

MULTISENSORY SPACE DESIGN for lighting

Gianpiero Alfarano

Pietro Macchione Editore

MULTISENSORY SPACE DESIGN for lighting

GIANPIERO ALFARANO

PIETRO MACCHIONE EDITORE



9 788865 708491



GLI ARIETI
C O L L A N A

GLI ARIETI
collana di Architettura, Design e Arti visive

Direttore Scientifico

Eugenio Guglielmi

Comitato Scientifico

Anna Anzani

Piero Castiglioni

Massimo Dell'Oro

Gianluca Sgalippa

Comitato Editoriale

Gianpiero Alfarano

Beatrice Niccoli

Alessandro Spennato

La collana "GLI ARIETI", fondata da **Eugenio Guglielmi**, è concepita come nuovo strumento editoriale per la diffusione di materiali inediti che si rifanno ad argomenti e valori propri della forza creativa dell'arte, non decadente, derubricata o passatista, ma rivoluzionaria e volitiva, guardando al futuro.

PIETRO MACCHIONE EDITORE

MULTISENSORY
SPACE DESIGN
for lighting

GIANPIERO ALFARANO



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

**DESIGN
CAMPUS**

DGA

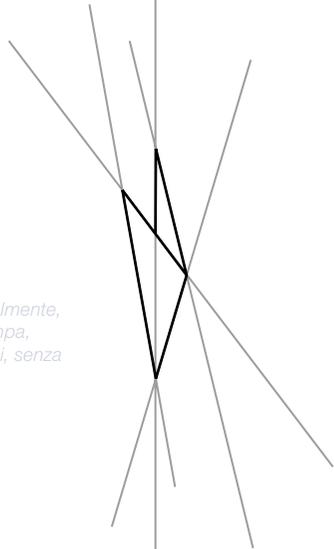
Multisensory Space Design for lighting
Gianpiero Alfarano

Progetto grafico e ricerca iconografica
Alessandro Spennato

ISBN
978-88-6570-849-1

anno
2023

*Nessuna parte di questo volume, anche parzialmente,
può essere riprodotta in qualsiasi forma e stampa,
fotocopiato, elaborato elettronico o altri sistemi, senza
permesso scritto dell'autore e dell'editore.*



INDICE

PREMESSA	7
Antonio Di Gangi	
La cultura pratica del design	9
Gianpiero Alfarano	
ESPERIENZA DI UN'ESPERIENZA Stanze silenziose	21
Riccardo Butini	
ESPERIENZA DI DUE MONDI Uno sguardo raffinato verso il futuro	29
Eugenio Guglielmi	
ESPERIENZA DIGITALE Rendere tangibili le tendenze virtuali per l'interior e l'exhibit design	37
Alessandro Spennato	
ESPERIENZA MULTISENSORIALE Tangibile / Intangibile / Sensoriale	49
Gianpiero Alfarano	
INPUT E FINALITÀ	61
PROPOSTE PROGETTUALI	67

DGA



PREMESSA

DGA crede fortemente nel concetto di valore condiviso, ossia nell'affrontare le esigenze e le sfide della società attraverso l'azienda stessa.

Da sempre il brand associa il proprio business alla cultura toscana, che rappresenta uno dei pilastri fondamentali per comprendere i cambiamenti della società e per stimolare nuovi percorsi di crescita.

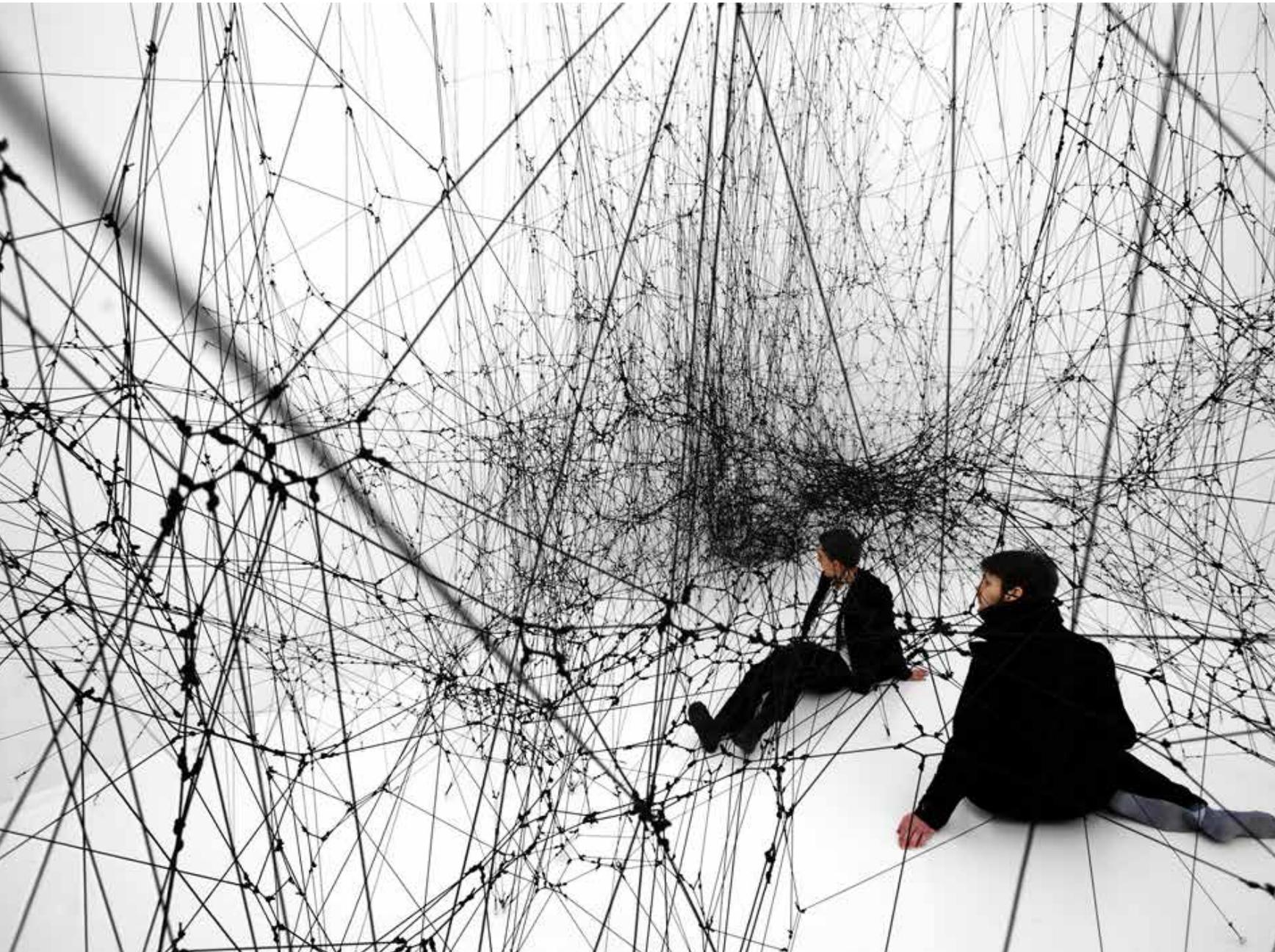
Uno degli obiettivi futuri consiste nel mettere a disposizione la propria cultura della luce a favore del mondo accademico.

Convinti che il dialogo tra Università ed impresa sia il motore dell'innovazione del Paese, abbiamo accolto con entusiasmo la collaborazione con il Corso di Laurea Magistrale in Design presso Design Campus, su proposta del Professore Gianpiero Alfarano.

Un'opportunità di conoscenza reciproca ed un'occasione speciale per diffondere la filosofia DGA tra design ed illuminazione.

Questa iniziativa rappresenta un primo passo nella creazione di un dialogo tra Design Campus e DGA e si inserisce nel percorso di responsabilità sociale intrapreso negli ultimi anni dall'azienda che desidera supportare il territorio toscano ed i giovani che ne rappresentano il futuro.

CEO - Antonio Di Gangi



LA CULTURA PRATICA DEL DESIGN

di Gianpiero Alfano

Professore Associato di Design
Università di Firenze

Introduzione

L'Università è il luogo dove permettere l'incontro. Un luogo con il fine principale di condividere e trasmettere conoscenza.

Nel tempo sono cambiati i metodi di formazione e di apprendimento così come è in continua trasformazione l'integrazione di scambi di competenze tra professioni, ricerca e didattica. Delle tre, la didattica mostra da sempre una maggiore necessità di adattamento ai rapidissimi cambiamenti. Il settore del design è uno dei più dinamici e pertanto richiede un'incessante sperimentazione di strutture e strumenti di acquisizione sempre in continua attestazione con l'attualità. Lo scenario attuale presenta due principali modelli di formazione accademica, quello da definire ancora di tipo tradizionale e quello virtuale a modalità e-learning. Questi due modelli apparentemente separati hanno nella realtà dei fatti ormai una contaminazione reciproca con un alto potenziale di compatibilità e integrazione. A sostenere i nuovi scenari didattici sono pervasivamente le tecnologie digitali. Quest'ultime, nelle virtù delle potenzialità che sottintendono, permettono la pluralità di innovativi metodi di apprendimento di cui tuttavia le lezioni e le esercitazioni in presenza rimangono comunque fondamentali ed esclusive nella sostanza. L'incontro in aula oltre ad essere insostituibile è ancora altamente formativo per la reciprocità degli scambi che possono avvenire e spontaneamente avvengono non solo in un dibattito costruttivo tra docente e discenti, ma soprattutto tra pari aspiranti designer. Il progetto è un atto volontario di modificare il presente dandogli migliori vantaggi nel

futuro. Non esiste una vera e propria didattica a tutto questo, ma lo si ottiene con l'esercizio e con la pratica nel frequentare con un approccio cosciente l'operazione progettuale tanto da poterla formalizzare e, con il supporto di esempi ed esercitazioni esplorative, concretizzare come repertorio di possibilità. Fondamentale diviene il rapporto laboratoriale nella formazione dei designer. Esercitarsi nel lavoro di squadra con continue verifiche attraverso scambi anche casuali se non addirittura incidentali, consente di liberarsi alla spontanea creatività di sviluppare ipotesi da trasformare non solo in fattibilità, ma soprattutto di ricavarne un metodo di lavoro. Le condizioni affinché questo avvenga non possono esimersi dallo svolgere attività tutte praticate nello stesso luogo in cui in contemporanea vari operatori esprimono ed esercitano la personale proposta mettendola a confronto reciproco con le condizioni di stimolo che il lavoro di gruppo e la discussione collettiva permette. Nella didattica del progetto nulla può sostituirsi al metodo laboratoriale per acquisire una dimensione strumentale quale elemento cardine del processo formativo. Infondo ad imparare a progettare si impara progettando. Insieme è sicuramente molto più efficace.

Tecniche per l'ideazione

Nel processo che dall'idea conduce alla forma reale di un'oggetto o di uno spazio, l'individuazione di un'espressione formale sembra un atto intuitivo quasi intimo e personale del progettista, mentre a determinare le condizioni di accettabilità delle proposte presentate e a renderle condivise da una collettiva

sembra siano modalità a carico del processo compositivo. Stando a questo scenario culturale diffuso tra gli operatori del progetto, gran parte dell'orientamento didattico nella formazione dei designer si rivolge al processo compositivo quale strumento attuativo per le discipline per il design (Klee, 1959).

La composizione eletta come discriminante principale nel dare valore all'intervento si svilupperebbe quindi attraverso l'individuazione di un'idea, la sua trasposizione in metafora, l'esplicazione per analogia o differenza, le variazioni sul tema, la contaminazione con citazioni da altri casi simili, per confluire nell'opera finita ambiziosa di unicità. Spesso la composizione presenta aspetti che sottintendono il contagio o la sovrapposizione frutto di assorbimenti per analogia che se proposti con lealtà rendono apprezzabile anche il valore della citazione.

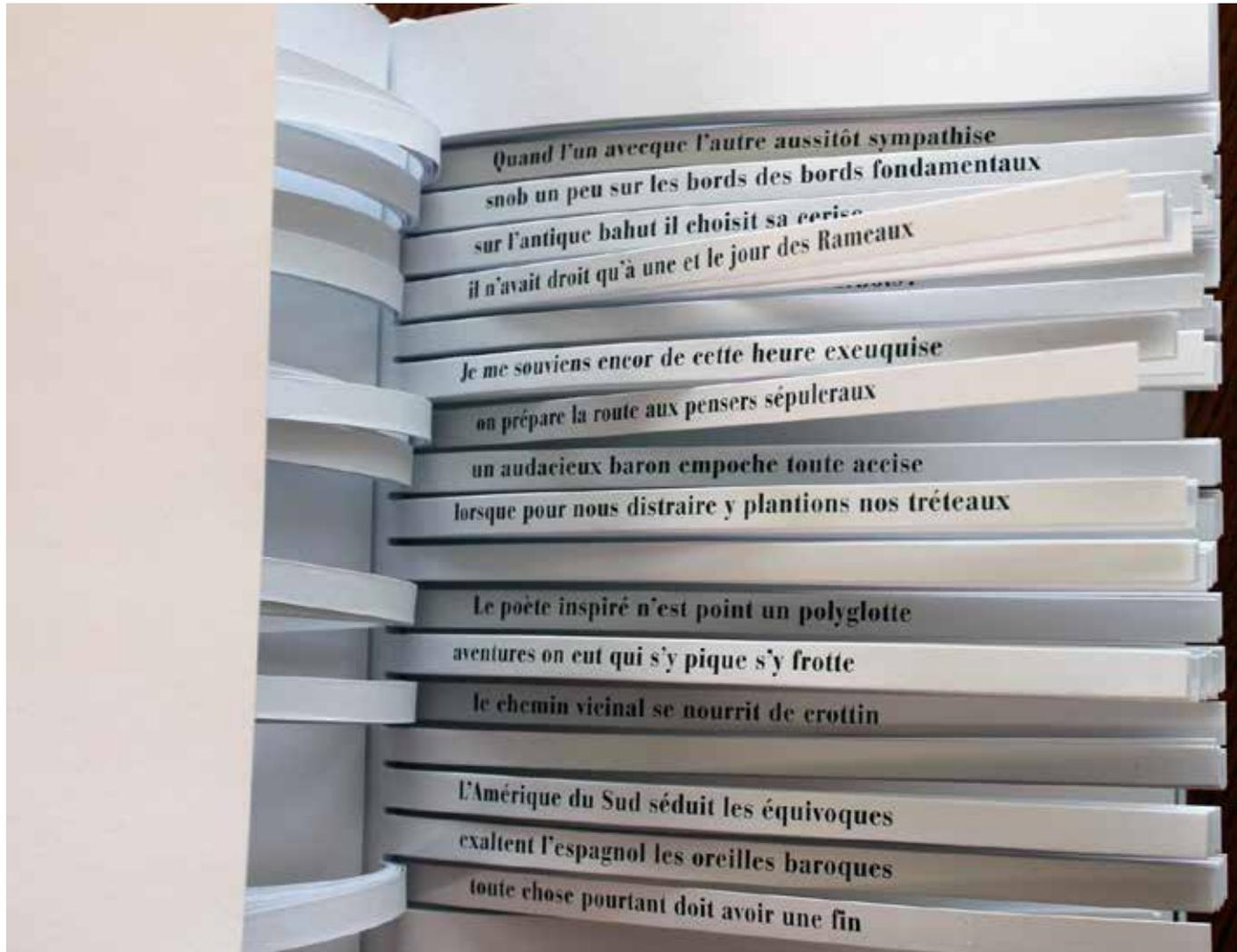
Nell'impostazione delle attività didattiche dei miei corsi oltre a prediligere lo stimolo maieutico e il metodo abduttivo di approccio al progetto, il valore del sollecitare e del progredire per assonanze è la pratica che osservo nel dare il mio contributo pedagogico alla cultura del progetto (Alfarano, 2015). Alla composizione come valore di interpretazione di significati molti autori hanno dedicato le loro riflessioni utili in ogni campo creativo e molto di questo è in sintonia con il processo compositivo da attuare nel design (Marcolli, 1971).

Gianni Rodari con il suo libro "La grammatica della fantasia" (1973), propone la metafora del sasso nello stagno per indicare bene il punto di partenza, materializzarsi attraverso ciò che provoca con le onde



(C) We100Art.com - Paul Klee - The messenger of autumn

Paul Klee, The messenger of autumn
1922



Raymond Queneau: *Cent mille milliards de poèmes*
1961

che da esso si generano, senza però avere volontà del percorso o della meta da raggiungere in quanto ogni onda si infrange in quel che trova come sponda. La consistenza del sasso, la sua pesantezza sa dare avvio a cerchi concentrici che smuovono la quiete dell'acqua (Rodari, 1973). La metafora del sasso nello stagno rende semplice e visivamente accessibile in modo immediato la definizione cara a Jung del “flusso di pensieri” (Jung, 2014). La stessa che condusse Joyce all'introduzione del concetto di “epifanie” proprio per indicare che è alla scintilla iniziale che occorre dedicarsi (Avolino, 2010). Al resto sarà questione, per la maggior parte, di seguire applicazioni note.

Nell'era in cui si ha l'inizio dei fasti di ChatGPT il principio compositivo ha molto di più valore messo com'è alla prova dal software che imita l'intelligenza umana o tende a farlo. Lo strapotere della macchina ci pone a ragionare sulla differenza tra creare e produrre. Se il potere della computazionale dell'algocrazia con imminenza permette un'infinità di combinazioni e se la composizione di immagini e di forme avviene ancora prima che l'immaginazione umana sappia vagheggiare sul tema, cosa riserva il futuro al ruolo del design? Per far chiarezza e ripristinare un ordine alle responsabilità basterà citare uno dei libri più folli di Raymond Queneau, icona della lirica combinatoria. “*Cent mille milliards de poèmes*” (1961) è concepito come una macchina capace di combinare e comporre poemi, pressoché infiniti. Come egli stesso scrive:

“Questa opera minima permette a ciascuno di comporre a piacimento centomila miliardi di sonetti, ovviamente rigorosi. Insomma, è una

specie di macchina che fabbrica poesie; benché il numero sia limitato è pur vero che fornisce materiale di lettura per quasi duecento milioni di anni (leggendo ventiquattro ore al giorno)” (Queneau, 1961, p. 9).

Questo ci dà modo di renderci conto che anche quando la macchina sembra aver assunto un'autonomia, l'umano ha avuto già modo di manifestare le sue potenzialità che non sono certo di metodo né di velocità ma sicuramente di capacità di sintesi e di astrazione con le quali trasformare le opere in eventi referenti di senso e di significati.

Il carattere esperienziale del progetto

Si vive in un tempo in cui percepire il reale è cosa sfuggente oppure è gravosamente affannante. Occorre dedicarsi a piccoli frammenti per ricostruire l'insieme. Questa è una delle facoltà che le contingenti fenomenologie ci hanno mammano indotti a adottare per ritenerci minimamente appagati nel ricavare contenuti da piccoli fattori emergenti più che dalla capacità di estrarre fondamenti da caratteri generali.

Per i designer che sviluppano forme, plasmano materiali e definiscono contenuti, le fonti di approvvigionamento delle idee sono per lo più le esperienze visive. È la contemporaneità che vive nella frequentazione frenetica di immagini che ne rappresentano l'essenza stessa. “Oggi più che mai ... siamo visuali”, afferma Nicholas Negroponte (2004).

Un comune denominatore si raccoglie attraverso le immagini che oggi frequentiamo. Tutto avviene attraverso pubblicità, fotografie, cinema, allestimenti,

istallazioni che soprattutto si consumano nell'arco di pochi secondi. È in corso un'implementazione di fattori incrementanti la logica del profitto. Non è solo l'economia dei servizi ad attribuirsi la mission di risolvere ad aspettative intangibili quanto immateriali. Sul piano evolutivo si pone avanzante l'economia dell'esperienza. Ovvero il consumo non più di una singola emozione ma di un'esperienza che ne accumula molte.

La centralità di ogni singola emozione viene mammano sostituita dalla molteplicità delle interazioni che tra esse e con esse si realizzano. Non più il privilegio innescato da un'emozione isolata, ma un insieme di emozioni che ne fanno la variabilità sfuggente dell'esperienza. Non più una concentrazione di attenzione, ma un collettivo di percezioni. Già alla fine del secolo scorso, Italo Calvino definiva una visione culturale per il nuovo millennio. La Molteplicità come caratteristica esistenziale: "La conoscenza come molteplicità è ... un filo che ... vorrei continuasse a svolgersi nel prossimo millennio". Per continuare valutando l'auspicio di un mondo, *modus vivendi*, in cui "tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili" (Calvino, 1988). E oggi forse lo è sotto forma di celebrazione delle istanze che permettono l'apertura culturale che si affranca dell'acclamato approccio trasversale al sapere. La multisensorialità che stimola percezioni ed esperienze plurali trova nella relazione con lo spazio il suo senso più concreto (Bandini Buti et al., 2010). Se ogni percezione non ha luogo all'interno del cervello, ma si estende attraverso gli strumenti esterni che supportano l'e-

secuzione dei processi cognitivi (dal fare calcoli con il pallottoliere al servizio reso da ChatGPT), discipline della forma, della materia, del colore, della luce, del suono, dell'odore e del sapore, costruiscono le categorizzazioni che assumono la multisensorialità come mediatrice dialettica della compenetrazione tra dimensione strumentale e dimensione cognitiva. Qualcosa di costitutivo della percezione che risulta determinato dalle caratteristiche del contesto esterno. Ne consegue che è in esso che occorre agire con proposte multisensoriali. L'esperienza soggettiva, altamente affrancata dalla customizzazione dell'informazione, ha ormai la capacità di trasformarsi in oggetto ambientale che usa il vuoto e l'assenza per integrare le varie dimensioni del progetto nel valore primario della partecipazione a ciò che si apprende nel fruire il nuovo.

Exhibit multisensoriale

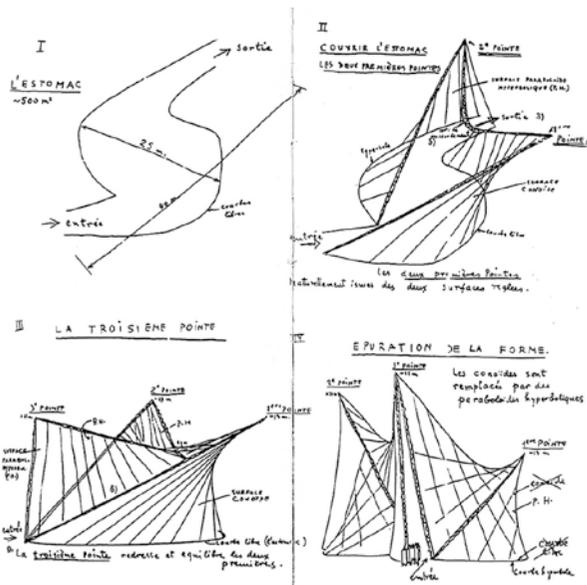
Parlare di progetto per le attività che insistono sulla componente espositiva significa porsi alla ricerca di ciò che si identifica in generale con l'esperienza che ogni spazio dell'esporre mira a realizzare sottintendendo la componente dinamica dell'intervento. Prescindere oggi da fattori cinetici, come anche escludere la percezione sensoriale dal progetto, non sono condizioni plausibili se messe in riferimento alle contaminazioni e alle potenzialità espressive di materiali e componenti. Sono anche da considerare e includere le accresciute aspettative di interazione con gli ambienti che l'informatizzazione di ogni elemento ci ha già messo a disposizione (Alfarano, 2019).

Quel che può sembrare un fenomeno della contemporaneità, ossia la stretta attinenza della progettazione degli spazi espositivi alle innovazioni è in realtà un atteggiamento che possiamo definire programmatico in quanto ha già ben solide basi sulle quali schematizzare di volta in volta la sua attinenza all'evoluzione tecnologica.

Quando nel 1958 Le Corbusier espone ai suoi committenti della Philips il padiglione per l'Expo di Bruxelles, evoca l'immagine di una bottiglia sottintendendo un contenitore trasparente, ma disegna anche una tenda per indicare leggerezza. Per esprimere il

concetto che il valore del padiglione si concentra sul contenuto, disegna uno stomaco. Elemento elastico che prende forma da ciò che contiene e si adatta alle variazioni includendo in sé la disponibilità ad accogliere. Non poche sono queste metafore per descrivere all'epoca le nuove forme nascenti su nuovi modi di intendere la geometria e soprattutto la plasticità di nuovi contenitori di contenuti quali un padiglione espositivo poteva avere in quel momento storico di enorme cambiamento. Possiamo dire che gli elementi compositivi di oggi ne sentono ancora l'eco. È stato proprio quel padiglione ad impostare la tendenza





➤ Disegno "Croquis n°11"



➤ Le Corbusier e Xenakis: "Padiglione Philips", Bruxelles Expo 1958

di oggi a privilegiare la multisensorialità negli spazi espositivi. Il padiglione Philips conteneva e adottava nuove tecnologie costruttive. Distribuiva luci, proiezioni dinamiche, suoni e un tema musicale scritto su misura da E. Varèse e J. Xenakis (Capanna, 2000).

Oggi ad interessare il progetto tra le tante sollecitazioni è il concetto di vuoto che diventa preminente per le potenzialità che facilita nel poter inserire elementi soft nel progetto. Il vuoto diventa più stimolante non per essere riempito o occupato, ma per essere elemento contenitore di operazioni compositive eteranee, virtuali, evanescenti, variabili e mutevoli altamente performative nell'esprimere altra funzione che non sia quella della relazione.

Il design degli interni è oggi protagonista di riconversioni ambientali in quanto capace di sperimentare soluzioni e tecniche di trasformazione temporanea che consentono una continua reinterpretazione dell'esistente. Attraverso minimi interventi è possibile procurare cambiamenti percepibili nella loro variabilità sia di fruizione che di prestazione senza dover ricorrere all'utilizzo di soluzioni irreversibili. L'uso dei colori, della modulazione delle luci, del trattamento studiato ad hoc delle superfici, l'uso di tessuti e di componenti di arredo flessibili, l'impiego di materiali naturali nonché interattivi sono elementi disponibili a cambiare con poco il volto ad uno spazio. I sensi del corpo sono le porte con le quali abbiamo accesso alle relazioni con il contesto in cui viviamo. I tanti stimoli esterni ci permettono reazioni che coinvolgono corpo e mente. Il design, dedicandosi da sempre a questa reciprocità, ha oggi la possibilità di impegnarsi nel

“sistema emozionale” con nuove proposte flessibili quanto interattive e leggere (Fina, 2015). Ad ogni innovazione, ad ogni nuova tecnologia che frequentiamo, la nostra percezione del mondo cambia in relazione ad essa. Ne facciamo esperienza in modo differente volta per volta rispetto alle influenze in arrivo. Acquisiamo una sensibilità che non c’era e questo ha, come è già noto, implicazioni esistenziali e psicologiche. Influenzano anche le ricadute dei nostri comportamenti sul contesto e nelle relazioni umane. Il design accogliendo queste istanze epocali è pronto a gestire nuove attitudini progettuali, nuove sensibilità che, partendo dalla percezione sensoriale, conducano a una maggiore attenzione ai dettagli. Per il design assumere la multisensorialità come strumento operativo di accrescimento delle sensibilità percettive significa innescare un processo che coinvolga la reattività individuale innescando un processo a catena decisivo nel favorire più partecipazione attiva. Generare sensazioni attraverso una nuova dimensione sensoriale apre a possibilità di fruire con aspetti immateriali la fisicità concreta del reale attivando più consapevolezza delle potenzialità di cui disponiamo responsabilizzandone l’uso nel rispetto dell’impatto ecologico.

REFERENCES

- Alfarano, G. (2015). Forme di percezione della forma. In: J. Filieri, “Il prodotto da solo non basta”, pp. 78-85. Firenze: Ed. Altralinea.
- Alfarano, G. (2019). NeoMorfismo e il design degli oggetti. *AND Rivista di Architetture, Città e Architetti*, 35(1). Recuperato da <https://and-architettura.it/index.php/and/article/view/153>.
- Avolino, C. (2010). La terza qualità della bellezza -L'epifania in Joyce. Ed. Gruppo Albatros Il Filo.
- Bandini Buti, L., Bisson, M., Boeri, C., Gellini, G., & Zingale, S. (2010). Progetto & multisensorialità. Milano: Ed. Franco Angeli.
- Calvino, I. (1988). *Lezioni americane*. Milano: Ed. Garzanti.
- Capanna, A. (2000). *Le Corbusier, Padiglione Philips*. Bruxelles: Ed. Testo & Immagine.
- Fina, D. (2015). *Lo slancio. Etica e Design delle esperienze di storytelling*. Ed. Damiano Fina.
- Keel, P. (1959). *Teoria della forma e della figurazione*. Milano: Ed. Feltrinelli.
- Jung, C.G. (2014). *Il libro rosso*. Torino: Ed. Bollati Boringheri.
- Marcolli, A. (1971). *Teoria del campo*. Milano: Ed. Sansoni.
- Negro Ponte, N. (2004). *Essere digitali*. Milano: Ed. Sperling & Kupfer.
- Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. Ed. Gallimard.
- Rodari, G. (1973). *La grammatica della fantasia*. Torino: Ed. Einaudi.

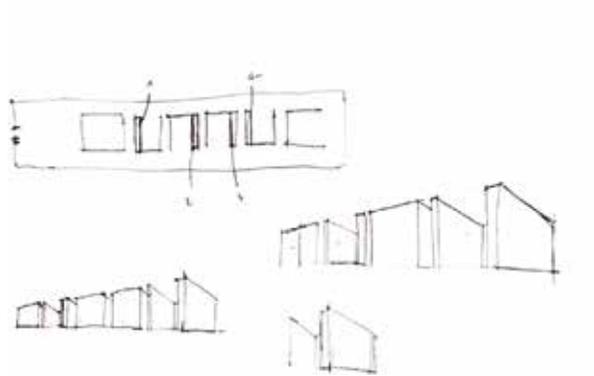
ESPERIENZA DI UN'ESPERIENZA •



STANZE SILENZIOSE

di Riccardo Butini

Professore Associato di Composizione
architettonica e urbana
Università di Firenze



“Viviamo assediati dal rumore, sottomessi al ritmo sincopato e frenetico di un’attualità che lancia fugaci lampi sul mondo per suscitare immagini istantanee che scompaiono prima che le possiamo catturare. Dal fermento di questa realtà disgregata e turbolenta sorge una cultura sempre più ossessionata dal dover registrare le palpitazioni del presente...Il rumore del mondo è oppressivo e assordante.

L’unico in grado di opporsi al rumore è il silenzio. Il silenzio apre una profonda breccia nello scenario convulso e febbrile della nostra vita quotidiana. Genera una cavità e uno spazio vuoto, che ci distoglie dal vortice dell’attualità. Ma, paradossalmente, questa invocazione al silenzio non è che una rivendicazione della parola. Il silenzio, infatti, non si oppone alla parola, della quale è fedele alleato, ma al rumore che è il suo acerrimo nemico”.

(Martì Aris, 2002, pp. 119-121)

L’esercizio progettuale si compie all’interno di un organismo architettonico, risalente alla prima metà del ‘900, originariamente destinato ad ospitare una distilleria e successivamente utilizzato come officina meccanica.

Costruito sulla via Fiorentina, alle porte della città, e ampliato a più riprese, il complesso è rimasto, durante il periodo di attività, privo di una vera e propria funzione.

La posizione lungo un importante asse di comunicazione, ben servito anche dai mezzi pubblici e dotata di parcheggi, ha suggerito il recupero dell'immobile per destinarlo a spazio espositivo, legato principalmente alle arti visive.

All'esterno, un grande 'portale' in ferro grezzo segnala, sulla piccola corte privata, l'ingresso.

Lo spessore di pochi centimetri dell'infisso esistente, in sottili profili di ferro e vetro, raggiunge, nella nuova soluzione, la misura di quasi due metri, assumendo il ruolo di tramite fisico tra interno ed esterno, dilatando sensibilmente la 'soglia'.

All'interno una grande 'aula' rettangolare dove sono ancora leggibili i caratteri dell'originario edificio produttivo, il suo linguaggio, i segni delle trasformazioni, degli ampliamenti: la leggera copertura a volta, impostata su due differenti quote, corrispondenti alle fasi costruttive e il pavimento gettato in opera, fortemente usurato dal tempo che sarà comunque conservato. Sulle pareti perimetrali uno spesso rivestimento, variabile in altezza, ridefinisce, all'interno, sezione e prospetti offrendosi quale ideale supporto per opere da esporre. Disposta lungo l'asse longitudinale dell'aula, una sequenza di cinque 'celle' cubiche di lato 3m, aperte su un lato e prive di copertura. Vuoti che riempiono il vuoto.

Un 'basamento' della stessa dimensione in pianta, ma alto solo un terzo del lato di base, apre la sequenza. I volumi sono staccati tra loro: pause di una misura costante consentono di tralasciare, lasciando scoprire l'effettiva larghezza della sala, oltre ad offrire percorsi di visita alternativi.

Un percorso anulare consente l'accesso alle stanze espositive, che si lasciano scoprire nell'alternanza di pieni e di vuoti che caratterizza l'intera composizione. Le 'celle', aprendosi sul percorso, ne dilatano lo spazio e offrono inattese soluzioni allestitivo.

Le pareti bianche costituiscono un fondale astratto disposto ad accogliere le opere d'arte.

L'illuminazione artificiale prevede un sistema di binari ancorati alle catene strutturali della copertura. Un sistema che consente di realizzare facilmente scenari diversi, calibrati per l'allestimento progettato, scegliendo opportunamente quantità e caratteristiche dei corpi illuminanti da utilizzare.

Luogo del silenzio, il nuovo spazio espositivo si contrappone alla frenesia e al rumore della vicina strada, accesso principale e storico alla città.

Le parole nel libro "Silenzi eloquenti" di Carlos Marti Aris (2002) delineano con estrema chiarezza, quasi iconica, il disagio del nostro tempo.

Uno scenario dove le gerarchie del pensiero, del ragionamento consapevole, sono messe in discussione da più comode soluzioni, falsamente risolutive, che strizzano l'occhio alle tendenze del momento.

La sovraesposizione quotidiana alle immagini e alle troppe 'idee deboli' contribuisce, poi, al disorientamento intellettuale di una comunità che ancora fatica a dotarsi di una capacità critica che possa individuare plausibili itinerari di ricerca.

È all'Università allora, luogo della formazione, della crescita intellettuale che dobbiamo riconoscere il compito di indirizzare, più che di essere indirizzata,





garantendo la pluralità dei linguaggi e dei temi di ricerca senza, tuttavia, abbandonarsi alla progressiva perdita di un ordine necessario, unica possibilità di salvezza dalla deriva del pensiero.

Tutto questo richiede tempo e un esercizio paziente. Rivendicare il tempo, la sua estrema importanza nel processo ideativo, sia chiaro, è tutt'altro che un invito all'immobilismo, ma il pensiero, per confluire coerentemente in un progetto, ha bisogno di una maturazione che, al di là di ogni aggiornamento strumentale, non potrà, pena la perdita del pensiero stesso, essere compressa all'infinito.



© Filippo Lisini Baldi

Il testo e le immagini si riferiscono al “Progetto per uno spazio espositivo” - Siena - a cura di Riccardo Butini; collaboratori: Giulia Fornai e Filippo Lisini Baldi (2017)

ESPERIENZA DI DUE MONDI



UNO SGUARDO RAFFINATO VERSO IL FUTURO

di Eugenio Guglielmi

Storico del design e dell'architettura.
Curatore di monografie e mostre.
E' docente presso il Politecnico di Milano e
Università di Firenze

Come si porrebbe un esteta, un amante del bello e dell'arte nei confronti della creatività fatta sostanza di questo volume? Secondo me utilizzando ancora la metafora di cui Erwin Panofsky (1892-1968) andava orgoglioso, cioè quella di "avere un occhio che vede da vicino e un altro che vedeva da lontano: il meglio dei due mondi". Ecco proprio i due mondi che la ricerca di Gianpiero Alfarano e i suoi studenti hanno saputo unire in modo virtuoso, quello dell'imprenditoria illuminata e della didattica, estesa al suo processo progettuale più avanzato. L'argomento trattato non è per niente scontato, considerato che oggi l'Interior Design, quello che noi agli albori conoscevamo meglio come "architettura degli interni" ha assunto dimensioni meta progettuali che esulano dal solo spazio chiuso, per proiettarsi all'esterno, alla città, al suo rapporto con il microambiente, in definitiva ai nostri spazi di vita, anche sociali. Non poteva che essere così nel nostro travagliato antropocene, dove sono saltati tutti i riferimenti tradizionali, sia estetici che di contenuto, un processo fluido che unisce l'interno e l'esterno dei nostri spazi di vita come le anime. Un tempo eravamo abituati ad una separazione netta tra questi mondi, una dicotomia che il linguaggio semantico all'Argan aveva brillantemente distinto in Impressionismo ed Espressionismo per giustificare lo sviluppo tecnico ed estetico delle Avanguardie artistiche del Novecento. Dove meglio dell'Università, nei suoi corridoi di incontri, nelle aule e nei laboratori operosi, si possono rimettere in discussione tutti questi valori? La tecnica e l'ideazione dei progetti degli studenti, futuri operatori, trovano negli oggetti rappresentati, una proposta che sfugge alla tradizionale forma, la

seduta, il tavolo, il mobile per esempio, per formulare nuovi rapporti spaziali, dialoghi multisensoriali, quasi richiamo ad una specie di nuovo “razionalismo lirico”. Quello che poi stupisce mettendo a confronto i diversi risultati dei lavori è constatare come materiali ineffabili, la luce e di rimando il colore, diventino sempre di più sostanza progettuale, anche come conseguenza delle ricerche che Alfarano sta conducendo da tempo in questi settori. L'altra parte di meraviglia nelle proposte qui pubblicate è la loro versatilità, la loro trasparenza e variabilità nelle forme. Non si tratta più così di falegnami o di piastelle, con buona pace del nostro artigianato. Qui entriamo nel campo dei più sofisticati sistemi di rappresentazione, capaci di creare una loro particolare estetica mediatica, temi tra l'altro affrontati in occasione della recente “Milano Design Week”, riflessioni sull'industria del design e dell'architettura nei confronti delle inaspettate frontiere del Metaverso. Il Metaverso appunto. Anche alcune delle proposte scaturite da questo Corso di Laurea Magistrale in Design, soprattutto nelle dislocazioni spaziali delle forme e le loro geometrie non euclidee, sembrano ormai orientarsi verso quel luogo virtuale dove si svolgerà gran parte della nostra vita futura, mettendo in discussione il ruolo personale del progettista, le interazioni con gli spazi architettonici e i suoi prodotti materiali. Una minaccia quella dell'intelligenza artificiale che tramite la cosiddetta “creatività collettiva” insidierà sempre di più l'unicità dell'approccio fecondo per affidarsi ad un semplice “Script”. Ma l'argomento dell'innovazione anche esasperata non va affrontato sempre con timore. Esempi storici a proposito ce ne sono. Come si pote-







vano infatti considerare al tempo le sperimentazioni di Walter Gropius (1883-1969), quelle dei suoi modelli di edifici residenziali con struttura in acciaio e vetro tra il 1929 e il 1930? I balconi erano addirittura sospesi con apparenti precari tiranti metallici, gli ascensori esterni come i vani scala. Opere guardate addirittura con sospetto e per questo purtroppo rimaste solo come modello in piccola scala, oggi quasi lavori di design ante litteram. E che dire ancora dei progetti di Ludwig Mies van der Rohe, quelli del concorso per gli Uffici sulla Friedrichstraße a Berlino del 1921 e del Grattacielo di Vetro sempre nella stessa città dell'anno successivo, che costituiscono ancora esempi da fare impallidire molte delle nostre auto referenziate "Archistar", con le loro esili strutture, opere concepite con le pareti esterne completamente trasparenti, oggetti di luce, capaci di superare in modo definitivo quella difficoltà dialettica tra interno ed esterno dell'architettura di sempre. Qui non si trattava di "intelligenza artificiale" ma di pura intelligenza umana. Tutti siamo debitori per vari motivi nei confronti di questi maestri moderni, creatori di "uno sguardo raffinato verso il futuro". Lo sono in molti loro progetti Foster, Nouvel, Schneider+Schumacher, Allman, Sattler e Wappner che nella loro "Herz Jesu Kirche" del 2000, annullano addirittura le funzioni delle pareti di facciata nelle ampie porte di ingresso, costituite da un doppio involucro di vetro serigrafato. Per molti versi è lo stesso percorso di Lucio Fontana e del suo dissacratorio taglio per annullare la superficie visiva, ridare al retro la stessa importanza del fronte, affrontare la provocazione dello spazio. Fontana lo aveva fatto quasi con gesto disperato, nella nostra disciplina

si tratta invece di raccogliere la finzione dell'immagine urbana artificiale sedimentata nel tempo nelle nostre città, dove ormai sono del tutto spariti i limiti tra reale e irreale. Alcuni colleghi della nostra generazione, tra matita e computer, sostengono ancora che questa non è più architettura. Ma il muro che un tempo ci proteggeva dal mondo esterno è ormai caduto. Dobbiamo farcene una ragione. Lo stesso per i materiali. Non a caso Toyoo Itō ha parlato di "una società che è ormai avvolta in un'enorme pellicola trasparente" e ciò che noi oggi possiamo fare è visuale al meglio l'involucro stesso, invece che cercare di fare apparire reale il suo contenuto. Per Itō il destino dell'architettura dipenderà perciò dalla capacità di scoprire la struttura della finzione, perciò "un'architettura come epidermide flessibile, duttile simile alla nostra pelle e capace di scambiare informazioni con il mondo esterno". Si tratta allora di fare interagire il mondo fisico con quello virtuale dove "luce e texture" avranno il sopravvento sulla forma fisica della materia. Non si tratta più perciò di solo "rivestimento" ma di sfaccettare la realtà urbana, perforandola, avvolgendola, inglobandola nelle sue funzioni sempre variabili. A dire il vero le dolorose vicende epidemiche appena trascorse, hanno rimesso in discussione molte di queste tendenze anche estreme. Ma la vulnerabilità della nuova architettura può essere affrontata proprio superando la sua rigidità. Non siamo più nei tempi del proclamare manifesti o codificare trattati, ma in quelli della sperimentazione. Ecco perché pubblicazioni come queste proposte nella nostra Collana, sono necessarie anche come documento vivente e attuale a beneficio di tutti, docenti e discenti.

ESPERIENZA DIGITALE •



RENDERE TANGIBILI LE TENDENZE VIRTUALI PER L'INTERIOR E L'EXHIBIT DESIGN

di Alessandro Spennato

Tecnico esperto in modelli fisici e virtuali, innovazione tecnologica e fabbricazione digitale.
Università di Firenze

Introduzione

Le rivoluzioni industriali hanno avuto nel tempo il potere di cambiare il mondo, come abbiamo visto nella prima, seconda e terza rivoluzione. Ma nessuna di queste ha l'influenza della rivoluzione che stiamo vivendo. Per quarta rivoluzione industriale (chiamata anche 4IR o Industria 4.0) si intende la crescente compenetrazione tra mondo fisico, digitale e biologico. Una somma dei progressi in Intelligenza Artificiale (AI), il *Machine Learning* (ML), i *BigData*, l'*Internet of Things* (IoT), fabbricazione digitale (stampa 3D), robotica e altre tecnologie (Guerra, 2023).

Navigating the next industrial revolution



Revolution	Year	Information
	1	1784 Steam, water, mechanical production equipment
	2	1870 Division of labour, electricity, mass production
	3	1969 Electronics, IT, automated production
	4	? Cyber-physical systems

La persona che ha definito i progressi odierni come nuova rivoluzione è Klaus Schwab, fondatore e direttore esecutivo del *World Economic Forum*. In un articolo del 2016, Schwab ha scritto che “come le rivoluzioni che l’hanno preceduta, la quarta rivoluzione industriale ha il potenziale di innalzare i livelli globali di reddito e migliorare la qualità della vita per i popoli di tutto il mondo”. Inoltre, ha anche affermato: “Nel

futuro, le innovazioni tecnologiche porteranno anche a un miracolo sul lato dell'offerta, con benefici a lungo termine per l'efficienza e la produttività. I costi di trasporto e comunicazione caleranno, la logistica e le supply chain globali diventeranno più efficienti e il costo del commercio diminuirà; tutto questo aprirà nuovi mercati e promuoverà la crescita economica”.

Come risultato di questa tempesta perfetta di tecnologie, la quarta rivoluzione industriale sta spianando la strada ai cambiamenti che avvengono nel modo in cui viviamo e sta sconvolgendo radicalmente quasi tutti i settori aziendali. E tutto questo sta accadendo a un ritmo incalzante.

Intelligenza Artificiale e Design

L'Intelligenza Artificiale, comunemente nota come AI, è un termine utilizzato per tutto ciò che una macchina può fare, senza la necessità dell'assistenza umana. Grazie ai modelli di *Machine Learning* che utilizzano *BigData*, i progettisti possono creare modelli e algoritmi per orientare o automatizzare le attività; analizzare i modelli e prevedere i risultati. Questo è un grande cambiamento poiché invece di inserire comandi per creare algoritmi, ora vengono inseriti dati. La tendenza però è quella di non alimentare la macchina, in modo che non entri in competizione con gli esseri umani.

Designer e architetti, o qualsiasi opera d'arte creativa basata sulla creazione di “cose”, pongono il loro estro progettuale basandosi attraverso l'uso di un processo iterativo. Questo processo è strettamente fondato sulla pratica di creare, rifinire e migliorare un progetto o un prodotto, testando e verificando il risultato finale.

L'AI sta rivoluzionando tutto questo. In modo particolare il design d'interni. L'attività di interior design può essere complessa e richiedere una notevole quantità di tempo e risorse. Uno dei modi più efficaci per rendere tangibili le attitudini dell'AI per l'interior e l'exhibit design sono di utilizzare strumenti di progettazione basati sull'AI, che offrono nuove possibilità e soluzioni innovative. Grazie ai rapidi progressi nell'ambito dell'Intelligenza Artificiale, i designers riescono ad utilizzare algoritmi generativi per creare *layout* e piani di progettazione contemporanee, attraverso strumenti avanzati che consentono loro di sfruttare al meglio queste potenzialità per creare spazi abitativi innovativi e personalizzati. Questi algoritmi sono in grado di generare un'ampia gamma di progetti basati su parametri specifici forniti dai progettisti stessi. Ciò consente a loro di esplorare rapidamente diverse configurazioni e trovare soluzioni creative ed efficaci, generare automaticamente combinazioni di colori e stili di arredamento unici. Utilizzando algoritmi di apprendimento automatico, l'AI può analizzare una vasta quantità di dati sui colori, le tendenze di design e le preferenze degli utenti e generare combinazioni esteticamente piacevoli e coerenti.

Digital Interior e Exhibit Design

Il Metaverso si sta facendo lentamente spazio nelle nostre case senza averne pienamente la percezione. Il periodo di Covid19 ha sicuramente contribuito da una parte all'indebolimento dei rapporti interpersonali e dall'altra ad una forte limitazione delle interazioni nella vita reale. Questo ha scatenato la proliferazione



degli ambienti online, molti dei quali hanno permesso il quotidiano svolgersi di alcune attività attraverso l'ausilio di tecnologia e realtà virtuale.

Il processo si è così velocizzato incredibilmente spostando sul virtuale buona parte dell'attenzione di aziende di ogni settore, che hanno intuito e capito l'importanza di questo strumento nella vita di oggi e degli anni futuri. La realtà è che la prospettiva di trasferire parte delle nostre vite in un universo virtuale potrebbe presto diventare una concreta ipotesi.

Così come nella vita reale, il Metaverso non impone limiti ai suoi utenti: è possibile decidere lo stile di vita che si preferisce, personalizzando il proprio avatar e scegliendo come muoversi. Si possono acquistare lotti di terreno oppure abitazioni e adibirle a uso personale, decidere di affittarle oppure trasformarle in luoghi di ritrovo pubblici. Proprio come nella realtà, grazie al nostro avatar potremo recarci sul posto del lotto per analizzare l'opportunità di acquisto e fare tutte le dovute considerazioni. Una volta acquistato

l'immobile o il terreno attraverso piattaforme dedicate al *real estate*, come ad esempio "The Sandbox" e "Decentraland", si potrà decidere liberamente come sfruttarlo, potendo anche decidere di affittarlo ad un altro utente. I progetti di interior o exhibit design nel Metaverso dovranno essere completamente integrati in luoghi fisici. Designers e architetti digitali collaboreranno per progettare questi spazi virtuali in tempo reale, perfezionandoli fino a raggiungere il risultato desiderato.

Inoltre, gli oggetti fisici presenti nelle nostre case saranno a loro volta parte del Metaverso, presentando capacità digitali che li renderanno (come già sta succedendo) connessi e attivi nell'interazione, dei veri e propri "oggetti aumentati". Ciò consentirà di connettere gli spazi abitativi virtuali con spazi reali ed oggetti in entrambi i mondi.

I progettisti "virtuali" stanno prendendo sempre più campo tanto che molte aziende di arredamento o allestimento si stanno adoperando per conquistare la loro fetta di mercato. Una nuova generazione di designers virtuali ad ampio raggio verrà pagata solo per progettare ambienti virtuali e curare spazi di vita digitali all'interno della piattaforma.

È prevedibile come potranno emergere nuovi marchi d'arredo con l'obiettivo di produrre solo mobili virtuali. Questo può generare anche un piano di studio delle vendite di nuovi mobili che, come prototipi nel Metaverso, in base al loro rating di acquisto potrebbero essere realizzati anche nel mondo reale.

Le aziende saranno in grado di vedere la risposta dei consumatori ai prodotti senza produrli effettivamente.

Sebbene esistessero già da prima, gli arredi dal design ibrido stanno diventando sempre più desiderati e ricercati. Si tratta di soluzioni modulari e adattabili alle varie occasioni, arredi con unità che si staccano e che si trasformano. Il *lockdown* ha messo in discussione modelli consolidati di habitat, suggerendo nuove linee guida per la convivenza sociale, nuovi modelli per gli spazi in cui viviamo, spunti concreti per lo sviluppo di nuovi oggetti "vivi" che caratterizzeranno gli habitat di domani. Con la pandemia sono emerse, talvolta in modo drammatico, tutte le criticità ed i limiti di città, infrastrutture, architetture, ambienti e stili di vita dettati da modelli ormai obsoleti. L'arredamento modulare, visto una volta come soluzione a problemi di spazio, diventa oggi necessario per rimodulare l'abitato e renderlo fruibile in azioni differenti.

Al mutare della società, mutano tutti gli aspetti della vita. Le case degli anni '50-'60, costruite sulla spinta del boom economico edilizio del dopo guerra, mostrano una netta separazione tra gli ambienti domestici, i vecchi schemi rigidi e inquadri vengono aperti, contaminati, posti in stretto contatto gli uni con gli altri e resi continuamente modificabili grazie alla tecnologia e al design; la modernità era diventata già sinonimo di impilabilità, componibilità, lavabilità e trasformabilità. Al cambiare degli spazi mutano anche gli arredi e l'oggettistica di casa. Alcuni oggetti un tempo indispensabili e onnipresenti nelle case degli italiani, ci sembrano pura preistoria.

La casa di oggi è piena di tecnologia, comodità e sofisticati ornamenti; è ormai molto lontana dai motivi e dalle necessità per cui è nata. È l'espressione della

nostra società moderna che individua nella casa una serie di nuove funzioni. Oggi è espressione di chi la abita, di chi la vive, di chi la cura, è simbolo di valori e tradizioni.

Nel corso della storia le esigenze dell'uomo rispetto alla propria abitazione hanno subito molteplici cambiamenti, il termine "casa" con cui intendiamo solitamente una costruzione edificata dall'uomo per soddisfare le proprie esigenze abitative, ha subito una grande evoluzione. Oggi la casa, ma ancor di più il concetto di autonomia abitativa, è uno dei temi fondamentali per la realizzazione della propria autonomia. La casa è mobile, non si presenta più come un semplice contenitore in cui sistemare gli oggetti, ma diviene uno spazio in cui gli stessi oggetti diventano generatori di eventi, relazioni e flussi. Fu così che si affermarono alcune tipologie, che si assunsero il ruolo di portare avanti in maniera esemplare questa utopia positiva: pareti attrezzate, sedie impilabili, prodotti assemblabili e trasformabili. Questi prodotti infatti riunivano in sé tutte le caratteristiche dialettiche della ricerca utopica di un prodotto definitivo, destinati a mercati omogenei, adatti a qualsiasi genere di ambiente. La soluzione di uno spazio unico aggregato con scopi diversificati è la migliore risposta alle esigenze di velocità, adattabilità e funzionalità. Alcuni ambienti di casa hanno un potenziale che resta inespreso. Per sfruttarlo al meglio, occorre uscire dall'ottica che li vede confinati in una singola e specifica funzione.

In quest'ottica di polivalenza e versatilità i protagonisti indiscussi sono gli arredi. Tavoli pieghevoli e modulari da comporre a seconda delle necessità, sedute

impilabili facili da riporre e pareti impacchettabili per creare divisioni visive ed acustiche in modo agevole.

Arredi trasformabili, polifunzionali, adatti alla casa ibrida, dove lo spazio è sia domestico che di lavoro: una tendenza accelerata come dicevamo dalla pandemia, un'esigenza che prima nasceva dalla mancanza di spazio, ed ora è spinta da smart working e dalle nuove abitudini post-Covid.

Questo nuovo modo di concepire gli spazi ha principalmente due vantaggi:

1. Riguarda la versatilità e il fatto che possa rispondere a tutte le esigenze del momento adattandosi in modo pratico e veloce a tutte le esigenze; soprattutto in caso di imprevisti.
2. La versatilità degli arredi porta le persone ad un continuo adattamento, stimolando il pensiero creativo dato dal cambio di prospettiva.

L'abitare contemporaneo è frutto di una evoluzione storica, sociale e culturale non indifferente. La cultura del design italiano, in particolare, ha saputo dar vita a modelli alternativi in grado di soddisfare nuove esigenze abitative e di convivenza. Gli arredi trasformabili sono stati sempre frutto di un'approfondita ricerca funzionale, estetica ed ergonomica.

"... i mobili trasformabili e gli oggetti pieghevoli ci offrono, forse, l'ultima possibilità di sentirci padroni delle situazioni, paradisiacamente innocui come sono nella loro peculiarità". (Erlhoff, 1995)

Gli oggetti trasformabili contengono un'idea di movimento, Sono oggetti malleabili, aperti ad assumere

nuovi utilizzi e forme differenti. Gli arredi e gli oggetti trasformabili raccontano e testimoniano i cambiamenti della quotidianità e dell'abitare.

I sistemi di mobili ed elementi componibili, complessivamente raccolti nella definizione di "spazio attrezzato", rappresentano uno dei livelli più avanzati dell'industrializzazione nel settore dell'arredamento domestico. Nel concetto di "spazio attrezzato" vengono compresi tutti i programmi o sistemi di contenitori studiati secondo i principi di modularità e componibilità, che per mezzo di elementi costruttivi base di tipo piano (spalle, schienali, ripiani) o tridimensionali (cubi o altri elementi finiti) opportunamente assemblati secondo determinati schemi, consentono la massima flessibilità d'uso del sistema stesso. Questa tipologia d'arredi si afferma in maniera crescente a partire dagli anni Cinquanta per i suoi contenuti costi di prodotto industriale e per la sua adattabilità alle diverse esigenze di forme e d'impiego. Tali sistemi permettono di sviluppare un'ipotesi abitativa globale che consente di organizzare, con diverse soluzioni, i vari ambienti della casa senza alterarne il volume. Le innovazioni più significative in questo settore avvengono in Italia, già a partire dalla metà degli anni Sessanta. Ricordiamo gli architetti Joe Colombo, Ettore Sottsass, Alberto Rosselli e Mario Bellini, tutti accomunati dalla voglia di trovare nuove idee che facessero capire alla gente come gli oggetti, le abitazioni, possano trasformarsi. Evento importante dove queste idee presero la forma di oggetti, di ambienti di manifestazioni fu la storica esposizione del 1972 al MoMa di New York "Italy: the new domestic landscape". Emilio Ambasz, nella



sua introduzione al catalogo della mostra, Sottolinea come l'Italia sia una forza dominante nel design del prodotto, accrescendo la consapevolezza che attraverso il design "l'uomo crea artefatti per mediare tra le sue speranze e aspirazioni, e la pressione e le restrizioni che gli vengono imposte dalla natura e dall'ambiente artificiale che la sua cultura ha creato".

L'arredamento del futuro

Dovendo esprimere al meglio le necessità di ogni componente della famiglia, si assiste ad un cambiamento di mentalità nella progettazione degli spazi domestici, poiché la casa diventa il luogo dell'espressione anche maschile, dove la donna non è più l'unica protagonista nella valutazione e nella scelta dell'arredamento. Anche la personalizzazione è un elemento importante

e nel design sta ricoprendo sempre più un ruolo fondamentale, mentre la tendenza stilistica più in voga è quella del “mix & match” tra elementi costosi e occasioni, magari da cambiare in un secondo momento, giocando con accenti di mood industriale e altri di gusto contemporaneo, con colori e tessuti di diversa provenienza, tra passato e presente, alla ricerca di un'estetica imperfetta ma di grande gusto. I nuovi trend in tema di arredo si caratterizzano anche per una elevata sensibilità al tema della green economy e della social responsibility, con attente valutazioni dei materiali utilizzati e dei processi produttivi, e per una forte propensione a investire per la realizzazione di una “casa intelligente” dotata di tecnologia domotica ricca di innovazioni, funzionale alla riduzione dei consumi e degli sprechi energetici, ma anche in grado di semplificare la vita, unendo al comfort una maggior sicurezza. Quanto ai gusti in fatto di stile, le case delle nuove generazioni sono spazi caratterizzati da elementi personali e pieni d'identità: stampe minimaliste, dettagli personalizzati, insegne luminose a Led da appendere alle pareti, piccole decorazioni in finitura cromata e lampadari in rame, e una necessità particolarmente sentita è anche quella di poter portare un po' di natura all'interno delle mura domestiche attraverso un mini-giardino o attraverso tante piantine in vaso.

Il nuovo paradigma del designer nella transizione verso futuri digitali

Lo sviluppo sociale, economico e tecnologico si basa sulle connessioni Fisiche, Virtuali e Digitali che l'essere umano è stato in grado di realizzare nel corso

della sua storia. Stiamo vivendo un momento storico in cui, da una realtà fatta di cose, si evolve verso una dimensione più fluida e meno tangibile, caratterizzata da relazioni e connessioni tra persone ed ‘oggetti’ immateriali. Tutto si modifica, il modo con cui definiamo gli oggetti e senz'altro la nostra relazione con gli elementi che li costituiscono.

Le connessioni fisiche, considerate primordiali e legate all'utilizzo dei cinque sensi e ad esperienze materiche, sono ricollegabili ai rapporti tra gli individui e alle relazioni con gli elementi naturali o artificiali.

Le connessioni virtuali, invece, rappresentano la traslazione a livello immateriale di quelle fisiche, in cui la relazione con persone o elementi avviene in nuovi spazi simulati, con le tecnologie che permettono un aumento delle possibilità sensoriali. Infine, le connessioni digitali sono l'evoluzione tecnologica di quelle virtuali, in cui la presenza di un individuo, in ogni suo aspetto, non è più imprescindibile a livello di progettazione, ragionamento e conoscenza. Quest'ultime stanno modificando il nostro modo di vivere quotidiano e, unite alla pandemia, hanno causato un'accelerazione nei cambiamenti e nelle trasformazioni delle connessioni in tutte le sue tre accezioni. Ci troviamo di fronte ad un panorama dove risultano mutate con un valore e un peso differenti all'interno della società occidentale e nel nostro modo di vivere la quotidianità, trasformando azioni, stravolgendo abitudini, minando certezze e causando divari.

Risulta quindi di primaria importanza per i progettisti analizzare i cambiamenti antropologici e sociali che vengono imposti dalla trasformazione digitale e vir-

tuale e dalla pandemia che ha mostrato come nella società sia in atto un cambiamento radicale, una transizione derivata da nuove connessioni volta a ridefinire il nostro rapporto con gli oggetti, i sistemi, i luoghi e le persone. La nuova complessità necessita di nuove riflessioni per la gestione di possibili conflitti e opportunità tra fisicità/materialità e immaterialità/virtualità, che rappresentano senz'altro sfide per il futuro delle discipline progettuali.

Uno sguardo più attento e focalizzato deve essere volto alle nuove generazioni, tra le quali è venuta maggiormente a mancare la connessione fisica nella tangibilità e materialità delle azioni e relazioni quotidiane, lasciando spazio a esperienze e contatti in forma virtuale/digitale e astratta, ripensando così abitudini e gesti in luoghi nuovi o inusuali, con il conseguente annullamento delle dimensioni spaziali, che vengono oggi confinate ad uno schermo. Tra i problemi principali emergono, in primo luogo, quelli esplicitati da Bauman sulla società liquida, ripresi poi da Tonino Cantelmi con la tecnoliquidità, e legati alle connessioni Fisiche e Virtuali della società. La mancanza di infrastrutture adeguate o di dispositivi in grado di renderli accessibili, ha evidenziato come l'Italia, così come altri Paesi, sia in difficoltà a sostenere una transizione digitale. Al ritardo strutturale, si aggiunge una inadeguatezza diffusa degli spazi vivibili nello scenario che si sta consolidando, che necessita inevitabilmente di altre caratteristiche, come dimostra il sociologo Vanni Codeluppi. A fronte di questa transizione, anche la componente legata alla comunicazione e alla creazione di "empatia" con tutto ciò che diventa digitale può

rappresentare un ostacolo capace di aumentare la complessità e rallentare la società verso futuri digitali, se non gestito e progettato, come descrive Donald A. Norman. In questo processo di contaminazione degli ambiti di connessione e di modalità di relazione, che oggi possiamo cominciare a delineare, si pone qui particolare attenzione a quelli Virtuali e Digitali.

Due sono i filoni di particolare interesse che, probabilmente, influenzeranno maggiormente il futuro, ovvero l'Industria 5.0 e la Blockchain. Sono questi esempi utili a identificare, e costruire poi, le linee guida per una nuova progettualità attesa a tanti livelli, caratterizzata da una inedita trasversalità e 'orizzontalità' delle relazioni. Ed è proprio in questo senso che il design si configura sempre più la disciplina strategica per la gestione delle nuove relazioni, all'interno di infrastrutture come il New European Bauhaus ed il Green Deal a livello europeo. La nuova progettualità è necessariamente transdisciplinare, volta ad una conoscenza sistemica, al di là delle discipline singole, con una ridefinizione di competenze e skills del designer. In virtù della propria formazione trasversale di competenze tecnologiche, strategiche e semantiche di cui si fa portatore, esso è chiamato ad operare come regista e garante del processo che si fa fluido e che connette le diverse dimensioni, in aggiornamento continuo.

L'impatto dell'AI sul futuro del design d'interni

L'AI sta avendo un impatto significativo sul futuro del design d'interni. Oltre alle applicazioni attuali, ci sono diverse possibilità interessanti che l'AI potrebbe offrire nel prossimo futuro.

Ad esempio, l'AI potrebbe essere utilizzata per anticipare le tendenze di design, analizzando grandi quantità di dati su stili emergenti, preferenze dei consumatori e previsioni di mercato. Questo consentirebbe ai progettisti di rimanere al passo con le ultime tendenze e offrire soluzioni innovative ai clienti.

Inoltre, l'AI potrebbe svolgere un ruolo importante nella creazione di spazi intelligenti, in cui gli ambienti sono in grado di adattarsi e rispondere alle esigenze degli utenti in tempo reale. Ciò potrebbe includere l'integrazione di tecnologie come la domotica, i sistemi di controllo ambientale e l'illuminazione intelligente.

Infine, l'AI potrebbe essere utilizzata per promuovere la sostenibilità e l'eco-design nel campo del design d'interni. Grazie all'analisi dei dati e all'ottimizzazione energetica, l'AI potrebbe contribuire a creare ambienti più ecologici e a ridurre l'impatto ambientale degli interni abitativi.

In conclusione, l'intelligenza artificiale sta apportando importanti cambiamenti nel campo del design d'interni e dell'allestimento. Le applicazioni dell'AI consentono ai progettisti di creare soluzioni innovative, personalizzate ed efficienti per gli spazi privati e pubblici. I vantaggi dell'utilizzo dell'AI nel design d'interni e degli allestimenti includono il risparmio di tempo e costi, la personalizzazione, la possibilità di esplorare rapidamente diverse opzioni di design e il miglioramento della funzionalità e dell'esperienza dell'utente.

Guardando al futuro, l'AI promette di continuare a trasformare il settore del design d'interni ed espositivi, aprendo nuove opportunità per la creatività, l'innovazione e la sostenibilità.

REFERENCES

- Baudrillard, J. (2010). *Cyberfilosofia*. Milano: Mimesis Edizioni.
- Burdea, G., & Coiffet, P. (2017). *Virtual Reality Technology* (2nd ed.). Wiley. Retrieved from <https://www.perlego.com/book/1008944/virtual-reality-technology-pdf>
- Carmignani, J., Furht, B. (2011). *Augmented Reality: An Overview*. In: Furht, B. (eds) *Handbook of Augmented Reality*. Springer, New York, NY. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6_1
- Chen, Q., & Lee, K. (2023). *Ai 2041. Scenari dal futuro dell'intelligenza artificiale*. Roma: Luiss University Press. ISBN: 9788861058606.
- Gramigna, G. (2007). *Le fabbriche del design. I produttori dell'arredamento domestico in Italia*. Torino: Umberto Allemandi. ISBN: 9788842213000.
- Guerra, D. (2023, October 11). *How does artificial intelligence impact design?* Parametric Architecture. <https://parametric-architecture.com/how-does-artificial-intelligence-impact-design/>
- Lieto, A. (2021). *Cognitive Design for Artificial Minds*. London: Routledge. ISBN: 9781138207950.
- Maldonado, T. (2015). *Reale e virtuale*. Milano: Feltrinelli Editore. ISBN: 9788807886560.
- Ning, H., Wang, H., Lin, Y., Wang, W., Dhelim, S., Farha, F., Ding, J., Daneshmand, M. (2021). *A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges*. arXiv preprint arXiv:2111.09673.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A. & Kishino, F. (1994) *Augmented Reality: A Class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum*. *Telem manipulator and Telepresence Technologies*, SPIE, 2351, 282-292. <http://dx.doi.org/10.1117/12.197321>
- Schwab, K. (2016, January 14). *The Fourth Industrial Revolution: what it means and how to respond*. World Economic Forum. Retrieved July 16, 2023, from <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>
- Taddei, M. (2023). *AI - Intelligenza Artificiale Creativa - Rivoluzione - Inganno - Strumento*. Milano: Leonardo da Vinci ACADEMY

ESPERIENZA MULTISENSORIALE •



FACCIAMO LUCE PER

- QUALITÀ CON FORME E MATERIALI
- NUOVE QUANTITÀ
- NUOVE QUANTITÀ
- INTERIETARI
- SPAZI PER LA FINESTRA
- QUALITÀ DI PRODOTTO
- QUALITÀ E PREZZO
- SOSTENIBILITÀ/ECOLOGICA
- NUOVE IDEE
- NUOVE IDEE ALLE PRODUZIONI



TANGIBILE / INTANGIBILE / SENSORIALE

di Gianpiero Alfarano

Professore Associato di Design
Università di Firenze

Nel percorso formativo per gli allievi della Magistrale in Design dell'Università di Firenze dell'A.A. 2022-23, la formulazione delle attività didattiche del corso di Laboratorio di Multisensory Design da me condotto insieme al prof. Riccardo Butini per la parte di Exhibit Design è stato privilegiato l'impiego di esercitazioni pratiche come campo di azione concreto su cui esercitare e verificare al vero le competenze da acquisire. Il metodo di sperimentazione progettuale adottato per questa occasione ha incontrato l'opportunità offerta da DGA, azienda leader nel settore del lighting, di riqualificare lo showroom già presente all'interno della sede.

La DGA nata nel 1989 con l'obiettivo di "fissare il nuovo limite massimo della qualità della luce" (Fonte: www.dga.it) ha al suo interno nella sede di Campi Bisenzio (Firenze) un vano di circa 100mq attualmente in uso sia come spazio espositivo dei propri prodotti sia come luogo per micro-conferenze o meeting aziendali. Un ambiente accogliente e pratico che possiamo inquadrare come un poliedrico showroom aziendale multiuso.

Le attuali disposizioni degli arredi lasciano la disponibilità dello spazio centrale del vano all'allestimento di sedute e di un piano di lavoro utilizzato sia come banco per i conferenzieri sia come tavolo riunioni per ospitare le riunioni aziendali e con i clienti.

Attraverso visite in azienda e il diretto sopralluogo nello spazio da allestire, gli studenti si sono potuti appropriare di una visione completa delle attività produttiva aziendale e valutare le cantieristiche ambientali dello spazio da rigenerare.



L'occasione ha dato modo di avere input concreti con un *briefing* dettagliato ma aperto da parte dell'azienda con il quale confrontarsi per esprimere una proposta di progetto fattibile ad una nuova visibilità allo showroom in funzione sia di spazio espositivo sia di luogo di ricevimento aziendale.

Le indicazioni sono state molto specifiche nella destinazione d'uso del vano preso in esame, ma altrettanto disponibili e flessibili nel considerare aspetti inediti e non ancora evidenziati come possibili configurazioni idonee agli aggiornamenti di utilizzo del vano.

Tutto ciò che è stato messo in rilevanza, partendo da considerazioni di fondo, riguarda gli aspetti pratici nel dover esporre elementi ed attrezzature specifiche che corrispondano al cuore produttivo dell'azienda: apparecchi illuminotecnici ad alta qualità sia di resa luminosa e cromatica sia di meccanica di precisione nella realizzazione di ogni componente. Due aspetti tecnici ottenuti con una cura maniacale per il dettaglio e una lavorazione e controllo micrometrico di ogni elemento.

Lo spazio da riprogettare aveva quindi chiare destinazioni, ma libertà piena ad accogliere proposte e suggerimenti nella disposizione degli elementi di arredo, nelle caratterizzazioni delle finiture e dell'atmosfera da assumere. Dalle prime analisi di valutazione dello stato dei luoghi e dalle analisi sulle prescrizioni etiche che il progetto dovesse assumere pienamente per indirizzare le scelte e le proposte verso una coerente transizione ecologica, sono emerse alcune caratteristiche significative per il nuovo showroom.

Per facilitare lo svolgimento dei lavori di progettazio-

ne si è adottata una classificazione in tre punti che potessero sintetizzare e allo stesso tempo evidenziare le caratteristiche fondamentali da far assumere alla nuova configurazione dello spazio.

Si possono riassumere in quattro domini concettuali denominati:

1. Impronta stilistica
2. Impronta percettiva
3. Impronta ecologica
4. Esperienza multisensoriale

Punto 1. Impronta stilistica

Con impronta stilistica si è voluto raggruppare tutta una serie di elementi di discussione dai quali far scaturire le motivazioni che possano dare avvio ed essere riconosciute in ogni singola proposta di progettazione, in questo caso specifico dello showroom, ma soprattutto in ogni iter progettuale che si rispetti. Un'impronta stilistica riconoscibile per la sua attitudine nel fare dell'operatività una scelta condivisa che dia modo di partecipare concretamente e con esempi al tempo che si sta attraversando.

La discussione avviata su questo piano ha preso in esame in modo generico le scelte e gli orientamenti che siamo indotti a fare come progettisti per poi metterle in confronto con il riscontro della capacità di assorbimento fattibile dai fruitori.

Il primo dato rilevante emerso dallo studio ha condotto alle difficoltà di determinare l'incidenza della proposta attraverso un linguaggio espressivo innovativo e allo stesso tempo al rischio di incappare nell'adozione di linguaggi e quindi di stili espressivi già trascorsi oppure semplicemente di inciampare nella vulgata di farsi seguaci di tendenze alla moda. Circondati come siamo dalla retorica del bello ad ogni costo per poi invece vederci circondati da cattivo gusto e da degrado, oltre nella gente comune, anche tra i progettisti e tra gli aspiranti tali, esiste una pervasiva abitudine a pensare questo stato degenerativo delle cose come componente strutturale e fisiologica della contemporaneità. Questo porta a ritenere che il bello sia soprattutto un'eccezione. Il Bello come un qualcosa di raro, di complesso i cui

segreti non sono trasmissibili, tanto più che insegnabili. Quindi il primo ostacolo da rimuovere in chi si appresta ad un percorso da progettista, ed in questo si è dedicata gran parte dell'impostazione del lavoro, è la convinzione acerba che le capacità di realizzare cose belle sia racchiusa nella presunzione di doti personali frutto individuale di talento, di intuizione. Nei casi più ostinati si passa dal credere che nelle proprietà innate esista la convinzione che il bello si ottiene con l'affronto coraggioso dello status quo. Una posizione che affronta il progetto ponendosi radicalmente in contrapposizione fomentando il parossismo o addirittura all'eccentricità, offrendosi liberamente alla smaniosa seduzione di un colpo di fortuna. Poco si evidenzia invece che al bello ci si educa. Ricercare i linguaggi della contemporaneità che possano dar modo di esprimerlo è un esercizio faticoso, ma entusiasmante per riconsegnare all'attualità il bisogno di ripensare l'umana relazione con il sensibile.

Il design e la sua pratica rappresentano una sintesi efficacissima di tutto questo. Una guida preziosa per ogni pensiero che voglia affrontare alcuni problemi nodali dell'oggi fissandoli in una forma coerente alle motivazioni che l'hanno generati rendendoli evidenti nel momento della loro espressione più eloquente. Ecco allora che lo stile, se ben leggibile in un ambiente, riporta nella sua essenza le sensibilità che vuole sollecitare ed affida ad esse la forma più consona e comoda per intrattenere in esso un comportamento aperto e scambievole con ciò che gli viene presentato.



Nell'elaborazione dei progetti qui presentati, più che di evidenza di un vero e proprio stile perseguito dei singoli autori, si può notare l'impegno a far riconoscere nell'allestimento le intenzioni che hanno mosso ogni scelta stilistica. Tra quelle più esplicite troviamo:

- la volontà di dare un aspetto ecologico al progetto;
- la sobrietà nella ripartizione dei volumi;
- la modularità delle forme riconoscibile in varie scale dimensionali fino alla misura infima di alcuni piccoli dettagli;
- la ricercatezza di materiali di qualità e con finiture preziose provenienti da processi ecocompatibili;
- la conservazione dell'unitarietà dell'ambiente pur destinando la differenziazione di alcune pareti a prodotti diversi;
- l'integrazione del fattore espositivo del vano alle attività di ospitalità colloquiale senza ricorrere a soluzioni scontate;
- i piani di esposizione riletti e interpretati come elementi contestuali e non di supporto alla funzione da svolgere.

Punto 2. Impronta percettiva

Tra gli oggetti e i contesi esistono relazioni che oggi possiamo privilegiare con la definizione di impronta percettiva. Tra le relazioni una è sfuggente quanto perseverante ed è la contaminazione. Essa interessa i processi di costituzione del contesto materiale, riguarda le forme delle cose, il nostro corpo, la nostra mente e il nostro apparato sensoriale. Sono relazioni che coinvolgono l'egemonia e l'omologazione della

cultura della percezione in corrispondenza del paesaggio dei prodotti artificiali materiali e immateriali. I sensi sono sottoposti a continue e anche inedite sollecitazioni. Distinguerle forse non è più da considerare come la capacità esclusiva di dare un orientamento alle decisioni progettuali. Ci capita di toccare, di venire a contatto anche solo a livello acustico, sempre più di frequente, con nuovi materiali, con nuove percezioni che è difficile distinguere se siano volute oppure se conseguenze sfuggite alla volontà di chi le ha decise o ancor di più se non siano derivate da condizioni irreversibili.

Al nostro ascolto sensoriale sono affidate numerose sollecitazioni. A passare sotto i nostri occhi sono ogni giorno migliaia di immagini artificiali. La gran parte arriva dagli schermi luminosi dei numerosi device di cui disponiamo per lavoro o per ozio. La contaminazione dei significati è un fatto evidente. Il nostro olfatto è sollecitato da nuovi odori sintetici progettati ad arte per inebriare, ma anche dai siliceni e da colle, da nuovi polimeri, dal sapore dell'aria secca dei condizionatori e da mille nuove particelle e corpuscoli volatili emessi nell'ambiente come residuo incontrollato delle superfici. La prima contaminazione che avviene in uno spazio è da riferire al rapporto di incidenza sulle qualità sensoriali oltre che igieniche dell'ambiente sottoposto a progetto. È fin troppo evidente come sia questa una delle questioni subdole, ma allo stesso tempo rilevanti della sostenibilità produttiva degli artefatti. Altre contaminazioni conseguenti che avanzano in sordina sono da riferire all'omologazione dei contesti. I profumi codificati



sinteticamente rendono gli ambienti indifferenti ai luoghi e alle stagioni. Gli spazi di vita degli umani sono tenuti a temperatura costante e anche a profumi omogenei senza differenza di latitudine. La contaminazione, quindi è un dato rilevante nella relazione che risulta quasi sempre invadente e prevaricante tra scelte dei linguaggi formali e gli elementi di qualificazione delle attività.

Queste considerazioni di segno fortemente legate all'impatto percettivo hanno sollecitato gli studenti a considerazioni capaci di affrontare e contestualizzare nel caso specifico le possibilità di approfondire con proposte eloquenti la riflessione sui nostri comportamenti e sui contemporanei modi di percepire gli spazi. L'impatto nuovo che può avere una nuova impronta percettiva implica una generale riappropriazione dell'esperienza sensoriale traducibile in percezioni di azioni sostenibili riconoscibili sia a monte che valle di ogni scelta di progetto. La condotta del progetto è codificabile nella capacità di travaso dalla contaminazione degli elementi materiali e immateriali che definiscono gli interventi sugli oggetti e sugli spazi, all'autoalimentazione di processi che, come vasi comunicanti, agiscono con principi che potremmo definire qualistici. Ossia la progettazione consapevole delle qualità assimilabili dalla natura percettiva personale riferibili però a valori espressivi.

Una vera e propria rivoluzione culturale riportando nuova consapevolezza al sentire sensoriale sul piano pratico e sul piano strutturale per perseguire responsabilità etiche ad ogni passaggio.

Punto 3. Impronta ecologica

Se prendiamo in considerazione tutti i mezzi e i potenti strumenti di cui oggi ci serviamo per progettare, già solo con questa recensione saremmo costretti ad affrontare un argomento che oggi è classificato con la definizione di "sostenibilità". Non ci sono dubbi che quando accendiamo un device, navighiamo sul web, passiamo dai social, beviamo un caffè, viaggiamo per trovare ispirazione, stiamo anche consumando qualche risorsa del pianeta. Non c'è ormai alcun dubbio sulla insostenibilità del modello economico socio-culturale che si è attestato. Senza rasentare il paradosso, ci si può spingere anche ad affermare che è addirittura l'essere umano, così come ha costruito la sua vita sul globo terrestre, ad essere insostenibile. Occorre ricorrere ai ripari individuando prima possibile ciò che si può fare senza interferire in modo irreversibile con il mondo in cui viviamo e consequenzialmente su quello che verrà. La sostenibilità è diventata un precetto, una dottrina da perseguire nell'ossessiva ricerca di un equilibrio a carico però della specie umana che dovrà prendersi cura di tutto. Si comprende anche senza bisogno di molta concentrazione come sia arrogante e presuntuosa questa posizione. In modo indiretto si ritorna a considerare l'antropocentrismo come fautore e artefice del tutto. Il vero problema è che abbiamo creato apparati che si intrecciano tra di loro con maglie molto strette, soffocanti tanto da non permetterci altra via. Gli ingranaggi del sistema sono talmente serrati e onnivori di attenzione oltre che di svariate risorse di energia, che per sostenerli viene richiesta la più completa dedizione.

Anche questa è sostenibilità, ma solo nel verso del vantaggio umano. In altre parole, ciò che può sembrare salvifico identificato con la traiettoria stretta e univoca del fare riciclabile, dell'impiego di materiali ecologici ecc., finisce, invece di proteggere l'ambiente naturale, a renderlo più appetitosamente commerciabile. Riparare gli errori fatti incappandone in uno molto più catastrofico? Il da farsi è altro. Serve adottare modelli di simbiosi con la natura senza prevaricarla come ad esserne noi estranei. Serve una scrupolosa attenzione al progetto non solo del nuovo, ma soprattutto dei processi produttivi. Sostenibile non significa di fatto povero di contenuti formali o estetici, anzi è proprio di ricerche in questi settori che ce bisogno. Grande attenzione viene posta ad esempio agli spazi interni dove la natura non ha accesso. Lo dimostra il crescente interesse per ciò che viene definito biophilic facendone un caposaldo interdisciplinare della nuova frontiera del design. Una autentica filosofia nella progettazione degli interni che fa della natura non una fonte di ispirazione, ma un'entità di scambio prevedendo l'integrazione di essa in modo sistemico nella nuova conformazione degli spazi interni. In tutto questo rischia di aleggiare la nostalgica imitazione di habitat naturali se solo si facesse ricorso all'utilizzo di materiali naturali o a elementi ritenuti conformi alle prescrizioni di eco-sostenibilità. La responsabilità ambientale non è più una scelta. Emergente è la necessità di adottare mezzi, strumenti, concetti e metodi fondati su basi etiche consapevoli di come la dipendenza dalla tecnologia incida ad ogni livello dell'esistenza umana e ambientale fino a

non dargli più scelte se non quelle della sottomessa adozione del nuovo. Il lavoro creativo dei designer ha fatto propri i nuovi indirizzi con nuove sensibilità. Lo strumento progettuale declina, in varie sfaccettature, proposte che attengono principalmente al coinvolgimento sensoriale. Le ricerche si muovono intorno al maggiore coinvolgimento dell'immaterialità. Le nuove generazioni di designer non solo si occupano della contaminazione ambientale. Si trovano a dover affrontare anche la contaminazione emotiva causata dalla sovraesposizione quotidiana ad informazioni tossiche. Crescere come sta crescendo la Generazione Z con un dispositivo digitale costantemente acceso in mano, ha portato uno spostamento culturale di sensibilità. Ecco che il progetto di interior design è molto più di prima indotto ad esplorare intersezioni e connessioni tra la dimensione spaziale e gli aspetti emotivi di un ambiente. Progettare in modo sostenibile significa evitare e superare proposte di design fine a sé stesso. Significa creare spazi capaci di accogliere e far sperimentare i toni, le sensazioni, le fattezze reali della fisicità del mondo, dando priorità alla consapevolezza dell'impronta ecologica che ogni attività umana produce. Questo diventa rilevante se sa contribuire come risposta culturale, con un portato cospicuo, alla disconnessione dalla natura in cui siamo caduti. Il vanto di aver coniato la connettività come indice di successo della nostra epoca ci ha esiliato da una vera corrispondenza con la natura in termini di responsabilità. Come designer dobbiamo interrogarci sulle ricadute dei nostri progetti e comprendere prima che succeda su cosa incide





ogni nostro intervento. Se fermare l'evoluzione tecnologica è impossibile, fattibile è invece educare noi stessi ad evitare incomprensioni degli strumenti di cui ci dotiamo e farne uso di consapevolezza collettiva di cui le responsabilità ricadono principalmente sulle spalle di ogni individuo.

Punto 4. Esperienza Multisensoriale

Le attenzioni ad elementi soft del progetto, oggi più che mai, stanno vivendo grandi rivoluzioni dal punto di vista scientifico e tecnologico, è un campo in cui abbiamo l'opportunità unica di generare una nuova qualità di vita e nuove abitabilità del mondo. Con piccoli interventi offrire l'opportunità di cambiamenti significativi. Un modo sottile ma sostanziale di affrontare i temi contemporanei e futuri del progetto per l'uomo e per il pianeta. Un fulcro che funge da volano per proporre valori e saperi che penetrino nel profondo senza invadenza facendone nuove conoscenze di nuovi comportamenti.

Proposte che esprimono nella componente visibile l'invisibile sensoriale dei territori più delicati ed esposti al dominio dell'intoccabile. L'aspetto visivo è portato a una posizione relativa se non di quieto supporto rispetto all'effetto di insieme. Complessivamente le esercitazioni effettuate con gli studenti stanno ad indicare, oltre agli spontanei coinvolgimenti basati sul fisico, così come siamo abituati ad intendere la percezione, anche la reciprocità con la dimensione impalpabile dell'immateriale, espressione di tutte quelle componenti di complessa alchimia che esperenzialmente la fruizione diretta può dare.

Una delle sfide preposte è stata il come trasferire la percezione dell'intangibile in una condizione attuale in cui la cultura della materia si confronta compenetrabilmente con la cultura dell'immateriale. Un fulcro che funge da volano per proporre valori e saperi che penetrino nel profondo senza invadenza facendone nuove conoscenze di nuovi comportamenti.

Toccare qualcosa, ad esempio, è rendersi conto di alcune consistenze con il tatto ed è una sensazione di durata nel tempo che si oppone alla sfuggevolezza, alla sparizione. Il tangibile come idea di durezza e di reale consistenza delle forme solide ma anche indice di durezza nella garanzia di prestazione. Un insieme di annotazioni qualitative portate ad essere messe in dialettica con la dimensione di fragilità di uno spazio in cui la presenza della luce è l'elemento primario di cui averne la giusta percezione. Una coniugazione di varie sensibilità nel produrre un'esperienza multisensoriale che partendo dall'illuminazione possa fornire consapevolezza proprio sollecitata da piccoli dettagli o da esili interventi interscambiabili. Operare con multisensorialità vuol dire intervenire con gradienti variabili e proprietà sensoriali efficaci ad innescare capacità di cambiare il modo in cui viviamo e progettiamo il mondo.

REFERENCES

- Alfarano, G. (2019). NeoMorfismo e il design degli oggettoidi. AND Rivista di Architetture, Città e Architetti, 35(1). <https://and-architettura.it/index.php/and/article/view/153>.
- Negroponte, N. (2004). Essere digitali. Milano: Ed. Sperling & Kupfer.
- Rodari, G. (1973). La grammatica della fantasia. Torino: Ed. Einaudi.

INPUT E FINALITÀ •

L'Azienda produce apparecchi per l'illuminazione di alta qualità in offerta da catalogo e con progettazione su misura. Ogni apparecchio luminoso è modellato partendo dalla destinazione prestazionale che viene stabilita dal progetto, creando in ogni elemento l'affidabilità coerente allo specifico tipo di LED adottato. Numerosi progetti architettonici e di design nel mondo sono illuminati dalla DGA alla quale in molti ne riconoscono la sostanza della qualità unica insieme al fascino del risultato che nasce da un pensiero onesto e cristallino.

INPUT

- Far vivere al visitatore un'esperienza diretta con l'alta precisione e l'alta tecnologia dell'illuminazione;
- Trasferire competenze dirette alla percezione delle qualità del brand;
- Formare alla cultura della luce;

TARGET Il target di riferimento è "Upmarket advertising". I settori a cui DGA fa riferimento a quelli governati da marchi di lusso e che hanno come acquirenti fasce di età dai 25 ai 44 anni, circa il 64% di questa area di pubblico.

FINALITÀ Progettare un ambiente flessibile affinché possa garantire nel tempo tutte le attività e i servizi offerti dall'azienda.

COMUNICAZIONE Il vettore comunicativo dominante nelle varie aree dello showroom è il rapporto della luce con lo spazio che la contiene, ovvero la creazione di un'atmosfera distensiva capace di accogliere concentrazione e reattività percettiva sulla qualità della luce espressa con vari apparecchi e su varie condizioni di esposizione a partire dalle finiture e cromie dei materiali.

AMBIENTE Il progetto ha l'obiettivo di utilizzare materiali e finiture ecosostenibili ricavabili da processi ad impatto monitorato delle ricadute ambientali.

ESTETICA Scegliere un giusto equilibrio tra vincoli espositivi, il carattere innovativo dei prodotti con un forte stimolo all'interesse culturale.

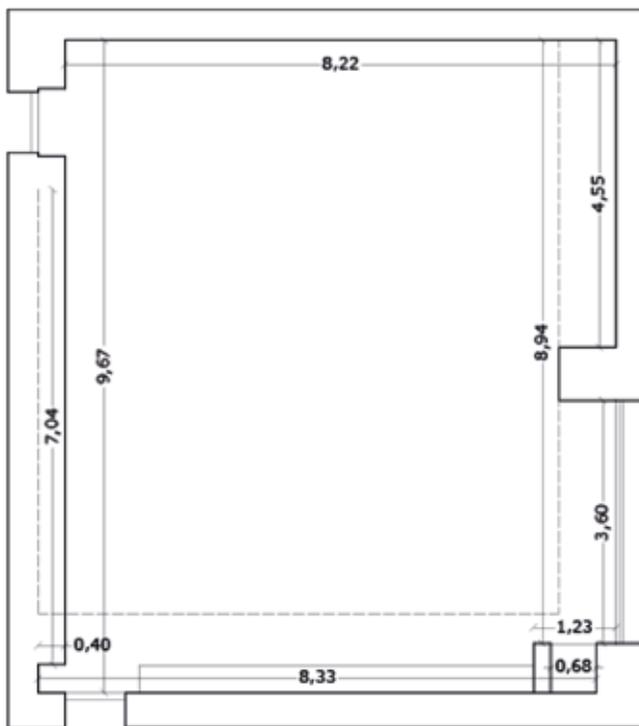
ERGONOMIA Da privilegiare il carattere di sicurezza dell'ambiente e il confort di fruizione utilizzando la percezione sensoriale delle superfici attraverso gli effetti benefici della luce.

TECNOLOGIA L'impiego di tecnologie digitali insieme a condizioni di Realtà Virtuale e Aumentata permetteranno un contributo più efficace alla fruizione delle componenti sia ottenibili in condizioni variabili.



L'idea progettuale di base è quella di creare uno spazio multiuso ma unitario in cui svolgere diverse attività. La scelta di forme e materiali dovrà privilegiare le componenti di sobrietà con alcune specificità esprimibili tramite cromie e finiture dei materiali in stretta appartenenza alla comunicazione di alta qualità dei prodotti che in questo spazio vengono presentati. Il carattere distributivo delle attività dovrà comportare una flessibilità di fruizione che possa contenere una selezione accurata di prodotti da esporre, una zona per riunioni ed essere idoneo a ospitare delle conferenze.





Gli elementi connotanti lo spazio da tenere in considerazione e su cui intervenire sono:

1. l'accesso al vano, in angolo rispetto alla geometria del vano
2. la presenza di una finestra da cui modulare la luce naturale
3. il criterio espositivo ottenuto attraverso nicchie nel muro ed apposite teche
4. l'altezza del soffitto e la posizione limite della controsoffittatura
5. il materiale e il colore della pavimentazione
6. le finiture delle pareti e degli infissi
7. le cromie degli arredi
8. l'inserimento di pannelli elettronici da supporto all'esposizione e alle conferenze
9. suddividere le tipologie dei prodotti in tre aree espositive
10. privilegiare materiali e finiture che comunichino appartenenza a criteri eco-sostenibili.

PROPOSTE PROGETTUALI •

IMPRONTA STILISTICA Il progetto si concentra sulla reazione di un ambiente flessibile che integra un'area espositiva centrale con aree espositive e di meeting laterali. L'obiettivo principale è fornire uno spazio versatile che possa adattarsi alle diverse esigenze degli eventi, facilitando l'interazione, la comunicazione e l'esposizione di prodotti aziendali. Questa descrizione progettuale presenta una visione chiara di come il design dell'ambiente promuove la flessibilità, consentendo una facile configurazione degli spazi in base alle necessità specifiche. Le linee spigolose e geometriche si sposano perfettamente con una palette di colori selezionati, con il fine ultimo di creare un linguaggio armonico delle superfici in relazione all'ambiente d'uso circostante.

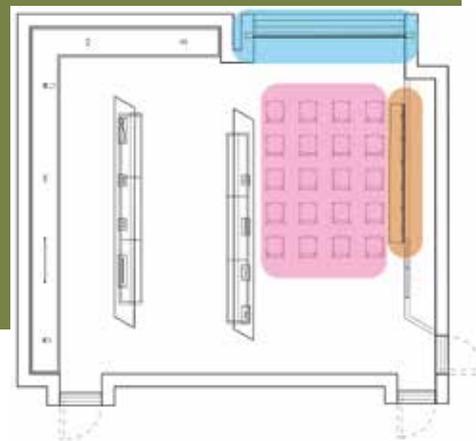
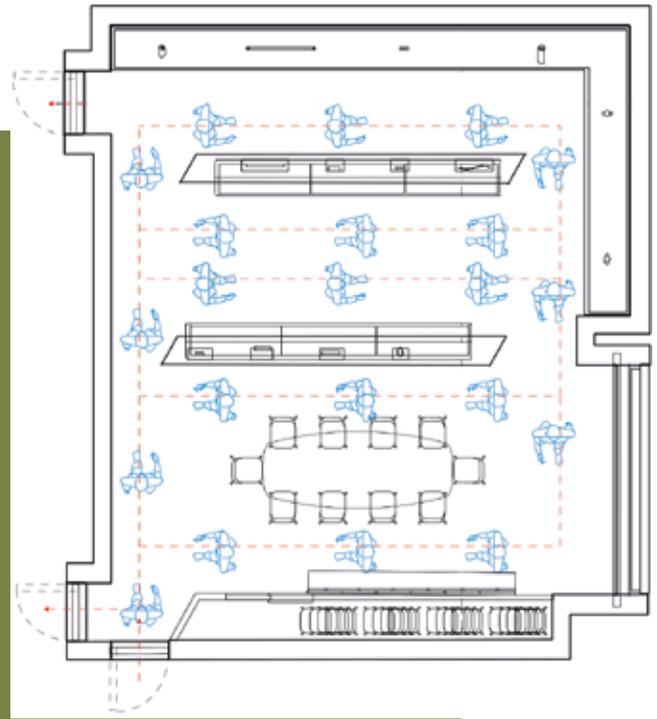
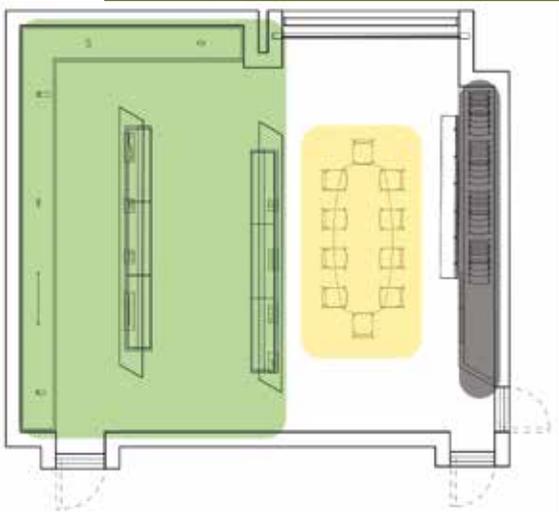
IMPRONTA PERCETTIVA La fruizione dello showroom è impostata su una tipologia di spazio unitario con suddivisione della distribuzione degli elementi attraverso la modulazione differenziata dalla forma e dalle cromie delle superfici connesse alla funzione d'uso espressa e attese dal cliente. Il fulcro del progetto è questo spazio espositivo centrale, il quale presenta un'ampia area espositiva con una disposizione flessibile, libera da ostacoli strutturali, per consentire la massima personalizzazione e adattabilità degli allestimenti nel tempo. Seguono delle aree espositive laterali con allestimenti modulari o sistemi di espositori flessibili per

presentare in modo efficace i prodotti aziendali con le relative informazioni. Tale spazio è di vitale importanza, poiché da la possibilità di creare aree tematiche o settoriali, consentendo una migliore organizzazione e una fruizione più agevole degli elementi esposti. Infine, segue l'area dedicata a meeting e riunioni, con l'intento di garantire privacy e tranquillità, pur essendo facilmente accessibili dalle aree espositive. In questo spazio non manca una parete per i test dei prodotti illuminotecnici, un tavolo ergonomico per le riunioni aziendali collocato al centro ma con la possibilità di collocamento mobile in base alle necessità, ed infine un'infrastruttura tecnologica avanzata per supportare presentazioni multimediali, proiezioni e interazioni digitali. Elemento coordinante degli spazi progettati è il sistema di illuminazione, ideato per rendere unico e protagonista ciò che è illuminato.

IMPRONTA ECOLOGICA Cambiamento climatico e inquinamento dei mari impongono di ripensare alla progettazione dei prodotti e degli spazi. Per tale motivo il progetto ha l'obiettivo di utilizzare risorse e materie prime in relazione con il contesto d'uso e l'ambiente circostante, con il fine ultimo di riutilizzare tali materie alla fine del loro ciclo vita garantendole un secondo utilizzo. I materiali utilizzati pertanto sono sia di essenza naturale che di essenza artificiale.

Marco Abate Eraldo Spaziani









IMPRONTA STILISTICA L'idea progettuale si fonda sul principio di connessione tra tecnologia e natura. Il concept ideato evidenzia un connubio tra la natura e la tecnologia all'avanguardia, tramite l'inserimento di elementi naturali ed elementi altamente tecnologici, insiti nell'identità della DGA. Lo scopo è quello di ricongiungere due mondi che ad oggi sembrano viaggiare su due rette parallele; la tecnologia infatti può essere uno strumento utile per valorizzare la natura e preservare la sua biodiversità.

Un altro tema importante affrontato è la modularità degli spazi che si adeguano alle necessità del momento e permettono una maggiore focalizzazione dei vari temi.

È quindi possibile disporre gli elementi e riorganizzare lo spazio a disposizione in base alle necessità dell'azienda.

IMPRONTA PERCETTIVA Lo showroom si presenta come un insieme di pareti contrapposte che danno vita ad uno spazio fluido e unitario. Una parete è adibita esclusivamente allo spazio espositivo, con elementi che esaltano gli effetti della luce e cassette sfruttabili per lo stoccaggio dei prodotti alternativi a quelli in esposizione. La parete contrapposta invece conterrà lo schermo per le proiezioni e una finestra oscurabile. L'altra parete sarà caratterizzata da una suddivisione di materiali che, tramite la realtà aumentata, rendono possibile l'osservazione degli effetti della luce in diversi

scenari, mentre la parete contrapposta servirà esclusivamente da supporto.

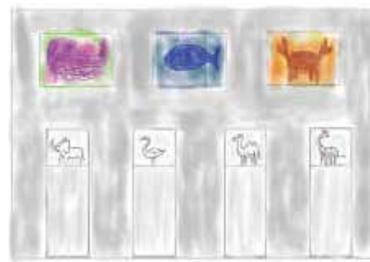
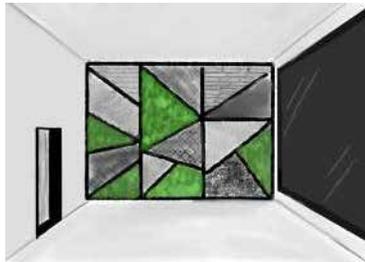
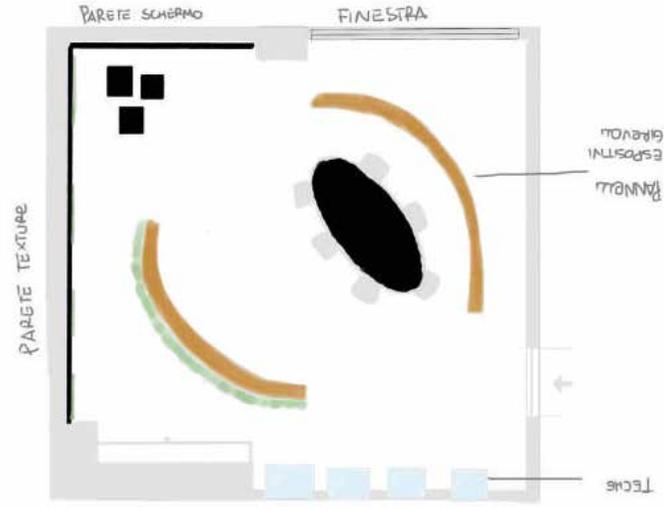
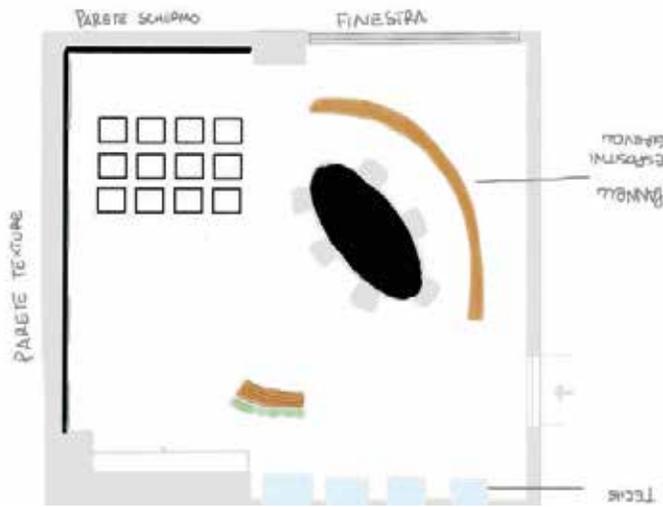
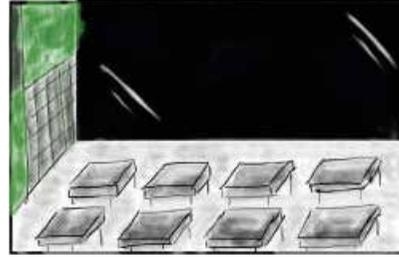
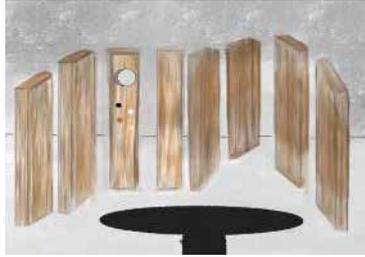
La tecnologia possiede un ruolo da protagonista tramite la realtà aumentata che renderà possibile riportare l'effetto di ogni lampada, in scenari e materiali diversi che a loro volta possono assumere colorazioni differenti, creando una realtà in grado di coinvolgere pienamente l'utente.

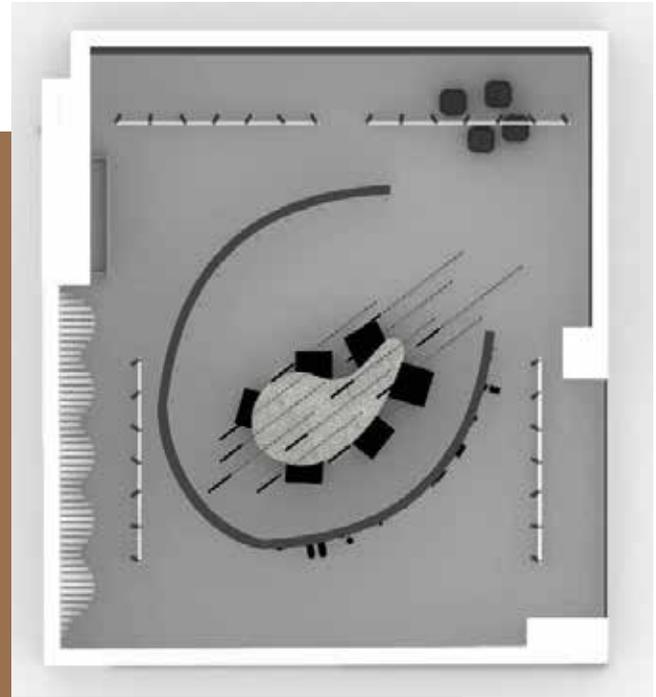
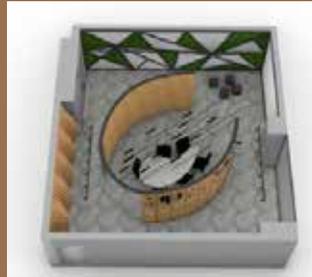
Il tavolo è situato al centro dello showroom ed è racchiuso all'interno di pareti formati da pannelli girevoli. Quest'ultime permettono da un lato una visione totale di alcuni prodotti dalla DGA, dall'altro permettono il focus su uno dei prodotti, in modo tale che il cliente, seduto al tavolo con gli esperti dell'azienda, focalizzi la sua attenzione su di esso e sulle sue finiture.

IMPRONTA ECOLOGICA I materiali utilizzati provengono e riprendono la natura e sono caratterizzati da un legame profondo con il territorio toscano.

**Claudia Aiello
Mattia Lupica**











IMPRONTA STILISTICA L'obiettivo di questo showroom è rappresentare un'estetica contemporanea che abbracci il design moderno. L'utilizzo dei materiali eco-friendly come il legno e la bioplastica contribuisce a creare un'atmosfera raffinata e al contempo rispettosa dell'ambiente. Il design degli arredi è caratterizzato da linee pulite e forme geometriche, offrendo un aspetto elegante e minimalista. Questo stile moderno si riflette anche nella disposizione degli elementi, con uno spazio aperto dedicato all'esposizione dei prodotti, che facilita la visualizzazione e l'interazione con le soluzioni di illuminazione proposte dall'azienda.

IMPRONTA PERCETTIVA L'uso strategico di pannelli di vetro colorato sospesi dal soffitto crea un'esperienza visiva unica. Questi pannelli fungono da supporto per il sistema di illuminazione, generando giochi di colore, luci e riflessi all'interno dello spazio espositivo. L'interazione tra la luce, i materiali e i colori crea una sensazione di dinamicità e movimento, stimolando i sensi dei visitatori. Questo approccio percettivo contribuisce a creare un'esperienza coinvolgente e indimenticabile per chi visita lo showroom.

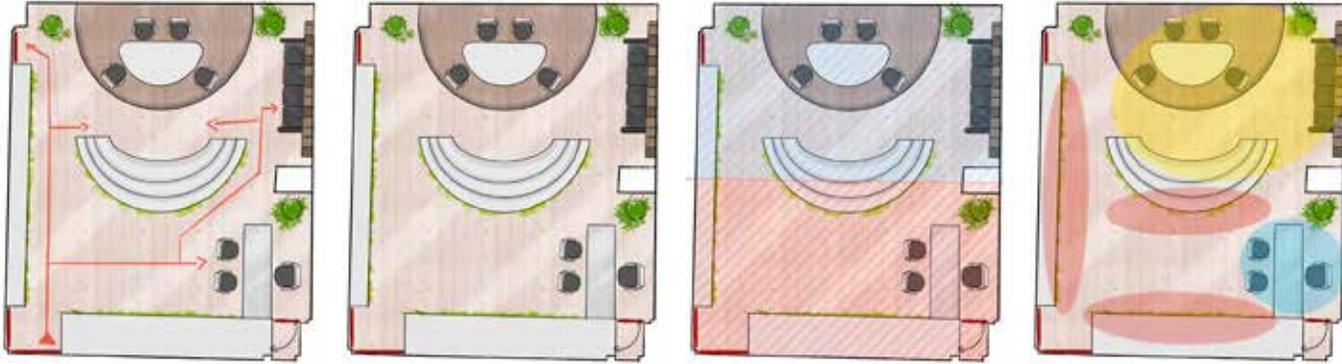
IMPRONTA ECOLOGICA Il progetto dello showroom si impegna a promuovere la sostenibilità ambientale attraverso l'utilizzo di materiali ecologici e soluzioni di illumina-

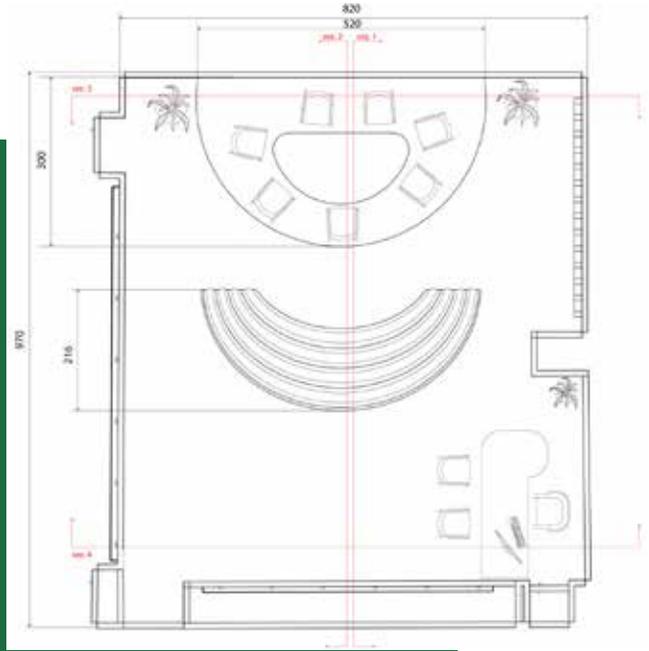
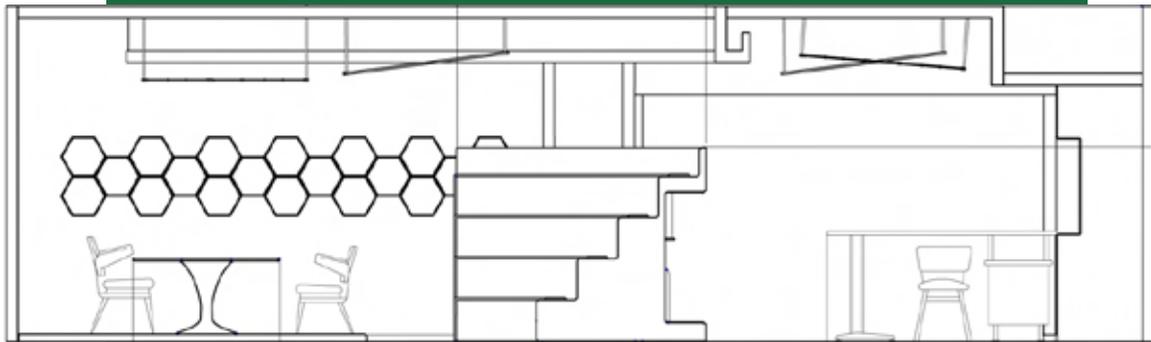
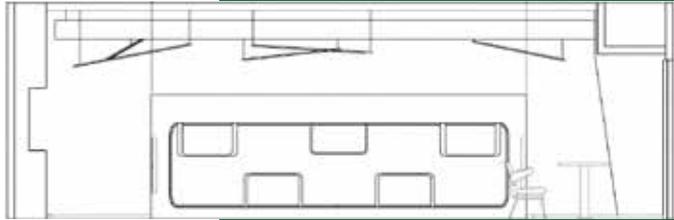
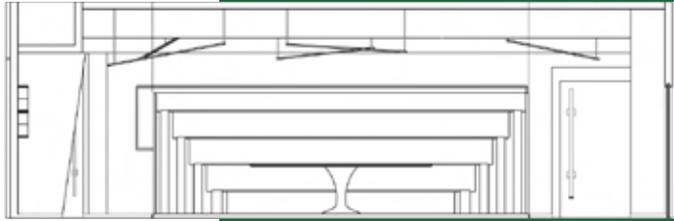
zione efficienti. L'inclusione di pareti viventi, che incorporano elementi di verde vivo, migliora la qualità dell'aria e contribuisce all'equilibrio ecologico dello spazio. Inoltre, l'uso di materiali come il legno proveniente da fonti certificate e la bioplastica favorisce la riduzione dell'impatto ambientale. Il sistema di illuminazione adottato è caratterizzato da lampade a basso consumo energetico e da tecnologie LED efficienti, riducendo così il consumo di energia e promuovendo una gestione sostenibile delle risorse.

In sintesi, questo showroom è un esempio di design contemporaneo che coniuga stile, esperienza percettiva ed ecologia. L'utilizzo di materiali ecosostenibili, l'incorporazione di pareti verdi e giochi di colore, insieme a un'illuminazione innovativa, creano un ambiente unico che stimola i sensi e promuove la consapevolezza ecologica. Questo spazio espositivo offre un'esperienza coinvolgente e rappresenta un modello di design sostenibile per l'industria dell'illuminazione.

Niccolò Basile Nicola Chiarelli











IMPRONTA STILISTICA Lo scopo progettuale ricercato è la creazione di uno spazio dinamico, capace di rispondere in modo efficace all'esposizione di prodotti offerti dall'azienda parallelamente alla possibilità di ospitare riunioni e conferenze amministrative. Si vuole quindi realizzare uno spazio amalgamato e fluido, caratterizzato da geometrie e spessori in dégradé e da cromie capaci di conferire all'ambiente un aspetto raffinato ed elegante ma al contempo definire un gioco prospettico per rendere la percezione dello spazio più ampia.

IMPRONTA PERCETTIVA Lo sviluppo della pianta a sezione quadrata, cerca di offrire al visitatore uno spazio unitario, dove le pareti addossate all'ingresso divengono tela su cui esporre i prodotti offerti mediante la sovrapposizione di scaffalature, che grazie all'inclinazione e alla loro cromia definiscono il percorso ottico del visitatore inoltre ad offrire la possibilità di stoccaggio di prodotti per l'esposizione.

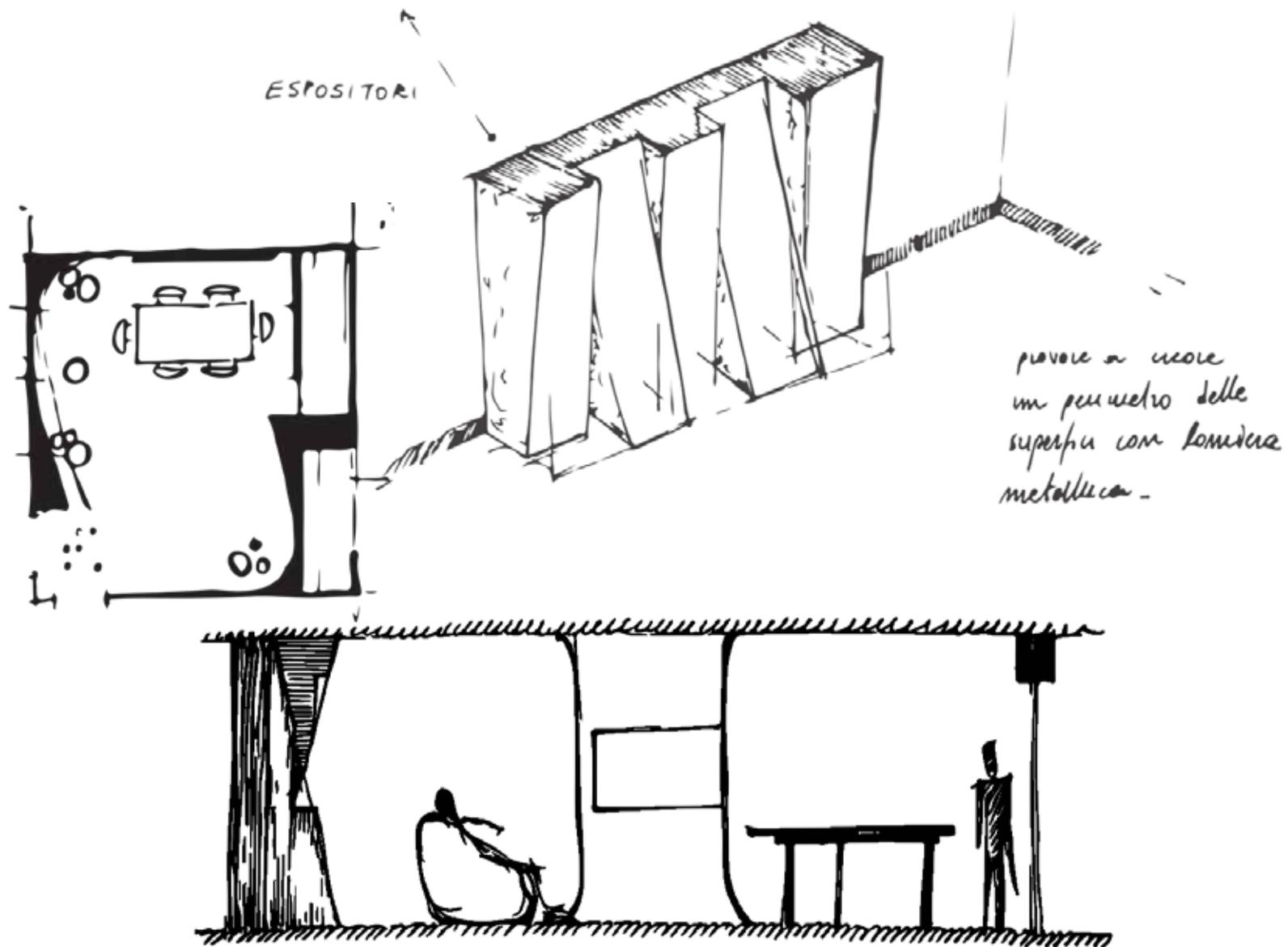
Le altre due pareti accostate e opposte alle precedenti hanno il compito di ospitare lo schermo integrale LCD volto all'esposizione di materiale multimediale e la finestratura, articolata da elementi oscuranti volti a definire un'illuminazione naturale adeguata idonea alle diverse esigenze dell'utilizzo dello spazio. Nell'angolo opposto all'entrata, posizionato tra il monitor e la finestratura troveremo uno spazio pensato per offrire una

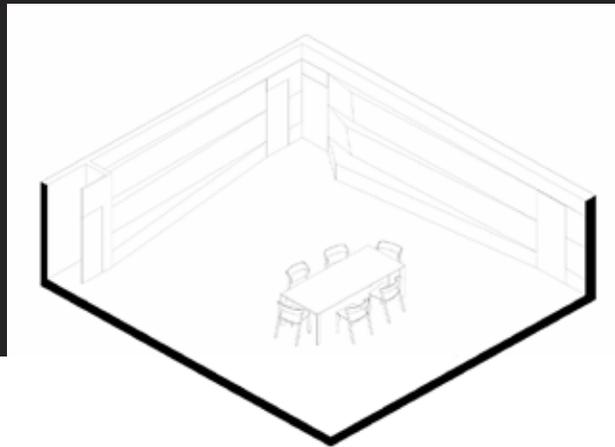
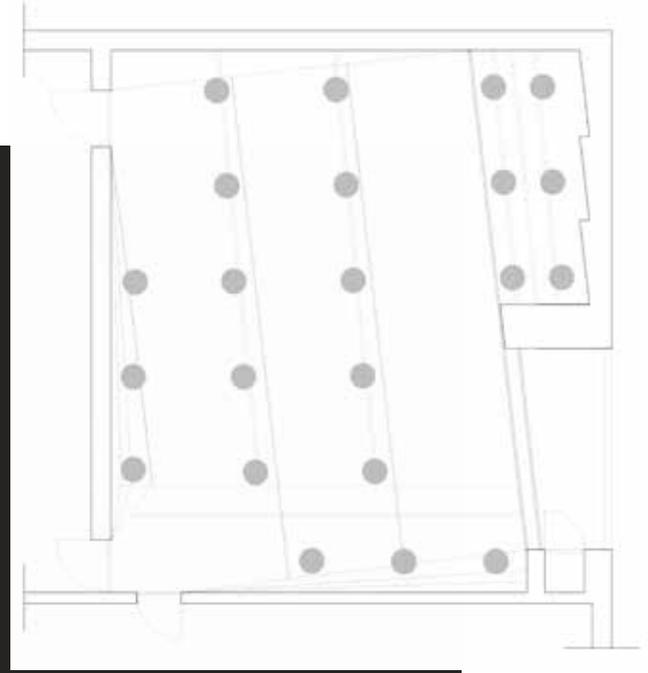
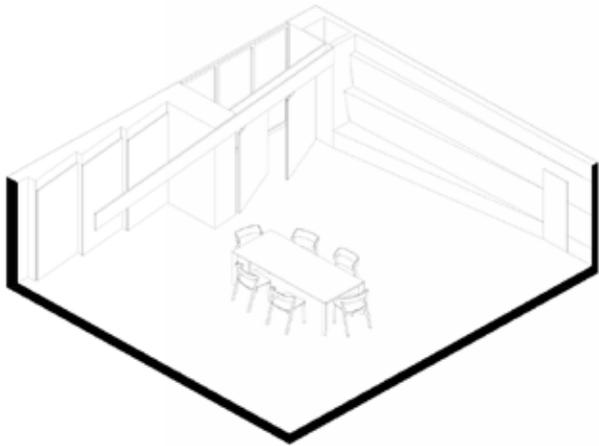
visione della luce completa su materiali e finiture di diverso tipo.

IMPRONTA ECOLOGICA I materiali costituenti le strutture delle scaffalature sono provenienti dal riciclaggio di essenze lignee e valorizzate con un rivestimento nobile proveniente dalla lavorazione di verniciatura su di una superficie anch'essa riciclata. Per la realizzazione dei rivestimenti a pavimento invece è stato pensato l'utilizzo di una malta, composta per il 60% da componenti lapidei riutilizzati.

Chiara Bazzanti
Gregorio Goti











IMPRONTA STILISTICA L'idea progettuale si basa sulla contrapposizione fra luci ed ombre.

L'obiettivo è sviluppato su una progettazione di uno spazio multifunzionale, con uno stile riconoscibile attraverso la scelta di materiali e forme.

Centrale l'elemento della luce che viene rappresentato tramite un flusso, o onda che racchiude elementi funzionali come l'alloggio di impianti illuminotecnici e le sedute utilizzate per le presentazioni pubbliche.

IMPRONTA PERCETTIVA Lo spazio progettato si sviluppa in quattro macro aree. Non appena entrati nello spazio, sulla sinistra, è possibile trovare un'area stoccaggio e prodotti esposti.

Nell'area frontale e nella nicchia sulla destra si trova una parete attrezzata, trasformabile da parete espositiva a zona di proiezione.

Alle spalle della parete delle presentazioni è possibile trovare la struttura centrale della stanza, nella quale si nascondono luci applicabili tramite i binari apposti e le sedute da utilizzare per gli spettatori.

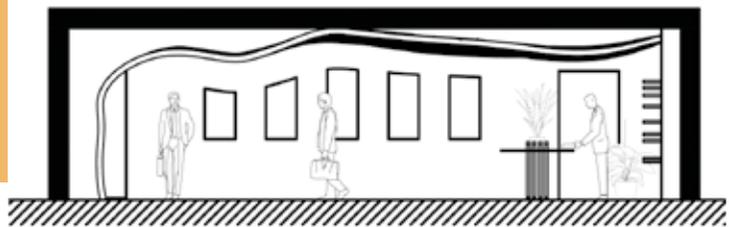
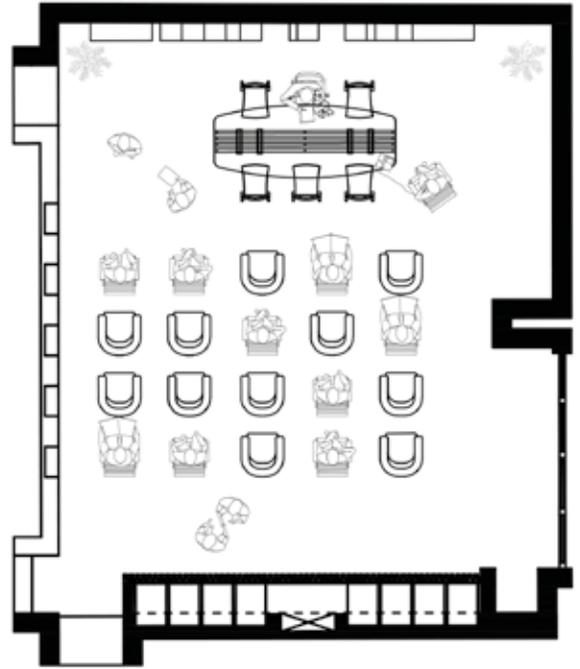
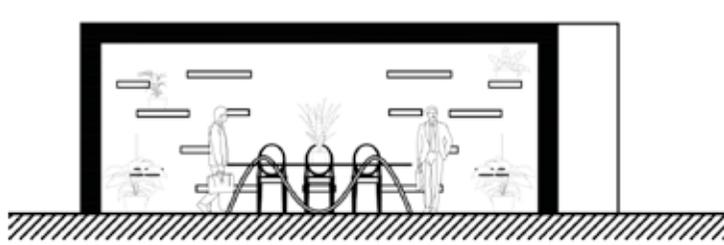
In concomitanza, frontalmente alla finestra sono stati posti dei pannelli rotanti che coprono da un lato la luce e dall'altro permettono prove di luci.

IMPRONTA ECOLOGICA I materiali utilizzati sono di provenienza di essenze naturali per quanto riguarda le rifiniture in

legno, apportati nella struttura centrale e in elementi come le sedute e il tavolo da noi progettato.

**Andrea Bigazzi
Niccolò Fantoni**









IMPRONTA STILISTICA L'idea è realizzare uno spazio flessibile modellabile a seconda delle necessità. Lo spazio è caratterizzato da una forte impronta scenografica dove a fare da protagonisti saranno i prodotti esposti.

I colori delle superfici riprendono la cromia degli armadi in lamiera verniciata posizionati all'interno delle aree di lavoro comunicando interconnessione tra produzione e vendita.

IMPRONTA PERCETTIVA La showrom diventerà uno spazio unitario suddivisibile attraverso tendaggi. Oltre ad essere creatori di ambienti sono anche superfici su cui la luce debutterà. I tessuti mostreranno le colorazioni dei corpi illuminanti caratterizzati dal numero di lumen, da un colore caldo (giallo-arancione) a quello freddo (azzurro-blu).

I prodotti illuminanti saranno posizionati su espositori verticali regolabili.

La parete bianca libera è utilizzata per: far entrare la luce naturale; poter proiettare una presentazione; mostrare le illuminazioni da incasso. Orientata verso questa ci sarà una platea di sedute. Il tavolo delle riunioni è posto in prossimità della finestra così da poter beneficiare della luce naturale e creare un ambiente confidenziale.

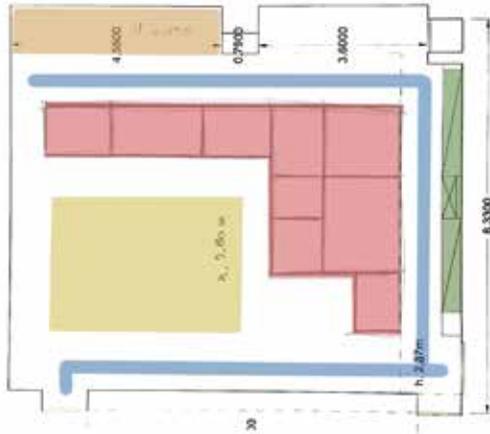
IMPRONTA ECOLOGICA La gamma cromatica valorizzerà i prodotti aziendali: è stata riproposta la stessa palette che si ritrova nelle fonti di illuminazione (arancio-az-

zurro). Le pareti espositive verranno campire di un blu Midnight per enfatizzare i prodotti esposti. Per la pavimentazione si è optato per un gres porcellanato con effetto pietra beige dalle finiture ruvide.

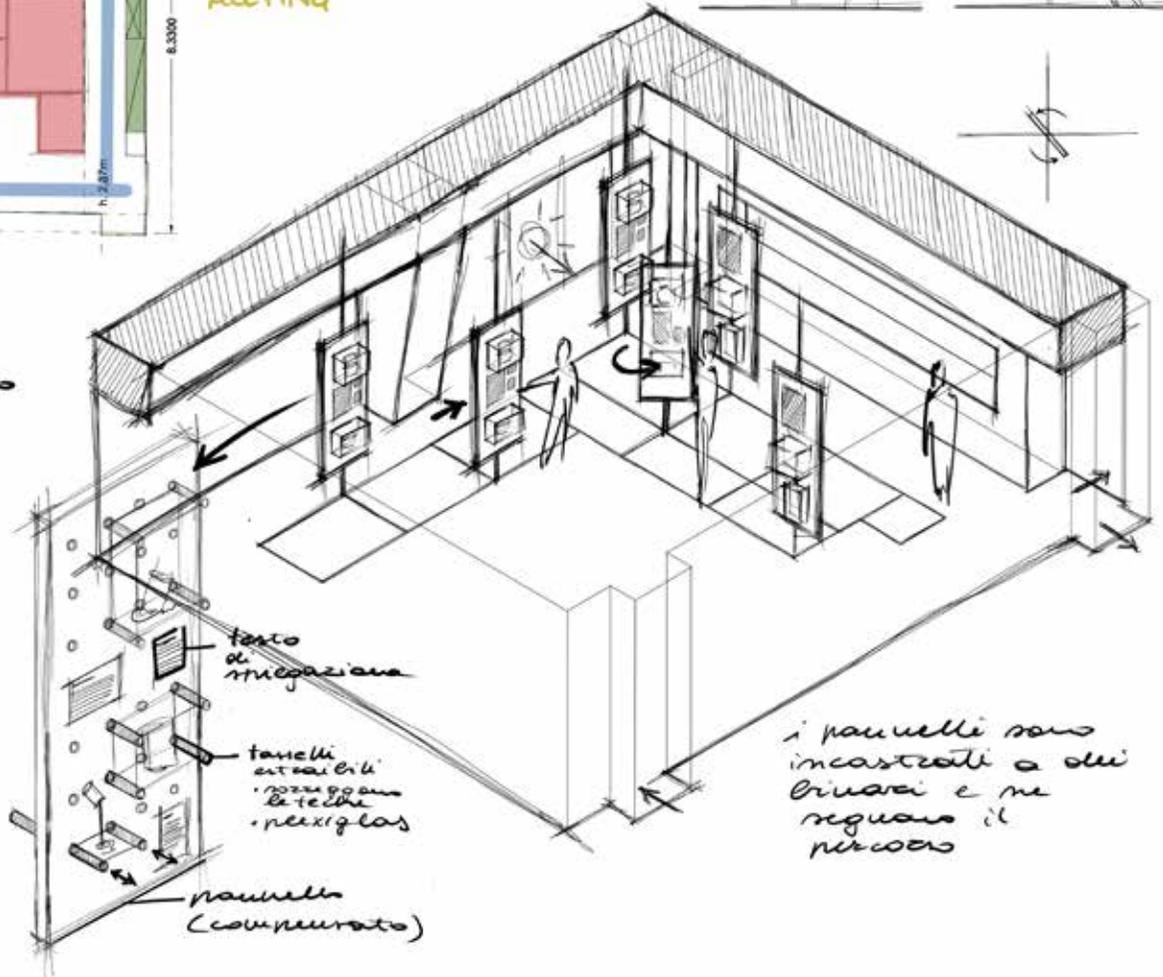
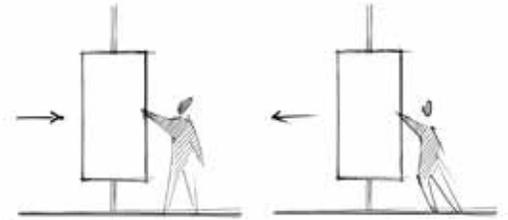
Gli arredi saranno per lo più bianchi: sedute Masters in platea e un tavolo MM8 (Desalto). Un'eccezione saranno le Masters nell'area meeting, in tecnopolimero metallizzato. Accenti di colore caldo verranno dati dalle cassette 360° (Magis) disseminate ai margini della stanza.

Delfo Rosario Ciriano Luca Veresani



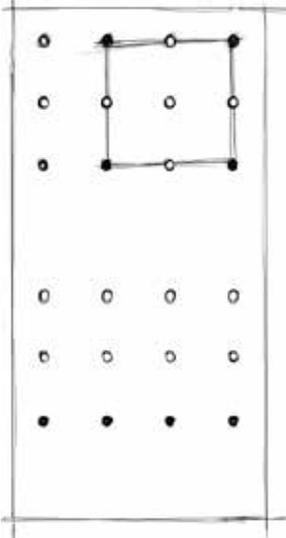


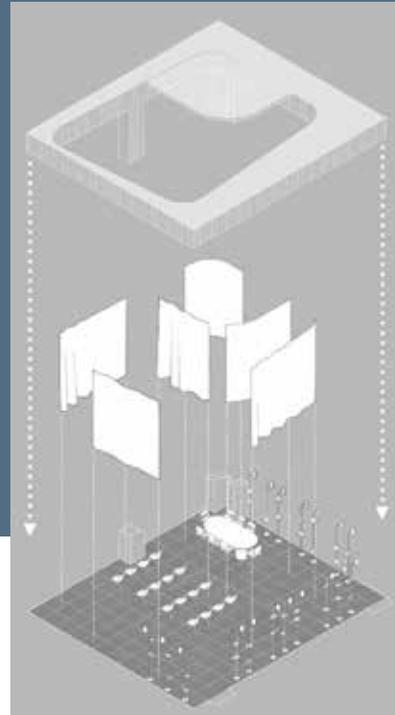
CIRCOLAZIONE
 AREA VERDE
 AREA ESPOSITIVA
 AREA RISTORO
 MEETING



*i pannelli sono
 incastrati a dei
 bracci e ne
 riguardano il
 percorso*

Pannello espositivo









IMPRONTA STILISTICA L'idea di base che guida lo showroom è quella di armonizzare l'estetica con la funzionalità, offre un'esperienza unica e coinvolgente ai visitatori, creando un connubio tra forma estetica e funzionalità pratica. Ogni dettaglio, dalle scelte di design ai giochi di luce, è pensato per creare un ambiente accogliente che permetta ai visitatori di apprezzare la bellezza degli oggetti esposti.

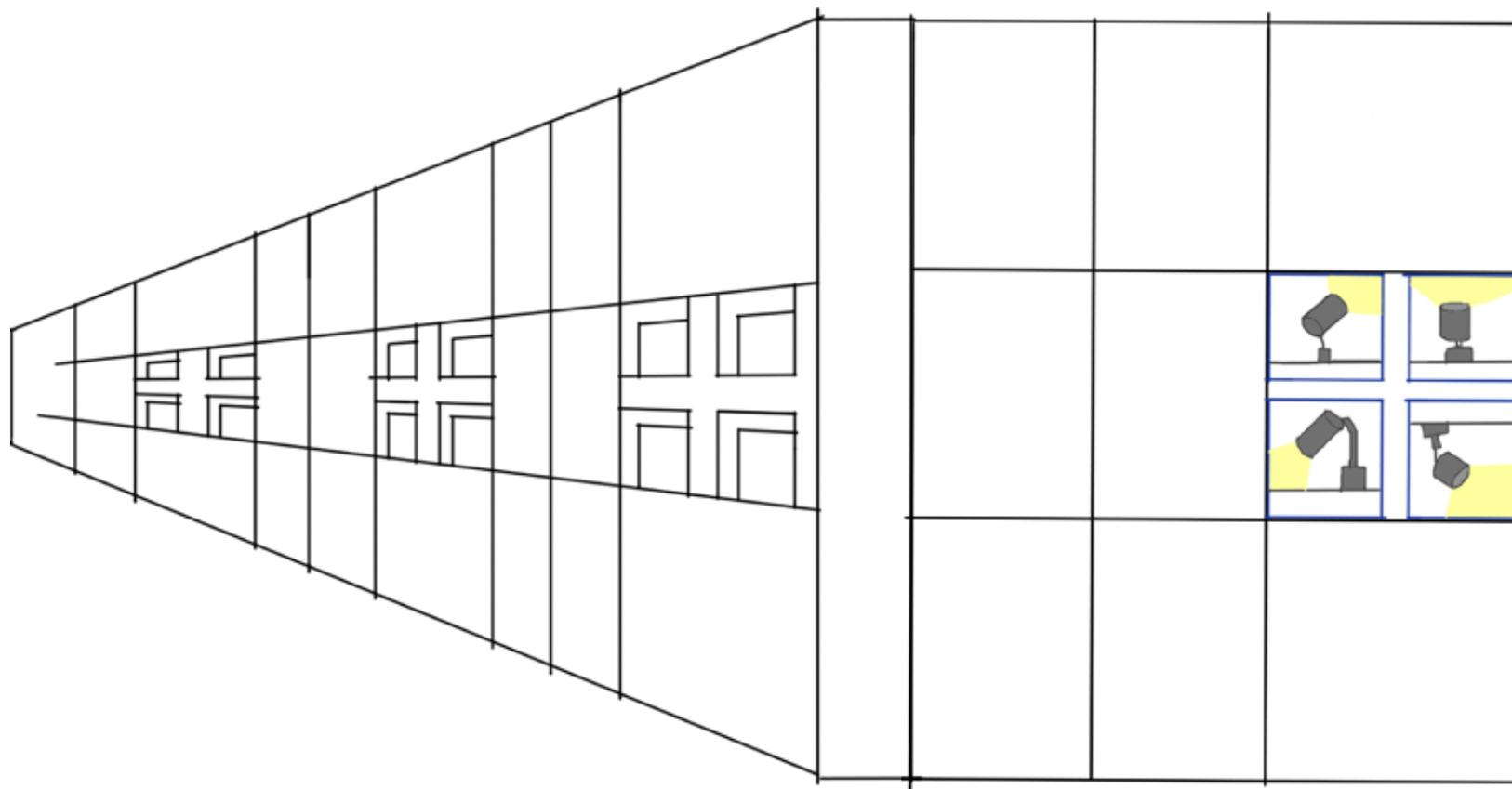
IMPRONTA PERCETTIVA Lo showroom raggiunge l'equilibrio attraverso il rapporto tra le pareti opposte. Due caratterizzate da teche, create tramite tagli irregolari nel cartongesso, che si adattano alle diverse esigenze di esposizione: alcune presentano una superficie ruvida che assorbe l'ombra e conferisce solidità agli oggetti, mentre altre sono riflettenti e lucide, aumentando la riflessione nello spazio.

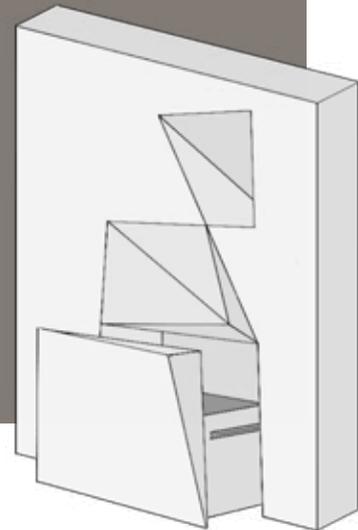
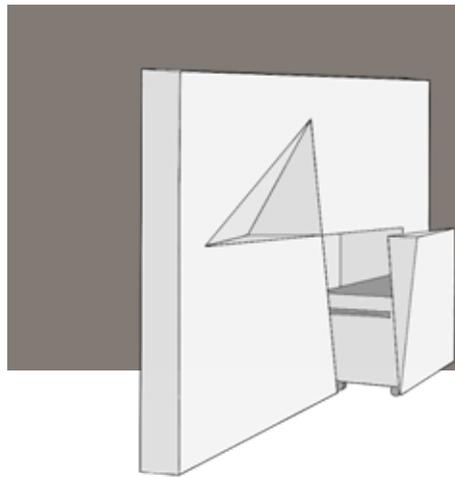
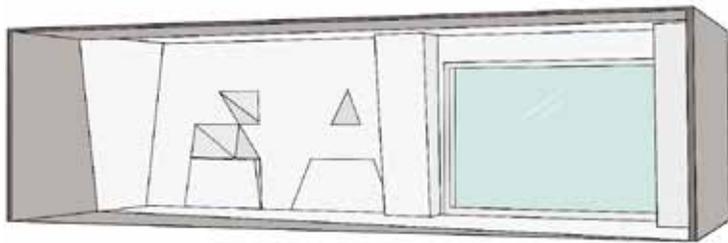
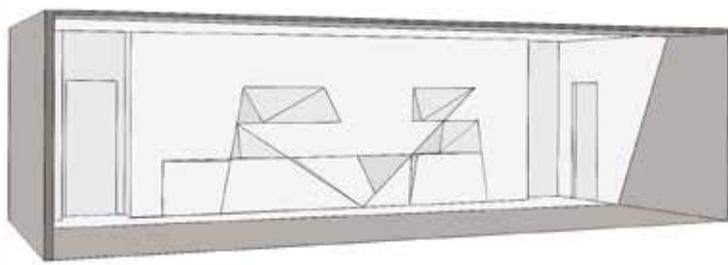
Le pareti sono dotate nella parte inferiore sia di mensole, che fungono da base di supporto per gli oggetti esposti manualmente, sia di cassette con ruote che agevolano lo spostamento dei prodotti e forniscono uno spazio di stoccaggio per gli oggetti non esposti. Infine, una fascia colorata crea un effetto di unificazione visiva, il suo tono grigio caldo aggiunge un tocco di accoglienza, attenuando gli spigoli nella stanza. Uno schermo LED, allineato con la forma della fascia, mantiene l'estetica coerente e bilanciata all'interno dello spazio.

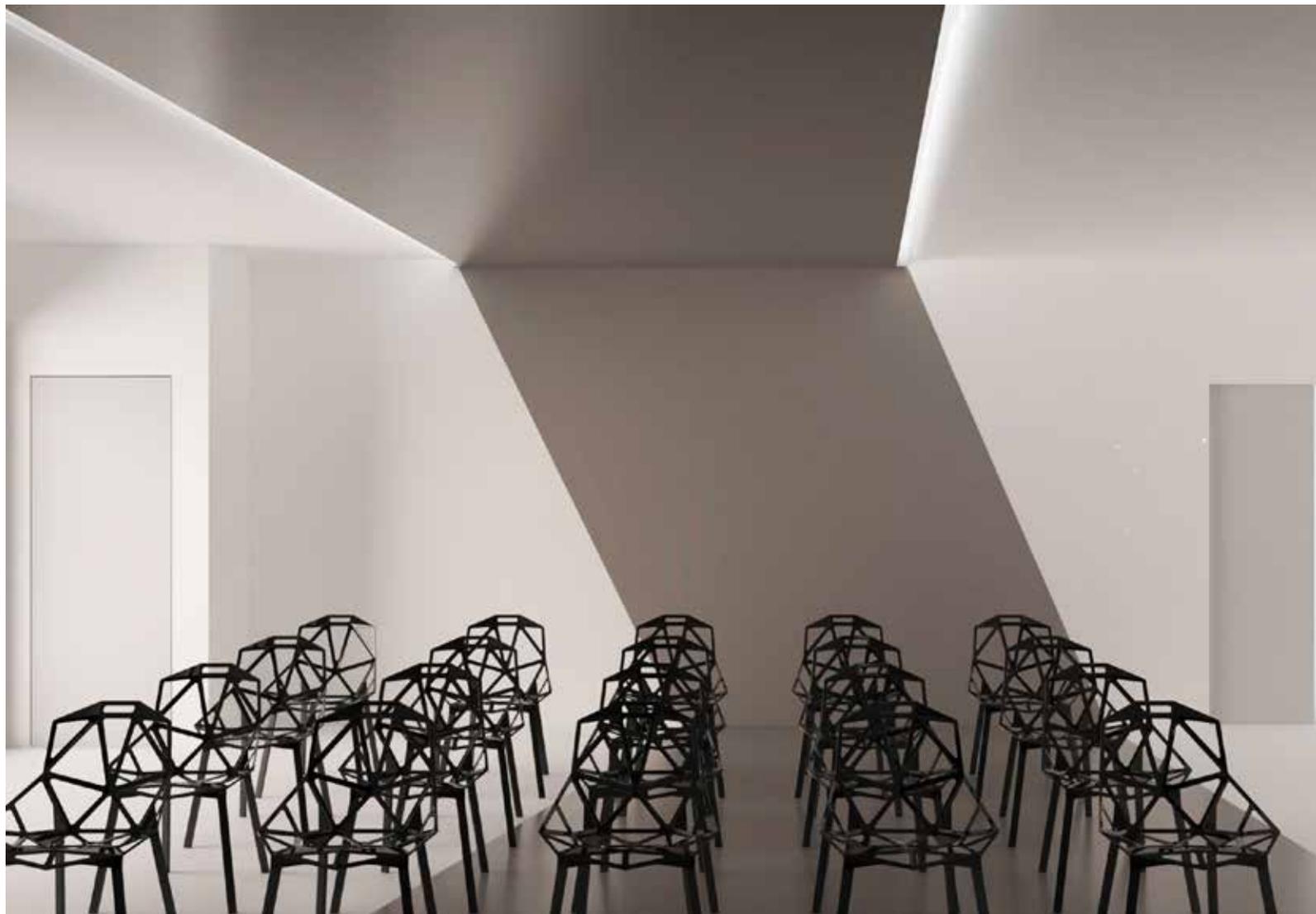
IMPRONTA ECOLOGICA Le pareti dello showroom sono realizzate con il cartongesso, un materiale facile da lavorare e leggero, che offre la flessibilità necessaria per creare strutture particolari e irregolari all'interno dello spazio.

**Debora Dati
Drenia Hoxha**











IMPRONTA STILISTICA La nostra idea progettuale consiste in tre parole fondamentali: essenzialità, esperienza e funzionalità. Comunicando con queste parole, vogliamo riportare l'ambiente ad una pulizia ed ordine espositivo, creando un'atmosfera nella quale la luce faccia da protagonista. Attraverso la ricerca e l'esposizione di alcuni materiali, abbiamo cercato di creare un'esperienza sensoriale nella quale la luce, proiettata su di essi, scaturlisce sensazioni ed emozioni diverse al fruitore. Inoltre, abbiamo voluto far provare al cliente, la diversa proiezione che la luce ha, a seconda del materiale scelto. La nostra idea è quella di ricreare un luogo di stupore simile ad un'esposizione museale dove la luce e i corpi luminosi diventano i protagonisti dell'ambiente.

IMPRONTA PERCETTIVA Attraverso l'utilizzo del cartongesso, abbiamo creato degli appositi contenitori e nicchie dove è possibile esporre i prodotti sia iconici e storici, sia i prodotti delle nuove collezioni. Nella parete sinistra rispetto all'entrata, abbiamo giocato con la forma sinuosa creando così uno spazio per la proiezione. La parte più emozionante del nostro progetto riguarda l'intera parete dedicata al vetro e alle lampade della DGA. In base alla tipologia di lampada, avremo un effetto differente che andrà ad illuminare il vetro da noi scelto. Infine abbiamo deciso di esporre dei materiali anch'essi illuminati dalle lampade della DGA,

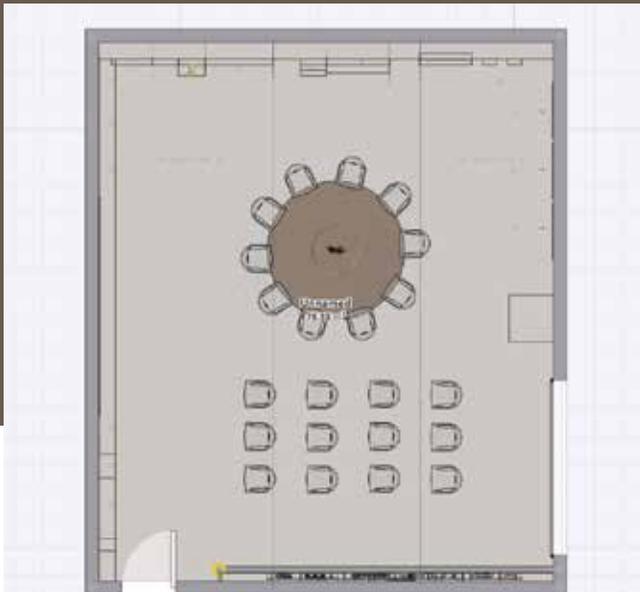
ammirando così, l'effetto visivo che ogni singolo materiale esprime.

IMPRONTA ECOLOGICA I materiali utilizzati sono il legno, il cartongesso e la resina per colata.

**Giulia De Santi
Maila Luperini**











IMPRONTA STILISTICA Il primo requisito di questo progetto è quello di rendere lo spazio a disposizione flessibile, adattandolo in base ai suoi principali utilizzi (sala mostra, sala riunioni, sala conferenza). Alle fondamenta del progetto c'è l'obiettivo di dare vita ad un ambiente in grado di mostrare e far conoscere i prodotti DGA, facendo vivere un'esperienza al visitatore. Il risultato è uno spazio in cui la luce vuole essere assoluta protagonista e in cui si esalta il modo in cui questa illumina cose e superfici.

I colori, con le loro variazioni tonali, giocano un ruolo importante e sono in grado di conferire eleganza allo spazio.

IMPRONTA PERCETTIVA Il visitatore che entra nella stanza trova, lungo le pareti laterali, una serie di pareti inclinate, ognuna di una diversa tonalità di grigio e di una diversa texture. Le pareti nascondono gli espositori, in modo che risalti all'occhio la luce. Solo muovendosi nello spazio si potrà pian piano scoprire i prodotti. Le ultime pareti inclinate, opposte l'una all'altra, nascondono due materiotecche.

Le altre due pareti opposte della stanza contengono due grandi schermi led per proiezioni e per eventuali consulenze interattive.

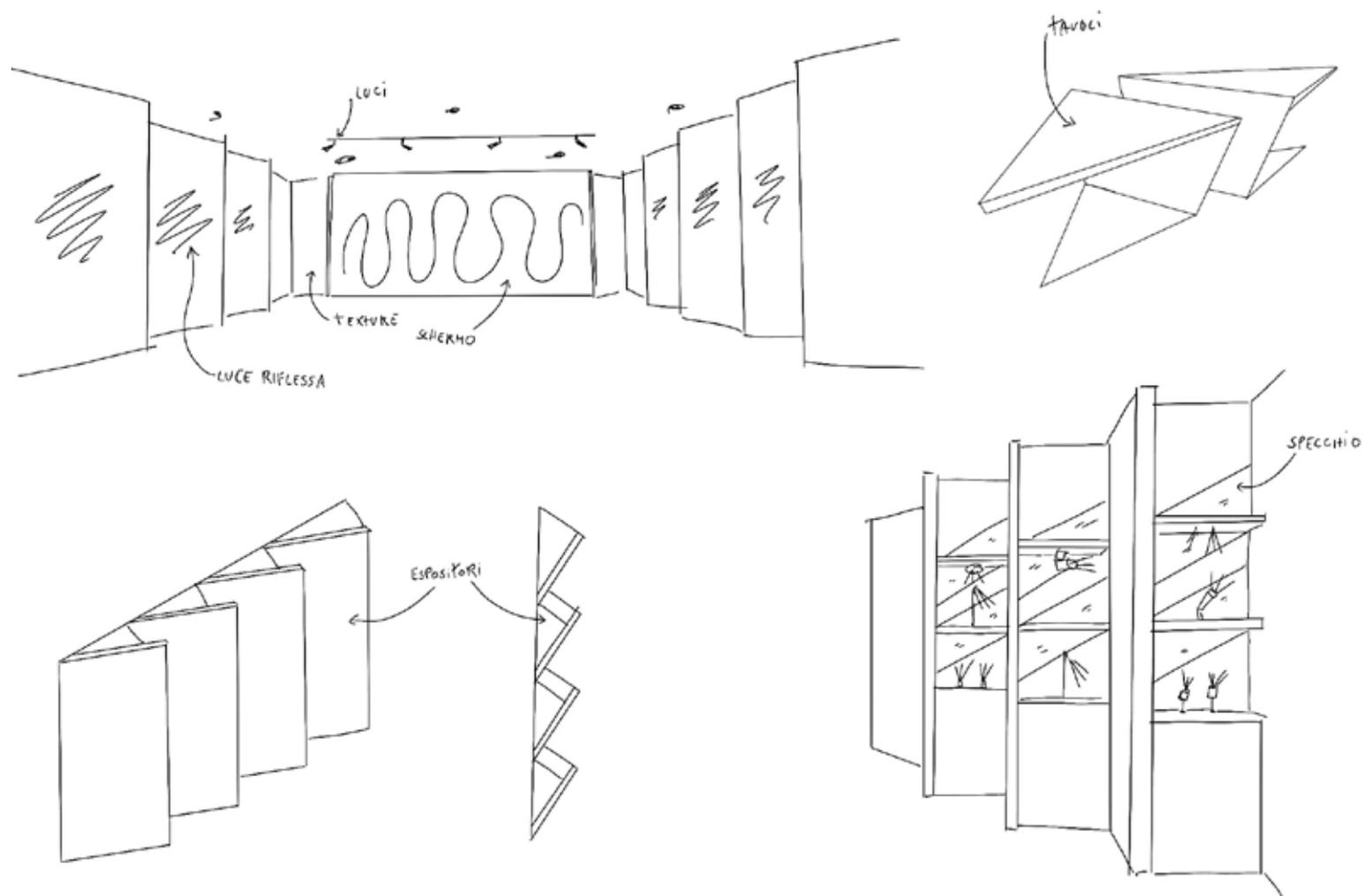
Al centro dello spazio si ha una coppia di tavoli in lamiera, di diverse dimensioni e di forma triangolare. I due tavoli possono essere facilmente spostabili per rendere la stan-

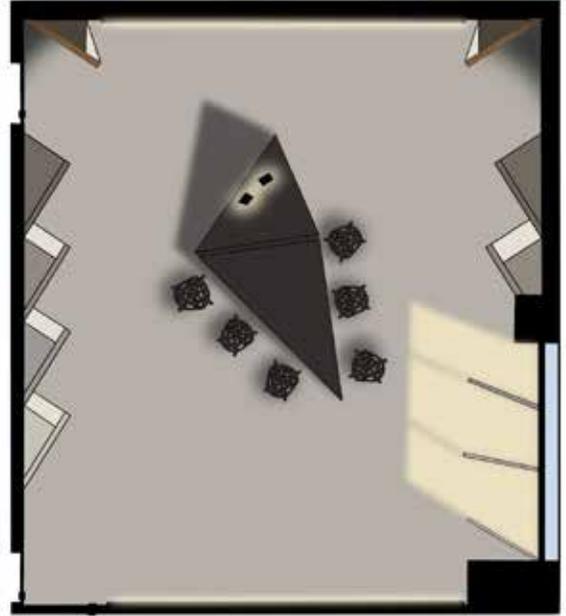
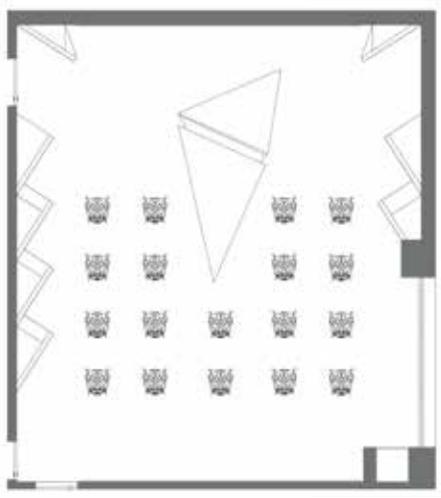
za flessibile a seconda dell'uso che se ne deve fare. Per la finestra, situata nella parete destra, è stata progettata una soluzione di copertura composta da tre ante, apribili fino a 90 gradi, per oscurarla totalmente quando necessario.

IMPRONTA ECOLOGICA Gli espositori si compongono di tre scaffali in legno e da un'armadiatura che funge da deposito prodotti. La parete interna degli espositori è realizzata in parte a specchio per avere una totale visione del prodotto. Solo due degli espositori presenti nella stanza hanno un singolo scaffale e una parete specchiata a tutta altezza. Il pavimento è in resina.

**Sharon Falcone
Gemma Nanni**











IMPRONTA STILISTICA L'idea progettuale è quella di suddividere lo spazio così che possa risultare fruibile sia per esporre i prodotti dell'azienda, sia per ospitare riunioni. L'ambiente è allestito con elementi dalle geometrie spigolose per riprendere la formalità dell'azienda e allo stesso modo, per mantenerne l'eleganza e la sobrietà, si è scelto di lavorare con un palette di colori composta da bianco e nero.

IMPRONTA PERCETTIVA Lo showroom è impostato su uno spazio unitario, contraddistinto dalla presenza di totem espositivi modulari, sia fissi che mobili. Quelli fissi sono posti su una parete e sono dotati di cassette per lo stoccaggio dei prodotti. Nella parete contrapposta si è dedicato uno spazio per simulare l'outdoor ed è stata dotata di ripiani per i cataloghi. Le altre due pareti opposte contengono una due schermi in cui vengono riprodotte le collaborazioni di rilievo dell'azienda, mentre nell'altra si ripongono i totem mobili, nel momento in cui non servono per le visite. Questi, altrimenti, vengono utilizzati al centro della stanza. Il tavolo delle riunioni è posto vicino alla parete con gli schermi, mentre il resto dello spazio serve per posizionare le sedie.

IMPRONTA ECOLOGICA Per quanto riguarda i materiali si è scelto di lavorare con due tipologie diverse. Il materiale utilizzato per gli espositori è la plastica riciclata così

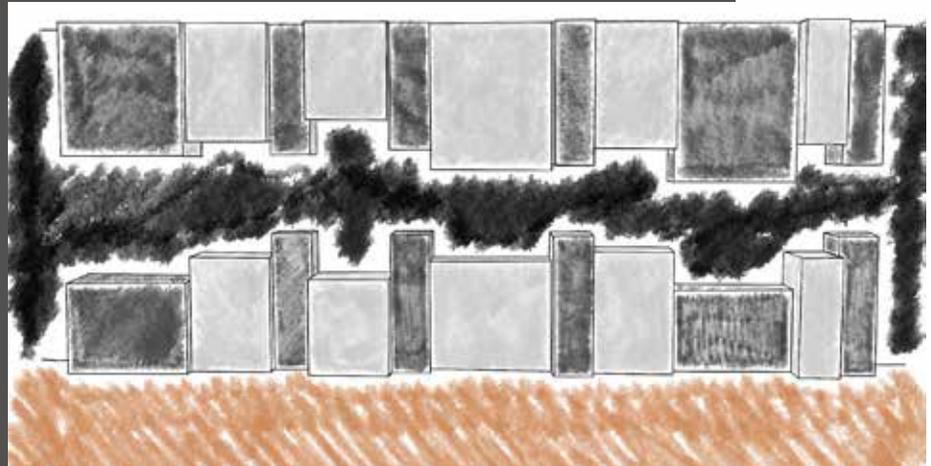
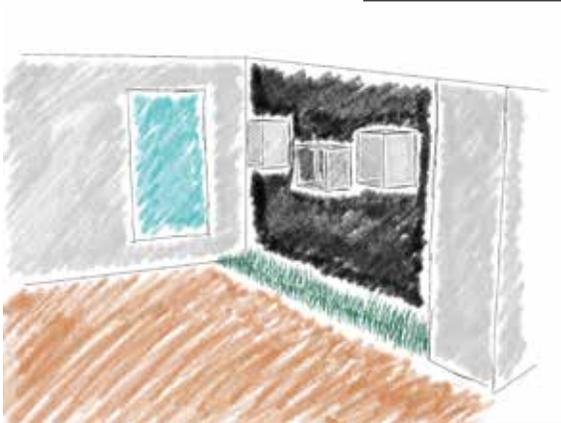
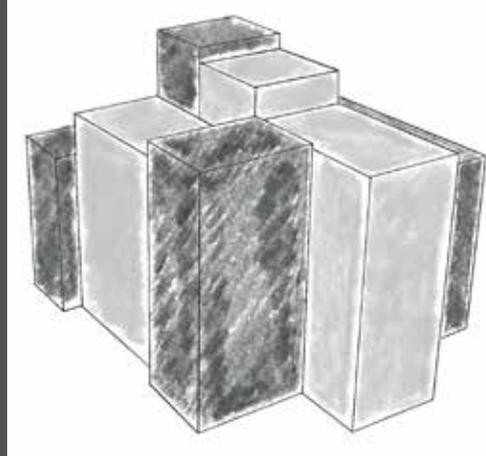
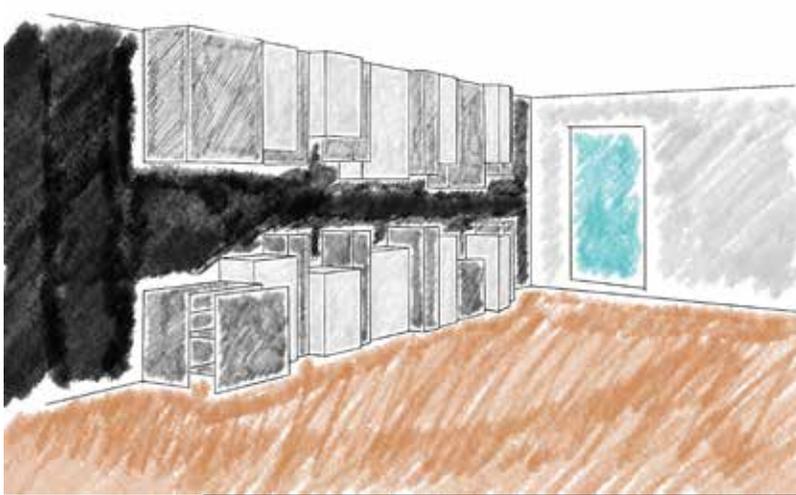
da poter impattare meno e avere prestazioni fisiche di pari livello. Mentre per il pavimento di è deciso di lavorare con il legno per dare all'ambiente delle essenze naturali.

Davide Ficetola
Evania Iozzi
Michela Piccolo

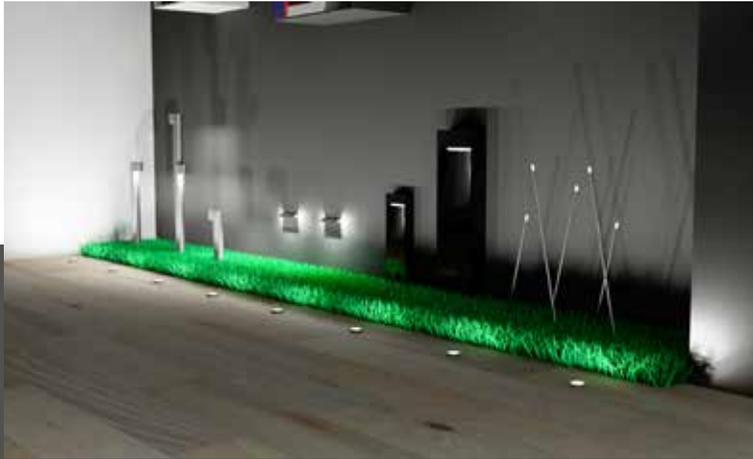
123











IMPRONTA STILISTICA L'idea progettuale è la creazione di un'ambiente unico nel suo genere in cui l'unica protagonista nella definizione degli spazi e dei volumi sia la luce. L'architettura interna è basata sull'asportazione di materia dal pieno, quindi caratterizzata da linee curve e sinuose come fossero scavate dall'acqua. Gli snodi delle pareti monocromatiche permettono di accogliere ed esaltare gli elementi da esporre, mentre lo spazio vuoto che nasce centralmente, è adibito allo svolgimento di altre attività. L'ambiente si caratterizza per soli due colori, il bianco ed il nero. La loro distribuzione, bianco per le pareti e nero per il pavimento e il soffitto, contribuisce a far sentire l'utente come sospeso tra lo spazio ed il tempo. Gli studi intrapresi nella progettazione della stanza si basano sulla ricerca dell'annullamento delle regole espositive standardizzate, solitamente conosciute come geometrie rigide, spigolose, ordinate e regolari. In questo showroom le geometrie si trasformeranno in forme irregolari, morbide, accoglienti. Forme che prendono ispirazione dal movimento leggiadro di una tenda mossa dal vento.

IMPRONTA PERCETTIVA Lo spazio si compone di due ambienti, quello principale e uno secondario adibito a magazzino. La fruizione dello showroom nell'ambiente principale segue la distribuzione degli elementi attraverso la modulazione data dagli sno-

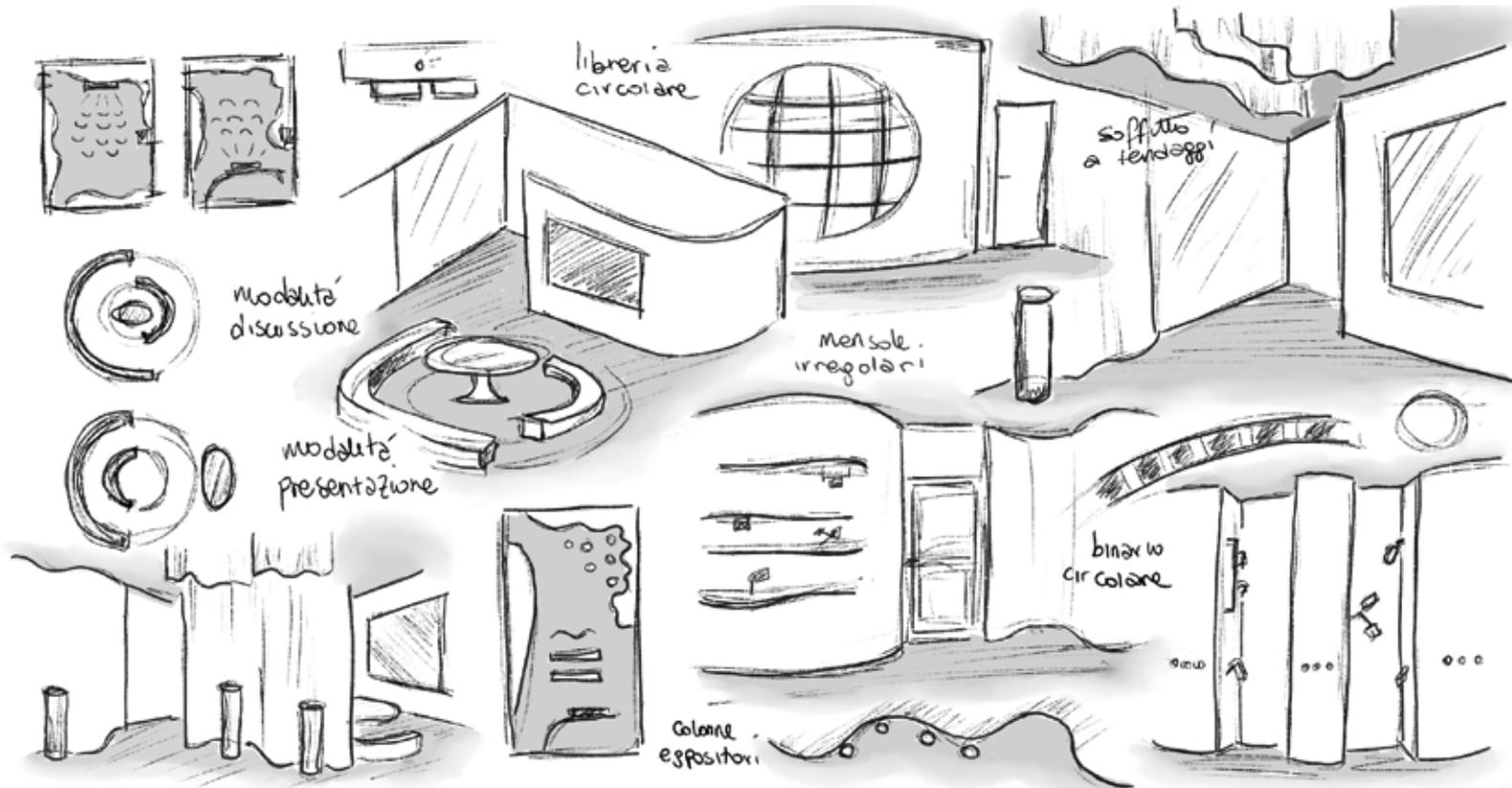
di delle pareti curve e dall'alternanza delle texture delle superfici. Per quanto riguarda l'ambiente principale, due pareti contrapposte fungono da espositori attraverso la piegatura del pannello che è posto verticalmente da soffitto a pavimento, insieme con dei supporti espositivi cilindrici. Sempre su queste sono integrati a parete anche degli elementi contenitivi: espositori a cassetto e un armadio espositivo. Le altre due pareti opposte contengono una lo schermo integrale LCD, per proiezioni sia statiche che in movimento, mentre l'altra, caratterizzata da un alternarsi di texture diverse, costituisce la zona per effettuare test di luce. Il tavolo delle riunioni è posto al centro con possibilità di collocamento mobile rispetto a varie tipologie di fruizione dello spazio. La finestra ha la possibilità di essere completamente oscurata per permettere la migliore fruizione delle peculiarità luminose in fase di test.

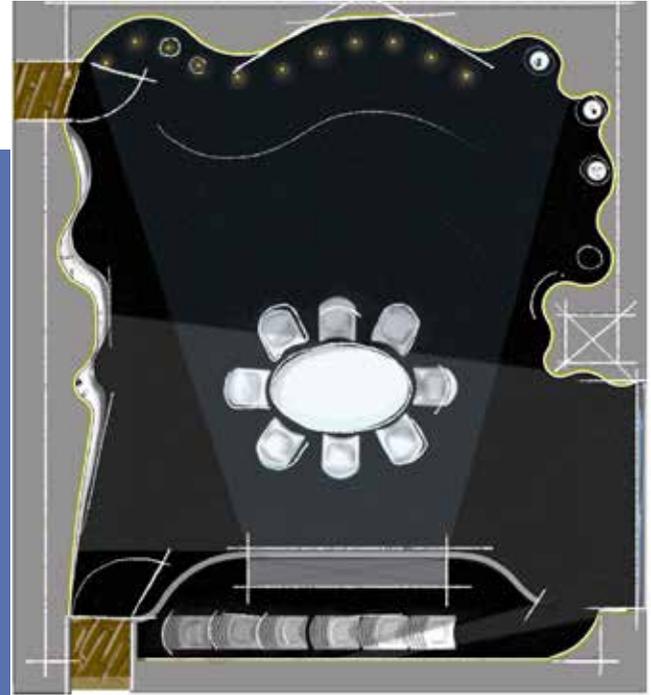
IMPRONTA ECOLOGICA I componenti di arredo che costituiscono la zona riunioni sono famosissimi pezzi degli anni '50, ancora oggi riprodotti: le Panton Chair (1959) di Verner Panton e il tavolo Tulip (1957) di Eero Saarinen. Questi contribuiscono a rendere l'ambiente, suggestivo e al col tempo elegante. I materiali utilizzati sono di provenienza di essenze naturali per quanto riguarda le pareti curvate e di derivazione da riciclaggio per la pavimentazione in resina e i supporti espositivi.

Gabriele Fruzzetti
Diana Vergari

129











IMPRONTA STILISTICA L'idea progettuale ha l'obiettivo di creare uno spazio che possa ospitare lo svolgimento di diverse attività: la presentazione delle linee di prodotti ai vari clienti e uno spazio flessibile per effettuare riunioni e presentazioni con i clienti. Lo spazio interno è caratterizzato dalla presenza di una serie di pannelli curvilinei che plasmano l'ambiente arricchendolo, accompagnato dall'utilizzo di materiali e colori caldi ed accoglienti.

Il tutto porta alla creazione di uno spazio versatile ed elegante, caratteristiche riportate seguendo lo stile e lo standard aziendale.

IMPRONTA PERCETTIVA Lo spazio unitario consente lo svolgimento di più attività attraverso l'inserimento di espositori laterali, espositori a parete, schermo LCD integrato e spazio dedicato all'arredo per riunioni e consultazioni.

Gli elementi espositivi progettati sono di due tipologie: da terra e da parete; entrambi progettati partendo da un modulo smussato che richiama le forme sinuose create dai diversi pannelli presenti.

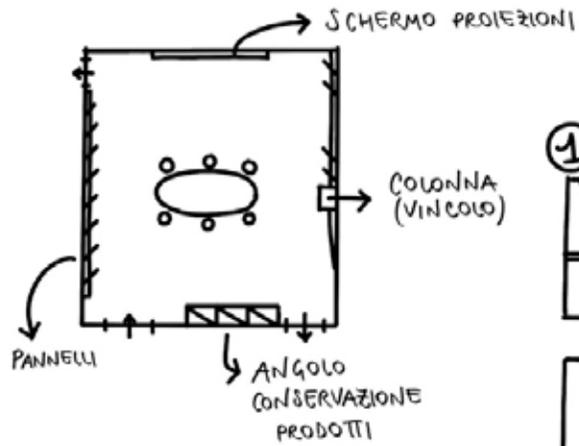
Il prodotto è stato valorizzato su entrambi i sistemi espositivi in quanto viene reso protagonista ed esposto come pezzo unico creando un vero e proprio focus percettivo sul valore e sulla qualità dei vari pezzi esposti. La parete d'ingresso è valorizzata invece dalla presenza degli espositori a parete, racchiusi da due strisce led oblique che,

oltre a presentare il prodotto nelle sue finiture principali, ospitano anche un sistema a scomparsa di stoccaggio dei vari prodotti esposti. La parete opposta è stata scomposta in diverse sezioni, di cui una dedicata all'inserimento di uno schermo LCD per la proiezione di advertising o presentazioni, accompagnato da una cornice composta da un'intersezione di strisce led. L'intero ambiente espositivo è quindi valorizzato dalla presenza di un alternarsi di pannelli ondeggianti che si susseguono lungo le pareti laterali fino ad estendersi sul soffitto, lasciando intravedere lungo la loro successione, delle barre led nascoste sulla parte retrostante, in modo da creare un'illuminazione indiretta. Infine, il centro della stanza ospita un grande tavolo ovale, accompagnato da otto sedute confortevoli adatte al tipo di spazio progettato.

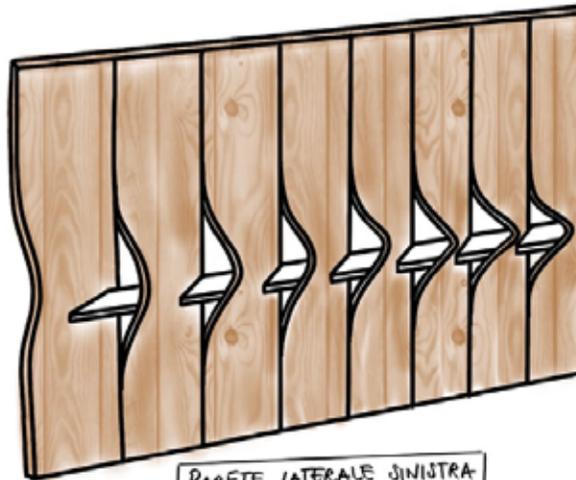
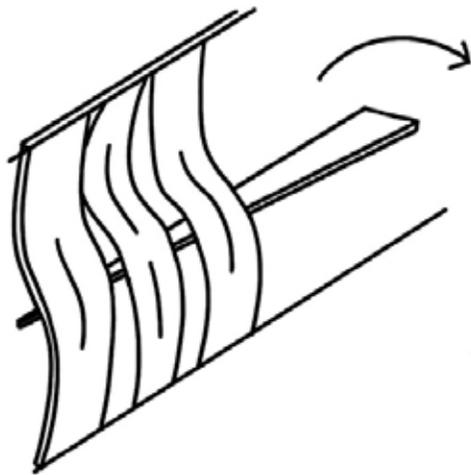
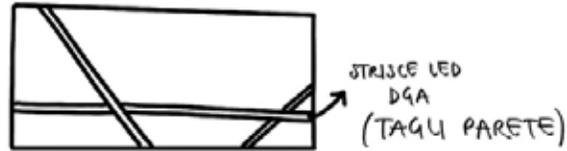
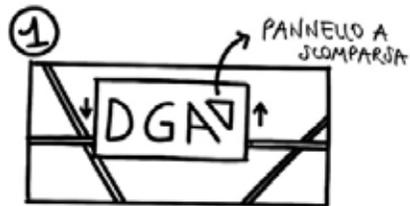
IMPRONTA ECOLOGICA I materiali utilizzati per realizzare le varie componenti dello spazio sono: il legno riciclato per la realizzazione dei pannelli e dei vari espositori, l'intonaco grigio antracite per le pareti, il gres porcellanato effetto pietra color marrone per il pavimento, e il rame per le varie finiture inserite sugli espositori come dettaglio decorativo.

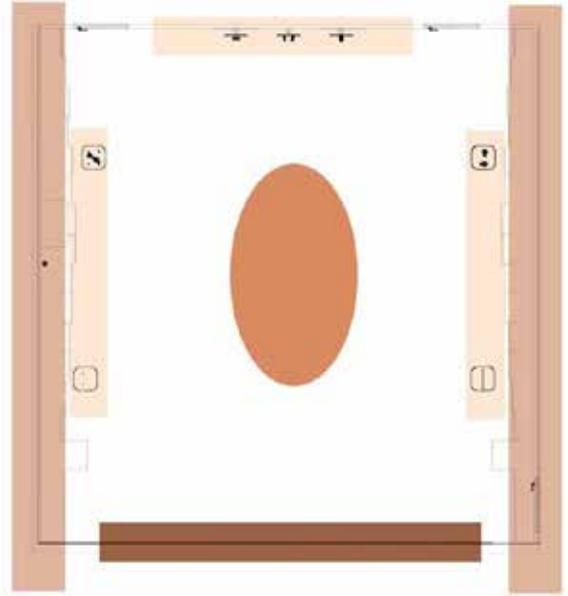
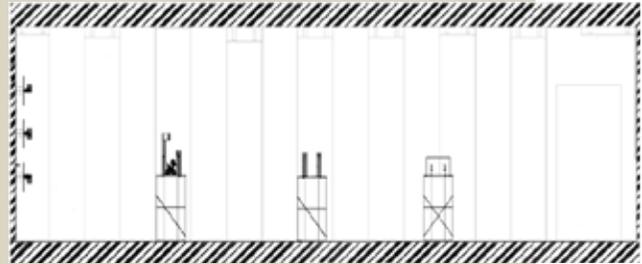
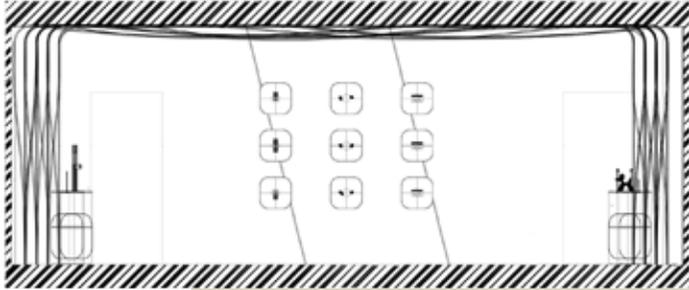
**Valeria Giuva
Chiara Travaglini**



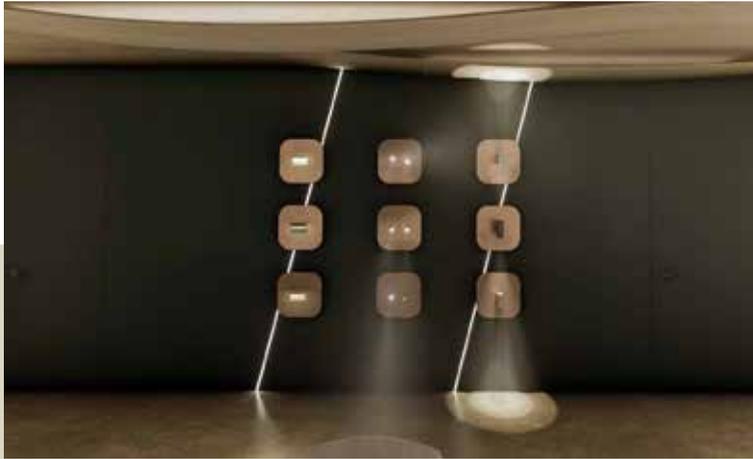


PARETE DI FONDO









IMPRONTA STILISTICA L'idea progettuale si basa sul realizzare un ambiente che possa ospitare prodotti, clienti e riunioni. Lo spazio è caratterizzato da una palette metallizzata e da forme morbide che richiamano i prodotti dall'azienda. La compresenza di materiali lucidi e opachi conferisce all'ambiente eleganza, distinguendosi per la sua unicità.

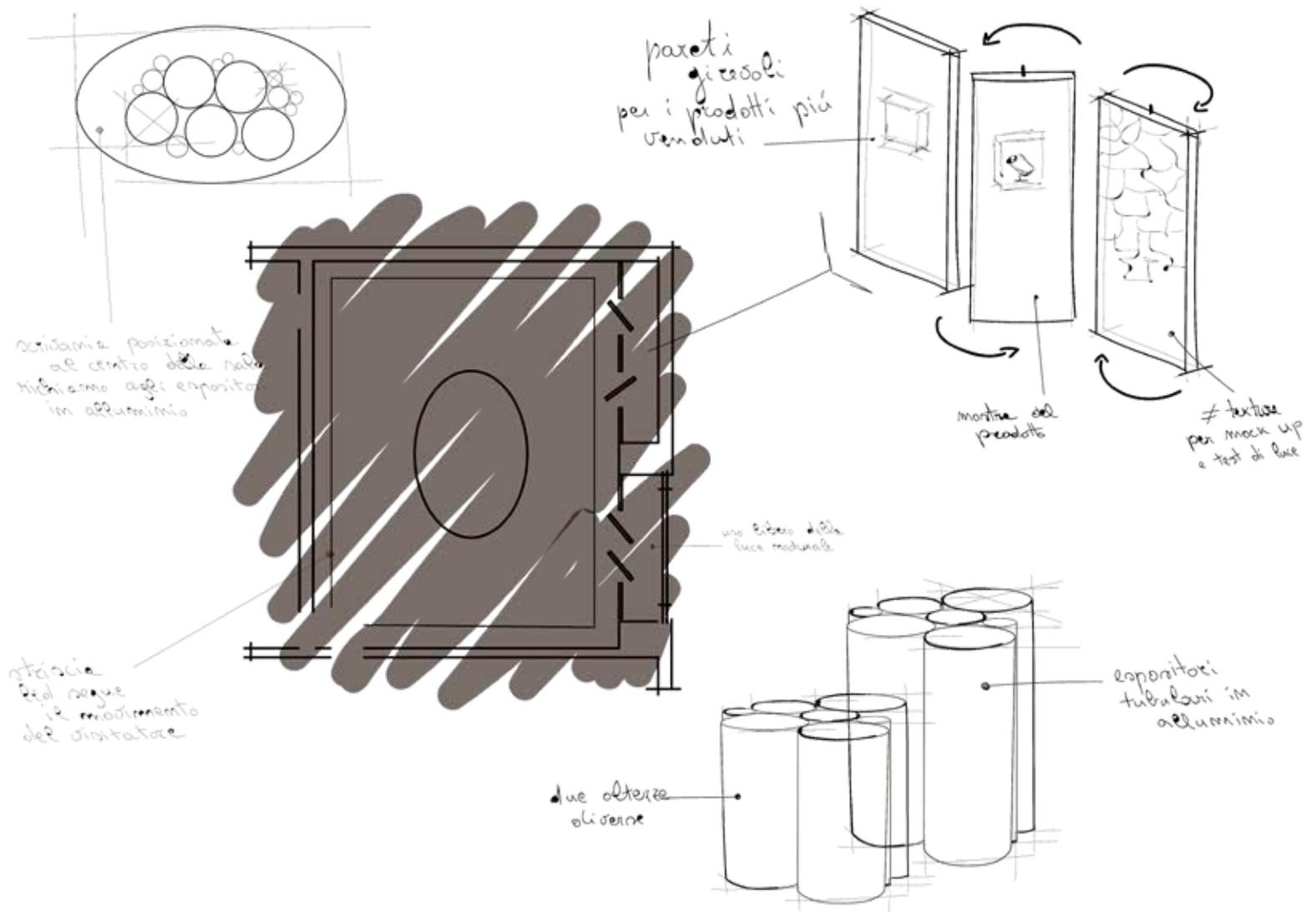
IMPRONTA PERCETTIVA La fruizione dello showroom è impostata in uno spazio unico. Le due pareti corte fungono da espositori attraverso l'utilizzo di elementi ad altezze diverse in alluminio e vetro. Le altre due contengono, una lo schermo estraibile per le proiezioni e l'altra dei pannelli girevoli che possono essere utilizzati sia per schermare la luce naturale che per realizzare mockup e test di luce tramite texture di varia natura. Il tavolo delle riunioni, in alluminio e resina, è posto al centro con possibilità di collocamento mobile rispetto alle varie esigenze.

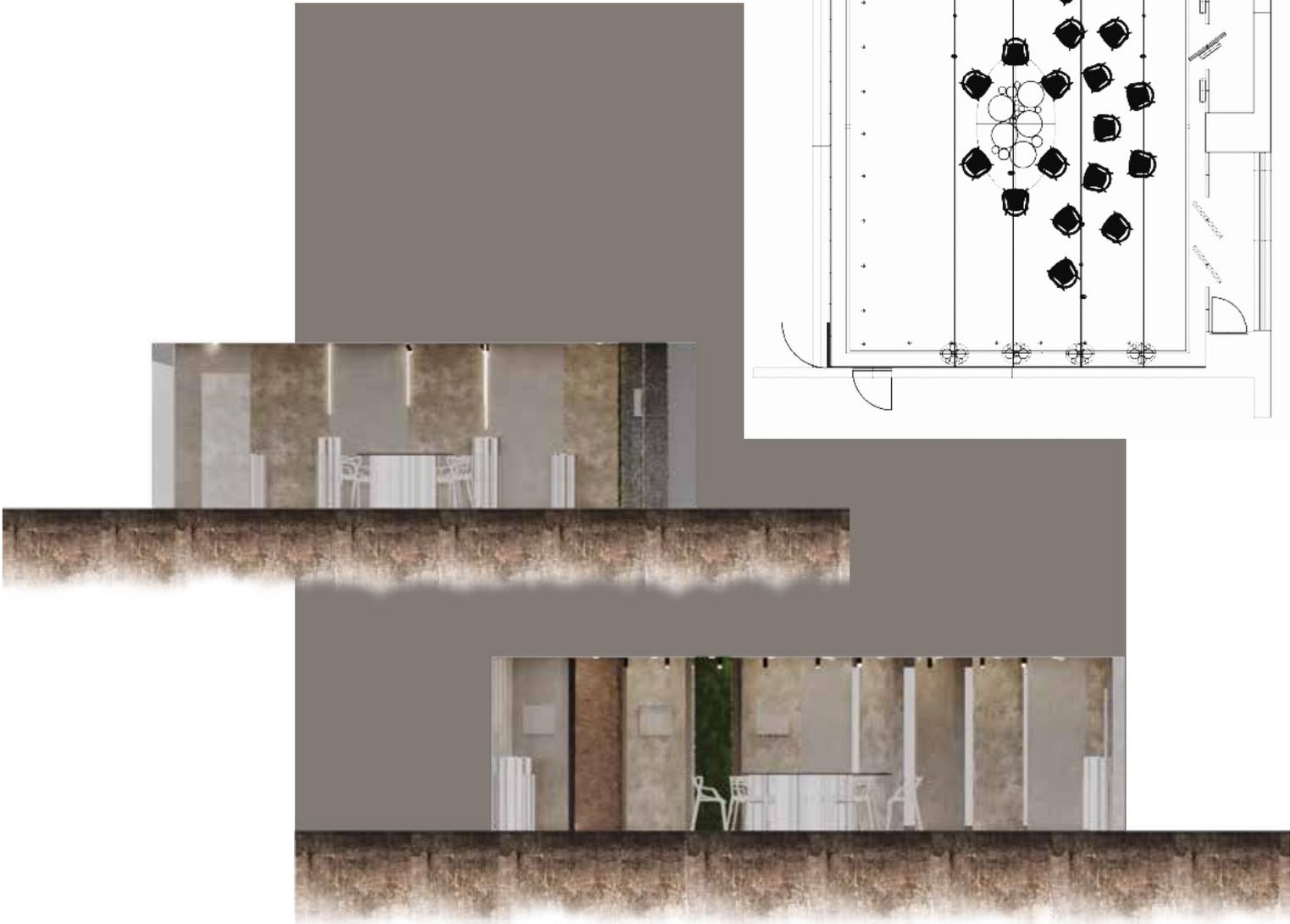
IMPRONTA ECOLOGICA I complementi d'arredo realizzati sono gli espositori e il tavolo caratterizzati da tubolari di alluminio riciclato di varie dimensioni che sorreggono la base circolare in resina satinata. Le pareti sono realizzate in serie alternata di pannelli in alluminio con differenti cromature. Il materiale utilizzato per gli arredi dello showroom è l'alluminio derivato dagli scarti di tubolare che l'azienda produce per realizzare i di-

spositivi illuminotecnici. L'obiettivo è quello di consentire una circolarità del materiale al fine di limitare gli scarti.

Vanessa Guidarelli
Marta Lerra
Claudia Mirti











IMPRONTA STILISTICA Come far toccare con mano la luce? Quante anime può avere un progetto DGA? Cosa si prova entrando in un negozio di Parigi o in un parco di una villa nel Chianti o in una Spa tra le montagne austriache?

La finalità di questo progetto è immergere completamente i clienti nell'atmosfera creata dai prodotti DGA nel mondo, portando gli ambienti realizzati con i loro prodotti a Campi Bisenzio (Firenze).

IMPRONTA PERCETTIVA La pianta si basa su un chiasmo, tra la diagonale principale che collega l'ingresso con l'angolo dedicato ai VR e l'asse secondaria che è collegata dal grande cielo virtuale che fa comunicare le nicchie con le cornici espositive delle pareti opposte.

La caratteristica principale di questo spazio è senza dubbio la grande superficie espositiva multimediale, l'ambiente si trasforma per seguire lo storytelling.

IMPRONTA ECOLOGICA Le cornici mettono in risalto i prodotti sia come oggetti che come insieme nell'ambiente in cui sono inseriti. Come oblo che si affacciano sui progetti ultimati intorno al mondo, gli sfondi delle cornici sono pannelli OLED che pongono nella loro posizione d'uso gli oggetti esposti. L'angolo dedicato alla realtà virtuale permette di superare lo spazio e il tempo per comprendere al meglio le sensa-

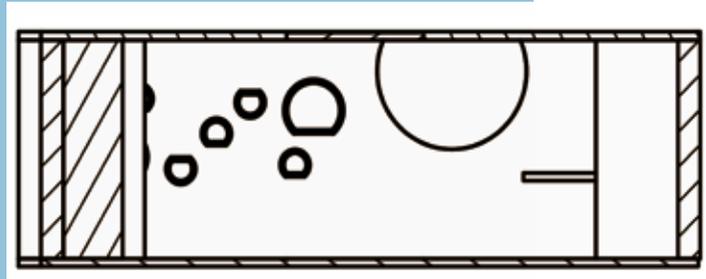
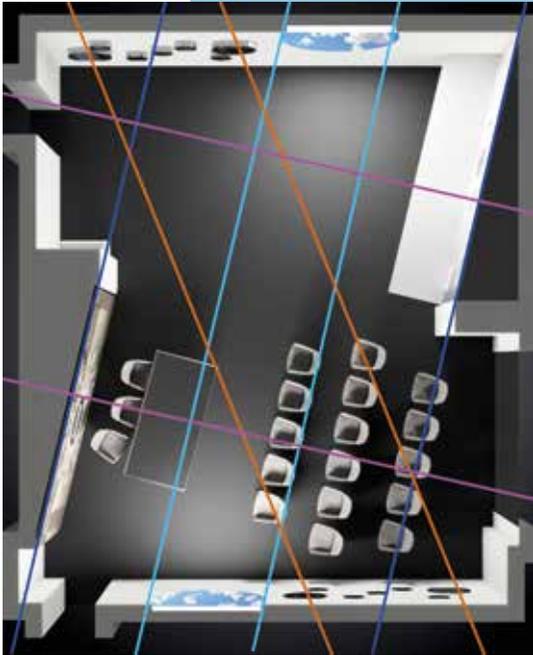
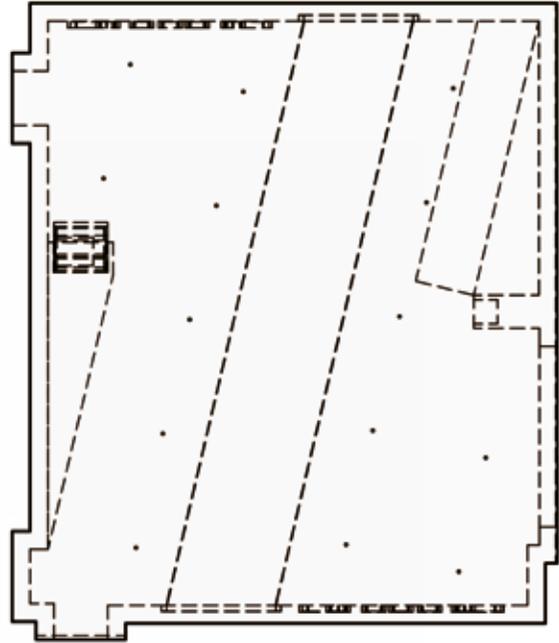
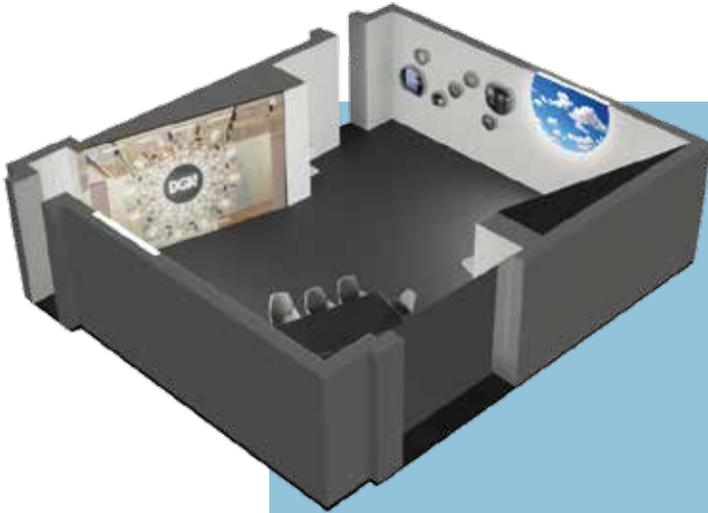
zioni offerte dagli ambienti illuminati dai led DGA.

Luca Lucaccini Giacomo Simonetti

147











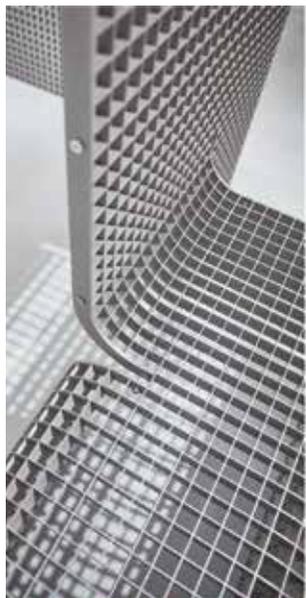
IMPRONTA STILISTICA Il progetto nasce dall'idea di creare uno spazio adattabile per soddisfare i bisogni del cliente. Si tratta di uno spazio in cui le persone possono essere in grado di condividere le proprie conoscenze e di vivere l'esperienza multisensoriale.

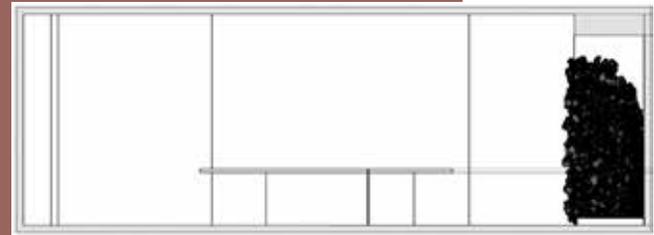
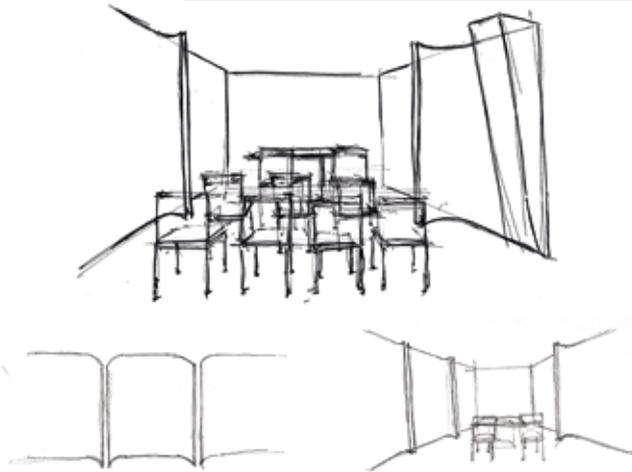
IMPRONTA PERCETTIVA La fruizione dello spazio è definita attraverso l'utilizzo delle forme curve e geometrie morbide creando uno spazio omogeneo e armonico. Lo spazio è composto da elementi piegati e ripetuti sulle pareti contrapposte che si estendono dal pavimento fino al soffitto. Sulla parete più grande delle due ci sono esposti i prodotti d'illuminazione per l'uso interno mentre sull'altra ci sono esposti i prodotti per l'uso esterno insieme a quelli per l'illuminazione delle vetrine. I moduli piegati sono stati fatti con diverse finiture in modo da presentare diversi effetti luminosi. Sulla terza parete si trova lo schermo LCD che permetterà realizzazione di diverse proiezioni, mentre sull'ultima ci sono presenti altri due moduli piegati dove sono esposti i prodotti che riguardano l'ambiente interno accompagnati dalla superficie nera opaca. All'interno dello spazio è presente il tavolo per le riunioni composto da due parti che secondo la necessità possono essere collocati e messi in diverse posizioni.

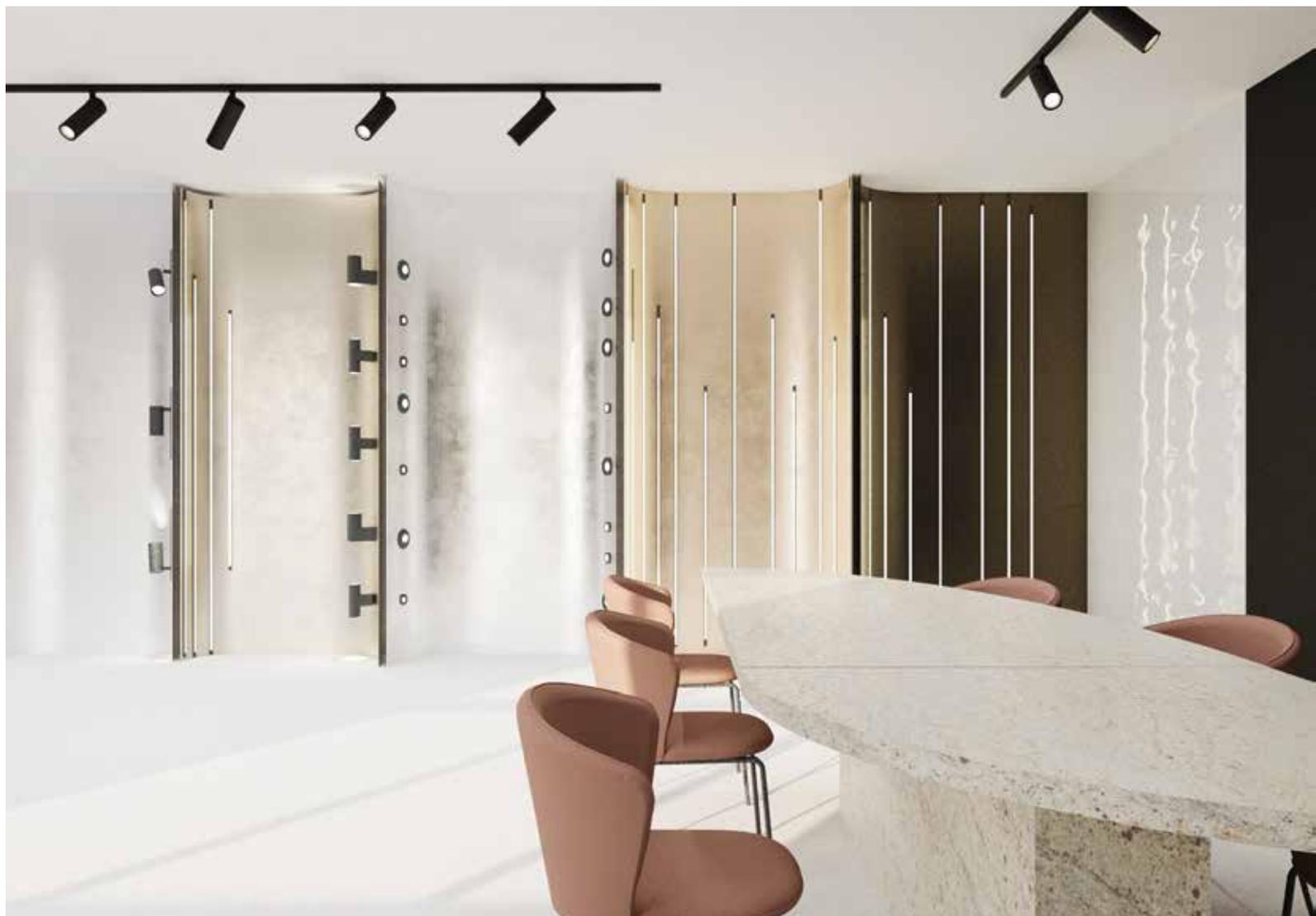
IMPRONTA ECOLOGICA I materiali utilizzati sono prevalentemente i metalli riciclati che oltre dalla possibilità di riutilizzo il materiale stesso, producono ottimi risultati in termini di recupero energetico. Questo da la possibilità di limitare le emissioni di CO2 e di risparmiare fortemente sull'attività di smaltimento.

Marija Maras











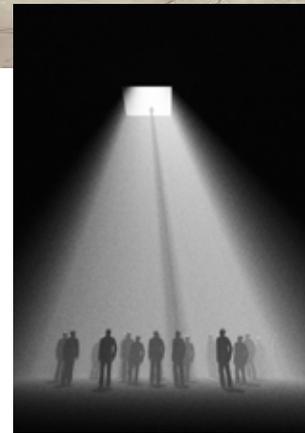
OY16

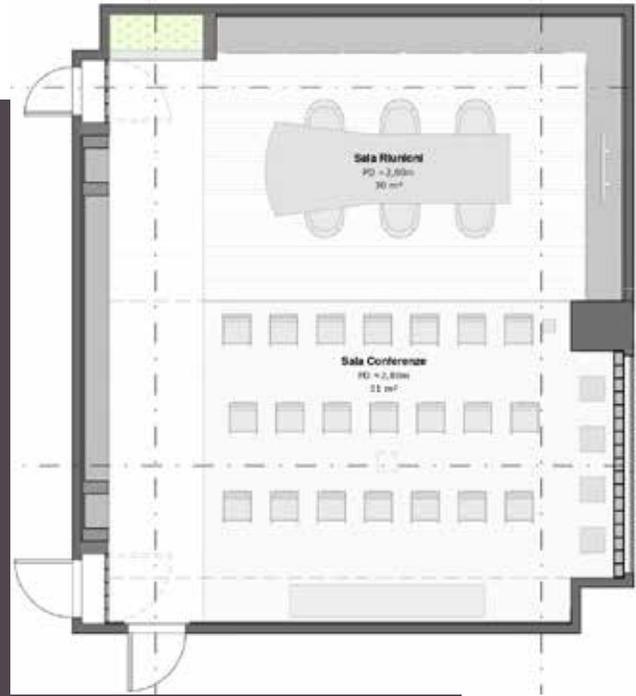
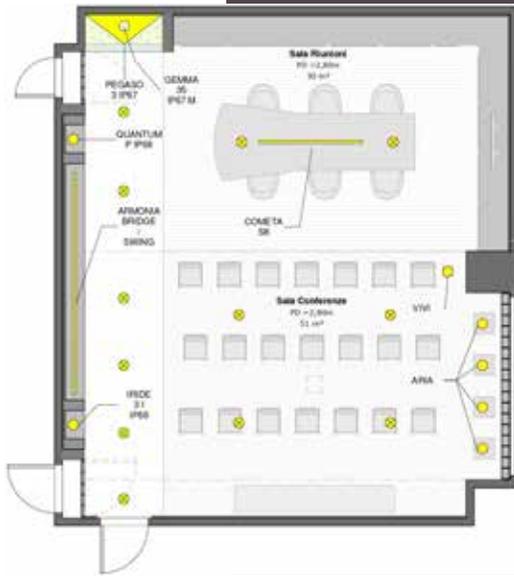
La proposta progettuale prevede che la stanza funzioni come una tela bianca e neutra per accogliere ed esporre i prodotti dell'azienda, ma in modo che, invece di esporre il prodotto come in una vetrina, l'intenzione è che il visitatore sperimenti la realtà di ciò che è il prodotto a cui è interessato.

Questa idea è stata ispirata da alcune opere come L'etereo atrio dell'hotel Conrad, che utilizza solo luce e texture per creare ambienti, e anche le opere di Alex Plechko per la sensazione di incanto e focus sulle luci.

Júlia Ramos Costa













CONCLUSIONI

La sede DGA di Firenze è stata coinvolta dai professori Gianpiero Alfarano e Riccardo Butini in un'esperienza di didattica "sul campo" svolta con gli studenti del Laboratorio Multisensory Design iscritti al primo anno della Laurea Magistrale in Design dell'Università di Firenze.

La DGA è stata selezionata per il percorso formativo dei giovani designer in quanto autentico esempio di Made in Italy. Realtà virtuosa che cura internamente al sistema aziendale tutto il processo di realizzazione dei prodotti, dalla progettazione fino alla produzione e messa in opera.

Il tema di esercitazione per gli studenti proposto dal prof. Alfarano a mezzo della disponibilità del Dirigente Antonio Di Gangi è stato associato alla nuova riprogettazione dello showroom interno alla sede fiorentina della DGA.

In seguito ad un dettagliato brief tra studenti, docenti e delegati dell'azienda, alcuni tutor aziendali hanno poi proseguito a relazionarsi con gli studenti per i dovuti chiarimenti e le vantaggiose delucidazioni che ne sono scaturite. Gli studenti partendo da riferimenti ed input concreti hanno potuto esercitare delle ipotesi prima concettuali e poi, con successivi confronti con l'azienda, farne sempre più di realistiche fino ad affinare delle vere e proprie proposte operative. Ne sono scaturite una serie di proposte progettuali orientate al concept in riferimento alla modulazione dello spazio con la cura dei materiali e degli effetti percettivi più che a ordinarie soluzioni di allestimento convenzionale. Lo studio e le proposte presentate dagli studenti hanno molto interessato l'Azienda soprattutto per l'in-



novazione con cui tutta l'esperienza si è mossa in una visione di insieme e per le originalità formulate con dovizia di attenzioni inedite.

L'esperienza didattica non solo si è dimostrata formativa in senso "pratico" per gli studenti, ma ha dato modo all'Azienda di affinare concetti, aprire a nuove visioni, far emergere attraverso questo studio i caratteri identitari sia dello spazio in questione sia dell'Azienda per come è percepita dalle nuove generazioni e per come, grazie a questa opportunità diretta, viene interpretata per il suo sviluppo.

I progetti raccolti in questa pubblicazione saranno il punto di partenza per approfondimenti e confronti nella riqualificazione delle showroom di cui dall'oggetto di studio si protra trarne riferimento e suggerimenti. DGA crede fermamente nell'apporto delle nuove generazioni, nel loro contributo di innovazione, nella loro visione costruttiva di un futuro migliore. Se questa iniziativa ha dato dei frutti, tra i tanti, sicuramente è prevalsa la combinazione di scambio di competenze attraverso la creazione di una rete tra il mondo accademico ed il sistema aziendale alla cui implementazione la DGA conta di dedicare sempre più attenzione. In questo è stata efficace quanto ampiamente costruttiva l'interazione che il prof. Alfarano insieme al prof. Butini hanno contribuito a realizzare tra l'Azienda e la feconda disponibilità che gli studenti hanno manifestato per questa stimolante esperienza.

A tutti un ringraziamento per la possibilità di aver fatto di un'occasione un punto di crescita.

