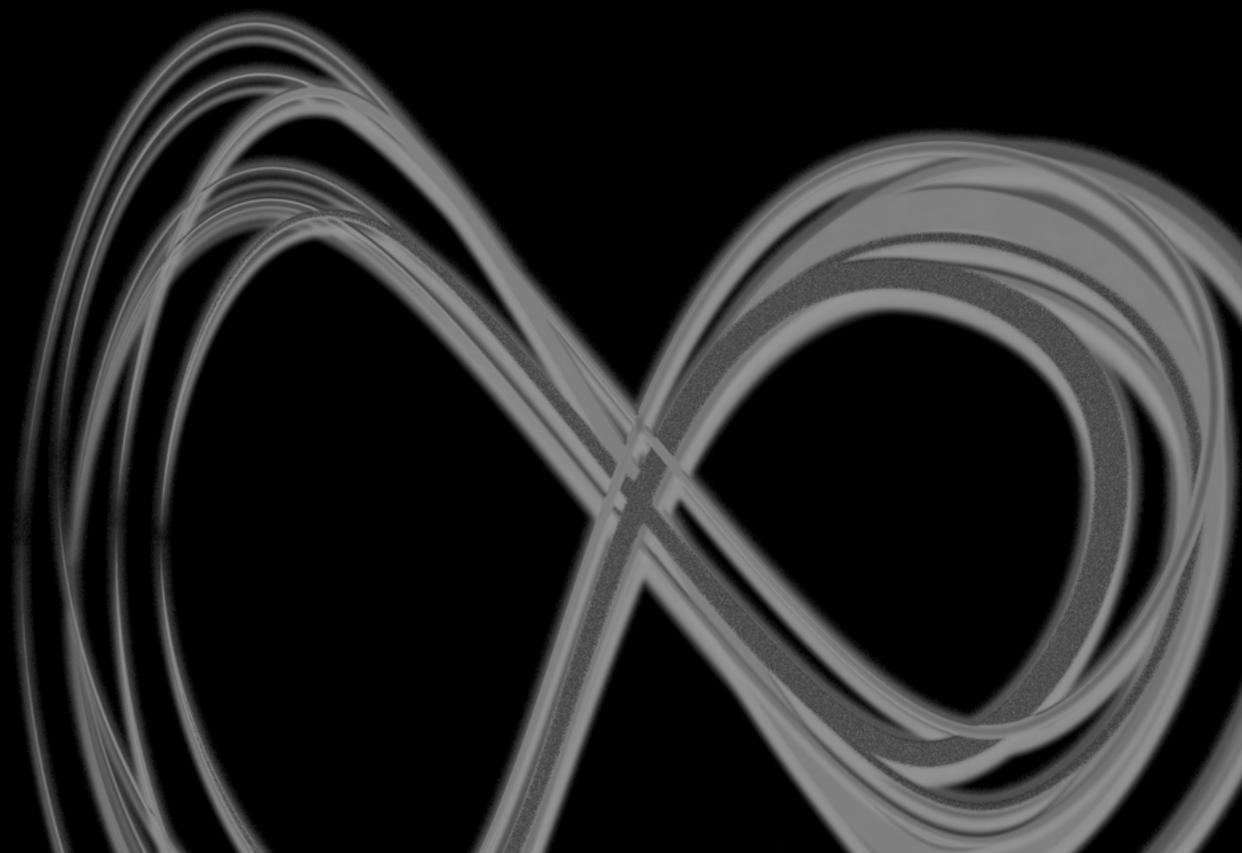


*a cura di*  
FRANCESCO ARMATO  
STEFANO FOLLESA

**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



*a cura di*  
FRANCESCO ARMATO  
STEFANO FOLLESA

# **Design degli Interni**

*Spazi di relazione*





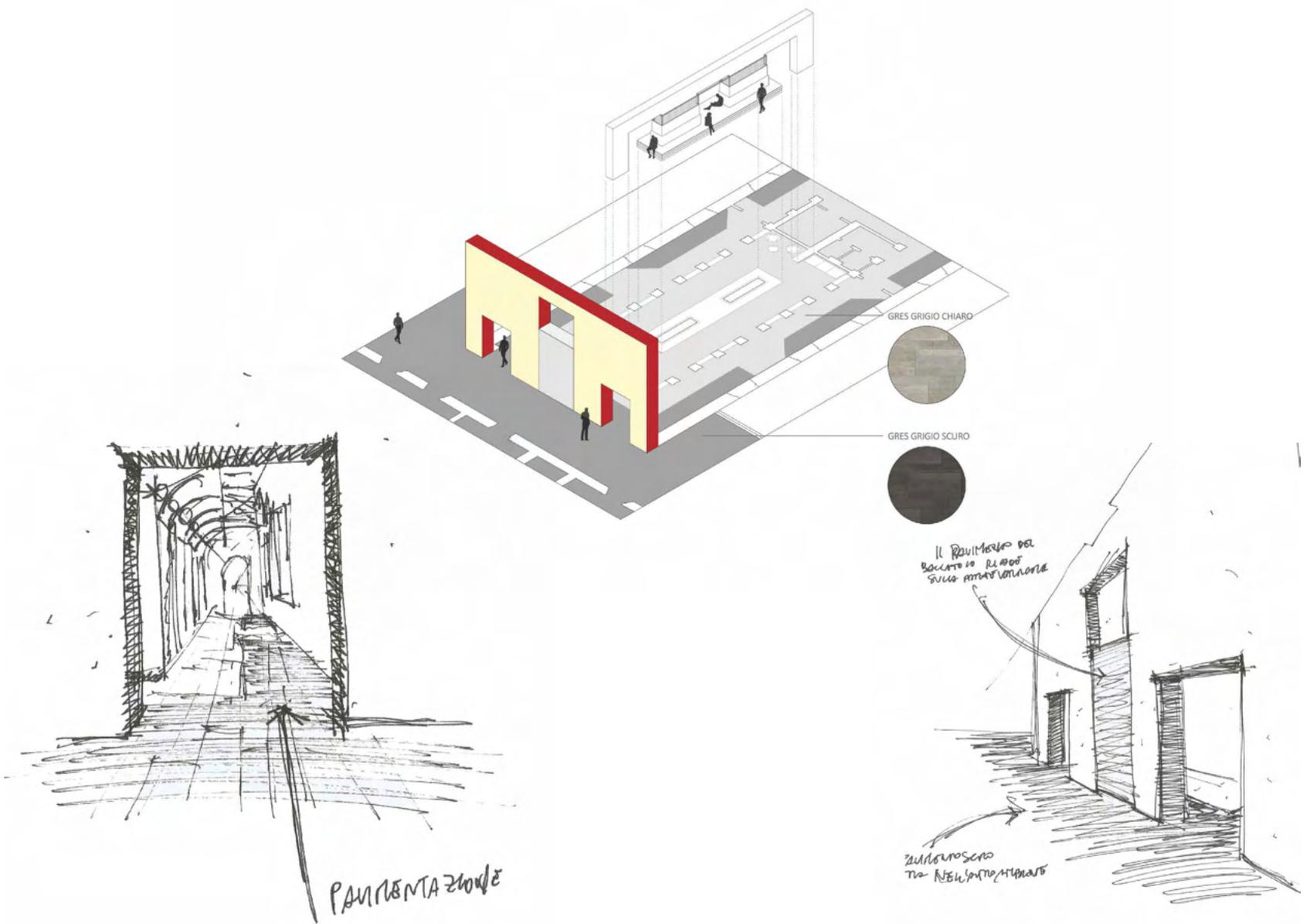
<b>L'arte della progettazione degli interni</b> The art of interior design <i>Francesco Armato, Stefano Follesa</i>	11
<b>Dallo stesso lato del tavolo</b> On the same side of the table*	15
<b>Continuum</b>	<b>17</b>
<b>Innovazione nelle imprese del settore degli interni: contributo del design</b> Innovation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

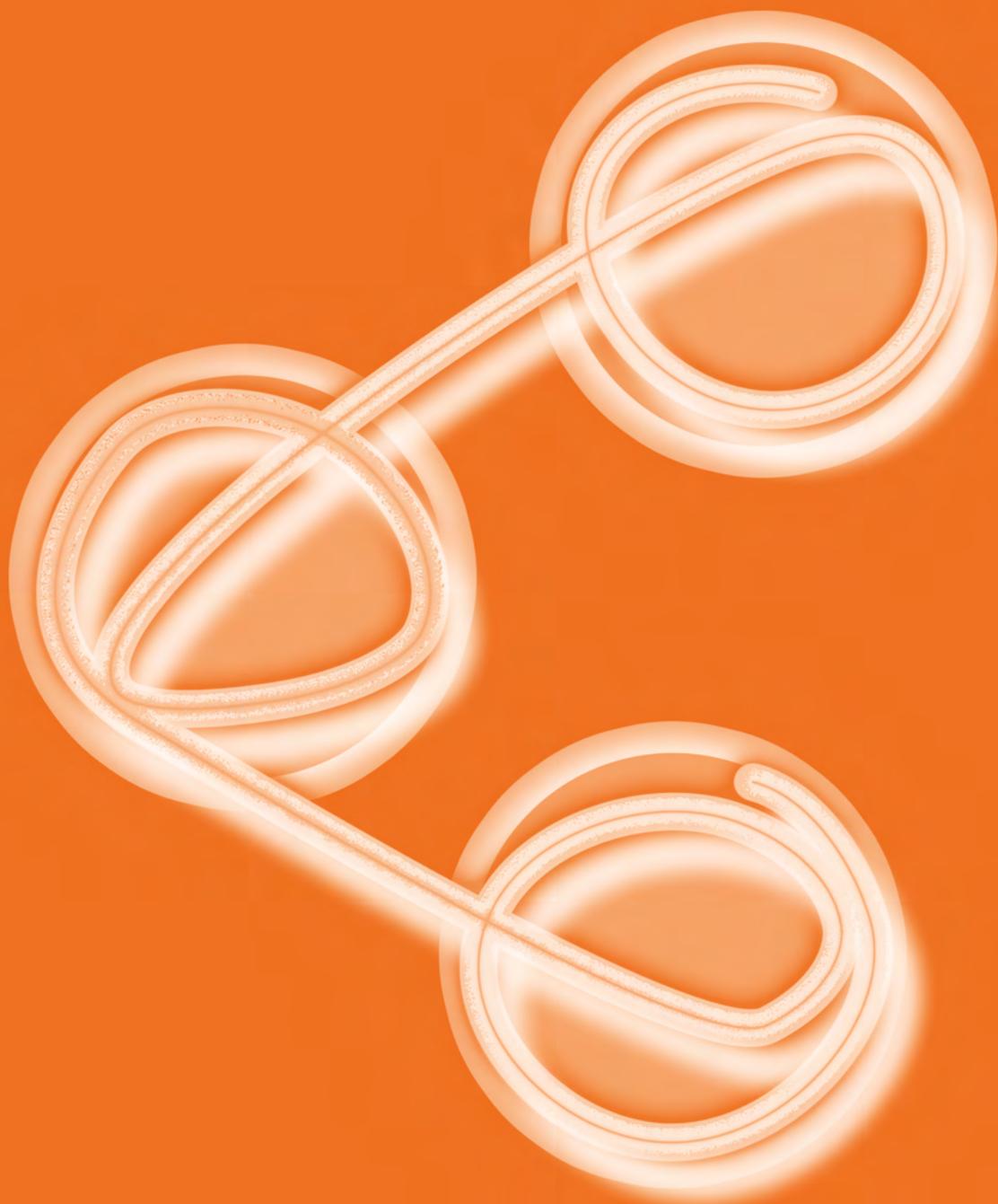
<b>Due domande sulla committenza</b> Two questions on the client <i>Donatella Fini</i>	59
<b>Spazio</b> Space*	60
<i>Progetti Projects</i>	64
<b>Connessione</b>	<b>71</b>
<b>Dialoghi / Riflessioni aperte</b> Dialogues / Open Reflections <i>Antonella Serra</i>	73
<b>Esperienze immersive</b> Immersive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

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

\* contributi scritti da Vincenzo Alessandro Legnante







**Condivisione**



Se l'architettura è equilibrio tra *utilitas*, *firmitas* e *venustas*, l'allestimento degli spazi esalta il ruolo della *venustas* come ambito della ricerca e della sperimentazione progettuale.

# Spazi e oggetti

## Spaces and objects

**Stefano Follesa**

Scuola di Architettura  
Università Degli Studi di Firenze

### L'interior visto dal Design

Il definirsi di uno specifico approccio della disciplina Design al progetto dell'abitare nelle sue molteplici forme concerne i rapporti che intercorrono tra gli oggetti e gli spazi. È nella definizione di "arredo" che si determina il ruolo dell'oggetto nello spazio; arredare, nell'eccezione comune del termine, significa curare uno spazio dotandolo degli elementi pratici (oggetti) e decorativi funzionali al processo abitativo.

Uno spazio privo di oggetti non può essere abitato, la dimensione dell'abitare implica un processo di appropriazione sviluppato nel tempo attraverso manufatti e trasformazioni; se ci ripariamo in una grotta per proteggerci dagli eventi esterni non stiamo abitando, ma se avviamo un processo di adattamento di quella grotta alle nostre esigenze esprimendolo attraverso suppellettili e decori e utilizziamo quel luogo con continuità è lì che si definisce l'abitare. "Abitare è con ciò aver cura del proprio spazio, essere in rapporto con lo spazio, colmare lo iato artificiale tra il progetto, il costruire e infine l'abitare"<sup>1</sup>.

Agendo tecnicamente l'uomo modifica l'ambiente circostante e questo lo rende non solo l'unica specie capace di adattarsi in un qualsiasi tipo di ambiente ma, per via della sua capacità creativa, può dirsi piuttosto colui il quale riscrive costantemente i termini dell'ambiente stesso (Tramontana 2015). Si pensi a come le testimonianze dell'utilizzo delle grotte preistoriche passino attraverso il ritrovamento di utensili (elementi pratici) e segni sulle pareti (elementi decorativi) che prefigurano una cura e un utilizzo continuativo dello spazio. Molte di tali grotte hanno rivelato un adattamento continuo (una riscrittura) nel tempo alle esigenze funzionali ed estetiche delle diverse popolazioni che le hanno abitate. Nel 1955 Bataille<sup>2</sup>, definiva la rappresentazione degli animali sulle pareti delle caverne come il momento in cui l'uomo si emancipa dalla condizione della bestia e più avanti Heidegger<sup>3</sup> farà coincidere la stessa dimensione umana con l'abitare.

La storia dell'architettura ha concepito a lungo lo spazio interno come una conseguenza del progetto architettonico. Ciò è solo in parte vero; ci sono autori di straordinarie architetture che hanno lavorato sulla corrispondenza tra involucro e spazi interni (da Gaudì a Gehry, Hahid, Senosiain passando da Mendhelsonn e Michelucci) ma è altrettanto vero che quasi sempre gli spazi interni hanno vita autonoma che prescinde e si distacca dallo scheletro strutturale che li contiene. Alcuni libri non recentissimi hanno documentato come una identità spaziale inter-

### The Interior Seen by Design

The definition of a specific approach of the Design discipline to the design of living in its multiple forms concerns the relationships between objects and spaces. The role of the object in the space is determined by the definition of "furniture"; to furnish, in common usage, means equipping a space with the practical (objects) and decorative elements functional to the living process.

A space with no objects cannot be inhabited, the dimension of living implies a process of appropriation developed over time through artefacts and transformations; taking shelter in a cave to protect ourselves from external circumstances does not mean we are inhabiting it, but if we then adapt that cave to our needs and express this through furnishings and decorations and we use that place continuously then it can be defined as a living space. "To inhabit means to take care of one's space, to be in a relationship with the space, to fill the artificial gap between the project, the construction and lastly the living space."

Through their actions, humans technically alter the surrounding environment and this not only makes us the only species capable of adapting to any kind of environment but, due to our creative capacity, we are rather the ones who constantly rewrite the terms of the environment itself (Tramontana 2015). Think of how evidence of the use of prehistoric caves includes the discovery of utensils (practical elements) and signs on the walls (decorative elements) which indicate continuous care and use of space. Many of these caves have revealed continuous adaptation (a rewriting) over time to the functional and aesthetic requirements of the different populations that inhabited them. In 1955, Bataille defined the representation of animals on cave walls as the moment humans emancipated themselves from the condition of the beast, and later Heidegger would make the human dimension itself coincide with living.

The history of architecture has long conceived of interior space as a consequence of architectural design. This is only partly true; the creators of extraordinary architectures worked on the correspondence between the envelope and the interior spaces (from Gaudì to Gehry, Hahid, Senosiain, not to mention Mendhelsonn and Michelucci) but it is also true that interior spaces almost always have an autonomous life that disregards and is detached from the structural skeleton that contains them. Some books, written a while ago, have documented how an internal spatial identity can evolve independently of the architectural structure of a building (Massey 2005).

na possa evolversi indipendentemente dalla struttura architettonica di un edificio (Massey 2005).

Guardare allo spazio interno come entità che gode di vita autonoma e che continuamente si rigenera ai fini dello svolgimento delle funzioni abitative, significa ampliare lo sguardo a tutte le componenti della definizione dello spazio. È qui che si definisce maggiormente il ruolo della nostra disciplina ancor meglio di un ambito specifico della disciplina che assume a livello internazionale la denominazione di *Spatial Design*.

Lo *Spatial Design* ha l'obiettivo di lavorare sulle relazioni tra persone, oggetti e spazi e sul ruolo degli oggetti e delle tecnologie nella comprensione, percezione e trasformazione degli ambienti. Un concetto di spazio quindi non limitato alla sua costruzione, alla sua definizione fisica (il costruire heideggeriano degli architetti), ma rivolto alle connessioni con gli oggetti e le tecnologie e alle implicazioni immateriali (*soundscape, tactile space, smellscape*) che generano ambienti in continua trasformazione nei quali il design opera con strumenti di indagine e trasformazione differenti rispetto alle altre discipline del progetto proprio per la sua natura transdisciplinare e transcalare. Una dimensione progettuale che collega gli studi sulla "psicologia architettonica"<sup>4</sup>, ampliata a tutti i sistemi di percezione dello spazio, al sistema degli oggetti e delle tecnologie. In una tale visione trova definizione il ruolo del designer a cui raramente è affidata la costruzione degli spazi ma che semmai interviene nel modificare questi ultimi restituendone ruolo e funzioni attraverso il sistema degli oggetti, sia che questi si pongano come terminali dei rituali abitativi (il design guarda alla *home* piuttosto che alla *house*), sia che caratterizzino spazi collettivi pubblici interni od esterni. Un approccio specifico alla disciplina che in parte si distacca dalla sua origine come "architettura degli interni" all'interno delle scuole di architettura e che ha visto come protagonisti nel nostro paese autori quali Ponti, Michelucci, Savioli e Ricci. "La progettazione degli spazi interni - ma si potrebbe dire degli spazi dell'abitare in una dimensione più ampia - costituisce una attività che possiede fondamenti culturali autonomi e che si pone fuori dall'idea che possa ancora esistere una unità oggettiva tra logica urbana, qualità architettonica ed interior design."<sup>5</sup> Se l'abitare del domani si svilupperà sempre meno in spazi definitivi e sempre più in spazi flessibili, neutri che verranno continuamente rigenerati e rimodulati attraverso tecnologie, connotazioni estetiche ed oggetti, è lì che si definiscono il ruolo e le competenze dello *spatial design*.

### Gli spazi

Nel merito della definizione progettuale è nel rapporto con lo spazio che si rivela il differente approccio delle discipline del progetto. Per l'architetto il progetto ambisce alla "costruzione" dello spazio, alla definizione dell'involucro che lo delimita e all'interno del quale gli oggetti sono elementi misuratori, per l'interior designer il progetto parte invece dalla percezione dello spazio costruito per prefigurarne una mutazione attraverso il sistema degli oggetti partendo "dall'interno", lì dove gli oggetti sono i protagonisti dell'azione progettuale.

Per il design gli spazi sono spazi dinamici, in continua mutazione; spazi mutevoli che si arricchiscono costantemente o si riconfigurano sulla base di rinnovate funzioni o rinnovati linguaggi rafforzando il ruolo degli arredi e delle tecnologie sino a prefigurare una abitazione che si autocostruisce e si personalizza.<sup>6</sup> "L'uomo flessibile che vive nella frammentarietà e mutevolezza del capitalismo è il nuovo utente cui riferirsi nel progetto di case personalizzabili, vitali e dinamiche come i bisogni e i desideri di chi le abita."<sup>7</sup>

Considering the interior space as an entity with an autonomous life and that continuously regenerates in order to perform its living functions means broadening our vision to include all components of the definition of space. This is where the role of our discipline, or even better a specific area of the discipline, known as *Spatial Design* at international level, is more clearly defined.

*Spatial Design* aims to influence the relationships between people, objects and spaces and the role of objects and technologies in the understanding, perception and transformation of environments. This concept of space is therefore not limited to its construction or physical definition (architects' building based on Heidegger's theories), but aimed at connections with objects and technologies and intangible implications (*soundscape, tactile space, smellscape*) that generate environments undergoing continuous transformation in which design operates with different investigation and transformation tools compared to other design disciplines precisely due to its transdisciplinary and transcalar nature. A design dimension that links studies on "architectural psychology," extended to all systems of perceiving space, to the system of objects and technologies. This vision defines the role of the designer, who is rarely entrusted with the construction of the spaces but who, if anything, alters them by restoring their role and functions through the system of objects, whether they are intended as terminals of living rituals (design considers the home rather than the house), or whether they characterise interior or exterior collective public spaces. This specific approach to the discipline is increasingly detached from its origin as "interior architecture" in architecture schools, which has seen figures such as Ponti, Michelucci, Savioli and Ricci play a leading role in Italy. "The design of interior spaces - or living spaces in a broader dimension - is an activity with autonomous cultural foundations and that goes beyond the idea that an objective unity between urban logic, architectural quality and interior design may still exist." If the living of tomorrow is developed less and less in definitive spaces and more and more in flexible, neutral spaces set to undergo continuous regeneration and remodelling through technologies, aesthetic connotations and objects, it is there that the role and skills of spatial design are defined.

### The spaces

As regards the definition of design, the different approaches of the design disciplines are revealed in the relationship with space. For the architect, the project aspires to "construct" space, to define the envelope that delimits it and within which objects are measuring elements; for the interior designer, on the other hand, the project starts with the perception of space in order to envisage how it might change through the system of objects, starting "from the inside," where the objects play the leading role in the design action.

For design, spaces are dynamic, constantly changing spaces; changing spaces that are constantly enriched or reconfigured on the basis of renewed functions or renewed languages, reinforcing the role of furnishings and technologies as far as envisaging a living space that builds and customises itself. "The flexible man who experiences the fragmentation and fickleness of capitalism is the new user to refer to in the design of customisable homes, vital and dynamic just like the needs and desires of those who live in them."

In the game of possible antinomies (solid/void, inside/outside, private/public) the one between ephemeral and durable is perhaps the most likely to indicate the different approach to space of the two disciplines. The architect designs du-

Nel gioco delle possibili antinomie (pieno/vuoto, interno/esterno, privato/pubblico) quella fra effimero e durevole è forse quella più probabile nell'indicare il differente approccio allo spazio delle due discipline. L'architetto progetta spazi durevoli mentre il designer lavora per lo più su spazi effimeri, su "allestimenti" destinati a confrontarsi col trascorrere del tempo e quindi il progetto si colloca tra ciò che è stato e ciò che sarà. Se l'architettura è equilibrio tra *utilitas, firmitas e venustas*, l'allestimento degli spazi esalta il ruolo della *venustas* come ambito della ricerca e della sperimentazione progettuale.

Nel definirsi di una modernità debole, caratterizzata dall'indeterminatezza dei processi, tutto diviene mutevole e anche le mura domestiche perdono la loro staticità e matericità. Lo spazio è contenitore, perimetro, limite di trasformazioni che periodicamente lo riconfigurano e l'idea di spazio non coincide con quella di spazio racchiuso, ma si amplia a tutte le forme contemporanee dell'abitare e quindi anche allo spazio relazionale dei paesaggi urbani, sottoposti anch'essi a una continua trasformazione. La città contemporanea è una città in continuo allestimento, dove si assiste a un'estensione all'esterno di funzioni e metodologie progettuali<sup>8</sup> applicate generalmente agli interni.

Appartiene alle abitudini giovanili abitare gli spazi esterni prossimi all'abitazione (il cortile, il giardino, la piazza, la strada) e per chi è inurbato anche una pluralità di "spazi di vita" variamente ubicati e diffusi (il supermercato, il tram, il grande parco metropolitano, la rete discontinua di luoghi condivisa da una comunità di pratiche sportive, culturali).<sup>9</sup>

È una visione progettuale che mette insieme gli oggetti e le tecnologie nella definizione funzionale e percettiva di spazi sempre più transitori, che collega gli interni e gli esterni dell'abitare e definisce i paradigmi di un nuovo approccio al tema dello spazio. "Nell'ambito dei profondi cambiamenti che le evoluzioni tecnologiche hanno apportato al paradigma spazio/tempo si delinea quindi la necessità di una concezione di progetto nel quale torni la componente tempo come variabile di una equazione imperfetta e incompleta. Su queste basi operative si fonda una nuova definizione di questa disciplina che si basa sulla nuova autonomia del design di interni rispetto alle due grandi consorelle, l'architettura e il product design. Consorelle disciplinari con le quali coesistono le massime condizioni di collaborazione ma verso le quali il design degli interni rivendica una nuova centralità".<sup>10</sup>

### Gli oggetti

In un'ottica di trasformazione continua degli spazi sono gli oggetti ad assumere il ruolo preminente generando i processi mutativi. La loro stratificazione nelle nostre case determina i rapporti funzionali e percettivi che abbiamo con gli spazi. Un rinnovato sguardo verso la vita degli oggetti avviato alla fine degli anni Ottanta nell'ambito delle scienze sociali da Appadurai<sup>11</sup> e Kopytoff<sup>12</sup> e poi ripreso dalla nostra disciplina<sup>13</sup> ha indagato trasversalmente i rapporti che intercorrono tra noi e le cose di cui ci circondiamo e i mutamenti apportati a tali rapporti dallo svilupparsi della società dei consumi. Ampliando tale indagine agli ambiti più specifici di competenza della nostra disciplina è interessante indagare i rapporti che intercorrono tra gli oggetti e gli spazi o ancor meglio i rapporti che intercorrono tra oggetti, spazi e persone e le modalità con cui gli oggetti, e l'uso che ne facciamo, possono influire sulla definizione e sulla percezione degli spazi.

Nella visione delle discipline del progetto, gli oggetti dell'abitare assumono perlomeno quattro ruoli: un ruolo prettamente funzionale (consentono lo svolgi-

rabile spaces while the designer for the most part works on ephemeral spaces, "settings" destined to stand up to the passage of time, so the design falls between what has been and what will be. While architecture represents a balance between *utilitas, firmitas* and *venustas*, the layout of spaces enhances the role of *venustas* as a field of research and design experimentation.

In defining itself as a weak modernity, characterised by the indeterminate nature of processes, everything is liable to change, and even the walls of the home lose their static, material nature. Space is a container, a perimeter, a limit of transformations that periodically reconfigure it and the idea of space does not coincide with that of enclosed space, rather it extends to all contemporary forms of living and therefore also to the relational space of urban landscapes, which are also subject to continuous transformation. The contemporary city is a city undergoing continuous development, where functions and design methodologies generally applied to interiors extend to the outside.

Youths habitually inhabit outdoor spaces close to their homes (courtyard, garden, square, street) and in addition, for those in urban areas, a multitude of "living spaces" in various and widespread locations (supermarket, tram, large metropolitan park, the discontinuous network of places shared by a community for sports, cultural activities).

The design vision brings together objects and technologies in the functional and perceptive definition of increasingly transitory spaces, connecting the interiors and exteriors of living and defining the paradigms of a new approach to the topic of space. "In the context of the profound changes that technological developments have brought to the space/time paradigm, there is a need for a design concept in which the time component once again becomes a variable of an imperfect and incomplete equation. These operational bases support a new definition of this discipline based on the new autonomy of interior design with respect to its two great sisters, architecture and product design. Disciplinary sisters with whom there are the highest levels of collaboration but with respect to which interior design claims a new centrality."

### The objects

In the continuous transformation of spaces, objects play a leading role, generating processes of change. Their stratification in our homes determines the functional and perceptive relationships we have with spaces.

A renewed look at the life of objects that started in the late Eighties in the social sciences by Appadurai and Kopytoff and was then taken up by our discipline broadly investigated the relationships between us and the things we surround ourselves with, and the changes to these relationships brought about by the development of consumer society. Expanding this investigation to the more specific areas of expertise of our discipline, it is interesting to investigate the relationships between objects and spaces, or better yet the relationships between objects, spaces and people and how objects, and the use we make of them, can influence the definition and perception of spaces.

In the vision of the design disciplines, objects in living spaces play at least four roles: a purely functional role (they allow us to perform the actions we carry out in the spaces), an aesthetic role (adherence to a language or idea of beauty), a symbolic/representative role (the objects we wish to show to others) and finally an identity role (the objects as "witnesses" of personal stories,

mento delle operazioni che compiamo negli spazi), un ruolo estetico (l'adesione ad un linguaggio o ad una idea di bellezza), un ruolo simbolico/rappresentativo (gli oggetti che vogliamo mostrare agli altri) ed infine un ruolo identitario (gli oggetti "testimoni" di storie personali, identità, luoghi). Alcuni oggetti possono rivestire tutti questi ruoli, altri solo alcuni di essi. Alcuni ruoli competono specificamente la definizione progettuale, altri ruoli sono ruoli più intimi che incrociano le storie personali e definiscono l'adattamento dell'abitante allo spazio, il suo "prenderne possesso". "Trasformiamo l'ambiente costruito in abitazione pervadendolo della nostra presenza. Attraverso gli oggetti quotidiani e il modo di disporli, lo adattiamo alla nostra identità personale"<sup>14</sup>

Ogni ruolo che l'oggetto riveste tende a sviluppare relazioni. Gli oggetti sono generatori di relazioni e spazi, sono mediatori tra noi e il mondo (Barthes). La percezione dell'ambiente abitativo appartiene ai primi mesi della nostra infanzia perpetuata attraverso il sistema degli oggetti che fungono da elementi percettivi e misuratori dello spazio. "Nel rapporto con gli oggetti il bambino sperimenta il dentro e il fuori, l'inclusione e lo svuotamento, la continuità e la separazione, impara ad usare l'oggetto come strumento; il grande e il piccolo, il lungo e il corto, il vicino e il lontano vengono discriminati sulla base di un rapporto topologico e di confronto con il proprio corpo, e non sulla base di unità di misura."<sup>15</sup> Ed ancora agli oggetti dalla fionda alla bici appartiene la nostra conquista dello spazio esterno. Una visione degli oggetti quali misura dell'abitare che permane nel nostro rapporto con le cose.

... se l'abitare è spazi, oggetti e azioni, gli oggetti possono dirsi quelle protesi con cui l'uomo si proietta in un'azione futura...nell'essere protesi, nel protendere in avanti un'azione pregressa ma dotata di un senso inscritto nell'oggetto, sono comunque sempre estensione del corpo plastico. A partire da questa idea allora, la ruota è un'estensione del piede, mentre la sedia quella della schiena e delle gambe. Così come tutti gli oggetti della vita quotidiana costituiscono un apparato di protesi con cui l'uomo entra in relazione. Ad un corpo plastico, capace cioè di adeguarsi ad un ambiente dinamico, corrisponde un mondo di oggetti in continuo mutamento che retroagisce creando pertanto una circolarità tra il corpo e gli oggetti. Qui vale quello che ebbe a scrivere Leroi-Gourhan, ossia il fatto che la specie umana si modifica un po' ogni volta che mutano gli utensili.<sup>16</sup>

Gli oggetti possono quindi essere misuratori dello spazio distribuendo le funzioni al suo interno ma nello stesso tempo definiscono i rituali che tutti noi compiamo nell'abitare. Si pensi al ruolo che un oggetto come il televisore assume sin dalla sua comparsa nelle abitazioni.

Nella seconda metà del 20° sec. l'irruzione della televisione nell'interno domestico aveva sovvertito l'organizzazione degli spazi della socialità, trasformando il 'salotto', la 'sala' o il 'tinello' in luoghi di confluenza, dapprima aperti all'ospitalità - vicini di casa, amici, parenti - e poi, con la rapida diffusione del mezzo e la natura sempre meno rituale dei programmi, circoscritti al nucleo familiare. Si era così introdotto, nell'organizzazione spaziale dell'interno domestico, un mutamento significativo: l'ambiente della socialità aveva perso la sua configurazione più o meno circolare, destinata a incoraggiare la conversazione, il confronto diretto, lo scambio, per assumerne invece una semicircolare, le cui tensioni visive convergevano tutte verso il punto focale dello schermo televisivo. Questa inedita topografia domestica (disposizione dei mobili, orientamento delle aperture e delle chiusure, strategie di vicinanza o lontananza) non era che il riflesso di un nuovo schema di relazioni sociali. I fascinosi effetti dello spettacolo televisivo domestico si rivelarono infatti duplici: esso rafforzò in qualche modo la coerenza e la vicinanza del gruppo (sociale e familiare), ma in pari tempo vi abolì ogni forma di comunicazione interpersonale, per sostituire alla conversazione tra individui il silenzio del pubblico, assorto nella contemplazione dell'evento mediatico.<sup>17</sup>

identities, places). Some objects can play all of these roles, others only some of them. Some roles specifically fit the design definition, other roles are more intimate, cutting across personal stories and defining how the inhabitant adapts to the space, "taking possession" of it. "We transform the built environment into a home pervading it with our presence. Through everyday objects and our arrangement of them we adapt it to our personal identity."

Each role the object plays tends to develop relationships. Objects are generators of relationships and spaces, they act as mediators between us and the world (Barthes). Our perception of the living environment comes from the early months of our childhood and is perpetuated through the system of objects that act as perceptive and measuring elements of space. "In the relationship with objects the child experiences the inside and the outside, inclusion and emptying, continuity and separation, and learns to use the object as a tool; large and small, long and short, near and far are distinguished on the basis of a topological relationship and comparison with the child's own body, and not on the basis of measurement units." And yet our conquest of the external space belongs to the objects, from the catapult to the bike.

A vision of the objects as a measure of living that endures in our relationship with things.

... if living is represented by spaces, objects and actions, objects can be said to be the prostheses with which humans project themselves into a future action... in being prosthetic, in projecting forward a previous action with meaning inscribed in the object, they are in any case always an extension of the three-dimensional body. So taking this idea as a starting point, the wheel is an extension of the foot, while the chair is an extension of the back and legs. Just as all objects of everyday life represent a prosthesis apparatus with which humans enter into a relationship. A three-dimensional body, namely one that is capable of adapting to a dynamic environment, corresponds to a world of objects undergoing continuous change which retroacts thereby creating a circularity between the body and the objects. Here, what Leroi-Gourhan wrote applies, namely the fact that the human species transforms to a small degree each time the tools change.

Objects can therefore be space measuring devices distributing the functions within it, but at the same time they define the rituals that we all perform in living. Think of the role that an object like the television has played since it first appeared in homes.

In the second half of the 20th century the intrusion of the television into the domestic setting subverted the organisation of social spaces, transforming the 'living room', 'hall' or 'dining room' into meeting places, initially for hospitality - neighbours, friends, relatives - and then, with the rapid spread of the medium and the increasingly less ritual nature of the programmes, limited to the family unit. This introduced significant change into the spatial organisation of the domestic interior: the environment of social relations had lost its more or less circular configuration which encouraged conversation, direct discussions and exchange, instead taking on a semi-circular form where visual tensions all converged on the focal point of the television screen. This unprecedented domestic topography (the arrangement of furniture, the orientation of the openings and closures, proximity or distance strategies) was nothing but a mere reflection of a new scheme of social relations. The fascinating effects of the domestic television show in fact turned out to be twofold: it somehow strengthened the coherence and closeness of the group (social and family), but at the same time it abolished all forms of interpersonal communication, replacing conversation between individuals with the silence of the public absorbed in contemplation of the media event.

Any object, according to its arrangement in space and its specific components (geometric shape, dimensions, decorative motifs, materials, etc.) can assume the real role of a subject. "In fact, any object, if only because of its shape, some-

Qualsiasi oggetto può assumere, in funzione della sua disposizione nello spazio e delle sue componenti specifiche (forma geometrica, dimensioni, motivi decorativi, materie, etc.), un vero e proprio ruolo di soggetto, "In effetti qualunque oggetto, se non altro per la sua forma, ridisegna in qualche modo lo spazio in cui si situa: in altre parole gli "dà forma" e lo "trasforma", cambiandone i significati che gli appartengono in proprio e sono espressi in particolare sotto forma di scelte e valorizzazioni estetiche"<sup>18</sup>. Gli oggetti organizzano lo spazio e determinano le modalità con cui lo percepiamo, lo percorriamo, lo utilizziamo. "Immaginiamo che in una sala da pranzo un tavolo rotondo venga sostituito da uno rettangolare. Lo spazio circostante, vale a dire l'intera stanza, che sino ad allora non possedeva un orientamento o polarità specifiche, perderà questo suo carattere di omogeneità: il lato più lungo del tavolo imporrà un orientamento, svolgendo un ruolo di vettore non solo in rapporto ai soggetti che vi prenderanno posto ma anche in relazione agli altri mobili presenti nello stesso spazio."<sup>19</sup>

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

Questa capacità degli oggetti di generare lo spazio costruendo relazioni, funzioni e visuali rappresenta al contempo uno dei caratteri distintivi del design italiano e una specifica direzione per l'intervento del designer nel sistema degli spazi. La storia del nostro design è ricca di oggetti straordinari capaci di modificare o determinare i rapporti spaziali. La lampada Arco di Pier Giacomo Castiglioni e Achille Castiglioni non può non incidere sullo spazio in cui viene collocata modificandone la percezione prospettica e il linguaggio estetico. Allo stesso modo il divano *Tatlin* di Mario Cananzi e Roberto Semprini o il letto *Bassamarea* di Liliana Leone e Luca Mazzarri che con il suo sviluppo diagonale ridisegna le geometrie dell'ambiente notte. Altri arredi sono stati totalizzanti imponendosi allo spazio quasi come architetture dentro un'architettura. È così per l'*Abitacolo* di Bruno Munari "un 'hortus conclusus' infantile, trasformabile a piacere, *abitacolo* è lo spazio abitabile in misura essenziale. In modo figurativo è anche l'intimo recesso individuale, il luogo interno dove è situato tutto ciò che forma il proprio mondo"<sup>20</sup> o il *Tuttuno* di Internotredici (Carlo Bimbi, Gianni Ferrara, Nilo Gioacchini) che ambisce ad essere mobile totale.

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

how redesigns the space in which it is situated: in other words, it "gives it form" and "transforms" it, changing the meanings that belong to it and are expressed in particular in the form of aesthetic choices and enhancements." Objects organise the space and determine how we perceive it, move through it and use it. "Let us imagine that in a dining room a round table is replaced by a rectangular one. The surrounding space, that is the whole room, which until then did not have a specific orientation or polarity, will lose its homogeneous character: the longer side of the table will impose an orientation, acting as a vector not only in relation to the subjects that will take their place there but also in relation to the other furniture present in the same space.

There are objects whose presence in an environment not only defines their hierarchies and paths but also gives meaning to the space. As Vincenzo Legnante writes in this volume "Certain works of sculpture define the space and do not merely occupy a part of it. The movement represented by the sculptural processing of marble or bronze in classical works, for example, defines a portion of space that goes beyond the physical occupation of a part of it, but pervades the space around it. Bernini's Hercules and Anteus in Villa Borghese, or the Dancing Satyr in Marsala are not only figurations of subjects, but rather markers of the space that contains them."

This capacity of objects to generate space by building relationships, functions and visuals at the same time represents one of the distinctive characteristics of Italian design and a specific direction for the designer's intervention in the system of spaces. The history of Italian design is rich in extraordinary objects capable of altering or determining spatial relationships. The Arco lamp by Pier Giacomo Castiglioni and Achille Castiglioni cannot fail to affect the space it is placed in by altering the perspective perception and the aesthetic language. The same goes for the Tatlin sofa by Mario Cananzi and Roberto Semprini or the Bassamarea bed by Liliana Leone and Luca Mazzarri, which redesigns the geometry of the sleeping area with its diagonal expansion. Other furnishings have been all-encompassing, imposing themselves on the space almost like architecture within an architecture. This is the case of Bruno Munari's "Abitacolo": a "childlike 'hortus conclusus' that can be transformed as one pleases, the "abitacolo" is an essential living space. Figuratively speaking, it also represents an intimate individual withdrawal, an interior place where everything that shapes one's world is located," or the "Tuttuno" by Internotredici (Carlo Bimbi, Gianni Ferrara, Nilo Gioacchini) which aspires to be a complete piece of furniture.

And yet objects are "vehicles" of technologies that intervene in the managerial and perceptive relationship with the living space; nowadays, furniture and furnishings are technologically "increased" by acquiring properties that, regardless of their aesthetic role, affect functions and perceptions. Domotics and the Internet of Things are set to change our relationship with spaces in a tangible way, altering the sense of living and, with it, the dynamics of how we use the spaces. The system of connections creates relationships between people and objects and the outside world, making management of the living spaces fluid. The smart home, a bridge between the physical and digital worlds, represents the idea of continuous interaction with the system of spaces and the system of objects capable of responding in real time to the needs of those who live there.

But the transformations underway are at the same time set to change the very tools of the discipline. The impossibility of describing perceptions and technologies now makes many of the narrative tools used by

Ma le trasformazioni in corso sono destinate nello stesso tempo a modificare gli strumenti stessi della disciplina. L'impossibilità di raccontare le percezioni e le tecnologie rendono oggi molti degli strumenti di narrazione del progetto obsoleti. L'immagine statica di un render può ancora raccontare i linguaggi estetici che danno forma alle tecnologie ma non può descrivere gli effetti che tali tecnologie producono nel nostro rapporto con lo spazio. Gli strumenti di rappresentazione dello spazio sono destinati a cambiare ancora (ciò è già avvenuto con il passaggio dal disegno analogico al disegno digitale); realtà virtuale è realtà aumentata stanno già modificando il nostro modo di progettare.

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

design obsolete. The static image of a rendering can still convey the aesthetic languages that give form to technologies, but it cannot describe the effects that these technologies have on our relationship with space. The tools used to represent space are set to change again (this has already happened with the move from analogue design to digital design); virtual reality and augmented reality are already changing how we design.

These changes have an ever greater impact on the training system, imposing in design and other disciplines a circular knowledge that requires us to continuously renew our acquired knowledge, cancelling some of it and replacing other parts with new knowledge, modulating the necessary disciplinary bases with a vision of anticipation that can guide the development of innovation scenarios.

## Note Notes

<sup>1</sup> Riccardo Paradisi *Costruire, abitare, pensare. Perché i luoghi non si dissolvano in aria*, Domusweb, 26 Ottobre 2017

<sup>2</sup> Georges Bataille (1979) *La peinture préhistorique. Lascaux, ou la naissance de l'art*, Paris, Gallimard

<sup>3</sup> Heidegger M. (1976) "Costruire, pensare, abitare" in M. Heidegger, *Saggi e discorsi*, Milano, Mursia

<sup>4</sup> Bonaiuto M., Bilotta E., Fornara F. (2004), *Che cos'è la psicologia architettonica*, Roma, Carocci.

<sup>5</sup> Andrea Branzi. *Verso uno spazio integrato* in Crespi L. (2013) *Da spazio nasce spazio. L'interior Design nella trasformazione degli ambienti contemporanei*, Milano, Postmediabooks.

<sup>6</sup> Alcune recenti esperienze di *Digital Fabrication* mostrano scenari futuri di autoproduzione degli arredi che vanno nella direzione di una "personalizzazione" dell'abitare.

<sup>6</sup> Some recent experiences of *Digital Fabrication* show future scenarios of self-production of furnishings that go in the direction of a "personalization" of living.

<sup>7</sup> Maura Percoco, *La casa adatta. Una nuova tipologia?* in Imbesi G., Lenci R., Sennato M., (2008) *Nella ricerca: Annali Dipartimento di Architettura e Urbanistica per l'Ingegneria*. Università La Sapienza, Roma, Gangemi Editore.

<sup>8</sup> *Pocket parks e parklets* utilizzano le stesse funzioni allestitivo genericamente applicate agli spazi privati dell'abitare all'interno di microspazi pubblici delle grandi città.

<sup>8</sup> *Pocket parks and parklets* use the same set-up functions generically applied to private living spaces within public micro-spaces of large cities.

<sup>9</sup> *Abitare & Costruire. Il punto di vista dell'antropologia* in Pages a cura di Emilio Simonetti e Stefano Montani, <http://www.pages.mi.it> (3 Gennaio 2020)

<sup>10</sup> Branzi A. (2004), *L'autonomia del design d'interni* in *AL Mensile d'informazione degli Architetti Lombardi*, n 4.

<sup>11</sup> Appadurai A., (1988), *The social life of things. Commodities in cultural perspective*, Cambridge, Cambridge University Press

<sup>12</sup> Kopytoff I., (1986), *The cultural biography of things: commoditization as process*, Cambridge, Cambridge University Press

<sup>13</sup> Burtcher A., Lupo D., Mattozzi A. e Volonté P. (a cura di), 2009, *Biografie di oggetti. Storie di cose*, Bruno Mondadori, Milano.

<sup>14</sup> Kronenburg R., (2007), *Flexible: Architecture that Responds to Change*, Laurence King Publishing

<sup>15</sup> Cavaliere A., *La conquista dello spazio attraverso gli oggetti*, <https://www.neuropsicomotricista.it> (8 Gennaio 2020)

<sup>16</sup> Tramontana A., *L'uomo e gli oggetti. Una prospettiva morfologica per lo studio sull'immaginario*, in AA.VV., (2015) *Origini, Immaginari, Etiche*, Roma-Messina, Corisco Edizioni, pp. 119-148

<sup>17</sup> Vitta M., *Nuovi modelli dell'abitare - XXI Secolo* (2010) in *Treccani.it Enciclopedia* (5 Gennaio 2020)

<sup>18</sup> Grignaffini G., Landowski E., *L'arredamento di uno spazio abitabile* in Landowski E. e Marrone G (2002) *La società degli oggetti. Problemi di interoggettività*, Meltemi Ed., Roma

<sup>19</sup> *Ibidem*

<sup>20</sup> Bruno Munari in *Domus* n. 496, marzo 1971