



Comitato Scientifico / Scientific Advisory Board

Atxu Aman - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
Roberta Amirante - Università degli Studi di Napoli Federico II
Pepe Ballestreros - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid
Guya Bertelli - Politecnico di Milano
Pilar Chias Navarro - Universitat de Alcalà
Christian Cristofari - Institut Universitaire de Technologie, Università di Corsica
Antonella di Luggo - Università degli Studi di Napoli Federico II
Agostino De Rosa, Università IUAV di Venezia
Alberto Diaspro - Istituto Italiano di Tecnologia - Università degli Studi di Genova
Newton D'souza - Florida International University
Francesca Fatta - Università Mediterranea di Reggio Calabria
Massimo Ferrari - Politecnico di Milano
Roberto Gargiani - École polytechnique fédérale de Lausanne
Paolo Giardiello - Università degli Studi di Napoli Federico II
Andrea Giordano - Università degli Studi di Padova
Andrea Grimaldi - Università degli studi di Roma La Sapienza
Hervé Grolier - École de Design Industriel, Animation et Jeu Vidéo RUBIKA
Michael Jakob - Haute École du Paysage, d'ingénierie et d'architecture de Genève
Carles Llop - Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés-Universitat Politècnica de Catalunya
Areti Markopoulou - Institute for Advanced Architecture of Catalonia
Luca Molinari - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli
Philippe Morel - École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais
Carles Muro - Politecnico di Milano
Élodie Nourrigat - École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier
Gabriele Pierluisi - École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles
Jörg Schroeder - Leibniz Universität Hannover
Federico Soriano - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
José Antonio Sosa - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad de Las Palmas
Marco Trisciunogio - Politecnico di Torino
Guillermo Vázquez Consuegra - architect, Sevilla

Direttore scientifico / Scientific Editor in chief

Niccolò Casiddu - Università degli Studi di Genova

Direttore responsabile / Editor in chief

Stefano Termanini

Vicedirettore / Associate Editor

Valter Scelsi - Università degli Studi di Genova

Comitato di indirizzo / Steering Board

Maria Linda Falcidieno
Manuel Gausa
Andrea Giachetta
Enrico Molteni
Maria Benedetta Spadolini
Alessandro Valenti

Comitato editoriale / Editorial Board

Maria Elisabetta Ruggiero (coordinamento/coordinator)
Davide Servente
Beatrice Moretti
Luigi Mandraccio

Editore / Publisher

Stefano Termanini Editore
Via Domenico Fiasella, 3, 16121 Genova
Autorizzazione del tribunale di Firenze n. 5513 in data 31.08.2006

EDITORIALE

Dal vecchio al nuovo: anche questo è un passaggio. Da una misura che ereditiamo – il carattere prevalente della “vecchia” GUD Design –, a una misura che, tracciando perimetri flessibili e mettendoli ogni volta a nuova prova, ci proponiamo più ampia. Il “vecchio” è eredità illustre, a cui guardiamo con rispetto. Ci piace raccoglierla, per proseguire su orme ben tracciate. Il “nuovo” – a cui con questo primo numero ci affacciamo e “passiamo” – è lo slancio che vogliamo darci per spingerci ancora avanti, nello studio e nel confronto tra le ricerche, a scavalco di barriere che sono rigide soltanto secondo l’opportunità contingente di segnare confini e di tracciare linee; confini qualche volta necessari all’accademia, ma meno naturali nella quotidianità del lavoro professionale e nel libero laboratorio culturale di GUD. Così vorremmo che GUD, rivista scientifica, potesse d’ora in avanti essere intesa.

Riaprendo GUD Design, ci è parso tra l’altro meritevole riflettere sul tempo incerto che ha segnato la prima parte del 2020, marchiandolo, addirittura, con tonalità e colori impreveduti e drammatici, a niente altro uguali nel tempo che ciascuno di noi ha conosciuto per esperienza personale e diretta. Anche questo è stato (e, in parte, continua a essere) un “passaggio”: una rampa di scale, una di quelle passerelle che la storia, di tanto in tanto, sorprendendoci, ci getta davanti o addirittura attraversa, mostrando di poterci lasciare indietro e di saperci ancora rimettere al nostro posto.

In questo primo “nuovo” ed “extralarge” numero di GUD Design, la riflessione lanciata sul tema “passaggi” ha prodotto un’ampiezza di risposte e una varietà di esiti che ci hanno rallegrati e che fanno ben sperare. Passaggio – abbiamo rimparato – è il confine che si nega, quello che si ridisegna, quell’altro, che pensavamo cancellato, che ritorna acuto e tagliente, quello, anche, che si avvia a fatale estinzione. L’entusiasmo e la qualità delle risposte corroborano l’intraprendenza un po’ spavalda di chi, come noi, nell’incerto presente, s’imbarca nell’avventura di aggiungere – è la proposta che il rilancio di questa testata, più di ogni altra, sottende – un nuovo luogo di dibattito culturale per, ad ogni uscita, 20-25 nuovi contributi. Che vorrebbe fare di quel luogo un laboratorio di confronto, sottoposto a rigorosi criteri scientifici benché privo di troppo previsti confini. E, cioè, un vivaio di idee dove ci si possa misurare con le discipline del design e dell’architettura, senza tenere artificialmente fuori i riflessi plurimi e intricati che queste ultime alimentano, dalla storia dell’arte alla storia, alla letteratura, al pensiero filosofico e scientifico. I confronti che sviluppano idee, in fondo anch’essi “passaggi”, qualche volta si producono naturalmente, altre volte debbono essere favoriti. È tornando su questa via e rinverendola che, con questo primo numero della nuova serie e con i prossimi che verranno, col suo progetto editoriale, il suo Comitato Scientifico e Editoriale, con il lavoro prezioso di valutazione e di cernita svolto dai referee, la “nuova” GUD si propone di fare.

Stefano Termanini

Direttore responsabile / Editor in chief

MARGINE TRA ARTE E DESIGN

Francesco Armato,
Sabrina Cesaretti,
Lucetta Petrini

Abstract

Design and art are two creative areas that often overlap and contaminate each other, two adjoining worlds with different points of conjunction, in constant transformation and re-working of their models.

It is a fine line that divides the substantial difference between the two and resides in the productive process, as art is a unique, original, unrepeatable work and as such is not subjected to carrying out specific activities, the design instead is a product that must give unequivocal and rational answers to meet the needs of society.

There are undoubtedly concrete relationships between art and design, which cannot be reduced to simple stylistic compromises, analogies that derive from contact points, transformations necessary for those who work on the margins of creativity, where one regenerates the other.

Art and design, therefore, have in common the creative act in that they think and act in an original way to tell the life and find new solutions that contribute to physical and mental well-being, and convey the user to have a feeling of desirability.

There is a margin, a neutral line, a line without thickness, permeable, which allows the passage of acquired knowledge but at the same time maintains the connection between the parts. A threshold that becomes a research field where different but related areas meet. A middle ground, which belongs neither to art nor to design.

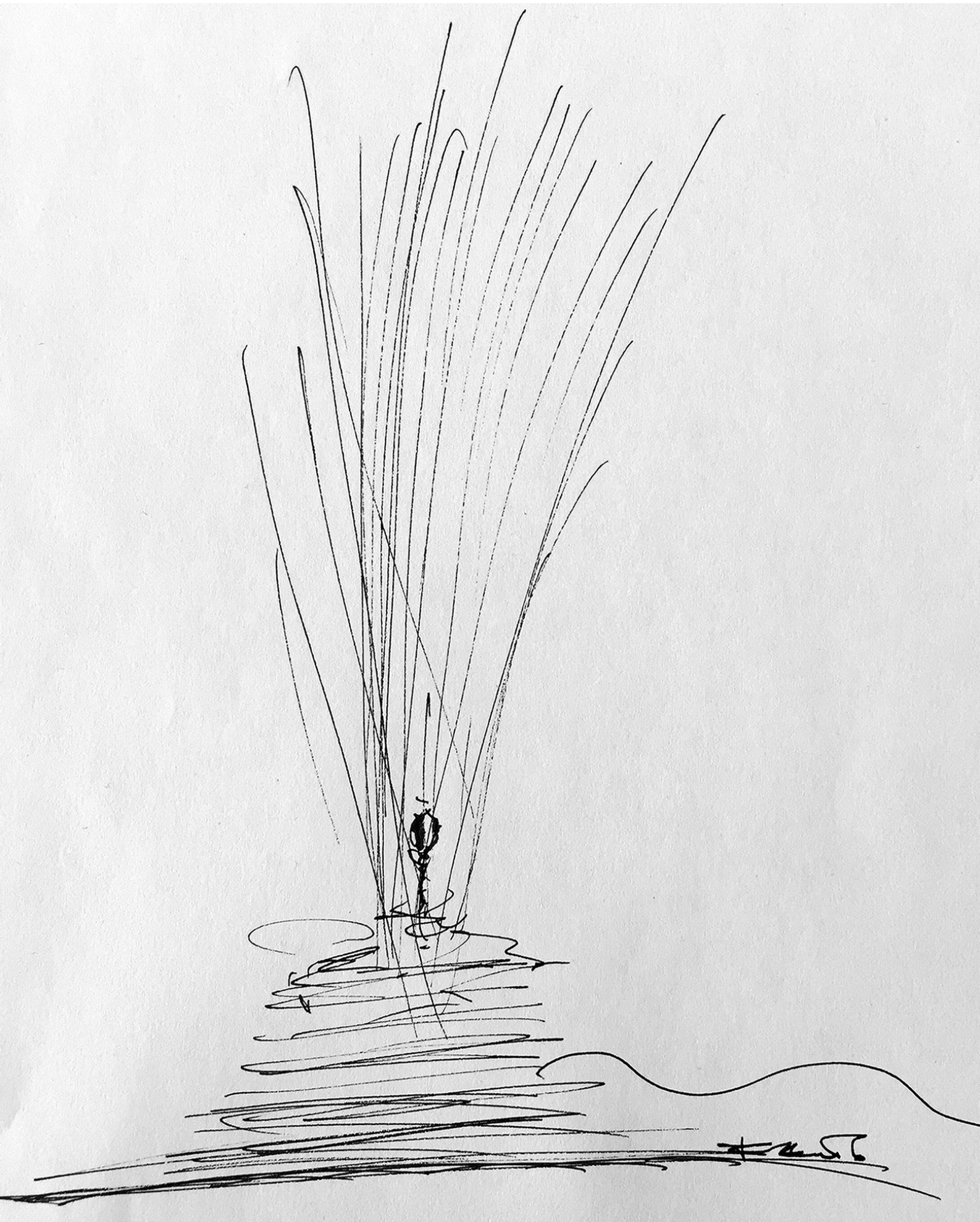
A middle land, which belongs neither to art nor to design. It is the place of creation, it is the space of continuous contamination, where one has "harness" with the other part, a mixture of languages where each artist-designer plays his role by implementing his own

knowledge and expressive techniques, where the time of things is not and does not belong to a well-defined and well-precise system or delimited.

A place of passage whose purpose is to go beyond and to filter knowledge, or to borrow it, to define if a product is a design or art.

And here in the meeting space, indefinite and labile, the margin thins, with no more knowledge where one starts and where the other ends, like the shoreline between land and sea, in contamination the border disappears generating a new system, another approach and another methodology: the Designart or the Artdesign.

È, (1997). Lampada in giunco e terracotta, autoproduzione, Fiera di Milano 1997. [Francesco Armato].



Introduzione

È sempre più sottile il margine che separa l'arte dal design, spesso quasi invisibile, a volte inesistente.

Due mondi contigui con diversi punti di congiunzione, in costante trasformazione e rielaborazione dei propri modelli, per spingere la contemporaneità in altre dimensioni.

Due ambiti distinti che spesso si sovrappongono e si contaminano l'uno con l'altro.

È una linea sottile che divide la sostanziale differenza tra i due e risiede nel processo produttivo, in quanto l'arte è opera unica, originale, irripetibile e come tale non è sottoposta a svolgere attività specifiche, il design invece è un prodotto che deve dare risposte univoche e razionali per soddisfare le esigenze della società.

Ma tra i due ambiti c'è ancora molta confusione. Molti sono infatti gli artisti che pensano di creare opere che somigliano ad una sedia o di aver prodotto un oggetto di design; succede anche che designers creano oggetti belli ed altamente espressivi ma con una funzionalità non definita, convinti di aver prodotto un oggetto d'arte.

Bruno Munari parla di sogni e obiettivi per individuare la differenza tra arte e design: «il sogno dell'artista è comunque quello di arrivare al museo, mentre il sogno del designer è quello di arrivare ai mercati rionali» (Munari, 2005: 110).

La necessità di soddisfare compiti precisi, di rispondere a esigenze di mercato, sono presupposti inviolabili per cui l'oggetto di design non può essere concepito come se fosse un oggetto d'arte puro: un cucchiaino o una forchetta sono prima di tutto utensili per mangiare, funzionali ed ergonomici, poi possono anche essere piacevoli da tenere in mano e da osservare per il loro valore estetico.

Esistono però indubbiamente delle relazioni concrete tra arte e design, che non si possono ridurre a semplici compromissioni stilistiche, ed è indiscutibile che molte forme di oggetti industriali posseggono delle analogie figurative e fisiche con l'arte contemporanea, così come molte opere d'arte nascono a partire da oggetti d'uso quotidiano snaturati dal loro contesto abituale.

Analogie che derivano da punti di contatto, trasformazioni necessarie per chi opera al margine della creatività, dove l'uno rigenera l'altro.

Design come Arte e viceversa

L'evoluzione del design è scandita da uno spostamento che, superando il concetto di *Buon Design* sul binomio forma-funzione, ha capovolto i linguaggi orientandosi verso manifestazioni più creative, colorate e ludiche dove l'emozione prende il posto della funzione.

Sono le esperienze radicali che hanno condotto il design a correre sempre più parallelamente all'arte, avvicinandosi tanto da incontrarsi in un punto di passaggio dove l'arte non è più solo arte e il design non è più solo design.

Questo avvicinamento è stato certamente velocizzato negli ultimi decenni dall'avvento delle tecnologie digitali che hanno affiancato a forma e funzione un terzo elemento: l'appetibilità del prodotto. L'oggetto viene così "mangiato con gli occhi" proprio come una pietanza prima dell'effettivo assaggio, al fine di produrre nel consumatore un godimento estetico attraverso forme più accattivanti. Questa sintesi tra bellezza e qualità funzionale è quella che, a partire dagli anni Cinquanta, il mercato ha sempre più richiesto ai designers dei prodotti di serie, un rinnovamento temporale che avrebbe dovuto esercitare sugli utenti lo stesso fascino che pervade nella contemplazione di un'opera d'arte.

Gillo Dorfles parla di un accavallamento tra il mondo degli oggetti e il mondo dei concetti, una contaminazione che talvolta è più una sovrapposizione, dove il design può avere fini estetici e l'arte fini materiali. L'estetica nel design però non modifica la sostanza delle cose, ma la funzione resta distinguibile a prescindere dall'immagine. È l'errore che comunemente si commette quando «data la notoria precarietà del gusto [...] questa tendenza ha spesso reso possibile l'equivoco di considerare artistico ciò che è soltanto giocoso, trascurando nell'oggetto d'uso le costanti ergonomiche» (Dorfles, 2018). Ma il gusto è indubbiamente una costante di ricerca nel consumatore, che non si accontenta solo di un oggetto efficiente, ma desidera che sia gradevole, che susciti un senso di benessere psicologico. Così il designer chiamato a progettare un prodotto estetico dà un plusvalore lasciando invariata la capacità di lettura al pubblico, che si troverà arricchito solo dell'esperienza (Munari, 2005).

a destra
Sottsass E., *Vaso*, (1959).
Ceramiche Bitossi, Museo d'Arte di Indianapolis
[Saikko].

Prima ancora che fossero stati costruiti i musei di design, gli oggetti d'uso occupavano un posto d'onore nei musei d'arte contemporanea, come al MoMA di New York, accanto a opere di pittura e scultura, inquadrati da una luce che venerava solo le loro qualità formali.

L'oggetto di design ha però un'identità mutevole che si muove insieme al suo utente, che narra una storia di vita e di persone: la bellezza di quell'oggetto è quindi il risultato di un processo di sintesi nel quale l'uomo migliora la qualità della sua vita e l'oggetto acquisisce un valore sociale.

Richiamando un pensiero di Argan (2003) si può affermare che il design non ha valore in sé in termini formali ma piuttosto come veicolo di trasformazione, immettendo nel processo industriale quel fattore qualitativo proprio dell'arte.

Nella libreria *Carlton* (1981) la linea che Sottsass ha disegnato tra i due mondi è sottile e labile, un segno di tangenza, «non stanno quasi da nessuna parte e comunque non legano, non possono nemmeno produrre coordinati. Stanno soltanto da soli, come i monumenti nelle piazze» (Sottsass cit., Vagnoni, 2012: 65).

Il suo è un lavoro che risiede in quello spazio intermedio di congiunzione dove nell'idea di design convivono due matrici: quella dell'artigiano e quella dell'artista.

Se si parla di icone tra arte e design si parla di Gufram, azienda il cui tratto distintivo è stato proprio quello di valicare il confine, di operare sul margine: oggetti di evidente produzione industriale ma dall'estro fantasioso, sculture domestiche in cui la contemplazione si intreccia al consumo. Dubbia è la funzione di *Pratone* (1971), l'essere una seduta arriva al pensiero dell'osservatore solo dopo il suo aspetto decorativo e ludico. L'utilità seppur presente è oscurata da una forma che prima di tutto vuole essere espressiva.

L'enfasi emozionale ricercata da Sottsass è ciò che allora produce la relazione tra l'uomo e gli oggetti, è il veicolo di un'esperienza di tipo percettivo che media attraverso il design il rapporto tra immaginazione e necessità.



La sfera emotiva diventa perciò indagine e prerogativa dei progetti che, soprattutto nel caso degli allestimenti, non possono solo assolvere a requisiti tecnici, ma devono necessariamente passare dallo stato delle emozioni. Un aspetto qualitativo che contribuisce a creare nello spazio vitale il passaggio tra i due mondi, separati da un margine labile che si sposta e li trasporta da una parte all'altra della battaglia, senza mai sapere dove inizia l'uno e dove finisce l'altro. Una labilità espressa nelle parole di Mendini «più è complessa la funzione e più ci si allontana dall'arte, più la funzione si semplifica e più si è vicini all'oggetto di arte applicata» (Mendini cit., Andrioli, 2019).

Allora non c'è più necessità di parlare di designer-artista o viceversa, ma più semplicemente di autore, perché in quel punto di tangenza è l'autore che stabilisce quanto ridurre lo spessore della linea, quanto attenuare il margine, quanto lasciar sognare l'uomo senza bisogno di spiegazioni, ma trovando esso stesso le risposte nel piacere che gli oggetti gli infondono alla vista quotidiana.

DesignArt.

Quando la sedia non è una sedia¹

La Designart può essere liberamente definita come qualsiasi opera d'arte che «tenta di giocare con il luogo, la funzione e lo stile dell'arte mescolandoli con l'architettura, il *furniture design* e la grafica» (Scanlan cit., Agudio, 2013: 131-134). Oppure, come ha giustamente affermato Alex Coles, Designart è «something to sit on, eat off, or live in-or, simply something to make money from» (Coles, 2005: 19). Germano Celant (2008) ci parla di «un fare diffuso», che non ha confini, né territoriali né linguistici. Come i lavori di Tobias Rehberger e Jorge Pardo, declinabili contemporaneamente sia all'arte che al design.

L'oggetto di *Designart* è progettato in funzione della comunicazione, del concetto, dell'idea e del simbolo, piuttosto che della funzionalità pratica: quando il quoziente artistico diventa tanto rilevante da annullare ogni implicazione di design, quell'oggetto diventa opera, un oggetto da contemplare. Un prodotto ibrido, borderline, difficile da collegare al mondo dell'arte perché con una funzione ben precisa e scomoda da associare al design

a destra
Pesce G., *Maestà sofferente-Up 5&6*, (2019).
Milano Design Week, Fuorisalone 2019
[Sabrina Cesaretti].

perché riprodotto in serie limitata o, addirittura, come pezzo unico (fig. 4). Come le opere di Ron Arad, Richard Hutten, Ingo Maurer, Marc Newson, Zaha Hadid, Maarten Baas, Johanna Grawunder: oggetti *limited edition* e dal design ricercato, inseriti in un sistema di gallerie d'arte e di collezionisti che ne ha fatto aumentare il valore economico² e, per questo, rivolti a un numero ristretto di fruitori (Agudio, 2013; Di Stefano, 2015). Design da collezione.

Negli ultimi anni, la *Designart* è emersa come un campo in rapida crescita nel mondo dell'arte contemporanea: da quando l'importante casa d'aste d'arte Philips de Pury, nel 2001, ha lanciato la prima vendita di prodotti artistici di design, la *Designart* ha goduto di un crescente successo commerciale, con opere nella categoria che stanno tutt'oggi guadagnando prezzi nei settori di punta del mercato dell'arte contemporanea.

Tuttavia, nel mondo dell'arte non è stata una transizione graduale, poiché molti critici sono stati riluttanti nel riconoscere la *Designart* come una categoria artistica legittima.

Nell'articolo pubblicato su *Tales of the unexpected based on the V&A's Telling Tales; fantasy and fear in contemporary design exhibition*, il critico Hugh Pearman (2009) all'epoca esprime la sua disapprovazione scrivendo: «Design art is either design or art. It cannot be both; therefore it is a term that does not need to exist» (Pearman cit., Williams, 2009a: 51).

A partire dagli anni Duemila, grazie anche alle esposizioni collettive come *What if: Art on the Verge of Architecture and Design* (Moderna Museet, Stoccolma, 2000) *Against Design* (Institute for Contemporary Art, Philadelphia, 2000) *Beau-Monde: Toward a Redeemed Cosmopolitanism*, (Santa Fe, 2001-2002) *Trespassing: House x Artists* (MAK, Centre for Arts and Architecture, Los Angeles, 2003), viene decretata ufficialmente la nascita della *Designart*.

Il successo del mercato e l'interesse da parte dei galleristi e dei collezionisti d'arte per gli oggetti di design negli ultimi due



decenni è aumentato sempre più, tanto da portare a una crescita del numero delle gallerie e dei musei che espongono opere di *Designart*, tra cui Established & Sons Ltd, Carpenters Workshop Gallery e Victoria & Albert Museum.

Come nota Gareth Williams in *Telling Tales – Fantasy and Fear in Contemporary Design*, le gallerie e le mostre sono normalmente il punto di partenza per il successo del designer o dell'artista. È qui che i media scopriranno un nuovo designer o ignoreranno il lavoro che vedono (Williams, 2009b).

L'affiancarsi sempre più di fiere internazionali alle gallerie di arte moderna e contemporanea dimostra come, negli ultimi anni, i confini tra design e arte sono stati superati, dando il via a un movimento internazionale.

Pavilion Art & Design a Parigi e a Londra, Miami Art Basel, Arte Fiere e Mi Art sono tra le più importanti e annoverate fiere, ma non le uniche.

Esistono anche eventi come Berlin Art, Frieze a Londra e FOG Design+Art Fair a San Francisco, che negli ultimi anni sono diventati fari per la comunità artistica, per il suo attento e audace modo di accostare design e arte per la programmazione dinamica.

Tra i più recenti, l'evento annuale *Designart* Tokyo, fondato nel 2017 da un gruppo di sei creativi appartenenti a settori diversi, con l'obiettivo di "rivitalizzare" la scena creativa di Tokyo: una vetrina sul mondo, che esamina i cambiamenti nel design internazionale con un focus particolare sull'Asia. Un festival articolato in 10 giorni, che riunisce un mix internazionale di arte, *interior design*, moda e tecnologia in oltre 100 sedi e 11 distretti diversi, trasformando l'intera capitale in un museo.

Guardando le opere e i prodotti esposti, quello che si percepisce da queste fiere è un mondo fatto di assoluta libertà, dove non ci sono restrizioni dovute alla serialità industriale, alla fattibilità della produzione o alla necessità di non far lievitare il prezzo al pubblico.

Non ci sono limiti per l'artista-designer; è libero di utilizzare qualsiasi mezzo per realizzare opere/prodotti anche più ardite/i e sperimentali, come gli sgabelli *Lapislazzuli* di Piergiorgio Robino di Nucleo, realizzati in resina epossidica con in-

serimenti di legno pietrificato e pigmenti, o i vasi di Olivier Van Herpt, dove la tradizione della porcellana olandese si mescola con la stampa 3D.

Conclusione

L'arte e il design hanno in comune l'atto creativo, in quanto pensano e agiscono in modo originale per raccontare la vita e trovare nuove soluzioni che contribuiscono al benessere psichico e fisico, e portano il fruitore ad avere una sensazione di desiderabilità.

C'è un margine, una linea neutra, una linea senza spessore, permeabile, che consente il passaggio dei saperi acquisiti ma che al tempo stesso mantiene la connessione tra le parti. Una soglia che diventa un campo di ricerca che nasce dall'incontro di ambiti diversi ma affini, dalla cui ricchezza si può costituire l'occasione per ripensare e riprogettare un nuovo rapporto tra le parti. Una terra di mezzo, che non appartiene né all'arte né al design.

È il luogo della creazione, è lo spazio della contaminazione continua, dove l'uno si è imbrigliato con l'altra parte; una mescolanza di linguaggi dove ogni artista-designer gioca il proprio ruolo mettendo in atto le proprie conoscenze e le proprie tecniche espressive, dove il tempo delle cose non è e non appartiene ad un sistema o ad una categoria ben precisa e ben delimitata. Un luogo di passaggio il cui scopo è oltrepassare e far filtrare i saperi, o prenderli in prestito, per definire se un prodotto è arte o design.

Ed è così che il margine si assottiglia, nella contaminazione sparisce generando un nuovo sistema, un altro approccio e un'altra metodologia, guardare gli oggetti per mezzo di nuovi linguaggi: **il** *Designart* o l'*Artdesign*.

C'è un margine invisibile tra arte e design che facilita la condivisione creativa per ricercare carattere ed identità nelle cose che ci circondano e che ci fanno compagnia.

1

Rappolt, M. (2007), «What is DesignArt», *Art Review*, dic., p. 90.

2

Un fenomeno, come osserva Di Stefano, «avviato dalla vendita del pezzo unico di Newson, Lockheed Lounge, battuto all'asta da Christie's al prezzo record di 748.000 sterline nell'ottobre 2007» (Di Stefano, 2015: 15-17).

Riferimenti bibliografici

Agudio, E. (2013). *Designart. La poetica degli oggetti bastardi*. Milano: Lupetti: 131-134.

Andrioli, N. (2019). *Dimensione Mendini*, "PMagazine. La trilogia del design" [Online]. Disponibile in: <https://www.pmagazine.it/dimensione-mendini/> [25 Maggio 2020]

Argan, G. C. (2003). *Progetto e oggetto. Scritti sul design*. Milano: Medusa.

Celant, G. (2008). *Armix: flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*. Milano: Feltrinelli.

Coles, A. (2005). «On Art's Romance with Design», *Design Issues*, 21(3), giu-ago, 17-24. Massachusetts: MIT Press.

Di Stefano, L. (2015). «L'aura degli oggetti/ The Aura of Objects», *SICILIA INFORMA*, 2(2) gen., 14-17.

Dorfles, G. (2018). *L'ambiguo rapporto tra arte e design*, "IEDentity" [Online]. Disponibile in: <https://icedentity.it/pubblicazioni/icedentity/numero-02-in-disciplina/lambiguo-rapporto-tra-arte-e-design/> [11 Maggio 2020].

Munari, B. (2005 [1971]). *Artista e designer*. Bari: Editori Laterza.

Vagnoni, C. (2012). *Help Design*. Roma: Gangemi, 65.

Williams, G. (2009a), «Tales of the Unexpected», *Crafts*, 219, lugl-ago, 51.

Williams, G. (2009b). *Telling Tales, Fantasy and Fear in Contemporary Design*. Londra: Victoria & Albert Publishing.

Francesco Armato
Sabrina Cesaretti
Lucretia Petrini

*Laboratorio Design degli Spazi di Relazione,
Scuola di Architettura, Dipartimento DIDA,
Università degli Studi di Firenze*
francesco.armato@unifi.it
cesarettisabrina@alice.it
lucretiapetrini@gmail.com



Arad R., "Afterthought" chair, (2007). The Gallery Mourmans, Centre Pompidou Paris [Studio eBee].