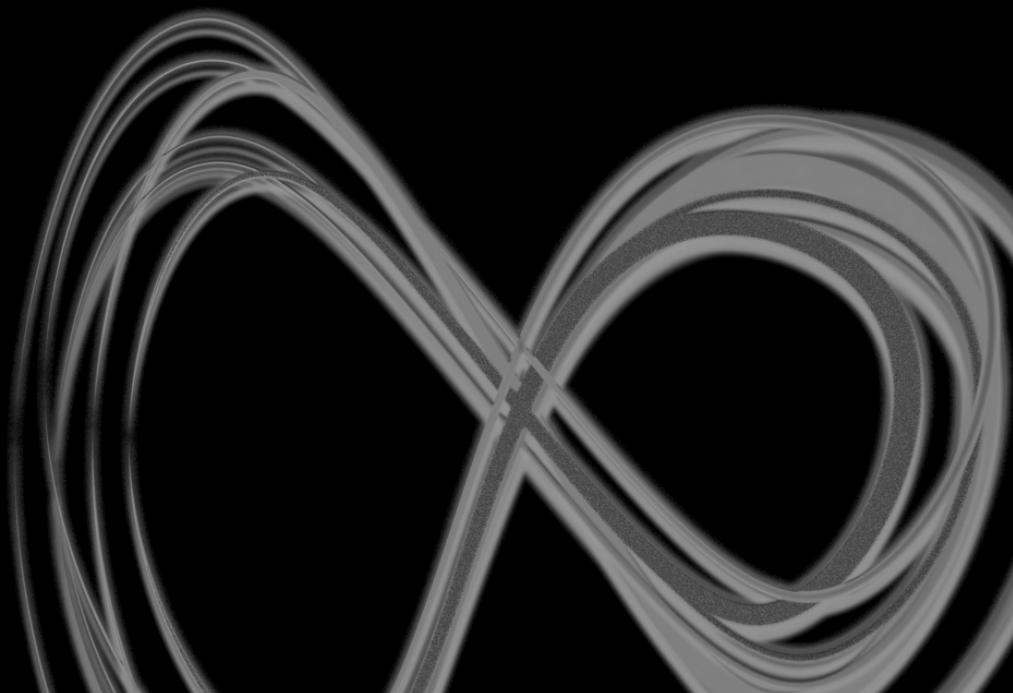
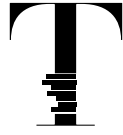


a cura di
FRANCESCO ARMATO
STEFANO FOLLESA

Design degli Interni

Spazi di relazione







UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA

Questo libro è la sintesi di un lavoro intenso e coordinato svolto nel Master in Interior Design dell'Università di Firenze sui temi dell'Interior design. Sono raccolti frammenti dell'esperienza didattica e punti di vista sul tema della qualità dello spazio nella vita di ciascuno di noi in ogni momento della nostra esistenza.

Il progetto editoriale è di Francesco Armato e di Stefano Follesa
che ringraziano Vincenzo Legnante per i suggerimenti e per i testi riportati alle pagine:
13, 16, 24, 58, 74, 95, 98, 120, 136, 148

segreteria di redazione
illustrazioni dei capitoli
Valentina Valdrighi

progetto grafico

didacommunicationlab

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze

Susanna Cerri
Federica Giulivo



didapress

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

© 2020
ISBN 9788833381282

Stampato su carta di pura cellulosa *Fedrigoni Arcoset*

ELEMENTAL
CHLORINE
FREE
GUARANTEED



LONG-LIFE
∞
ISO 9706

HEAVY METAL
ABSENCE
OF

a cura di
FRANCESCO ARMATO
STEFANO FOLLESA

Design degli Interni

Spazi di relazione





Indice

L'arte della progettazione degli interni The art of interior design <i>Francesco Armato, Stefano Follesa</i>	11
Dallo stesso lato del tavolo On the same side of the table*	15
Continuum	17
Innovazione nelle imprese del settore degli interni: contributo del design Innovation in Companies in the Interiors Sector: the contribution of Design <i>Giuseppe Lotti</i>	19
Design: un termine molto semplice ma nella sostanza molto complesso* Design is a very simple term, but in essence very complex	24
Singolarità Singularity*	25
Una leggera trasposizione A Slight Transposition <i>Francesco Armato</i>	27
Storia utile, storia inutile Useful History, Useless History <i>Isabella Patti</i>	35
Progetti Projects	36
Condivisione	45
Spazi e oggetti Spaces and objects <i>Stefano Follesa</i>	47
Ambiente/Equilibrio/Qualità Environment / Balance / Quality <i>Marco Marseglia</i>	55
Lo scenario The scenario*	57

Due domande sulla committenza Two questions on the client <i>Donatella Fini</i>	59
Spazio Space*	60
<i>Progetti</i> Projects	64
Connessione	71
Dialoghi / Riflessioni aperte Dialogues / Open Reflections <i>Antonella Serra</i>	73
Esperienze immersive Immersive experiences*	74
Antropologia e Interior Design Anthropology and Interior Design <i>Pietro Meloni</i>	77
Lo spazio del brand: dalla rappresentatività all'evento The space of the brand: from Representativeness to the Event <i>Ilaria Sassolini</i>	79
<i>Progetti</i> Projects	80
Artificio	91
Il Contract The Contract <i>Alberto Cigli</i>	93
Chi sa fa,...e insegna Those who can, do... and teach*	95
Volumi di luce o luce di volumi? Volumes of Light or Light of Volumes? <i>Gianpiero Alfarano</i>	97
...come nani sulle spalle di giganti ...like dwarves on the shoulders of giants*	98
Sentirsi a casa Feeling at home <i>Francesco Armato, Stefano Follesa</i>	101

Una pratica che arricchisce. Studiare l'abitare nello spazio progettato	107
An Enriching Practice. Studying Habitation in the Designed Space <i>Paolo Costa</i>	
<i>Progetti Projects</i>	108
Materia	117
Le nuove tecnologie New technologies <i>Giacomo Goli</i>	119
Un mestiere utile A useful profession*	120
Memoria e progetto Memory and design <i>Giuseppe Giusto</i>	123
<i>Progetti Projects</i>	124
Osservare	132
Esporre Exposition <i>Fabrizio F.V. Arrigoni</i>	135
Il centro The centre*	136
Esperienza del progetto e proprietà emergenti The Experience of Design and Emergent Properties <i>Leonardo Chiesi</i>	139
Segni nello spazio dell'abitare Signs in the space of living <i>Francesco Armato, Stefano Follesa</i>	141
Djerzinski Djerzinski*	148
<i>Progetti Projects</i>	150

* contributi scritti da Vincenzo Alessandro Legnante

LO SPAZIO
SI TOCCA
CON LE MANI

Leonardo Savioli

Design degli Interni

Spazi di relazione

a cura di

FRANCESCO ARMATO
STEFANO FOLLESA



**I segni scivolano liberi su piani
scomposti dove le forme possono
esprimere la loro totale bellezza**

Segni nello spazio dell'abitare

Signs in the space of living

Francesco Armato Stefano Follesa

Scuola di Architettura
Università Degli Studi di Firenze

I segni scivolano liberi su piani scomposti dove le forme possono esprimere la loro totale bellezza.

Secondo Italo Calvino le virtù della leggerezza andavano portate nel nuovo millennio, “[...] la leggerezza per me si associa con la precisione e la determinazione, non con la vaghezza e l’abbandono al caso [...]” (Calvino, 1988, p. 17).

L’ambiente fisico si integra e diventa un tutt’uno con gli elementi che ne fanno parte, e ogni volta che posizioniamo un nuovo prodotto è come aggiungere una nuova nota su di uno spartito che era già stato composto prima dagli altri.

Nuova nota, nuova musica, nuova comunicazione per chi si accinge ad osservare quel determinato spazio, definito da elementi certi ed incerti, un contenitore emozionale, una quantità tangibile e visiva modellata dal suono, dal segno delle cose collocate nello spazio, un’addizione o una sottrazione ad una quantità che era già presente.

Lo spazio è un campo di infinite possibilità in cui compiere diverse strategie progettuali, dove al suo interno si plasmano e si definiscono segni e volumi di luoghi immaginati e giunti da ascolti e da conoscenze vissute e accumulate nel tempo.

Le cose si collocano nello spazio e si organizzano per ottenere nuovi equilibri formali, ma allo stesso tempo si sistemano i nostri pensieri, un Defrag che dà continuità alla nostra conoscenza; nuovi messaggi vengono ‘avvistati’, filtrati e trasmessi attraverso una stratificazione non ancora definita, un’azione Work In Progress del processo progettuale e con possibili variazioni della stesura iniziale.

Un continuo susseguirsi di suggerimenti progettuali che prendono forma, volumi, masse fluide, direbbe Bauman, che si insinuano prima nei pensieri del progettista e poi con grande energia vengono rilasciate attraverso il gesto di una mano decisa su fogli di carta o supporti che possono accogliere un segno grafico per dare forma allo spazio e alle emozioni.

Carlo Bartoli, in una intervista, racconta come un’idea diventa progetto e successivamente prodotto: “La matita è la prima fase di intervento e di lavoro perché il computer è un mezzo straordinario ma molto più vincolante e sotto il profilo dell’invenzione molto più lungo. La prima parte dell’invenzione è un insieme di immagini; prende forma con qualcosa che viene appuntato con la matita, uno fa dei segni. Poi da questi segni si passa ad una scala diversa di lavoro, scala anche mentale, si lavora sempre con la matita facendo dei disegni più definiti e una volta capito che questa è la strada da seguire si passa all’uso del computer che consente di fare delle verifiche [...]” (Bartoli, 2014, p. 1).

The signs slide free on broken planes where the shapes can express their total beauty.

According to Italo Calvino, the virtues of lightness had to be brought into the new millennium, “[...] lightness for me is associated with precision and determination, not with vagueness and abandonment to chance [...]” (Calvino, 1988, p. 17).

The physical environment integrates and becomes one with the elements that are part of it, and every time we place a new product it is like adding a new note on a score that had already been composed before by the others.

The new note, new music, new communication for those who are about to observe that particular space, defined by certain and uncertain elements, an emotional container, a tangible and visual quantity shaped by sound, by the sign of things placed in space, addition or subtraction from a quantity that was already present.

Space is a field of infinite possibilities in which to carry out different design strategies, where inside it is shaped and defined the signs and volumes of imagined places and come from listening and knowledge lived and accumulated over time.

Things are placed in space and are organized to obtain new formal balances, but at the same time our thoughts are arranged, a Defrag that gives continuity to our knowledge; new messages are ‘sighted’, filtered and transmitted through a stratification not yet defined, a Work In Progress action of the design process and with possible variations of the initial draft.

A continuous succession of design suggestions that take shape, volumes, fluid masses, Bauman would say, which first insinuate themselves into the thoughts of the designer and then with great energy are released through the gesture of a steady hand on sheets of paper or supports that can reach a sign a graphic to give shape to space and emotions.

Carlo Bartoli, in an interview, tells how an idea becomes a project and subsequently a product: “The pencil is the first phase of intervention and work because the computer is an extraordinary means but much more binding and much longer from the point of view of the invention. The first part of the invention is a set of images; it takes shape with something that is pinned with a pencil, one makes signs. Then from these signs we move on to a different scale of work, even a mental scale, we always work with the pencil making more defined drawings and once we understand that this is the way to follow we move

Segni che si mescolano tra di loro, si concentrano in alcuni punti o si diradano in altri in modo da poter essere nuovamente ridisegnati e riorganizzati per creare nuovi bilanciamenti formali, pronti per essere nuovamente verificati, osservati e abitati in modo fantastico da colui che li ha generati.

Questo continuo cambiare, sostituire ed integrare crea uno scambio di informazioni tra uomo, spazio e oggetto, permette la crescita e la trasformazione dell'ambiente per dare forma e funzione alle nuove spazialità.

Il dentro e il fuori, un passaggio, una trasformazione esperienziale, dall'idea alla materializzazione delle cose, per Gaston Bachelard è lo spirito e la materia insieme, "perché non sentire che nella porta è incarnato un piccolo Dio di soglia?" (Bachelard, 1984, p.29).

Lo spazio tra le entità dislocate in un campo definito è una soglia fluida, si adatta alle volontà di chi lo organizza e diventa l'elemento di raccordo tra due mondi fisici che dividono la stessa sorte; una quantità di spazio è una massa non tangibile, ma misurabile e nel momento della trasformazione partecipa affinché lo spazio e la materia possano diventare un'unica realtà.

L'inserimento di un segno fra le cose e lo spazio, di un particolare che definisce una quantità di superficie che prima era il vuoto, l'assenza di elementi codificatori, per Hegel è l'essere, l'entità che esprime il suo contenuto, che mostra quello di cui è in se stesso.

Il vuoto non solamente visto nella sua essenza più pura, ma come quantità definita da un margine, un segno che racchiude un'area definita nella sua immagine, un cerchio o un ritaglio informe. Un segno-limite che distingue il pieno dal vuoto e viceversa, una quantità senza 'peso' fino a quando non se ne definisce una scala metrica di riferimento.

Per Zardini, il vuoto, all'interno del progetto, è uno spazio misurabile che sta tra le cose.

La parola vuoto sottolinea l'elemento in sé, isolandolo dal fitto sistema di relazioni a cui è inserito e ne cancella le caratteristiche e le specificità. E' opportuno sostituire la parola vuoto con la parola interstizio o intervallo, con tale termine non indichiamo più il vuoto, ma il vuoto tra le cose o dentro le cose. Un interstizio è uno spazio non isolabile in se stesso: esso acquista un significato proprio per il suo essere intervallo tra elementi diversi, da cui deriva le sue qualità (Zardini, 2002, p. 57).

Lo spazio presente prima dell'intervento, spesso appare un volume indefinibile e a volte non codificato, difficile leggerne i contorni, e potrebbe apparire non comunicativo, ma con un attento studio di analisi (sviluppare l'ascolto attivo) possiamo osservare che le presenze espresse in figure geometriche, sono elementi che compongono le varie strutture fisiche, un insieme che definiscono l'essenza stessa del luogo.

Conoscere direttamente lo spazio di progetto è importante per instaurare un rapporto con i volumi che l'hanno definito, un rapporto corporeo di vicinanza, capire le qualità materiche espressive che un luogo può trasmettere, come la luce o i rapporti dimensionali: profondità, altezze, larghezze, ...

Osservare, essere dentro allo spazio che è sottoposto ad un intervento significa raccogliere dati ed emozioni che verranno restituiti attraverso il disegno. Una continua elaborazione per raggiungere la verità dell'idea, questo atto creativo, questo continuo disegnare, veniva definito da Carlo Scarpa come un senso di fiducia tra il designer, l'idea e il disegno che veniva rappresentato sui grandi fogli di carta modello che lui amava definire la sovrapposizione delle infinite variabilità dei segni che scorrono attraverso la trasparenza data dai fo-

on to the use of the computer that allows you to do checks [...] (Bartoli, 2014, p. 1). Signs that mix with each other, concentrate in some points or thin out in others so that they can be redesigned and rearranged to create new formal balances, ready to be re-verified, observed, and inhabited in a fantastic way by the one who has them generated.

This continuous change, substitution, and integration creates an exchange of information among man, space, and object, allows the growth and transformation of the environment to give shape and function to the new spaces.

The inside and the outside, a passage, an experiential transformation, from the idea to the materialization of things, for Gaston Bachelard is the spirit and the matter together, "why not feel that a little God of the threshold is incarnated in the door?" (Bachelard, 1984, p.29).

The space among the entities located in a defined field is a fluid threshold, it adapts to the will of those who organize it and becomes the connecting element between two physical worlds that share the same fate; a quantity of space is an intangible mass, but measurable and in the moment of the transformation it participates so that space and matter can become a single reality.

The insertion of a sign between things and space, of a detail that defines a quantity of previously empty surface, the absence of coding elements, for Hegel is being, which shows what it is in itself.

The empty not only seen in its purest essence but as a quantity defined by a margin, a sign that encloses a defined area in its image, a circle or a shapeless cutout. A limit sign that distinguishes full from empty and vice versa, a quantity without 'weight' until a reference metric scale is defined.

For Zardini, the empty, within the project, is a measurable space that lies among things.

The word empty underlines the element in itself, isolating it from the dense system of relationships to which it is inserted and deletes its characteristics and specificities. It is appropriate to replace the word empty with the word interstice or interval, with this term we no longer indicate the void, but the void between things or within things. An interstice is a space that cannot be isolated in itself: it acquires a meaning precisely because of its interval between among different elements, from which its qualities derive (Zardini, 2002, p. 57).

The present space before the intervention often appears as an indefinable and sometimes uncoded volume, difficult to read its outlines, and could appear non-communicative, but with a careful study of analysis (developing active listening) we can observe that the presences expressed in geometric figures are elements that make up the various physical structures, a whole that define the very essence of the place.

Knowing the project space directly is important for establishing a relationship with the volumes that have defined it, a bodily relationship of closeness, understanding the expressive material qualities that a place can convey, such as light or dimensional relationships: depth, height, width,...

Observing, being inside the space that is subjected to intervention means collecting data and emotions that will be returned through the drawing.

A continuous elaboration to reach the truth of the idea, this creative act this continuous drawing, was defined by Carlo Scarpa as a sense of trust among the designer, the idea, and the drawing that was represented on the large sheets of model paper that he loved to define the superimposition of the infinite variability of the signs that flow through the transparency given by the sheets them-

gli stessi. Il disegno un mezzo per verificare quello che si è pensato e per comunicare agli altri le forme che hanno 'conquistato' lo spazio attraverso l'energia del pensiero.

Sommare o sottrarre parti dello stesso disegno per raggiungere quella verità nascosta, la voglia di vedere quello che si è immaginato, quelle note sparse nel vuoto che si aggregano e prendono posto nella giusta collocazione per concretizzarsi in nuovi equilibri estetici e funzionali.

Il concetto di luogo è legato all'esperienza del corpo e della mente in maniera indissolubile, per gli antichi certi pensieri si potevano pensare solo in certi luoghi e non in altri. Quando un uomo abita, è simultaneamente localizzato in uno spazio ed esposto ad un certo carattere ambientale. Possiamo chiamare queste due funzioni dell'abitare 'orientamento' ed identificazione con l'ambiente, deve cioè conoscere profondamente il luogo (Gambardella, 2020, p.15).

Immaginiamo di disegnare su un foglio una porzione di spazio e all'interno del suo perimetro tracciamo una linea, pensando che sia una fisicità esistente, su questa presenza bidimensionale interveniamo con altri segni, con altre fisicità che possono essere poste, sotto o al di sopra di essa, il nostro intervento in questo caso è la somma di una trasformazione che ha modellato lo stato originario, il luogo a questo punto è di nuovo pronto per essere rimodellato ad acquisire altre connotazioni funzionali ed altri equilibri formali.

Spostamenti che inducono ad una attenzione diretta della sfera sensoriale e della percezione, le materie compongono forme e stimolano l'osservatore in maniera emotiva.

Osservare l'immagine è una visione con l'assenza di suoni, a questo punto saranno i nostri occhi a sentire e a percepire i fenomeni che lo spazio trasmette.

Per Paolo Galli, l'immagine è una percezione sensoriale che si esprime con il sistema muscolare del corpo; l'idea attraversa il sistema nervoso del nostro corpo e ne è partecipe, attraverso il movimento dell'avambraccio lascia un segno grafico su uno spazio attraverso la matita o con l'utilizzo di un mouse.

È quello che io aggiungo che gioca un ruolo fondamentale. Le condizioni oggettive-soggettive della percezione possono giocare il ruolo di una pressione. Si resiste a questa pressione o con una sorta di azione o di inerzia. La visione chiara è la corrispondenza di un punto dell'immagine a punto dell'oggetto. Riconosco l'immagine attraverso una tensione muscolare statica - come una marca che il desiderio ha - un'azione provvisoria per tenere luogo di quella definitiva. È un segno di un movimento possibile, è la coordinazione dei micro movimenti, la commozione di tutte le mie parti e materia di espressione. Tradotto nel nostro funzionamento la condizione essenziale della nostra azione (Galli, 2000, p. 65).

Una fisicità mobile, che si sposta con il corpo e con la mente, gira su se stessa, si guarda intorno, prima alza la testa e poi si china, osserva il mondo intorno a sé per conoscere i rapporti dimensionali che si instaurano quando abitiamo uno spazio. Una tensione muscolare che emette energia, che al momento del progetto si trasforma in segni, colori e forme.

Un movimento continuo del corpo che si muove tra le cose e lo spazio, scenari che si trasformano e cambiano, quantità che lo spazio misurabile, 'massa fluida invisibile', avvolge e si insinua tra le cose per definire i luoghi dell'abitare e i confini materici dell'involucro che li contiene.

Design e conoscenza

La comunicazione è l'elemento fondamentale per fare didattica e far crescere il sapere, imparare a conoscere nuovi sistemi logici-analitici attraverso il fare,

selves.

Drawing is a means to verify what has been thought and to communicate to others the forms that have "conquered" space through the energy of thought.

Adding or subtracting parts of the same design to reach that hidden truth, the desire to see what one imagined, those notes scattered in the empty that aggregate and take place in the right place to materialize in new aesthetic and functional balances.

The concept of place is indissolubly linked to the experience of the body and mind, for the ancients, certain thoughts are only thought in certain places and not in others. When a man lives, he is simultaneously located in space and exposed to a certain environmental character. We can call these two functions of living 'orientation' and identification with the environment, that is, it must know the place deeply (Gambardella, 2020, p.15).

Let's imagine drawing a portion of space on a sheet and within its perimeter we draw a line, thinking that it is an existing physicality, on this two-dimensional presence we intervene with other signs, with other physicalities that can be placed, below or above of it, our intervention, in this case, is the sum of a transformation that has shaped the original state, the place at this point is again ready to be remodeled to acquire other functional connotations and other formal balances.

Movements that lead to direct attention of the sensorial sphere and of perception, the materials compose forms and stimulate the observer in an emotional way.

Observing the image is a vision with the absence of sounds, at this point, our eyes will hear and perceive the phenomena that space transmits.

For Paolo Galli, the image is a sensorial perception that is expressed with the muscular system of the body; the idea crosses the nervous system of our body and participates in it, through the movement of the forearm it leaves a graphic mark on space through the pencil or the use of a mouse.

It is what I add that plays a fundamental role. Objective-subjective conditions of perception can play the role of pressure. You resist this pressure either with some kind of action or inertia. Clear vision is the correspondence of a point in the image to a point in the object. recognize the image through a static muscular tension - like a mark that desire has - a temporary action to take the place of the definitive one. It is a sign of a possible move, it is the coordination of micro-movements, the emotion of all my parts, and matter of expression. Translated into our functioning the essential condition of our action (Galli, 2000, p. 65).

A mobile physicality, which moves with the body and the mind, turns on itself, looks around, first raises its head, and then bends, observes the world around it to know the dimensional relationships that are established when we inhabit one space. A muscular tension that emits energy, which at the moment of the project is transformed into signs, colors, and shapes.

A continuous movement of the body that moves between things and space, scenarios that transform and change, quantities that measurable space, 'invisible fluid mass', envelops and insinuates itself between things to define the places of living and the boundaries material of the envelope that contains them.

Design e conoscenza

Communication is the fundamental element for teaching and making knowledge grow, learning about new logical-analytical systems through doing, moving on known terrains, forming conceptual grids to prevent the

muoversi su terreni conosciuti, formare delle griglie concettuali per evitare che il campo di indagine non diventi troppo vasto e difficile da controllare.

Definire l'area di intervento, per affrontare le diverse tematiche dell'interior design, mettere insieme le relazioni fra di loro e spingere la nostra conoscenza verso gli obiettivi prefissati, individuare i potenziali punti deboli del percorso progettuale e, dove possibile, farne diventare parti più significative del progetto stesso. L'Interior design è una delle discipline che si occupa dello spazio tra le cose, delle fisicità che si articolano all'interno di volumi che possono essere di piccole o di grandi entità, imparare a progettare lo spazio, interno o esterno, implica un'ampia conoscenza, dalla distribuzione degli spazi, alla scelta dei materiali fino agli aspetti emotivi e rituali del vivere lo spazio.

Una disciplina che si occupa della tecnologia del costruire prodotti e spazi interni, studia la modellazione dei volumi e la scelta dei materiali per dare forma alle nuove funzioni.

Il progetto implica delle conoscenze che si articolano tra la tecnica, la creatività e la sensibilità nel comporre lo spazio, la scelta delle materie e degli oggetti, prodotti che possono essere di tipo standard o su misura, il processo è lo stesso sia che si tratti di casa, ufficio, Retail o Exhibit Design.

Gli interior designer non si occupano solamente della scelta di prodotti da inserire all'interno dei singoli spazi, ma anche di trasformare e migliorare i luoghi per ottimizzare gli spazi, studiando il giusto dimensionamento degli ambienti e degli arredi, per soddisfare esigenze e necessità che la committenza desidera ottenere.

Funzione ed estetica sono i due ingredienti principi che un designer deve prendere in considerazione per una buona riuscita del progetto.

Nella realtà più comune il design rende esteticamente belli gli spazi e i prodotti dandogli una funzione. Questa definizione devia il vero significato del design, dell'estetica e della funzione, in quanto l'interior design è una disciplina molto più complessa con un ampio raggio di utilità rivolta alla società.

Le declinazioni del design sono molte ed ognuna ha un compito ben preciso, se analizziamo la parte che si occupa dell'Emotional Design notiamo che apprezzare oggetti e spazi belli potrebbe indurci ad 'amarli', è sicuramente più confortevole abitare e lavorare in ambienti esteticamente belli, ci sentiamo più coccolati con un senso di relax e di sicurezza.

"Gli ambienti interni degli edifici sono spazi quotidiani di lavoro e di soggiorno degli utenti. Di conseguenza la loro forma ha una grande importanza funzionale, oltre che estetica emotiva. Proprio per questi motivi l'obiettivo dell'allestimento d'interni dovrebbe essere quello di adempiere alle varie funzioni conferendo una dimensione estetica alle attività quotidiane. In questo senso dobbiamo considerare il disegno degli interni come espressione una concezione spaziale d'insieme" (Schittich, 2004, p. 31).

Si tratta di studiare e ricercare quella giusta dose di sapienza per capire quali saranno le pratiche che si svolgeranno all'interno degli ambiente e quali saranno i materiali che daranno forma all'intero spazio.

Materiali che possono essere di tipo conoscitivo classico, in quanto utilizzati da sempre e che fanno parte della letteratura del costruire: tessuti, fibre naturali, legno, pietre, metalli, vetro, ... o materie che innovative come le resine o la composizione di materie che nascono dalla creatività del designer per ottenere soluzioni inedite.

Dal punto di vista progettuale la sensibilità verso la materia che avvolgerà l'abitare è di estrema importanza soprattutto quando si integra con la dimensione tec-

field of investigation from becoming too vast and difficult to control.

Defining the area of intervention, to address the different themes of Interior Design, put together the relationships among them and push our knowledge towards the set objectives, identify the potential weak points of the design path and, where possible, make them become more significant of the project itself.

Interior Design is one of the disciplines that deals with the space among things, with the physicalities that are articulated within volumes that can be small or large, learning to design space, internal or external, implies extensive knowledge, from the distribution of spaces to the choice of materials up to the emotional and ritual aspects of living the space.

A discipline that deals with the technology of building products and interior spaces study the modeling of volumes and the choice of materials to give shape to new functions.

The project implies the knowledge that is articulated between the technique, creativity, and sensitivity in composing the space, the choice of materials and objects, products that can be the standard or customized product, the process is the same whether it is for home, office, Retail or Exhibit Design.

The interior designers are not only concerned with the choice of products to be included in the individual spaces, but also with transforming and improving the places to optimize the spaces, studying the right sizing of the environments and furnishings, to meet the needs and requirements that the client wishes to obtain.

Function and aesthetics are the two basic ingredients that a designer must take into consideration for a successful project.

In the most common reality, design makes spaces and products aesthetically beautiful by giving them a function. This definition deflects the true meaning of design, aesthetics, and function, as interior design is a much more complex discipline with a wide range of utility aimed at a society.

The declinations of design are many and each has a specific task, if we analyze the part that deals with Emotional Design we notice that appreciating beautiful objects and spaces could lead us to 'love them', it is certainly more comfortable to live and work in aesthetically beautiful environments, we feel more pampered with a sense of relaxation and security.

"The interiors of buildings are everyday spaces for users to work and stay. Consequently, their shape has great functional importance, as well as an emotional aesthetic. Precisely for these reasons, the aim of the exhibition should be to fulfill the various functions by giving an aesthetic dimension to daily activities. In this sense, we must consider the interior design as an expression of an overall spatial conception" (Schittich, 2004, p. 31).

It is a question of studying and researching the right amount of wisdom to understand what will be the practices that will take place within the environment and what will be the materials that will shape the entire space.

Materials that can be of a classic cognitive type, as they have always been used and that are part of the literature of building: fabrics, natural fibers, wood, stones, metals, glass, ... or innovative materials such as resins or the composition of materials that are born from the designer's creativity to obtain new solutions. From the design point of view, the sensitivity towards the material that will envelop the living space is of extreme importance especially when it is integrated with the technological dimension in order to reach expressive languages that have a low environmental impact.

nologica in modo da raggiungere linguaggi espressivi che abbiano un basso impatto ambientale.

Gradiente luce, naturale e artificiale, tonalità di colori e lo studio del suono sono i fattori sensoriali per far sì che uno spazio oltre ad essere accogliente sia anche confortevole.

Un insegnamento che si articola tra concetti teorici, la storia e l'evoluzione dello spazio e gli aspetti più tecnici, le strutture e gli impianti che compongono lo spazio.

Una didattica che possa lasciare un 'segno, una conoscenza che si sviluppa non solamente attraverso lo studio, ma con l'esperienza, trasferire il proprio sapere e le conoscenze acquisite nel tempo, trovare il giusto canale comunicativo che possa stimolare curiosità e voglia di andare oltre a quello che si è appreso.

Un segno semplice che sappia comunicare e nello stesso tempo che riesca ad assolvere la funzione data, per Umberto Riva l'approccio verso gli spazi interni è un avvicinarsi alle soluzioni attraverso tentativi razionali e ripetizioni continue, aggiungendo varianti alle soluzioni precedenti, il progetto è senso di responsabilità quando si definisce e si dà forma allo spazio quando si raggiunge la vita degli altri, il loro modo di vivere e i loro rituali.

Scomporre, unire, accostare, cercare le proporzioni, i dettagli che compongono le forme, la texture, il guscio di quello che stiamo modellando, per fare ciò è necessario osservare con particolare insistenza e attenzione i lavori dei maestri.

Per imparare a rappresentare i dettagli e a riconoscere le corrette proporzioni, agli studenti veniva consigliato di osservare edifici già realizzati, oppure buoni disegni di architettura ma, in ogni caso, di non riferirsi al lavoro dei compagni. L'architettura tradizionale, "l'eredità che i secoli avevano accumulato", costituiva il modello da seguire (Cumming, Loud, 1979, p. 11).

Una sensibilità che si apprende attraverso una cura costante dell'osservazione del mondo che ci appartiene e attraverso la conoscenza empirica che si sviluppa nel tempo.

Essere curiosi per 'scoprire' nuovi orizzonti, a riguardo si sono espressi in molti, ma è significativa una frase di Achille Castiglioni, "se non siete curiosi lasciate perdere, se non vi interessano gli altri, ciò che fanno e come agiscono, allora quello del designer non è un mestiere per voi" (Bettinelli, 2014, p. 32).

Metodi e processi comunicativi devono semplificare l'apprendimento degli allievi, il laboratorio rimane il metodo dove imparare confrontando idee e progetti, sperimentare attraverso il fare, integrare la lezione frontale e il workshop.

Il laboratorio come luogo e spazio per costruire e sviluppare la conoscenza per cercare di sperimentare nuovi sistemi (Munari, 1977).

La teoria e la pratica sono i due sistemi che si integrano fra di loro per dare conoscenza e trasposizione empirica, quello che si è conosciuto e quello che si è indagato: il workshop, il fare, atto del fare: il progetto.

Trasmettere conoscenza che si sviluppa all'interno della ricerca è particolarmente interessante in quanto l'insegnante, in prima persona, ha realizzato la sua esperienza e il suo percorso di analisi attraverso indagini dirette, ha indagato ed ha osservato il mondo del progetto con una visione ampia sui temi da trattare, e conosce come focalizzare le energie sul tema da sperimentare.

Le tecniche utilizzate per analizzare e studiare lo spazio di progetto sono diverse e il designer utilizza i metodi che ritiene più efficaci alla propria esperienza per fare riflessioni e per capire le potenzialità dello spazio che si presenta davanti a sé.

Carlo Scarpa, uno dei maestri italiani di interior design che progettava lo spazio

Light gradient (natural and artificial), shades of colors and the study of sound are the sensory factors to ensure that a space is not only welcoming but also comfortable.

A teaching that is articulated among theoretical concepts, the history, and evolution of space, and the more technical aspects, the structures and systems that make up space.

Teaching that can leave a "mark", a knowledge that develops not only through study but with experience, transferring one's knowledge and knowledge acquired over time, finding the right communication channel that can stimulate curiosity and desire to go beyond what you have learned.

A simple sign that knows how to communicate and at the same time that manages to fulfill the given function, for Umberto Riva the approach towards the interior spaces is an approach to solutions through rational attempts and continuous repetitions, adding variations to the previous solutions, the project is meaning responsibility when defining and giving shape to space when reaching the life of others, their way of life and their rituals.

Scomporre, unire, accostare, cercare le proporzioni, i dettagli che compongono le forme, la texture, il guscio di quello che stiamo modellando, per fare ciò è necessario osservare con particolare insistenza e attenzione i lavori dei maestri.

Disassemble, combine, approach, look for the proportions, the details that make up the shapes, the texture, the shell of what we are modeling, to do this it is necessary to observe with particular insistence and attention the works of the masters.

To learn how to represent details and recognize the correct proportions, the students were advised to observe buildings already made, or good architectural drawings but, in any case, not refer to the work of their peers. Traditional architecture, "the legacy that the centuries had accumulated", was the model to follow (Cumming, Loud, 1979, p. 11).

A sensitivity that is learned through constant attention to the observation of the world that belongs to us and through the empirical knowledge that develops over time.

Being curious to 'discover' new horizons, many have expressed themselves in this regard, but a phrase by Achille Castiglioni is significant, "if you are not curious, forget it if you are not interested in others, what they do and how they act, then that being a designer is not a job for you" (Bettinelli, 2014, p. 32).

Communication methods and processes must simplify the students' learning, the laboratory remains the method where they learn by comparing ideas and projects, experiment through doing, integrate the frontal lesson and the workshop.

The laboratory is a place and space to build and develop knowledge in order to try to experiment with new systems (Munari, 1977).

Theory and practice are the two systems that integrate with each other to give knowledge and empirical transposition, what has been known and what has been investigated: the workshop, the doing, the act of making: the project.

Transmitting the knowledge that develops within the research is particularly interesting as the teacher, in the first person, has realized his experience and his path of analysis through direct investigation, has investigated and observed the world of the project with a broad vision on the topics to be treated and knows how to focus energies on the topic to experiment.

The techniques used to analyze and study the space of the project are dif-

attraverso il disegno, affermava che per capire le qualità di uno spazio, l'unico modo era disegnarlo più volte, spesso lo ricopiava utilizzando la carta modello, un'ottima grammatura possiede una trasparenza per far risaltare le forme ottenute in precedenza e dà la possibilità di fare riflessioni, analisi e restituire attraverso il disegno e in modo velato nuove spazialità.

Il disegno è soprattutto a mano libera o con la squadra e la riga per conoscere le geometrie e la semplicità, ma anche la complessità delle cose, il ridisegnare non è copiare, ma un modo per imprimere la qualità generatrice sul progetto.

Il disegno rimane lo strumento più importante per sperimentare nuove articolazioni spaziali, scegliere e conoscere la materia che prende forma sotto le nostre mani, modella lo spazio e 'affina' i dettagli e i particolari per dare dignità allo spazio.

L'interior design comprende anche lo studio del prodotto d'arredo e più precisamente il prodotto su misura, l'oggetto che con la sua forma definisce una parete o l'intero spazio di progetto. Oggetti pratici che hanno funzioni specifiche possono amplificare la bellezza delle fisicità interne per vivere lo spazio privato (la casa, ufficio...) o lo spazio pubblico (il museo, biblioteca ...) con massima funzionalità e massimo comfort.

Wang Shu sperimenta in modo scrupoloso lo spazio sia interno che esterno, ma soprattutto ha una grande sensibilità verso l'utilizzo di materiali naturali e da riciclo; per il rivestimento esterno ed interno del museo di storia di Ningbo in Cina, Wang recupera i vecchi mattoni di argilla di colore grigio e le tegole color ruggine delle vecchie abitazioni, materiali preziosi recuperati da demolizioni che definisce selvagge.

"Negli edifici di Wang Shu le linee di demarcazione tra interno ed esterno, luce e ombra, costruito e naturale si confondono ... Wang, invece di fondali stupefacenti, propone atmosfere stimolanti" (Mc Getrick, 2012, p. 78).

Un insegnante del progetto ha il compito di trasmettere passione, raccontare il processo evolutivo delle cose senza staccarsi dalla realtà, l'attività didattica deve essere fatta di parole e di esperienze vissute, di cultura partecipata. (Castiglioni, 2014).

La fantasia ha un ruolo fondamentale quando viene utilizzata con metodo, una fantasia 'guidata', "creare relazioni tra gli elementi conosciuti" (Munari, 2006, p. 41), una fantasia che stimola curiosità e genera invenzione, l'invenzione, una piccola tessera da aggiungere al mosaico della conoscenza e del sapere.

ferent and the designer uses the methods that he considers most effective to his own experience to make reflections and to understand the potential of the space that presents itself in before him.

Carlo Scarpa, one of the Italian masters of interior design who designed space through drawing, stated that to understand the qualities of a space, the only way was to draw it several times, he often copied it using model paper, an excellent weight has transparency to bring out the previously obtained forms and gives the possibility to reflect, analyze and restore new spatiality through drawing and in a veiled way.

The drawing is above all freehand or with the ruler to get to know the geometries and simplicity, but also the complexity of things, redesigning is not copying, but a way to impress the generating quality on the project.

Drawing remains the most important tool for experimenting with new spatial articulations, choosing and knowing the material that takes shape under our hands, shapes the space, and 'affinates' the details and details to give dignity to space.

Interior design also includes the study of the furnishing product and more precisely the made-to-measure product, the object that with its shape defines a wall or the entire project space. Practical objects that have specific functions can amplify the beauty of the internal physicality to experience the private space (the home, office...) or public space (the museum, library...) with maximum functionality and maximum comfort.

Wang Shu, a Chinese architect, scrupulously experiments with both internal and external space, but above all has a great sensitivity towards the use of natural and recycled materials; for the external and internal cladding of the Ningbo history museum in China, Wang recovers the old gray clay bricks and the rust-colored tiles of the old houses, precious materials recovered from demolitions that he defines as savage.

"In Wang Shu's buildings, the dividing lines between inside and outside, light and shadow, built and natural mix up... Wang, instead of amazing backdrops, offers stimulating atmospheres" (Mc Getrick, 2012, p. 78).

A teacher of the project has the task of transmitting passion, telling the evolutionary process of things without detaching from reality, teaching activity must be made up of words and lived experiences, of participatory culture (Castiglioni, 2014).

Fantasy plays a fundamental role when used methodically, a 'guided' fantasy, "creating relationships among known elements", a fantasy that stimulates curiosity and generates invention, invention, a small piece to add to the mosaic of knowledge and of knowledge.

Bibliografia Reference

Bachelard G. 1984, *La poetica dello spazio*, Edizione Dedalo, Bari.

Bartoli C. 2014, *Come nasce e si sviluppa un progetto*, 7 luglio 2014 <https://www.kristalia.it/it/designer/bartoli_design-how-a-project-is-created-and-developed/> (08/2014).

Bettinelli E. 2014, *La voce del maestro Achille Castiglioni, i metodi della didattica*, Corraini, Mantova.

Chittich C. 2004, *Interni- spazio-luce-materiali*, Edizioni Detail, Berlino.

Cumming Loud P. 1979, *Loius I. Kahn*, Mondatori Electa, Milano.

Calvino I. 1988, *Lezione Americane*, Garzanti, Milano.

Gambardella C. 2020, *Handmade in Italy*. Altralinea Edizioni, Firenze.

Galli P. 2000, *Notazioni e istituzioni tra interno e esterno*, *Firenze Architettura*, periodico semestrale, Dipartimento di Architettura, Firenze.

Munari B. 2006, *Fantasia. Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*, Laterza, Bari.

Zardini M. 2002, *Paesaggi Ibridi*, Skira, Milano.

Questo libro è la sintesi di un lavoro intenso e coordinato svolto nel Master in Interior Design dell'Università di Firenze sui temi dell'Interior design. Sono raccolti frammenti dell'esperienza didattica e punti di vista sul tema della qualità dello spazio nella vita di ciascuno di noi in ogni momento della nostra esistenza.

