pratiche sociali che si svolgono quotidianamente.

In/Out Interior Design, è il progetto degli spazi di piccola dimensione dove è possibile creare rapporti di vicinanza tra le cose e lo spazio intorno. Gli interni/esterni, lo spazio a stretto contatto con la gente che lo abita: fascia e contiene, è una quantità di aderenza con il corpo che protegge e rassicura, mette in relazione con la materia, isola, ma nello stesso tempo lo spazio collega la gente con il mondo circostante e crea possibili relazioni sia con l’esterno che con l’interno.

Henri Lefebvre, sul concetto di interno/esterno, fa una lettura molto esplicativa attraverso l’analisi di due corpi viventi: “il ragno e la conchiglia vivono questa dualità di interno e di esterno, determinato dal gesto, dalla traccia e dal segno. Analizziamo la tela che produce il ragno, una struttura fisica che si sviluppa con l’istinto e la natura della sopravvivenza, un gesto che prende forma da un’azione, equilibrio perfetto tra i filamenti che compongono l’intera tela, simmetrie e dissimmetrie, delle strutture spaziali punti di attacco, reticolo, centro e periferia [...]. Ma l’esterno è anche interno, in quanto l’altro è anche corpo, carne vulnerabile, simmetria accessibile. Più tardi, nella specie umana, gli indicativi si qualificano: la destra e la sinistra, l’alto e il basso, il centrale e il periferico, scaturiscono dal corpo in atto; ma ciò che li qualifica, sembra, non è soltanto un gesto bensì un corpo intero; il corpo qualifica lo spazio, determinandosi in funzione di ciò che lo minaccia lo favorisce” (Lefebvre, 1976). Interno e esterno due sostantivi che hanno bisogno l’uno dell’altro, uniti da una linea sottile, il margine che suscita il giusto rapporto tra le cose, il passaggio, un continuo gioco con la materia che crea le forme, che ne

definisce le texture, ridisegna le superfici e circoscrive le funzioni che si svilupperanno nello spazio adattandosi alle quantità dei corpi presenti in un luogo.

Nel progetto di In/out Interior Design, risulta fondamentale definire e controllare la densità dei volumi e la distribuzione dei flussi funzionali, individuare le zone di sosta o di passaggio, eliminare gli ostacoli che creano impedimenti a chi si sposta da un luogo ad un altro, per avere la fruizione di ogni parte della struttura da tutti, Universal Design (Edoardo L. Mace, 1985), in modo spontaneo e razionale, con un'attenzione particolare alle qualità estetiche e funzionali. Lo studio dei materiali e della luce contribuisce a creare differenti atmosfere di luogo per alleggerire le fisicità sgravandole dal proprio peso effettivo.

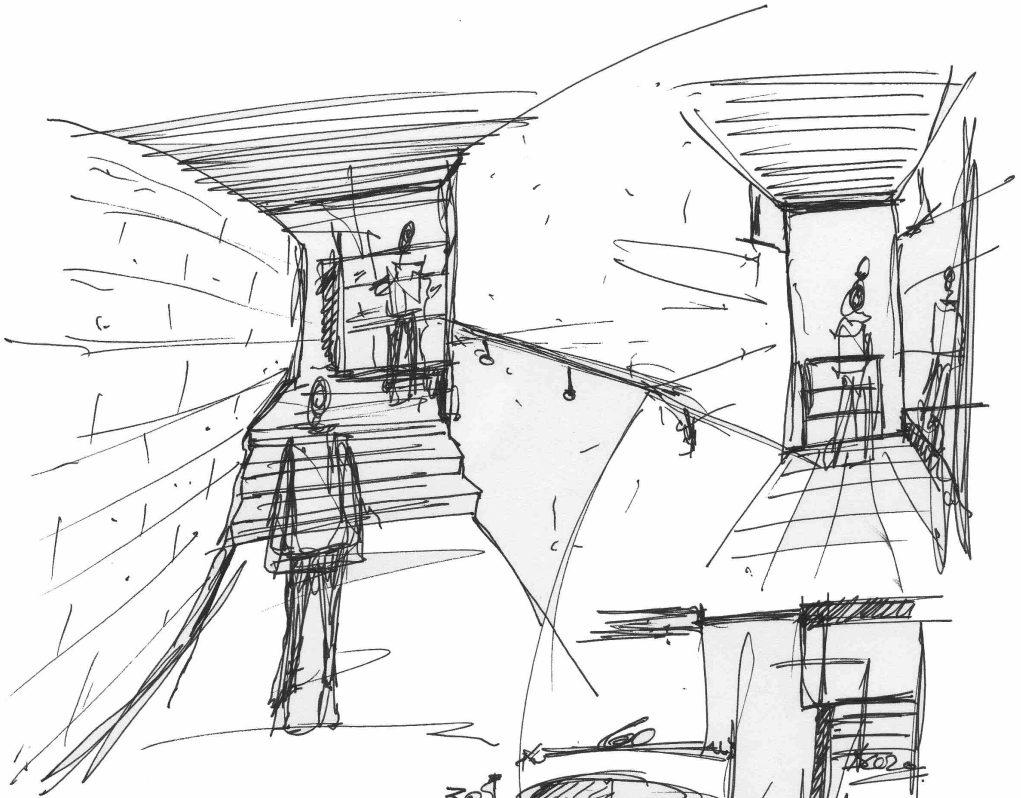
La ricerca delimita il suo raggio di azione per affrontare solamente gli argomenti che vengono trattati nell'esercizio di progetto da parte degli allievi durante il corso, lo spazio dentro e fuori dalle fisicità che compongono i luoghi dello stare con gli altri, dare nuovi usi e nuove funzioni ai prodotti su misura che definiscono la forma e l'estetica dei luoghi.

Bibliografia

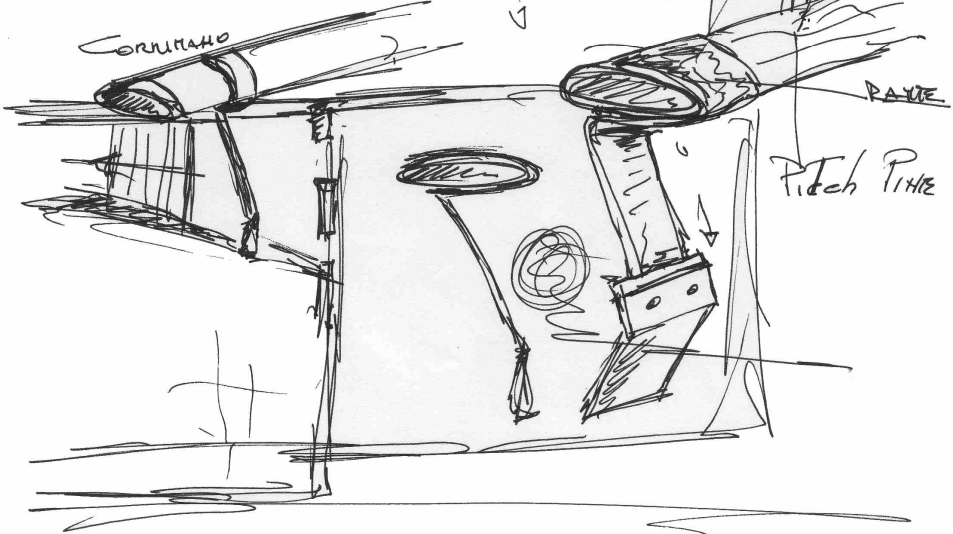
Galli P. 1994, *Parentele, fra le cose il corpo e il pensiero*, Dipartimento di progettazione, Università degli Studi di Firenze, Firenze.

Lefebvre H. 2018, *La produzione dello spazio*, Moizzi editore, Milano.

Zevi B. 2008, *Sto arrivando! Per vedere l'architettura*, Mondadori Electa, Milano.



30"





Innesti,
disegno di
Francesco
Armato.

Lo Spazio tra le cose

Il concetto di spazio non è così chiaro e scontato, spesso assume sfumature che vanno al di là delle definizioni canoniche. Capita spesso di confrontarsi con colleghi e studenti e di ascoltare delle definizioni come: lo spazio è un luogo dove i volumi, gli oggetti, le cose e gli individui si relazionano tra di loro, il vuoto come assenza, qualcosa di indefinibile, la quantità di spazio che intercorre tra i corpi... e tantissime altre definizioni che possono essere simili o spesso tangenti al concetto di spazio.

Vorrei iniziare utilizzando questi tre termini: estensione, dilatazione ed espansione, aggiungerei dimensionamento e massa fluida dinamica, le cose prendono posto occupando una quantità di spazio misurabile e definito, creando tra di loro relazioni di lontananza e di vicinanza. Lo spazio che indagheremo è vicino al modo di pensare di Leibniz, lo spazio è la relazione che si genera tra gli oggetti, lo spazio esiste in quanto esistono gli oggetti e tra di essi si creano delle relazioni. Una quantità misurabile interposta tra due o più cose collocate nello spazio, una superficie, un massa, un volume che si estende e si espande fino a raggiungere i vertici che delimitano le forme fisiche materiche disposte nello spazio che le contiene.

Una composizione scomposta, ordinata o casuale fa sì che questi elementi definiscono e delimitano una quantità dimensionata. Le fisicità nello spazio reale sono entità che si sviluppano su tre dimensioni, estensioni orizzontali su due direzioni e una verticale per rappresentare la propria presenza fisica nello spazio. Il tempo è la quarta dimensione, il continuo movimento di un corpo nello spazio, quindi la trasformazione.

È importante pensare che le quantità, i volumi e le distanze che rimangono tra i corpi siano entità che non percepiamo, ma che esistono come materie invisibili, masse fluide trasformabili attraverso i corpi sia in forma statica che in movimento.

“Con una certa fatica gli si può proporre di considerare lo spazio anche come una cosa corporea, una realtà fisica e materiale, meglio: uno stato della materia, quello aeriforme, in cui siamo immersi (per cui non ne vediamo la figura su uno sfondo) e che addirittura respiriamo, quell'aria che ci ‘tocca’ coi suoi attributi ambientali di luminosità, temperatura, umidità

relativa, purezza, movimento, sonorità ecc., oggetto specifico del progetto architettonico di comfort ambientale, e che a volte anche si 'vede' (in certe particolari situazioni: il cielo azzurro, un cono di luce colorata nel buio, una nebbia)"¹. Le relazioni che si creano nello spazio tra le cose e le persone sono rapporti di equilibrio formale e percettivo, se le proporzioni sono adeguate si ha la possibilità di muoverci o di sostare fra le fisicità che ci circondano in perfetta armonia, provando un senso di benessere, creando una interazione fisica tra i vari componenti dislocati nello spazio ambientale, dimensione interpersonale e sociale.

Nello spazio misurato, circoscritto e definito dalle relazioni metriche si creano diverse distanze tra le cose e gli individui, sono rapporti metrici dimensionali: equilibri di vicinanza e di lontananza. Queste quantità che intercorrono tra una fisicità e l'altra sono dimensioni che potremmo definire 'masse invisibili', volumi aerei che rimangono tra le cose e le persone che cambiano e si trasformano con la moderazione dell'ambiente e con il movimento delle persone che percorrono o abitano lo spazio, queste relazioni-interazioni attivano nuove energie con il contesto sia pubblico che privato. Le distanze, la massa fluida tra i corpi disposti è lo spazio che fa percepire le quantità e l'alternarsi dei vuoti e dei pieni, luce e ombra. "Io avverto la fusione delle percezioni sensoriali. Udire un suono e vederne lo spazio. Lo spazio ha una tonalità, e io mi immagino di comporre uno spazio grandioso, a volta o sotto una cupola, e di attribuirgli i caratteri del suono alternati con i toni di uno spazio, stretto e alto, con l'argentea gradualità dalla luce al buio. Gli spazi dell'architettura nei loro valori luminosi, mi fanno desiderare di comporre una specie di musica, figurandomi una verità della fusione delle discipline e dei loro ordini" (Kahn, 1980).

Lo spazio intorno a noi è sempre presente, ne prendiamo consapevolezza solo quando ne abbiamo necessità, un bisogno per orientarci, per percepire una traiettoria di gioco o perché cambiano le condizioni conosciute; come ad esempio la variazione di un flusso luminoso o una trasformazione volumetrica. Prendiamo atto della materialità dello spazio nei momenti di massima concentrazione per capire come agire, osserviamo le cose intorno a noi per studiare e analizzare le nuove situazioni che si sono presentate in modo improvviso e diverse da quelle che ci si aspettava o che si prospettava. Un'azione sullo spazio che parte direttamente dall'utente per riorganizzare le cose intorno a sé, trasformarlo per trovare gli equilibri più consoni alle proprie esigenze.

"Uno dei compiti dell'architetto oggi consiste proprio nel configurare un tipo di spazio

¹ Gianni Ottolini, tratto: *Carlo De Carlo, 1910-1999, Lo spazio primario*, 2016, Franco Angeli, Milano.

nel quale il fruitore possa essere messo in condizioni di poter agire direttamente sulle sue componenti; nel quale possa lui stesso contribuire a modificare l'aspetto, a lasciare impressa la sua impronta rinnovabile, in modo che allo spazio, liberato dai suoi vincoli tradizionali e fissi, si possa attribuire capacità di continuità, variabile testimonianza degli atti della esistenza quotidiana" (Savioli, 1968).

Per i futuristi la fisicità materica è parte integrante dello spazio che si modella attraverso il movimento dettato dal tempo. Spostarsi, muoversi nello spazio è l'alternarsi e il susseguirsi di volumi-immagini: una sequenza di elementi che vengono percepiti da chi li osserva diventano fotogrammi che scorrono per dare continuità alle forme, corpi in movimento che si amalgamano per fondersi attraverso l'incidenza del tempo, percorrere lo spazio, starci dentro spostandone alcune parti, il movimento coinvolge l'oggetto e lo spazio in cui esso si muove. Sono attimi che possono essere scanditi da successioni fatte di continue percezioni, varie e diverse tra di loro, figure o volumi scanditi dal tempo e dalla luce che trascorre nel momento in cui noi ne prendiamo atto, come "Le immagini hanno bisogno di solitudine, di respiro; usa gli spazi come se fossero pause, affinché ogni forma risulti con vigore. In fondo i vuoti hanno la stessa importanza della figura e dei pieni, e il loro rapporto è costruito da un loro reciproco limitarsi" (Galli, 1994).

I designers devono avere consapevolezza dello spazio, soprattutto nell'atto della progettazione, product design o interior design che sia, essere dentro le cose, immergersi nella materia fluida invisibile, essere partecipe con il contesto, con il luogo dove le cose sono disposte e prendono forma. Sviluppare una sensibilità di percezione verso le fisicità che abitano lo spazio, per avvertire la presenza fisica non solamente nella sua configurazione d'insieme ma nei dettagli per scomporla e ricomporla. È la lettura continua dello spazio e dei segni, un esercizio di indagine e di esplorazione, unire, dividere, mettere insieme e plasmare la materia esistente per modificare lo stato iniziale, quello che si presentava ai nostri occhi prima del nostro esercizio, per ottenere nuovi equilibri tramite un sapiente lavoro di avvicinamento, di accostamento e di compenetrazione. Per Carlo Scarpa il disegno è la verità, l'unico strumento per mettere a 'nudo' il pensiero, ed essere sincero con se stessi e lo spazio circostante. "Voglio vedere le cose e non mi fido che di questo. Le metto qui davanti a me sulla carta, per poterle vedere. Voglio vedere e per questo disegno. Posso vedere l'immagine solo se la disegno" (Scarpa). Lo spazio per Carlo Scarpa è un'entità che va indagata attraverso i mezzi del disegno: schizzi, proiezioni ortogonali e prospettive appena accennate, un'indagine scrupolosa, sulle materie che assumevano forme attraverso i dettagli creati da una tecnologia d'uso; una verifica continua, l'oggetto e l'architettura nello spazio venivano esaminati da Scarpa in tutte le loro parti, un lavoro di grande saggezza ma allo stesso tempo di una pazienza incom-

mensurabile. Fogli di carta modello si sovrapponevano uno su l'altro per ricalcare forme e idee di progetto, per correggere alcune parti o aggiungere altri elementi compositivi che risultavano mancanti nell'ennesima verifica.

Interno/Esterno/Dentro/Fuori

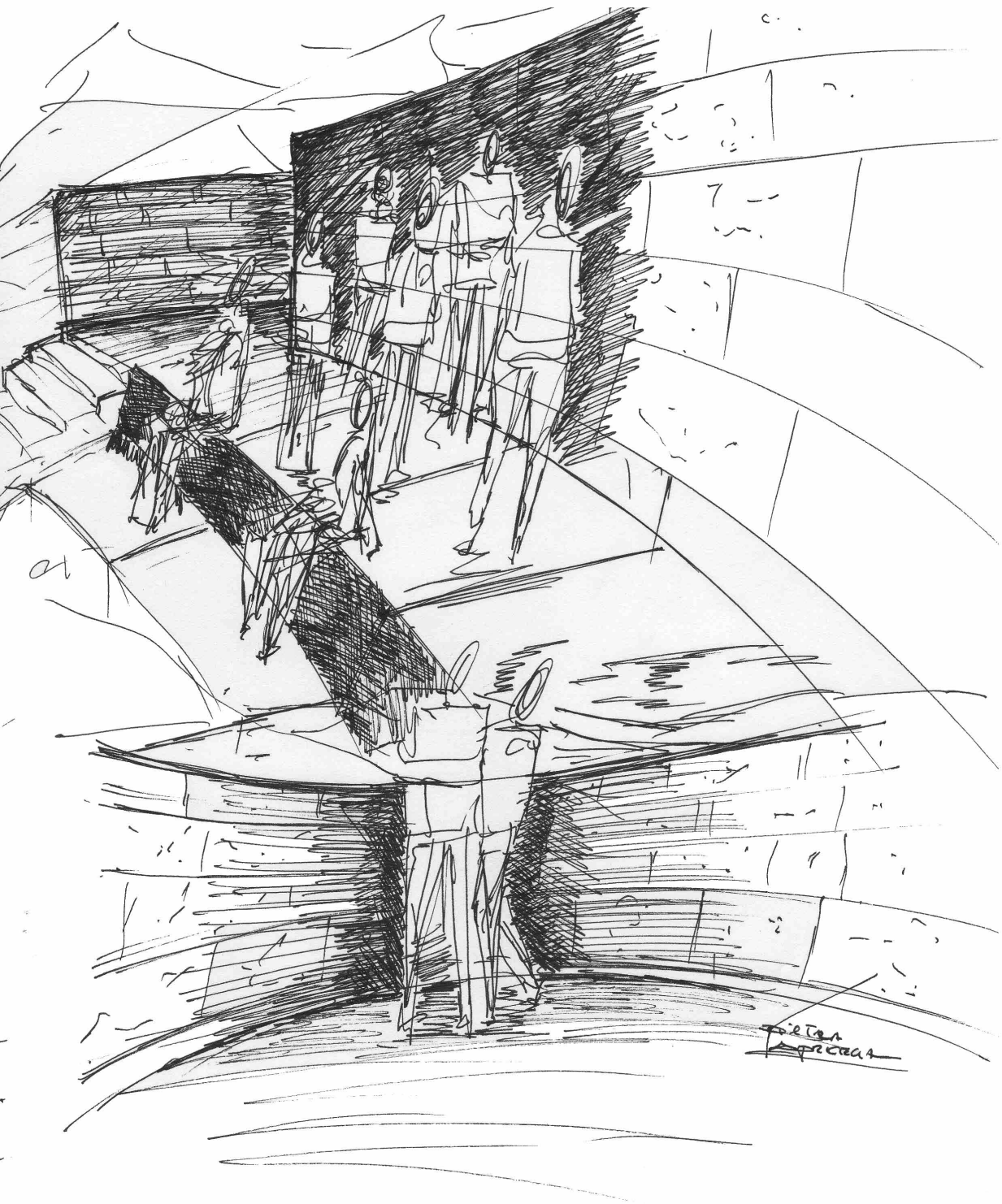
Definire le differenze, le contrapposizioni e le connessioni tra lo spazio interno ed esterno attraverso le fisicità che lo compongono è complesso e molto articolato e spesso difficile da descrivere, non è una difficoltà dovuta alla lettura dello spazio e dei corpi che lo occupano, ma la complessità è nel distinguere le due entità spaziali: dove inizia una e dove finisce l'altra o se 'vivono-convivono' nella stessa quantità adimensionale.

Per meglio comprendere la complessità tra le due entità spaziali, interna ed esterna, si inizia con l'osservare lo spazio di mezzo, la soglia, il margine, la linea che divide due spazi, momenti distinti, spazi ambigui e spesso indecisi, essere dentro o fuori dalla 'massa fluida invisibile' che ci avvolge e trasforma la percezione delle cose con il nostro movimento, queste sono relazioni dimensionali spaziali che accadono intorno a noi, queste entità diverse possono costituire l'occasione per nuovi rapporti fra le parti.

“Non esiste [...] spazio senza margine, in architettura. Sinteticamente, si può dire che la dialettica dei materiali dell'architettura è quella che si stabilisce fra un 'aperto', cioè un vaso spaziale circoscritto nei suoi margini (sia esso chiuso o all'aperto) e accogliente; tali margini o limiti, che lo perimetrano verso un esterno; i divisori, che come diaframmi sensibili lo articolano al suo interno; e le cose, gli arredi fissi e mobili che lo attrezzano (A). Il margine è una condizione esistenziale per l'Architettura perché, delimitando uno spazio, crea 'internità', la condizione 'caratterizzante e specifica' (B) di quest'arte. Includendolo, ne rende riconoscibile l'estensione e l'identità, e lo trasforma in luogo abitabile. I limiti/margini architettonici assolvono molteplici funzioni: dal punto di vista funzionale isolano o mettono in comunicazione l'ambiente chiuso con lo spazio aperto e rappresentano la relazione tra gli ambiti privato e pubblico; dal punto di vista compositivo pongono in risalto una costruzione antropica rispetto al suo intorno; dal punto di vista estetico elaborano poeticamente il rapporto tra l'interno e il contesto esterno; da quello formale costituiscono la sintesi e la traduzione materiale di tutti i precedenti aspetti”². Spazi che occupano la stessa quantità fisica senza dimensioni di unità, separati da una

pagina a fronte
Percorsi tra piani,
disegno di
Francesco Armato.

² Francesca Danesi, Declinazioni architettoniche del concetto di limite: margini, soglie, periferie, Aria, progetto editoriale. A: Ottolini G. 2014, *Forma e significato in architettura*, Milano, Libreria Cortina, p. 17. B: Bruno Zevi per primo ha spiegato che esiste l'architettura quando c'è uno spazio interno, e questa categoria materiale dell'internità è anche per noi caratterizzante e specifica, ove sia intesa come realmente, e non solo immaginativamente, fruibile dal corpo umano, nella sua singolarità o collettività. Ivi, p. 15.



linea indefinita, è una netta dicotomia, senza spessore, ma consentono il passaggio, un momento dinamico che si sviluppa in un lasso di tempo più o meno lungo e la connessione fra le parti; lo spazio di mezzo è un campo di ricerca sulla ricchezza che nasce dall'incontro di ambienti diversi (Clément, 2012).

Il margine, questa linea sottile crea le condizioni per ottenere nuove relazioni e nuovi equilibri, intelaiature, texture, immagini, colori e corpi disposti, ne ridisegnano quella linea sottile che separa e unisce lo stesso luogo. Il passaggio tra interno ed esterno è costituito dagli elementi che circoscrivono una quantità di superficie, sono spazi che possono essere semplici o molto articolati sia nella loro forma che nella loro composizione.

Per comprendere maggiormente il concetto di interno-esterno analizziamo alcune parti che compongono un involucro edilizio: cortili e chiostri, la loro condizione li pone come spazi di mezzo, confine-filtro di due fisicità, questi sono spazi aperti deputati ad accogliere, spazi di decompressione, di passaggio ed esterni alla struttura muraria che separa il dentro dal fuori, ma se analizziamo fisicamente il volume aperto contenuto dal chiostro o dal cortile vediamo uno spazio aperto e circoscritto dai vani interni che si affacciano nel medesimo spazio, insieme compongono l'intera costruzione, quindi il chiostro è uno spazio aperto ma collocato all'interno dell'involucro.

Leon Battista Alberti, quando parla della città nel suo trattato, *De Re Aedificatoria*, la definisce come una grande casa, dove i corridoi sono le strade e le piazze dei grandi soggiorni, un passaggio di scala molto importante per definire che lo spazio interno ed esterno può essere pensato come una cosa unica, e nello spazio dell'abitare l'uno ha bisogno dell'altro. "Ogni esterno ha necessariamente un suo interno. Si pensi ad una piazza: è esterno o un interno? Esterna alle abitazioni o interna alla città? Se è un esterno, il suo interno è comunque all'aperto. Dunque, la prima certezza che se ne deduce e che non necessariamente interno richiama l'aggettivo chiuso. [...] Se per esterno non intendiamo semplicemente ciò che è all'aperto, non ci resta che pensarlo come stato ultimo di qualsiasi interno di certo non come semplice rivestimento. La pelle per esempio, è l'esterno del corpo, ma i muscoli sono esterni alle ossa e le ossa al midollo che le attraversa. Nessuna delle parti qui menzionate è fuori dal corpo, neanche la pelle. Insieme sono corpo che costituisce un tutto unico, un organismo vivente e come tale immerso nel mondo, nel suo interno. Fenomenologicamente qualsiasi cosa sia esterna alla mia corporeità, è oltre me: una penna così come una cattedrale o una città o il mondo stesso che abito" (Randazzo, 2011).

Quando pensiamo agli spazi che appartengono all'architettura nasce di conseguenza la dialettica tra vuoto e pieno, il giusto contrasto per raggiungere la continuità successiva di

un alto stato emotivo e di piacevole sensazione di armonia, “all’opposto se gli accordi consoni successivi saranno disanalogi, è chiaro, che vi sarà sempre nelle fibre qualche sforzo o grave o leggero secondo la qualità degli accordi successivi” (Pizzati, 1782), una sensazione equilibrata di opposizione tra due qualità di spazi che definiscono l’opera che si colloca nello spazio e nel tempo. L’opera, il manufatto racchiude in sé il concetto di interno e di esterno, una ‘massa’, una quantità materica che si trasforma attraverso la mano dell’uomo con un processo tecnico-creativo per realizzare prodotti di diverse scale di progetto, dal fabbricato al prodotto urbano o di uso domestico quotidiano.

Lo spazio quando è fisicamente chiuso è solamente uno spazio delimitato da un perimetro che definisce i contorni di un volume aperto che accoglie cose e persone. Tutte le cose che sono disposte nello spazio vivono la condizione di stare dentro o fuori, questa è una condizione inseparabile e inevitabile anche quando lo spazio subisce delle trasformazioni sia che esse avvengano per sottrazione che per addizione, sono elementi fisici, che possono assumere una posizione statica, immobile come l’architettura o dinamica come i veicoli e le persone che si muovono nello spazio per soddisfare le proprie esigenze.

“Basti pensare alle cupole a doppia calotta: al sesto interno della cupola non corrisponde il sesto della calotta esterna, spesso rialzato per esigenze costruttive e simboliche. Nel momento in cui il contenitore (forma) non è significante del contenuto (spazio), può configurarsi come filtro che non rivela esternamente lo spazio interno e può, al contrario, negarlo diventando un ostacolo alla sua comprensione dall’esterno, a vantaggio, però, della ricchezza espressiva del manufatto.

L’articolazione formale e spaziale comporta, a prescindere dalla loro relazione, la difficoltà di cogliere contemporaneamente interno ed esterno. È vero, infatti, che l’esperienza diretta dello spazio consente di coglierne le peculiarità, ma se accettassimo l’idea che soltanto in questo modo si può arrivare alla conoscenza dello spazio architettonico, si dovrebbe limitare lo studio dell’architettura soltanto a quelle opere che è possibile fruire in prima persona. È indiscutibile che percepire lo spazio, viverlo senza mediazioni, è la vera esperienza dell’architettura, ma è altrettanto vero che descrizioni scritte, rappresentazioni grafiche o simulazioni virtuali ne aiutano la comprensione” (Avella, 2012).

L’interno e l’esterno hanno molte analogie formali, sono due ambiti che si riconoscono solo per definizione, essere avvolto, stare dentro... o osservare l’oggetto ponendosi al di fuori di esso, relazioni e rapporti tra contenitore e contenuto, una corrispondenza reciproca e continua nel tempo.

L'uso dello spazio pubblico

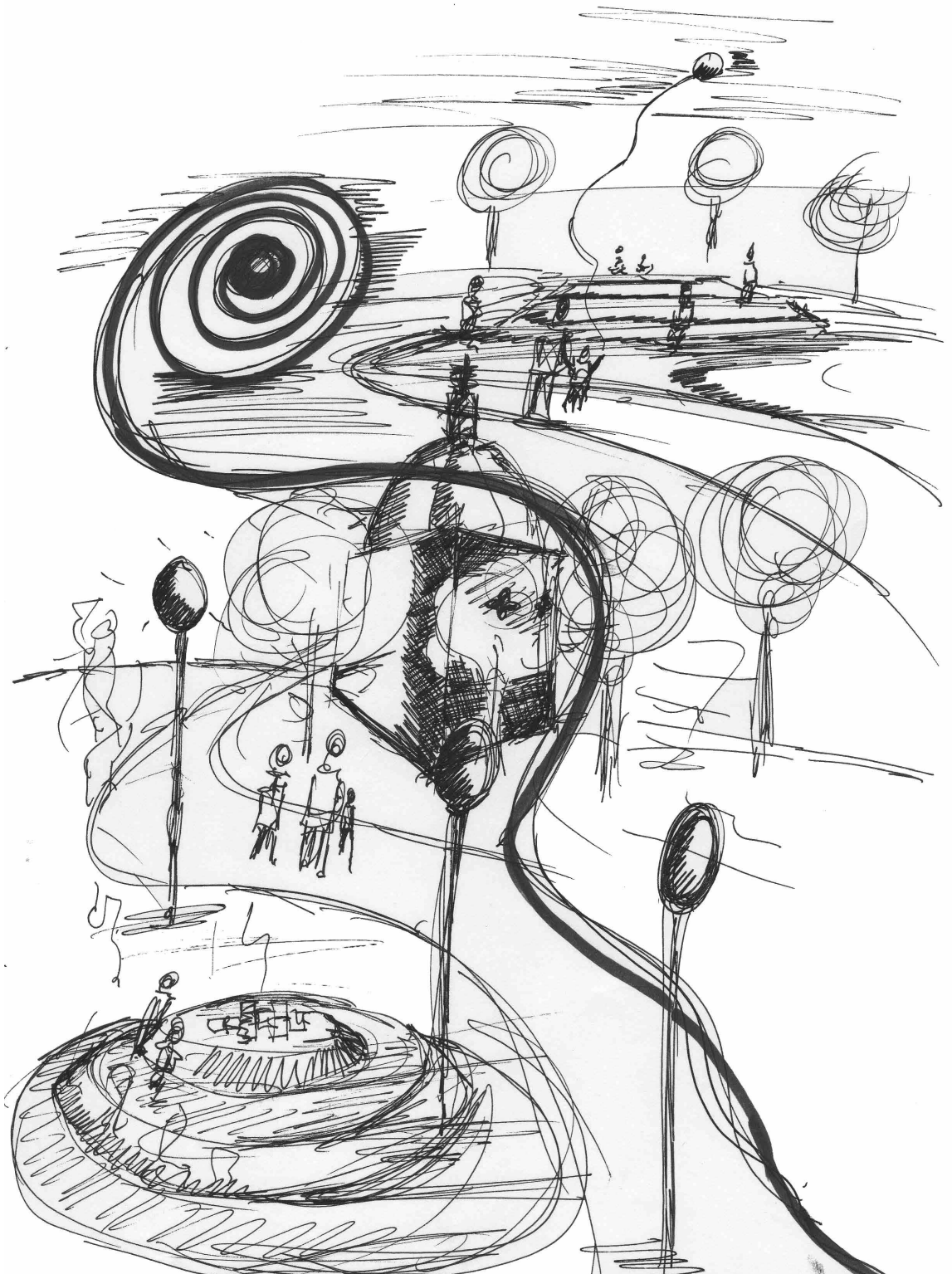
Lo spazio fisico pubblico è caratterizzato da un utilizzo sociale collettivo dove la gente ha il diritto di incontrarsi, relazionarsi e dialogare in piena libertà. Stare insieme e avere dei luoghi che facilitano l'accoglienza e lo stare bene, provare un senso di benessere quando si è immersi all'interno di uno spazio che può essere sia aperto che chiuso. I luoghi che hanno una enorme capacità di accoglienza, di condivisione, di convivialità esprimono solidarietà e mescolanza tra le diverse culture: integrazione.

Lo spazio non solamente come contenitore d'uso esteticamente perfetto, ma un luogo che possa interagire con le persone di diverse etnie che lo abitano o lo abiteranno, mettendo a proprio agio tutti quelli che ne usufruiranno purché nel suo interno si siano rispettate le identità culturali del luogo e le identità delle persone.

La solidarietà spontanea è una manifestazione che si genera all'interno dello spazio pubblico e si intende una forma di relazione sociale che si sviluppa senza una precisa regola, sono integrazioni senza barriere sociali, nascono con semplicità in modo veloce ed istantaneo e con grande senso ludico, una vera e propria voglia di conoscere l'altro. Per agevolare e stimolare la conoscenza spontanea occorre che il luogo dell'incontro sia pensato come uno spazio di condivisione e deve possedere le caratteristiche fisiche e i servizi adatti per l'accoglienza.

Gli spazi pubblici della città deputati allo stare insieme devono esprimere una facilità immediata d'uso e creare una partecipazione attiva da parte dei fruitori, non possiamo pensare che un luogo possa comunicare il senso dell'accoglienza solo se ci sono un bel pavimento e delle panchine posizionate ai bordi dell'area progettata.

Lo spazio pubblico è una proprietà di tutti e svolge funzioni che possono essere utilizzati per far crescere la relazione di scambio per un benessere sia individuale che collettivo, offrendo preziose opportunità di svago e di esercizio fisico, "spazi pubblici accessibili a tutti sono una caratteristica importante di ogni ambiente urbano vibrante e sostenibile. I migliori spazi pubblici danno l'opportunità per la discussione, la deliberazione, l'incontro imprevisto e spontaneo con coloro che hanno un punto di vista diverso sul mondo" (Németh, 2009). Gli spazi che si trovano nelle aree antropizzate, campagna o città, sono luoghi che sono stati pensati e circoscritti da fisicità che compongono presenze-quinte, in parte naturali e in parte artificiali, distribuiti nello spazio attraverso una composizione di forme armoniose tra di loro. Gli spazi possono essere di passaggio o di sosta, possiamo riconoscerli nelle strade, nei marciapiedi, nelle piazze, slarghi nei giardini, nei Pocket Parks, negli aeroporti, The Mall... Fattore molto importante e necessario è che gli spazi,



per essere utilizzati, devono soddisfare requisiti come l'accessibilità e la visibilità, il luogo progettato deve essere utilizzato da tutti: dai bambini agli anziani, abili e diversamente abili. L'essere umano non è standard, quindi può essere straniero o indigeno, analfabeta o istruito, alto o basso..., pertanto occorre pensare ambienti, strutture e prodotti che siano flessibili e fruibili in modo facile. Un uso democratico dello spazio pubblico è fondamentale: avere presente l'uguaglianza, l'inclusione sociale, essere consapevole della diversità.

Uno spazio universale dove tutti si muovono con grande libertà, Ronald L. Mace nel 1985 descrive il suo concetto coniato il termine Universal Design "Universal design is the design of products and environments to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design"³, prodotti e ambienti progettati per essere altamente estetici ed utilizzabili dalla stragrande maggioranza di persone. Accessibilità e visibilità soddisfano la sicurezza e la facilità d'uso, quando un luogo è presente all'interno del tessuto urbano e non è isolato da barriere che ne impediscono l'accesso e la visibilità. Quando un luogo è poco visibile, con barriere costituite da vegetazione o da elementi architettonici o dalla poca illuminazione nelle ore notturne, lo spazio non è sicuro perché non permette la visibilità interna, il luogo pubblico esprime assenza di sicurezza e poca tranquillità data dal mancato controllo sociale, l'occhio della gente sullo spazio circostante (Jacobs, 2009).

Ci sono altri luoghi al servizio pubblico, ma privati, con regole e restrizioni ben diverse da quelle elencate precedentemente, come centri commerciali, aeroporti, luoghi di culto e spazi dedicati a incontri dove si sviluppano tematiche specifiche. "Il confine tra pubblico e privato oscilla continuamente, viene riformulato di generazione in generazione, si adatta agli usi che si riproducono nei luoghi, determina la forma e la tipologia degli spazi vuoti ma anche degli spazi interni agli edifici, delle abitazioni, talvolta lascia il posto al 'comune'. Se i confini giuridici stabiliscono una linea netta, una linea su un foglio, rappresentabile, misurabile e a volte invalicabile, l'uso degli spazi permette ai luoghi di cambiare continuamente statuto. Basta un gesto, un'effrazione, un'occupazione illegale che uno spazio privato diviene uno spazio contaminato dal pubblico" (Martini, 2015).

³ Ronald L. Mace, fondatore e direttore del centro per la progettazione universale, North Carolina, USA.

Fisicità dei materiali

I materiali hanno un ruolo importante nel progetto e nella definizione degli spazi, la giusta scelta delle essenze utilizzate fa sì che le texture e gli aspetti cromatici contribuiscono a rendere i volumi e le superficie sempre più unici e personalizzati sia a livello percettivo che emotivo, e determinano con le loro proprietà fisico-meccanico l'identità di un prodotto.

La materia, la luce e la composizione degli elementi che compongono lo spazio fisico sono racchiuse nella lettura delle fisicità nello spazio che delimita le funzioni dello stare insieme agli altri negli spazi pubblici, interni ed esterni.

Gli stimoli percettivi-sensoriali che riceviamo dalle fisicità, quando siamo immersi nello spazio, sono dovuti alle forme che riceviamo non in astratto ma in modo materico, perché ogni volume, piccolo o grande che sia è composto di sostanza, materia, che riusciamo a percepire attraverso i nostri sensi. L'intensità percettiva sensoriale dipende dalla sensibilità che riusciamo a sviluppare nel tempo (F. Nietzsche, 1889).

La conoscenza, l'esplorazione della materia di cui le cose sono fatte, è un'esperienza che si articola tra le relazioni che si creano all'interno di uno stato emotivo che interagisce con le sensazioni e le percezioni ed aiutano a sviluppare la comprensione di tutto quello che è rappresentato in luoghi e in oggetti.

La materia assume sfumature e tonalità di colore che variano con l'intensità della luce dal giorno alla notte o da una stagione ad un'altra... "per un architetto la cosa principale del mondo, nella vita, è riconoscere le ore del cielo, le ore della mattina, del giorno e della sera", (C. Scarpa)⁴ avere quella sensibilità di capirne la variazione di luce e di colore... la materia con la sua texture irradia e trasmette la sua presenza nello spazio. Le Corbusier ne esalta la grandezza e la poesia dei volumi, l'architettura è un gioco rigoroso e sapiente quando la luce ne colpisce le superfici e fa emergere agli occhi di chi guarda bellezza e magnificenza. L'aspetto sensoriale è un fattore di valutazione nel processo progettuale e incide molto nella scelta dei materiali, in quanto fa parte delle informazioni che il fruitore rileva nel momento dell'uso. "Queste informazioni andranno poi interpolate con i fattori culturali che rendono ogni paese differente anche nella percezione della gradevolezza" (Lucibello, 2011).

I materiali possiedono la capacità di stimolare i nostri sensi e di far vibrare il nostro rapporto con lo spazio e con le forme che lo compongono, l'espressività materica rende il contesto non una banalità di volumi che si adagiano, si contrappongono e si moltiplicano nello spazio; la forza attiva e vigorosa della materia compone un sistema fluido dove immergersi. L'uso sapiente e la ricerca continua dei materiali quali la pietra, il legno, il metallo... com-

⁴ Enrico Bertelli, Federica Forgia, Filippo Odone, *L'architettura di Carlo Scarpa, Corso di storia dell'architettura contemporanea*, A.A. 2013/2014, Facoltà di Architettura di Genova.

preso tutte le declinazioni, fanno dello spazio un luogo dove i corpi, con il variare della luce nell'arco della giornata, si animano e prendono posto, si accostano, si innestano e si allontanano nel massimo rispetto dell'equilibrio formale e cromatico della natura che li avvolge, proporzioni dimensionali, fisicità che si liberano nello spazio come stormi... "Energia emessa con un respiro improvviso. Materia dispersa lontano. Sembra sparire, poi riappare si addensa, si somma diventa una striscia che volteggia compatta da un corpo all'altro del cielo. Folle si intreccia con altre diventa tessuto, densità; poi traccia scrittura e mobilissima che sente e che dice il mondo e la sera. Spazio sentito, vissuto e rappresentato all'istante. Perfezione inebriante, invidia di un corpo che sente e si esprime irradiando, senza tradurre, senza disperdersi" (Galli, 1994).

Prodotto su misura

Il termine *Tailor-Made*, di cui il significato letterario è: fatto su misura (dall'inglese *tailor* — sarto), in prima battuta ci rimanda al design sartoriale, un taglio su misura, un abito che viene modellato sulla persona che lo indosserà. La moderazione si basa sulla conoscenza dettagliata della fisicità che dovrà 'abitarlo', la misurazione di tutte le parti che compongono la figura umana, la scelta del pattern e del tessuto, la cura dei dettagli, e le continue prove per fare in modo che l'abito sia unico e che rispetti il carattere di chi lo indosserà, in altri ambiti disciplinari si direbbe con un forte carattere indentitario.

Il prodotto su misura esprime la perfezione calcolata al centimetro, particolari unici derivati dalla giusta scelta materica per adattarla e plasmarla alle forme che daranno funzioni che soddisferanno le esigenze dei fruitori, un prodotto con una carica conoscitiva e diretta sui soggetti/oggetti, il designer nel suo operare quotidiano deve applicare una relazione di dialogo tra funzione, tecnica ed estetica, un processo progettuale che lo impegna a sviluppare una importante sensibilità di ascolto.

L'ascolto inteso come osservazione e dedizione verso le fisicità che ci stanno intorno, questo approccio ci riporta ad una dimensione umana di vicinanza verso le cose, una presa di consapevolezza per ottenere un insieme composto di dettagli e di personalizzazione che rendono lo spazio fisico modellato più performante, aggiungendo valore alle cose.

Il prodotto su misura si sviluppa e si realizza attraverso uno stretto contatto tra designer, committenza e luogo d'intervento. Il prodotto costruito per quel determinato soggetto è il risultato di azioni che si susseguono all'interno di un campo delimitato e ben preciso con il supporto di tutte le informazioni necessarie tecniche conoscitive, in quanto si tratta di un lavoro che richiede un sapere manuale, fatto di esperienza e conoscenza diretta acquisita nel tempo, solamente in questo modo possiamo ottenere un prodotto con un



significato forte di identità e di appartenenza al territorio e allo spazio che lo ospiterà.

Il “Design su misura ci propone una riflessione sul design del nostro tempo, da molti percepito e definito in crisi, senza direzione, privo di un sistema chiaro di riferimento, ma che si prospetta comunque come una realtà vitale e viva. I designer sono visti come degli attanti, soggetti che agiscono nel mondo in cui tutti progettano mossi da uno sciame progettante. Sono degli artefici di alternative, che vedono il loro ruolo non necessariamente limitato entro i confini della definizione formale del prodotto, ma esteso a motore di azioni e attività in diversi campi della produzione materiale e digitale. I processi tradizionali di produzione si rinnovano progressivamente a favore di un progettare su misura, grazie anche alle opportunità offerte dalle tecnologie digitali e dalla diffusione delle pratiche open-source” (Fagnoni, 2018).

Il prodotto su misura è un elemento molto importante nell’interior design, sia che esso venga pensato e collocato nello spazio interno che nello spazio esterno, è diventato una grande possibilità per l’In-Outdoor design quando le dimensioni e la quantità dello spazio lo permettono. Un modo per trovare soluzioni che rispettano il luogo e la cultura del posto cercando di integrarsi con gli usi e i costumi dei nuovi flussi migratori, per realizzare sempre di più oggetti, di diversa scala, che possono dialogare sia con lo spazio abitativo domestico che con la città, e che si contraddistinguono per la loro riconoscibilità.

L’unicità è l’elemento fondamentale per dare forma e corpo alla funzione e all’identità dello spazio modellato, in quanto contribuisce alla realizzazione di spazi utili e vissuti, restituendo allo spazio stesso una grande valenza emotiva ed identitaria.

Prodotti che rispondono perfettamente a delle necessità specifiche, unici esemplari dove l’intento non è il lusso, ma rendere unici i luoghi, soprattutto in un momento di totale omologazione dato dalla diffusa globalizzazione. Ettore Sottsass affermava che “un designer dovrebbe sapere che gli oggetti possono diventare lo strumento di un rito esistenziale”, gli oggetti sono importanti e unici poiché rappresentano il vissuto di un luogo, la narrazione di quello che è stato, una sedimentazione di segni, forme, odori...; il rito, un momento irripetibile e prezioso nell’atto di dare forma alle cose che occuperanno lo spazio per creare un dialogo di interazione e di continua evoluzione con lo spazio ospitante. Prodotti sempre più attenti alle necessità del singolo utente o delle varie società, in armonia con gli individui e con lo spazio che rispondono ai nuovi sistemi di vita della società contemporanea.

Bibliografia

- Armato F. 2018, *Album. Disegni e progetti*, FA Edizioni, Firenze.
- Armato F. 2017, *Pocket Park. Una stanza a cielo aperto*, Navarra editore, Marsala.
- Armato F. 2016, *Design per la città. Il progetto degli spazi esterni*, Navarra editore, Marsala.
- Avella F. 2012, *Esterno-Interno*, edizione Caracol, Palermo.
- Branzi A. 2011, *Molecole*, «Diid, disegno Industriale», n. 50-51, Rdesignpress.
- J.P. Charbonneau 2016, *D'un espace à voir à un espace à vivre*, in F. Armato (a cura di), *Design per la città. Il progetto degli spazi esterni*, Navarra Editore, Marsala, p. 151.
- Fagnoni R. 2018, *Design su Misura*, in S. Ferraris, A. Vallicelli (a cura di), *Atti dell'Assemblea annuale della Società Italiana di Design*, SID, Torino.
- Galli P. 1994, *Parentele, fra le cose il corpo e il pensiero*, Dipartimento di progettazione, Università degli Studi di Firenze, Firenze.
- Kahn L. 1980, *Lo spazio e le ispirazioni*, in C. Norberg-Schulz (a cura di), *Louis Kahn, Idea e Immagine*, Officina edizione, Roma, p. 112.
- Lefebvre H. 2018, *La produzione dello spazio*, Moizzi editore, Milano.
- Manzini E. 2015, *Design. When Everybody designs*, Mit Press.
- Martini L. 2015, *Tornare allo spazio pubblico*, «Urbanistica Tre», settembre/dicembre 2015.
- Németh J. 2009, *Defining a public: the management of privately owned public space*, «Urban Studies», vol. 46, n. 11, pp. 2463-2490.
- Niessen B. 2007, *Città creative: una rassegna critica sulla letteratura sulle definizioni*, Università di Milano — Bicocca, <https://boa.unimib.it/retrieve/handle/10281/12326/14575/Ci_a%20Crea ve%20-%20Niessen>.
- Pizzati G. 1782, *La scienza de' suoni e dell'armonia*, stampato Giovanni Gatti, Venezia.
- Randazzo G. 2011, *Per una filosofia dell'interno Architettonico*, «Vita pensata, rivista di filosofia», anno II, n. 13, luglio 2011.
- Savioli L. 1968, *Per un nuovo rapporto con l'utente e il suo spazio*, «Casabella», n. 326.
- Scarpa C. 1964, *Arredare*, Lectio Magistralis, IUAV, Venezia <<http://www.negoziolivetti.it/lectio-magistralis-di-carlo-scarpa>>.
- Serra R. 2005, *La materia il tempo fra spirali e curve coniche*, Archivio, «La Repubblica», 18 luglio 2005.
- Zevi B. 2008, *Sto arrivando! Per vedere l'architettura*, Mondadori Electa, Milano.





Galleria,
Museo di Arte
Popolare
Hangzhou,
Cina. Foto di
Eiichi Kano.

Lo spazio non è l'ambito reale o logico in cui le cose si dispongono, ma è il mezzo in virtù del quale diviene possibile la posizione delle cose. Ciò equivale a dire che, anziché immaginarlo come una specie di etere nel quale sono immerse tutte le cose, o concepirlo astrattamente come un carattere che sia comune ad esse, dobbiamo pensarlo come la potenza universale delle loro connessioni.

M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della Percezione*, 1945

Nel momento in cui un elemento stabilisce un rapporto con lo spazio è come se lo spazio e l'elemento entrassero in un processo di reciproca rigenerazione, plasmandosi a vicenda. Bisogna quindi vedere e pensare allo spazio non tanto come a un ambiente in cui disporre le cose, o pensare alle 'cose' posizionate in uno spazio, ma piuttosto come a un mezzo con il quale poterlo fare. Uno spazio che viene definito, modellato e plasmato dalle cose, dove per cose intendiamo tutto ciò che ha una fisicità: l'uomo, i volumi, le superfici, la materia, la luce... Uno spazio, come afferma Malagugini (2008), dove volumi e spazi sono interconnessi al punto che un volume è circoscritto da uno spazio, ma acquisisce esso stesso la valenza di spazio... dove "l'intervento dell'uomo, con il costruito, allora non genera lo spazio, ma lo definisce, lo connota, lo ritaglia, lo qualifica, lo struttura, lo caratterizza e, in qualche modo, lo rende riconoscibile" (Malagugini, 2008).

Spazio e percezione

Nel panorama della progettazione contemporanea un autore centrale, attento alle teorie della fenomenologia della percezione di M. Merleau-Ponty e in costante ricerca del dinamismo spaziale e percezione in movimento — da come si può percepire da/nelle sue opere — è sicuramente Steven Holl (Bocchi, 2015).

La sua opera, come afferma Renato Bocchi (2015), si colloca pienamente nel "filone di ricerca attento a ritrovare all'architettura dei contenuti di dinamismo spaziale e di percezione in movimento, in una sintesi stretta fra le categorie di spazio e di tempo". L'architettura di Holl — "lontana da una ricerca stilistica e di linguaggio e analogamente lontana da una ri-

cerca di tipo scultoreo-oggettuale” (Bocchi, 2015) — si fonda soprattutto sulla creazione di spazi a percezione complessa e su un uso raffinato e altrettanto complesso dei materiali, della luce, delle textures, per raggiungere un senso percettivo multiplo, multisensoriale. “La sintesi architettonica di primo piano, piano intermedio e sfondo, insieme a tutte le qualità soggettive dei materiali e della luce — scrive Holl in *Parallax*¹ — forma la base di una percezione completa. La logica concettuale che guida un progetto è legata alla sua percezione finale. Dobbiamo considerare spazio, luce, colore, geometria, dettaglio e materiale come esperimento continuo” (Holl, 2004). Per Holl le idee di Merleau-Ponty hanno quindi un ruolo fondamentale nella progettazione degli spazi in quanto “gli ambienti contengono modelli, ‘linee di forza’ e significati [...] Il passaggio del tempo; luce, ombra e trasparenza, i fenomeni cromatici, la texture, il materiale e il dettaglio tutti partecipano nella completa esperienza dell’architettura [...] L’architettura, unificando il primo piano, quello di mezzo e le vedute distanti, lega la prospettiva al dettaglio e il materiale allo spazio” (Holl, 2004). Il Museo di Arte Contemporanea Kiasma di Helsinki, come afferma lo stesso Holl nel suo libro “dimostra come il corpo sia la vera misura dello spazio sovrapposto. L’incrocio tra il concept dell’edificio e l’intrecciarsi del paesaggio, della luce e della città segnano molte strade attraverso il museo, implicano spostamenti del corpo e la parallasse di spazi che si aprono” (Holl, 2004). “L’asimmetria definisce il movimento attraverso una serie di sequenze spaziali, così che il progetto complessivo diventa una galleria di spazi leggermente distorti” (Bocchi, 2019). Il visitatore si trova quindi ad affrontare un dispiegarsi continuo di prospettive mutevoli che collegano l’esperienza interna al concetto generale di intreccio.

Ma Steven Holl non è il solo capace di concepire e progettare spazi dinamici, tattili e visivamente coinvolgenti. In Villa Savoye, Le Corbusier contrappone l’andamento curvilineo della scala — a spirale, con salita progressiva e in senso orario — con la rampa rettilinea — continua, antioraria; “entrambe sono poste tra loro perpendicolarmente nel punto mediano e creano, attraverso il movimento del corpo, un gioco tra le persone che se-

¹ Holl in *Parallax* definisce lo spazio come “il mezzo essenziale dell’architettura. È molte cose simultaneamente: i vuoti e lo spazio intorno all’architettura, le vastità del paesaggio e della città, lo spazio intergalattico dell’universo. Lo spazio è qualcosa di intrinseco e relazionale.

La parallasse — ossia il cambiamento della disposizione di superfici che definiscono lo spazio come risultato del cambiamento della posizione dell’osservatore — si trasforma quando gli assi del movimento lasciano la dimensione orizzontale. La definizione spaziale viene ordinata dagli angoli della percezione. Spostamenti verticali e obliqui sono la chiave per nuove percezioni spaziali.

Le esperienze in sequenza dello spazio nella parallasse, con il suo flusso luminoso, possono solo esaurirsi in una percezione personale. La nostra facoltà di giudizio è incompleta senza l’esperienza dell’attraversamento degli spazi. La motilità e il soggetto-corpo sono gli strumenti per misurare lo spazio architettonico”.

guono i due percorsi” (Chinello, 2008). Frank Lloyd Wright, invece, con la sua Fallingwater — Casa Kaufmann — progetta un insieme ‘compatto’ di esperienze visive — facciate differenti per enfatizzare il cambio di prospettive — cinestetiche — mutamenti di livello, distanze — e tattili — scelta dei materiali e della loro tessitura — per rendere più intensa e acuta l’esperienza spaziale. Ma la complessità dei sensi e il loro totale coinvolgimento sono individuabili anche nel Museo di Castelvecchio, a Verona, di Carlo Scarpa: “percorsi funzionali, orizzontali e verticali, che aprono spazi e vedute prospettiche e accompagnano i suoni dell’acqua, i movimenti di luci sulle superfici, la gioia nella scoperta dei dettagli, l’esperienza tattile dei materiali”² (Chinello, 2008). Come un pittore, attento e scrupoloso Scarpa si sofferma sui dettagli di ogni lastra, spigolo, snodo, passaggio. Scarnifica gli apparati murari, inserisce protesi strutturali, crea piani di calpestio in pietra come fossero tappeti minutamente decorati e sagomati, riveste le pareti e disegna i supporti per ciascuna opera d’arte, definendo uno specifico rapporto tra l’opera e lo spettatore, tra l’opera e lo spazio, e, quindi, tra lo spettatore e lo spazio (Schiaroli, 2007). E questo rapporto, di reciproca dipendenza tra l’oggetto esposto e l’architettura che lo contiene, tra l’oggetto e lo spettatore, tra lo spazio e lo spettatore, lo ritroviamo in tutti gli interni museali — e non solo — di Scarpa. “Nella Gipsoteca Canoviana di Possagno (Treviso) egli dispone i gessi di Canova come fossero i componenti di un corpo di ballo, distribuiti nello spazio su livelli sfalsati e tratta l’involucro architettonico come un palcoscenico sul quale il mutare della luce cambia le atmosfere, i colori e le scene” (Ladogana, 2013).

L’uomo interviene nello spazio e con lo spazio in base all’immagine di ciò che percepisce: nello spazio pone gli elementi e con lo spazio li dispone, inducendo la nascita delle relazioni fra questi e con lo spazio stesso (Malagugini, 2008).

Con la vista, noi osserviamo i pieni e i vuoti... e attraverso il succedersi o il sovrapporsi delle campiture possiamo lavorare con l’alternanza di ombre e di luci, confluire leggerezza o pesantezza, evidenziare un intervallo o un’apertura. Sfruttando la percezione della luce, del colore e delle trasparenze, siamo in grado di comunicare, anche a livello inconscio, e di creare effetti speciali, come accentuare una distanza o indicarne una direzione.

Spazi coinvolgenti, caratterizzati da deformazioni, tagli indecifrabili, geometrie incompiute, come gli spazi concepiti e progettati da Umberto Riva. Allievo di Scarpa — da cui eredita la quella ‘curiosità trasversale’ come la definisce Neri (2017) “attratta dalla perentorietà delle strutture e dalla leggerezza del dettaglio, dalla plasticità della forma e dalle possibilità del

² La relazione tra i materiali diversi ha la doppia funzione di chiarire una geometria e modulare il movimento indicando il percorso: l’esempio più evidente si trova al primo piano della Galleria dove la zona espositiva è pavimentata a cotto, mentre il corridoio di distribuzione è in pietra di Prun bianca bocciardata sottile.

colore, dalla spazialità pura e dalle rivelazioni della luce, dall'artigianalità del manufatto" — Riva non ama l'angolo retto, in quanto "L'angolo retto è affermazione, mentre gli angoli acuti e ottusi sono elementi dinamici"³. Questo fa sì che le sue configurazioni non sono mai ortogonali, mai simmetriche, mai armoniche. Ogni cosa è il risultato di una scomposizione, di un'ossessiva triangolazione dello spazio (Neri, 2017). Sono spazi che costringono l'osservatore a muoversi in continuazione, a mutare il punto di vista, a fruire la pianta lungo ogni direzione: l'occhio attraversa gli ambienti, captando di scorcio la plasticità degli elementi che modellano lo spazio.

Per Poincaré⁴ il movimento è il fondamento della costruzione del concetto di spazio e ci offre l'opportunità di modificare la nostra interpretazione delle proprietà del mondo. In stretta correlazione con il tatto, il movimento — o sensazione cinestetica — concorre alla comprensione della tridimensionalità, compensando la tendenza dell'occhio di appiattire, oltre una certa distanza, la profondità. Muovendoci, abbiamo il controllo delle reali misure, la percezione dello spazio, la conoscenza delle parti nascoste, il grado di benessere.

Colore, Materia, Texture e Luce

Spazi dinamici, che producono continui stimoli, capaci di far vivere al fruitore-spettatore un'esperienza multisensoriale; spazi capaci di esprimere immediate reazioni emotive, viscerali. Spazi modellati dalla materia. Spazi tattili, visivamente coinvolgenti; spazi che nella loro fruizione, attraverso le forme, le superfici e la materia, riescono a coinvolgere tutti gli organi sensoriali o, addirittura, ad innescare in noi un processo di sinestesia sensoriale, una sorta di 'contaminazione' dei sensi nella percezione.

Gio Ponti, in Casa Ponti (Milano, 1956-57) propone una casa "tutta da attraversare, realmente e anche solo con lo sguardo, strutturata su una sequenze di stanze 'aperte' in relazione tra loro" (Finessi, 2016); uno spazio concepito come unitario, dove gli elementi divisorii sono ridotti ai minimi termini per permettere una totale fruizione dell'ambiente. Uno spazio fluido e continuo, in cui la 'rigida divisione borghese delle stanze' viene sostituita dall'impiego di pannelli scorrevoli e porte a soffietto; uno spazio in cui "l'interno assume connotazioni spaziali inedite" e si arricchisce di numerose invenzioni come il sistema che integra la facciata con mensole e mobili che la trasformano la parete in una vera e propria parete trasparente — finestra arredata — e mobili autoilluminanti (Coppo,

³ Riva intervistato da M. Romanetti, *Umberto Riva. Casa Insigna*, cit., p. 76.

⁴ Poincaré, 1895 citato in Einstein A. 1990, p. 29.

2015). Sempre a Milano, Vittoriano Viganò, in Casa Viganò (1956-57), “in una teoria di volumi che salgono dal pavimento e scendono dal soffitto” disegna una sezione musicale mai ripetitiva, un gioco planimetrico che, come lo definisce Finessi (2016) “sembra rimandare ai Negativi-Positivi dell’amico Bruno Munari”. Spazi dove ogni frammento è espressamente immaginato e disegnato, come Casa Hubin (Parigi, 1985-86) di Gaetano Pesce, dove ogni cosa — dalla sequenza di porte diverse, alla libreria, alla balaustra, al pavimento... — è appositamente disegnata, “con la libertà e la curiosità di sperimentare nuove forme per funzioni consolidate” (Finessi, 2016); o come Casa Antonello (Milano, 1991), pensata per un appassionato collezionista dal maestro del Design Alessandro Mendini, che “declina il suo segno verso ‘stanze’ molto speciali”, dove “un tavolo posto al centro di un ambiente può sorprendentemente muoversi verso l’alto liberando il locale dopo il pranzo” (Finessi, 2016).

Spazi come Le Terme di Vals, degli architetti Peter Zumthor e Friedrich Achleitner. Situate in una valle a 1200 metri di altitudine, dove sgorga una sorgente di acqua a 30°C, lo spazio è stato pensato per lavorare con il riflesso della luce nell’aria satura del vapore, giocando con i suoni differenziati prodotti dall’acqua negli ambienti di pietra. “Le pareti in pietra, realizzate assemblando listelli di quartina locale sui toni del grigio, diventano schermi orizzontali, rigati in modo irregolare, che provocano un effetto non conforme diffuso di grande efficacia. Nell’acqua si entra camminando, immergendosi come se il passaggio di stato dovesse avvenire gradualmente. La temperatura è tale che il movimento si rallenta, diventa funzionale allo scambio termico piuttosto che al moto. [...] luci che scendono dall’alto, passando da fessure lasciate tra le lastre di cemento, luci che lavano le pareti fino al livello dell’acqua” (Barbara, 2011). Un luogo in cui il calore è un’esperienza più tattile che visiva.

Accostamenti sapienti esaltano la tessitura dei materiali e creano contrasti intensi, spalancando un mondo di percezioni ricche e sensuali, che invitano ad esperienze più immersive, a una scoperta progressiva che culmina in sensazioni tattili e persino olfattive. La materia attiva in noi quella parte del cervello deputata al tatto... simuliamo visivamente il tocco della superficie con le nostre mani, e allo stesso tempo inaliamo il suo odore, cogliamo tracce del suo comportamento acustico, avvertiamo la sua temperatura.

I colori, la materia e le superfici, la loro composizione e trattamento superficiale sono, pertanto, un elemento importante del linguaggio compositivo, contribuiscono in modo profondo a definire l’identità degli spazi. Conoscere i materiali significa avere la consapevolezza che “ogni materiale ha caratteristiche speciali, che è necessario comprendere se vogliamo adoperarlo [...] dobbiamo sempre ricordarci che tutto dipende dal modo in cui lo usiamo e non dal materiale in sé. [...] Ogni materiale è soltanto il risultato del nostro fare” (Mies van der Rohe, 1938). Per sperimentare la forma il progettista deve quindi saper scegliere il mate-

riale; ma per poter scegliere il materiale deve conoscere i materiali in generale, prestare attenzione alla composizione materica, alle possibilità di lavorazione e ai caratteri propri che definiscono la qualità emozionale, espressiva e sensoriale.

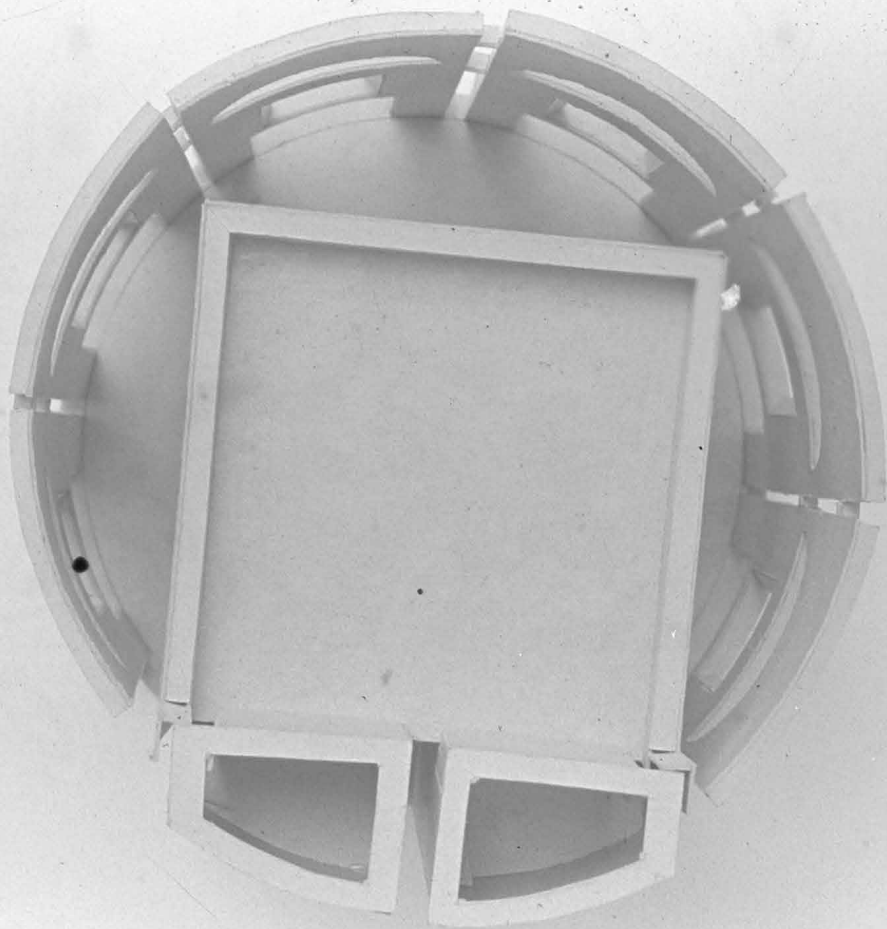
Essere sensibili alla materia. E in questo Carlo Scarpa lo era fortemente, tanto da farne una delle componenti essenziali dei suoi progetti. Nelle sue opere, nei suoi progetti, Scarpa indaga le più nascoste proprietà della materia, individuandone la funzione evocativa e le potenzialità espressive; ne studia gli accostamenti, soluzioni giocate su “ricercati contrasti e caratterizzate da un gusto squisitamente raffinato. Straordinari effetti decorativi sono ottenuti attraverso la connessione di polarità opposte di differente natura, derivate da materiali con diverse caratteristiche intrinseche: elementi forti e deboli, materiali duri e tenui, colori complementari, luci ed ombre, si avvicendano in un gioco complesso che al di là del risultato unitario esalta l’individualità di ogni singolo frammento” (Crippa, 1984).

Nell’ eseguire nulla è trascurabile⁵, neppure la luce. Luce che disegna e modula gli spazi; che definisce la forma e dà ritmo ai volumi enfatizzando o celando gli ambiti e i dettagli che li circoscrivono. Come sostiene Tadao Ando “È la luce stessa a conferire dignità e senso agli oggetti relazionando le forme allo spazio” e, allo stesso modo, come sosteneva Giedion, “eliminando la luce si sottrae contenuto emotivo allo spazio stesso” (Gherri, 2013). Senza luce le caratteristiche spaziali, materiche, geometriche, visive e tattili non potrebbero essere colte. La luce, dunque, “gioca il ruolo predominante di elemento catalizzatore che permette all’architettura, agli elementi materici in essi presenti, di prendere vita nello spazio e nel tempo, di modificarsi e di muoversi grazie alla luce che ne delinea le forme e i colori” (Gherri, 2013). Dal Pantheon con l’oculus che ne permette l’illuminazione, agli spazi di Scarpa sapientemente illuminati dagli squarci, ogni ambiente ha bisogno di luce. Naturale o artificiale che sia, la luce è una delle componenti essenziali del progettare, è una condizione indispensabile per percepire la realtà, gli spazi, i volumi, la profondità. Ha il potere di modificare, esaltare o mortificare un ambiente; consente di far risaltare un oggetto, un mobile, un decoro, creare atmosfera, rimpicciolire o ingrandire uno spazio. È essa stessa a fare l’architettura, a donare magia, carattere.

⁵ Valéry P. 1932, *Eupalino, o dell’Architettura* (1921), commento di G. Ungaretti, Carabba.

Bibliografia

- Armato F. 2007, *Ascoltare i luoghi*, Alinea Editrice, Firenze.
- Armato F. 2017, *Pocket Park. Una stanza a cielo aperto*, Navarra editore, Marsala.
- Barbara A. 2011, *Storie di Architettura attraverso i sensi*, Postmedia Books Editore, Milano.
- Bocchi R. 2015, *Paesaggio, architettura, percezione: note a margine all'architettura di Steven Holl*, in *Steven Holl e la fenomenologia della percezione*, in *Appunti da una lezione tenuta a La Plata, 2005*, <<https://sites.google.com/a/edumail.iuav.it/rbweb/steven-holl-e-la-fenomenologia-della-percezione>>.
- Chinello G. 2008, *Percepire l'Architettura*, <<https://www.labiolca.it/rubriche/bioedilizia/percepire-larchitettura-2/>>.
- Coppo A. 2015, *Casa Ponti*, <<http://www.archidiap.com/opera/casa-ponti/>>.
- Crippa M.A. 1984, *Scarpa, il pensiero, il disegno, i progetti*, Jaca Book, Milano.
- Einstein A. 1990, *Conceptions Scientifiques [1955]*, in D. Fargue (a cura di), Flammarion, Parigi.
- Finessi B. 2016, *Stanze. Altre filosofie dell'abitare — Rooms. Novel living concepts*, Catalogo della mostra (Milano, 2 aprile - 12 settembre 2016), ediz. bilingue, Marsilio Editore, Milano, pp. 164-167.
- Gherri B. 2013, *Daylight assessment. Il ruolo della luce naturale nella definizione dello spazio architettonico e protocolli di calcolo*, Franco Angeli Editore.
- Holl S. 2004, *Parallax. Architettura e percezione*, Postmedia Books Editore, Milano.
- Ladogana R. 2014, *Carlo Scarpa. Dalle magistrali progettazioni museali ai raffinati allestimenti espositivi del contemporaneo*, <https://ddd.uab.cat/pub/locus/locus_a2014m12d3v12/locus_a2014m12d3v12p231.pdf>, pp. 231-244.
- Malagugini M. 2008, *Spazio e percezione. Appunti di progetto*, Alinea Editrice, Firenze.
- Merleau-Ponty M. 1972, *Fenomenologia della percezione [1945]*, Il Saggiatore, Milano.
- Neri G. 2017, *Umberto Riva. Interni e allestimenti*, LetteraVentidue Edizioni, Siracusa.
- Schiaroli L. 2007, *Carlo Scarpa, il disegno del dettaglio tra passato, presente e natura*, in B. Bognoni, *Leggere e scrivere Architettura. Linguaggi, modelli e tecniche per il progetto dell'abitare*, Aracne Editrice, Roma, pp. 56-59.





Louis Kahn,
Modello di
studio,
dormitori del
Salk Institute
alla Jolla in
California.

La mia prima osservazione è futile: mi trovo in un salotto. Vesto abiti più leggeri del solito, e calpestando i meandri ondulati del mosaico bianco e nero che riveste i marciapiedi, avverto, in queste stradine ombrose che tagliano il viale principale, un'atmosfera particolare; la differenza fra le case e la strada è meno marcata che in Europa; i negozi, malgrado il lusso del loro aspetto, prolungano la mostra fino all'esterno; non ci si accorge se si è fuori o dentro. In realtà la strada non è più soltanto un luogo dove si passa, è un luogo dove si sta. Vivace e quieta nello stesso tempo, più animata e protetta delle nostre, essa mi suggerisce un paragone. Il cambiamento di emisfero, di continente, di clima, per il momento, non ha fatto altro che rendere superflua la sottile copertura di vetro che, in Europa, stabilisce artificialmente condizioni identiche: Rio sembra anzitutto ricreare all'aperto la Galleria di Milano, o quella di Amsterdam, o il passaggio dei Panorami, o l'atrio della stazione di Saint-Lazare.

Claude Lévi-Strauss. *Tristi Tropici*, Il Saggiatore, 1955.

L'uomo conquista il paesaggio attraverso lo sguardo, l'architettura è il tramite e l'artefice di questa relazione percettiva. La continuità tra lo spazio esterno e l'interno è determinata dal dispositivo di controllo della luce e del clima: lo spazio della soglia.

Significativo è il ruolo di Le Corbusier per due casi emblematici a latitudini tropicali.

In ordine cronologico:

Il 13 giugno del 1936 Le Corbusier sbarca dal dirigibile Hindenburg a Rio de Janeiro. Il Ministro dell'istruzione e della salute pubblica, Gustavo Capanema, invita Le Corbusier a partecipare quale consulente per il progetto del nuovo edificio del ministero, nella città di Rio de Janeiro. L'idea di coinvolgere Le Corbusier nasce su precisa richiesta di Lucio Costa, a nome del Comitato di Architetti incaricati del progetto dell'edificio. Del comitato fa parte, tra gli altri, anche Oscar Niemeyer.

A Rio si rende necessaria l'introduzione del brise-soleil in facciata a nord/nord-ovest. Le forature della trama dei brise-soleil garantiscono un'individuale intima relazione, attraverso lo sguardo, tra l'uomo e il mare oltre la città, attraverso le cornici dei frangisole e le diagonali disegnate dalle fughe dei loro sguinci, dove vi sono gli uffici. Mentre la facciata sud, completamente vetrata, consente una percezione senza soluzione di continuità dagli spazi comuni verso il sensuale paesaggio carioca. L'orizzonte del mare è sottolineato dai piani orizzontali,

interni all'edificio, di soffitti e pavimenti opposti alla verticalità del Pao de Azucar e dei rilievi, naturali e artificiali, delle montagne e degli edifici della città.

Philip Goodwin¹ ha scritto che il grande contributo apportato dall'architettura brasiliana sono i sistemi di controllo solare e il calore negli edifici attraverso l'uso di brise-soleil: "Già nel 1933 Le Corbusier raccomandava l'uso del brise-soleil mobile, esterno, come nel suo progetto non costruito a Barcellona, ma fu in Brasile dove per la prima volta questa teoria viene messa in pratica. In Brasile li ha sviluppati, questi frangisole sono a volte orizzontali, a volte mobili o fissi. Quebra-sol è il nome dato, ma il termine francese brise-soleil è più comunemente usato. [...] Il loro grande contributo alla nuova architettura sono le innovazioni per evitare il calore e i riflessi di luce nelle superfici di vetro, attraverso speciali brise-soleil esterni. Nel Nord America è una cosa poco conosciuta, dovendo resistere al sole dei pomeriggi d'estate, i grandi edifici, in generale, sono come una fornace, a causa della scarsa protezione delle loro finestre semi-chiuse, i modesti uffici, quindi, devono scegliere tra una delle due alternative possibili: arrostire, o proteggere leggermente attraverso tende o tapparelle, una protezione debole perché non funzionano contro i riflessi del sole nei vetri, ed è curioso vedere come i brasiliani hanno affrontato un problema molto importante il cui studio è stato all'origine del nostro viaggio" (Goodwin, 1943).

L'architettura per Le Corbusier diventa il *trait de union* tra uomo e luogo arricchendo di valore estetico l'abitare territori di straordinaria bellezza.

L'architettura diventa così il filtro entro cui il paesaggio risuona: ciò avviene, all'interno, attraverso la mediazione tra lo spazio architettonico e le logge-cornice caratterizzate dai brise-soleil, all'esterno invece, il dialogo si stabilisce attraverso il 'tetto giardino'.

Nel settembre 1959 Louis I. Kahn viene invitato a pronunciare il discorso conclusivo dell'ultimo convegno del CIAM (Congrès International d'Architecture Moderne) ad Otterlo in Olanda. Anticipando la sua partenza per Otterlo di una settimana, Kahn approfitta dell'invito del Team X per raggiungere alcuni luoghi emblematici della Francia: la città fortificata di Carcassonne e la cattedrale di Albi. Dopo il congresso decide, prima di rientrare a casa, dietro suggerimento di André Wogensky, assistente di Le Corbusier, di passare nuovamente dalla Francia per visitare la cappella di Notre Dame du Haut a Ronchamp e il convento de la Tourette a Eveux, appena completato². È proprio al Con-

¹ Mr Philip L. Goodwin — Chairman of the Architecture Committee of the Museum of Art.

² Sul viaggio vedi principalmente E.J. Johnson, *Sketching abroad*, cit., pp. 94-110; J. Hochstim, *The paintings...*, cit., pp. 305-332; W. Whitaker, *Chronology*, in *Louis Kahn. The power of...*, cit., p. 25. Sulla visita al convento di Sainte Marie de La Tourette vedi Marcus G.H., Whitaker W. 2013, *The Houses of Louis Kahn*, Yale University Press, New Haven, p. 63.

vento de la Tourette che Kahn assimila la lezione di come il limite fra interno ed esterno oltre ad essere una soglia tridimensionale, come appreso dall'architettura mediterranea nei viaggi giovanili³, possa assumere il ruolo di elemento regolatore dei fattori climatici come luce e aria. Le soluzioni adottate da Le Corbusier per modulare la luce e la ventilazione delle stanze individuali dei monaci, ad esempio, che prevedono spessi schermi di legno dipinto con pannelli mobili separati dagli elementi vetrati fissi, diventeranno un riferimento certo per tutti i progetti futuri di Kahn.

Alla fine del 1959, rientrato in America, Kahn ottiene importanti commissioni: la progettazione del Consolato americano a Luanda in Angola e dei dormitori del Salk Institute alla Jolla in California, dove metterà subito a frutto quanto appreso dal breve viaggio. I progetti si concentreranno sulla regolazione della luce, dell'aria e dell'acqua, attraverso dispositivi verticali per le facciate e dispositivi orizzontali per le coperture.

A questo proposito, è significativo ricordare che la distanza di Kahn dalle soluzioni correnti per schermare i raggi solari costituiti dai brises-soleil, adottate ad esempio da Le Corbusier a Chandigarh, è rimarcata in uno scritto posteriore dove l'architetto sostiene che "l'ordine della luce ci dice che il portico appartiene al sole e che lo spazio interno al portico appartiene all'uomo. Non ha niente a che vedere con i brises-soleil congegnati per fare ombra. Non ha niente a che vedere con l'aria condizionata... è molto costoso combattere il sole" e proseguendo, "se avessi voluto guardare soltanto all'aspetto funzionale, avrei realizzato un brise-soleil. Ma dal momento che stavo ragionando in termini di architettura, non poteva che essere un portico. E il portico è una stanza... Stavo creando edifici dentro ad edifici" (Kahn, 1986).

La sensibilità di Kahn per il controllo della luce naturale e per in dialogo tra lo spazio dell'abitare e il paesaggio si avverte già alla fine degli anni '40 in alcuni progetti residenziali nei dintorni di Philadelphia, in particolare nel progetto della Weiss House (1947-1950). L'elemento che maggiormente caratterizza questa architettura è certamente la facciata meridionale, dove Kahn sperimenta per la prima volta un sistema di modulazione della luce naturale che investe l'intera struttura parietale.

La soluzione esplora in modo consapevole il rapporto tra pieni e vuoti della facciata, creando un telaio capace non solo di regolare l'ingresso della luce nella stanza principale della casa, ma anche di creare visioni interno/esterno sempre diverse lungo il corso della giornata al

³ Sui disegni di viaggio di Louis Kahn si veda essenzialmente Scully V. 1978, *The travel sketches of Louis Kahn*, Pennsylvania Academy of Fine Arts, Philadelphia; il catalogo ragionato Hochstim J. (a cura di) 1991, *The paintings and sketches of Louis I. Kahn*, Rizzoli, New York; il catalogo della mostra Johnson E.J., Lewis M.J. (a cura di) 1996, *Drawn from the source. The travel sketches of Louis Kahn*, The MIT Press, Cambridge e più recentemente il saggio Lewis M.J. 2012, *Louis Kahn's Art and his architectural thought*, in M. Kries, J. Eisenbrand, S. von Moos (a cura di), *Louis Kahn. The Power of architecture*, catalogo della mostra itinerante, Vitra Design Museum, Basilea, pp. 67-100.

cambiare della direzione dei raggi solari e delle necessità degli abitanti. Il telaio così concepito risolve, con una soluzione bidimensionale, la gestione della luce naturale e il rapporto visivo tra interno ed esterno.

I disegni di progetto rivelano una particolare attenzione a stabilire una cornice dinamica al paesaggio circostante per mezzo della quale è il mondo interno a regolare quello esterno: un sistema di pannelli di legno scorrevoli in direzione verticale permetterà ai futuri abitanti della casa di scegliere quanta luce far passare nella stanza del soggiorno, quali vedute selezionare del paesaggio circostante, quale assetto scegliere a seconda dell'uso che vorranno fare della stanza durante le ore del giorno e della notte. Il telaio di Casa Weiss non è esclusivamente una soluzione della facciata, ma anche uno strumento per dare qualità agli spazi domestici. Tre sono le opzioni possibili: pannelli lignei e vetrate alternate, pannelli lignei in alto e apertura dello sguardo verso l'esterno, pannelli lignei abbassati e vetrate aperte in alto per permettere la veduta del cielo.

Il 12 febbraio 1969, nella famosa conferenza intitolata *Silenzio e Luce*, tenuta al Swiss Federal Institute of Technology di Zurigo, Kahn racconta la storia di Rumi, un famoso poeta persiano: "C'era una sacerdotessa che passeggiava nel suo giardino, in primavera, e naturalmente era un giorno stupendo. Dopo aver attraversato il giardino osservando ogni cosa, giunse sulla soglia di casa, e lì si fermò in attonita ammirazione, immobile sulla soglia, guardava dentro. E la sua ancella le si fece incontro esclamando: «Padrona, padrona, guarda fuori, che meraviglia ha creato Dio». E la padrona rispose: «Sì, sì, ma guarda dentro e vedrai Dio!»" (Kahn, 2013). Nel gesto della sacerdotessa di attraversare il giardino, giungere sulla soglia della casa, rimanere immobile, guardare dentro, guardare fuori, guardare ancora dentro, Louis Kahn sembra intravedere il significato profondo dell'architettura che per lui è, principalmente, una sequenza di spazi ordinati dalla luce.

Bibliografia

Kahn L. 2013, *Silence and Light*, in A. Vasella (a cura di), Park Books, Zurigo, p. 143 (traduzione di C. Norberg-Schulz).

Kahn L. 1986, *What Will Be Has Always Been: the Words of Louis I. Kahn*, in R. Saul Wurman, Rizzoli, New York, p. 97.

Goodwin P. 1943, *Brazil Builds — Architecture New and Old 1652-1942*, Museum of Modern Art MoMa, New York, p. 85 (traduzione dell'autore).





A. Campo
Baeza, Casa
dell'Infinito,
Cadice. Foto
di Javier
Callejas.

Il nostro abitare, sia esso rivolto agli spazi esterni come agli spazi interni, è definito da rituali che guidano le nostre azioni nello spazio. Alcuni di questi sono riti collettivi che veicolano un ruolo sociale degli spazi e ne giustificano le caratteristiche 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 funzione 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 può individuare una codificazione dei gesti. 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 restituendo a questa un piacere personale o condiviso. 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 tra spazio e 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 rifiuta la teoria delle stanze, “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). 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 vivono di differenti cadenze. Alcuni riti collettivi si ripetono annualmente (pensiamo ai riti celebrativi del pranzo di Natale o della festa di compleanno); 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 coinvolge parimenti il sistema degli oggetti e il sistema degli spazi (interni ed esterni); nei riti quotidiani si sviluppano modelli di comportamento che suggeriscono nuovi significati e nuovi punti di vista al progettista. Le diverse componenti del rito: il gesto, la ripetitività dell'azione, gli oggetti a supporto, il tempo e il luogo specifico, alimentano la progettualità di una disciplina che, per sua peculiarità, riesce a connettere conoscenze altre e convogliarle in soluzioni concrete.

Dalle intuizioni di Dorflès che nella seconda metà degli anni sessanta guardava agli oggetti (accendisigari, rasoi, penne, biro, telefoni, borse, portamonete) come sviluppatori di nuovi 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 senza evidenziarne le connessioni (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+. Altri oggetti tendono ad innescare nuove simbologie come l'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. 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 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. Lì 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 Immersioni¹ 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,

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>.

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*.

Bibliografia

- Bonino S. 1987, *I riti del quotidiano*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Currey M. 2016, *Rituali quotidiani*, Vallardi, Torino.
- Dorfles G. 1979, *Nuovi riti, nuovi miti*, Einaudi, Torino.
- La Cecla F. 1993, *Mente locale: per un'antropologia dell'abitare*, Elèuthera, Milano.
- Follesa S. (a cura di) 2016, *Sull'abitare*, Franco Angeli, Milano.
- Giunta S. 1987, *Nei luoghi del design; azioni e interazioni*, Biblioteca del Cenide, Reggio Calabria.
- La Pietra U. 1997, *Bere il caffè. All'interno dei rituali domestici*, Alinea, Firenze.
- Lenzini S. 2014, *Lo spazio pubblico come spazio rituale. L'influenza delle pratiche collettive nel progetto degli interni urbani*, tesi di laurea, relatore Molon M., Dipartimento di Architettura e Studi Urbani del Politecnico di Milano.
- Marchetti S. 2014, *Rito & quotidianità: interpretazioni design oriented nel paesaggio domestico*, tesi di laurea, relatore Molon M., Dipartimento di Architettura e Studi Urbani del Politecnico di Milano.
- Pils G., Trocchianesi R. 2017, *Design e rito. La cultura del progetto per il patrimonio rituale contemporaneo*, Mimesis, Milano.
- Rizzi G., Trocchianesi R., Morganti S. 1999, *Abitare, essere e benessere: architettura d'interni e psicologia*, LED Edizioni Universitarie, Milano.
- Salzano E. 2009, *La città, la comunità, gli spazi pubblici*, Lectio Magistralis al Festival Città Territorio, Ferrara.
- Vitta M. 2008, *Dell'abitare. Corpi spazi oggetti immagini*, Einaudi, Bologna.

Esercizio di Progetto



Una quantità di spazi che si susseguono, si mescolano e si sommano per creare un equilibrio e una composizione architettonica perfetta. Un volume compatto, un unico corpo di fabbrica, una serie di stanze che si intersecano, che si sovrappongono e che si articolano tra di loro per dare forma all'intera complessità volumetrica; un insieme di passaggi, di cunicoli, di androni, di collettori-filtri che collegano le varie stanze in un corpo unico. Un'addizione, una sommatoria, un alternarsi di vuoti e di pieni compongono la spazialità architettonica che si è sedimentata nel tempo, Palazzo Vecchio.

Lo spazio scelto per l'esercizio di progetto è il cortile del Michelozzo, una stanza a cielo aperto posta all'ingresso di Palazzo Vecchio. Il cortile ha una interessante morfologia data da uno spazio che si apre e si slancia verso l'alto per catturare la luce, ma si dilata sul suo basamento per accogliere le colonne che in modo puntiforme delimitano il porticato e ne circoscrivono la spazialità del cortile stesso. Uno spazio aperto tra interno ed esterno con una varietà di significati, uno spazio aperto, un vuoto intercalato e segnato da presenze fisiche di alto valore artistico, una quantità spaziale definita dalla luce che 'piove' dall'alto che scolpisce la materia con un gioco di luci e ombre esaltando la fisicità dello spazio e racchiudendolo in una estensione continua su tutti i lati. Il cortile è un luogo di passaggio, uno spazio di decompressione, un collettore tra l'interno e l'esterno della struttura, un luogo realizzato per accogliere, è una nota di leggera sospensione che amplifica emotivamente la sosta o il passaggio per chi lo attraversa, uno spazio dove la materia ha dato forma ai volumi che lo occupano, generando un luogo: il cortile.

Gli allievi si sono confrontati con uno spazio pieno di storia, una vera stratificazione di segni, fregi, festoni e medaglioni in pietra posti lungo le arcate, nella parte centrale è ubicata la fontana di Baccio Bandinelli che segna il cuore dello spazio-cortile, una piccola piazza chiusa contornata da colonne e archi compongono il porticato a doppia altezza e ne delimita il cortile. Esercizi di Interior Design, progetti di piccola scala, del dettaglio e del giusto equilibrio tra materia e forma dove il passato incontra il presente, la scelta dei materiali e l'innesto delle diverse essenze generano prodotti dove le forme rispecchiano il nostro vivere quotidiano.

Prodotti su misura forgiati dal recupero della tradizione artigianale, prodotti unici che vengono progettati per il luogo interesse dell'intervento.

Gli esercizi di progetto miravano a migliorare l'uso dello spazio e a salvaguardare le opere presenti sia nel cortile che nel porticato. Attraverso un'attenta analisi si era notato che lo spazio non presentava elementi che potessero preservare le opere presenti, come la fontana posta al centro del cortile e gli affreschi lungo il perimetro delle pareti del porticato, inoltre erano assenti le informazioni sulle presenze artistico-architettoniche del cortile.

Gli allievi hanno progettato dei prodotti per catturare l'attenzione, presenze fisiche nello spazio per chi visita o attraversa il cortile, oggetti leggeri nella forma e nella scelta dei materiali, strutture sobrie con la funzione di dissuasori, elementi informativi che sotto il portico possono diventare anche apparecchi di illuminazione, dove la luce naturale non riesce ad esaltare la bellezza degli affreschi e dell'intera architettura.

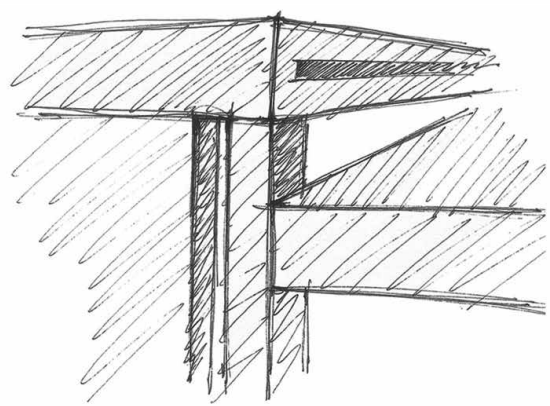
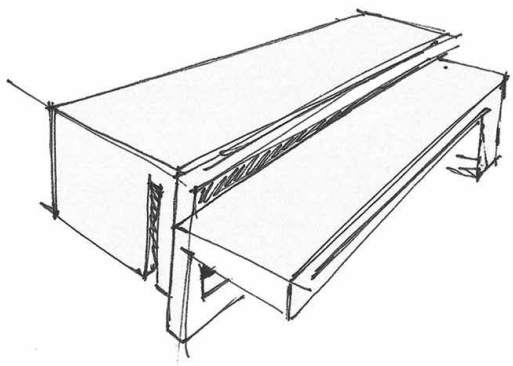
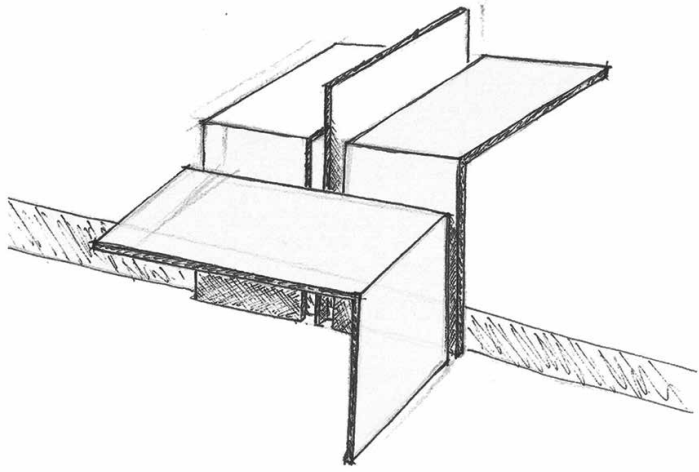
Elaborati

Lab. Progettazione II – Interni

Alex Cacciatore
Antonio Di Ieso
Giampiero Dolce

Per questo progetto l'idea di partenza è stata quella di voler creare degli oggetti 'moderni' ma non troppo imponenti e ingombranti a livello visivo rispetto al Palazzo e allo spazio circostante, capaci di creare una sorta di collegamento tra il cortile e il resto del Palazzo. Da qui la decisione di realizzare sia i dissuasori che la panchina in cor-ten, un materiale già presente all'interno del complesso.

La panchina si sviluppa su due livelli di altezza e, oltre ad assolvere la funzione di seduta, è al contempo un dissuasore, in quanto posta a cavallo dello scalino e dotata di illuminazione. Per evitare che il metallo si surriscaldi durante le stagioni più calde e ne impedisca l'utilizzo, la panchina è stata pensata completamente vuota all'interno e dotata di una fessura che va da parte a parte, così da permettere un raffreddamento costante. Per la realizzazione dei dissuasori, anch'essi realizzati in cor-ten e dotati di illuminazione per far risaltare e rendere più visibili gli affreschi agli occhi dei visitatori, è stato utilizzato come linea il profilo della panchina, riproponendo la differenza di altezza.









SEDUTA
TOOFLOR



DISSUASORE
TOOLINE





Sara Bartalucci

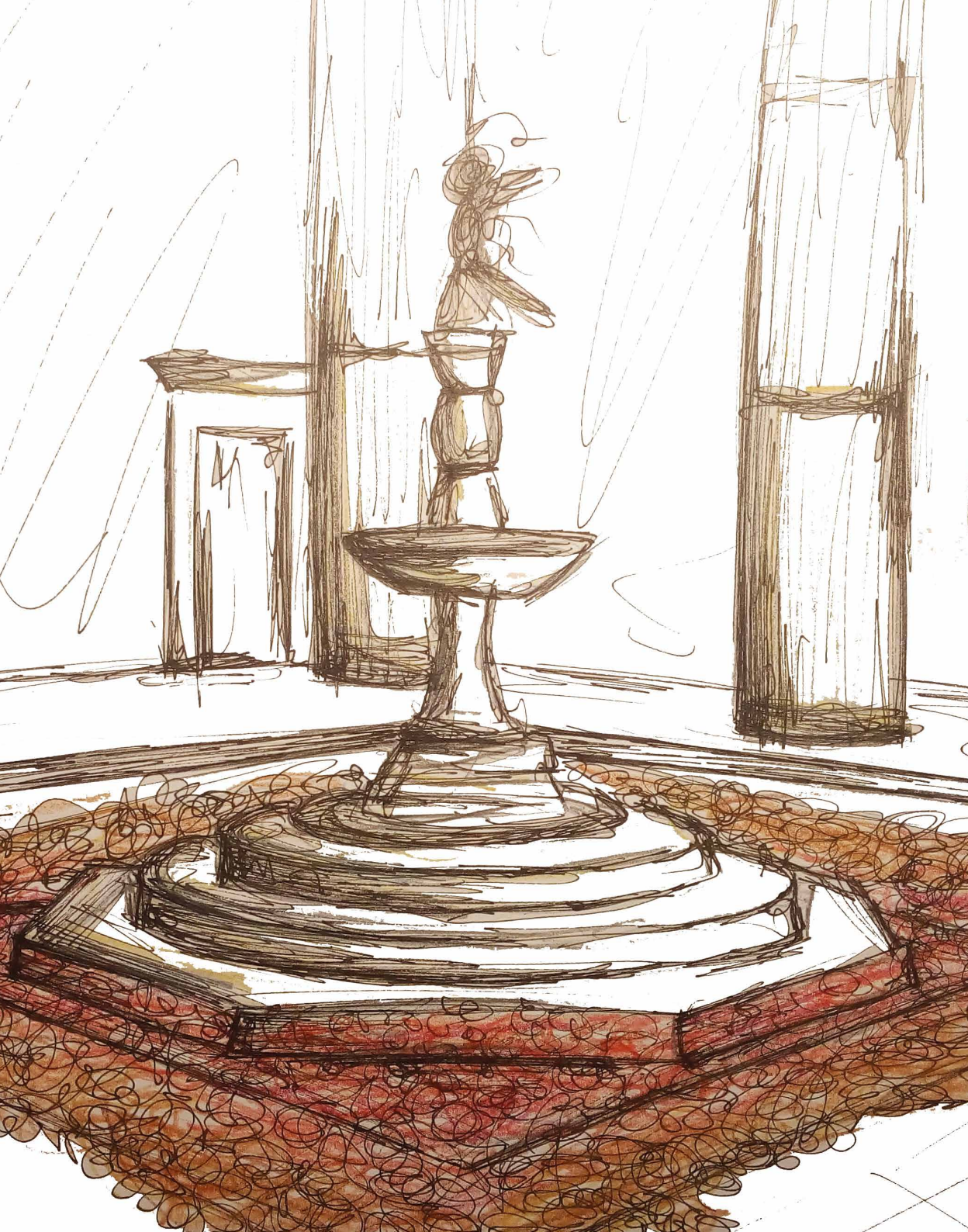
Viviana Cerlino

Elena Ghiaré

Caterina Turini

In questo progetto il dissuasore posto in prossimità della fontana nasce come una sorta di tappeto di fiori. Viene ripreso il simbolo della città, il giglio fiorentino e riproposto in due varianti: in rame, più appuntito, per la zona esterna a contatto con le persone; in ceramica, più fragile e più difficile da raggiungere, per la zona più interna, per mettere in risalto e valorizzare maggiormente la fontana.

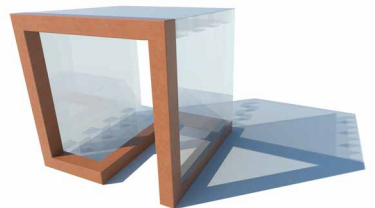
Le sedute sono realizzate con lastre di poliuretano compatto trasparente — unite tra loro mediante incastri e con un lato rivestito in rame per rifinire la struttura — in modo da non renderle protagoniste del Cortile. Essendo di forma cubica, è possibile ruotare la seduta come meglio si crede, questo per creare una sorta di dinamismo all'interno dello spazio e non avere una singola seduta ripetuta nella stessa forma. Lo scalino che circonda il Cortile non è molto visibile, è basso ed è tutto di un unico materiale. Per risolvere questo problema è stato creato un piccolo prolungamento dell'alzata e della pedata in rame ossidato e per enfatizzare e migliorare di più la vista di questo dislivello — specialmente di notte — è stata inserita una luce a led all'interno dell'aggiunta stessa.











Alessandro Montesi

Emma Neri

Lorenzo Poli

Mattia Ventrella

Secondo le indicazioni della committenza comunale abbiamo deciso di sviluppare delle sedute e dei dissuasori. Si è inoltre deciso di inserire tra le sedute, di rigiro alle colonne, degli indicatori che facilitino l'orientamento all'interno del cortile e del palazzo stesso.

La distribuzione delle sedute non è omogenea a causa delle differenti conformazioni delle pareti che impongono delle scelte progettuali diversificate. Secondo quanto descritto in pianta avremo un totale di cinque unità dedite alla sosta. Tre unità, progettate per la seduta contemporanea di otto utenti, sono situate agli angoli del perimetro interno formato dal dislivello centrale. Solo l'angolo che appare sulla sinistra rispetto all'entrata non presenta un'unità di riposo a causa dei limiti spaziali dettati dall'inclinazione delle pareti. Le altre due unità sono poste di rigiro alle colonne in posizione intermedia rispetto al perimetro rettangolare del dislivello. Esse, a differenza delle prima citate, non presentano l'indicatore e permettono la seduta contemporanea di sei utenti; si differenziano quindi esclusivamente per un diverso utilizzo del modello di doppia seduta.

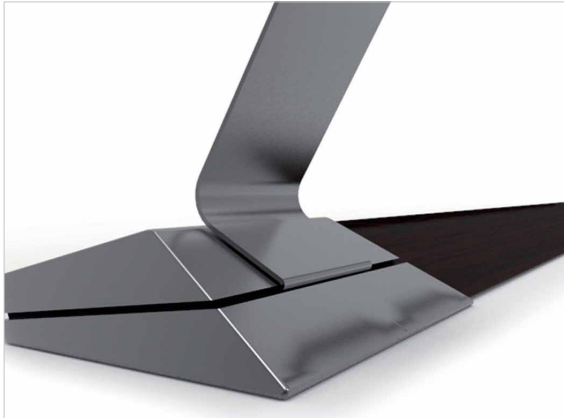
Il dissuasore nasce dall'esigenza di porre una barriera spaziale nei confronti degli affreschi. Il suo sviluppo in altezza è tale da opporsi perfettamente al tentativo di un contatto diretto da parte del visitatore nei confronti della parete. La barriera si sviluppa generando nello spazio un fittizio parallelepipedo maggiormente sviluppato in larghezza. Essa è composta da vari elementi ad incastro tra loro. Ai vertici del 'parallelepipedo' vi sono coppie di elementi metallici che avvolgono la sezione trapezoidale di una tavola di legno. Dall'incastro tra gli elementi metallici si ergono in altezza due supporti in metallo inclinati di circa 30°, verso l'interno del cortile, rispetto all'asse longitudinale. Al di sopra di questi si colloca un'ulteriore lastra di legno, di poco spessore, inclinata di 60° rispetto al medesimo asse ma in direzione opposta. Infine avvitata su questa vi è una lastra di plexiglass sulla quale vi sono incise le informazioni necessarie alla comprensione degli affreschi. Ogni dissuasore inoltre presenta la possibilità di un incastro, a calamita per scorrimento, di eventuali pannelli per l'allestimento di esposizioni temporanee.







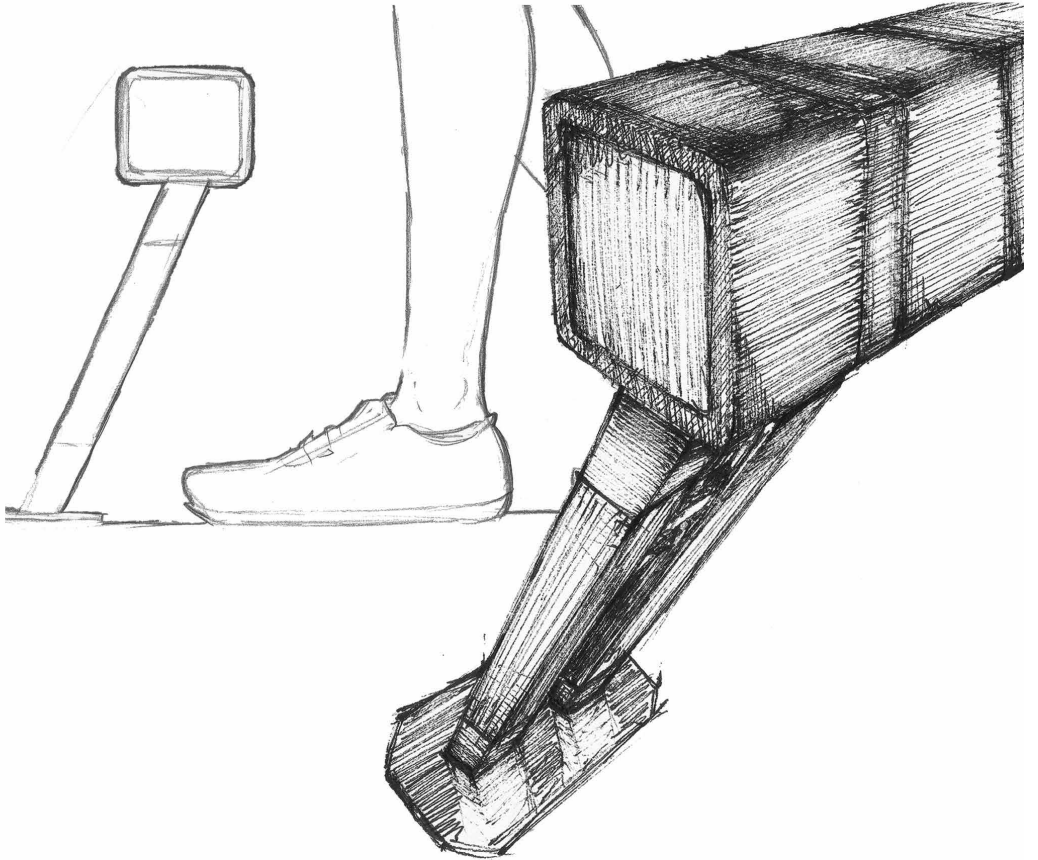




Marta Masili
Tommaso Orio
Alessio Tavera

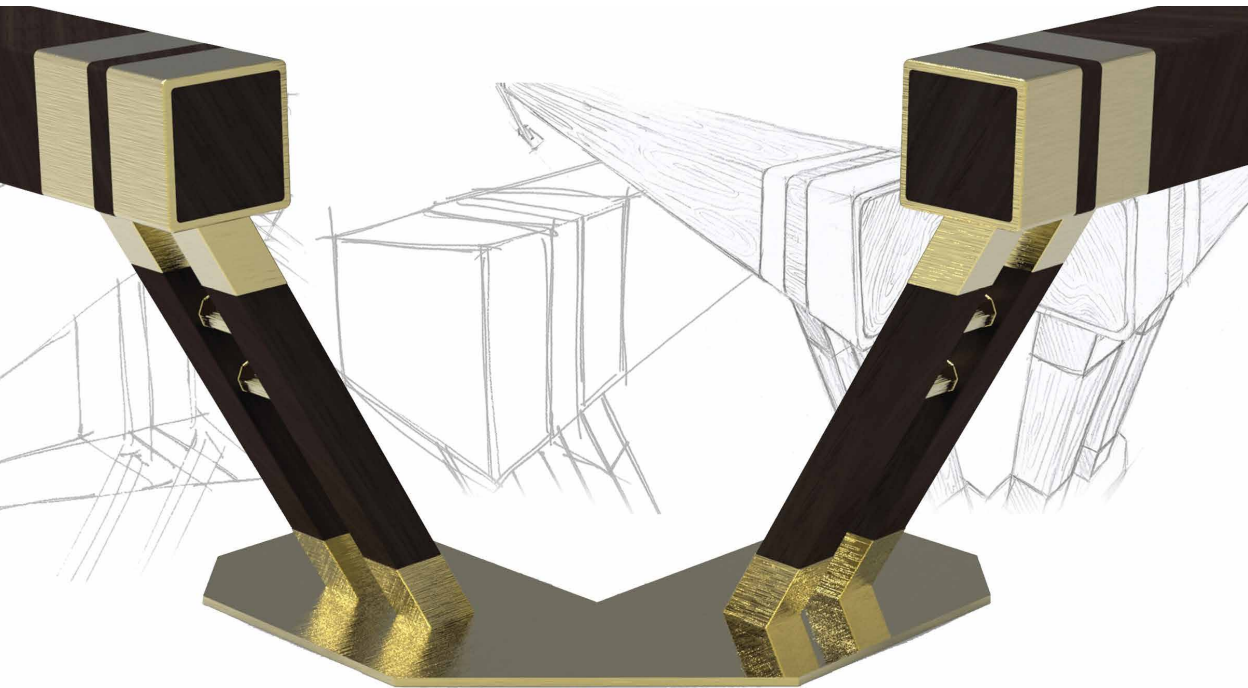
In questo progetto la decisione è stata quella di progettare dei dissuasori ad altezza gamba che, essendo inclinati verso l'utente sembrano, trattenerlo dall'avvicinarsi più del dovuto agli artefatti presenti e delle sedute. Oggetti molto semplici e lineari che si limitano a svolgere quella che è la loro funzione principale, senza assumere un carattere preponderante rispetto al cortile. La loro particolarità nella forma e nella linea delle rifiniture è visibile solo quando il visitatore si trova ad una distanza abbastanza ravvicinata. Le panchine si muovono sulla stessa linea stilistica dei dissuasori, riprendendo gli stessi materiali e le geometrie delle forme. Il carattere di questi elementi d'arredo è data dall'evidente importanza storica, artistica e architettonica degli elementi presenti.

È stato quindi necessario scegliere dei materiali come in questo caso il legno di noce e l'ottone i quali, pur con le loro piccole preziosità, non si antepongono visivamente alle opere presenti nel cortile.







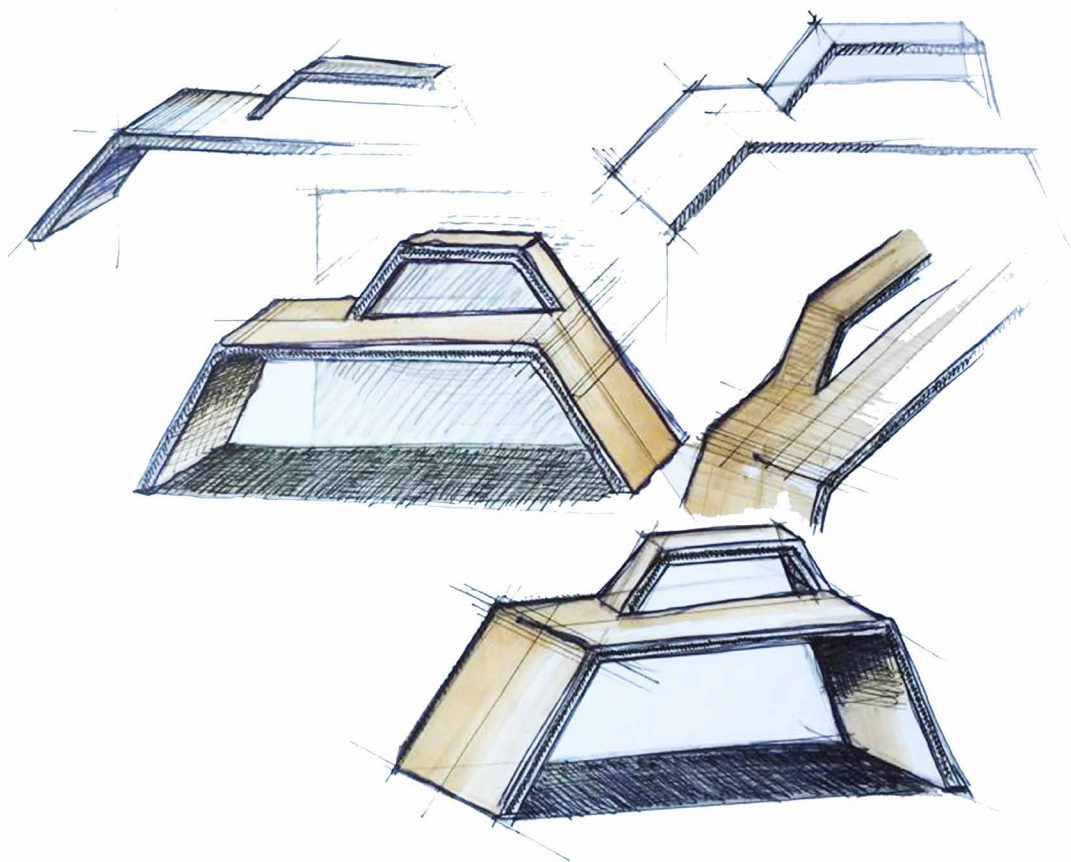


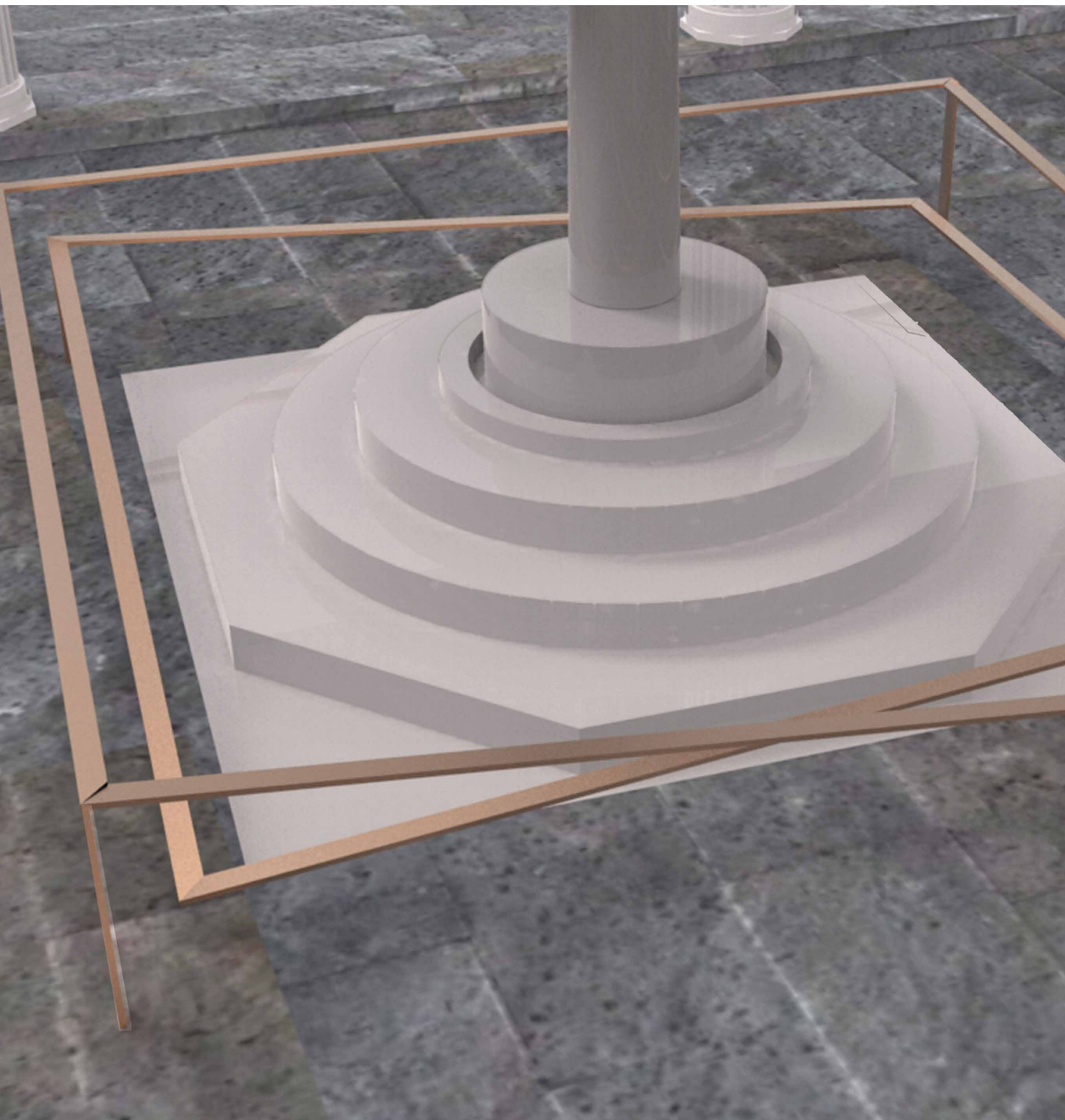


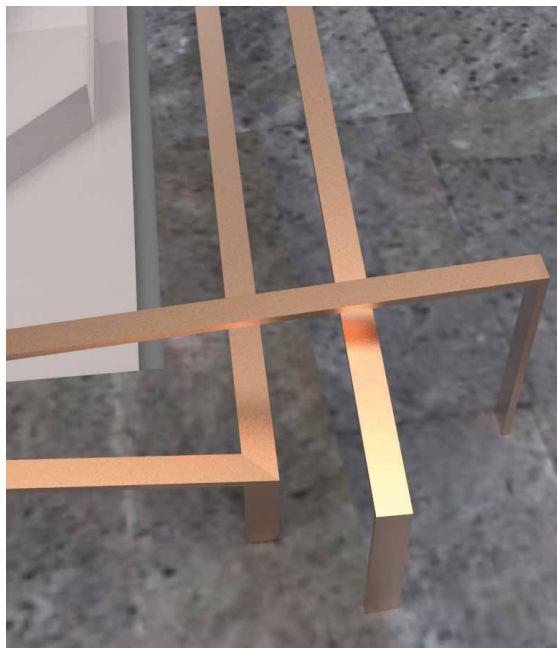
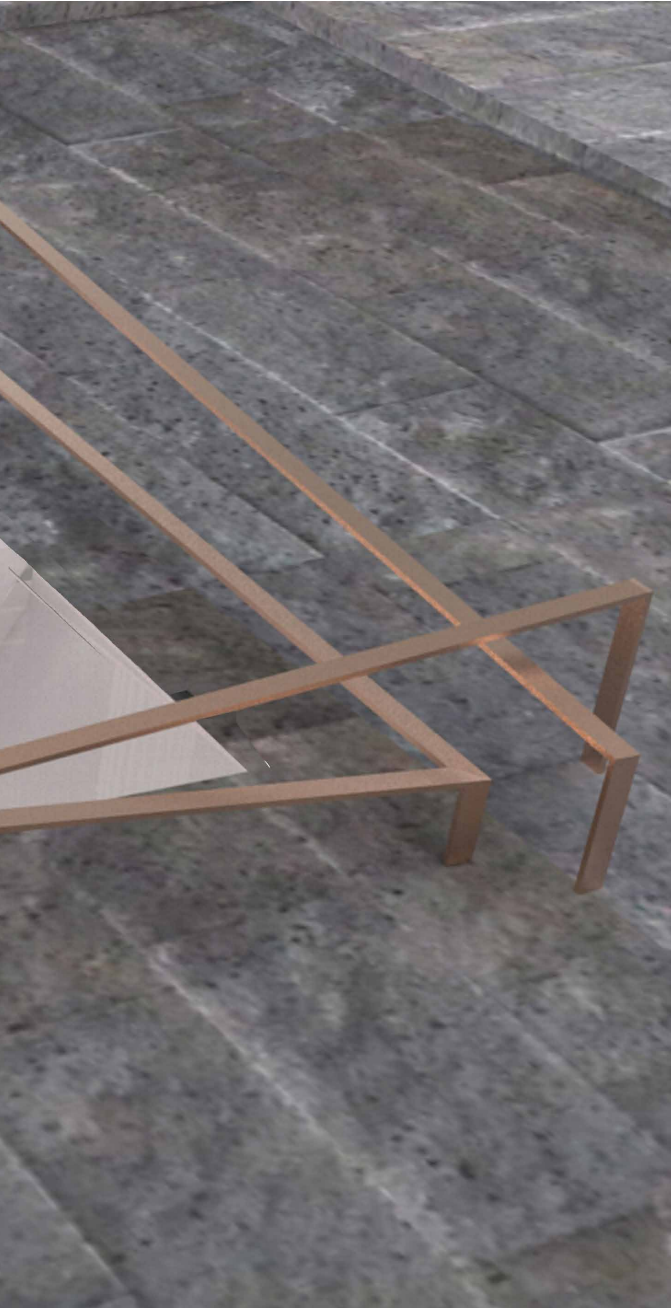
Teresa Altieri
Martina Di Simone
Martina Follesa

La volontà nell'intervento progettuale relativo al cortile Michelozzo, un ambiente di per sé estremamente ricco, è quella di rispettarne la poeticità e di creare un legame con le tonalità dei materiali che lo compongono.

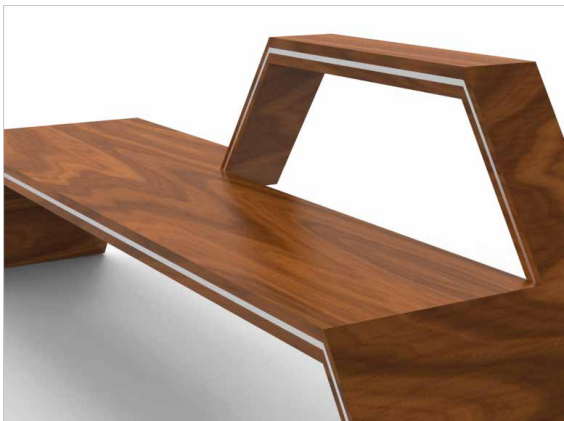
Il dissuasore, geometrico e rigoroso, è formato da una linea perimetrale alla fontana che cresce da terra alzandosi e abbassandosi in un continuo gioco di intrecci gradualmente e armoniosi che avvolgono la fontana. La scelta del rame richiama alle tonalità degli affreschi e conferisce importanza alla fontana senza distoglierne l'attenzione. È un elemento minimale e di stampo moderno che crea contrasto con il contesto storico, ma al tempo stesso mantiene una certa omogeneità complessiva. La panchina, che segue lo stesso linguaggio, si presenta come un volume che si innalza da terra rendendo possibile sia la seduta tradizionale che un appoggio lombare dal lato opposto, così da poter ammirare a 360° il cortile, è composta in legno e impreziosita da una lamina di metallo inglobata all'interno, la quale conferisce rigidità e resistenza, oltre a donare luce all'opacità del legno.













Uno spazio contenuto tra gli interstizi dei volumi del tessuto medievale della città di Firenze. Lo spazio ha una morfologia semplice nella forma e complessa nella disposizione dei piani di calpestio, piani-vassoi sfalsati orizzontalmente in quanto si distribuiscono su altezze diverse creando un dinamismo visivo e dando allo spettatore/fruitori la sensazione di essere accolto in uno spazio molto più ampio. Un luogo deputato alla sosta, ma anche uno spazio di transito, un luogo di mezzo, raggiungibile dal lungarno degli Acciaiuoli tramite il Vicolo dell'Orto, stretto fra due muri, chiuso nella parte superiore da un soffitto voltato a doppia altezza, invece dal lato opposto si apre sulla via Borgo Sant'Apostoli, un affaccio diretto e continuo con la piazza. Il piccolo spazio a cielo aperto ha una conformazione fisica che invita ad entrare esprimendo un forte senso di accoglienza, abbracciati dalla cortina di quinte che si affacciano sulla piazza. La piazza ha una morfologia complessa, composta da tre livelli-piani sfalsati e irregolari che si accostano, ma non formano una forma geometrica unica e regolare perché i vertici dei due piani non coincidono. Nella parte dove il piano di calpestio è più basso è collocata la chiesa dei Santi Apostoli che ne occupa l'intero angolo, la presenza architettonica più importante della piazza in quanto caratterizza l'identità del luogo.

La piazza con i suoi tre spazi contigui, a quota diversa, non è molto frequentata pur avendo una forma accogliente, non presenta elementi/accessori che possono intrattenere o comunicare la sosta sia per gli abitanti del quartiere che per coloro che l'attraversano per spostarsi da un luogo all'altro. Lo spazio ha delle problematiche di percorrenza, soprattutto per chi non può muoversi liberamente, i tre piani sfalsati non sono raccordati da piani inclinati-rampe, di conseguenza non tutti possono utilizzarlo.

Gli spazi delle città, per essere abitati dalla gente, non solo devono essere sicuri, ma devono garantire una buona facilità di movimento all'interno della struttura urbana e rendere attiva e stimolante la permanenza nei luoghi di sosta o di attraversamento. Jean-Pierre Charbonneau, uno dei maggiori studiosi europei di politiche urbane e di sostenibilità negli spazi aperti pubblici, afferma quanto sia importante per la città che il quotidiano degli abitanti, trascorso tra gli spazi aperti, strade, marciapiedi, slarghi, piazze... sia funzionale e divertente per

creare una perfetta armonia tra la gente e le cose disposte nello spazio. “Gli spazi pubblici sono riconosciuti per l’importanza che occupano all’interno della vita delle città e dei loro abitanti e per il ruolo nell’ambito del funzionamento stesso del tessuto urbano. Sono spazi dove ci si incontra o ci si diverte, si manifesta o si esercita un’attività ma è anche un luogo dove si prende un bus o il proprio tram, dove passano le reti multiple che alimentano la macchina urbana” (Charbonneau, 2016, p.151). È fondamentale che i progettisti, gli architetti e i designers non dimentichino qual è l’uso dello spazio pubblico aperto e le regole che garantiscono l’accessibilità e la permeabilità di godere dei luoghi all’aria aperta.

Gli allievi si sono esercitati con un luogo formalmente dinamico e coinvolgente per la sua conformazione fisica, con elementi architettonici che lo rendono ‘invitante’ suggerendo soluzioni che rispettano il contesto e l’ambiente, e facilitando le pratiche sociali nell’uso dello spazio pubblico.

Elaborati

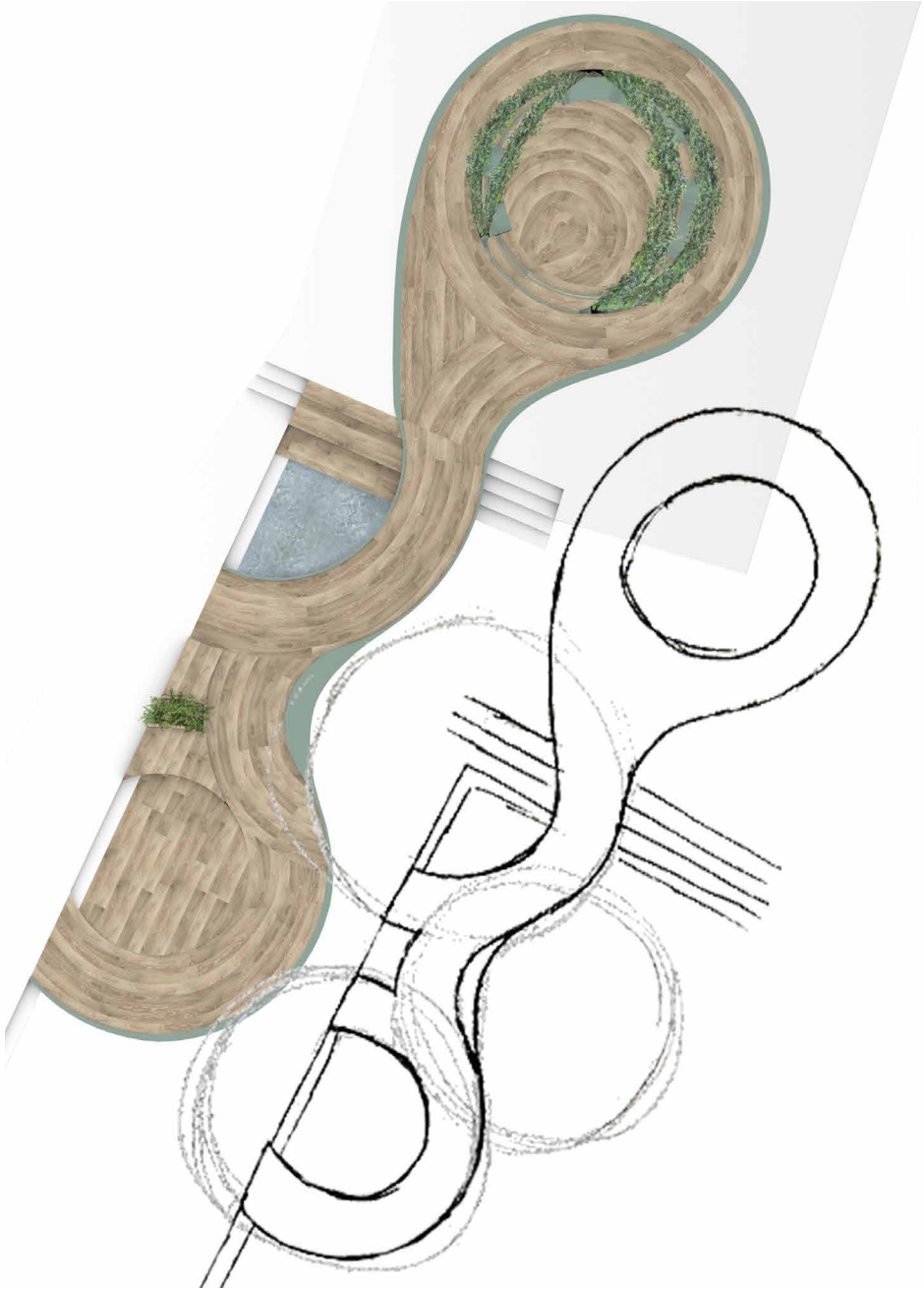
Lab. Progettazione II – Interni

Giulia Di Lecce
Olivia Menicagli
Alessia Pinna
Sofia Senesi

Piazza del Limbo, situata nel centro storico di Firenze, prende il nome dal cimitero che ospitava bambini non battezzati, che secondo la concezione dantesca venivano inseriti all'interno del cerchio del limbo. Realizzare un pocket park in questo spazio significa creare un luogo-non luogo, una sospensione dalla vita di città.

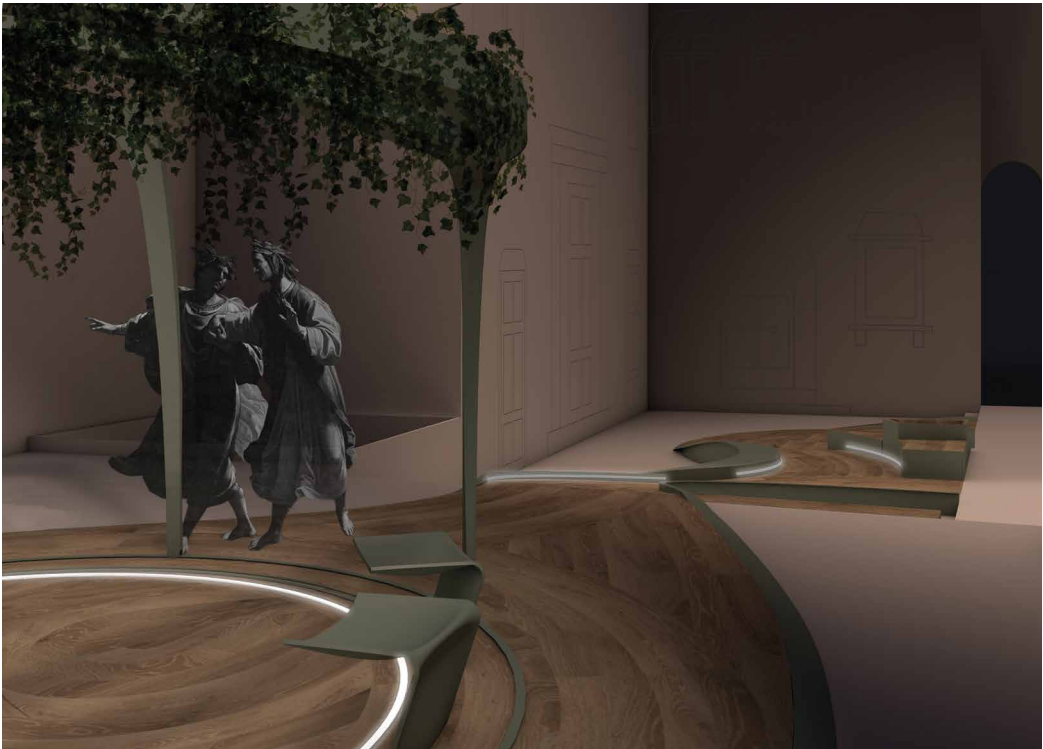
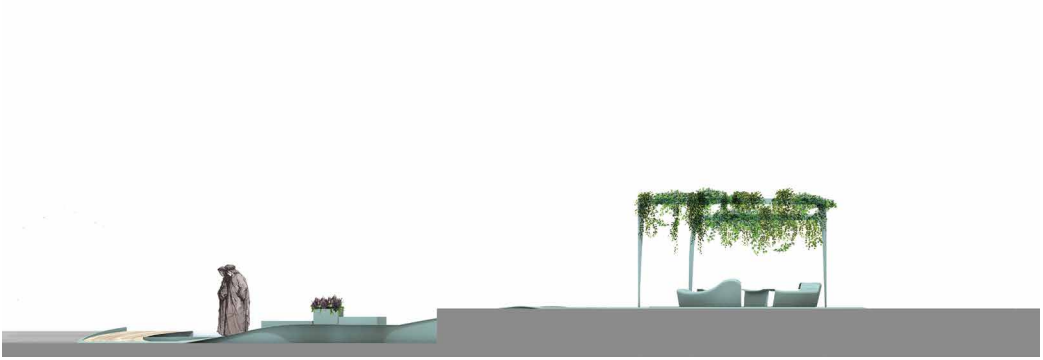
Il tema del Limbo dantesco è quindi interno non solo alla storia della piazza, ma anche allo sviluppo del pocket park e va a definire gli elementi caratterizzanti del progetto.

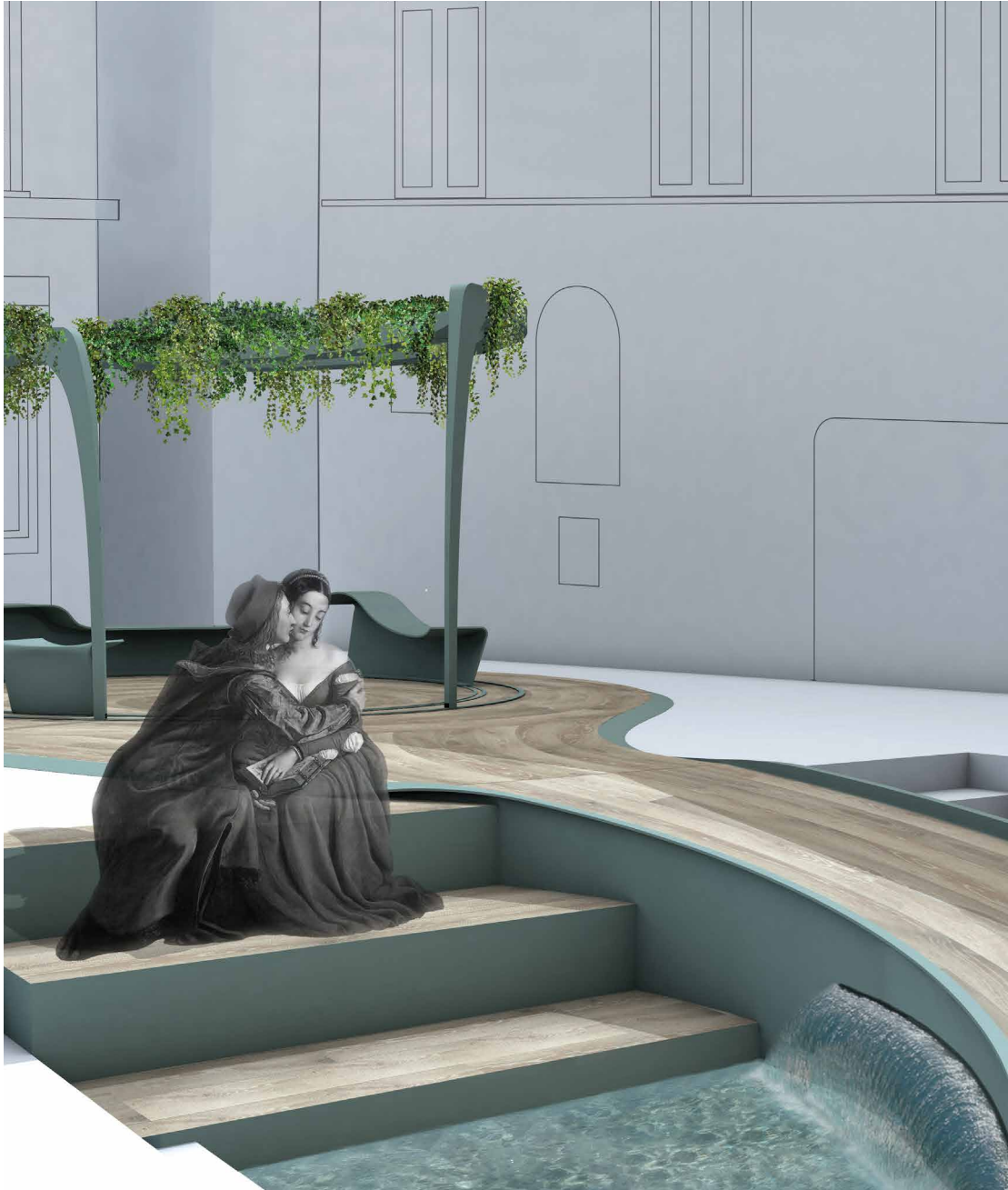
L'intervento temporaneo operato è volto alla soluzione di un problema che limita l'utilizzo di questo spazio allo stato attuale: la presenza di tre dislivelli collegati da gradini. L'utilizzo dei piani inclinati ha permesso la riqualificazione della piazza e il collegamento di tutte e tre le altezze. Il cerchio, elemento caratterizzante della Divina Commedia, diventa un elemento descrittivo e formale del progetto. I piani inclinati sono la risultante dell'intersezione di circonferenza di tre diametri differenti, in questo modo il progetto assume una forma morbida e sinuosa e si sviluppa in modo organico anche nella parte superiore della piazza. Nel livello più alto della piazza è stato inserito un sistema di sedute scorrevoli su un binario circolare che si compone di quattro diversi moduli.











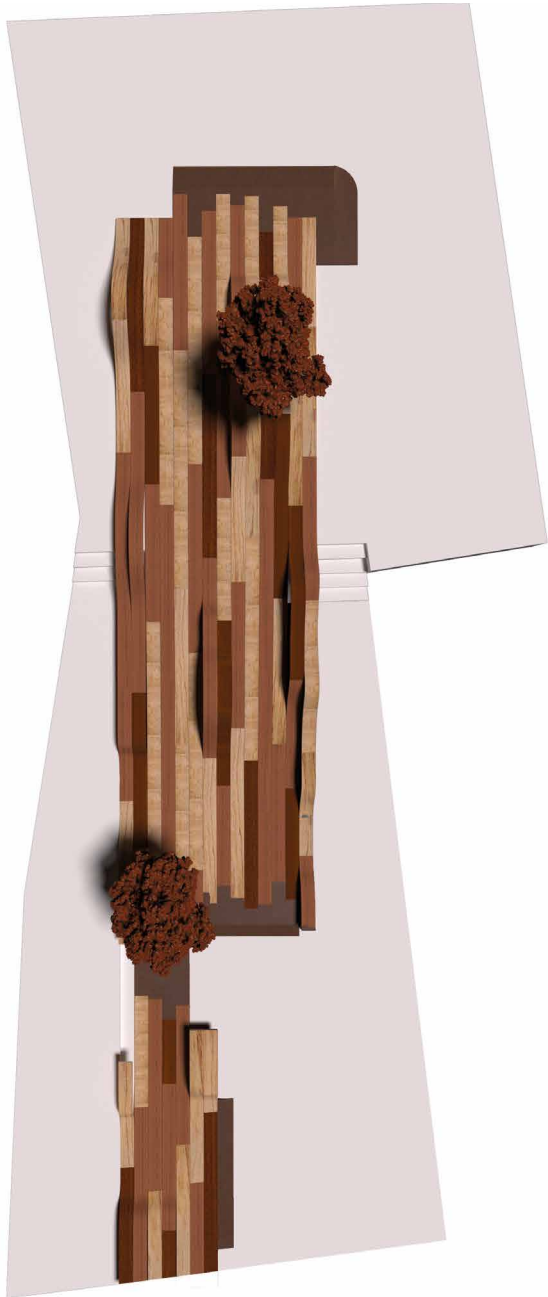
Martina Chelotti
Angelo Mammoliti
Alice Poldaretti
Filippo Testi

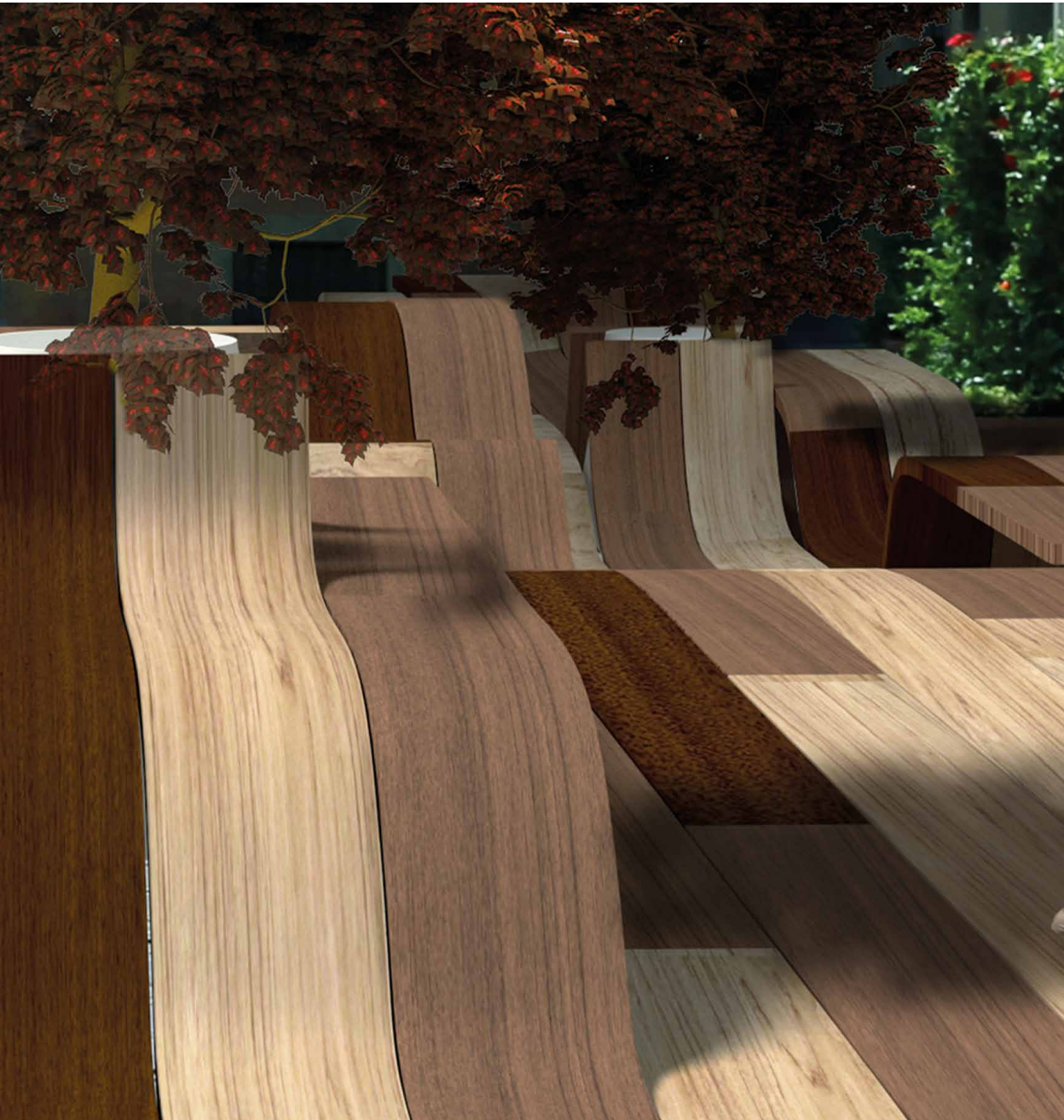
Tutto il progetto si sviluppa sulla congiunzione dei dislivelli attraverso delle strisce che riescono a diventare, durante il loro percorso, piani inclinati e molto altro.

Il disegno che formano sono delle vere e proprie onde che, con l'aggiunta dei tre tipi di tonalità di legno scelti (teak, cedro e mogano africano), riescono a creare un percorso visivamente non comprensibile ma intuibile inconsciamente, attivando così la partecipazione di tutti gli utenti durante il passaggio.

Abbiamo voluto inserire due alberi da vaso per simboleggiare la storia toscana medievale con la sua lotta alla predominanza. Le antiche città medievali manifestavano la loro potenza con le altezze delle torri. La città di Lucca, non potendo ampliare la loro torre, trovò la soluzione nel piantare un albero molto alto garantendosi così il predominio.

La scelta dell'inserimento di due aceri Negundo Fire Glow è dovuta alle sue caratteristiche di adattamento alle temperature, alle sue dimensioni ridotte ed alle sue tonalità che vedono una foglia rossa vivace in primavera e bronzea in estate accogliendo con i suoi colori caldi i passanti. La loro chioma ampia e la loro posizione viene anche sfruttata come riparo dal sole, inserendo panchine laterali e strisce che si spezzano con la presenza del vaso creando sedute a terra. Abbiamo dato molta importanza all'estremità delle onde, riportandone i profili su di una striscia nella quale abbiamo inserito uno spessore in metallo effetto rame come supporto, il quale racchiude il legno, proteggendolo.









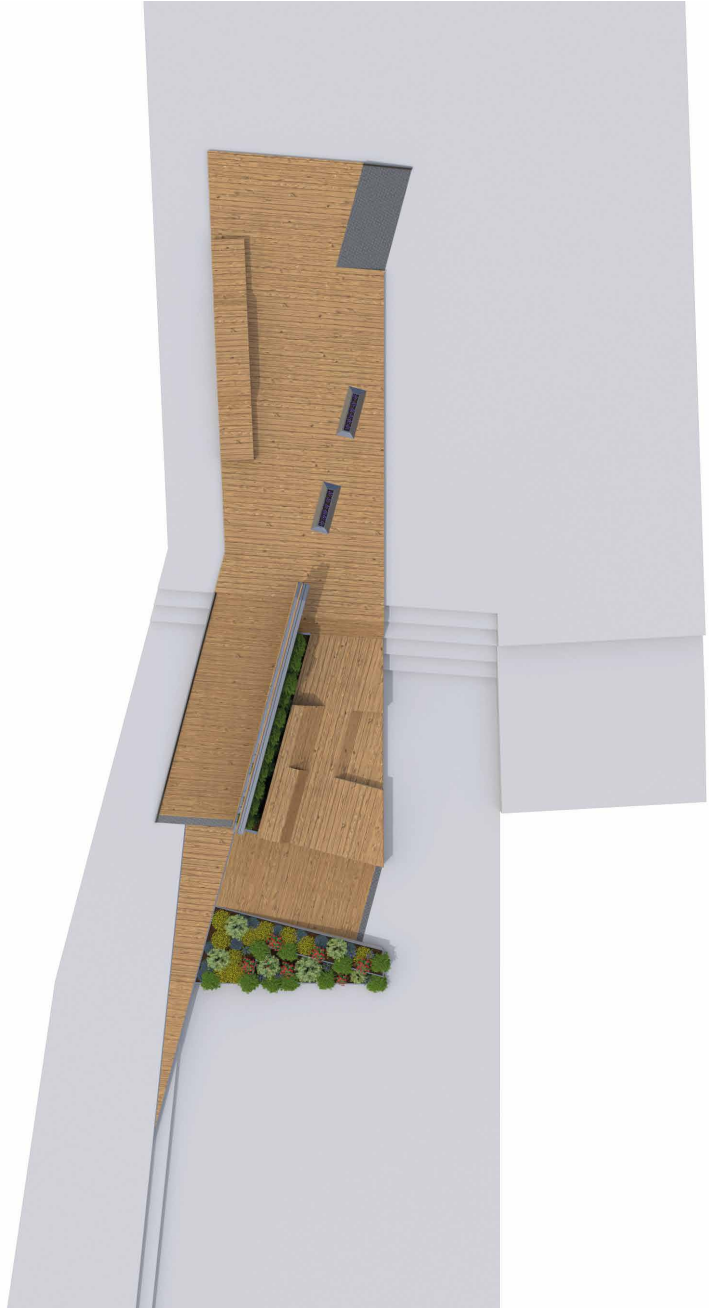


I tre tipi di legno sono stati scelti per la loro resistenza agli agenti atmosferici e per le loro tonalità così diverse che li rendono fondamentali per la creazione del disegno visivo della piazza. Da questo dettaglio scende un getto continuo d'acqua racchiuso dallo spessore inferiore, il quale si disperde su un foglio sottile dello stesso metallo dalla forma quasi speculare recuperando così l'acqua. Per risaltare l'importanza storica abbiamo inserito nel vicolo — lato Arno — un pannello avente la stessa altezza del livello dell'acqua che il 4 novembre del 1966 inondò Firenze. Su questo pannello vi è in rilievo parte della città di Firenze, in particolare Piazza del Limbo. Inoltre vi è una cascata continua che crea un gioco unico di luci ed ombre riuscendo così a risaltare la posizione della piazza ma anche a rappresentare, come simbolo, la storia fiorentina incuriosendo con il suono e con i riflessi anche i passanti sul lungarno.

Elena Meacci
Daniil Molodichenko

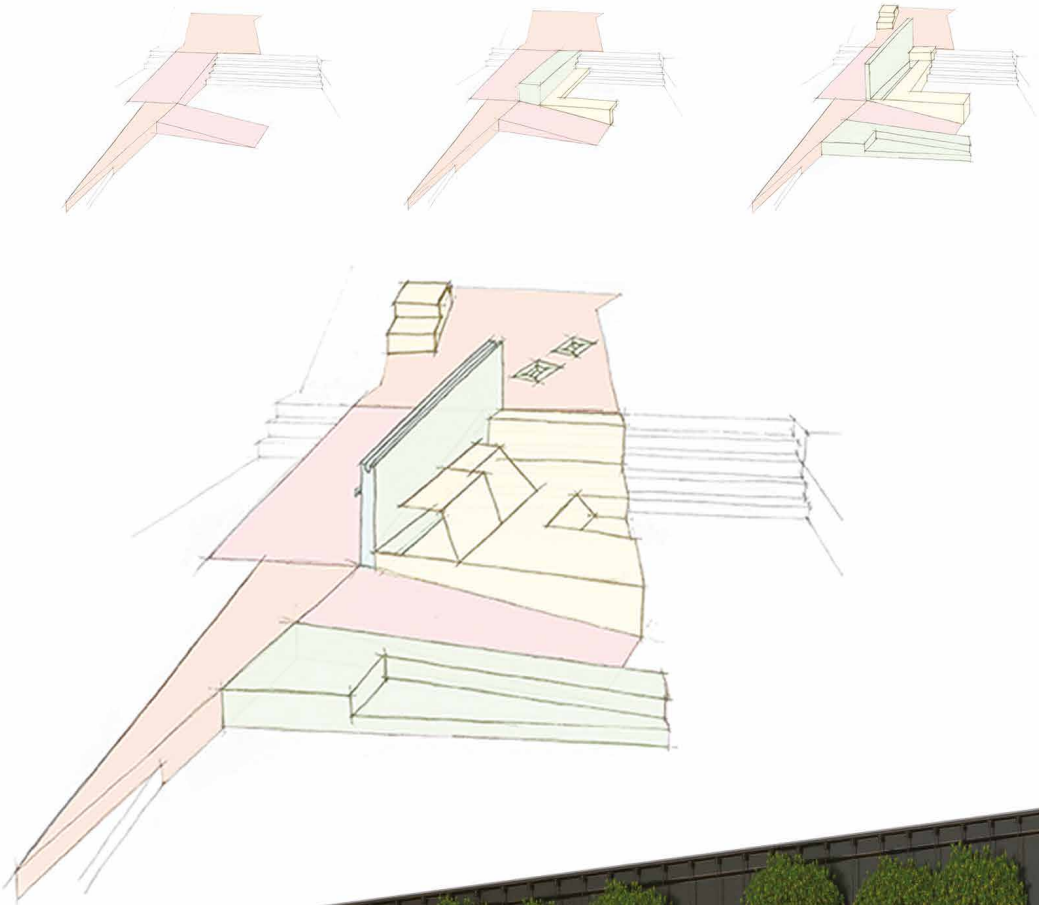
Il progetto ha come obiettivo quello di risolvere i tre livelli in cui la piazza si articola, collegandoli con dei piani inclinati. Posizionando le due rampe a L si è riusciti ad ottenere uno spazio fluido, per chi le percorre. Nell'angolo creato dalle due rampe troviamo un luogo di relax, caratterizzato da sedute libere poste a vari livelli. Il doppio corrimano del piano inclinato, utilizzabile da adulti e bambini, è inserito su di una barriera metallica posta a separazione della zona relax; piante rampicanti ne mitigano la presenza e strisce led segnano il percorso del piano inclinato.

Tre livelli di piano rendono possibile la sosta in posizione seduta o semi-sdraiata adagiandosi sugli schienali. Tutte le superfici sono realizzate in legno di Okumè, durabile all'esterno e dal colore che ben si inserisce nel contesto architettonico della piazzetta del Limbo. Sorreggono tutti i livelli di piano delle alzate — in lastre di pietra Colombino rigato — contornate da profili metallici con finitura grigio antracite satinato. Anticipa il sistema di piani inclinati una panca la cui forma rende possibili lo star seduti o semi-sdraiati. Entrambi i corrimano presentano una struttura in metallo con un inserto ligneo nella zona di presa, così da rendere questo dettaglio materico gradevole al tatto. Fioriere, raccordate con la pavimentazione in legno mediante superfici in metallo inclinate, celano sorgenti luminose lineari a led che fanno da guida nel Pocket Park di Piazza del Limbo.











Carlotta Del Prato

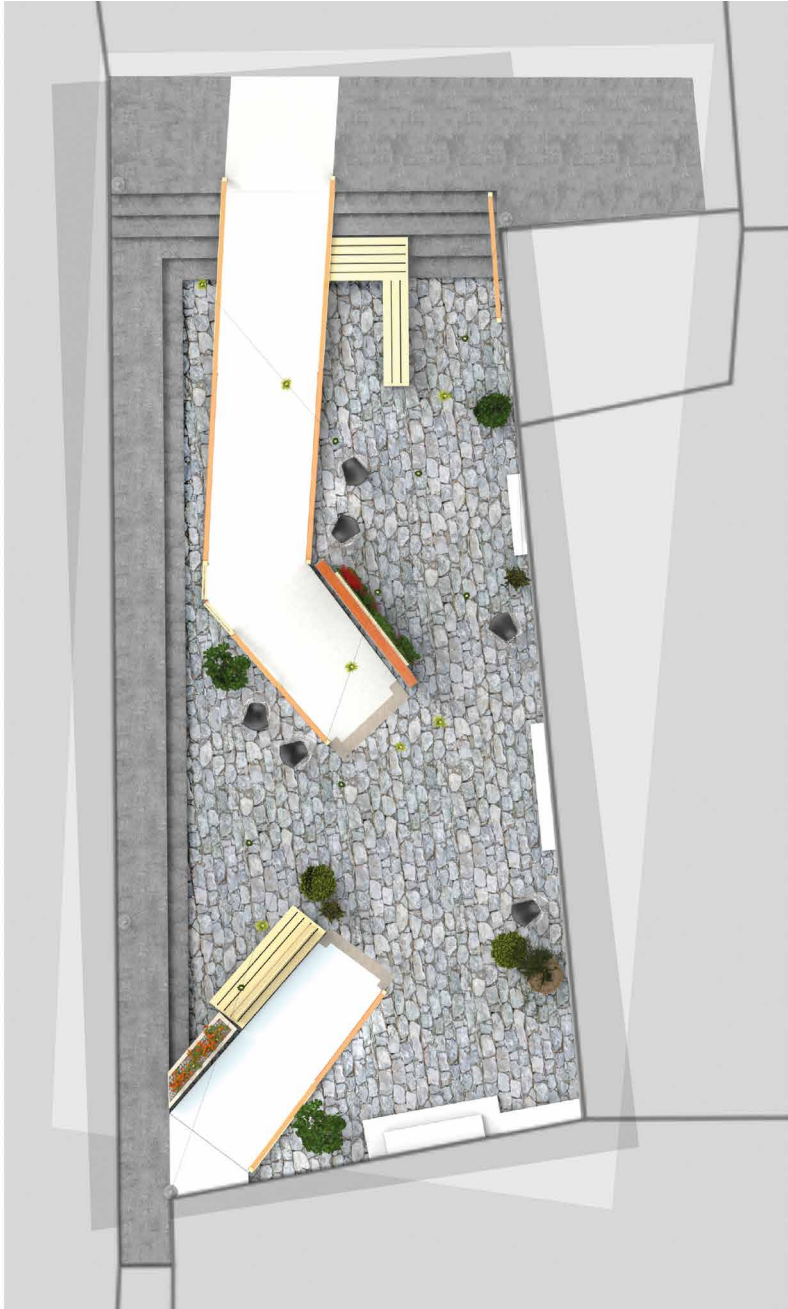
Nicole Flachi

Luana Franchini

Giulia Giovannini

Tutto il progetto è caratterizzato dallo studio di elementi e dalla scelta di materiali che possano integrarsi e dialogare con l'architettura Fiorentina giocando allo stesso tempo con i contrasti, in quanto è stata proposta una lettura dello spazio in chiave contemporanea. La rampa principale è formata da una linea spezzata per questioni funzionali e pratiche, ovvero per permettere al progetto di svilupparsi senza occupare interamente la piazzetta. In travertino romano bocciardato dal colore biancospino, essa si sviluppa direttamente dagli scalini dei vari dislivelli ed è preceduta da un trapezio piano integrato nel pavimento, la cui funzione è quella di essere una sorta di 'invito' all'attraversamento dell'intera rampa. Lateralmente sono presenti delle piccole scanalature per giocare con effetti di luce ed ombre, arricchendo la struttura e richiamando la sensazione di leggerezza, in contrasto con la pesantezza della struttura e dei materiali usati.

L'elemento protagonista del progetto è la parete verticale, studiata per rispondere a più esigenze. Infatti non avendo possibilità di inserire zone verdi sulla pavimentazione è stata studiata una proposta che optasse per la presenza di un piccolo 'giardino verticale' con piante differenti. Il giardino presenta una piccola finestra che consente di vedere attraverso e ammirare la cascata d'acqua, presente nel lato della rampa. Infatti questo secondo elemento è stato progettato per consentire la presenza dell'elemento acqua, fondamentale per la creazione di un ambiente più fresco e confortevole. L'idea nasce dalla consapevolezza che Firenze è una città molto calda, soprattutto in estate nel centro storico le temperature sono molto elevate: inserendo l'acqua, non stagna ma in cascata, è possibile dare ai passanti una sensazione di freschezza durante le afose giornate estive. Per questo motivo la presenza della finestra nel giardino verticale diventa elemento funzionale in quanto dà la possibilità di bagnarsi le mani, e quindi di rinfrescarsi, anche dall'altra parte della parete. Grazie alla presenza della parete, realizzata con una cornice in cor-ten, dalla quale esce l'acqua, e in ardesia, è stato possibile creare un piccolo spazio racchiuso con l'intenzione di realizzare ciò che abbiamo definito 'il salotto urbano'.











Si tratta di una porzione di piazza visivamente delimitata adibita alla sosta, grazie alla presenza di sedute fisse, in legno di Cipresso delle Paludi, e sedute mobili. Queste ultime sono state pensate per offrire la possibilità di personalizzare l'ambiente e creando così ogni volta uno spazio sociale differente. La panchina (seduta fissa) è stata progettata partendo dall'idea di sfruttare i dislivelli come potenziali sedute: per questo motivo il progetto si è sviluppato con una forma ad 'L', per consentire alla panchina di creare un unico prodotto che si generasse dalla rampa stessa. In contemporanea è stato portato avanti il progetto del corrimano e della ringhiera per offrire protezione a bambini e agli utenti con problematiche legate alla mobilità. L'idea è stata quella di progettare una ringhiera che non ostacolasse la visuale: per questo motivo è stato scelto il vetro, sotto forma di lastre ancorate alla rampa grazie alla presenza di bulloni e fissate alla ringhiera con dei 'bracci' in cor-ten e legno di Noce. Infine è stato progettato un allestimento per sfruttare la verticalità e creare volume, allontanandosi dal pavimento: piantine sospese, per richiamare il concetto di sospensione legato al 'Limbo'.

Alibek Atahanov

Erika Cavallo

Derna Cereser

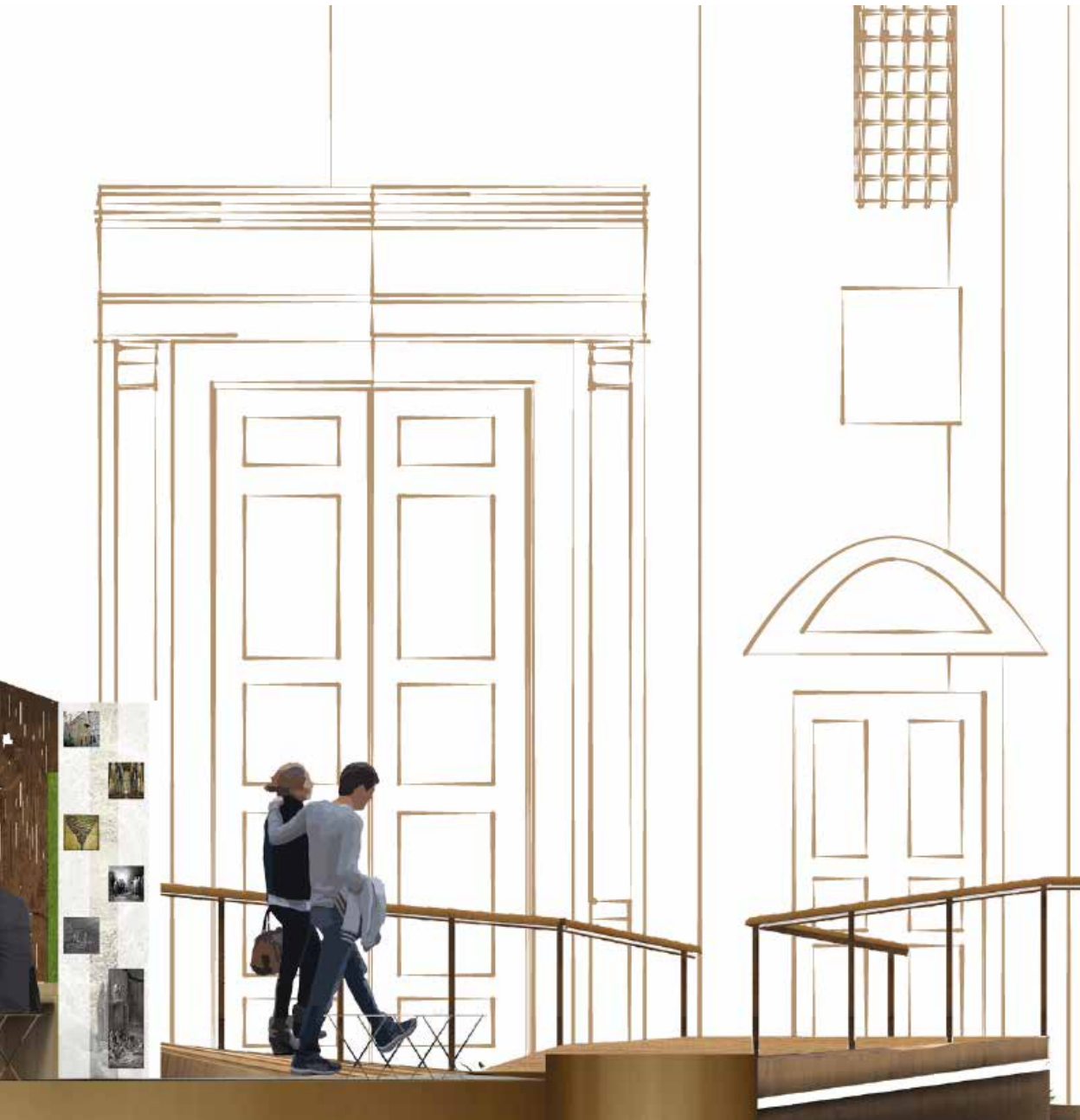
Lorenzo Ippolito

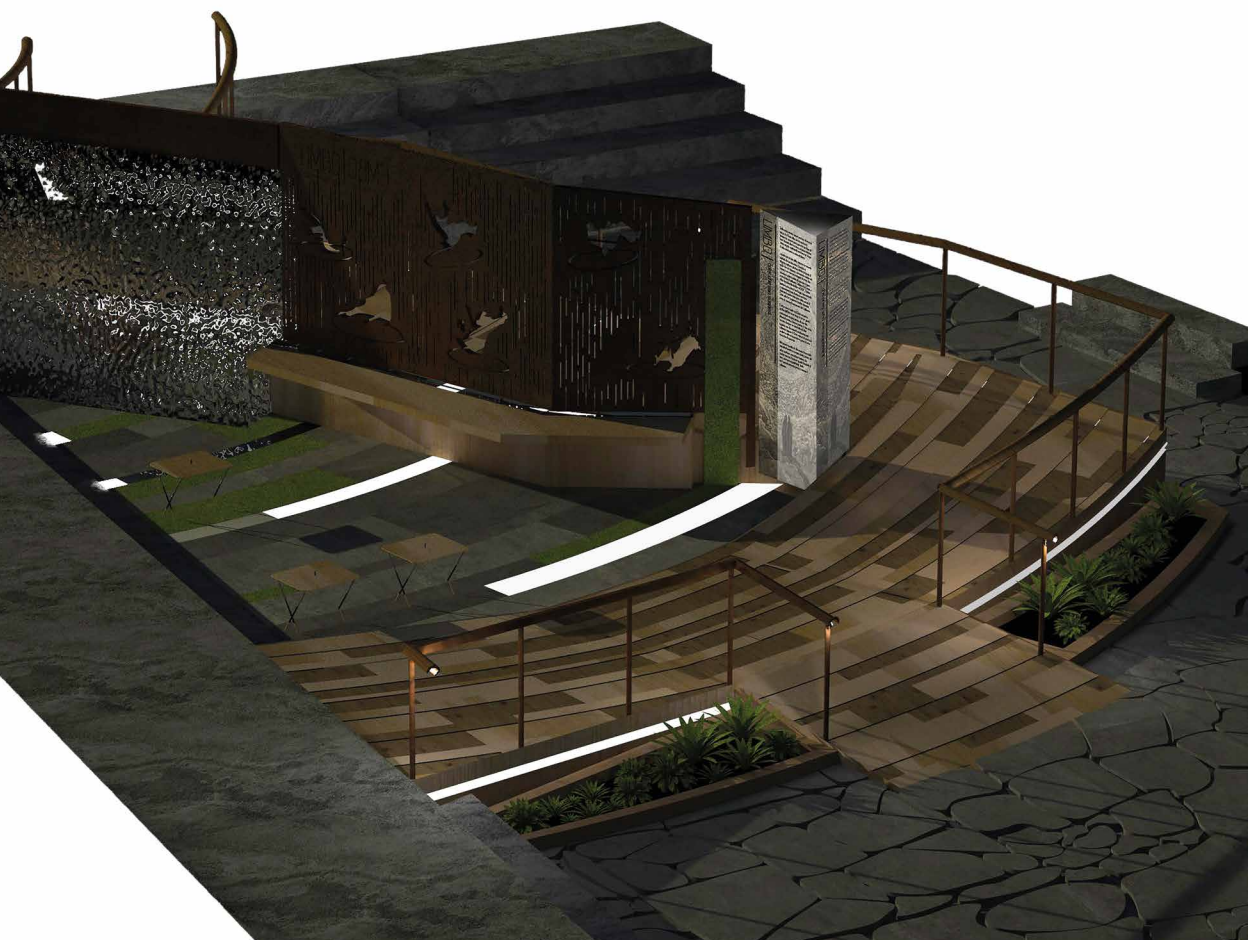
Il progetto Pocket Park è nato dal bisogno di rendere la piazza accessibile a tutti creando un'esperienza multisensoriale. Le geometrie della rampa si ispirano ad uno studio di cerchi concentrici, figura centrale del progetto ispirata ai cerchi danteschi. La rampa alterna zone in pendenza e piccoli pianerottoli che permettono ai passanti di godersi la bellezza della piazza. Anche la pavimentazione in legno, infatti, ha listelli che seguono la forma circolare. L'elemento dell'acqua in continuità con la rampa crea un percorso a partire dalle sedute. In questo modo, le persone possono godere un momento di tranquillità con il piacevole suono della cascata. Un sottile led segue il profilo della rampa illuminando il percorso. Questo è presente anche all'interno del corrimano.

Dalla forma stessa della rampa è nata una zona soppalcata. La pavimentazione è composta da parti in pietra, piccole fasce d'erba e d'illuminazione, per aumentare il senso di legame con l'ambiente.

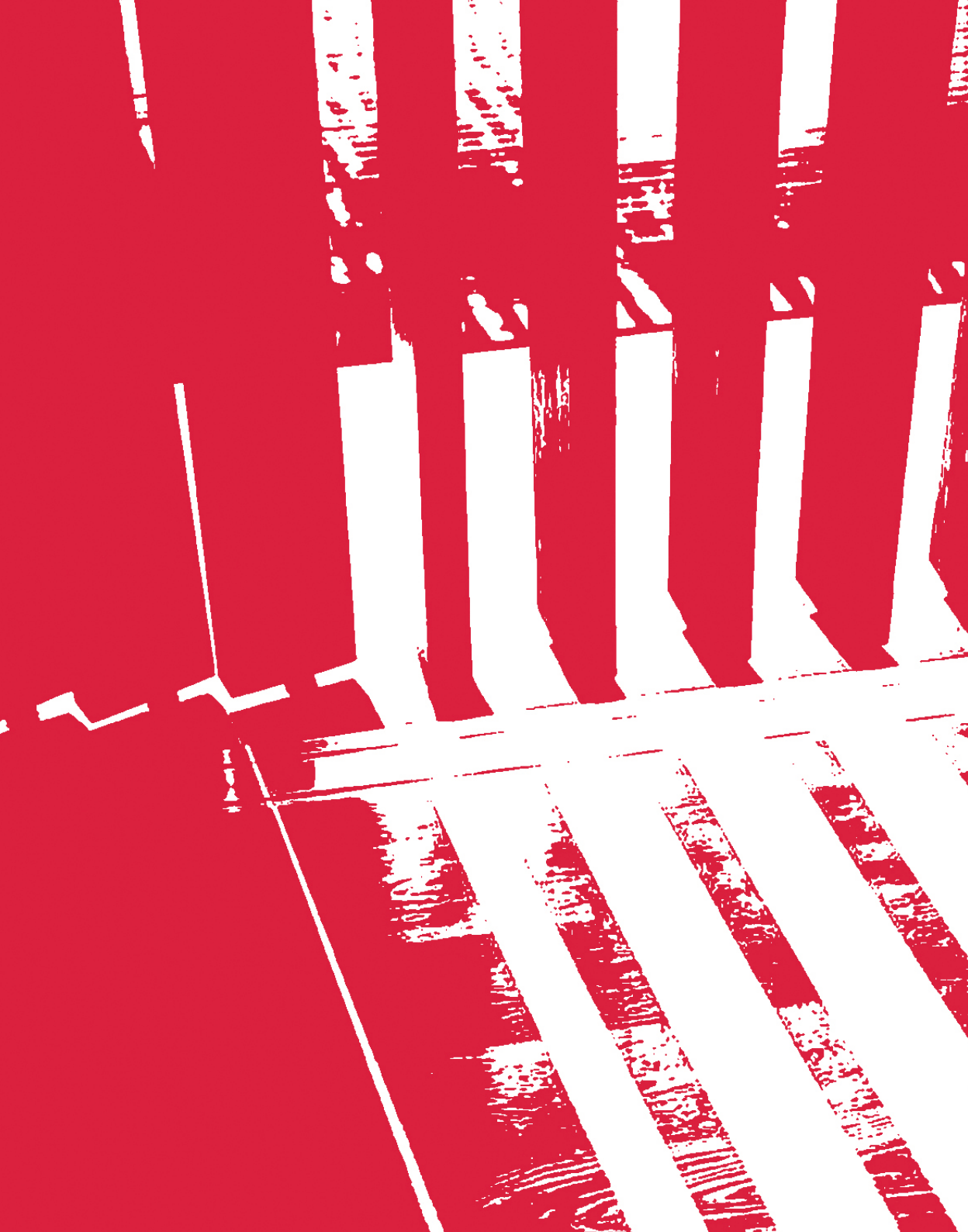












Un lavoro di ricerca che non sia fine a se stesso, ma una ricerca che dia la possibilità di indagare e conoscere gli spazi fisici, esercitarsi misurandosi con luoghi reali per trovare e ‘soministrare’ soluzioni che possano essere utili alla società e alla comunità dove si interviene.

La tesi è un modo per argomentare e proporre idee e opinioni attraverso un attento studio critico, basato su metodi che siano alla portata degli allievi: conoscenza approfondita dell’argomento da trattare, ricerca di casi studio, analisi e confronto del materiale che il candidato è riuscito a selezionare per poi iniziare la fase propositiva/creativa e raggiungere l’obiettivo prefissato. La tesi come momento di riflessione su quello che si è ascoltato, conosciuto e prodotto durante i corsi accademici e nello stesso tempo un’osservazione ponderata su quello che accade fuori dalle sedi Universitarie, il mondo fuori.

Ascoltare, con il corpo e con la mente, quali sono le necessità che vengono dettate dalla gente e dai luoghi, capire i bisogni, le urgenze sociali e vedere se si è in grado di dare delle risposte attraverso il nostro sapere, mettersi in gioco senza avere la paura e il timore di sbagliare.

Individuare gli argomenti che necessitano di sviluppo, di innovazione e circoscrivere il più possibile l’argomento per affrontarlo in modo analitico e sistematico, indagare gli angoli meno chiari, trovare una letteratura che possa fare da supporto alle ricerche e alle idee.

Molti hanno scritto su come fare una tesi e molti altri hanno espresso opinioni, sicuramente contenuti e consigli importanti e molto significativi per chi si accinge ad una ricerca e alla stesura della propria tesi di laurea, è rilevante un pensiero espresso da Philip Johnson: pensa in grande, non darti dei limiti, cerca di essere propositivo per la società e per l’uomo che utilizzerà lo spazio che stai progettando, ma non dimenticare mai che ti stai occupando di arte, cerca di meravigliare e di far sognare rendendo funzionali le cose che hai prodotto.

Le tesi da me curate, come relatore in questi ultimi anni, hanno lo scopo di far conoscere il lavoro di ricerca sullo spazio fisico contenuto, In/Out Interior.

Una ricerca sulle quantità spaziali collocate all’interno e all’esterno degli involucri edilizi, gli interstizi degli edifici, le strade, i marciapiedi, gli slarghi della città all’interno dei volumi che hanno perso la loro funzione iniziale... spazi che non svolgono o che non hanno mai

svolto nessuna funzione, una ricerca che possa rivitalizzare e riattivare i flussi energetici urbani (Marco Casagrande, 2008). Il recupero delle entità dei luoghi attraverso l'ascolto di chi gli spazi li abita, un design che possa essere di servizio per soddisfare le necessità e le esigenze che sono sempre in continua evoluzione con cambiamenti spesso molto accelerati. Uno studio sui modi di vivere, sulla percezione dello spazio e del suo uso; la scelta delle materie da utilizzare per dare forma ai nuovi prodotti che abiteranno lo spazio, spazio progettato per soddisfare le esigenze della gente.

Gli argomenti di ricerca affrontati nelle tesi includono le diverse tipologie dell'abitare, dallo spazio residenziale allo spazio pubblico all'aperto, ma la scala d'intervento è sempre la stessa, 'misurata' e contenuta, in modo da poter definire nel dettaglio la composizione di tutti gli elementi che concorrono alla definizione dello spazio.

Un controllo delle quantità fisiche distribuite nello spazio che non mirano solamente allo studio della collocazione misurata delle cose e la loro funzione, ma una ricerca costante sui materiali per definire particolari da attribuire alle forme e di conseguenza alla composizione finale. Il recupero del lavoro artigianale per la realizzazione di dettagli che vengono curati come se fossero dei piccoli gioielli da incastonare su strutture più complesse. La forma non è dettata solamente dall'uso, dalla funzione, è parte integrante dell'intera composizione per far coesistere un rapporto equilibrato tra percezione visiva e percezione tattile. La ricerca sulla materia porta a nuove stratificazioni, passato e futuro, tradizione e innovazione, dare continuità ed espressione materica allo spazio e al prodotto, definire l'aspetto cromatico e le texture, individuare qual è l'entità fisica più adatta a ricoprire il ruolo di una futura funzione. Conoscere i luoghi e le dimensioni spaziali delle strutture esistenti, interne ed esterne, per dare una nuova definizione, una nuova destinazione d'uso, adattarle, rivitalizzarle: cambiare pelle per innovarsi alle nuove esigenze sociali.

Elaborati

Tesi

L'in-between.

Abitazione del Parco del Delta del Po

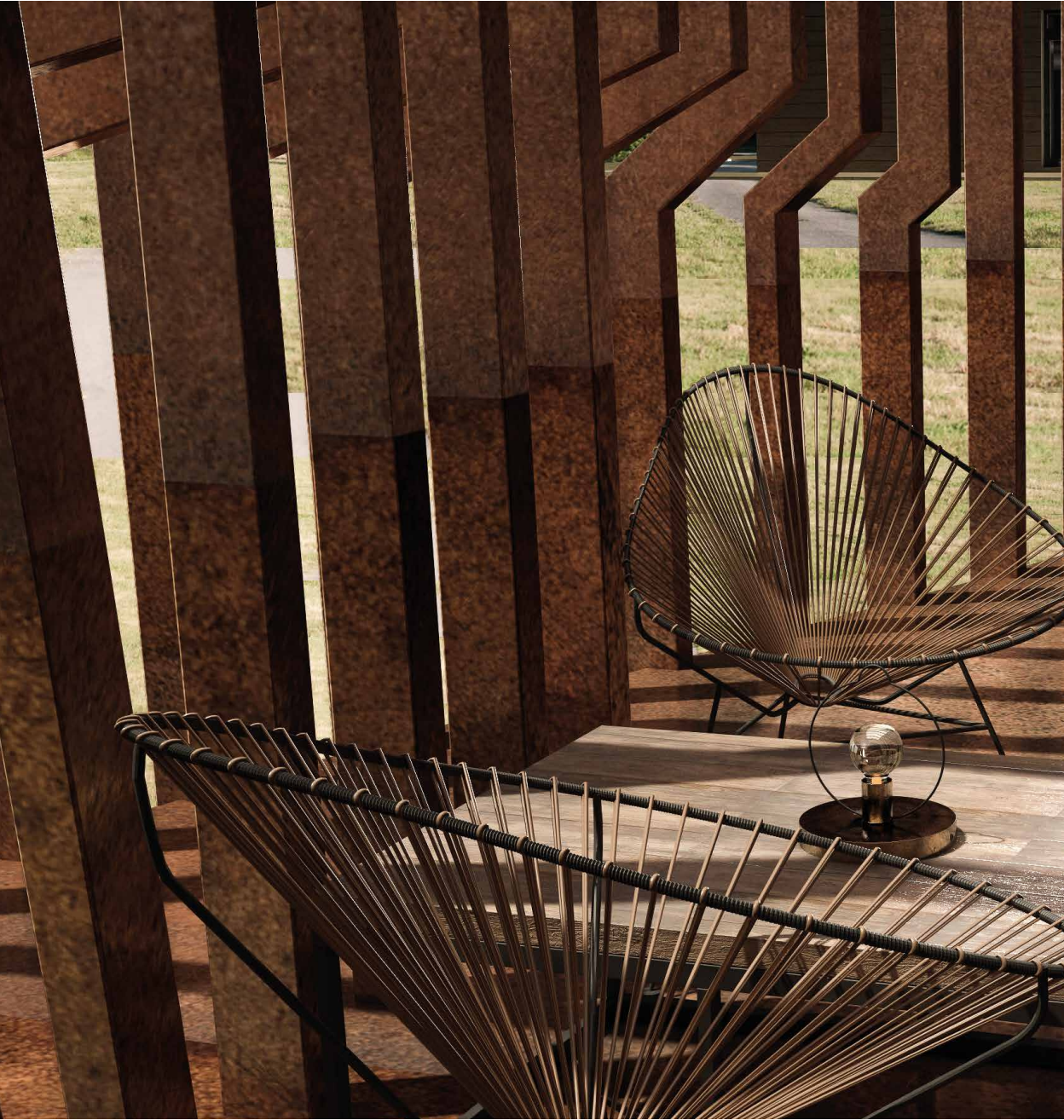
Serena Bucchi

L'intervento ricade in area soggetta al Piano territoriale del Parco del delta del PO, precisamente la Stazione 6 della Pineta di Classe e delle saline di Cervia. La sostenibilità e il rispetto nei confronti del sito sono alcuni dei punti chiave del progetto.

L'abitazione è costruita secondo il modello della casa passiva e delle tecniche della bio architettura. Essa sfrutta fonti alternative di energia, come sole e vento e utilizza finestre e ampie vetrate per permettere a quanta più luce possibile di filtrare all'interno dell'abitazione. I committenti del progetto sono una coppia di svedesi che, alla conclusione della loro vita lavorativa, hanno scelto di rilassarsi in un luogo a stretto contatto con la natura. La richiesta principale dei committenti è stata quella di poter avere diverse zone all'interno della villa dove poter rilassarsi a contatto con la natura e il territorio (il living, la loggia e la struttura esterna in cor-ten), proprio come prevede il design scandinavo. A tal proposito, ho pensato di realizzare all'interno del living, quattro ambienti comunicanti, ma che allo stesso tempo risultassero separati tra loro (la zona del tappeto, quella piastrellata, il sopralco e lo studio). L'abitazione è collegata con il bosco retrostante tramite una passerella in WPC che rappresenta una sorta di prolungamento del living nella natura. Lungo alcuni tratti della passerella si ergono delle strutture in cor-ten che ricreano l'effetto di un tunnel. L'idea della passerella nasce proprio dal tema della mia tesi: l'in-between. Questa passerella vuole rappresentare infatti l'unione tra due ambienti, il luogo di incontro tra relazioni concettuali e che grazie all'architettura, diviene ora qualcosa di materiale.

L'intero arredamento si ispira al design scandinavo caratterizzato da colori chiari, da open space e vetrate ampie. Tale design pone la propria centralità nel rapporto uomo-natura, infatti il design nordico attribuisce rilevanza agli spazi verdi, all'essenziale, al luminoso e a tutto ciò che è legato alla natura. Per permettere agli ambienti di essere naturalmente più luminosi, il design scandinavo predilige muri bianchi e oggetti colorati.











Benkle Park

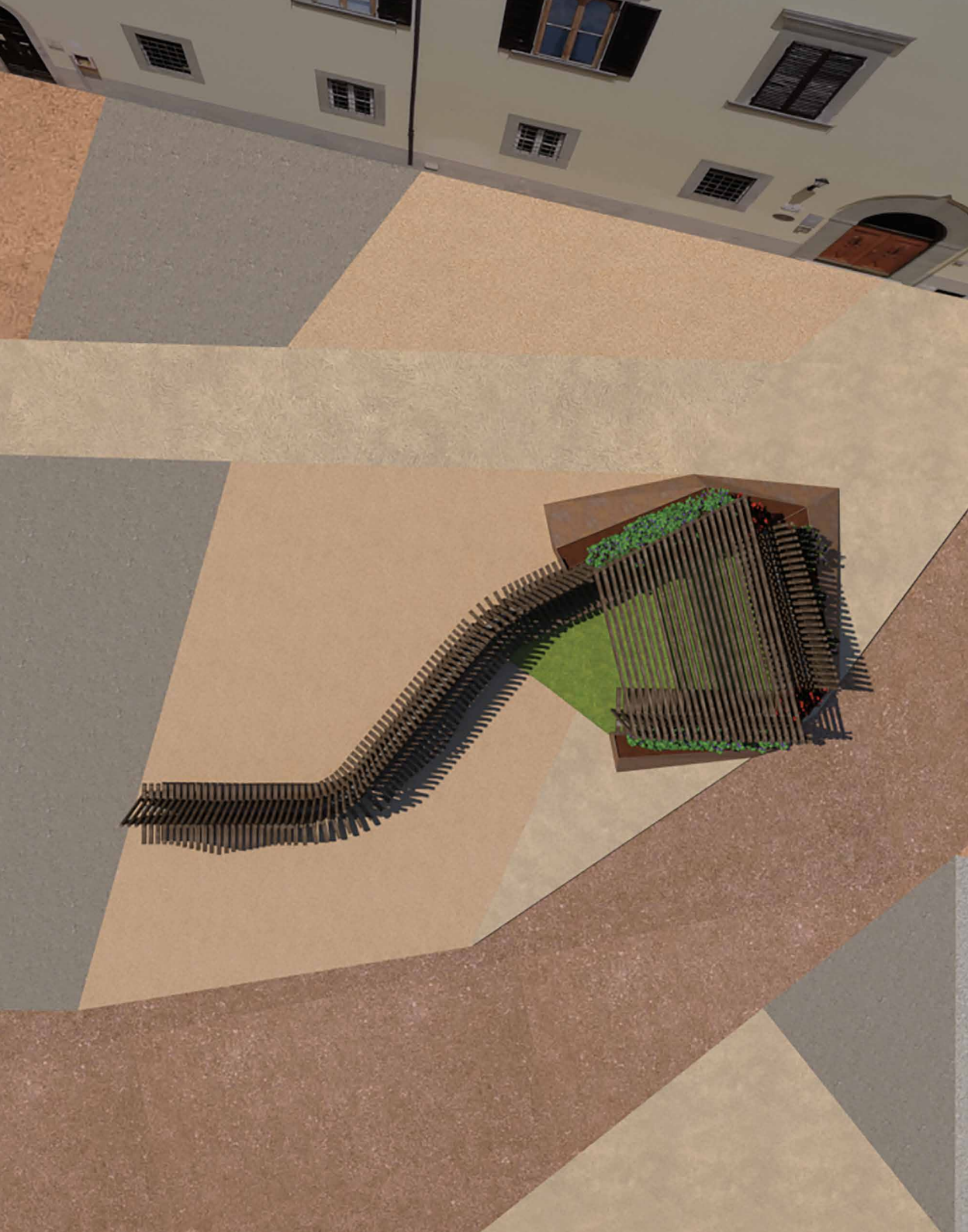
Giada Bovani

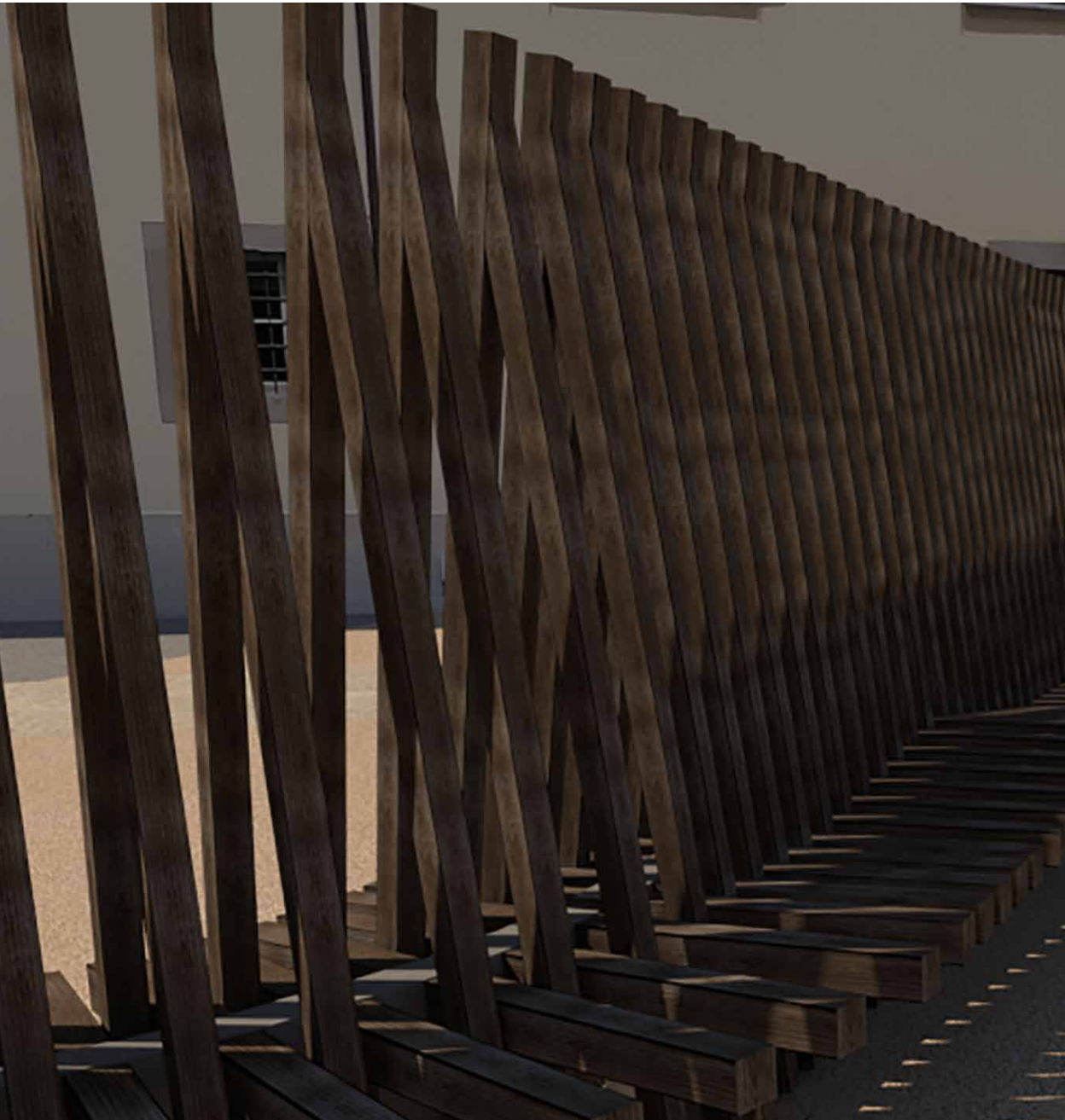
Benkle Park è un prodotto di arredo urbano, versatile, ecologico e multifunzione. L'idea nasce dal voler rivitalizzare una piazza del paese Montemurlo, in provincia di Prato. Anche se riqualificata e ristrutturata nel 2014, piazza Don Milani viene sfruttata solamente come passaggio pedonale tra la Biblioteca e il parcheggio.

Perché non creare un unico 'corpo', posto centralmente nello spazio, che va ad accogliere sia l'utente singolo che passa, invogliandolo a sostare anche per qualche minuto, che il gruppo di utenti che ha la necessità di trovare uno spazio che possa accoglierli tutti contemporaneamente?

Da qui sono partiti i primi disegni e le prime idee, fino ad arrivare alla forma finale. Una panchina che si sviluppa linearmente ma che nella parte finale va a chiudersi su se stessa. Attraverso delle aste che si incastrano l'una nell'altra, prendono forma lo schienale, le sedute e la copertura per la parte finale. La seduta corre lungo tutto il percorso, sviluppandosi sia verso l'interno che verso l'esterno, e anche su diverse altezze, per accogliere l'utente da seduto ma anche in posizioni diverse, ad esempio sdraiato.

La copertura comprende solo l'ultima zona del prodotto, dove si presume anche una maggiore permanenza dell'utente. L'anima interna è in acciaio, vuota internamente per rendere minore il peso complessivo del prodotto, mentre il materiale scelto è il Wood Plastic Composite, materiale artificiale creato con fibre naturali di legno polverizzato con una resina formata da polimeri ed additivi. Le aste sono del tutto simili esteticamente al legno naturale, ma resistenti come delle resine plastiche. Antiscivolo, impermeabile, resistente alle abrasioni e agli UV, non deformante, e sotto il profilo ambientale anche eco-friendly perché riduce l'utilizzo del legno stesso, il suo processo di fabbricazione non rilascia sostanze inquinanti nell'ambiente e soprattutto è riciclabile al 100%, infatti può essere estruso nuovamente alla fine del proprio ciclo di vita e utilizzato nuovamente.









Il fulcro del progetto è la parte finale, dove ho cercato di creare una zona comfort, riparata e di aggregazione. È la parte in cui si sviluppa il verde, ovvero attorno alle sedute si incastrano cinque vasche in acciaio cor-ten, che contengono negli angoli le rose, nella parte posteriore la lavanda, mentre lateralmente le piante di vite, le quali crescono arrampicandosi sulla copertura, permettendo una totale copertura dal sole nei mesi estivi e nei mesi invernali fa filtrare il sole all'interno del prodotto. Ultima, ma non meno importante è la vasca centrale, che contiene il tappeto d'erba.



Sentieri di Carta.

La Biblioteca Tiziano Terzani

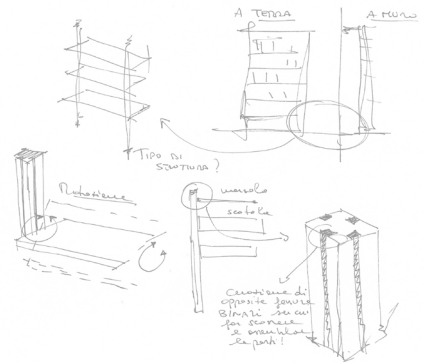
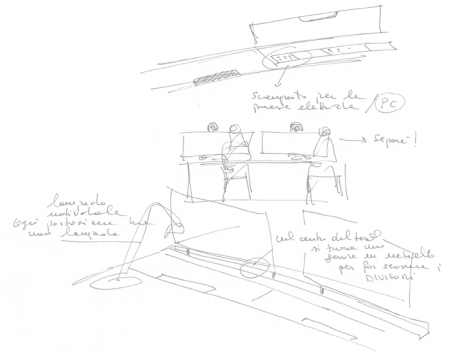
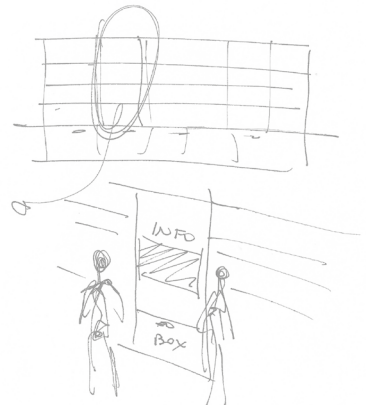
Alessandro Montesi

Il progetto realizzato mira ad una riqualificazione estetico-funzionale di due principali aree della biblioteca: la zona d'ingresso e la sala studio e consultazione situata al primo piano. La fase di ricerca mi ha permesso di apprendere a fondo le metodologie applicative utilizzate (anche da grandi nomi dell'architettura) in edifici storici come quello posto in analisi, al fine di garantire in ogni sua forma il rispetto dei materiali e degli spazi originali ed esaltarne le principali peculiarità estetiche.

L'ingresso, palcoscenico dell'intervento più importante e significativo, vede come protagonista una nuova soluzione d'arredo, all'interno della quale prendono vita i principali servizi e funzioni. Si tratta di un unico blocco autoportante che sviluppandosi perpendicolarmente all'ingresso della villa, svolge la funzione di Reception-desk e divisorio (anche psicologico) tra lo spazio dedicato al personale e quello rivolto all'utenza. La sala lettura, nel suo insieme, non presenta invece cambiamenti macroscopici, poiché gli interventi apportati hanno riguardato esclusivamente le tipologie di arredi che ve ne fanno parte. I nuovi tavoli e scaffali, diventano portatori di caratteristiche estetico-funzionali che mirano a risolvere alcune problematiche legate alla loro attuale natura, sviluppando nuove peculiarità strutturali atte a rispondere alle esigenze degli utenti di quest'area.







Confini e relazioni.

Lo spazio come luogo di contatto

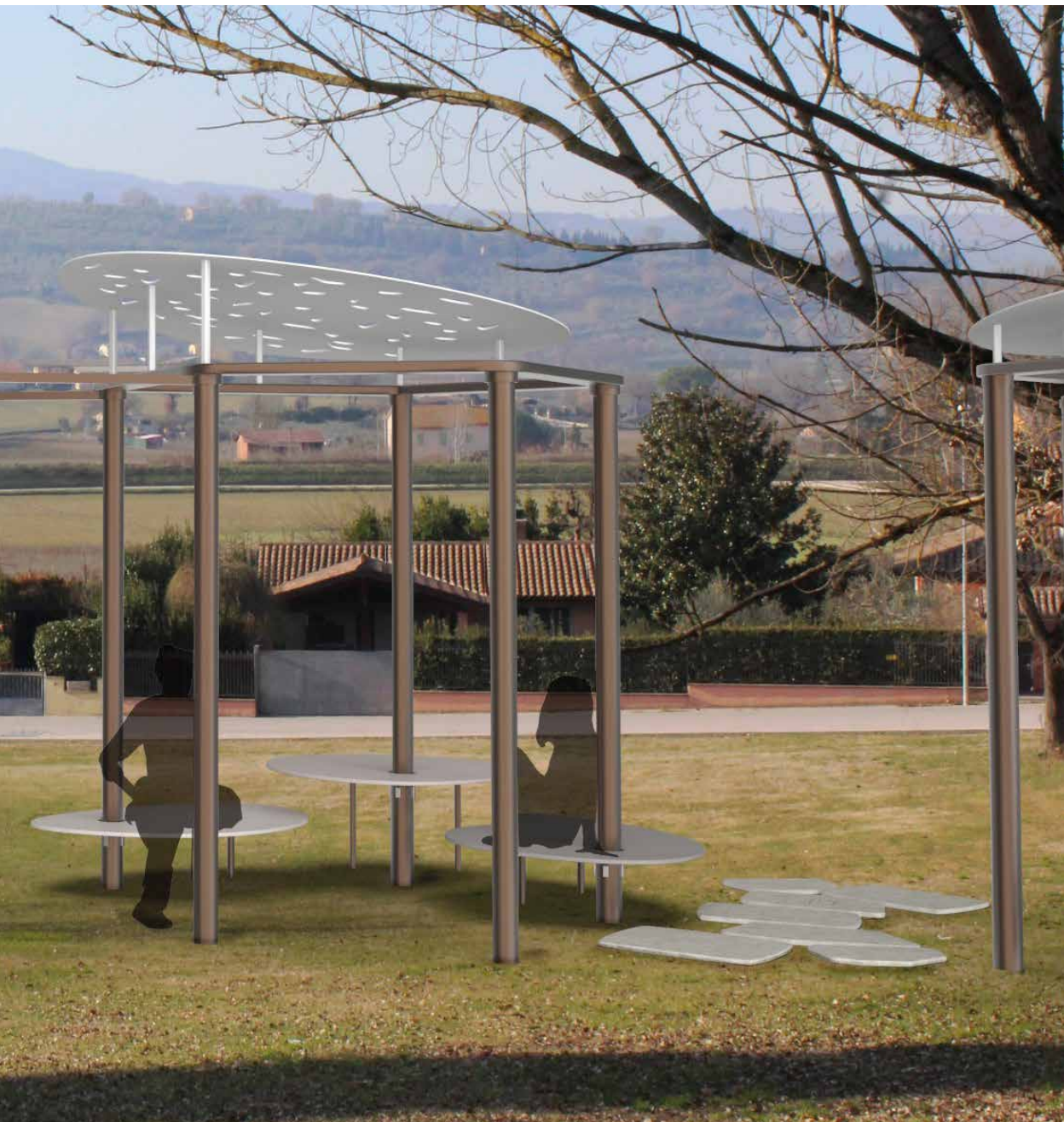
Letizia Bini

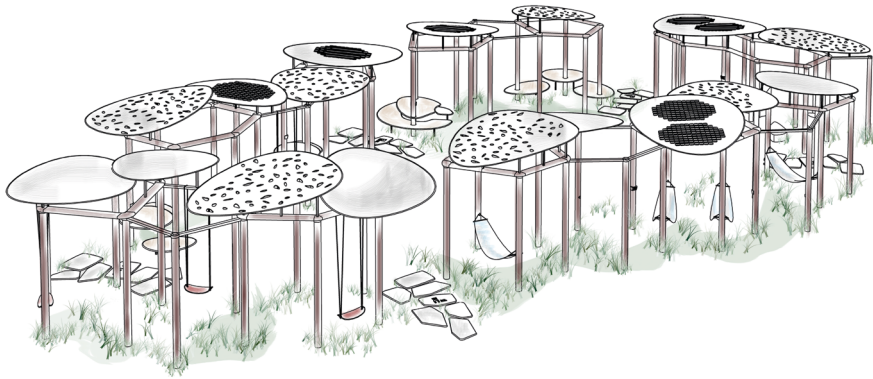
L'obiettivo del presente lavoro è quello di rivitalizzare un luogo importante per Bevagna e offrire ai cittadini uno spazio di contatto.

Il progetto consiste in un'area organizzata, dove svolgere attività sociali. Uno spazio su misura per il Campo della Fiera, confortevole e abitabile per tutte le fasce di età, dove trascorrere del tempo da soli o in compagnia. Lo spazio prende forma grazie ad una serie di relazioni con Bevagna. Fonte di ispirazione sono state le mura, il confine che separa e unisce il centro storico del paese e la sua periferia. In questo modo, il progetto è rappresentato da un confine aperto e attraversabile. Un confine percorribile, lungo il quale si sviluppano degli spazi organizzati per diverse attività sociali. Le strutture che si delineano lungo il confine si elevano in altezza, sono aperte su tutti i lati e sono dotate di coperture. Il percorso è interrotto in determinati punti da cinque sentieri che indicano delle entrate, queste corrispondono esattamente alle porte di ingresso di Bevagna. Le strutture portanti sono costituite da sostegni cavi in acciaio micropallinato, alti tre metri, ancorati nel terreno. Le coperture sono dei sottili dischi dalla forma arrotondata che svolgono la funzione di riparo, creando zone di ombra. Per rendere il progetto maggiormente dinamico ho dato diverse inclinazioni e dimensioni ai dischi così da creare giochi di intersezione. Il confine del progetto risulta suddiviso in cinque aree di diversa lunghezza, esse corrispondono alle zone, esterne del paese, adiacenti al tratto di mura. Le aree del progetto (a. relax, a. interattiva, a. ricreativa, a. condivisa) individuano degli spazi arredati e organizzati per praticare diverse attività, ogni persona è così invitata a trovare l'angolo preferito e più adatto all'interno del progetto. Il progetto, in linea con le argomentazioni svolte, intende rivitalizzare una zona importante di Bevagna e dare l'opportunità agli abitanti di godere di uno spazio comune, dove poter trascorrere il proprio tempo libero. Le forme e le caratteristiche del progetto vengono delineate attraverso continui rimandi e relazioni con Bevagna. Questa interdipendenza con il tessuto cittadino ha permesso al Campo della fiera di assumere una vera e propria identità e diventare parte della città, uno spazio riconosciuto dagli abitanti.











Prato Station Park

Luisa Pezzella

La scelta di questo luogo è stata determinata dal fatto che la stazione di Prato non ha un punto di accoglienza e di aggregazione adeguato per piccole soste, risulta trasandata e non rispecchia l'immagine e l'identità della città. L'intenzione è quella di realizzare uno spazio per accogliere turisti e cittadini, come se fosse la 'porta di Prato', in modo che si possano soffermare piacevolmente e trascorrere un po' di tempo in perfetto relax prima di entrare in città. Il progetto vuole configurarsi con la tradizione e la storia di Prato, ispirandosi alle mura storiche che circondavano la città e ai tessuti, filati, che hanno rappresentato da sempre l'industria per eccellenza di Prato.

La prima cosa che si incontra lasciandosi la stazione alle spalle è un monitor informativo con display touch screen che funge da punto informazioni per tutti i turisti in visita a Prato. Per mettere in risalto l'identità storica di Prato e rappresentare il perimetro delle mura, è stato riprodotto un nastro in acciaio cor-ten dal quale si innalzano dei totem raffiguranti i monumenti principali della città posizionati in corrispondenza delle porte originali delle mura. Per rappresentare l'industria tessile, sono stati prolungati i segmenti dei lati della pianta delle mura in modo da rappresentare il filato. Da questi 'filati' nascono delle sedute continue analoghe a quelle della High Line di New York. Tra i due progetti, infatti, troviamo una sorta di parallelismo e similitudine sia con i luoghi di origine dei parchi, sia, come appena accennato, con le strutture del parco stesso. Infatti il parco pedonale High Line si sviluppa su una sezione in disuso dell'ex linea ferroviaria sopraelevata chiamata West Side Line e racchiude lungo il suo percorso panchine e vegetazione. I risultati progettuali dovranno avere, dunque, un ruolo sociale, di scambi di messaggi e di aggregazione e dovranno essere da stimolo per l'integrazione e lo stare bene insieme.



MUSEO REGIONALE
MUSEO REGIONALE

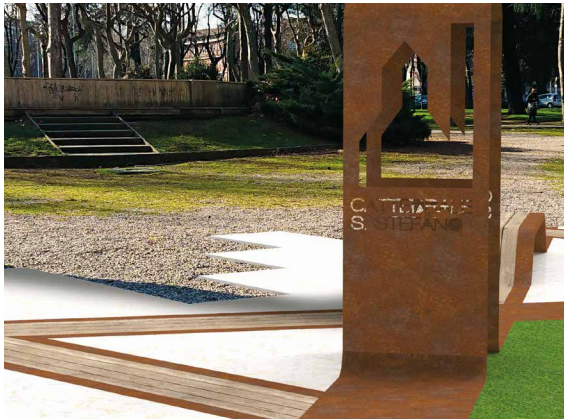
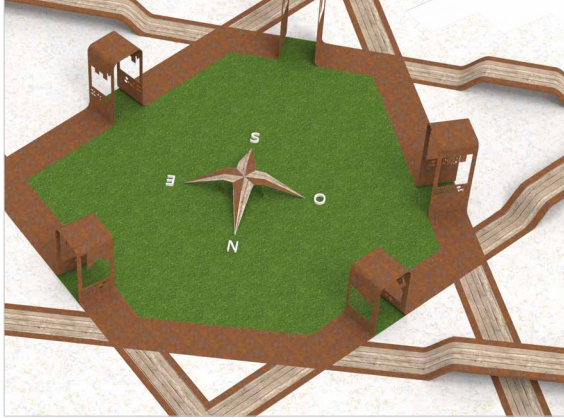
MUSEO REGIONALE

MUSEO REGIONALE









EXMARTE.

Macelli Pubblici

Sabina Elena Quocchini

La tesi prevede la progettazione di un centro culturale all'interno dell'ex macello comunale di Sinalunga, un comune della provincia di Siena in Toscana. In Italia è diffuso ormai da tempo il fenomeno di riconversione di ex mattatoi in luoghi di interesse culturale; in questo modo il processo di riqualificazione non interessa solo l'edificio in sé, ma anche l'area circostante. L'edificio, decadente e inagibile da tempo, riprenderà la sua attività: da luogo di macellazione delle carni della Valdichiana a istituzione culturale per tutta la comunità sinalunghese, dove prima svolgevano mansioni solamente manuali, ora con il futuro programma si aggiungeranno pure esercizi mentali.

La pianificazione del macello prevede un luogo di aggregazione sociale per la collettività, tramite manifestazioni e attività culturali e artistiche gratuite e aperte a tutti, così che lo stabile possa pure diventare strumento di valorizzazione del patrimonio e delle memorie locali. Il progetto è incentrato principalmente nell'ideazione di un luogo di 'creazione e manifestazione artistica', destinato a un pubblico vasto, in modo da riunire tutte le generazioni, dai bambini fino agli anziani. Il futuro EXMARTE si articola al suo interno in due aree di interesse strettamente collegate e comunicanti tra loro: quella didattica, dove si svolgeranno laboratori culturali-artistici, e quelle espositiva, dove saranno allestite mostre temporanee.

La tesi di progettazione si è basata sullo sviluppo di allestimenti, che rispondano a specifiche funzioni e forme estetiche, che non siano contrastanti ma adeguati al contesto storico del mattatoio, e che siano coerenti con la futura finalità di centro culturale. Gli arredi non sovrastano l'ambiente in cui sono inseriti. L'intervento si deve notare per la sua materialità, data non soltanto dalla forma dei prodotti ma anche dalla scelta dei materiali. Le nuove addizioni sono realizzate con materiali della tradizione: legno, ferro e pietra. Lo spazio più suggestivo del macello è l'interazione tra l'area espositiva e il cortile lastricato, nel quale una struttura crea un continuo tra interno ed esterno, la cui funzione principale è quella di unire il dentro e il fuori, non facendo distinzioni.











Maison Intreccio.

La Casa-Atelier

Antonio Saturnino

L'Atelier per un artista è uno spazio mentale, prima ancora che uno spazio fisico. È il luogo dove l'opera si realizza, prende forma... esso racchiude il pensiero, la meditazione, la riflessione e infine l'azione dell'artista; la Casa, il suo spazio più intimo.

Tutto il progetto è stato pensato per creare un ambiente luminoso, con un linguaggio che oscilla tra la classicità ritrovata nei colori pastello, nelle boiserie ripetute in maniera differente sia nell'Atelier sia nell'ambiente domestico, nei materiali ricercati e lussuosi come oro e bronzo, e la modernità nel cemento grezzo, resina, arredo minimale e tecnologico. Entrando dalla porta principale dell'edificio ci ritroviamo all'interno di un corridoio progettato per suddividere la struttura in due ambienti diversi. Fin da subito si può notare la forte decisione di voler separare nettamente il lavoro dalla vita privata pur avendo tutto nello stesso edificio. La parete divisoria è stata pensata in vetro color acqua per creare un corridoio capace di far decidere il percorso da proseguire. Le scale a sbalzo sono state realizzate con mensole a parete sorrette, oltre che dalle strutture a incasso nel muro, da tiranti di sostegno, così da donare alla stanza un'aria di leggerezza. La successione dei tiranti, in acciaio laccato in colori differenti, con angolazioni diverse e casuali, è stata pensata per rimandare ad un effetto di intreccio riferito soprattutto alla trama dei tessuti, così da creare un linguaggio omogeneo con l'ambiente ed il tema in questione. Anche per questi ultimi sono stati adoperati colori pastello. Una volta salite le scale, una passerella unisce gli spazi di lavoro.

Subito con un *open-space* ci troviamo davanti il Laboratorio Modelli, nel quale la stilista può confrontarsi anche con altri eventuali colleghi e creare prototipi delle sue opere.

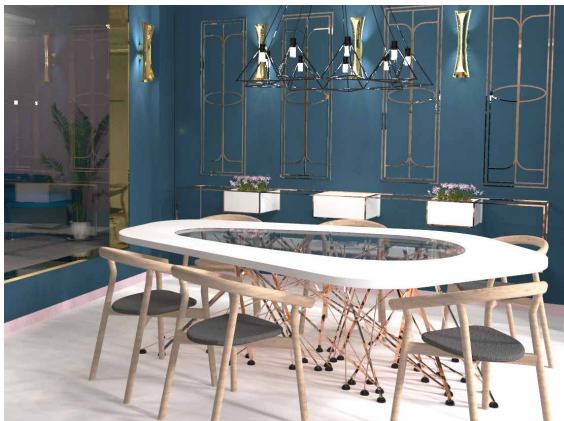
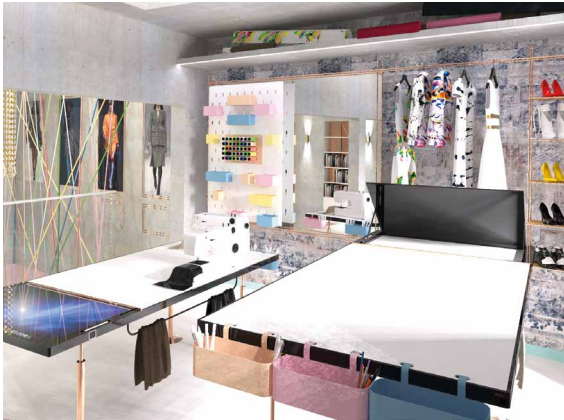
Sono state appositamente progettate le strutture e i tavoli per il tema in questione, puntando alla massima funzionalità e ad un design unico e particolare.











Routly Garden.

Terrazza Ex-Stianti

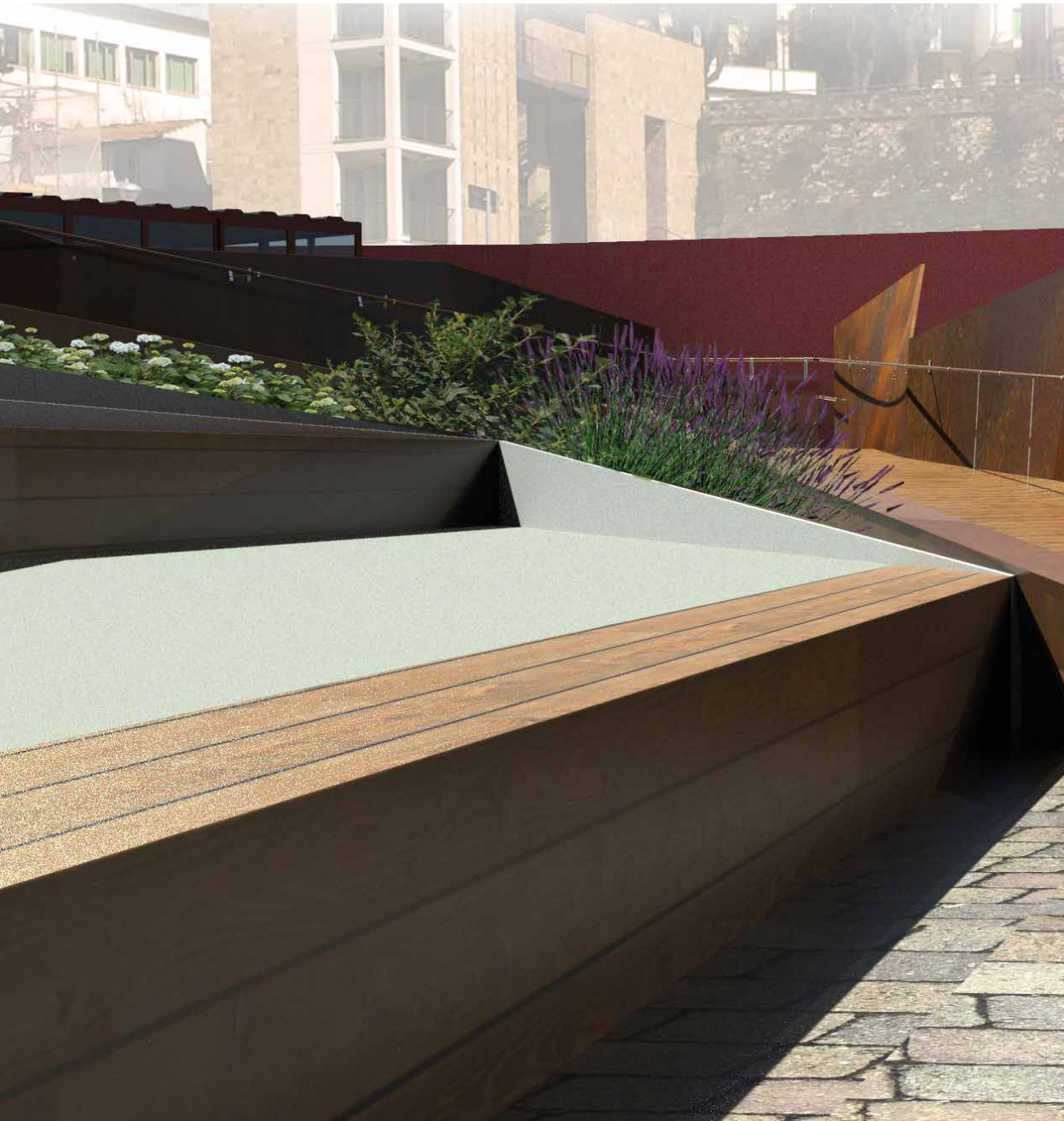
Tea bencini

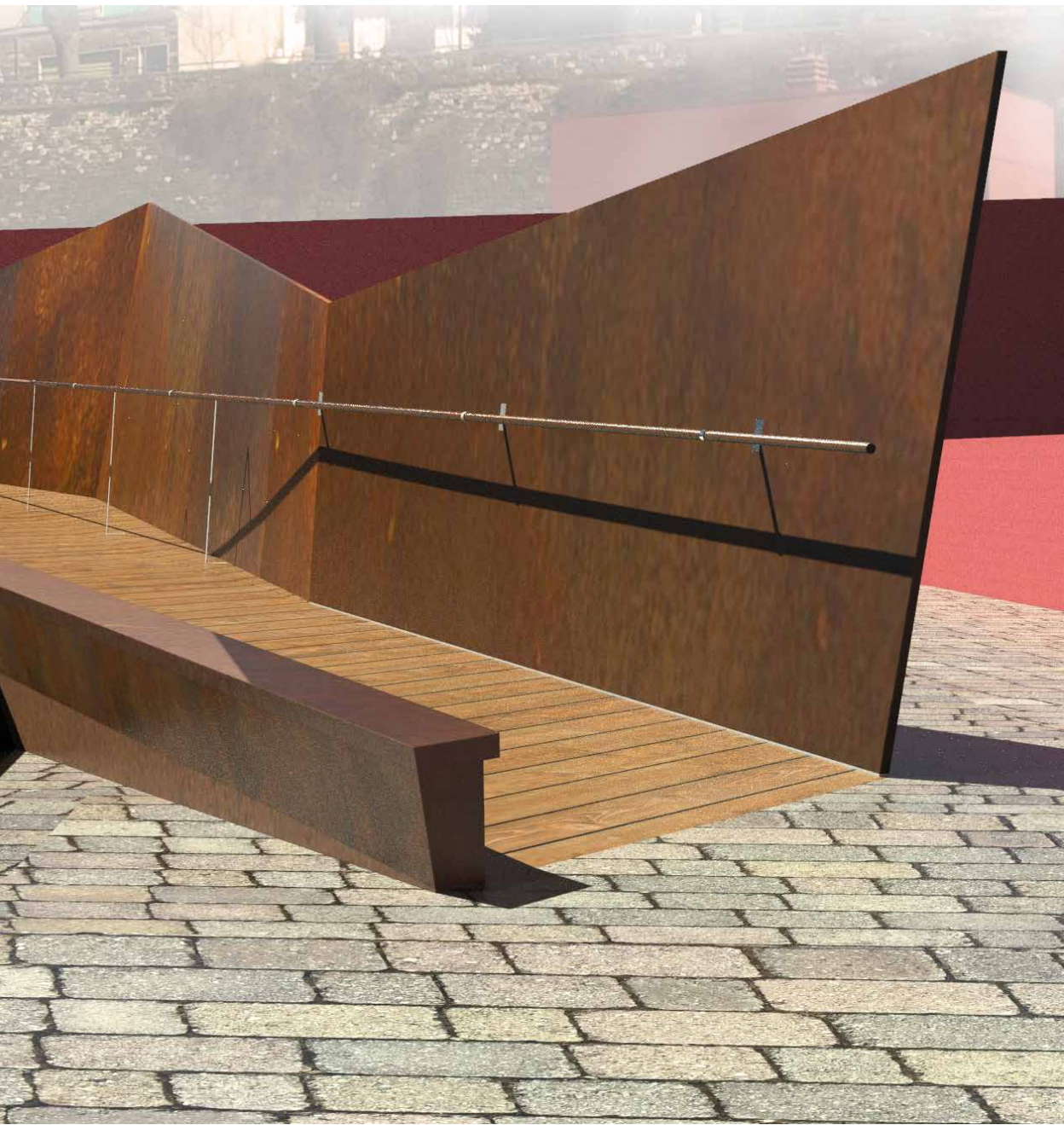
I colori terrosi della rampa e delle sedute, la vegetazione, l'ampio spazio verde sono elementi che vanno a sottolineare le caratteristiche del luogo in cui ci troviamo: Routly Garden è un progetto che nasce e si sviluppa sulle radici di San Casciano e del Chianti, un progetto che va a valorizzare il territorio e le opinioni degli abitanti che hanno contribuito alla riqualificazione della Terrazza Ex-Stianti, a San Casciano Val Di Pesa (FI).

L'aiuola centrale attualmente presente viene eliminata, lasciando il posto a tre ampi gradoni in pietra che collegano le due gradinate laterali; essi saranno la base su cui si svilupperà l'intero il progetto. Centralmente, la rampa prende vita: un suggestivo elemento di design che si distingue grazie al parapetto dal profilo puntiglioso in acciaio cor-ten. Partendo da un piano inclinato obliquo, il parapetto è caratterizzato da un susseguirsi di snodi che prima si allargano, poi rientrano, lasciando una traccia imponente nello spazio. Il suo profilo, mai ad angolo retto, contribuisce a creare movimento. La rampa sale, e in corrispondenza dei pianerottoli fornisce degli affacci sul panorama circostante.

Attorno alla rampa prendono vita le sedute, che si sviluppano per tutta l'area delle tre gradinate in pietra, andando ad occupare la zona adiacente alla rampa, creando un'immagine di continuità spaziale. Formate da doghe in legno e riprendendo le spigolosità della parete in cor-ten del parapetto della rampa, la loro forma prende vita da un triangolo rettangolo che dal punto più alto si abbassa fino a raggiungere il livello del suolo. Per segnalare ulteriormente le parti destinate alla seduta, i listoni di legno evidenziano, contrastandosi con la pietra bianca dei gradoni, le parti su cui ci si potrà rilassare. Oltre alle sedute, un'aiuola con inserite piante presenti nella vegetazione del Chianti, affianca e segue l'andamento della rampa. Sul lato opposto, un ampio spazio verde su cui sedersi, sdraiarsi o assumere qualsiasi altra posizione.











Meet&geetBox.**Terrazza Ex-Stianti**

Benedetta Pasi

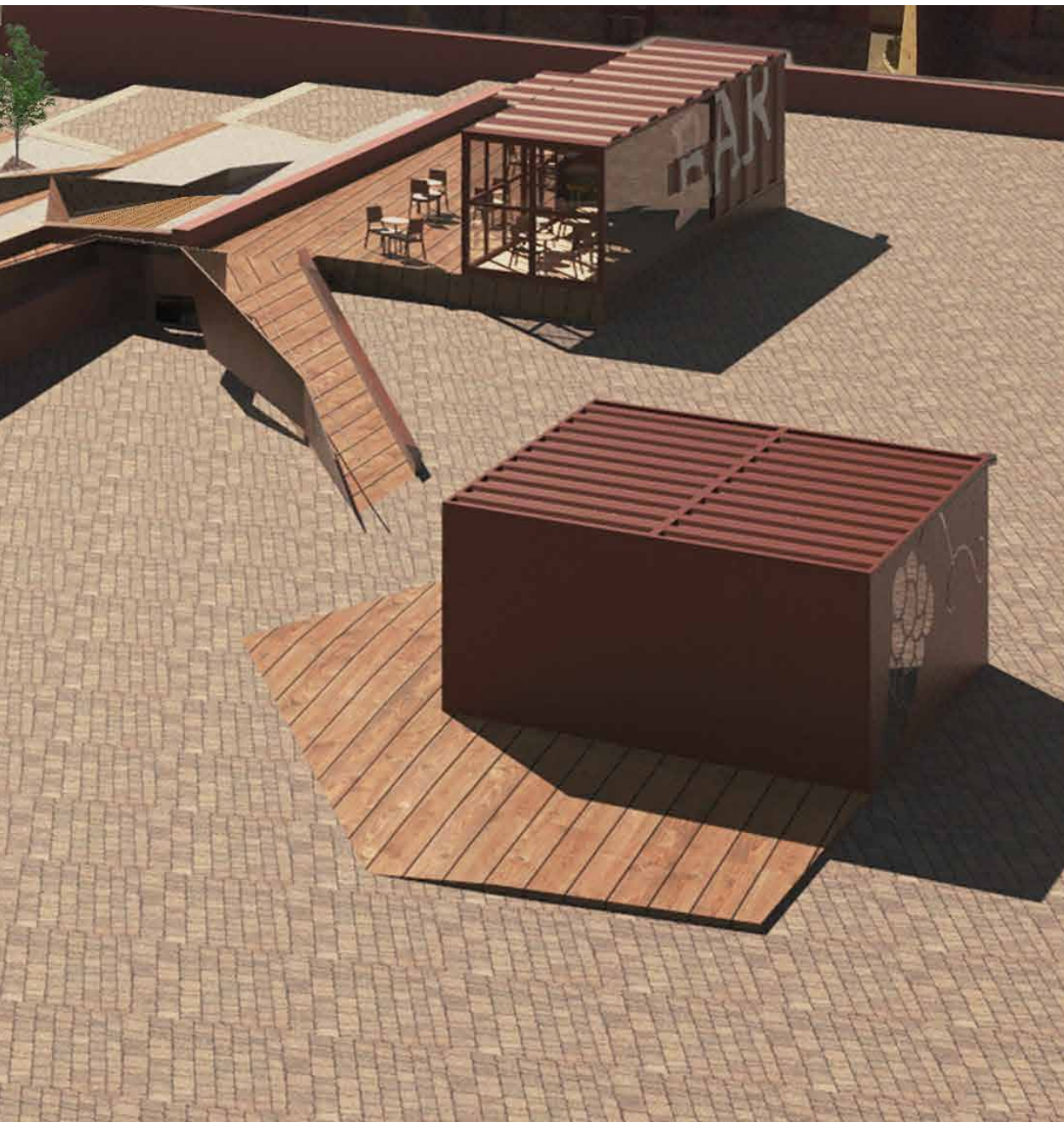
Il progetto 'Meet&greetBox' interessa la parte intermedia della Terrazza Ex-Stianti, conosciuta anche come Piazza Oreste Carlini, a San Casciano Val di Pesa (FI).

Esso consiste in una serie di container, posizionati in punti diversi della terrazza, assumendo ognuno una funzione diversa: un bar con vista panoramica, un'area studio e un piccolo padiglione destinato a mostre ed eventi espositivi.

L'intento del progetto è quello di riportare le persone a rifrequentare la piazza, offrendo degli spazi che possano soddisfare le esigenze dei cittadini e che favorisca l'interazione e la socializzazione. Sono state scelte queste strutture in quanto prefabbricate, accessibili, economiche, trasportabili, ma anche divertenti e giocose. Un elemento importante, per la riuscita del progetto è il suo impatto comunicativo e visivo: la piazza infatti si trova in una posizione marginale e di passaggio, quindi è importante che gli elementi che la comporranno abbiano delle caratteristiche formali in grado di attirare l'attenzione. Il bar è la parte principale del progetto, correlato da altri spazi che incoraggiano lo scambio, la condivisione, l'arte, la cultura e il legame con il territorio.











MEET&GREETBAR



MEET&GREETLIBRARY



MEET&GREETEXPO



Roberto Bosi

DIDA — Università degli Studi di Firenze

Dottore di ricerca in progettazione architettonica e urbana, presso DIDA — Dipartimento di Architettura, Università degli Studi Firenze, consegue la laurea all'Università Iuav di Venezia. Dal 2003 è direttore di ProViaggiArchitettura. Dal 2014 coordina «Casabella formazione» e «Casabella laboratorio».

Stefano Follesa

DIDA — Università degli Studi di Firenze

Docente di Interior Design presso l'Università di Firenze e coordinatore didattico del Master in Interior Design, svolge attività di ricerca nell'ambito del design degli interni con interesse prevalente sugli aspetti identitari e narrativi degli spazi. È docente su invito presso la NUAA University di Nanjing (Cina) e presso la Alzahra University di Teheran (Iran) e tiene conferenze, corsi e seminari presso altre università estere. È co-direttore della collana editoriale Design, Territorio e Innovazione della Franco Angeli Editore di Milano e membro di comitati editoriali. Partecipa attivamente a ricerche nazionali e internazionali e tiene relazioni a convegni.

Du Mingqiu

School of Architecture and Urban Planning, Tongji University

Dottore in Acustica Ambientale, è Professore Associato presso il Dipartimento di Architettura e Arte Ambientale, Shanghai Institute of Design, China Academy of Fine Arts, e presso il Dipartimento di Architettura, Zhejiang College, Tongji University. Visiting Professor, School of Architecture, Suzhou University.

Lucetta Petri

DIDA — Università degli Studi di Firenze

Designer, è collaboratrice del Corso di Laurea in Disegno Industriale dell'Università degli Studi di Firenze. Dal 2013 collabora alle attività didattiche e all'organizzazione del Corso di Laboratorio di Progettazione II — Interni — Dipartimento DIDA. I suoi interessi sono legati principalmente al design di interni/esterni, con particolare attenzione al progetto di piccola scala e al prodotto su misura.



Finito di stampare da
Officine Grafiche Francesco Giannini & Figli s.p.a. | Napoli
per conto di **didapress**
Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
Luglio 2019

In/Out Interior Design, è il progetto degli spazi di piccola dimensione dove è possibile creare rapporti di vicinanza tra le cose e lo spazio intorno.

Gli interni/esterni, lo spazio a stretto contatto con la gente che lo abita: fascia e contiene, è una quantità di aderenza con il corpo che protegge e rassicura, mette in relazione con la materia, isola, ma nello stesso tempo ci collega con il mondo circostante e crea possibili relazioni sia con l'esterno che con l'interno.

L'esercizio di progetto in questa ricerca è inteso come elaborazione delle idee nello spazio di intervento con la distribuzione di nuovi piani e di nuovi volumi che si adagiano e prendono posizione nello spazio modificandone lo stato iniziale: aggiungere, togliere, sovrapporre, modificare, ... alcune parti o porzioni di materia, in modo che lo spazio possa ospitare e assumere nuove funzioni o migliorare lo stato esistente.

Un esercizio continuo attraverso la composizione dei vari elementi che costituiscono lo spazio: superfici, materiali, colori, contrasti, innesti e la compenetrazione di essenze diverse dove la luce infilandosi tra la struttura materica ne cambia l'aspetto durante l'arco della giornata.

Le relazioni tra le fisicità e le persone come rapporti di equilibrio formale e percettivo, le proporzioni di ciò che è distribuito nello spazio, la possibilità di muoversi o di sostare fra le cose che ci circondano in perfetta armonia, provare un senso di benessere crea una interazione fisica tra i vari componenti dislocati nello spazio ambientale, dimensione interpersonale e sociale.

Un'attenzione particolare è rivolta alle differenze delle due entità spaziali, diverse nella loro composizione fisica, aperta o chiusa, ma simili nell'uso e nelle pratiche sociali che si svolgono quotidianamente.

Francesco Armato architetto, è docente al Corso di Laurea in Disegno Industriale e Coordinatore didattico Master di 1° livello Interior Design, DIDA – Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze. L'attività di ricerca e progettuale è rivolta al tema dell'Interior-Product Design per soddisfare le necessità e i bisogni della gente e delle loro diversità culturali, argomenti trattati in numerosi suoi testi e pubblicazioni scientifiche. Insegna Laboratorio di progettazione II-Interni, Corso di Disegno Industriale, DIDA, Università degli Studi di Firenze ed è Visiting Professor alla Suzhou Art & Design Technology Institute, Suzhou, China. Attualmente ricopre il ruolo di vicepresidente di FRIDA, Florence Research Institute of Design and Art, Suzhou, China.

