

MD Journal
[18] 2024



DESIGN, INTERNI E OGGETTI CON- TEMPORANEI

MEDIA MD



DESIGN, INTERNI
E OGGETTI
CONTEMPORANEI

Editoriale

Vincenzo Cristallo,
Dario Scodeller
Issue editors

Essays

Edoardo Amoroso, Francesco Armato,
Camilla Giulia Barale, Alice Biancardi,
Alessandra Bosco, Edoardo Brunello,
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero,
Mariateresa Campolongo,
Michela Carlomagno, Rossana Carullo,
Anna Catania, Davide Crippa,
Veronica Dal Buono, Domenico Di Fuccia,
Silvana Donatiello, Raffaella Fagnoni,
Elena Fava, Stefano Follesa,
Mariarita Gagliardi, Ernesto Iadevaia,
Marco Mancini, Daniela Maurer,
Rosa Pagliarulo, Luca Parodi, Xue Pei,
Daniele Rossi, Marco Scotti,
Chiara Tassano, Carmen Trischitta,
Raffaella Trocchianesi, Annapaola Vacanti,
Rosanna Veneziano, Mario Ivan Zignego



Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

A partire da questo numero, per desiderio del prof. Alfonso Acocella – in quiescenza da ottobre 2024 – la direzione scientifica di *MD Journal* rimane affidata a Veronica Dal Buono e Dario Scodeller.

Anche a nome del Comitato scientifico, del Comitato editoriale e della Redazione, vogliamo ringraziare il prof. Acocella per il suo ruolo di ideatore, fondatore e guida della rivista e per il suo prezioso e costante contributo intellettuale e operativo in questi dieci anni di attività, certi che non farà mancare, in futuro, la sua visione e il suo sostegno.

Il presente numero di *MD Journal*, dedicato al design degli interni, prende l'avvio da una sua proposta. Contestualmente alla gestazione del numero Alfonso Acocella ha pubblicato il volume *La casa e le cose* (Media MD, 2024) che raccoglie le sue riflessioni teoriche e le sue memorie sul rapporto tra spazio, interni, materie e oggetti.

Per la natura organica del trattato non ci è parso opportuno estrapolarne una parte da pubblicare nel presente numero e rimandiamo perciò il lettore interessato all'esame del volume, che consideriamo coerente con le premesse del presente numero anche dal punto di vista dell'impostazione metodologica al tema.

MD Journal

Rivista scientifica di design in Open Access

Numero 18, Dicembre 2024 Anno VIII

Periodicità semestrale

Direzione scientifica

Alfonso Acocella, Veronica Dal Buono, Dario Scodeller

Comitato scientifico

Alberto Campo Baeza, Flaviano Celaschi, Matali Crasset, Alessandro Deserti, Max Dudler, Hugo Dworzak, Claudio Germak, Fabio Gramazio, Massimo Iosa Ghini, Alessandro Ippoliti, Hans Kollhoff, Kengo Kuma, Manuel Aires Mateus, Caterina Napoleone, Werner Oechslin, José Carlos Palacios Gonzalo, Tonino Paris, Vincenzo Pavan, Gilles Perraudin, Christian Pongratz, Kuno Prey, Patrizia Ranzo, Marlies Rohmer, Cristina Tonelli, Michela Toni, Benedetta Spadolini, Maria Chiara Torricelli, Francesca Tosi

Comitato editoriale

Alessandra Acocella, Chiara Alessi, Luigi Alini, Angelo Bertolazzi, Valeria Bucchetti, Rossana Carullo, Maddalena Coccagna, Vincenzo Cristallo, Federica Dal Falco, Vanessa De Luca, Barbara Del Curto, Annalisa Di Roma, Giuseppe Fallacara, Anna Maria Ferrari, Emanuela Ferretti, Lorenzo Imbesi, Carla Langella, Alex Lobos, Giuseppe Lotti, Carlo Martino, Patrizia Mello, Giuseppe Mincoletti, Kelly M. Murdoch-Kitt, Silvia Pericu, Pier Paolo Peruccio, Lucia Pietroni, Domenico Potenza, Maria Antonietta Sbordone, Gianni Sinni, Sarah Thompson, Vita Maria Trapani, Elisabetta Trinchieri, Eleonora Trivellin, Gulname Turan, Davide Turrini, Carlo Vannicola, Rosana Vasqu  z, Alessandro Vicari, Theo Zaffagnini, Stefano Zagnoni, Michele Zannoni, Stefano Zerbi

Procedura di revisione

Double blind peer review

Redazione

Giulia Pellegrini *Art direction*, Maddalena Coccagna, Marco Mancini, Monica Pastore, Federico Rita, Eleonora Trivellin

Promotore

Laboratorio Material Design, Media MD
Dipartimento di Architettura, Universit   di Ferrara
Via della Ghiara 36, 44121 Ferrara
www.materialdesign.it

Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016

ISSN 2531-9477 [online]

DESIGN, INTERNI E OGGETTI CONTEMPORANEI

- 6 Design e interni nella contemporaneità: una relazione sospesa
Vincenzo Cristallo, Dario Scodeller

Essays

- 16 Lo spazio domestico collaborativo
Alessandra Bosco, Lucilla Calogero
- 28 Spazi, oggetti, rituali
Stefano Follesa, Marco Mancini
- 42 Oltre il tangibile
Camilla Giulia Barale, Daniele Rossi, Chiara Tassano
- 52 Abitare (con)temporaneo: dal progetto al processo
Davide Crippa, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti
- 62 Verso una nuova identità dell'abitare
Anna Catania, Carmen Trischitta
- 76 Ricerca di Design per immaginare il futuro della casa
Xue Pei, Daniela Maurer
- 86 Modelli e sistemi di arredo per un abitare in evoluzione
Domenico Di Fuccia, Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Ernesto Iadevaia
- 98 Nuove "superfici attive"
Rossana Carullo, Rosa Pagliarulo
- 110 Paesaggi domestici in scena
Raffaella Trocchianesi, Alice Biancardi
- 122 Scene di interni
Veronica Dal Buono
- 146 Il nuovo volto dell'interior yacht design
Mariateresa Campolongo, Luca Parodi, Mario Ivan Zignego

- 158 Abitare un interno "d'autore"
Fiorella Bulegato, Marco Scotti

- 174 Indossare lo spazio
Edoardo Brunello, Elena Fava

- 186 Radical Design
Francesco Armato

- 198 Design, autoproduzione e nuove ecologie abitative
Silvana Donatiello, Edoardo Amoroso, Mariarita Gagliardi



In copertina
Il deserto rosso, 1964. Scena nella
camera d'albergo, in evidenza il colore
su tutte le superfici

Design e interni nella contemporaneità: una relazione sospesa

Vincenzo Cristallo Politecnico di Bari
vincenzo.cristallo@poliba.it

Dario Scodeller Università degli Studi di Ferrara, Dipartimento di Architettura
dario.scodeller@unife.it

Permanenza e mutamento

Nel *Viaggio in Italia* Goethe scrive che, durante il soggiorno a Napoli (1787), scendendo dal Vesuvio vide delle casette a un solo piano, senza finestre e con le stanze che ricevevano luce solo dalla porta che dà sulla strada «ricostruzione perfetta di quelle di Pompei. Chiedemmo il permesso di visitarne una e la abbiamo trovata ordinata, con grande pulizia: vi erano delle sedie di giunco graziosamente lavorate, e uno stipo completamente dorato, ben verniciato e adorno di vari fiori. Dopo tanti secoli, dopo vicende innumerevoli, ecco che questa regione ispira ai suoi abitanti quasi gli stessi usi e costumi, le stesse tendenze, gli stessi gusti» (Goethe, 1959 [1817] vol. II, p. 27). Nel tentativo di definire alcuni aspetti teorici e metodologici del design degli interni – o molto più semplicemente di stabilire i confini di un campo d'indagine – può essere utile, come suggeriva Fernand Braudel, rivolgersi alle “scienze affini”. Gli studi demo-etnoantropologici mostrano come gli spazi e gli artefatti dell'abitare umano, espressione della cultura materiale di un popolo, sono il risultato di una progressiva sedimentazione di gesti, consuetudini o – come sottolineava Goethe – usi, costumi, tendenze, gusti; inoltre, lo strato che potremmo chiamare storico (documentabile) sembrerebbe poggiare sopra un più profondo spessore metastorico, fatto di contenuti arcaici se non addirittura ancestrali.

Quando Carlo Levi – condannato al confino in un isolato paese della Lucania negli anni trenta del Novecento – racconta gli interni delle case contadine come una stratifica-

zione di tre livelli – in cui sotto il letto dimoravano gli animali, sul grande letto le persone e in ceste appese al soffitto i neonati – descrive un'organizzazione dello spazio che ha probabilmente caratterizzato per secoli, o forse per millenni, alcune condizioni abitative della civiltà mediterranea. Esemplare, in tal senso, come progetto di documentazione antropologica, il lavoro fotografico di Mario Cresci sui Sassi di Matera (Cresci, 1975). Qui, come nella narrazione epica, tempo storico e tempo mitologico si confondono: Ulisse anela il ritorno al suo palazzo di Itaca e al talamo nuziale da lui costruito su un ceppo di ulivo; tuttavia, la Ninfa Calipso (la splendida dea) lo trattiene in un “antro profondo” e il ciclope Polifemo – pur essendo figlio di dei – abita con i suoi armenti una caverna chiusa da un macigno.

In *Ricordi sogni, riflessioni* (1961) Carl Gustav Jung, analizzando il celebre “sogno della casa” – nel quale discendeva dai piani superiori di un'abitazione novecentesca a un ipogeo arcaico – ipotizza che nella nostra psiche siano stratificate memorie abitative di epoche precedenti. Accade pertanto che, pur abitando in spazi contemporanei e nonostante i mutamenti sociali e antropologici avvenuti nel corso degli ultimi cento anni nella società industriale e post-industriale, “tracce delle origini” permangono nella nostra quotidianità – sedimentate in quel grande serbatoio di esperienze che lo studioso svizzero identificava nell'inconscio collettivo – sia sotto forma di gesti e abitudini ereditate, sia nel carattere fisico e simbolico di materiali, forme e manufatti che delle case costituiscono arredo e corredo.

Secondo Penny Sparke l'interno della casa borghese ottocentesca è emblematico di questa stratificazione: gli interni domestici vittoriani, ad esempio, erano concepiti come un accumulo di artefatti e non come un'entità visiva unitaria. Vita Sackville-West, nel suo studio del 1941 sulle dimore storiche inglesi, chiarisce come in quei luoghi, poiché ciascun proprietario acquistava mobilio, quadri, arazzi, sculture, secondo il gusto che la sua epoca suggeriva, di generazione in generazione si accumulavano oggetti disparati, i quali, tuttavia, riuscivano comunque a creare un complesso armonico e omogeneo (Sackville-West, 1941).

Ma in *Cristo si è fermato a Eboli* Carlo Levi racconta anche che le pareti delle misere stanze contadine esibivano i segni di una doppia devozione, religiosa e laica, le cui icone erano il quadretto della Madonna e quello di Franklin Delano Roosevelt; il secondo garantiva la prosperità degli emigrati in America, i quali inviavano ai loro familiari in Italia oggetti tecnicamente innovativi, che popolavano le

abitazioni e facilitavano il lavoro dei campi. Quello che, all'apparenza, sembrava un mondo ancestrale e immutabile, era invece soggetto a contaminazioni e influenze provenienti da “altri mondi”.

Pur partendo dalla consapevolezza che la dimensione contemporanea non costituisce che un esiguo e recente strato della nostra cultura, è parimenti indubbio come, nella prima metà del Novecento, la cultura del progetto abbia elaborato molteplici tesi sull'abitare, sviluppando un vasto campo di riflessioni teoriche e di sperimentazioni. Volendo approssimativamente delinearne i contorni, un primo perimetro è rappresentato dalle intuizioni di Walter Benjamin sulla sostanziale connotazione “pubblica” della casa borghese elaborata nei *Passages*, da quelle di Wright sull'architettura organica o integrata (1910) e di Adolf Loos sullo spazio continuo del *Raumplan*; un secondo dall'arredamento di Mies van der Rohe e Lilly Reich di villa Tugendhat e dalle tesi di Le Corbusier sulla casa come *machine à habiter* (spazio libero, *casiers standard* e arredi-strumento), i cui manifesti sono il Padiglione al Salon d'Automne del 1929 e il Cabanon (Cap-Martin, 1952), un piccolo rifugio per le vacanze realizzato come tangibile modello teorico della relazione integrata tra interno e oggetti. Approcci che hanno rappresentato una forte discontinuità anche rispetto alla tradizione unificante del progetto d'interni proposta da William Morris e dal movimento Arts&Crafts.

Potremmo perciò – in prima istanza – considerare stratificazione e “tabula rasa” da un lato e permanenza e mutamento dall'altro come coppie di polarità con cui la disciplina del progetto d'interni ha necessità di confrontarsi (e le cui implicazioni è opportuno che il designer d'interni prenda in considerazione) se si propone di dare risposte coerenti e significative sia ai bisogni immutabili (bio-fisiologici e simbolici) sia a quelli storicamente connotati dell'epoca in cui le persone vivono.

Confinamenti, socialità, intimità domestica, existenz-minimum

Nel 1790 Xavier de Maistre, militare, scrittore e artista sabauda, viene condannato a trascorrere 42 giorni agli arresti domiciliari nella Cittadella a Torino a causa di un duello; nascerà da quell'esperienza di confinamento un libro, pubblicato nel 1794, che lo renderà famoso: *Voyage autour de ma chambre*. In un'epoca che esaltava il viaggio rocambolesco (*Gulliver*) de Maistre si propone di indagare l'interno arredato come un mondo in miniatura: «Superata la mia poltrona – scrive – e camminando verso nord, scopriamo il mio letto che, collocato in fondo alla

mia camera, realizza la più piacevole delle prospettive» (Tdr, p. 16). Un abile esercizio letterario e al contempo una dimostrazione di come il confinamento acuisca la nostra consapevolezza rispetto agli oggetti quotidiani e sulle relazioni che essi costituiscono tra di loro e con lo spazio che li contiene.

Nel 1928, mentre si è appena conclusa la realizzazione del quartiere modello del Weissenhof di Stoccarda ed è in costruzione a Passy Ville Savoy di Le Corbusier, Virginia Woolf tiene a all'università di Cambridge due conferenze che verranno pubblicate l'anno successivo in *Una stanza tutta per sé*. Chiamata a parlare della scrittura femminile, Woolf afferma provocatoriamente che esigere una stanza, uno spazio per sé stesse, rappresenta, per l'universo femminile, un atto rivoluzionario. La stanza è dunque sia la metafora, sia la condizione indispensabile alle donne per esprimere le proprie doti creative.

Confinamento, consapevolezza delle qualità e dei limiti dell'*interieur*, nostalgia del fuori (il lecorbusieriano “le dehors est toujours un dedans”, “il fuori è sempre un dentro”), la ridefinizione (o ricerca) di uno spazio personale all'interno della dimensione domestica, sono aspetti che hanno inoltre caratterizzato l'esperienza del *lockdown* pandemico.

Non a caso diversi saggi ospitati in questo numero di *MD Journal* prendono l'avvio da supposte trasformazioni generate dalla pandemia nell'uso dello spazio abitativo. Senza dubbio il confinamento forzato di alcuni mesi può aver aumentato le riflessioni sull'inadeguatezza degli spazi domestici a ospitare la vita lavorativa e scolastica della famiglia. È però indubbio che le trasformazioni, per radicarsi, esigono tempi più lunghi e condizioni ben peggiori e prolungate.

Forse il vero problema che la recente condizione di isolamento ha messo in evidenza – e che, come tale, si trasferisce nella ricerca attraverso il progetto oltre che nella mediazione dei temi che appartengono al design o all'architettura – è il totale scollegamento o scollamento (in atto da alcuni decenni) tra le discipline progettuali che si occupano della configurazione dello spazio domestico e quelle che si occupano di disegnare oggetti (arredi, complementi, dispositivi) per questi spazi. Quando non concepiscono semplicemente oggetti iconici, i designer sembrano progettare sulla base di “scenari” o di “immaginari” che raramente considerano le esigenze degli spazi e i bisogni sociali diffusi e condivisi. È sufficiente sfogliare una qualsiasi rivista di arredamento o visitare gli show room o gli allestimenti del Salone del mobile, per capire come le aziende propongano posizionamenti di mercato nei quali non c'è traccia di “design for the real world”.

Il problema era già chiaro fin dalla fine degli anni sessanta ai teorici dell'antidesign italiano. Nel 1973 Carlo Guenzi nel saggio *Il design degli squilibri*, analizzando le relazioni tra l'industrial design italiano, gli sviluppi produttivi e le politiche economiche, ne criticava apertamente l'attitudine alla creazione di "mitologie domestiche" a discapito di un totale disinteresse per l'innovazione nel settore pubblico. «La sicurezza garantita dagli oggetti dello spazio interno della casa – scriveva Guenzi – equilibra l'insicurezza dello spazio esterno» (Guenzi, 1973, p. 40). La tesi, sostenuta in seguito anche da Ugo La Pietra, mette in rapporto la ricerca di qualità nell'oggetto "di design" per la casa come forma di compensazione della bassissima qualità degli artefatti che popolano l'universo pubblico: dalle scuole agli ospedali agli uffici delle pubbliche amministrazioni.

Forse uno dei limiti del radical, post-radical e pop-design italiano (da Pistoia 1966, a New York 1972, ad Alchimia 1977 a Memphis 1981) è stato proprio l'essersi messi – per quanto in modo contestativo – sulla scia di questa modalità, sostituendo mitologie con altre mitologie, puntando cioè sull'autonomia dell'oggetto d'arredo (e sul suo valore iconico e totemico) più che sul suo dialogo integrato con l'interno domestico.

Per comprendere come i progettisti del "moderno" fossero ancora all'interno di una visione unitaria del rapporto tra spazio e oggetti è sufficiente osservare il modo in cui Le Corbusier progetta le cucine di Ville Savoy o di Maison La Roche con soluzioni ingegnose quanto raffinate nell'uso di materiali e rivestimenti in spazi assolutamente contenuti, oppure come gli interni dell'Unité d'habitation rappresentino una soluzione coerente a un problema di architettura e di arredo d'interni. Tuttavia, sarà proprio la tesi di Le Corbusier sui *casier standard*, le pareti attrezzate – «al di fuori di sedie e tavoli i mobili in sostanza non possono essere altro che casellari» (*Precisions*, 1930, p. 129) – che serviva a dimostrare come l'eliminazione dei muri a favore del *plan libre* permettesse di guadagnare spazio interno, a consegnare gli oggetti della *machine à vivre* alla libertà della configurazione plastico-funzionale.

Un esame della pianta del progetto "ritrovato" da Fiorella Bulegato e Marco Scotti di Sottsass associati pubblicato nelle pagine successive, come di quello di vent'anni prima di Sottsass per Casa Lana, del sistema di pareti di Superstudio per Anonima Castelli del 1972, ci permette di capire quanto la lezione delle pareti attrezzate fosse interiorizzata dai "radical". Anche nel design degli interni del minimalismo contemporaneo (da John Pawson a David Chipperfield) questo tema costituisce spesso la chiave dell'estrema eleganza e pulizia formale degli ambienti.

Più che negazione del "moderno" le esperienze radical sembrano perciò portarne alle estreme conseguenze alcune intuizioni: l'interno della casa trasformabile che Joe Colombo progetta per sé stesso è una radicalizzazione della proposta di Le Corbusier per le unità abitative del Weissenhof (1927) in cui di giorno i letti scompaiono traslando dentro gli armadi e la camera diventa soggiorno.

Con questi argomenti non si vuole negare il contributo dato dalle neoavanguardie del design italiano allo spostamento della centralità dal produttore (lo standard) all'utente (i bisogni), né tantomeno fare una celebrazione postuma e non necessaria delle doti di designer di Le Corbusier, ma sottolineare come spesso si usi (e diversi autori di questo numero cadono implicitamente in questo equivoco) in maniera acritica un supposto superamento delle istanze del "moderno" da parte del post-moderno.

Il tema dell'*existenzminimum* contemporaneo, trattato in due saggi pubblicati, mostra come il contributo del design all'organizzazione razionale dello spazio debba essere oggi considerato nella prospettiva ambientale di economia delle risorse. Certo, sarebbe ingenuo non considerare come la spinta alle soluzioni dell'abitare minimo non siano condizionate da logiche di massimizzazione dei profitti di un mercato immobiliare che – dopo la crisi del 2008 – cerca ancora affannosamente di recuperare quote di redditività; tuttavia, assumendo questa condizione come un dato di realtà, si potrebbe riflettere sul fatto che più è condensato lo spazio meno le soluzioni di arredo standardizzate offrono soluzioni praticabili. Il design degli interni, inteso come progetto integrato di spazio, arredi, illuminazione, può in questi casi dare risposte più coerenti ai bisogni.

Un altro aspetto critico che il confinamento pandemico ha messo in evidenza è che l'*open-space*, la casa *loft*, confligge con il bisogno degli individui (anche di una stessa famiglia) di isolarsi in stanze separabili. Problema che Gerrit Rietveld aveva affrontato fin dal 1924 nella casa a Utrecht con le pareti diaframma scorrevoli che permettevano di aprire e separare i vari ambienti e a cui Giò Ponti darà una mirabile risposta nel suo appartamento studio all'ottavo piano del complesso di via Dezza a Milano (1956); spazio unitario e continuo caratterizzato dalle "finestre arredate", separabile attraverso schermi pareti mobili "modernfold". Questi riferimenti servono semplicemente a ricordare come problemi analoghi si ripropongano costantemente e come il design possa proporre soluzioni compatibili con le esigenze di convivenza di varie tipologie di persone.

Una realtà complessa da ritrarre

Le brevi storie fin qui rammentate possono a posteriori restituire un corollario critico del tema sottoposto all'esame dell'eterogenea comunità dei ricercatori in design: vale a dire il rapporto tra oggetti, la casa e l'odierna cultura dell'abitare. Un tema che, nei propositi della call, intendeva esaminare l'interazione che gli oggetti stabiliscono con gli interni del vivere quotidiano e i modi in cui il progetto nella dimensione domestica ha risposto alle trasformazioni culturali e sociali avvenute nell'arco degli ultimi cinque decenni in ambito italiano e internazionale. Una disamina da condurre perlustrando riflessioni teoriche e ricerche sperimentali che la disciplina del design ha sviluppato nel pensiero e nel disegno dell'interno abitato e delle componenti (oggetti, arredi, finiture, strumentazioni) che lo costituiscono e ne permettono la fruizione. In particolare, mettendone in evidenza la reciprocità tra progetto degli interni (arredamento) e il "sistema degli oggetti" (Baudrillard, 1972).

Se l'insieme dei saggi raccolti rende solo in parte visibile l'auspicio della call di accogliere su un piano scientifico questa connessione, gli esiti di un'indagine e di un'esplorazione vanno letti nel loro insieme; in tal senso le questioni affrontate hanno un valore analogo a quelle non pervenute, sebbene attese e auspiccate.

Emergono allora alcune valutazioni sul ruolo che ancora oggi la relazione tra oggetti, interni e spazio può avere come strumento per generare modelli di sviluppo di case e città.

Verosimilmente il termine spazio, se ricondotto al design, appare come l'ossimoro di una luminosa assenza, avendo perso la sua funzione di luogo del progetto e di conseguenza di speculazione critica. Il progetto delle cose, degli oggetti per l'abitare, sembra poter fare a meno dello spazio come luogo consueto ("naturale") del progetto, tanto più se la sua matrice è il progetto di architettura.

Un'altra causa del declino della nozione di spazio sembra essere la dissoluzione (nei dispositivi, nell'arredo come nell'architettura) di quelle categorie, tipo e tipologia, che hanno sostenuto le trasformazioni della cultura del progetto per generare la forma fisica dei luoghi che solitamente abitiamo. Categorie ancora più incerte da definire se ricondotte al campo disciplinare del design, nel quali la nozione di tipo appare inafferrabile nella moltitudine di una progettualità sempre più *open* che si manifesta attraverso un indeterminato "fare design", libero da formule precostituite e lontano dalle sue premesse storiche. Un cambiamento che riguarda senza dubbio il passaggio del "disegno industriale" da una modernità d'impronta ideo-

logica a una condizione dove minori sono i vincoli che un oggetto deve avere rispetto al compito assegnato dalla tipologia a cui in teoria appartiene. Verosimilmente dal momento in cui la crisi del "disegno della città" in tutte le sue diverse declinazioni è coincisa con la crisi dei modelli sociali, economici e culturali, le regole, in apparenza rigide e astratte del tipo, sono sembrate inutilizzabili perché eco di un passato funzionalista fallito nelle premesse e ancor più nei risultati, oltre che inadatto a sondare la complessità degli artefatti nella corrispondenza variabile che intercorre tra merce, consumo e consumatori.

È noto come le trasformazioni indotte dall'informatica nella sfera dei beni di consumo abbiano agito e agiscano direttamente sulle tipologie dei prodotti implementando quelli già in uso – e se possibile arricchendole di nuove funzioni – oppure dando vita a soluzioni ibride nell'integrazioni di prodotti diversi. Ma soprattutto hanno inciso sui processi di progettazione modificando l'idea stessa di produzione di serie. Le tecnologie che generano miniaturizzazione, combinazioni di prestazioni, materiali intelligenti, connessione tra reti e oggetti – e viceversa – e che retoricamente trasformano le informazioni in inedite forme fisiche, hanno per questo motivo messo in discussione la memoria collettiva dei tipi. Ma discorrere del venir meno della nozione di tipo è soprattutto un atto retorico per interrogarsi sul dove osservare i processi di innovazione che possono ancora comprendere l'evoluzione tra oggetti e spazi interni le cui funzioni sono oggi fissate anche da qualità terziarie (Sinico, 2012).

In *Architettura Open Source. Verso una progettazione aperta* (2013) Carlo Ratti suggerisce uno scenario da esaminare a partire da una espansiva cultura *open source* che descrive nuovi metodi per la progettazione, costruzione e funzionamento degli edifici. Guidata da svariate fonti – quali le teorie architettoniche d'avanguardia, la fantascienza, le teorie del linguaggio, l'architettura *open source* è caratterizzata da un approccio inclusivo alla progettazione degli spazi, così come dall'uso collaborativo dei software progettuali e dal funzionamento trasparente degli edifici e delle città durante il loro ciclo di vita. Dal trasformismo ideologico delle culture postmoderne si è passati alla liquidità di saperi di ogni tipo e grado, e dunque le poche resistenze ancora presenti nel contraddittorio sull'"idea di tipo" nel disegno urbano sono state del tutto annullate in virtù di un paradigma progettuale che non prevede ammaestramenti. In virtù di queste tesi lo spazio abitato si forma ora a partire da una cultura partecipata, libera e aperta allo scambio di risorse intellettuali, forte dell'ideologia della condivisione. Una cultura che non può essere ostaggio

di “esempi”, mentre sta sperimentando una “architettura come informazione” costruita intorno ai bisogni degli utenti e da loro stessi coordinati in un sistema globale di scambio di dati. Sempre Ratti, citando quanto Nicholas Negroponte sosteneva nel 1967, delinea di conseguenza la figura di un progettista trasformatosi in un intermediario, un ideatore di schemi aperti, piuttosto che di forme determinate. Un siffatto progettista non ha più bisogno di definire uno prodotto finito quanto piuttosto un insieme di parametri utili a guidare un *corpus* di idee rigogliose, un rosa pressoché infinita di architettura potenziale che progetta la domanda e non la risposta.

Probabilmente una sintesi di queste osservazioni potrebbe proprio racchiudersi nell'eventualità di aver fatto trapelare il “progetto di una domanda”. La relazione tra prodotti, interni e civiltà dell'abitare ha sempre dimostrato connessioni attive tra ricerca progettuale di base e applicata. Una relazione, abbiamo cautamente rilevato, controversa: densa e presente per il passato, meno palpabile e precisabile oggi.

Non sfugge tuttavia il fatto che la complessità della condizione contemporanea, se trasferita ai temi che hanno animato il presente e breve dibattito, ci consegna tangibilmente un panorama non facile da rappresentare, ma soprattutto il realismo del dubbio che ciò che non si riesce a scrutare o si è dissolto oppure ha assunto altre forme e fattezze che richiedono ulteriori e inediti strumenti per riprodurle con parole e segni.

REFERENCES

- de Maistre François-Xavier, *Voyage autour de ma chambre*, Cambridge, Riverside, 1901 [1794], pp. 157.
- Le Corbusier, *Précisions sur un état présent de l'architecture et de l'urbanisme*, Paris, G. Crés et Cie., 1930, tr. it. a cura di F. Tentori *Precisazioni sullo stato attuale dell'architettura e dell'urbanistica*, Bari, Laterza, 1979, pp. 350.
- Sackville-West Vita, *Dimore di campagna inglesi*, 2016 [1941], Roma, Elliot, pp. 89.
- Jung Carl Gustav, *Ricordi sogni, riflessioni*, Milano, Rizzoli, 1961, pp. 508.
- Baudrillard Jean, *Il sistema degli oggetti*, Milano, Bombiani, 1972, pp. 263.
- Guenzi Carlo, “Il design degli squilibri”, *Casabella*, 383, 1973, pp. 36-41.
- Cresci Mario, *Matera. Immagini e documenti*, Roma, Meta edizioni, 1975.
- La Pietra Ugo, *Abitare la città*, Firenze, Alinea, 1983, pp. 207.
- La Pietra Ugo, *La casa telematica*, Milano, Katà, 1984, pp. 80.
- Loos Adolf, *Parole nel vuoto*, Milano, Adelphi, 1984, pp. 373.
- Benjamin Walter, *Parigi capitale del XIX secolo. I 'Passages' di Parigi*, Torino, Einaudi, 1986, pp. XXII-1110.
- Martí Aris Carlos, *Le variazioni dell'identità. Il tipo in architettura*, Milano, Città Studi edizioni, 1993, pp. 180.
- Alison Filippo (a cura di), *Le Corbusier. L'interno del Cabanon*, Triennale - Milano, Electa, 2006, pp. 209.
- Branzi Andrea, *Design italiano 1964-2000*, Milano, Electa, 2008, pp. 591.
- Mellini Alessandro (a cura di), *Quali cose siamo*, Milano, TDMuseum - Electa, 2010, pp. 477.
- Sparke Penny, *Interni moderni*, Torino, Einaudi, 2011, pp. 256.
- AA. VV., *Open Source Architecture (OSA) Arch*, *Domus* 948, 2011, p. 35.
- Biraghi Marco, Ferlenga Alberto (a cura di), *Architettura del Novecento. Teorie, scuole, eventi - I parte*, Torino, Einaudi, 2012, pp. XXII-994.
- Sinico Michele, *Expressive Design. Human Factors e teoria delle qualità terziarie per il disegno industriale*, Milano, Mimesis, 2012.
- Ratti Carlo, *Architettura Open Source. Verso una progettazione aperta*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 2013, pp. 144.

Lo spazio domestico collaborativo

Il design d'interni come mediatore delle mutazioni sociali

Alessandra Bosco Università Iuav di Venezia
 amlbosco@iuav.it

Lucilla Calogero Università Iuav di Venezia
 lcalogero@iuav.it

La casa è al centro di un'evoluzione culturale e sociale accelerata da eventi emergenziali e trasformazioni. Il contributo analizza il ruolo del design d'interni come pratica pluralistica capace di reinterpretare le relazioni tra abitante, spazio e tempo. Attraverso una ricognizione di fonti multidisciplinari, il paper esplora tre contesti abitativi – la “casa atemporale”, la “casa inaccessibile” e la “casa dissociata” – evidenziando condizioni sociali limite.

Ogni scenario richiede soluzioni progettuali che bilancino fisico e virtuale, promuovano accessibilità e benessere psicofisico. Il design emerge come medium tra cambiamenti socio-culturali e bisogni emergenti, offrendo modelli abitativi adattivi e collaborativi.

Spazio domestico, Adattivo, Collaborativo, Mutazioni sociali, Interior design

The home is at the centre of a cultural and social transformation accelerated by emergencies and global changes. This contribution analyses the role of interior design as a pluralistic practice that reinterprets the relationships between inhabitant, space, and time. Drawing on multidisciplinary sources, the paper explores three dwelling contexts – the ‘timeless house’, the ‘inaccessible house’, and the ‘dissociated house’ – to identify borderline social conditions. Each scenario underscores the need for design solutions that balance physical and virtual interactions, enhance autonomy and accessibility, and support the inhabitant’s psychophysical well-being. Design is recognised as a mediator between socio-cultural change and emerging needs, proposing adaptive, collaborative living models.

Domestic space, Adaptive, Collaborative, Social transformation, Interior design

La casa, riconosciuta come «luogo prototipico» (Herckis et al., 2020, p. 669; Benyon, 2014) fulcro organizzativo della vita delle persone, è rifugio, custode di identità, valori, memorie e ritualità. Ambienti funzionali in cui le persone soddisfano le proprie esigenze primarie (Bettaieb, Alawad, 2018), le case sono al contempo luoghi affettivi e culturalmente sensibili in cui senso di appartenenza, sicurezza e comfort alimentano la costruzione del sé e delle relazioni, della famiglia e della comunità, dove le scelte progettuali hanno impatto sulle risposte psicologiche di chi vi abita (Chowdhury et al., 2021, p. 505).

Il contributo propone una riflessione sui modi in cui il design di interni – inteso come pratica pluralistica con diverse aree di attenzione negli ambiti del progetto di spazi, comunicazione e interazione (Buchanan, 2019, p. 16; Bosco et al., 2024) – interviene negli ambienti domestici rispondendo alle trasformazioni culturali e sociali che caratterizzano un determinato tempo storico. In particolare, alla luce della produzione scientifica, viene preso in considerazione l'intervallo 2012-2024. La scelta di tale arco temporale si fonda su due considerazioni: da un lato l'emergere di nuove istanze progettuali e teoriche in risposta a trasformazioni socio-culturali, tecnologiche ed economiche (Massey, Turpin, 2012), dall'altro l'accelerazione del dibattito nel contesto della pandemia Covid19, che ha reso evidente la necessità di una risposta adattiva del progetto dello spazio (Bassanelli, 2022; Bassi, 2020; Sparke et al., 2023). Includere il periodo 2012-2024 permette di cogliere sia le tendenze consolidate nella decade precedente sia le trasformazioni più recenti, contestualizzandole all'interno di un quadro teorico che affonda le sue radici nella cultura del design italiano dalla fine degli anni Sessanta.

A partire da un confronto con fonti bibliografiche e progettuali, vengono identificati tre “luoghi domestici” segnati da fattori sociali intangibili che rendono manifesti rinnovati bisogni spaziali e modelli di abitare su cui il progetto è chiamato a interrogarsi identificando le relazioni tra abitante, spazio, tempo come direttrici dei possibili sviluppi progettuali.

Metodologia

La ricognizione ha utilizzato la lingua italiana e inglese ed è stata condotta mediante ricerca semantica e per parole chiave riferibili alle trasformazioni degli spazi domestici, su portali e piattaforme quali Google Scholar, Semantic Scholar, Researchgate, Accademia. La ricerca ha inoltre previsto lo spoglio delle principali riviste scientifiche dedicate al design degli interni – *Journal of Interior Design*;

Interiority; Interiors: Design/Architecture/Culture – e ha incluso alcuni numeri monografici dedicati al tema.

La letteratura analizzata si riferisce prevalentemente a temi che riguardano il cambiamento della percezione dell'abitare e dei principi di progetto dello spazio domestico indotti dalla pandemia Covid19 (Hanna, 2023; Spannedda, Fusaro, 2022), la transizione ecologica (Stokols, Barankevich, 2024; Sparke et al., 2024), l'assunzione di un punto di vista *more than human* (Sparke et al., 2024) e l'integrazione tecnologica che configura l'ambiente come spazio-contenitore smart (Marikyan et al., 2019) e reattivo (Argandoña et al., 2021; Ashour et al., 2024; Kokorska, Marinov, 2019; Massey, Turpin, 2012). I contributi che alimentano il confronto sono pubblicazioni scientifiche, atti di convegno, monografie e cataloghi di mostre (Bassoli, 2023; Sparke et al., 2024; Steierhoffer, McGuirk, 2018). I testi pubblicati da studiosi di università europee, anglosassoni e mediorientali accolgono il confronto transdisciplinare tra design, sociologia, psicologia ambientale, etnografia e architettura.

La ricognizione rileva segnali di crisi del «funzionale concetto di abitazione» (Vitta, 2010) capace di interpretare tutte le necessità dell'abitante e l'esigenza di rinnovati orientamenti di progetto dello spazio domestico di matrice culturale che mettono al centro l'abitante inteso nella sua corporeità, nei modelli di comportamento e nell'interazione sociale (Vitta, 2010). Tra le aree di interesse si evidenziano tre condizioni sociali con le quali il progettista si confronta: la pervasività e l'integrazione di tecnologie che portano l'abitante a vivere in una realtà immersiva indipendente dallo scorrere del tempo; l'invecchiamento della popolazione capace di determinare una condizione di dipendenza dell'abitante; la precarietà che porta l'abitante a vivere in un proprio microcosmo senza il bisogno di stabilire relazioni significative con l'altro e con l'ambiente. Si tratta di condizioni abitative segnate da limitazioni di natura fisica, cognitiva, comportamentale che influiscono sulle dinamiche di vita domestica e aprono a opportunità progettuali adattive.

Un interno domestico collaborativo?

Alla luce della ricognizione effettuata, i ricercatori sottolineano l'emergere di una transizione dell'ambiente domestico da rifugio isolato e stabile, espressione di una funzione univoca e circoscritta, a una concezione di «casa come parte di un più ampio sistema ecologico» (Bettaieb, Alawad, 2018; Sparke et al., 2024), in grado di promuovere risposte progettuali adattive anche in situazioni che prevedono integrazione funzionale (Martella, Alcocer, 2022).

	Casa atemporale	Casa inaccessibile	Casa dissociata
Trasformazione sociale	Pervasività e integrazione tecnologica abilitano gli interni ad attività tradizionalmente svolte in spazi esterni alla casa	Invecchiamento della popolazione determina pervasività di ridotta autonomia nella gestione delle attività quotidiane	Precarietà personali, di prossimità o estese alimentano confinamento in casa
Condizione abitante	Immersività permanente	Declino fisico e cognitivo, vive in uno stato di dipendenza dall'esterno	Passività psicologica con difficoltà a stabilire connessioni significative
Limite spaziale	Conflitti spazio-temporali tra necessità abitative e configurazione dello spazio	Configurazioni non adatte allo svolgimento delle attività essenziali in autonomia	Perdita di confini definiti tra spazi interni ed esterni, sovrapposizione tra dimensioni fisica e virtuale
Bisogno spaziale	Spazio che spinge a ritrovare aderenza alla quotidianità	Ambiente controllato e accessibile per supportare autonomia d'azione	Chiusura porosa tra interno ed esterno, tra spazio fisico e virtuale per favorire interazioni consapevoli
Bisogno temporale	Scansione cadenzata dei ritmi biologici	Sistemi di supporto che anticipano esigenze e automatizzano azioni	Spazio interfaccia permeabile che supporta il tempo delle relazioni
Orientamento di progetto	Casa riequilibrante fornisce riferimenti materiali e immateriali stabili e riconoscibili	Casa assistiva facilita l'attivazione supportando l'autonomia e la sicurezza	Casa attivatrice stimola una socialità equilibrata
Elementi progetto di interni	- Luce circadiana per scandire il ritmo giorno-notte; - Spazi multifunzionali, caratterizzati in funzione delle attività; - Sistemi di monitoraggio discreti per segnalare squilibri fisiologici	- Dispositivi integrati per monitorare e assistere; - Spazi configurabili e modulabili; - Gestione ambientale automatizzata; - Interni predittivi e controllati	- Spazi comuni che incentivano gli incontri; - Soluzioni che enfatizzano le soglie tra interno ed esterno; - Materiali che modulano la connessione con l'esterno; - Tecnologia integrata per facilitare interazioni

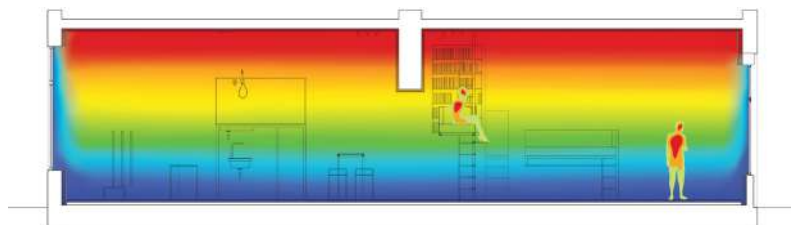
tab. I

La relazione di interdipendenza tra carattere dell'ambiente e benessere fisico e psicologico dell'abitante permette al progetto di proporsi come medium che lavorando al miglioramento dell'esperienza del fruitore è in grado di accompagnarlo nella gestione dei processi di transizione dell'abitare. L'analisi dei tre contesti riportata di seguito intende dare concretezza alla riflessione proponendo la descrizione di condizioni abitative segnate da dinamiche sociali della contemporaneità a cui il progetto risponde contemplando soluzioni dedicate [tab I].

tab. I
Analisi dei tre contesti esemplari per progetti domestici adattivi

Casa atemporale

L'integrazione di tecnologie in ambito domestico ha abilitato gli interni ad attività tradizionalmente svolte in spazi esterni alla casa. Se non equilibrata dai ritmi fisiologici e comportamentali, questa trasformazione rischia di alimentare l'isolamento sociale e una percezione alterata della realtà fisica e temporale, correlata all'uso tradizionale degli ambienti domestici secondo le loro funzioni. L'abitante che incarna gli effetti di una simile condizione, in cui le nuove attività sono prevalentemente mediate da interfacce digitali, può essere soggetto a uno stato di immersività permanente. I conflitti spazio-temporali si manifestano nel disallineamento tra necessità abitative rinnovate che alterano la percezione del tempo e non contemplano la distinzione tra queste ultime e la configurazione dello spazio domestico. Tale condizione sollecita il progettista a prefigurare spazi in grado di suggerire all'abitante un'aderenza alla quotidianità, offrendogli riferimenti materiali e immateriali stabili e riconoscibili, come ad esempio l'alternanza giorno-notte (Bresnahan, 2012). Nel progetto *The Louis M. apartment*, Philippe Rahm [1] posiziona gli arredi e gli impianti e ripartisce le funzioni nello spazio considerando come parametri di riferimento i valori di intensità luminosa, temperatura, umidità, aria, in relazione al ritmo circadiano dell'abitante [fig. 01]. Sostiene l'abitante offrendogli riferimenti materiali il progetto *J House* di Zooco Estudio [2], ambiente composto da spazi e arredi multifunzionali [fig. 02], orientabili a favore di una scansione dei comportamenti controllata nei diversi momenti della giornata. In quest'ottica il design di una "casa riequilibrante", dispositivo di monitoraggio discreto per segnalare e correggere squilibri comportamentali o fisiologici, favorisce il bilanciamento psicofisico dell'abitante, aiutandolo a ritrovare i ritmi biologici.



01
The Louis M. apartment,
Philippe Rahm Architects, 2012



02

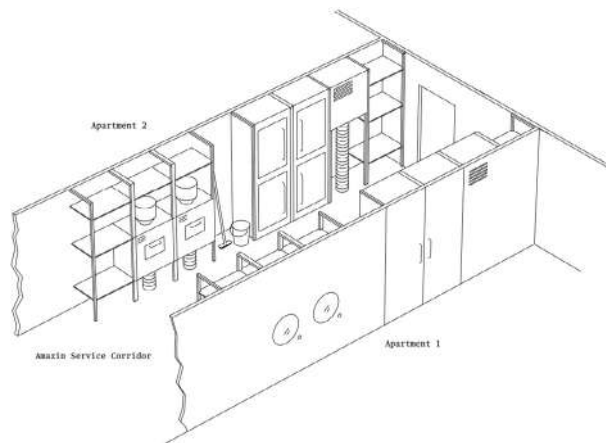
Casa inaccessibile

Il fenomeno demografico relativo all'invecchiamento della popolazione (PRB, 2024) è divenuto una sfida diffusa come testimoniato dalla pervasività del tema affrontato nella ricerca accademica e industriale (Hu et al., 2020). L'invecchiamento fisico e il declino cognitivo, generando una riduzione dell'autonomia nella gestione delle attività quotidiane, inducono nelle persone uno stato di dipendenza che riguarda anche la relazione con lo spazio durante lo svolgimento delle attività essenziali come la preparazione dei pasti, la gestione dei farmaci e delle risorse economiche.

Il progetto di interni trova in queste condizioni la possibilità di misurarsi offrendo soluzioni compensative di tali limitazioni attraverso la creazione di ambienti controllati e accessibili, integrati con dispositivi intelligenti tra loro coordinati (Sovacool, Furszyfer Del Rio, 2020).

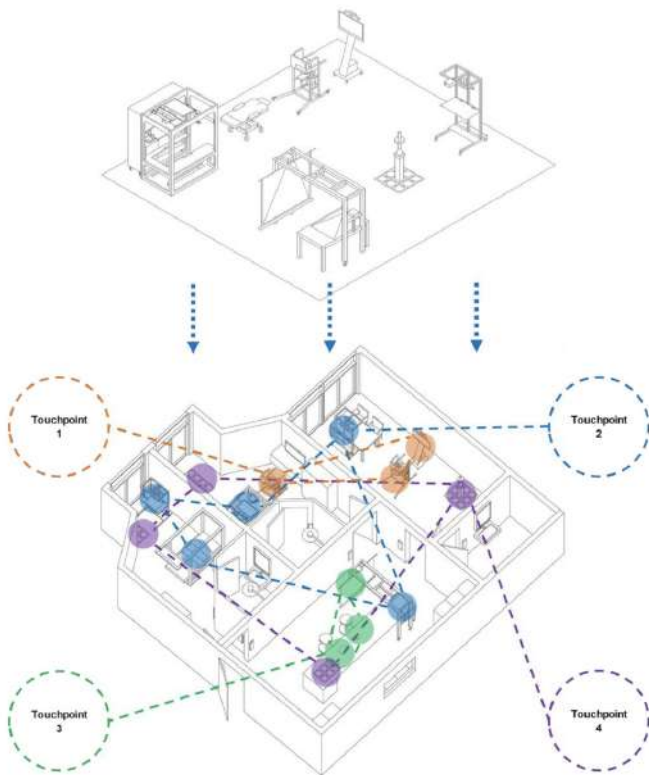
In questi casi la dimensione temporale che interessa il progetto riguarda sistemi di supporto predittivo grazie ai quali gli arredi e gli elettrodomestici, apprendendo dai comportamenti degli abitanti, anticipano esigenze e automatizzano azioni. *Amazin Apartment* [3] [fig. 03] è un concept di interni pensato da Future Facility in occasione della mostra *New Old* (Design Museum, 2017), finalizzato a semplificare la gestione domestica attraverso l'integrazione di sistemi e servizi di manutenzione automatizzati che riducono le preoccupazioni legate alla cura della casa, promuovendo uno stile di vita più indipendente per gli anziani.

02
J House, Zooco
Estudio, Madrid,
2018



Amazon
Apartment,
Future Facility,
UK, 2017

Personalized
Intelligent Interior
Units (PI²Us).
Arredi assistivi
integrati negli
interni di una casa,
Hu et al. 2020



Il progetto *Personalized Intelligent Interior Units (PI²Us)* (Hu et al., 2020) [4] [fig. 04] sviluppa elementi di arredo intelligenti e modulari per ambienti domestici, mirati a promuovere l'attività fisica e fornire assistenza sanitaria personalizzata per gli anziani. Queste unità integrano sensori per monitorare segni vitali e comportamenti non imponendo all'abitante automatismi passivi ma prevenendo rischi per la salute e offrendo interventi personalizzati (Kokorska, Marinov, 2019; Ashour, Rashdan, 2024, p. 45).

Casa disconnessa

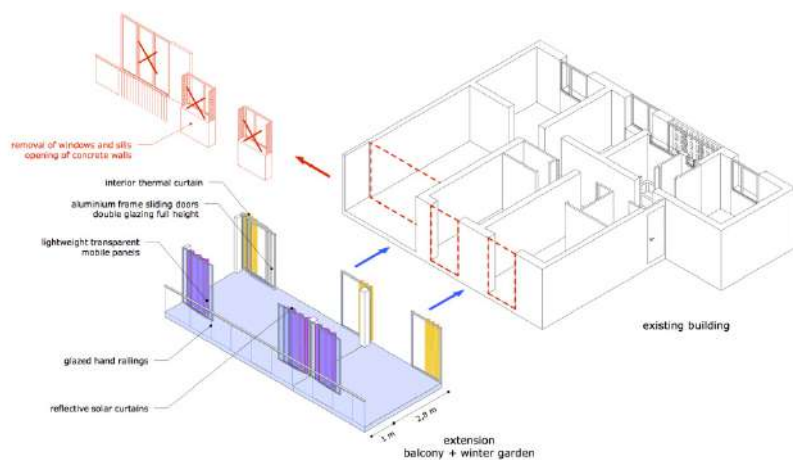
Il radicamento e l'attaccamento psicologico della persona allo spazio domestico in situazioni di precarietà (Stokols, Barankevich, 2024) possono rafforzarsi, diventare ossessivi e determinare comportamenti di isolamento sociale. L'impatto psicologico e sanitario dato dalla pandemia Covid19 ha contribuito a questa condizione incrementando il confinamento e promuovendo relazioni di dipendenza dall'esterno (Spanedda, Fusaro, 2022) orientate all'approvvigionamento di beni e servizi, anche di prima necessità (Sparke et al., 2024).

In questa condizione, la pervasiva connessione in rete infrange il limite tra interno ed esterno e rafforza la percezione dello spazio domestico come microcosmo salvifico da cui poter osservare in modo sicuro gli eventi. L'abitante, immerso in un flusso indistinto di informazioni, confonde e sovrappone la dimensione fisica e virtuale provando difficoltà nello stabilire relazioni significative con l'altro e con l'ambiente (Stokols, Barankevich, 2023). Il progetto di uno "spazio domestico collaborativo", interprete di queste situazioni, propone la definizione di uno spazio-interfaccia di relazione che insiste sull'attivazione di interazioni fisiche e virtuali consapevoli. Si tratti di configurazioni di spazi di incontro e convivialità fisica o di schermi integrati nelle pareti che permettono di sperimentare momenti di condivisione virtuale con persone distanti (Röcker, Kasugai, 2012), il progetto ruota intorno al concetto di chiusura porosa (Vitta, 2010) tra interno ed esterno, in grado di stimolare all'attivazione della socialità rispondendo al flusso di input suggeriti dallo stesso ambiente. Spazio di incontro, la "casa attivatrice" è un progetto di soglie: vetrare, terrazze e porticati propongono l'affaccio e la frequentazione fisica dell'esterno. Significativa a questo proposito è una rinnovata attenzione al progetto di spazi cosiddetti *mid-door* che da un lato portano illuminazione e ventilazione naturali alle stanze chiuse; dall'altro completano un processo di estroversione della casa che diventa fulcro della relazione tra resi-

denti e mondo esterno; si veda ad esempio l'intervento di Lacaton & Vassal per il complesso residenziale *Grand Parc* a Bordeaux [5] [fig. 05] (Spanedda, 2020, p. 9). Altre scelte orientate a questo scopo riguardano sistemi di *tracking* che estendono la frequentazione della natura alla sfera virtuale proponendo al fruitore un contatto biofilico (Röcker, Kasugai, 2012; Sparke et al., 2024). Il progetto *All I Own House* di PKMN Architecture [6] [fig. 06] propone un sistema di pareti mobili ispirato agli scaffali scorrevoli delle biblioteche per trasformare lo spazio domestico. Con un meccanismo di pannelli scorrevoli su guide, gli ambienti possono essere aperti o chiusi a seconda delle necessità, creando una configurazione flessibile che cambia durante la giornata.

Conclusioni

Negli ultimi dieci anni il contributo scientifico del design, e in particolare dell'interior design, appare lacunoso nell'affrontare i modi in cui il progetto degli spazi domestici può rispondere alle trasformazioni culturali e sociali dell'attuale contesto storico. Gran parte della letteratura esistente analizza questi temi principalmente attraverso prospettive sociologiche, degli *human factors* e della psicologia ambientale, offrendo una progettualità limitata alla formulazione di modelli teorici e scenari d'uso.



05
Housing Unit Grand Parc,
Lacaton & Vassal, Bordeaux, 2016



06

L'analisi condotta, evidenziando la presenza di tematiche comuni e condivise a livello internazionale, individua un'area di indagine che necessita di essere approfondita da ricercatori in design in accordo con gli studi pluridisciplinari già avviati e mediante sperimentazioni progettuali in grado di qualificare lo spazio domestico come collaborativo e aperto al cambiamento, e di risignificare le relazioni tra condizione sociale, abitante e luogo (domestico).

06
All I Own House, PKMN
Architecture,
Madrid, 2014

NOTE

- [1] *The Louis M. apartment*, Philippe Rahm Architectes, Lyon, 2012. <http://www.philipperahm.com/data/projects/evaporatedrooms/index.html>
- [2] Cfr. *J House*, Zoco Estudio, Madrid, 2018. www.domusweb.it/it/architettura/gallery/2019/07/10/madrid-telai-di-metallo-crea-no-un-paesaggio-domestico-libero-da-gerarchie.html
- [3] Cfr. *Amazin Apartment*, Future Facility, UK, 2017. <https://www.futurefacility.co.uk/projects/concept-apartment>
- [4] Cfr. *Personalized Intelligent Interior Units – P2Us* in Hu et al., 2020.
- [5] Cfr. *Housing Unit in the Grand Parc*, Lacaton & Vassal, Bordeaux, 2016. <https://www.lacatonvassal.com/index.php?idp=80>
- [6] *All I Own House*, PKMN Architecture, Madrid, 2014. <https://www.journal-du-design.fr/architecture/all-i-own-house-pkmn-architectures-52214/>

REFERENCES

- Vitta Maurizio, *Nuovi modelli dell'abitare*, **2010**, www.treccani.it/enciclopedia/nuovi-modelli-dell-abitare_%28XXI-Secolo%29/ [18 ottobre 2024]
- Bresnahan Keith, "Day for Night: Staging 'Nature' in the Contemporary Interior", *Interiors* n. 3, **2012**, pp. 1-2, 85-105.
- Massey Anne, Turpin John (a cura di), *Interiors: Design/Architecture/Culture* n. 3 *Ecologies of the interior*, **2012**.
- Röcker Carsten, Kasugai Kai, "Interactive Architecture in Domestic Spaces", *Communications in Computer and Information Science* n. 277, **2012**, pp. 12-18.
- Bettaieb Donia, Alawad Abeer, "Considerations of Interior Design in Domestic Space between Multiplicity of the Concepts and Determination of Constants", *Art and Design Review* n. 6, **2018**, pp. 48-60.
- Buchanan Richard, "Surroundings and Environments in Fourth Order Design", *Design Issues* n. 35(1), **2019**, pp. 4-22.
- Steierhoffer Edwin, McGuirk Justin, (a cura di), *Home Futures: Living in Yesterday's Tomorrow*, The Design Museum, **2018**, pp. 308.
- Kokorska Maria, Marinov Marin, *Influence of The Smart Home Technologies on The Interior Design Principals*, pp. 160-165, in Proceedings of the XVII International Forum of Studies "Le Vie dei Mercanti", World Heritage and Legacy, Roma, Gangemi, **2019**.
- Marikyan Davit , Papagiannidis Savvas, Alamanos Eleftherios, "A systematic review of the smart home literature: A user perspective", *Technological Forecasting and Social Change* n. 138, **2019**, pp. 139-154.
- Bassi Alberto, "Un design adattivo per gli artefatti e gli interni della vita quotidiana dell'età ibrida", pp. 95-101, in S. Follesa, F. Amato (a cura di), *L'abitare sospeso*, Milano, Franco Angeli, **2020**.
- Herckis Lauren, Henson Anna, Cao Jessica et al., *Exploring Hybrid Virtual-Physical Homes*, pp. 669-680, in Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference (DIS '20). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, **2020**,
- Hu Rongbo, Linner Thomas, Trummer Julian, Güttler Jörg, Kabouteh Amir, Langosch Katharina Thomas Bock, "Developing a Smart Home Solution Based on Personalized Intelligent Interior Units to Promote Activity and Customized Healthcare for Aging Society", *Population Ageing* n. 13, **2020**, pp. 257-280.
- Sovacool Benjamin, Furszyfer Del Rio Dylan, "Smart home technologies in Europe: A critical review of concepts, benefits, risks and policies", *Renewable and Sustainable Energy Reviews* n. 120, **2020**, s.p. <https://doi.org/10.1016/j.rser.2019.109663>
- Argandoña Antonio, Malala Joy, Peatfield Richard (a cura di), *The Home in the Digital Age*, Routledge Advances in Sociology, **2021**, pp. 216.
- Chowdhury Sajal, Noguchi Masa, Doloi Hemanta, "Domestic Environmental Experience Design", *Encyclopedia* n. 1(2), **2021**, pp. 505-518.
- Bassanelli Michela, *Abitare oltre la casa. Metamorfosi del domestico*, DeriveApprodi, **2022**, pp. 168.
- Martella Flavio, Amann Atxu Alcocer, "The productive home. Towards a new domestic environment with immaterial work", *Housing Studies*, Taylor & Francis Journals, n. 39(4), **2022**, pp. 946-961.
- Spanedda Francesco, Fusaro Maria Carmine, "The flipped house and the bubble. Domestic space in the time of coronavirus", *City Territ Archit* n. 9(35), **2022**, pp. **1-35**.
- Bassanelli Michela, Sacchetti Vera (a cura di), *PAD 25 Post-domestic habitat*, **2023**, pp. 309.
- Bassoli Nina, *Home Sweet Home*, Milano Electa, **2023**, pp. 384.
- Hanna Hala Adeeb Fahmy, "Towards domestic space design in the post-Covid19 era: A review of relevant literature", *Alexandria Engineering Journal* n. 73, **2023**, pp. 487-503.
- Stokols Daniel, Barankevich Ruth, "Environmental Design for the Physical-Virtual Continuum", *Journal of Interior Design* n. 48(1), **2023**, pp. 6-11.
- Ayman Fathy Ashour, Wael Rashdan, "Smart Technologies in Interior Design", *The International Journal of Designed Objects* n. 18 (1), **2024**, pp. 39-59.
- Bosco Alessandra, Bonini Emanuela, Calogero Lucilla, Dalla Mura Maddalena, *Interior / Design. Espandere il campo*, Ronzani, **2024**, pp. 224.
- PRB, *Percent of Population Ages 65 and Older*, 2024, www.prb.org/international/indicator/age65/snapshot [18 ottobre 2024]
- Sparke Penny, Rossi Cat, Scholze Jana, "At home: Panoramas de nos Vies Domestiques: some ecological reflections", *Interiors* n. 13(1), **2024**, pp. 120-137.
- Stokols Daniel, Barankevich Ruth. "Home environments in an age of precarity", *Journal of Environmental Psychology* n. 99, **2024**, s.p. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2024.102447>

Spazi, oggetti, rituali

L'abitare tra funzioni e percezioni

Stefano Follesa Università degli Studi di Firenze

stefano.follesa@unifi.it

Marco Mancini Università degli Studi di Ferrara

marco.mancini@unife.it

Il testo, frutto di una ricerca comune dei due autori [1], analizza il ruolo dei rituali e delle percezioni nella rilettura di una fisicità dell'abitare in contrapposizione al tempo isolato dell'abitare virtuale. Il ruolo, sempre più evidente, del design quale disciplina di connessione e dialogo tra le molteplici componenti sociali, funzionali, tecnologiche ed estetiche che intervengono nella definizione dell'abitare si esplicita oggi in realizzazioni, che interessano sia il sistema degli spazi che il sistema degli oggetti, tese a rafforzare l'interazione tra utenti e spazi. Obiettivo del testo è delineare scenari di trasformazione dell'abitare ibrido in un corretto equilibrio tra reale e virtuale.

Abitare, Percezioni, Rituali, Spazi Ibridi, Interazioni

The text is the result of a joint research by the two authors and analyzes the role of rituals and perceptions in the reinterpretation of a physical dwelling as opposed to the isolated time of virtual dwelling. The increasingly evident role of design as a discipline of connection and dialogue between the many social, functional, technological and aesthetic components that intervene in the definition of living is expressed today in realizations, which concern both the system of spaces and the system of objects, aimed at strengthening interaction between users and spaces. The aim of this text is to outline scenarios for the transformation of hybrid living in a correct balance between real and virtual.

Living, Perceptions, Rituals, Hybrid Spaces, Interactions

Introduzione

Se la condivisione forzata degli spazi durante la fase centrale del Covid ha restituito nuovo valore alla teoria delle stanze in opposizione alle elaborazioni più recenti sulla flessibilità degli spazi, l'abitare pandemico ha al contempo evidenziato il ruolo che i rituali svolgono nei processi abitativi mostrando quanto l'abitare sia anche una faccenda personale di sistemi di azioni che coinvolgono oggetti e spazi. In egual modo, l'esilio abitativo al quale le persone sono state costrette in quei mesi ha generato l'occasione di uno stretto confronto con quei suoni e quegli odori, appartenenti alla sfera percettiva dell'abitare, che oltrepassavano i muri e le distanze.

Questo testo sviluppa analisi e riflessioni elaborate all'interno di ricerche effettuate dal Laboratorio Design degli Spazi di Relazione (DSR Lab) presso l'Università degli Studi di Firenze in collaborazione con l'Università degli Studi di Ferrara e tema di alcune tesi di laurea [5] discusse negli ultimi anni. Tali ricerche hanno l'obiettivo di definire un quadro di buone pratiche per il progetto degli spazi dell'abitare. Il contributo analizza il ruolo dei rituali nel vivere lo spazio domestico contemporaneo mostrando le interrelazioni tra oggetti, spazi e percezioni nella gestione dei processi abitativi. I contenuti riportati emergono prevalentemente da ricerche e studi di carattere interdisciplinare finalizzate ad esperienze di didattica laboratoriale, caratterizzate da ampi margini di attività progettuale di tipo pratico, oltre che teorico. I corsi nei quali tali tematiche sono state sviluppate queste tematiche sono: *Laboratorio di Product Design (Corso di laurea in Design del Prodotto Industriale, Università degli Studi di Ferrara, A.A. 2024/25)*, *L'esperienza del prodotto attraverso un approccio sinestetico. A chance for the designer* (Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Portogallo, A.A. 2023/24), *Design di Prodotto e Servizio* (Corso di laurea in Design del Prodotto Industriale, Università degli Studi di Ferrara, A.A. 2021/22, 2022/23, 2023/24), *Product Design* (Corso di Laurea Magistrale in Design, Università degli Studi di Firenze A.A. 2023/24) e *Laboratorio Progettazione 3 Interni* (Corso di Laurea in Disegno Industriale, Università degli Studi di Firenze A.A. 2021/22, 2022/23, 2023/24). L'assunto del testo è che le pratiche rituali e le esperienze percettive acquisteranno sempre maggior forza in una dimensione ibrida del nostro rapporto con gli spazi.

I rituali nell'abitare contemporaneo

L'abitare, nella sua dimensione privata, si esprime in rituali che danno origine ai nostri movimenti nello spazio e scandiscono il tempo del vivere. Alcuni di questi sono

riti collettivi che si definiscono all'interno di un ruolo sociale degli spazi e ne motivano le caratteristiche di rappresentatività, altri sono riti personali che ognuno compie spesso giornalmente senza dar peso ai gesti. Ogni rituale ha una diversa cadenza temporale e si sviluppa in una interazione tra il sistema degli spazi e il sistema degli oggetti che danno funzioni alle cerimonie.

Il concetto di rito è un concetto ampio che abbraccia gli ambiti antropologici, medici, giuridici e religiosi; in questo testo il rito viene inteso come una ripetizione temporale di azioni (che possono essere condotte singolarmente o da una collettività) supportate dal sistema degli oggetti, nella quale si individua una codificazione dei gesti. I rituali danno senso all'abitare, che sarebbe altrimenti vuoto se dedicato esclusivamente allo svolgimento delle funzioni primarie, attribuiscono significato alle azioni costruendo una gestualità che proietta il nostro corpo nel rapporto tra spazio e oggetti. L'abitazione è dunque la scena prevalente dei rituali che si modifica e si qualifica sulla base delle azioni previste trasformando i suoi ambienti in spazi individuali o in spazi sociali. In un tale scenario le pratiche quotidiane, la tecnologia, le espressioni artistiche si intrecciano, si citano e si nutrono reciprocamente, generando corti circuiti interessanti da cui il design emerge come disciplina caratterizzata da una natura connettiva e generativa, strumento facilitatore in grado di trasferire – sotto forma di prassi progettuale – peculiarità e conoscenze di altri settori (Pils, Trocchianesi, 2017, p. 25).

All'interno delle nostre case hanno carattere rituale molte delle azioni che compiamo durante la giornata: dai riti del risveglio (lavarsi, vestirsi, fare colazione) ai rituali del mattino (la preparazione dei pasti, la pulizia della casa, la cura delle piante), dai rituali del cibo (il pranzo, la cena, la pausa del tè) ai rituali di fine giornata (dialogare, leggere un libro prima di addormentarsi, ascoltare della musica, guardare il computer o la tv). Sono scansioni del ritmo quotidiano definite da una successione di gesti, quasi una recitazione, che comporta una scena (l'ambiente nel quale il rituale si svolge), degli oggetti (gli strumenti del rituale) e una cadenza, una ripetitività nel tempo degli stessi gesti.

Tra oggetti e spazi

I rituali si svolgono e si definiscono tra oggetti e spazi. La *Casa dell'Infinito* di Alberto Campo Baeza a Cadice, dedicata al rito della contemplazione, allo scrutare l'orizzonte e alla cerimonia del tempo, è luogo rituale. Nell'architettura giapponese il rispetto dei rituali è tema ricorrente e trasversale che alimenta la poesia progettuale. Lo fanno alcuni progetti di Kengo Kuma come la *Casa del Tè* di

01



01

Harper Whisky Cabinet di Thomas Schneider

Oribe dedicata alla cerimonia del tè o la *Bath House* di Tsuchida Architects dedicata ai riti del bagno. Ma la stessa attenzione per i rituali è tema ispirativo per la *Garden House* di Tom e James Teatum o per la *Haffenden House* dello studio Para-project. E ancora, guardando al sistema degli oggetti, alcuni progetti indagano singoli rituali: dalle intuizioni di Dorflès che nella seconda metà degli anni sessanta guardava agli oggetti come sviluppatori di rituali, alle sperimentazioni di Ugo La Pietra negli anni settanta sul ruolo degli oggetti nei rituali domestici, il design ha guardato ai riti ponendoli alla base di oggetti innovativi e poetici. Così è per rituali personali quali la degustazione di un whisky – *Harper Whisky Cabinet* di Thomas Schneider [fig. 01] – o di un caffè (*Samanà* di José Bermúdez e Fango Studio) o il prendersi cura di una pianta – *Green House* di Atelier 2+ [fig. 02]. O ancora per riti che innescano nuove simbologie poetiche come l'appendiabiti *Spring Day* di Kensaku Oshiro progettato per l'abito che verrà utilizzato il primo giorno di primavera.



02

02
Green House di Atelier 2+

Tra funzioni e percezioni

La nostra esperienza nello spazio si compone di rimandi, di connessioni che ci riconducono ai rituali della nostra esperienza abitativa nei quali le percezioni assumono un ruolo preminente; l'odore del cucinato quando percorriamo una strada, la luce alternata di un televisore la sera, il suono di un pianoforte che ci connette all'intimità di un vicino da cui siamo divisi da un sottile diaframma di cemento. Per Zumthor la percezione dello spazio non è il frutto di una acquisizione passiva ma il risultato di un dialogo interno tra le informazioni che lo spazio ci restituisce e le informazioni che vengono prodotte dalla nostra memoria: «Ricordo il periodo della mia vita in cui vivevo l'architettura in modo spensierato. Mi sembra ancora di sentire nella mano la maniglia della porta, quella porzione di metallo configurata come il dorso di un cucchiaino» (Zumthor 1998, p. 17). Ciò che è già stato provato guida la percezione di ciò che stiamo per provare. Il nostro rapporto con lo spazio avviene attraverso i recettori sensoriali che, oltre ad essere caratterizzati dalla soggettività individuale, sono condizionati dalla sfera culturale. Le informazioni che riceviamo attraverso il nostro apparato sensoriale guidano la nostra lettura dello spazio condizionate dal bagaglio esperienziale. Questo è il motivo per cui talvolta le persone hanno una diversa esperienza dello stesso spazio.

Storicamente gli ambiti percettivi hanno interessato il progetto negli aspetti concernenti il benessere abitativo e quindi le dinamiche caldo/freddo, luce/buio, silenzio/rumore, con aspetti tecnici in parte misurabili e verificabili; oggi tali aspetti, supportati da una letteratura scientifica transdisciplinare (Pallasmaa J., McCartney K., Cooper Marcus C.), si ampliano ad un rapporto con la percezione sensoriale che guarda allo spazio olfattivo, allo spazio dei suoni, allo spazio simbolico, allo spazio tattile, come spazi dell'intimità nei quali si sviluppa il nostro rapporto personale con l'abitare. La nostra concezione di spazio si amplifica e punta al coinvolgimento di tutti i sensi, un approccio "sensibile" all'abitare che indaga quegli aspetti emotivi che possano essere esplicitati nel definirne le trasformazioni.

Impulsi, interazioni, uso, esperienza

Gli esseri umani e gli animali sono dotati di sistemi che captano impulsi di varia natura tramite dei recettori, li convertono in segnali elettrici e li trasmettono al cervello per la loro elaborazione. Gli organi sensoriali, che contengono tali recettori, captano pertanto onde sonore (udito), onde luminose (vista), valutano temperatura, texture,

peso (tatto), rilevano concentrazioni chimiche nell'aria (olfatto) e nei cibi o bevande che ingeriamo (gusto).

Il nostro corpo, ed in particolare il nostro cervello, non separa mai tali informazioni sensoriali di natura eterogenea ma le connette e le combina per ottimizzare la percezione dello spazio, di un ambiente, di un evento, di oggetti: tali informazioni agiscono insieme, simultaneamente. La percezione avviene dunque per lo più sinesteticamente, in quanto la maggior parte degli stimoli eccita più di un canale sensoriale e ognuno di noi *percepisce insieme* suoni, colori, odori e sapori [3]. Percezioni e sensazioni sono generate dall'ambiente in cui ci muoviamo e dagli oggetti con i quali interagiamo, costituendo e alimentando il bagaglio di esperienze di ciascun individuo.

Mircea Eliade, storico delle religioni, ha riflettuto sul momento topico in cui un luogo diventa uno spazio da abitare e, a proposito dei cerimoniali vedici, scandinavi o romani, dice: «Consideriamo [...] un fatto: ogni territorio occupato con lo scopo di abitarvi o di utilizzarlo come “spazio vitale” è prima di tutto trasformato da “caos” in “cosmos”; cioè, per effetto del rituale gli viene conferita una “forma” che lo fa così divenire reale. Evidentemente la realtà si manifesta, per la mentalità arcaica, come forza, efficacia e durata. Perciò il reale per eccellenza è il sacro, poiché soltanto il sacro è in un modo assoluto, agisce efficacemente, crea e fa durare le cose. Gli innumerevoli gesti di consacrazione – degli spazi, degli oggetti, degli uomini, ecc. – tradiscono l'ossessione del reale, la sete del primitivo per l'essere» (Mircea, 1969, pp. 26-27).

La ritualizzazione, tramite la forma e l'uso, consiste anche in una ri-attualizzazione e quindi in una riaffermazione del ruolo reale e attuale di uno spazio e degli oggetti contenuti in esso: il modo in cui avviene l'interazione dell'uomo con quello spazio e con quegli oggetti è meritevole di una riflessione approfondita. Infatti, il modo in cui interagiamo è totalmente dipendente dalla conformazione dello spazio e del prodotto, e quindi dalle scelte del progettista: è lui che ci obbliga ad afferrare in un certo modo quella maniglia e ad esercitare quella determinata forza dall'alto verso il basso per aprire la porta, è sempre lui che ci costringe ad usare due mani con moto rotatorio inverso per aprire una caffettiera, è ancora il progettista che ci obbliga a fare forza sulle nostre gambe se non ha collocato dei braccioli nella nostra poltrona.

Ma, e questo è il punto cruciale, per svolgere queste interazioni obbligate da forme e materiali studiati da altri, ciascuno di noi utilizza solo ed esclusivamente i propri sensi, il proprio sistema motorio, le proprie conoscenze. È nel momento esatto in cui noi usiamo quello spazio

e quegli oggetti che facciamo nostra questa esperienza, coinvolgendo tutti i nostri sensi e, attingendo dal bagaglio di ricordi di altre esperienze analoghe, possiamo giudicare in termini qualitativi l'esperienza d'uso appena provata perché «le attività percettive decodificano in ogni istante il mondo che ci circonda, trasformandolo in un tessuto familiare, coerente» (Le Breton, 2007, p. 16). Infatti, sebbene l'interazione possa essere specifica di quel determinato prodotto, i processi che si attivano durante l'interazione sono simili su prodotti anche diversi, pertanto durante tutte le fasi dell'abitare i nostri sensi lavorano in continuazione, associando impulsi, sensazioni, percezioni che poi il nostro cervello elabora attingendo alle esperienze già vissute. Probabilmente le tecniche di addestramento dei software di Intelligenza Artificiale si ispirano al modo in cui gli uomini imparano a usare oggetti e spazi, in una sorta di innata educazione all'abitare.

Azioni e reazioni

La percezione, il significato e dunque il ruolo di uno spazio e degli oggetti in esso contenuti vengono auto-alimentati ciclicamente dal rituale d'uso degli oggetti, in particolare quando si tratta di archetipi. «Lo straordinario sistema di oggetti – in gran parte oggi scomparsi – che popolava l'universo quotidiano delle popolazioni contadine, era l'espressione di una cultura che aveva i suoi cardini esistenziali e i suoi riferimenti simbolici nell'economia della terra e nelle tradizioni religiose» (Scodeller, 2023, p. 45). Gli oggetti che popolano le case contadine rivelano una dicotomia solo apparente, perché i manufatti archetipici in esse contenuti sono allo stesso tempo oggetti funzionali, d'uso e anche oggetti che rappresentano il ruolo dell'utilizzatore e che definiscono il rituale di utilizzo. Il passo lento e ritmico di due buoi accoppiati che trascinano un aratro nel campo è, a tutti gli effetti, paragonabile ad un processionale religioso il cui rituale è finalizzato a rendere fertile il terreno, e l'uomo che li guida diventa il sacerdote celebrante. Il martello battuto ritmicamente da un fabbro nell'incudine rivela il ruolo dell'utilizzatore e lo consacra a forgiatore, creatore di nuove cose che daranno origine a nuove esperienze.

Le piccole o grandi “cose” che si trovano nelle nostre case sono sempre state, fino dall'antichità più remota, dispositivi su cui gli uomini si sono esercitati per realizzare metafore e relazioni simboliche [...] Anche se strumenti per abitare, gli oggetti nella casa sono “presenze attive” con cui l'uomo ha ovunque stabilito relazioni complesse; in questo senso gli oggetti non sono mai “semplici oggetti” definiti da una sola funzione o da una tecnologia, ma seg-

menti di un universo umano fatto di relazioni, materiali e immateriali” (Branzi, 2018, p. 9)

Il sistema di relazioni tra uomo e oggetti è costruito a partire da interazioni di tipo sensoriale, come detto in precedenza. Tra tutti i sensi, che ricordiamo agiscono in maniera sinestetica, quello del tatto è l'unico ad essere reciproco: toccare implica necessariamente essere toccati. Apprendiamo questo fin dai primi giorni di vita perché tatto – e udito – si sviluppano nel bambino prima della vista [4]: l'uomo attraverso la pelle scambia messaggi sulla propria condizione emotiva, riceve segnali dall'esterno ed è in grado di leggere le proprietà di ciò che tocca: durezza, elasticità, plasticità, temperatura. Anche le onde sonore sono fatte di materia in movimento, che percepiamo in forma di vibrazione, infatti il suono non si propaga nel vuoto.

Modificazioni e nuovi rituali

Cosa succede quando, all'interno di un sistema di relazioni tra uomo, oggetti e ambiente vengono introdotti nuovi oggetti che funzionano senza essere toccati? Quali modificazioni avvengono nella nostra percezione di quello spazio se gli oggetti rispondono a comandi vocali (Google home, Alexa, dispositivi per la smart home), se sensori di presenza attivano automaticamente una fonte luminosa, se con il nostro smartphone – che tocchiamo ma limitandoci ad inviare impulsi con le dita per azionare un comando – siamo in grado di gestire le operazioni fondamentali delle nostre esistenze (comunicare, ascoltare musica, effettuare ordini, effettuare pagamenti)?

Ogni rivoluzione industriale ha generato nuovi modelli dominanti di prodotto grazie allo sviluppo di nuove tecnologie, cioè la forza meccanica nella prima rivoluzione industriale, l'energia elettrica nella seconda, l'elettronica nella terza, il dialogo tra oggetti nella quarta (internet of things). Di queste forse proprio l'ultima è quella più rivoluzionaria dal punto di vista del tema trattato in questo contributo perché, mentre le altre hanno sempre generato nuovi prodotti in cui la variazione di materiali, forme, modi d'uso continuava a consentire una chiara lettura del loro ruolo archetipico tramite il coinvolgimento esperienziale/sensoriale, nella quarta rivoluzione industriale vengono generati nuovi archetipi – oggetti digitali, automatici, intelligenti, smart – in cui il ruolo attivo dell'uomo è sminuito. Il funzionamento non avviene più tramite il coinvolgimento sinestetico e attivo di tutti i sensi o, per meglio dire, il coinvolgimento sensoriale è solo un fattore in output, non connesso alla attivazione della funzionalità, caratteristica fondamentale del rituale, come abbiamo visto. Questi oggetti automatici sono, numericamente, an-



03

cora molto pochi in confronto alla totalità degli oggetti che popolano le nostre case ma sono spesso collocati in una posizione chiave: le interfacce per la domotica sono all'ingresso, gli speaker alexa spesso in soggiorno, mentre gli smartphone ci seguono ovunque, dormendo con noi sul comodino senza venire spenti. Se l'esperienza sinestetica è fondamentale per attribuire un ruolo allo spazio e un rituale all'utilizzo, laddove viene meno il rituale d'uso di un prodotto connesso al tocco, alla sensazione materica, al linguaggio tattile, all'esperienza sonora che quell'oggetto ci trasmette utilizzandolo, occorre iniziare a riflettere se questi oggetti a tutti gli effetti possano essere inclusi nell'ambito del rituale dell'abitare o se siano semplicemente oggetti a servizio, in cui l'ambizione è quella di sostituire l'uomo ma in realtà l'effetto è quello di instillare goccia a goccia la mancanza di affezione. Come reazione a questa mancanza di affezione potrebbero essere lette, in ottica fenomenologica, alcune tendenze del contemporaneo in cui vi è un ritorno a una esperienza attiva, multisensoriale come ad esempio l'utilizzo del vinile come supporto fisico reale per l'ascolto della musica, il cui rituale di azionamento viene esaltato anche visivamente nel Gramovox "Classic" Floating Record di Vertical Grooves [fig. 03] o come nella serie di prodotti di arredo sonori Audible Furniture di Hammo Honkonen [fig. 04].

03
Gramovox "Classic"
Floating Record
di Vertical Grooves



04

Estremizzando questa ricerca del rito contemporaneo, si arriva ad esperienze relative al consumo di cibo che, a volte, sono esclusivamente fenomeni di marketing, ad esempio l'apertura del vino con la sciabola o il gesto del lasciar cadere il sale sul gomito, reso virale da un famoso chef. La significativa modificazione nel rapporto di interazione con alcuni oggetti, dovuta alle nuove tecnologie, potrebbe essere estesa anche ad altri ambiti esterni all'abitare come ad esempio l'automotive in cui i nuovi sviluppi tecnologici portano ad auto nelle quali è sempre più difficile intervenire manualmente, sia nelle operazioni di guida che in quelle di manutenzione e in cui le promesse e le attese della guida di tipo autonomo potrebbero sovvertire i ruoli e quindi i rituali del guidare un'auto.

Conclusioni

Nell'America del post pandemia si è fatta strada una nuova professione, quella del *ritual designer*, «una figura tra il progettista e il divinatore che mette insieme linguaggio sacro e linguaggio gestionale» (Marelli, 2020, p. 1). Tale figura, che nella dimensione della società americana è prevalentemente rivolta alla gestione degli spazi lavorativi aziendali [2], assume un significato via via crescente in un abitare dominato dalle tecnologie della connessione. La dimensione ibrida dell'abitare impone una negoziazione continua tra la nostra presenza virtuale e la nostra presenza reale. La prima è indifferente allo spazio e agli oggetti e si proietta in una dimensione altra che è spesso prevalente nella bilancia del tempo. La seconda ha bisogno di essere continuamente alimentata da espressioni

04
Audible furniture
di Hammo
Honkonen

che motivano il nostro rapporto con lo spazio e danno senso alle nostre azioni. Rituali e percezioni sono espressioni della nostra interazione con gli spazi e spesso si intersecano e si compenetrano. Ascoltare la musica seduti in una poltrona è al contempo una dimensione rituale e percettiva. La necessità che pone l'abitare contemporaneo è quella di sviluppare oggetti e spazi di interazione tra reale e virtuale.

Alcune linee di sviluppo emergono, in tali direzioni, dalla ricerca finora svolta:

- *la dimensione camaleontica degli spazi*: la moltiplicazione delle funzioni, che si svolgono sempre più in spazi condivisi, impone lo sviluppo di ricerche su materiali (isolamento acustico), tecnologie (IoT e connessioni diffuse) e tipologie (il design multitasking degli arredi plurifunzionali), che coinvolgono la disciplina nei suoi molteplici ambiti di interesse;
- *il mondo in casa*: lo sviluppo di strumenti facilitatori di connessioni (proiezioni degli schermi nelle pareti domestiche, sfondi che consentano la tutela della privacy nella promiscuità delle funzioni) coinvolgerà sia l'involucro abitativo sia gli strumenti informatici, con ambiti applicativi che andranno dall'Home Care allo Smart Working;
- *la casa nel mondo*: la casa è sempre più scenario fisico di performance virtuali. Il fenomeno *delle shared experiences*, e quindi della diffusione in rete di rituali e performance svolte nel privato (dalla musica, al cibo, alla comunicazione culturale), ci interroga sugli spazi sociali dell'abitare (dal "tinello" alla "living room") in una nuova veste che moltiplica la comunicazione del "privato";
- *l'abitare multitasking*: lo sviluppo del A.I., che sempre più sposta su comandi vocali operazioni che implicano l'uso delle mani, e la progressiva riduzione del tempo (la moltiplicazione degli impegni) prefigura scenari di moltiplicazione delle funzioni che si svolgono nello stesso arco di tempo. Tale scenario coinvolge il sistema degli arredi imponendo la moltiplicazione degli schermi o la loro mobilità e ibrida i rituali fisici dell'abitare con i rituali virtuali del web.

Il lavoro di ricerca e la condivisione della tematica tra i due dipartimenti universitari prosegue con l'obiettivo di approdare presto a pratiche di condivisione (conferenza e pubblicazione) con la comunità scientifica della disciplina.

NOTE

[1] Il saggio è frutto di un percorso di ricerca comune sviluppato dagli autori. La stesura dei paragrafi 1 e 8 è stata a quattro mani, quella dei paragrafi 2, 3 e 4 è da attribuire a Stefano Follesa mentre quella dei paragrafi 5, 6 e 7 è di Marco Mancini.

[2] Studi come Sacred Design Lab, Ritual Design Lab o Ritualist pongono l'obiettivo di restituire anima alla cultura aziendale.

[3] In alcuni casi la sinestesia è un più raro processo percettivo che consiste nell'interazione e sovrapposizione spontanea e incontrollata di più sensi: ovvero la stimolazione di una modalità sensoriale induce automaticamente una percezione in una seconda modalità, anche in assenza di una reale stimolazione di quest'ultima. Si tratta di una involontaria e concreta esperienza sensoriale, che può risultare particolarmente vivida. Nella sinestesia lessico-gustativa, ad esempio, suoni o parole inducono sensazioni gustative. (Buldrini, 2016, pp. 9-10).

[4] Il verbo sentire, utilizzato sia per l'udito che per il tatto, conferma la sinergia tra questi due sensi.

[5] Ceraser Derna, *I rituali dell'abitare*, tesi di laurea triennale in Disegno Industriale, relatore prof. Stefano Follesa, Università degli Studi di Firenze, 2019; Corti Martina, *Essentia La nuova forma dell'abitare interiore*, tesi di laurea triennale in Disegno Industriale, relatore prof. Stefano Follesa, Università degli Studi di Firenze, 2020; Piluso Aurora, *Meraki Gli oggetti del mio viaggio*, tesi di laurea triennale in Disegno Industriale, relatore prof. Stefano Follesa, Università degli Studi di Firenze, 2022.

REFERENCES

Mircea Eliade, *Il mito dell'eterno ritorno. Archetipi e ripetizione*, (tr. it. di Giovanni Cantone), edizioni Borla, **1968**, pp. 210.

Bonino Silvia, *I riti del quotidiano*, Torino, Bollati Boringhieri, **1987**, pp. 166.

Zumthor P. *Pensare Architettura* Electa Milano **1998** pp. 68.

Rizzi Giacomo, *Abitare essere e benessere. Architettura d'interni e psicologia*, Milano, LED Edizioni Universitarie, **1999**, pp. 17.

La Cecla Franco, *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Laterza, Roma, Bari, **2005**, pp.195.

Le Breton David, *Il sapore del mondo. Un'antropologia dei sensi*, (tr. it. di M. Gregorio), Milano, Raffaello Cortina, **2007**, pp. 516.

Vitta Maurizio, *Dell'abitare. Corpi spazi oggetti immagini*, Bologna, Einaudi, **2008**, pp. 395

Marchetti Alice, *Rito & quotidianità: interpretazioni design oriented nel paesaggio domestico*, tesi di laurea specialistica, Politecnico di Milano, **2012**, pp. 96. https://www.politesi.polimi.it/bitstream/10589/61541/1/2012_07_Marchetti.pdf. [24 novembre 2024]

Buldrini Elena, *Sinestesia, ovvero la contaminazione reciproca tra i sensi. Basi neurofisiologiche e tecniche di analisi*, Tesi di laurea, Relatore Cuppini Cristiano, Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Corso di Laurea in Ingegneria Biomedica, **2016**, pp. 116 <https://amslaurea.unibo.it/id/eprint/13280/> [28 novembre 2024]

Currey Mason, *Rituali quotidiani Da Tolstoj a Mir , da Beethoven a Darwin, da Fellini a Marina Abramovich, da Proust a Murakami...*, Milano, Vallardi, **2016**, pp. 272.

Pils Giulia, Trocchianesi Raffaella, *Design e rito. La cultura del progetto per il patrimonio rituale contemporaneo*, Milano, Mimesis, Eterotopie, **2017**, pp. 153.

Branzi Andrea (a cura di), *Il design. Storia e controstoria*, Firenze-Milano, Giunti (I ed. 2007), **2018**, pp. 287

Marelli Carlotta, *La nuova professione che vuole salvare uffici e religioni nella secolarizzata America post-covid*, <https://www.elledecor.com/it/lifestyle/a34028587/ritual-design/2020> pp. 6 <https://www.elledecor.com/it/lifestyle/a34028587/ritual-design> [28 novembre 2024]

Molinari Luca, *Le case che siamo* Milano Edizioni Nottetempo **2020** pp. 140.

Scodeller Dario, *Design community e limiti delle risorse*, Edizioni Media MD, Ferrara, **2023**, pp. 259.

Oltre il tangibile

Dialoghi tra digitale e materialità
negli interni contemporanei

Camilla Giulia Barale *camillagiulia.barale@edu.unige.it*

Daniele Rossi *daniele.rossi@edu.unige.it*

Chiara Tassano *chiara.tassano@edu.unige.it*

Università di Genova

L'articolo indaga la trasformazione dell'abitare contemporaneo. Come sostiene Elisabetta Di Stefano la casa non rappresenta solo un involucro architettonico, ma un sistema di significati: un insieme di oggetti, arredi e dettagli che riflettono le abitudini quotidiane, custodiscono memorie e affetti e rendono visibile l'identità di chi la abita (2023). L'abitare, pertanto, non si limita a soddisfare bisogni fisici, ma riflette un'interazione con il contesto circostante, dove l'identità personale si manifesta attraverso il design nella sua accezione digitale e materica. Il presente lavoro, confrontando teorie e progetti recenti, considera come tecnologia, sostenibilità e multifunzionalità stiano ridefinendo il rapporto tra individuo e spazio domestico, sempre più interconnesso e ibrido.

Abitare, Identità, Interazione, Multifunzionalità, Tecnologia

The article explores the transformation of contemporary living. As Elisabetta Di Stefano argues, the home is not merely an architectural shell, but a system of meanings: a collection of objects, furnishings, and details that reflect daily habits, preserve memories and emotions, and make visible the identity of its inhabitants (2023). Living, therefore, does not only respond to physical needs but reflects an ongoing interaction with the surrounding context, where personal identity is expressed through design in both its digital and material dimensions. This work, by comparing recent theories and projects, examines how technology, sustainability, and multifunctionality are redefining the relationship between the individual and the domestic space, which is increasingly interconnected and hybrid.

Living, Identity, Interaction, Multifunctionality, Technology

C.G. Barale Orcid id 0009-0004-6066-7998

D. Rossi Orcid id 0009-0002-6450-8332

C. Tassano Orcid id 0009-0006-6924-0311

ISSN 2531-9477 [online]

Riflessioni sull'abitare: trasformazione dell'identità domestica

Il concetto di “abitare” si manifesta nella sua complessità come qualcosa di ben più di un semplice bisogno di spazio fisico. Questo termine, infatti, rappresenta un'azione fondamentale dell'esistenza umana, che rivela il nostro stretto rapporto con il mondo circostante e le nostre vulnerabilità.

“Abitare” è legato alla condizione umana ed esprime la consapevolezza della finitezza e della mortalità, nonché l'interazione dinamica con il contesto circostante; significa, quindi, interagire in maniera consapevole con l'ambiente e la sua complessità, aprendo uno spazio di connessione profonda tra l'uomo e il mondo. Questa visione invita ad una relazione armoniosa tra individuo e contesto costruito, in cui l'uomo non si pone come entità esterna o dominante, ma come parte integrante e coabitante del territorio. L'ambiente domestico riveste un ruolo fondamentale in molteplici strutture socioeconomiche, influenzando profondamente la vita quotidiana e comportando costi ambientali significativi.

La casa non è solo una questione privata, ma rappresenta uno spazio aperto, complesso e politicamente rilevante, risultato di norme culturali, abitudini sociali e stili di vita in continua evoluzione.

Identificarsi in un luogo, pertanto, è un presupposto essenziale affinché il progetto arredativo possa offrire soluzioni accurate e ricercate adattabili alla nuova dimensione domestica. Alice Rawsthorn, storica del design, durante l'edizione di *Prada frames 2024*, curata dal duo Formafantasma, sul tema *Being Home*, afferma come l'attenzione, negli ultimi anni, si sia spostata verso la qualità e la durabilità degli oggetti: Rawsthorn parla di un *commitment to longevity*, ovvero un impegno verso la longevità, dove il design si orienta a creare oggetti che non solo soddisfano esigenze funzionali ed estetiche, ma che sono pensati per resistere nel tempo. L'abitare contemporaneo riflette, così, un nuovo paradigma che unisce flessibilità, espressione personale e durabilità: il design degli interni si sta evolvendo per realizzare spazi realmente pensati per accogliere la complessità dell'esperienza umana in cui gli ambienti domestici non solo rispondono a bisogni pratici, ma rappresentano una parte fondamentale della nostra vita quotidiana e della nostra identità. Nel 1972 lo scrittore di fantascienza Geoffrey Hoyle pubblica un libro per bambini dal titolo *2010: Living in the future*. Il suo racconto della vita nel XXI secolo inizia con una breve descrizione dell'interno domestico del futuro che, secondo Hoyle, sarebbe stato privo di ogni

tipo di arredamento di base: letti, tavoli e sedie scompaiono, lasciando il posto a superfici multifunzionali; il pavimento assume un ruolo dinamico, modulandosi in base alle necessità: morbido per sedersi e riposare, rigido per svolgere attività che richiedono un supporto stabile. Ogni ambiente è progettato con cura e le stanze hanno differenti usi, come la camera da letto che diventa anche un ufficio e la cucina un soggiorno (Hoyle, 1972). La visione di Hoyle, ispirata da idee razionalizzanti e da una convinta fiducia nel progresso tecnologico, descriveva ciò verso cui l'abitare contemporaneo si è, in parte, già direzionato. Tuttavia, è stata la pandemia globale del 2020 a costituire un momento di svolta cruciale nel nostro rapporto con lo spazio domestico. Le misure di isolamento forzato e l'improvvisa riconfigurazione delle attività quotidiane – dal lavoro all'istruzione, dal tempo libero alla socialità – hanno trasformato la casa in un nodo centrale dell'esperienza individuale e collettiva. Non più soltanto rifugio o spazio intimo, l'ambiente domestico è divenuto interfaccia operativa, spazio performativo, ambiente terapeutico, luogo in cui si è intensificato il legame tra individuo e contesto abitativo. È in questo scenario che si colloca la mostra *Casa Mondo*, al MAXXI di Roma. L'evento non si configura come una riflessione postuma, bensì come una risposta curatoriale in tempo reale ai cambiamenti in atto, esplorando il concetto di casa come spazio dinamico e multifunzionale. La casa, tradizionalmente concepita come un rifugio privato, viene reinterpretata come un organismo fluido, capace di integrare una molteplicità di attività ed esperienze che travalicano i confini fisici e funzionali [fig. 01]. I sette designer coinvolti nella mostra affrontano differenti aree tematiche della vita domestica, offrendo una visione contemporanea della casa in grado di rispondere alle sfide di un mondo sempre più digitale, interconnesso e in continua evoluzione, indagando come gli spazi domestici possano essere progettati per supportare la produttività, senza sacrificare l'equilibrio familiare e garantire il benessere psicofisico degli abitanti. *Casa Mondo* non propone solo una visione estetica, ma invita a riflettere sulla casa come spazio ibrido e interconnesso, un luogo che, pur mantenendo il suo ruolo di rifugio, diventa sempre più un ambiente che integra diverse funzioni, esperienze e significati, capace di rispondere alle sfide di una dimensione in continua trasformazione.

È proprio dai principi di versatilità e adattabilità dello spazio che, Deyan Sudjic, direttore emerito del Design Museum di Londra, sottolinea nella conferenza *The Future of Conviviality in a City Reshaped by the Pan-*



01

demic (2021) come l'esperienza della pandemia abbia profondamente mutato le aspettative sugli spazi domestici. L'abitazione contemporanea, da lui descritta, tende a configurarsi sempre più come uno spazio iperfunzionale, capace di accogliere e modulare attività eterogenee, che spaziano dalla produttività lavorativa al riposo, riflettendo una trasformazione profonda nelle modalità di abitare e nella relazione tra individuo e ambiente domestico.

In questo contesto, riemerge con nuova attualità una riflessione già formulata da Andrea Branzi, il quale descriveva la casa come «palestra nella quale trasformare le proprie facoltà creative [...]». La casa è come un parcheggio attrezzato, dentro la quale attuare direttamente il fenomeno di vivere liberamente» (2010, p.67). Il tradizionale ruolo residenziale, pertanto, associato a queste tipologie immobiliari viene, progressivamente, sostituito da una visione dinamica, in cui la riconfigurazione degli spazi interni è resa possibile dall'impiego di prodotti capaci di ibridare e adattare le proprie funzioni [fig. 02]. Questo cambiamento si riflette nella crescente diffusione di arredi trasformabili, capaci di rispondere ai nuovi ritmi di vita attraverso soluzioni pratiche e innovative: librerie progettate per riorganizzare dinamicamente gli spazi, sedute che definiscono angoli raccolti, strutture che generano ambienti funzionali pensati per integrare una molteplicità di attività. Secondo l'*IKEA Life at Home Report* (2022), infatti, il 35% delle persone ha modificato l'organizzazione e l'arredamento della propria abitazione

01
Matilde
Cassani, Interno
urbano, 2020.
Amplificazione
dello spazio
domestico
attraverso la
sospensione
di arredi al soffitto.
Courtesy Matilde
Cassani



02
Ambra Fabi, Giovanni Piovene,
Paola Carimati, Riuso totale, 2020.
Riconfigurazione funzionale
del corridoio domestico. Courtesy
Studio Piovenefabi

per adattarla alle nuove esigenze emerse dopo la pandemia, mostrando una marcata preferenza per soluzioni modulari e arredi trasformabili, in grado di rispondere a funzioni diversificate all'interno dello stesso spazio. L'esigenza di disporre di uno spazio in grado di ospitare molteplici funzioni è una tematica ricorrente nelle attività dello studio h2o; in particolare, nel progetto *The Cabin*, realizzato in Francia, il team di progettisti ripensa l'interno di un appartamento di 55m² in modo da poter ospitare, al contempo, otto posti letto. Per massimizzare lo spazio, gli architetti decidono di creare una grande parete curva in legno che abbraccia l'intero ambiente, configurandosi come un grande mobile abitabile ispirato ai principi della nautica, con soluzioni spaziali minime e ottimizzate. Nella parte centrale un sistema di binari, grazie al movimento di elementi tessili, garantisce la privacy ad ogni ospite in ciascun momento della giornata.

In questa prospettiva, l'arredo definisce lo spazio nella sua totalità, diventando espressione di un interno massimizzato e funzionale capace di adattarsi e ibridare le proprie qualità: «Trovo interessanti i casi in cui l'orientamento dello spazio non è definito immediatamente dall'architettura, ma prende la giusta forma come risultato del modo in cui viene utilizzato [...]. E attraverso l'arredamento spesso può assumere simultaneamente diverse funzioni» (Brandlhuber, 2017, p. 53). Arno Brandlhuber, architetto berlinese, promuove la teorizzata labilità di confine tra le differenti ambienti attraverso la descrizione del progetto della sua casa manifesto, *Antivilla*, in cui la presenza degli elementi architettonici viene ridotta al minimo per lasciare spazio ad una configurazione dell'ambiente interno, aperta e versatile, affidata ad una strategica disposizione degli oggetti di arredamento che permette di interrogarsi, effettivamente, su quale sia la funzione di un prodotto e quale attività sia in grado di innescare nei confronti dell'utente.

L'abitare transitorio, pertanto, sempre più dilatato, rappresenta, un'opportunità per ripensare tali luoghi, in cui, allontanandosi dall'estetica di neutralità, si volge verso un'esaltazione dell'esperienza, dove l'utente diventa protagonista attivo, coinvolto emotivamente e fisicamente.

La casa interattiva: riprogrammare gli ambienti domestici

Tra la fine del XX secolo e l'inizio del XXI, un particolare allineamento tra scienza, economia e arte contribuisce ad amplificare la versatilità degli ambienti domestici, in cui la tecnologia assume un ruolo centrale. La diffusione dei personal computer, a partire dagli anni Ottanta, porta alla digitalizzazione di molte attività quotidiane, mentre l'avvento del Web, negli anni Novanta, abbatte le barriere tra pubblico e privato. Queste innovazioni iniziano a trasformare le abitudini domestiche aumentando l'efficienza personale e concentrando le attività intorno ad un unico strumento.

L'articolo di Sue Shellenbarger, *More Work Goes "Undercover"* (2012) pubblicato sul *Wall Street Journal*, evidenzia, ad esempio, come l'80% dei giovani professionisti di New York lavori ormai dalla camera da letto, lo spazio tradizionalmente più privato della casa. Questa rivoluzione ha contribuito, pertanto, a ridefinire il modo in cui interagiamo con gli spazi, facendo emergere gli artefatti digitali come nuove forme di espressione individuale e identitaria, ma non ha modificato i parametri progettuali degli spazi interni, rimasti ancorati ai principi distributivi del Novecento.

Nel contesto contemporaneo la sperimentazione informatica sta sviluppando nuove tecnologie che potrebbero rendere sempre più sottile il confine tra reale e digitale: l'*extended reality*, in particolare, assume un ruolo chiave nell'abitare, in quanto si compone di un insieme di elementi capaci di modificare la percezione della realtà attraverso la proiezione di immagini digitali davanti allo sguardo dell'utente.

La casa del futuro, per estensione, potrebbe assumere modalità d'uso variabili in base a chi la abita e a come vengono utilizzati i dispositivi, creando una maggiore distanza tra i residenti.

Se la transizione digitale, dunque, ad oggi, ha portato ad esperienze domestiche sempre più individuali, questo processo potrebbe amplificarsi ulteriormente e, in tal caso, gli ambienti domestici rischierebbero di perdere la loro identità fisica, trasformandosi in meri contenitori per esperienze digitali, come immaginava Reyner Banham nel saggio *A Clip-On Architecture* (1965). Questo scenario solleva interrogativi profondi sul ruolo del progettista, chiamato a creare spazi capaci di modellare esperienze fluide e mutevoli, in un equilibrio tra vicinanza e isolamento. L'adozione di una cornice teorica ispirata alla visione ramifica di Félix Guattari, psicoanalista e filosofo francese, risulta particolarmente utile per interpretare la configurazione di uno spazio domestico *phygital*, in cui materia

e digitale si intrecciano e si influenzano reciprocamente. Il concetto di "rizoma", introdotto da Guattari per descrivere strutture di connessione non gerarchiche e fluide, offre un paradigma interpretativo efficace per comprendere l'intreccio e l'interazione reciproca tra oggetti fisici ed esperienze digitali all'interno di uno spazio, in cui la nuova dimensione interattiva abilitata da tecnologie come l'*augmented reality* e la *virtual reality*, consente di concepire la casa come un ecosistema complesso dove la dimensione ambientale e mentale si interconnettono, delineando uno spazio adattivo ibrido e sensibile alle trasformazioni.

In tale prospettiva, la progettazione degli ambienti domestici dovrà necessariamente confrontarsi con livelli di complessità inediti e in continua evoluzione, capaci di modellare lo spazio in forma virtuale, senza alterarlo fisicamente, in un equilibrio dinamico che risponde alle mutevoli esigenze di chi lo vive, ridefinendo il rapporto tra presenza fisica e interazione digitale nell'esperienza quotidiana.

La casa contemporanea come spazio di esperienza

In un'intervista rilasciata al magazine digitale *Dezeen*, Lidewij Edelkoort, una delle maggiori trend forecaster dell'epoca contemporanea, afferma che gli interni e i prodotti d'arredo necessiteranno sempre più di un design tattile, evidenziando come l'uso sempre più diffuso di schermi digitali generi la percezione di una progressiva perdita di corporeità e presenza fisica (2012), associando, così, la dimensione sensoriale e percettiva dell'utente ai principi della progettazione degli spazi interni. Il design d'interni diventa, quindi, anche estensione della nostra identità, un luogo dove esprimere il proprio essere. In un'intervista rilasciata a *Esquire Italia* (2018), la designer Patricia Urquiola sottolinea come ogni progetto sia per lei l'occasione per costruire una "narrazione personale", dove gli oggetti non sono semplicemente funzionali, ma portatori di significato. L'ambiente domestico, in questa prospettiva, si configura come uno spazio intimo e riflessivo, capace di accogliere storie, valori e tracce dell'individualità di chi lo abita. La casa, secondo Urquiola, deve saper restituire un'identità: «Noi siamo una piccola somma di esperienze che cerchiamo di tenere in equilibrio e la nostra casa può e deve riflettere questa complessità» (2018). Queste riflessioni mettono in luce come la progettazione degli interni non possa più essere concepita unicamente in termini di funzione o estetica, ma debba integrare in maniera sempre più consapevole aspetti sensoriali, narrativi ed emotivi.

L'articolo, pertanto, cerca di definire l'attuale panorama degli interni in cui la tecnologia non è più un semplice supporto funzionale, ma diventa parte integrante della materialità dell'ambiente domestico, generando spazi che non solo rispondono ad esigenze pratiche, ma che stimolano anche un'interazione emotiva e sensoriale con l'individuo. La progressiva ibridazione tra digitale e materiale suggerisce un nuovo paradigma progettuale in cui la capacità di un ambiente di adattarsi ai mutamenti tecnologici assume un ruolo centrale nell'articolare nuovi equilibri tra l'intangibile e il tangibile, tra l'automatico e l'interattivo, all'interno di spazi che si configurano come piattaforme in continua evoluzione.

Questo processo di trasformazione pone importanti interrogativi sulla coesistenza tra esperienze digitali e materiali, evidenziando il rischio di una possibile frammentazione dell'identità domestica e le relative implicazioni sociali ed economiche derivanti dalla progressiva automazione degli spazi abitativi. L'evoluzione di tali ambienti, infatti, non deve limitarsi a soddisfare esigenze di comfort e funzionalità, ma deve anche preservare una dimensione simbolica e identitaria, configurandosi come uno spazio evolutivo, capace di integrare dimensioni fisiche e virtuali.

NOTE

Il presente lavoro è il risultato di riflessioni comuni tra i tre autori e la cui autorialità, avendo condiviso idee, letture e ricerche, è attribuibile in parti equivalenti.

REFERENCES

- Giedion Sigfried, *Spazio, Tempo e Architettura*, Milano, Hoepli, **1941**, pp. 770.
- Banham Reyner, "A Clip-On Architecture", *Design Quarterly* n. 63, **1965**, pp. 2-30.
- Hoyle Geoffrey, *2010: Living in the Future*, Londra, Heinemann, **1972**, pp. 64.
- Deleuze Gilles, Guattari Félix, *Mille plateaux: capitalisme et schizophrénie*, **1980** (tr. it. *Mille piani: capitalismo e schizofrenia*, Roma, Castelvecchi, 2006, pp. 605).
- Frisa Maria Luisa, Lupano Mario, Tonchi Stefano, *Total Living*, Firenze, Polart, **2002**, pp. 488.
- Acconci Vito, Scardi Gabi, *Less: strategie alternative dell'abitare*, Milano, 5 Continents, **2006**, pp. 379.
- Vitta Maurizio, *Dell'abitare: Corpi, spazi, oggetti, immagini*, Torino, Einaudi, **2008**, pp. 389.
- Branzi Andrea, La Rocca Francesca (a cura di), *Scritti presocratici. Andrea Branzi. Visioni del progetto di design 1972-2009*, Milano, Franco Angeli, **2010**, pp. 208.
- Lerma Barbara, De Giorgi Carlo, Allione Carlo, *Design e materiali: Sensorialità, sostenibilità, progetto*, Milano, Franco Angeli, **2011**, pp. 160.
- Edelkoort Lidewij, "Super technology is going to ask for super tactility" , *Dezeen*, 2012. <https://www.dezeen.com/2012/12/28/super-technology-is-going-to-ask-for-super-tactility-li-edelkoort-at-dezeen-live/> [28 dicembre 2012]
- Shellenbarger Sue, "More work goes 'undercover'", *The Wall Street Journal*, 2012. <https://www.wsj.com/articles/SB10001424127887323551004578116922977737046> [14 novembre 2012]
- Brandhuber Arno, "Arno Brandhuber", pp. 48-57, in Cassina, Felix Burrichter (a cura di), *This will be the place: idee, proposte, visioni sul futuro dell'abitare*, Milano, Rizzoli, **2017**, pp. 352.
- Baricco Alessandro, *The Game*, Torino, Einaudi, **2018**, pp. 336.
- Di Stefano Elisabetta, "Oggetti quotidiani ed estetica dell'abitare. Riflessioni sul design anni cinquanta e sessanta in Italia", pp. 26-32, in Zanella Francesca, *Design! Oggetti, processi, esperienze*, Milano, Electa, **2023**, pp. 256.
- Garanzelli Ilaria, "Cosa significa abitare? Reportage da Prada Frames 2024", *Elle Decor Italia*, **2024**. <https://www.elledecor.com/it/case/a60562616/cosa-significa-abitare-reportage-da-prada-frames-2024/> [8 aprile 2025]

Abitare (con)temporaneo: dal progetto al processo

Davide Crippa dcrippa@iuav.it

Raffaella Fagnoni rfagnoni@iuav.it

Annapaola Vacanti avacanti@iuav.it

Università Iuav di Venezia

Il paper analizza come la disciplina del progetto dell'abitare stia evolvendo in risposta a nuove condizioni socio-tecnologiche. In una società mobile e interconnessa, fenomeni come il nomadismo millennial e la diffusione di piattaforme digitali ridefiniscono gli spazi domestici, imponendo nuovi criteri di temporaneità e riconfigurabilità. L'interior design si allontana da modelli top-down per orientarsi verso scenari in cui mood, atmosfere e servizi sostituiscono la progettazione su misura. Il contributo esplora le implicazioni progettuali di questo cambiamento, interrogandosi su come abitare e progettare in un presente sempre più fluido.

Design su misura, Design personalizzato, Servitizzazione, Spazi abitativi temporanei, Digitalizzazione

The paper explores how the discipline of interior design is evolving in response to new socio-technological conditions. In a mobile and interconnected society, phenomena such as millennial nomadism and digital platforms are reshaping domestic spaces, imposing new criteria of temporariness and reconfigurability. Interior design is shifting from top-down models to scenarios where moods, atmospheres, and services replace bespoke design. The contribution investigates the design implications of this shift, questioning how to inhabit and design in an increasingly fluid present.

Bespoke design, Custom design, Servitization, Temporary living spaces, Digitalization

Stili di vita (con)temporanei

Migrazione e mobilità sono tra i fenomeni più incisivi nella trasformazione degli stili di vita urbani contemporanei e incidono profondamente sulle pratiche dell'abitare. Se in passato la mobilità era legata a esigenze economiche e sociali – come le migrazioni interne italiane del Novecento – oggi si configura come una condizione strutturale, spesso volontaria, che accompagna nuove forme di soggettività e relazioni con lo spazio domestico. Il passaggio da una società stanziale a una mobile e interconnessa ha generato nuovi modelli abitativi, in cui la temporaneità non è più l'eccezione ma la norma.

Come illustreremo, fenomeni di massa come l'overturismo (D'Eramo, 2022) e il cosiddetto “nomadismo millennial” (Karam, 2019) orientano la progettazione degli spazi abitativi verso configurazioni flessibili, pronte a essere ri-abitate da soggetti diversi in tempi brevi. Gli spostamenti frequenti inducono a scelte di arredo economiche e facilmente sostituibili, che non solo incidono sulla qualità della vita degli abitanti, ma producono effetti ambientali legati all'obsolescenza e alla rapida dismissione dei prodotti. Parallelamente, modelli abitativi come Airbnb promuovono un'estetica standardizzata e multifunzionale, pensata per adattarsi a un ampio spettro di utenti – coppie, famiglie, viaggiatori – in tempi e modi sempre diversi. In questo contesto, l'idea di uno spazio interno statico e vincolato all'architettura cede il passo a un approccio centrato sull'esperienza dell'abitante (Marlor, 2021). Dispositivi interattivi come assistenti vocali, smart tv e robot, modulano l'ambiente in base a preferenze individuali (Nabil & Kirk, 2019). L'accesso ubiquo a servizi digitali personalizzati (Spotify, Netflix) ridefinisce la relazione con lo spazio, privilegiando l'infrastruttura digitale che accompagna le persone da una casa all'altra e rendendo secondaria la quantità di oggetti fisici (Bassi, 2020). Anche l'interior design contribuisce alla costruzione di ambienti immateriali, modellati attorno alla persona attraverso dati, modelli di interazione e interfacce (Fagnoni et al., 2023).

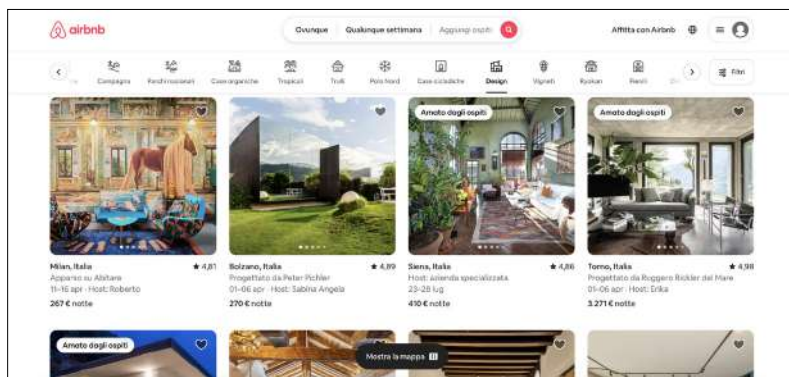
Come specchio della vita stessa (Benjamin, 2004), il design degli interni evolve insieme ai cambiamenti economici, sociali e tecnologici. L'articolo esplora come la disciplina stia ridefinendo il proprio ruolo, passando dalla creazione di luoghi stabili alla progettazione di scenari abitativi dinamici, orientati alla transitorietà.

Inquadramento socio-tecnologico

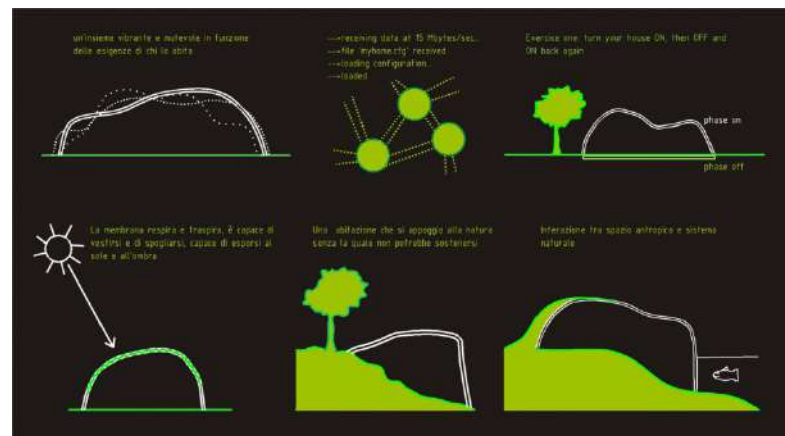
Rispetto alle generazioni precedenti, i millennial e la generazione Z hanno stili di vita caratterizzati da maggiore incertezza e da condizioni lavorative instabili, come il *job hopping* e il lavoro ibrido (Abruzzo, 2022; Agenzia ANSA, 2023). Questa condizione si riflette su un abitare spesso temporaneo, con contratti di affitto a breve termine e continui spostamenti per motivi professionali o di studio (Carli, 2023). In Italia, nel 2021, si contavano oltre 11 milioni di persone in affitto (Istat, 2022), con una forte concentrazione nella fascia 25-34 anni, tipicamente di single e giovani coppie senza figli (Buonomo e Gabrielli, 2016). A questa cifra si somma una popolazione “invisibile” di abitanti temporanei – studenti, lavoratori in trasferta, professionisti – non sempre rilevati dalle statistiche ufficiali (Istat, 2022b). La formula di ospitalità extra-alberghiera di Airbnb ha poi una serie di effetti tristemente noti sui centri urbani, anche in Italia, che nel 2023 valeva l’11,8% del fatturato mondiale della piattaforma, con oltre 600.000 annunci sottratti all’offerta di abitazioni in regolare affitto (Netti, 2024). Progettati per soddisfare le esigenze di più persone possibile con un’estetica di generica familiarità e minimalismo, questi alloggi rafforzano un graduale fenomeno di convergenza nell’interior design globale (Heathcote, 2020) [fig. 01].

Il rapporto più profondo e complesso con la tecnologia modella inoltre gli spazi abitativi dei nativi digitali, anche a seguito dell’esperienza di lockdown del 2020. Prima della pandemia, l’Italia era in ritardo rispetto alla media europea in termini di *smart home*, ma nel 2022 ha registrato una crescita del 18% nel settore (Osservatorio Internet of Things, 2023). La necessità forzata di svolgere attività sociali e lavorative in spazi virtuali ha rafforzato la defini-

01
Screenshot del sito Airbnb, al filtro “Design” per gli alloggi disponibili



01



02

zione degli interni domestici come “fondale” (Ferrando, 2024), una parte di spazio intimo mostrata insieme all’immagine fisica della persona connessa (ridotta solitamente a viso e busto), suggerendo lo stile, gli interessi, il contesto familiare e culturale di quest’ultima (Marlor, 2021), come una proiezione spaziale del sé (Todd e Mortimer, 1929). Il senso di casa e di *interiority* (Pimlott, 2018) è cruciale per l’essere umano, tanto che chiunque, indipendentemente dal proprio status socioeconomico, tende a selezionare arredi, artefatti e elementi decorativi che sappiano trasformare il proprio spazio domestico in un *luogo* dove vivere un’esperienza abitativa qualitativamente significativa (Nabil e Kirk, 2019). Poiché gli strumenti digitali hanno creato nuove opportunità per lavorare, socializzare e allenarsi senza uscire di casa, l’interno domestico contemporaneo si va ad ibridare di tecnologie “invisibili” che lo rendono simile a una piattaforma per abitare (Marlor, 2021). Queste trasformazioni hanno ispirato le prime suggestioni di casa digitale proposte da Hariri e Hariri già alla fine del secolo [1], e richiamano inoltre il concetto fantascientifico di *casa psicotropica* (capace di modificare la propria struttura reagendo agli stati d’animo dei residenti) di J. G. Ballard (1971), oggetto, a inizio anni Duemila, di diverse rappresentazioni di abitare futuro e interconnesso, come h-Ouse [2] e CDQ_V3 [3] [fig. 02]. In questo quadro, la temporaneità non è più solo una condizione abitativa, ma diventa una sfida progettuale: come dare forma a spazi transitori che siano allo stesso tempo riconfigurabili, abitabili e capaci di generare senso?

02
Schema funzionale di CDQ_V3, Ghigos

Direzioni dell'abitare: il modello "permanente" su misura

Sebbene oggi il design degli interni si concentri sempre più su flessibilità e adattabilità, è utile distinguere tra l'idea di personalizzazione propria della tradizione modernista e quella attuale, legata alla selezione di atmosfere e soluzioni preconfigurate.

Nel secolo scorso l'interior design su misura era espressione di un progetto globale, concepito da autori come Gio Ponti, Carlo Mollino o Umberto Riva, che modellavano lo spazio abitativo attorno alle esigenze e alla personalità di un committente. Queste abitazioni rappresentano un progetto di vita e uno specchio della personalità dei proprietari, verso un'idea di casa autoritratto che si collega bene anche alle visioni post-moderniste della Casa della Felicità (Alessi, 2016) progettata da Alessandro Mendini per l'industriale Alberto Alessi. Questo approccio ha alimentato l'innovazione e sostenuto la crescita di molte aziende del sistema Italia, capaci di trasformare soluzioni uniche in prodotti seriali di qualità. Il modello progettuale era di tipo top-down: dal su misura al mercato, dall'identità singolare alla diffusione culturale.

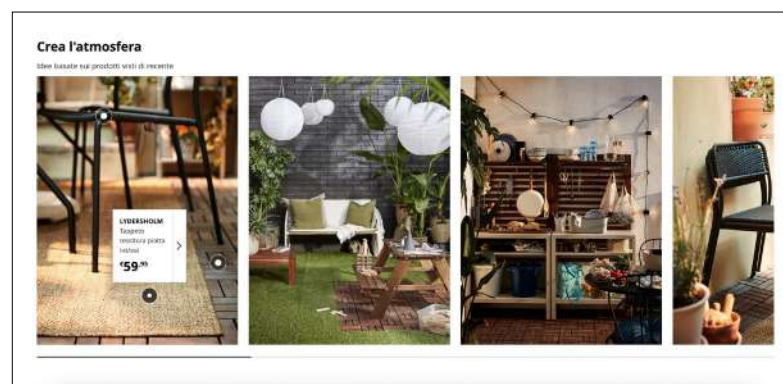
Tuttavia, i profondi cambiamenti che caratterizzano la contemporaneità hanno portato il modello autoriale a esiti talvolta spersonalizzanti, dove il ricorso a firme riconoscibili si riduce a espressione di status culturale. Soluzioni "legittime ma essenziali" (Bassi, 2020), di cui è lampante esempio il design democratico di Ikea, risultano più idonee a stili di vita temporanei e mobili, ma al tempo stesso omologanti. La strategia Ikea, grazie al suo eccezionale rapporto qualità-prezzo, si traduce in prodotti e spazi ben realizzati, ma destinati a non perdurare nel tempo, quindi efficaci come soluzioni immediate adatte al consumo di massa (Russo, 2015).

Direzioni dell'abitare: il modello temporaneo personalizzato

Muovendosi da un modello permanente a uno temporaneo, il progetto dell'abitare richiede soluzioni con un grado di riconfigurabilità sempre maggiore, in modo da adattarsi all'emergere di nuove necessità, e al susseguirsi di nuovi inquilini. Questa condizione spinge la disciplina verso la realizzazione di "non-luoghi", in sostanza progettualmente incompiuti (Bassi, 2020). Per i giovani nomadi, lo spazio domestico non è un'estensione spaziale della propria biografia, ma una base predefinita da abitare temporaneamente e reinterpretare in chiave personale (Atmodiwirjo e Yatmo, 2018). Il ruolo dell'interior design muta, dunque, verso l'applicazione del *mood* più adatto a produrre senso e comfort, anche solo per pochi giorni.

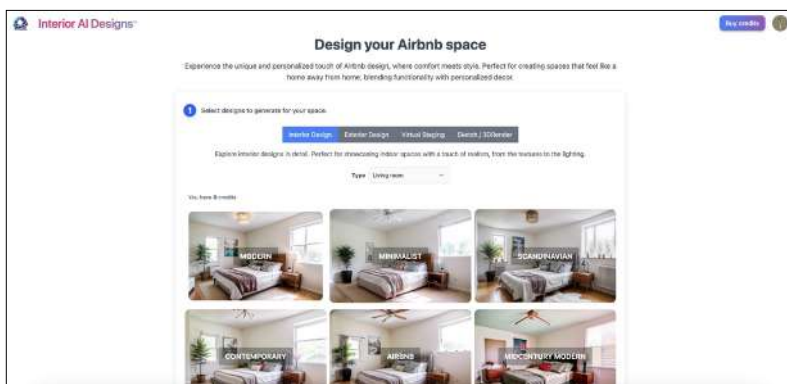
Si tratta di un'inversione di paradigma: se un tempo il prodotto di serie nasceva da intuizioni pensate per durare, oggi prevale la logica dell'allestimento rapido e dell'abitabilità immediata, vicina al mondo del contract.

Le ambientazioni Ikea – pensate per essere consumate come immagini su uno schermo (Marlor, 2021) – hanno influenzato profondamente questo approccio [fig. 03]. Airbnb lo ha estremizzato, trasformando la propria promessa di autenticità in un'estetica globalizzata, prevedibile e rassicurante (Heathcote, 2020). Altre aziende in crescita come Sonder [4] stanno facendo proprie scelte simili, affittando unità abitative per affitti brevi; il servizio italiano Contract District Group [5], concepito in risposta al crescente numero di proprietari di immobili utilizzati a scopo di locazione, offre l'affitto di un completo set di arredi da inserire nello spazio garantendo la sostituzione completa o parziale degli arredi al termine del loro ciclo di vita o in caso di ristrutturazione. Il cortocircuito tra il punto di partenza del progetto di interni domestici e questi nuovi scenari avviene con gli showroom dell'azienda Lago, che diventano Casa Lago [6] e sono abitati da inquilini reali. Seguendo queste tendenze, è possibile delineare uno scenario di *servitizzazione* degli interni, con un approccio orientato all'uso (Fagnoni et al., 2023).



03

03
Screenshot del sito
di Ikea, alla sezione
"Crea l'atmosfera"



04

Prospettive e orizzonti del futuro prossimo

Il ruolo del designer di interni contemporaneo è radicalmente diverso rispetto a quello dell'architetto del Novecento: nella società del cambiamento il progetto si è fatto processo (Crippa e Di Prete, 2011) e i progettisti tendono, più che a prendere decisioni, a scegliere tra una gamma di possibilità preconfezionate.

Questa tendenza si riflette nelle strategie di molte aziende, sempre più orientate alla riedizione di prodotti iconici piuttosto che alla creazione di nuovi artefatti. È il caso, ad esempio, di Arper, che al Salone del Mobile 2024 ha rilanciato la storica serie *Catifa*, rinnovandola nei materiali (PaperShell [7], ottenuto da scarti del legno) ma non nella concezione tipologica. Una strategia che si inserisce nel trend della sostenibilità, già anticipato dalla provocatoria collezione *Redesign* di Alchimia (Sambonet, 1986). Anche il diffondersi di strumenti di Intelligenza Artificiale rivolti all'interior design [8] [fig. 04] mira ad agevolare la progettazione di *mood*, più che di nuove concezioni di spazi e modi di vivere la casa. Infine, l'emergere di servizi dedicati all'affitto di kit di arredamento preconfezionati evidenzia uno spostamento dal tradizionale modello del possesso a quello dell'uso, e rafforza il ruolo del designer nella gestione di processi (Fagnoni et al., 2023).

Eppure, l'iperpersonalizzazione – spesso associata all'estetica del “su misura digitale” – può diventare terreno fertile per un ritorno alla progettazione *su disegno*, grazie all'evoluzione delle tecnologie di produzione. La diffusione della digital fabrication, l'automazione flessibile delle linee produttive e l'uso di materiali riciclati ad alte prestazioni consentono di produrre piccole serie a costi contenuti, in Europa, senza dover ricorrere a economie di scala industriali. Aziende come WoodSkin [9] [fig. 05] rappresentano

04

Screenshot del sito
Interior AI Designs



05

un cambio di paradigma, e dimostrano come sia possibile coniugare artigianalità, sostenibilità e innovazione industriale in una nuova estetica del progetto. Perché l'interior design torni al centro, è necessario che anche il prodotto torni ad esserlo: non più standardizzato, né pensato per il solo consumo rapido, ma capace di attivare nuove visioni dell'abitare. La formazione del progettista dovrà allora includere la conoscenza critica dei processi produttivi, dei limiti tecnici e delle potenzialità della fabbricazione distribuita, permettendo la nascita di linguaggi progettuali coerenti con l'ecologia del nostro tempo.

In questo quadro, le parole del poeta Mark Strand – “*il futuro non è più quello di una volta*” (1970) – non vanno lette come un monito nostalgico, ma come un invito ad accogliere l'incertezza come spazio progettuale, immaginando scenari in cui anche la transitorietà possa diventare occasione per generare senso, relazione e qualità.

NOTE

- [1] hariirandhariri.com/digital-house
- [2] ma0.it/archive/architecture
- [3] ghigos.com/progetti/cdq-_v3
- [4] sonder.com
- [5] contract-district.com
- [6] lago.it/progetti-contract/lago-welcome-venezia
- [7] arper.com/it_IT/collezioni/catifa-carta.html
- [8] interioraidesigns.com/s/airbnb
- [9] wood-skin.com

REFERENCES

05

Screenshot dalla
homepage del sito
di Woodskin

Todd Dorothy, Mortimer Raymond. *The new interior decoration: An introduction to its principles, and international survey of its methods*. Londra, B. T. Batsford, **1929**, pp. 42.

Strand Mark. "The Way It Is", pp. 30-32, in *Darker*, Scribner, **1970**.

Ballard James Graham. "The Thousand Dreams of Stellavista", pp. 55-87, in *Vermilion Sands*. Londra, Jonathan Cape, **1971**.

Sambonet Guia. *Alchimia, 1977-1987: redesign, architettura ermafrodita, banale decoro, stanza filosofica, mobile infinito, oggetti senza tempo, nuovo artigianato, design pittorico, città alchimia*. Torino, Umberto Allemandi, **1986**, pp. 128.

Benjamin Walter. *The Arcades Project*. Cambridge, Harvard University Press, **2004**, pp. 1088.

Crippa Davide, Di Prete Barbara. *Verso un'estetica del momentaneo. L'architettura degli interni: dal progetto al «processo»*. Rimini, Maggioli Editore, **2011**, pp. 258.

Russo Dario. *Come un aquilone. Intervista a Tito D'Emilio. Storia (del design) di un imprenditore di successo*. Siracusa, Lettera-Ventidue, **2015**, pp. 80.

Alessi Alberto. *La fabbrica dei sogni: Alessi dal 1921*. Bologna, Rizzoli, **2016**, pp. 136.

Buonomo Alessio, Gabrielli, Giuseppe, "Why Do They Move? Characteristics and Determinants of Internal Mobility in Italy", *Polis* n. 2, **2016**, pp. 153-180.

Atmodiwirjo Paramita, Yatmo Yandi Andri, "Interiority in Everyday Space. A Dialogue Between Materiality and Occupation", *Interiority* n. 2 (1), **2018**, pp. 1-4.

Pimlott Mark, "Interiority and the conditions of the interior", *Interiority* n. 1(1), **2018**, pp. 5-20.

Karam Roxana, "Millennial Nomads, Uberization and Semi-autonomous Pods", pp. 77-102, in Schnädelbach Holger, Kirk David (a cura di) *People, Personal Data and the Built Environment*, Springer International Publishing, **2019**.

Nabil Sara, Kirk David, "Interactive Interior Design and Personal Data", pp. 103-122, in Schnädelbach Holger, Kirk David (a cura di), *People, Personal Data and the Built Environment*, Springer International Publishing, **2019**.

Bassi Alberto. "Un design adattivo per gli artefatti e gli interni della vita quotidiana dell'età ibrida" pp. 95-101, in Francesco Amato, Stefano Follesa (a cura di), *L'abitare sospeso*, Milano, Franco-Angeli, **2020**,

Heathcote Edwin, "The curse of the Airbnb aesthetic", *Financial Times*, **2020**. <https://www.ft.com/content/6996e7f2-7446-43e5-9c31-2606b9e316b7> [20 Novembre 2024]

Marlor Lucy, "New territories: Reimagined interiorities", *Interiority* n. 4 (2), **2021**, pp. 191-206.

Abruzzo Rosy, "Nomadismo digitale in aumento: in Italia lo scelgono donne e millennials", *Econopoly – Il Sole 24 Ore*, **2022**. https://www.econopoly.ilssole24ore.com/2022/10/17/nomadismo-digitale/?refresh_ce=1 [20 Novembre 2024]

D'Eramo Marco, *Il selfie del mondo: indagine sull'età del turismo*

da Mark Twain al Covid-19. Milano, Feltrinelli Editore, **2022**, pp. 304.

Istat, *Gruppo di lavoro sulle politiche per la casa e l'emergenza abitativa*, **2022**. https://www.istat.it/it/files/2022/09/Istat-Audizione-Politiche-per-la-Casa_06_09_22.pdf [20 Novembre 2024]

Istat, *Popolazione insistente per studio e lavoro nel 2019*, **2022b**. <https://www.istat.it/it/archivio/275030> [20 Novembre 2024]

Agenzia ANSA, *Job Hopping, cosa è e perché in Italia funziona solo nel digitale*, **2023**. https://www.ansa.it/canale_lifestyle/notizie/societa_diritti/2023/01/19/job-hopping-cosa-e-e-perche-in-italia-funziona-solo-nel-digitale_f6942bed-8b5f-483e-b68f-211847ce8d8b.html [20 Novembre 2024]

Carli Andrea, "Flessibilità e tempo libero: così i giovani della «generazione Z» valutano le opportunità di lavoro", *Il Sole 24 Ore*, **2023**. <https://www.ilssole24ore.com/art/flessibilita-e-tempo-libero-cosi-giovani-generazione-z-valutano-opportunita-lavoro-AEVVeTMD> [20 Novembre 2024]

Fagnoni Raffaella, Crippa Davide, Vacanti Annapaola, "Habitat as a Service. From Bespoke to Custom Interiors", *PAD Pages on Arts and Design* n. 16, **2023**, pp. 149-168.

Ferrando Davide Tommaso. *City of Legends: Stanze, webcam e social network*. Brescia, Krisis Publishing, **2024**, pp. 22-23.

Osservatorio Internet of Things, "Smart Home", è ora di innovare: focus su energia ed ecosistemi. Report 2022-2023", *School of Management Politecnico di Milano*, **2023**. <https://www.osservatori.net/it/prodotti/formato/report/smart-home-ora-di-innovare-focus-energia-ecosistemi-report> [20 Novembre 2024]

Netti Enrico, "Airbnb, nel 2023 boom di transazioni: 7,5 miliardi in Italia", *Il Sole 24 Ore*, **2024**. <https://24plus.ilssole24ore.com/art/airbnb-2023-boom-transazioni75-miliardi-italia-AGnWETT> [20 Novembre 2024]

Verso una nuova identità dell'abitare

Interpretazioni contemporanee e soluzioni adattive nel design degli spazi domestici contemporanei

Anna Catania Università degli Studi di Palermo, Dipartimento di Architettura
annac.catania@unipa.it

Carmen Trischitta Università degli Studi di Palermo, Dipartimento di Architettura
carmen.trischitta@unipa.it

Il saggio si propone di mappare alcune traiettorie nel settore del design per l'abitare contemporaneo, partendo dal concetto di *existenzminimum* come chiave interpretativa per affrontare il tema dell'abitare in modo sistemico e in relazione alle trasformazioni socio-culturali e alle emergenze ambientali. L'obiettivo è esplorare come queste pratiche possano promuovere una prospettiva eco-sociale dell'abitare, riconfigurando gli spazi domestici tramite soluzioni progettuali che integrano sostenibilità, multifunzionalità e nuove tecnologie. Attraverso una disamina teorico-critica e un approccio qualitativo strutturato, che combina analisi tematica e multicriterio, il contributo mira ad alimentare il dibattito sulla ridefinizione dell'identità dell'abitare contemporaneo.

Existenzminimum, Design adattivo, Eco-living, Nuove pratiche abitative

This essay seeks to identify some trajectories in the field of contemporary design for living. To this end, the concept of *existenzminimum* is employed as a key interpretive framework, enabling a systematic examination of the theme of habitation. In doing so, the essay responds to socio-cultural transformations and environmental emergencies. The aim is to examine how these practices can facilitate an eco-social perspective on living, reconfiguring domestic spaces through design solutions that integrate sustainability, multifunctionality, and new technologies. Through a theoretical and critical examination and a structured qualitative approach, combining thematic and multi-criteria analysis, this contribution seeks to enrich the debate on the redefinition of contemporary living's identity.

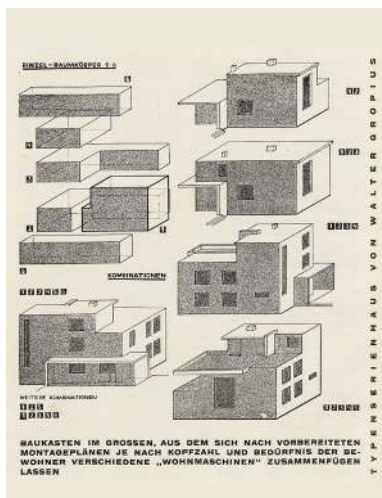
Existenzminimum, Adaptive design, Eco-living, New housing practices

Cultura dell'abitare

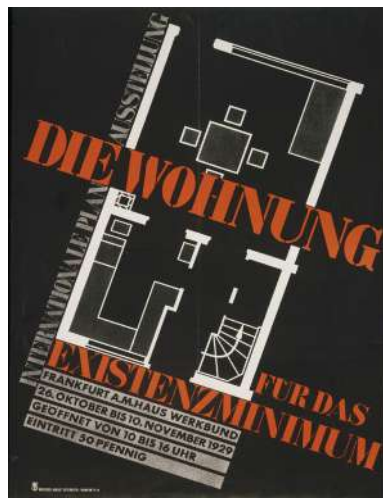
La cultura dell'abitare è un ambito articolato, che si evolve lungo un *continuum* storico in cui si stratificano modelli abitativi e gli spazi domestici si trasformano sotto l'influenza di cambiamenti sociali, culturali, tecnologici e ambientali. La casa contemporanea è uno spazio che spesso deve rispondere a bisogni molteplici: non solo abitare, ma anche lavorare, socializzare, rigenerarsi. La pandemia di COVID-19 ha infatti stimolato alcune trasformazioni dello spazio domestico, riconfigurandolo come un sistema multifunzionale, capace di integrare simultaneamente attività abitative, lavorative e ricreative. Questo processo ha enfatizzato il ruolo centrale della casa non solo come spazio fisico, ma come ecosistema dinamico e adattivo. Tuttavia, il *lockdown* ha evidenziato anche i limiti intrinseci delle configurazioni abitative tradizionali, spesso incapaci di rispondere in modo efficace alle esigenze psicologiche ed emozionali degli utenti. Questa situazione ha reso imprescindibile l'adozione di soluzioni progettuali innovative, orientate a massimizzare la flessibilità spaziale e l'adattabilità funzionale (Aresta e Salingaros, 2021). Le configurazioni spaziali, gli oggetti e gli arredi modulari tendono sempre più a supportare un modo di vivere fluido e multifunzionale, in cui ogni elemento ha un ruolo trasformativo e adattabile. Parallelamente, la crescente consapevolezza ambientale spinge verso soluzioni che integrino materiali sostenibili, tecnologie a basso consumo energetico e sensibilità ecologiche, promuovendo un rapporto più armonico tra ambiente naturale e spazio domestico. Dispositivi intelligenti e sistemi di automazione domestica permettono, inoltre, una gestione razionale e sostenibile degli spazi e delle risorse. Questa rinnovata visione dell'abitare, che integra multifunzionalità, efficienza e sostenibilità trova un fondamento nel concetto contemporaneo di *existenzminimum*.

Background storico-culturale

Il concetto di *existenzminimum*, introdotto nel 1929 durante il secondo Congresso Internazionale di Architettura Moderna (CIAM) a Francoforte, nacque come risposta alla necessità di garantire spazi abitativi essenziali per una società industriale in rapido cambiamento [fig. 01] [fig. 02]. Tradotto come "Minimum Dwelling" (Teige, 1932), rappresentava un approccio basato sull'efficienza e la standardizzazione, con l'obiettivo di ottimizzare spazio, luce e funzionalità per migliorare la qualità della vita urbana (Aureli, Tattara, 2019). Questo paradigma segnò un passaggio cruciale nella progettazione abitativa moderna, diventando un riferimento per il design razionalista e



01



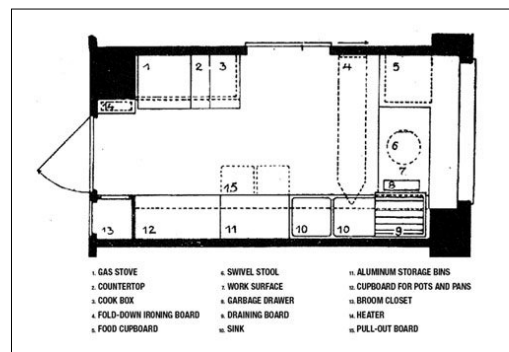
02

funzionalista del XX secolo. Aymonino sottolinea come l'*existenzminimum* non si riduca alla dimensione quantitativa dello spazio, ma implichi una riflessione più ampia sulle condizioni di vita minima accettabile in relazione all'organizzazione urbana, alla distribuzione dei servizi e al rapporto tra spazio privato e collettivo (Aymonino, 1971). La visione dell'abitazione come fenomeno biologico (Corbusier e Jeanneret, 1930; Teige, 1932), prevedeva che offrisse almeno il "minimo indispensabile" di spazio, aria e luce per le funzioni vitali e una vita sociale sana (Gropius, 1930). Questo approccio trovò una delle sue espressioni paradigmatiche nella visione funzionalista di Le Corbusier, che sviluppò il concetto di *machine à habiter* (Le Corbusier, 1930). La Frankfurter Küche [fig. 03] di Margarete Schütte-Lihotzky rappresentò un nuovo modello di riferimento per le cucine nelle abitazioni minime, rimpiazzando le cucine tradizionali del XIX secolo con una configurazione più pratica e ottimizzata, ideata per soddisfare le necessità delle madri lavoratrici, sempre più impegnate e con meno tempo per le faccende domestiche. Sebbene gran parte del dibattito fosse incentrato sulla standardizzazione e la semplificazione funzionale, Klein (1928) propose una visione più scientifica e parametrica, evidenziando la necessità di un approccio iterativo e adattabile per rispondere alle mutevoli esigenze socio-economiche (Baffa Rivolta, Rossari, 1981). Franco Albini presentò alla VI Triennale di Milano "La Stanza per un uomo" [fig. 04], un ambiente modulare di 60x60

01
"Baukasten Im Grossen" (gioco di costruzioni su larga scala) di Walter Gropius, credits Heidelberg University Library

02
Poster della mostra Die Wohnung für das Existenzminimum di Hans Leistikow, credits www.moma.org

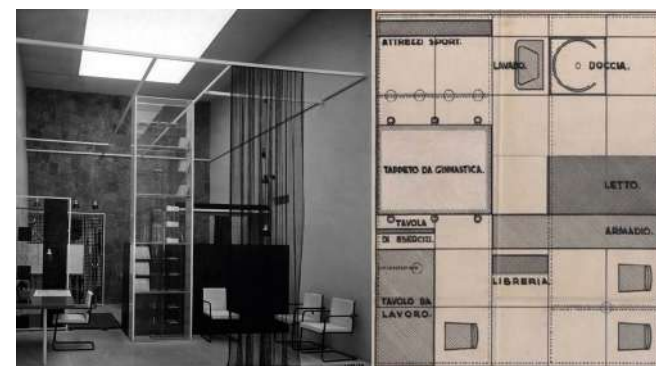
cm, come proposta per il vivere contemporaneo. Successivamente, la mostra *Italy: The New Domestic Landscape* (MoMA, 1972) mise in evidenza la rilevanza delle dimensioni culturali ed emotive accanto a quelle funzionali. In questo contesto, il *Project for an Underground City in the Age of Great Contamination* di Gaetano Pesce prefigurò le future sfide ecologiche proponendo soluzioni radicali per abitare in condizioni di risorse limitate. Le avanguardie radicali italiane contestarono questo approccio alla standardizzazione di stampo razionalista dello spazio abitativo, ritenuta inadeguata a soddisfare le necessità psicologiche e identitarie dell'individuo (La Pietra, 1983). Branzi (1984) supera il concetto di casa come macchina funzionale, proponendo uno spazio che risponda a esigenze affettive attraverso il concetto di "casa calda", configurata come un sistema abitativo capace di integrare dimensioni sensoriali, emozionali e culturali nel rapporto tra individuo e ambiente costruito. Il concetto di *minimum* si è evoluto nel tempo in una visione abitativa adattabile e



03

03
Planimetria Frankfurt Kitchen, Margarete Schütte-Lihotzky, 1927, credits www.moma.org

04
Stanza per un uomo, Franco Albini, credits Foto Crimella

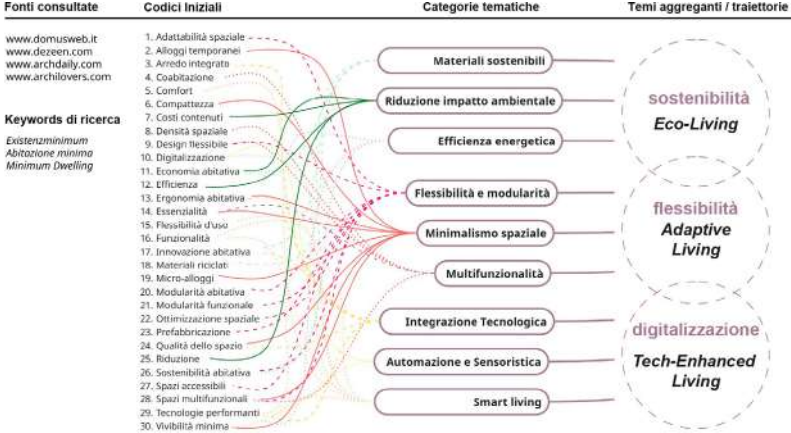


04

multifunzionale, capace di rispondere alle sfide contemporanee e a condizioni mutevoli. Manzini (1994) reinterpreta l'*existenzminimum* come strumento per migliorare l'accesso a una maggiore qualità sociale, proponendo lo slogan "*existenzminimum* come massima qualità". Negli ultimi anni, l'interesse verso questo paradigma è stato rinnovato da iniziative accademiche e professionali, come il simposio "Min to Max" di Berlino nel 2011, che ha riesaminato gli standard minimi nell'ambito delle politiche abitative moderne. Oggi, il concetto di *minimum* va oltre la riduzione spaziale, integrando considerazioni sull'impatto ambientale, il benessere psicologico e la riduzione del consumo materiale (Millburn, Nicodemus, 2015).

Metodologia

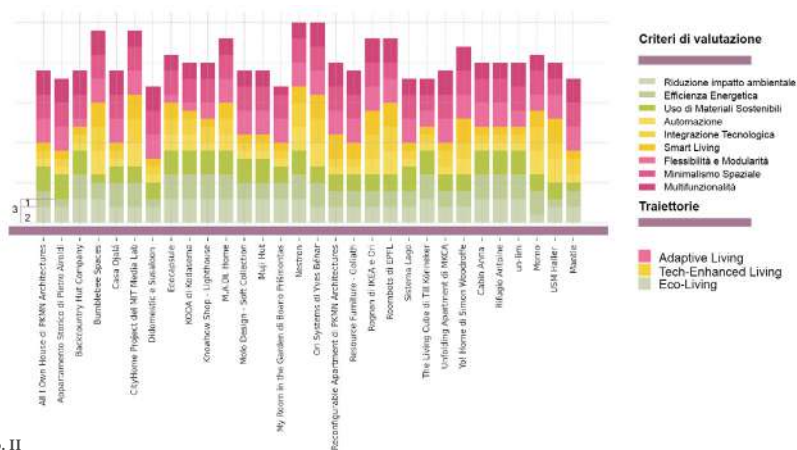
Lo studio proposto adotta un approccio qualitativo orientato all'individuazione di pattern progettuali, combinando una revisione sistematica delle fonti con l'analisi tematica (TA) (Braun, Clarke, 2006), al fine di indagare le configurazioni emergenti dell'abitare contemporaneo e la loro relazione con il concetto di *existenzminimum*. La TA è stata scelta per la sua capacità di identificare pattern ricorrenti in dati qualitativi complessi attraverso un approccio analitico strutturato ma flessibile, adatto all'esplorazione sistematica di contenuti testuali eterogenei (Braun, Clarke, 2022). Il processo metodologico si è articolato in tre fasi principali: costruzione del corpus documentale attraverso revisione sistematica delle fonti; familiarizzazione, codifica e generazione tematica; applicazione dei temi a un campione selezionato di casi studio. Nella prima fase è stata condotta una ricognizione sistematica su quattro fonti digitali specializzate in architettura e design (Domusweb, Dezeen, ArchDaily, Archilovers), mediante una strategia di interrogazione fondata su tre stringhe di ricerca tematicamente correlate (*existenzminimum*, *minimum dwelling*, *abitare minimo*). Sono stati selezionati tutti gli articoli risultanti dalle interrogazioni. Ogni testo è stato analizzato manualmente in modo integrale, dando avvio a un processo di codifica tematica iniziale, orientato alla segmentazione e interpretazione di unità discorsive rilevanti. La codifica è stata di tipo induttivo, aperta e descrittiva, e non si è basata su schemi predefiniti (Braun e Clarke, 2006; 2022). Il processo ha portato all'identificazione di 30 codici iniziali, non determinati dalla sola frequenza lessicale, ma selezionati in funzione della loro rilevanza semantica e progettuale. Nella seconda fase i codici generati sono stati confrontati, aggregati e raffinati attraverso un processo iterativo di revisione, che ha consentito di raggrupparli in nove categorie tematiche



tab. I

provvisorie. In linea con la definizione classica di tema come «a pattern of shared meaning organised around a central concept» (Braun, Clarke, 2021, p. 77), le categorie sono state ulteriormente elaborate fino a convergere in tre temi principali, concepiti come unità concettuali in grado di restituire configurazioni progettuali ricorrenti nei dati analizzati. I temi emersi sono: Adaptive Living, legato a flessibilità, modularità e trasformabilità dello spazio abitativo; Eco-Living, centrato su pratiche progettuali sostenibili e strategie di mitigazione ambientale; Tech-Enhanced Living, relativo all'integrazione di tecnologie e soluzioni digitali nella sfera domestica [tab. I]. Nella terza fase, i temi individuati sono stati utilizzati come griglia interpretativa per l'analisi di trenta casi studio progettuali selezionati secondo criteri di pertinenza concettuale rispetto alla nozione di *existenzminimum* nella contemporaneità. Il campione è stato costruito privilegiando progetti che affrontassero esplicitamente, reinterpretassero o aggiornassero in maniera argomentata il tema dell'abitare minimo. Ogni caso è stato valutato attraverso una scala ordinalizzata (parziale, totale, non valutabile) per determinare il grado di aderenza ai criteri individuati, corrispondenti alle caratteristiche fondanti di ciascun tema. Questo sistema di valutazione ha consentito di costruire una classificazione comparativa del campione analizzato, visualizzando per ciascun caso la traiettoria tematica predominante sulla base del punteggio complessivo ottenuto per ciascun criterio [tab. II].

tab. I
Strutturazione, classificazione e aggregazione tematica dei criteri di riferimento per l'analisi concettuale e progettuale, finalizzata a identificare le principali traiettorie progettuali



Tre traiettorie per l'esistenzminimum contemporaneo

Le traiettorie identificate propongono approcci distinti ma strettamente interconnessi, ridefinendo lo spazio domestico per rispondere alle esigenze della contemporaneità. Sebbene differenziate nei loro principi, convergono verso una visione dell'abitare che combina flessibilità, tecnologia e sostenibilità in una prospettiva sistemica. Questi principi emergono come linee guida che convergono verso una visione integrata dell'abitare, capace di affrontare la complessità dei contesti odierni. L'evoluzione dello spazio domestico, quindi, non è più definita solo dalla funzionalità, ma da una complessa interazione tra innovazione e tradizione, adattabilità e impatto ambientale, contribuendo a ridefinire l'essenza stessa dell'abitare contemporaneo. La traiettoria Adaptive Living risponde alla crescente domanda di flessibilità spaziale, emersa in particolare dall'ibridazione tra vita domestica e lavorativa e dall'aumento della densità abitativa nelle aree urbane. In questo contesto, il design si orienta verso soluzioni adattive che non solo ottimizzano spazi limitati, ma li riconfigurano dinamicamente per soddisfare funzioni multiple senza comprometterne l'efficienza. Esempi emblematici includono l'Unfolding Apartment di MKCA [fig. 05], in cui una parete multifunzionale integra diverse funzioni vitali, e il Reconfigurable Apartment di PKMN Architectures, che utilizza pareti mobili per consentire una riconfigurazione fluida e intuitiva degli spazi abitativi. Progetti come Didomestic e Susaloon [fig. 06] superano i limiti della modularità tradizionale, concependo la casa come un palcoscenico mutevole in cui elementi funzionali appaiono e scompaiono secondo le necessità. Soluzioni

tab. II
Rappresentazione
dei casi studio
raggruppati
per traiettorie

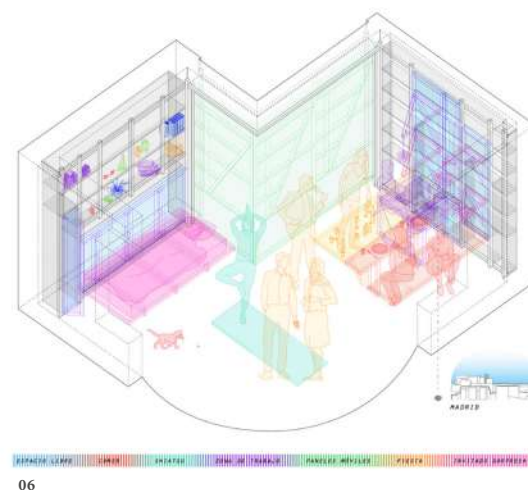


05

come l'appartamento storico di 50 m² a Ortigia, curato da Pietro Airolodi, dimostrano come l'equilibrio tra tradizione e innovazione possa creare ambienti multifunzionali capaci di integrare armoniosamente estetica, lavoro e vita quotidiana. L'innovazione si estende anche a modelli di arredo come quelli proposti da Patricia Urquiola, che combinano modularità estetica e funzionalità in progetti

05
Unfolding
Apartment di
MKCA, credits
www.mkca.com

06
Progetto
Susaloon, c
redits Elii
Architecture
Studio, credits
www.elii.es





07

07
Mantle, Patricia
Urquiola, credits
Signature Kitchen
Suite, credits
www.signature-kitchensuite.it/

08
The Living Cube
di Till K  nneker,
credits
www.tillkoe-nneker.work

09
Bumblebee
Spaces, credits
Kurt Schlosser,
GeekWire



08



09

come Mantle [fig. 07], un sistema contenitore modulare progettato per l'alloggiamento di un frigorifero sottopiano a configurazione convertibile. L'elemento si distingue per la sua versatilit  applicativa, risultando adatto a contesti diversi, quali zone living e camere da letto. Progetti come *The Living Cube* di Till K  nneker [fig. 08] propongono soluzioni abitative modulari e trasformabili, in cui l'integrazione di funzioni eterogenee – tra cui area notte, cabina armadio, libreria e postazione multimediale –   orchestrata all'interno di un unico dispositivo spaziale multifunzionale. La libreria modulare Sistema Lago, realizzata con materiali sostenibili, offre un esempio di adattabilit  e sostenibilit , riducendo la necessit  di arredi aggiuntivi grazie a moduli impilabili che fungono anche da divisori o postazioni studio in spazi compatti.

La traiettoria Tech-Enhanced Living esplora le potenzialit  offerte dalla tecnologia per trasformare lo spazio abitativo in un ecosistema interattivo e personalizzabile. Automazione, intelligenza artificiale e IoT si combinano per progettare ambienti in grado di rispondere dinamicamente ai bisogni degli utenti. Progetti come Ori Systems di Yves B  har e Bumblebee Spaces [fig. 09] rappresentano soluzioni avanzate che integrano arredi mobili e sistemi di automazione per massimizzare l'uso dello spazio, creando configurazioni adattive in tempo reale. Roombots (progetto di ricerca di EPFL) propone moduli robotici autonomi che si riconfigurano grazie a rotazioni multiasse e algoritmi di apprendimento, ottimizzando dinamicamente lo spazio domestico e innovando il design adattivo. Applicazioni pi  sperimentali, come il CityHome Project del MIT Media Lab spingono ulteriormente questa traiettoria verso una personalizzazione radicale, in cui la robotica consente una riconfigurazione fisica e funzionale degli spazi basata sulle necessit  quotidiane, amplificando l'interazione tra utente e ambiente. Il progetto Momo del MIT Media Lab, concepito per l'ambiente lunare, prevede un habitat auto-assemblante che ottimizza trasporto e installazione. Composto da moduli con telaio in alluminio e membrana in polietilene, offre protezione dalle radiazioni e flessibilit  funzionale. Ogni modulo   personalizzabile per diverse funzioni, come airlock, finestre e postazioni di lavoro, e pu  essere sostituito in caso di danneggiamento [fig. 10].

La traiettoria Eco-Living si concentra sulla sostenibilit  come principio progettuale trasversale, promuovendo un cambiamento culturale verso un abitare consapevole e responsabile [fig. 11]. Progetti come Ecocapsule e KODA [fig. 12], dimostrano come unit  abitative compatte possano garantire autosufficienza energetica e



10

idrica, integrando principi di circolarità con tecnologie efficienti. Il sistema di arredamento modulare un-lim di A. Davoodian, consente agli utenti di creare e adattare i propri mobili nel tempo, composto da otto moduli, un-lim può essere facilmente riassembleato, permettendo la realizzazione di diverse configurazioni. L'uso di materiali sostenibili, come nei progetti Muji Hut e Backcountry Hut Company [fig. 12], sottolinea l'importanza di una progettazione che minimizzi l'impatto ambientale senza rinunciare alla qualità abitativa. Soluzioni come ANTOINE di Les Ruinettes [fig. 13] reinterpretano il concetto di *existenzminimum* attraverso una prospettiva espressiva e immersiva: un rifugio alpino che, integrandosi nel paesaggio naturale, offre un'esperienza abitativa minimale e introspezione personale, dimostrando come l'architettura possa favorire una connessione autentica con l'ambiente.

Conclusioni

Le evidenze emerse dallo studio confermano la rilevanza del concetto di *existenzminimum* come dispositivo critico e progettuale capace di orientare una riflessione attuale sull'abitare in grado di coniugare efficienza spaziale, sostenibilità ambientale e adattabilità funzionale. In questa prospettiva, il *minimum dwelling* non rappresenta più un'esigenza dettata unicamente dalla scarsità o dalla razionalizzazione, ma si configura come paradigma resiliente e flessibile, capace di rispondere in modo dinamico alle trasformazioni socio-tecnologiche, alle emergenze ambientali e alle nuove forme dell'abitare ibride e multisituate. La ricerca ha messo in luce come le tre traiettorie individua-

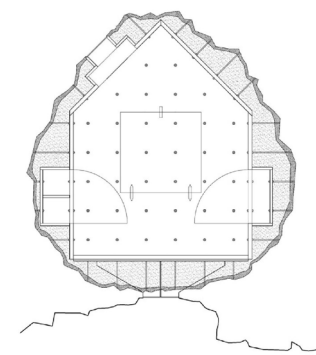
10
Momo di MIT
Media Lab,
Credit Momo
Team



12



13



11



11
Cabin Anna
di Caspar Schols,
credits
www.cabin-anna.com

12
In ordine:
prospetti dei
progetti KODA,
Ecocapsule,
Backcountry
Hut Company

13
ANTOINE Les
Ruinettes, foto
e dettaglio sezione
credits [www.
archdaily.com](http://www.archdaily.com)

te – *Adaptive Living, Eco-Living e Tech-Enhanced Living* – non costituiscano direzioni isolate, ma convergano verso una ridefinizione dell'abitare inteso come sistema aperto, configurabile e sensibile alle pratiche d'uso. All'interno di questo scenario, l'*esistenza minimum*, reinterpretato in chiave contemporanea, trascende la mera riduzione spaziale per assumere le forme di una infrastruttura abitativa integrata e relazionale, in grado di favorire qualità sociale e ambientale a partire da risorse contenute. Il concetto viene così restituito nella sua capacità generativa, capace di attivare linguaggi progettuali situati, basati sull'intersezione tra tecnologia, ecologia e configurabilità. L'abitare contemporaneo che emerge dall'analisi non è più definito da una logica prescrittiva o standardizzata, ma da un'ecologia progettuale in cui il minimo diventa condizione abilitante per massimizzare benessere, agency e responsabilità. L'integrazione di materiali ecocompatibili, l'adozione di arredi trasformabili, l'uso intelligente delle tecnologie, insieme a strategie di adattamento spaziale, delineano un nuovo orizzonte dell'abitare fondato su una sostenibilità generativa. In tal senso, il concetto di *esistenza minimum* si riattualizza quale dispositivo teorico e operativo capace di guidare la progettazione di habitat flessibili e resilienti, coerenti con i bisogni emergenti di una società in continua riconfigurazione. Le tre traiettorie identificate forniscono un quadro di riferimento che può orientare future ricerche e sperimentazioni, sostenendo la tesi secondo cui i dispositivi abitativi futuribili dovranno prevedere forme di riconfigurazione spaziale continue, un dialogo costruttivo con la tecnologia e un approccio responsabile rispetto alle risorse ambientali. Si profila dunque una "opera aperta" abitativa, una struttura fluida e adattabile in cui sostenibilità, tecnologia e flessibilità costituiscono le fondamenta di una nuova identità dell'abitare, adeguata a rispondere alle sfide e alle potenzialità della contemporaneità.

REFERENCES

- Klein Alexander, *Grundrissbildung und Raumgestaltung von Kleinwohnungen und neue Auswertungsmethoden*, Berlin, Zentralblatt der Bauverwaltung, **1928**, pp. 304.
- Le Corbusier, Jeanneret Pierre, "Analyse des éléments fondamentaux du problème de la 'maison minimum'", pp. 29-34, in CIAM, *Die Wohnung für das Existenzminimum*, Frankfurt, Englert und Schlosser, **1930**.
- Gropius Walter, "Die soziologischen Grundlagen der Minimalwohnung für die städtische Industriebevölkerung", pp. 13-23 in CIAM, *Die Wohnung für das Existenzminimum*, Frankfurt, Englert und Schlosser, **1930**.
- Teige Karel, *The Minimum Dwelling*, The MIT Press, Cambridge (MA), [1932] 2002, pp. 412.
- Aymonino Carlo (A cura di). *L'abitazione razionale: atti del congresso CIAM 1929-1930*, Venezia, Marsilio, **1971**, pp. 215.
- Ambasz Emilio (a cura di), *Italy: The New Domestic Landscape. Achievements and Problems of Italian Design*, New York, The Museum of Modern Art, **1972**, pp. 440.
- Baffa Rivolta Matilde, Rossari Augusto, *Alexander Klein. Lo studio delle piante e la progettazione degli alloggi minimi. Scritti e progetti dal 1906 al 1957*. Milano, Mazzotta, **1975**, pp. 225.
- La Pietra Ugo, *Abitare la città*, Firenze, Alinea, **1983**, pp. 207.
- Branzi Andrea, *La casa calda. Esperienze del Nuovo Design Italiano*, Milano, Idea Books, **1984**, pp. 312.
- Manzini Ezio, "Design, environment and social quality: From 'Existenzminimum' to 'quality maximum'", *Design Issues*, 10, n. 1, **1994**, pp. 37-43.
- Chang Gary, *My 32 m² apartment. A 30-year transformation*. Hong-Kong, MCCM creations, **2008**, pp. 160.
- Millburn Joshua Fields, Nicodemus Ryan, *Minimalism: Live a Meaningful Life*, Missoula (MT), Asymmetrical Press, **2015**, pp. 138.
- Aureli Pier Vittorio, Tattara Martino, *Loveless: Minimum dwelling and its discontents*, Milano, BlackSquare, **2019**, pp. 240.
- Aresta Marco, Salingaros Nikos A., "The importance of domestic space in the times of COVID-19", *Challenges*, n. 20 (21) **2021**, s.p.
- Braun, Virginia, Clarke, Victoria, "Using thematic analysis in psychology", *Qualitative Research in Psychology*, n. 3 (2) **2006**, 77-101.
- Braun Virginia, Clarke Victoria, *Thematic Analysis: A Practical Guide*, London, SAGE Publications Ltd, **2021**, pp. 376.
- Braun Virginia, Clarke Victoria, "Conceptual and design thinking for thematic analysis", *Qualitative psychology*, n. 9 (1), **2022**, s.p.

Ricerca di Design per immaginare il futuro della casa

Lo Scenario come strumento per interpretare il cambiamento della cultura dell'abitare

Xue Pei Politecnico di Milano, Dipartimento di Design

xue.pei@polimi.it

Daniela Maurer Politecnico di Milano, Dipartimento di Design

daniela.maurer@polimi.it

In questo saggio sono presentati i risultati empirici di una ricerca volta a dare delle indicazioni per la progettazione dell'esperienza nell'ambiente domestico in risposta alle trasformazioni culturali e sociali causate dalla pandemia Covid-19. La ricerca ha adottato un approccio di "Research-through-Design" per definire i bisogni emergenti negli spazi abitativi domestici, attraverso la raccolta di dati qualitativi e quantitativi e l'applicazione di un metodo di design strategico per presentare visivamente i risultati della ricerca nella forma di sette scenari di progetto. Gli scenari mirano a coinvolgere diversi attori – progettisti, esperti, aziende e gli utenti finali – per stimolare opinioni e azioni concrete e sviluppare idee e soluzioni di prodotto, servizio, e sistema.

Scenari di design, Visioni domestiche, Sviluppo Prodotto e Servizio, Research-through-Design

This research aims to present empirical research on how to design domestic experiences to better respond to the cultural and social transformations that impacted internationally, the pandemic of Covid-19. The research adopted a Research-through-Design approach to define the emerging needs in domestic living spaces, to build understanding and knowledge through collecting qualitative and quantitative research data, and to apply a strategic design method to visually present seven visionary scenarios as the research outputs, which could involve different actors, designers, experts, companies and also the public, in diving their opinions and collaborating on the development of new ideas and solutions of product, services, and systems.

Design Scenario, Home Visions, Product and Service Development, Research-through-Design

Introduzione

La pandemia Covid-19 ci ha costretti a confrontarci con l'incertezza, modificando stili di vita ed abitudini. Per contenere la diffusione del virus, tutti sono stati improvvisamente costretti a rimanere in casa, conducendo la propria vita quotidiana all'interno delle mura domestiche. Questo evento è stato considerato uno degli esperimenti sociali più complessi nella storia dell'umanità (Bonini, 2020; Saladino et al., 2020).

È evidente che la vita non è potuta tornare completamente alla "normalità" precedente, e una nuova definizione di normalità è emersa. La "creatività" è stata una parola chiave imprescindibile per la ripartenza e la definizione di nuove soluzioni sostenibili per il mondo post-pandemico. I designer grazie a un'attitudine progettuale (dal latino *pro-jacere*) adottano spesso una prospettiva orientata al futuro (Celi e Rudkin, 2016), non si limitano a comprendere le sfide, ma si concentrano sull'identificazione di soluzioni possibili, cercando di superare le ansie legate alla sopravvivenza e all'adattamento (Schein e Schein, 2019; O'Hara e Leicester, 2019).

Questo articolo presenta i risultati di un lavoro di ricerca nato durante l'epidemia Covid-19 che, grazie ad un approccio progettuale, ha portato alla definizione di scenari di progetto che potessero rispondere meglio ai bisogni emergenti legati al confinamento in casa.

Cambiamento dello spazio abitativo e il ruolo del design

Negli ultimi decenni, la casa ha subito una trasformazione profonda, divenendo molto più di un semplice luogo in cui vivere: è diventata uno spazio fluido, dinamico e riflessivo dei cambiamenti culturali, tecnologici e sociali (Maspoli, 2022). Questo processo di evoluzione, accelerato dalla pandemia Covid-19, ha portato a riconsiderare non solo la funzione degli spazi abitativi, ma anche il ruolo dell'arredo come elemento cardine nella costruzione di nuovi modelli di vita.

La pandemia ha reso evidente quello che viene definito "disagio abitativo" (Savino, 2023) che si riflette non solo nella necessità di un alloggio, ma anche «nell'inadeguatezza della dimora davanti ad insorgenti e inesplorati requisiti dell'abitare contemporaneo: per la bassa qualità della condizione abitativa, per la vetustà del patrimonio edilizio, per l'obsoleta organizzazione degli spazi, per l'inerzia dei principi costruttivi delle residenze e degli standard del mercato immobiliare incapace di nuove proposte e nuove sperimentazioni» (Savino, 2023). «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

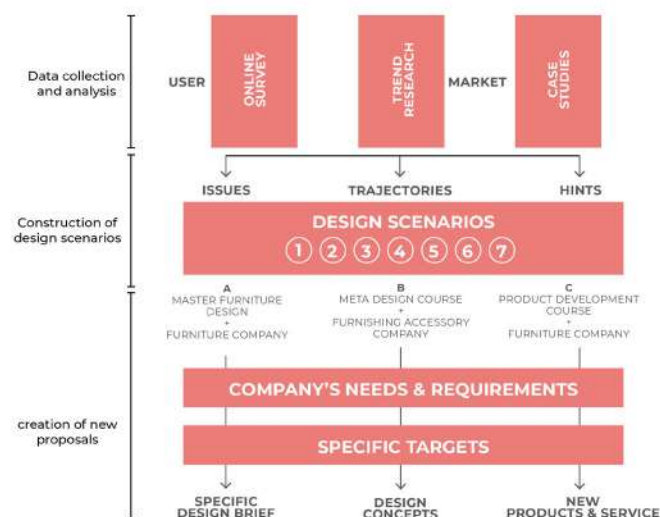
oggetti diventano generatori di eventi, relazioni e flussi» (Spennato, 2023). Arredi modulari e componibili assumono un ruolo sempre più centrale: permettono di trasformare rapidamente gli ambienti, rispondendo a un bisogno di versatilità e stimolando la creatività di chi li utilizza. L'abitare contemporaneo è una narrazione in continua evoluzione, dove l'arredo non è solo complemento estetico, ma elemento trasformativo che definisce nuovi modi di vivere e concepire la quotidianità (Saied et al., 2024). Risulta quindi di primaria importanza per i designer di prodotto, spazio e servizio analizzare i cambiamenti antropologici e sociali che vengono imposti dalla trasformazione digitale e virtuale e dalla pandemia, per immaginare gli scenari abitativi del prossimo futuro.

Scenario di Design: un modo per proporre nuovi rapporti tra persone, spazio e prodotto nell'ambiente domestico

Il concetto di “designerly way of knowing” (Cross, 2001) illustra come i designer generino conoscenza attraverso l'azione progettuale e la riflessione sulle pratiche svolte, utilizzando una logica abduttiva per cercare risposte e soluzioni potenziali (Kolko, 2010; Dorst, 2015). Concentrandosi sulla prima metà del modello Double Diamond del processo di design (Design Council, 2003), le attività di design si concentrano principalmente sulla domanda “E se...?” (*What if?*, Schön, 1983), cercando di affrontare il *problem-setting* (Fallman, 2008; Kolko, 2010) ed esplorando possibilità al di fuori dei paradigmi correnti. Questo processo può essere inteso come un modo per dare forma a nuove potenzialità e favorire la generazione di soluzioni innovative (Boland e Collopy, 2004). Per definire risposte possibili alla domanda “E se...?” e immaginare futuri possibili e alternativi, è necessario costruire un ponte che colleghi bisogni ed aspirazioni esistenti o emergenti con concetti futuri possibili (Auger, 2013).

Uno dei modi per presentare queste traiettorie del futuro è creare scenari. Uno scenario è «una descrizione di una situazione futura e del corso degli eventi che consente di passare dalla situazione originale a quella futura» (Godet e Roubelat, 1996). Manzini e Jégou (1999) propongono l'uso dello scenario come strumento per presentare immaginazioni e potenzialità di un futuro desiderato. Gli scenari sono storie sul futuro che non può essere chiaramente previsto; tuttavia, il loro scopo è consentire decisioni nel presente. Non si basano sulla probabilità ma su dati e analisi qualitative e costruiscono diversi percorsi verso il futuro prossimo attraverso lo *storytelling*.

Il progetto di ricerca ha seguito un approccio progettuale



01

“Research-through-Design” (Stappers, 2007) per generare nuovi scenari sul rapporto emergente tra persona e spazio domestico e identificare opportunità promettenti per lo sviluppo di nuovi prodotti (arredi) e servizi rilevanti.

01
Il processo
della ricerca

Raccolta e analisi dei dati

Sono stati adottati metodi di ricerca sia quantitativi sia qualitativi per raccogliere e analizzare i dati: comportamenti degli utenti: mediante un sondaggio online, finalizzato a comprendere le difficoltà e le problematiche affrontate dalle persone; direzioni e tendenze di mercato: attraverso l'analisi delle tendenze e ricerche di mercato, per identificare dinamiche emergenti e orientamenti settoriali; prodotti e/o servizi emergenti: tramite casi studio, con l'obiettivo di esaminare le modalità con cui individui e aziende hanno risposto spontaneamente alle condizioni contingenti.

L'indagine online mirava a raccogliere il maggior numero possibile di dati da una popolazione variegata in termini di età e professione. Il sondaggio è stato progettato con 42 domande, suddivise in sei sezioni.

Informazioni di base: per comprendere età, genere, occupazione, nazione di origine e se le persone stavano vivendo il lockdown da sole o con qualcun altro.

Vita durante la quarantena: per capire come le persone hanno affrontato le restrizioni domestiche durante il lockdown. Tipologia di spazi domestici: per conoscere in quali spazi della casa le persone conducevano le loro attività quotidiane. Situazione lavorativa e scolastica: per raccogliere

informazioni sull'esperienza di lavoro/studio a distanza di lavoratori e studenti.

Attività essenziali: per capire come le persone gestivano le attività legate alla manutenzione/pulizia della casa, alla sanificazione e all'acquisto di cibo.

Tempo libero: per sapere come le persone gestivano le attività ricreative, sia da sole che con altri, e come mantenessero le relazioni sociali, identificando nuove attività di intrattenimento domestico.

L'analisi delle risposte ha permesso di identificare i bisogni emergenti ed ottenere spunti dai comportamenti degli utenti che sono stati sintetizzati in problematiche principali, avvalorate da dati di seconda mano su casi studio e tendenze raccolti attraverso ricerca desk, consultando report di agenzie che si occupano di analisi delle tendenze, seguendo webinar organizzati da università e organizzazioni, e leggendo articoli su siti web economici e di design.

Costruzione di scenari di design per definire l'opportunità progettuale

L'analisi dei dati è stata poi categorizzata in diversi temi e argomenti, che hanno guidato la definizione di scenari progettuali utili a "visualizzare" i nuovi modi di abitare in risposta ai bisogni emergenti. Gli scenari, definiti attraverso i seguenti fattori, integrando elementi dalla *literature review* e dai dati raccolti dagli utenti, sono: *bisogni e desideri degli utenti*; domanda HMW (How Might We...?): con la domanda HMW viene definita una direzione esplorativa più chiara legata ad un problema progettuale specifico; *caratteristiche chiave*: definizione delle caratteristiche essenziali e uniche che lo scenario deve avere; *tendenze sociali rilevanti*: presentazione di tendenze socio-tecnologiche che confermano o hanno corrispondenza con lo scenario; *iniziative ispiratrici*: concept, soluzioni proposte dal basso e dalle aziende che possono contribuire a costruire una possibile soluzione nello scenario; *opportunità di design*: identificazione delle possibili direzioni per proporre nuove proposte progettuali, di design e di business (prodotto/arredo e sistema di servizio); *tecnologia*: evidenziazione del ruolo della digitalizzazione come abilitatore di nuovi comportamenti e facilitatore nell'applicazione delle soluzioni.

Utilizzo degli scenari di design per la creazione di nuove proposte (arredi e servizi)

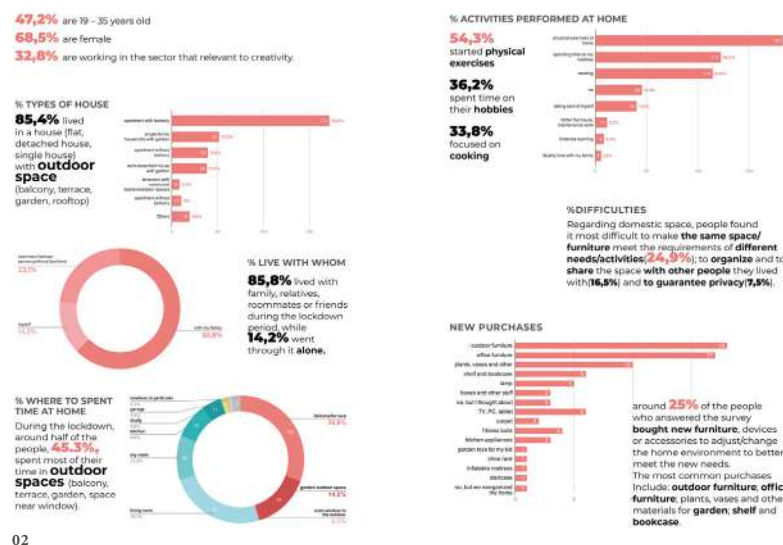
Il passaggio successivo è stato utilizzare gli scenari come brief progettuale e guidare la progettazione degli arredi e servizi con studenti di programmi accademici di design provenienti da diverse parti del mondo e frequentanti

corsi diversi (master specialistici, corsi di laurea triennale e magistrale). In totale sono stati coinvolti circa cento studenti in tre attività principali, in collaborazione con aziende di design italiane. La prima attività è stata condotta con studenti di un master specialistico in Furniture Design in collaborazione con un'azienda di arredamento. L'obiettivo era definire un brief di design dettagliato per una collezione di mobili post-Covid. La seconda attività ha coinvolto gli studenti di un corso della laurea triennale della Scuola di Design del Politecnico di Milano, in collaborazione con un'azienda italiana di accessori per l'arredamento. L'obiettivo era approfondire gli scenari selezionati per sviluppare concept di progetto che considerassero il target e il mercato dell'azienda. La terza attività ha coinvolto gli studenti di un corso della laurea magistrale della Scuola di Design del Politecnico di Milano, in collaborazione con un'azienda italiana di mobili. L'obiettivo era sviluppare prodotti di arredamento da prototipare e produrre. Al termine, sono stati elaborati 6 brief di design e sviluppati 46 concept di prodotto, comprendenti soluzioni per l'ambito domestico tra cui complementi, arredi e servizi.

Risultati del sondaggio

I dati sono stati raccolti tra il 23 aprile e il 4 maggio 2020, su un campione di 337 persone: 290 residenti in Italia e 47 in diverse parti del mondo. Dal sondaggio sono emersi i bisogni degli utenti, che hanno costituito la base per la progettazione degli scenari.

02
Una parte
dei risultati
dal sondaggio



Scenari della casa e opportunità progettuale

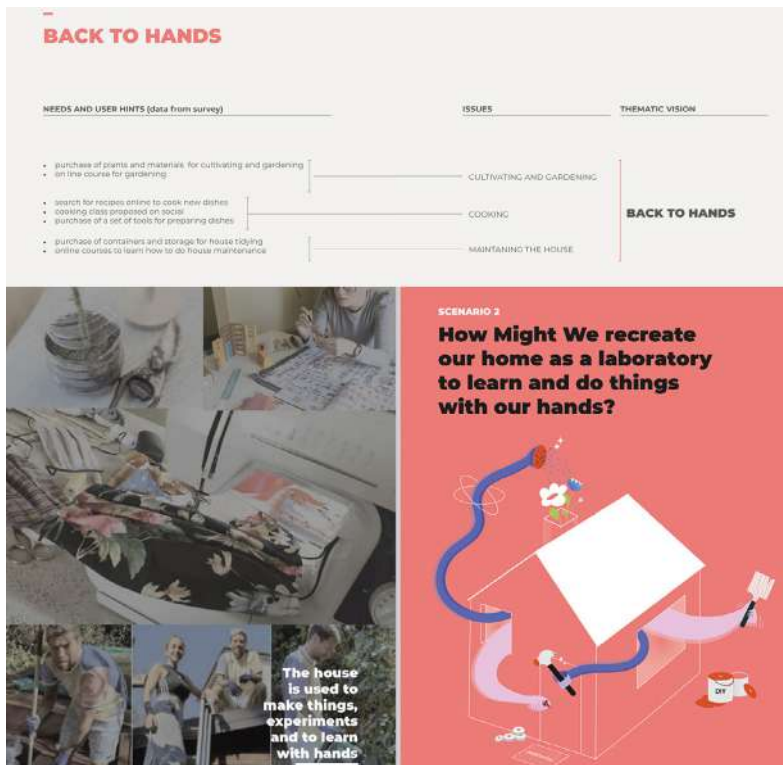
Sono stati creati sette scenari che rispondono ai bisogni emersi durante la pandemia Covid-19.

Scenario 1. *Working from home as normal*: uno scenario che ha portato le persone ad adattare spazi, arredi, luci, per poter affrontare con dignità il lavoro o lo studio da casa.

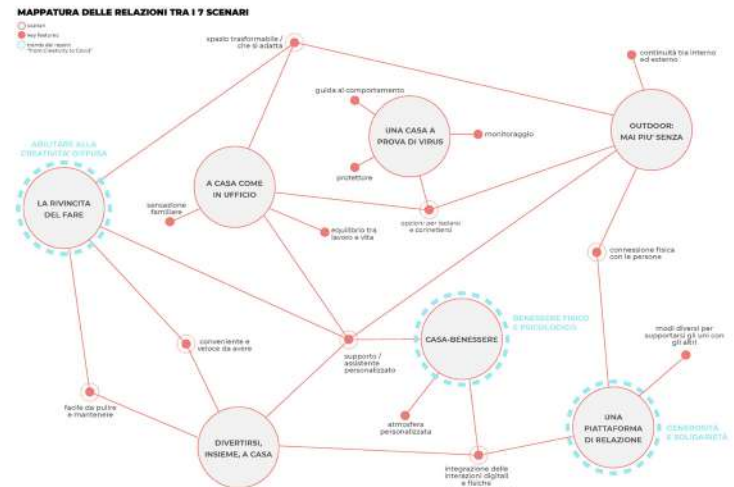
Scenario 2. *back to hands*: una simmetria tra la disponibilità di tempo ed il lavoro pratico, fatto con le mani, che porta con sé una sorta di compiacimento di quello che non si aveva coscienza di saper fare.

Scenario 3. *Collective entertainment at home*: il ripensamento dello spazio domestico per accogliere routine e piaceri della socializzazione: una sfida che non trascura corporeità e ruolo dei sensi e che può attivare risposte inedite in termini di attrezzature e dispositivi. Scenario 4. *Personal wellbeing at home*: la casa come dispositivo per il wellbeing; fitness e meditazione, spesso online, entrano a far parte della vita domestica.

03
Un esempio di scenario: Scenario 2 – back to hands



03



04

Scenario 5. *Keep virus outside home*: la casa come luogo di protezione; la soglia è il nuovo spazio di riflessione per il progetto, il gate di accesso alla domesticità che filtra ciò che è dentro da ciò che deve rimanere fuori.

Scenario 6. *Outdoor space is a must-to-have*: la necessità di continuare ad avere un rapporto con l'esterno attraverso i giardini, i balconi, le finestre che sono diventati luoghi dove sperimentare e progettare nuove modalità di relazione con l'esterno.

Scenario 7. *Cooperativism from home*: la casa come facilitatore ed abilitatore di una relazione.

04
Mappatura delle relazioni tra i sette scenari

Nutrire visioni attraverso la co-definizione di problemi e opportunità

I designer lavorano su come le cose potrebbero essere, anticipando criticamente possibili situazioni, cercando le ragioni dietro le evidenze e dando senso ai nuovi significati. Il processo progettuale co-evolve simultaneamente lo spazio del problema e quello della soluzione (Dorst e Cross, 2001).

Il processo di design inizia sempre con la comprensione dei bisogni degli utenti. Quando le situazioni e i problemi diventano sempre più complessi, e non si tratta di specifici utenti ma di considerare l'intera società, è essenziale che designer e ricercatori sviluppino metodi e strumenti efficaci per raccogliere, interpretare, comprendere e sintetizzare informazioni e risorse. Queste attività mirano ad aiutare il pubblico a "vedere" come sta cambiando la società e come si può agire di conseguenza.

La differenza tra i designer e molti altri professionisti nella gestione del dataset è la loro capacità di trasformarlo. Visioni visibili e comprensibili con esempi concreti e caratteristiche ben definite rappresentano un modo efficace per presentare come potrebbe essere il futuro. Un designer mette in gioco la propria soggettività e agisce come antenna di segnali deboli emergenti da società e cultura.

Scenari di design come piattaforme aperte per utenti, industrie e società

I sette scenari hanno contribuito a determinare un diverso approccio alla progettazione rispetto alla tradizionale concezione del design inteso come prodotti, spazi ed esperienze in ambito domestico. Possono essere utilizzati dai ricercatori e designer per presentare visioni su come gli ambienti domestici potrebbero cambiare per rispondere meglio ai bisogni e ai desideri emergenti. Inoltre, fungono da piattaforme visive per stimolare conversazioni con altri attori e avviare la co-creazione di possibili soluzioni con aziende, settori pubblici e cittadini. Poiché questi scenari sono stati intenzionalmente progettati per rimanere a un livello strategico (non finalizzati a definire progetti specifici), le esperienze e i feedback ricevuti hanno dimostrato l'importanza e il ruolo strategico nel coinvolgere diversi stakeholder per discutere, collaborare e contribuire a visioni comuni e alla loro implementazione. Lo scenario di design è, da un lato, piuttosto aperto, poiché non rappresenta una proposta di progetto o una soluzione specifica; dall'altro lato, è anche molto solido come base di lavoro, consentendo ai diversi attori di percepire opportunità e quindi apportare contributi e trarne benefici.

REFERENCES

Godet Michel, Fabrice Roubelat, "Creating the Future: The Use and Misuse of Scenarios." *Long Range Planning* 29, n. 2, **1996**, pp. 164-171.

Schein Edgar H., *The Corporate Culture Survival Guide*. Jossey-Bass, San Francisco, California, **1999**, pp. 224.

Manzini Ezio, Jegou F. *The construction of design orienting scenarios. Final Report, The SusHouse project*. Faculty of Technology, Policy and Management, Delft University, Olanda **2000**, pp. 36.

Cross Nigel, "Designertly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science." *Design Issues* 17, n. 3, **2001**, pp. 49-55.

Dorst Kees, Cross Nigel, "Creativity in the Design Process: Co-Evolution of Problem-Solution." *Design Studies* 22, no. 5, **2001**, pp. 425-37.

Design Council. "The Double Diamond." *Design Council*, **2003**, <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/> [7 Aprile 2025].

Stappers Pieter Jan. "Doing Design as a Part of Doing Research." pp. 81-91, In Ralf Michel (editor), *Design Research Now*, Birkhäuser Basel, **2007**, pp. 254.

Boland Jr Richard J., Collopy Fred (editor), *Managing as designing*. Stanford University Press. Redwood City, California, **2008**, pp. 313.

Fallman Daniel, "The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies, and Design Exploration." *Design Issues* 24, n. 3, **2008**, pp. 4-18.

Kolko Jon, "Abductive thinking and sensemaking: The drivers of design synthesis." *Design issues* 26, n. 1, **2010**, pp. 15-28.

O'Hara Maureen Miller, Graham Leicester, *Dancing at the Edge: Competence, Culture and Organization in the 21st Century*. Axminster, Triarchy, **2012**, pp. 172.

Auger James, "Speculative design: crafting the speculation." *Digital Creativity* 24, no. 1, **2013**, pp. 11-35.

Dorst Kees. *Frame Innovation: Create New Thinking by Design*. Design Thinking, Design Theory. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, **2015**, pp. 224.

Celi Manuela, Jennifer Rudkin, "Drawing food trends: Design potential in shaping food future." *Futures* n. 83, **2016**, pp. 112-121.

Bonini Tiziano, "L'immaginazione sociologica e le conseguenze sociali del Covid-19." *Mediascapes Journal* n. 15, **2020**, pp. 13-23.

Saladino Valeria, Davide Algeri, Vincenzo Auriemma, "The Psychological and Social Impact of Covid-19: New Perspectives of Well-Being." *Frontiers in Psychology* 11, **2020**, pp. 577684.

Maspoli Rossella, "Disruptive Technologies e cambiamento di paradigma per l'abitare post-pandemico." *Techen: Journal of Technology for Architecture & Environment* n. 23, **2022**, pp. 85-93.

Savino Michelangelo, "Evoluzione dell'abitare come riflesso del cambiamento nella città contemporanea." pp. 24-83, *In Abitare Contemporaneo. Un Viaggio Nell'Housing sociale in Italia*, vol. 159, Franco Angeli, **2023**, pp. 330.

Spennato Alessandro, "Rendere tangibili le tendenze virtuali per l'interior e l'exhibit design." *Gli Arieti-collana di Architettura, Design e Arti visive*, **2023**, pp. 36-45.

Saied Aisha, Rawaz Abdullah, Janan Ali. "Impact of Flexible Furniture on Small Spaces in Residential Apartment with Smart Solutions." *Nanotechnology Perceptions* 20, no. S3, **2024**, pp. 819-832.

Modelli e sistemi di arredo per un abitare in evoluzione

DOTs: Domestic Objects for Tiny spaces

Domenico Di Fuccia domenico.difuccia@unicampania.it

Michela Carlomagno michela.carlomagno@unicampania.it

Rosanna Veneziano rosanna.veneziano@unicampania.it

Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale

Ernesto Iadevaia Sovrappensiero Design Studio

ernesto@sovrappensiero.com

Le trasformazioni economiche, sociali e tecnologiche degli ultimi decenni hanno ridefinito gli stili di vita e i comportamenti, influenzando la progettazione degli ambienti domestici. Urbanesimo, riduzione della dimensione dello spazio abitativo e l'emergere di nuove necessità hanno aumentato la domanda di spazi compatti e di prodotti multifunzionali. La maggiore esigenza di flessibilità ha indirizzato verso una trasformazione degli arredi da oggetti statici in sistemi adattabili, capaci di rispondere a molteplici esigenze quotidiane. In tale contesto, il progetto DOTs mira ad integrare più funzioni in un unico sistema-prodotto, permettendo la riconfigurazione dello spazio domestico, attraverso la combinazione di diversi elementi che rispondono alle esigenze quotidiane di socialità, relax, studio/lavoro e riposo [1].

Abitazioni minime, Flessibilità, Multifunzionalità, Adattabilità, Modularità

The economic, social and technological transformations of the last decades have redefined lifestyles and behaviour, influencing domestic environment design. Urbanism, reduction in the size of living space and the rise of new needs have increased the demand for compact spaces and multifunctional products. Flexibility has become central, transforming furniture from static objects into adaptable systems capable of responding to everyday needs. In this context, the project DOTs aims at integrating several functions in a single product-system, allowing the reconfiguration of domestic space, through the combination of different elements that respond to the daily needs of socializing, relaxing, studying/working and resting.

Minimal housing, Flexibility, Multifunctionality, Adaptability, Modularity

D. Di Fuccia Orcid id 0009-0003-4472-9784
M. Carlomagno Orcid id 0000-0001-9905-4372
R. Veneziano Orcid id 0000-0001-6973-6559

ISSN 2531-9477 [online]

L'evoluzione dello spazio domestico in relazione alle esigenze contemporanee

L'aumento della popolazione mondiale, l'accelerazione della tendenza globale alla migrazione dalle aree rurali alle città e il mutamento delle abitudini dei nuclei familiari (European Commission, 2021; European Commission, 2023) costituiscono una spinta alla trasformazione degli stili di vita, influenzando il modo in cui le persone abitano gli spazi domestici.

Nelle città contemporanee, sempre più densamente popolate, alla crescente domanda abitativa non sembra corrispondere un'offerta adeguata, anche in relazione all'aumento dei costi per l'affitto o per l'acquisto di un alloggio (Eurostat, 2024). Ciò ha portato alla reinterpretazione del concetto di casa minima, già affrontato negli anni venti e trenta dall'*existenzminimum* (Aymonino, 1971), il quale «nelle sue tante varianti, è piccolo e senza fronzoli perché solo a queste condizioni può essere industrializzato e costruito in quantità realmente democratiche» (Benetti, 2023).

Le tendenze demografiche e sociali degli ultimi decenni hanno modificato non solo l'aumento della domanda di alloggi nelle aree urbane, viste come centri di attività sociali, culturali e luoghi di creazione di opportunità lavorative, commerciali ed economiche, ma anche il modo stesso di organizzare e vivere la casa.

L'abitazione contemporanea è sempre meno legata a un modello tradizionale e agli standard individuati dai maestri del razionalismo come Klein, Gropius e Le Corbusier, basati sulla linearità delle azioni e sulla suddivisione degli spazi in funzione delle attività associate al nucleo domestico (Cilento, 2006), ma li rielabora in risposta a nuove esigenze. L'abitare oggi tende infatti ad assumere funzioni ibride, configurandosi al tempo stesso come luogo di lavoro, di svago e di socializzazione. Non è inteso più solo come mero atto di occupare uno spazio fisico, ma come un luogo dinamico di costruzione identitaria, relazione sociale e integrazione di diverse attività all'interno di uno stesso ambiente. Tuttavia, anche storicamente, l'abitare ha sempre incluso dimensioni simboliche, culturali e relazionali che trascendono la mera funzione abitativa. Questo comporta una continua riconfigurazione degli spazi domestici, influenzando l'aspetto stesso della casa (Molinari, 2020). Le abitazioni che corrispondono all'identità di chi le vive si riferiscono a un concetto più ampio di adattamento continuo, legato a bisogni biologici e sociali che Claude Lamure (1988) definirebbe "transitori". La casa è un sistema dinamico e in continua evoluzione, così come i modelli abitativi presentati nella mostra *Italy: The New Domestic Landscape* anticipavano i profondi cambiamenti

nei comportamenti con una visione avanzata e futuristica (Ambasz, 1972; Kries, Favata, 2005).

In questo contesto, l'ambiente domestico diventa un'estensione delle attività umane, piuttosto che un semplice sfondo, in grado di generare nuove forme dell'abitare in risposta ai mutamenti sociali (Rossetti, Tosi, 1991). Come sottolineato da Lauda (2012), gli spazi abitativi devono essere concepiti non solo come contenitori di aree mono-funzionali, ma come spazi vuoti da allestire e adattare a seconda delle necessità. Il vuoto rappresenta un'apertura al cambiamento, una potenzialità del divenire, permettendo di conciliare la riduzione dello spazio occupato con la flessibilità dei comportamenti e delle funzioni richieste dall'ambiente [2]. Tra queste, l'integrazione della dimensione lavorativa ha comportato una dematerializzazione dello spazio fisico, accentuando la necessità di spazi ibridi, poco definiti, caratterizzati da un'indifferenza funzionale capace di accogliere più attività contemporaneamente.

L'introduzione di un uso dello spazio domestico in cui la vita privata si sovrappone a quella lavorativa e conviviale (Gualandi, 2022), richiede un profondo ripensamento degli ambienti, suddivisi in aree individuali e zone di vita comune, così come del concetto di anonimato spaziale che caratterizza gli *open space*. Pertanto, l'abitazione diventa un insieme di spazi, individuali e comuni, legati ad attività che richiedono una maggiore o minore privacy con filtri visivi e acustici differenziati, non più un contenitore passivo, ma "spazi attivati dagli utenti" come proposto da Spanedda e Fusaro (2020). Secondo questa visione, gli arredi non sono elementi fissi, ma strumenti che permettono all'utente di non subire passivamente l'organizzazione dello spazio, ma di riconfigurare l'ambiente attraverso il proprio utilizzo, rispecchiando le necessità e le preferenze dei propri abitanti (Spanedda, Fusaro, 2022). I mutamenti della società, tra cui l'aumento del divario tra salari e costo delle abitazioni e la precarietà del mondo del lavoro, hanno messo in discussione il concetto di abitare, legato tradizionalmente ad un luogo statico a favore dello sviluppo di un nuovo nomadismo digitale, legato all'idea di un lavoro che, attraverso tecnologie di telecomunicazione, può essere svolto in qualsiasi luogo (Follesa, 2016). Un abitare-mobile che si riconfigura di volta in volta in base alle necessità, dove lo spazio viene trasformato da sistemi trasportabili che seguono chi lo abita nei suoi spostamenti. «Il nomade è a casa sua ovunque e si porta con sé quello di cui ha bisogno» (Aime, 2015) [3].

Caratteristiche e arredi per l'abitare contemporaneo

Il mutamento del concetto di abitazione avvenuto negli ultimi anni implica la necessità di sviluppare sistemi e oggetti per spazi che possano cambiare rapidamente configurazione senza perdere la loro identità e funzionalità. Le sperimentazioni di designer e progettisti svolte negli ultimi anni sono utili per definire l'attuale scenario e i parametri progettuali per la definizione di soluzioni in grado di rispondere alle esigenze contemporanee di modularità e di riconfigurazione degli ambienti. I casi studio analizzati e di seguito descritti rappresentano una sintesi dei concetti emersi dal background di riferimento e sono stati raggruppati in tre categorie: soluzioni a scomparsa, sistemi modulari, arredi trasportabili, al fine di individuare proposte concrete nate dalla necessità di concentrare più funzioni in un unico spazio. L'intento della selezione è di rilevare le caratteristiche e le funzionalità necessarie da trasferire nello sviluppo del progetto descritto nel paragrafo successivo. Numerosi sono gli esempi di soluzioni in grado di arredare spazi ridotti allestendo questi ultimi in base alle diverse esigenze del momento, come *Land Peel* di Shin Yamashita, un set di tre tappeti che, da un unico elemento flat, permette di ricavare un tavolo, una seduta o un poggiatesta sollevando parte del sistema, i quali possono essere nascosti una volta terminato l'utilizzo. Lo Studio Gorm propone, invece, *Peg* un sistema d'arredo flessibile composto da diversi componenti bidimensionali che possono essere assemblati e disassemblati per adattarsi a molteplici scenari abitativi. Il sistema comprende una serie di piani e gambe in legno intercambiabili che consentono di creare mobili di diverse dimensioni e altezze, come panche e tavoli, che possono essere riposti a parete, quando non in uso, tramite una barra portaoggetti [fig. 01].



01
Sistema d'arredo
Peg, Studio Gorm,
2010. Immagine
studiogorm.com/
peg/b2ij5lpby9f6b
380lwf81ckfebsgf

01



02

Altri arredi sono pensati per essere riconfigurati in base all'esigenza dell'utilizzatore, come *Aleph* di Gyuyub Jo, un sistema trasformabile composto da casse, piani e aste in legno di diverse dimensioni, che aggregati tra loro formano sgabelli, tavolini, una scrivania e dei mobili contenitori [fig. 02]. Un simile approccio è utilizzato dal designer Sang A Choi per la definizione di *Badac*, un mobile multifunzionale costituito da un piano suddiviso in otto sedute reversibili. Tramite l'integrazione di una serie di accessori, che comprendono due schienali, una lampada, un tavolino e una mensola, l'utente può attivare diverse funzioni in base agli scenari d'uso.

Dal crescente fenomeno del nuovo nomadismo si sviluppano soluzioni che hanno come focus primario la trasportabilità. Tra questi *NEST: Nomadic Essentials for Simpler Transitions* di Désirée Malessa, un progetto che condensa in un box compatto tutti gli elementi essenziali per arredare un'abitazione temporanea: un letto, una scrivania, una panca e uno scaffale. La flessibilità del sistema risponde perfettamente alle esigenze di chi si sposta frequentemente, offrendo non solo una soluzione pratica per i traslochi, ma anche un modo per adattarsi facilmente a nuovi spazi abitativi [fig. 03]. In modo diverso, la designer Elena Bompani risponde alla stessa esigenza con il progetto *Itaca*, un sistema d'arredo composto da un divano letto, degli scaffali e una seduta. La struttura principale è costituita da un telaio in legno di faggio e sacche contenitrici in lino, tenute insieme da

02
Sistema
trasformabile
Aleph, Gyuyub Jo,
2013. Immagine
gyuyub.blogspot.
com/2013/01/blog-
post_4256.html"



03

cinghie di cuoio, che può essere smontata per facilitarne il trasporto.

Caratteristiche come trasformabilità e multifunzionalità non sono semplicemente una risposta alle limitazioni spaziali, ma un modo per fornire un'esperienza abitativa personalizzata e orientata all'interazione quotidiana tra utente e spazio, in cui gli oggetti diventano strumenti attivi per ridefinire continuamente l'abitazione, elementi chiave di un nuovo modo di abitare. La flessibilità spaziale facilita e sostiene forme di adattamento e personalizzazione dell'abitazione invertendo il tradizionale rapporto tra casa e abitanti. Inoltre, la possibilità di utilizzare un unico oggetto per più scopi riduce il numero di arredi necessari e caratteristiche come la modularità consentono di minimizzare l'impatto ambientale permettendo la sostituzione di singole parti, estendendone la vita.

DOTs: Domestic Objects for Tiny spaces

In questo contesto si inserisce il progetto DOTs: Domestic Objects for Tiny spaces, sviluppato da Domenico Di Fuccia nell'ambito della tesi di Laurea Magistrale in Design per l'Innovazione del Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale dell'Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", con tutor la Prof.ssa Rosanna Veneziano e co-tutor la Dott.ssa Michela Carlomagno ed Ernesto Iadevaia, co-founder di Sovrappensiero Design Studio [4], studio di progettazione che unisce ricerca sperimentale e produzione industriale.

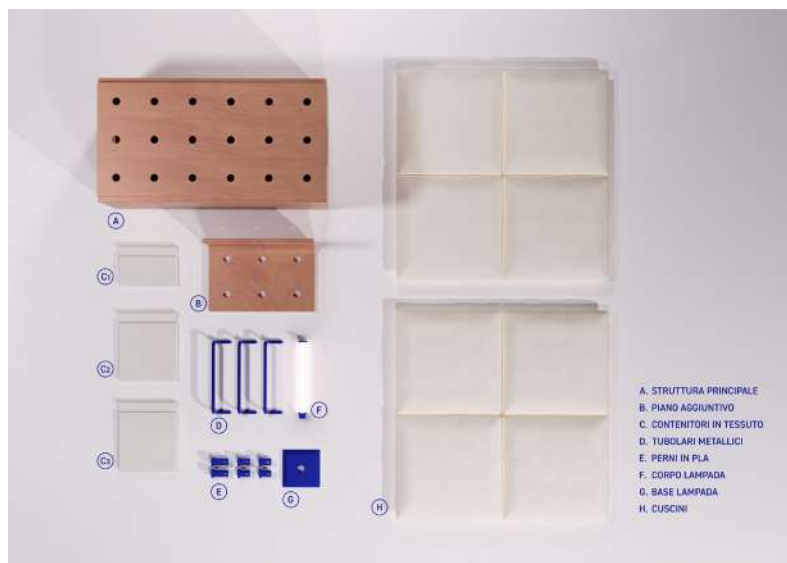
03
Progetto NEST,
Désirée Malessa,
2020. Immagine
dutchdesigndaily.
com/stories/
nest-nomadic-
essentials-simpler-
transitions/

A partire dall'analisi del background teorico di riferimento e dalla ricerca di casi studio è stato individuato lo scenario progettuale, da cui è stata strutturata una fase di osservazione dei comportamenti e di indagine qualitativa, realizzata attraverso la sottomissione di un questionario a un campione di persone che vivono in spazi ristretti o in soluzioni temporanee, come studenti e lavoratori fuori sede, giovani professionisti, single o coppie senza figli, per il rilevamento di bisogni, esigenze e criticità riscontrate dagli utenti. L'analisi dei risultati ottenuti ha permesso di definire le caratteristiche e le funzionalità del sistema, fornendo elementi chiave per lo sviluppo del concept.

Il progetto DOTs consiste in un sistema di arredo multifunzionale pensato per abitazioni di piccole dimensioni, che ha l'obiettivo di rispondere alla crescente domanda di flessibilità e versatilità degli ambienti domestici, offrendo una soluzione che permette di riconfigurare lo spazio abitativo in base alle necessità quotidiane, identificate in: socialità, relax, studio/lavoro e riposo.

Il sistema si compone di 18 elementi [fig. 04], contenuti in un parallelepipedo in legno con un ingombro massimo di 45x45x90 centimetri, che presenta fori regolari sulla superficie i quali permettono l'aggregazione di accessori di diversi materiali come: un piano in legno per l'estensione dello spazio; tubolari in acciaio per l'aggiunta di contenitori in tessuto di diverse dimensioni; perni e supporti in PLA

04
I 18 elementi del sistema, Progetto DOTs. Credits immagine a cura di Domenico Di Fuccia



04



05

per l'inserimento di una lampada in plexiglass trasparente e il fissaggio degli elementi; cuscini in cotone e poliuretano espanso che modificano la loro funzione a seconda della combinazione. Il sistema prevede, infatti, quattro diverse funzioni d'uso [fig. 05] pensate per rispondere alle diverse esigenze attraverso la configurazione di un tavolino per i momenti di socialità e di convivialità, una panca da allestire per il relax, uno standing desk per svolgere le attività lavorative e di studio, e un letto per il riposo. L'assemblaggio è progettato per essere semplice e non richiedere attrezzi di alcun tipo all'utente finale. Tutti gli elementi sono contenuti all'interno della struttura principale per ridurne l'ingombro e facilitarne il trasporto [fig. 06].

Per rispondere alla necessità di socialità, la struttura principale viene disposta in orizzontale e si configura come tavolino, mentre i cuscini si piegano a formare due pouf [fig. 07]. Aggiungendo il piano come bracciolo e posizionando i cuscini sulla struttura principale si forma invece una panca, pensata per i momenti di riposo breve durante la giornata [fig. 08]. Per lo studio o il lavoro la struttura principale viene posizionata in verticale e, attraverso il piano aggiuntivo, è possibile ottenere diverse altezze per creare sia uno standing desk che una scrivania tradizionale [fig. 09]. Infine, la struttura principale può essere aperta totalmente e i due cuscini possono essere uniti sulla parte superiore per formare un letto, al quale può aggiungersi il piano che funge da comodino, rispondendo così all'esigenza di riposo [fig. 10]. In tutte le diverse

05
Quattro diverse funzioni d'uso: socialità, relax, studio/lavoro e riposo, Progetto DOTs. Immagine a cura di Domenico Di Fuccia



06
Elementi del sistema contenuti all'interno della struttura principale, Progetto DOTs. Immagine a cura di Domenico Di Fuccia

07
Configurazione socialità, tavolino e due pouf, Progetto DOTs. Immagine a cura di Domenico Di Fuccia



07



08
Configurazione relax, panca con bracciolo, Progetto DOTs. Immagine a cura di Domenico Di Fuccia

09



09
Configurazione studio/lavoro, standing desk, Progetto DOTs. Immagine a cura di Domenico Di Fuccia

configurazioni, l'utilizzatore può aggiungere accessori, in base alle proprie necessità come, il piano in legno per avere una superficie di appoggio extra, i tubolari metallici per l'inserimento dei contenitori in tessuto o per l'aggiunta di ganci e, infine, la lampada, la cui base funge da chiusura del piano quando configurato come scrivania.

Conclusioni

Nel panorama contemporaneo, il design si confronta con sfide sempre più complesse: la riduzione degli spazi abitativi, l'integrazione di attività ricreative e lavorative nello stesso ambiente, e la necessità di definire soluzioni che rispecchino stili di vita dinamici e in costante mutamento. Ciò ha portato a osservare i comportamenti e a interpretare lo spazio abitativo come l'estensione di un ambiente in trasformazione continua, dove l'estemporaneità dell'uso determina le prestazioni degli oggetti che lo allestiscono. Il progetto proposto si inserisce in questa riflessione, rispondendo alle sfide abitative contemporanee, attraverso un arredo compatto e trasformabile, in grado di modificare lo spazio in funzione delle esigenze, superando la tradizionale concezione di ambienti dedicati a singole funzioni, verso spazi che si adattano ai bisogni di chi li abita. L'approccio proposto invita a riscoprire il valore delle scelte soggettive, opponendosi all'uniformità che domina la scena abitativa attuale. Ogni arredo, ogni configurazione, ogni trasformazione diventa una dichiarazione d'intenti, un manifesto silenzioso, che restituisce centralità all'individuo, al proprio modo di vivere la casa e abitare il mondo. Il design, in questo contesto, non è più visto solo come una risposta alle esigenze funzionali, ma come uno strumento espressivo attraverso cui raccontare sé stessi.



10
Configurazione
riposo, letto con
comodino, Progetto
DOTs. Immagine
a cura di Domenico
Di Fuccia

Non si tratta più di uniformarsi a un'estetica globale, ma di riscoprire il valore delle scelte soggettive.

Il progetto proposto invita a mettere in discussione il paradigma tradizionale della casa come spazio statico e standardizzato, consapevole che la complessità della questione abitativa contemporanea non possa essere risolta da una singola soluzione, ma richieda un continuo ripensamento delle strategie progettuali in relazione ai mutamenti della società.

La crescente tendenza verso l'ibridazione degli ambienti domestici con funzioni lavorative e sociali porta a interrogarsi su quali siano i limiti della flessibilità stessa: fino a che punto è possibile conciliare il desiderio di personalizzazione con la necessità di soluzioni pratiche e accessibili? E quanto queste trasformazioni rispondono a reali bisogni abitativi, piuttosto che a una condizione imposta dalla precarietà economica e dalla contrazione degli spazi disponibili? Queste domande rimangono aperte e rappresentano il terreno per ulteriori ricerche e sperimentazioni progettuali.

NOTE

[1] Il contributo è scritto dagli autori condividendo il background teorico, la metodologia e la bibliografia di riferimento. L'abstract è stato scritto da Rosanna Veneziano, il paragrafo "L'evoluzione dello spazio domestico in relazione alle esigenze contemporanee" è stato scritto da Domenico Di Fuccia e Michela Carlomagno; "Caratteristiche e arredi per l'abitare contemporaneo" è da attribuire a Michela Carlomagno; "DOTs: Domestic Objects for Tiny spaces" è stato scritto da Domenico Di Fuccia; il paragrafo "Conclusioni" è da attribuire a Ernesto Iadevaia.

[2] Per approfondire consultare il progetto *Azioni a scomparsa* di Giovanni Lauda con Dante Donegani e la collaborazione di Jae Kyu Lee ed Elena Mattei: <https://www.giovannilauda.com/azioni-a-scomparsa>.

[3] Marco Aime, Intervento alla manifestazione Dialoghi sull'uomo, Pistoia 2015, video on-line su: www.dialoghisulluomo.it/

[4] Per maggiori info consultare il sito web di Sovrapprensiero Design Studio: <https://www.sovrapprensiero.com>

REFERENCES

Aymonino Carlo (a cura di), *L'abitazione razionale. Atti dei congressi CIAM 1929-1930*, Padova, Marsilio, **1971**, pp. 215.

Ambasz Emilio (a cura di), *Italy: The New Domestic Landscape: Achievements and problems of Italian design*, (catalogo della mostra, Museum of Modern Art), Greenwich Conn., New York Graphic Society, **1972**, pp. 430.

Lamure Claude, Legnante Enzo (a cura di), *Abitare & Abitazione*, Milano, Franco Angeli, **1988**, pp. 256.

Rossetti Francesca, Tosi Fabio, *L'intelligenza della casa: nuove tecnologie e mutamenti sociali*, Firenze, Alinea, **1991**, pp. 216.

Kries Mateo, Favata Ignazia (a cura di), *Joe Colombo. L'invenzione del futuro*, Milano, Skira, **2005**, pp. 304.

Cilento Geppino, *L'architettura degli spazi domestici*, Bologna, Millennium, **2006**, pp. 78.

Lauda Giovanni, *Abitare meno, abitare meglio. Design tra professione, ricerca e didattica*. Firenze, Alinea, **2012**, pp. 92.

TEDx Talks, "La casa liberata: Dante Donegani e Giovanni Lauda at TEDxTrento", YouTube, **2013**. <https://www.youtube.com/watch?v=6Eo1fZn94R4> [1 Novembre 2024]

Follesa Stefano, "L'abitare nomade in un mondo connesso", in *MD Journal*, n. 2, **2016**, pp. 146-156.

Molinari Luca, *Le case che siamo*, Milano, Nottetempo, **2020**, pp.140.

Spanedda Francesco, Fusaro Matteo Carmine, "New approaches to housing complexity: designing dwellings in the age of cognitive economy", *City Territory and Architecture* n. 7 (19), **2020**, pp. 1-8.

European Commission, *The demographic landscape of EU territories*, **2021**, pp. 104.

Gualandi Elena, "La questione della "flessibilità". Teorie, ricerche, progetti", PhD dissertation, Sapienza Università di Roma, **2022**, pp. 367.

Spanedda Francesco, Fusaro Matteo Carmine, "The flipped house and the bubble. Domestic space in the time of coronavirus", *City Territory and Architecture* n. 9 (35), **2022**, pp. 1-13.

Benetti Alessandro, "Un secolo di evoluzione della casa minima in 9 esempi d'autore", *domus*, **2023**. <https://www.domusweb.it/it/architettura/2023/08/28/un-secolo-di-evoluzione-della-casa-minima-in-9-esempi-dautore.html> [1 Novembre 2024]

European Commission, *The impact of demographic change in a changing environment*, **2023**, pp. 20.

Eurostat. *Housing in Europe – 2024 edition*, **2024**. <https://ec.europa.eu/eurostat/web/interactive-publications/housing-2024> [1 Novembre 2024]

Nuove “superfici attive”

I cambi di dominio nelle relazioni tra interni e oggetti [1]

Rossana Carullo Politecnico di Bari

rossana.carullo@poliba.it

Rosa Pagliarulo Politecnico di Bari

rosa.pagliarulo@poliba.it

Il progetto degli interni, per il suo radicamento nel dominio dell'architettura, ha subordinato il ruolo della superficie ai vincoli dello spazio, «fodera» dell'invaso architettonico (De Fusco, 1997, p. 1). Quando la cultura del progetto «ha puntato a risalire verso nuove qualità ambientali» (Branzi, 1984, p. 97), gli strumenti del progetto hanno subito significativi cambiamenti: la superficie è stata liberata dai vincoli dettati dall'architettura, diventando «superficie attiva» (p. 109). Allo spostamento di significato ha corrisposto uno spostamento di dominio del progetto: dall'architettura al design, ai *Visual culture studies*. Il paper indaga alcuni paradigmi storico-critici e di sperimentazione progettuale che oggi interrogano le nuove traiettorie di ricerca sulle superfici nel rapporto tra interni e oggetti.

Superficie, Materialità, Valori percettivo-sensoriali, Memoria abitativa, Transmedialità

Interior design, due to its establishment in the domain of architecture, has subordinated the role of the surfaces to the limits of space, the «lining» of the architectural envelope (De Fusco, 1997, p. 1). When the culture of the project «aimed to rise towards new environmental qualities» (Branzi, 1984, p. 97), the tools of the project underwent significant changes: the surface was freed from the constraints dictated by architecture, becoming an «active surface» (p. 109). The shift in meaning was matched by a shift in the domain of design: from architecture to design to Visual culture studies. The paper investigates a few of the historical-critical paradigms and design experiment that today interrogates new research trajectories on surfaces in the relationship between interiors and objects.

Surface, Materiality, Perceptual-sensory values, Memory of inhabiting, Transmediality

R. Carullo Orcid id 0000-0002-4430-4079
R. Pagliarulo Orcid id 0000-0001-9515-3103

ISSN 2531-9477 [online]

“Superfici attive”: un doppio cambio di dominio

«L'altro ricordo che pure sembra essere il mio primo ricordo, e anzi il più importante di tutti. Se la vita ha una base su cui poggia, se è una tazza in cui si mettono le cose e di nuovo cose, e si colma – allora senza dubbio poggia su questo ricordo. È il ricordo di giacere mezzo addormentata, mezzo sveglia, nel mio letto nella stanza dei bambini a St Ives. Di udire le onde frangersi [...] di udire la tenda strisciare la sua piccola nappa sul pavimento quando il vento la sospinge in fuori. [...] la sensazione, come talvolta me la descrivo, di stare in un acino d'uva e di vedere attraverso un velo giallo semitrasparente» (V. Wolf, [1976], 1977, pp. 82-83).

Il progetto dell'ambiente interno alla casa raffigura, nell'artificio di strutture, artefatti, segni, immagini, le forme dell'abitare, e più precisamente le «forma della vita» (Vitta, 2008, p. 4), secondo le modalità coincidenti con le vicende della cultura e della civiltà di un determinato tempo, con la stratificazione delle sue memorie abitative. Comprendere come il product-furniture design del nostro tempo si faccia interprete delle trasformazioni socio-culturali in atto, invita a mettere in luce quegli elementi del progetto che abbiano espresso, pur nella stratificazione delle memorie, un cambiamento sensibile del proprio valore e ruolo nell'ambiente della casa.

La letteratura che storicamente ha indagato la cultura del progetto di interni si è fortemente radicata nel dominio dell'architettura. Una tradizione che ha subordinato il ruolo della superficie ai vincoli dello spazio, determinando precise categorie di lettura storica e fenomenologica degli interni. La «fodera» (De Fusco, 1997, p. 1) dell'invaso architettonico rappresenta una di queste categorie. Essa riveste lo spazio interno e si definisce attraverso le facce dell'involucro: pareti, pavimento, aperture e soffitto. Una tradizione che affonda le sue prassi negli interni premoderni e che sul noto «Prinzip der Werkleidung» semperiano, ha determinato la propria teoria. Quando però la cultura del progetto, per aggiornarsi, «ha puntato a risalire verso nuove qualità ambientali non legate alla «forma strutturale» degli ambienti e degli oggetti» (Branzi, 1984, p. 109), il rapporto tra oggetti e cultura dell'abitare, ha subito significativi cambiamenti. Come afferma Gabriella D'Amato, le istanze messe in campo dai «giovani architetti, formati nel clima di contestazione studentesca del 1968 [...] si muovevano contro tutta la linea di design scaturita dal Bauhaus» (2005, p. 176). La qualità dello spazio domestico, come appare dalle pagine de «La casa calda» di Andrea Branzi [fig. 01], non è più rintracciabile nella sola «correttezza strutturale» (p. 97), ma prende a



01

01

Andrea Branzi
e *La casa
calda*: «verso
nuove qualità
ambientali non
legate alla "forma
strutturale" degli
ambienti e degli
oggetti» (p. 97)

legarsi piuttosto alla percezione fisica dello spazio, cioè al suo consumo corporale. In questo senso c'è una nuova attenzione alle reali sensibilità percettive dell'utente, legate più al consumo diretto di definite strutture soft che non alla ricezione di una composizione architettonica e dalle sue sofisticate allegorie formali. Il nostro corpo è in grado di elaborare attivamente i dati che riceve dallo spazio circostante, e di trasformarli in esperienze e cultura (Branzi, 1984, p. 97).

Pertanto, la qualità dell'ambiente interno viene definita «attraverso il proprio perimetro attivo, costituito dall'azione espressiva di tutte le superfici planari, che agiscono come pannelli radianti nel campo delle comunicazioni materiche» (p. 109). Le qualità tattili e visive delle superfici connesse ai fenomeni percettivi della luce, del suono e dell'olfatto, emergono negli anni '70 come nuovi paradigmi del progetto e fanno leva sull'impiego di nuovi strumenti. Come ancora Branzi sottolinea nel capitolo dedicato al Design Primario, i nuovi strumenti fanno riferimento a «pre-elaborati, contenenti informazioni pre-selezionate, strutture aperte dentro le quali i singoli progettisti o i singoli utenti potessero procedere ulteriormente» (p. 100). Strutture aperte e componenti che, nella loro conquistata autonomia di senso, divengono nuovi oggetti dell'abitare, non più subordinati al ruolo di "fodera" dell'architettura.

Si apre di fatto un nuovo ambito progettuale tutto interno al design che sposta l'attenzione sulla materialità delle

superfici, sulla relazione percettivo-corporea come strumento per la progettazione di nuovi significati, in grado di interpretare in modo esemplare la critica all'ideologia del movimento Moderno. La superficie, scevra dai condizionamenti dell'architettura, nuovo "oggetto" della cultura dell'abitare, prende a pulsare di vita propria attraverso il potenziamento degli elementi materici di cui si compone: diventa una "superficie attiva" (pp. 109-114).

La superficie è ora libera dai vincoli che la radicano alle interpretazioni convenzionali dello spazio dell'architettura. Allo spostamento di significato corrisponde un cambio di dominio del progetto degli interni: dall'architettura al design, alla materialità delle superfici che diventano una nuova tipologia oggettuale degli interni. Questa interpretazione, derivante dallo scarto critico avanzato nelle pagine de "La Casa calda", apre alle prime ricerche teoriche e sperimentali sul design dei materiali. Si cita Manzini de "La materia dell'invenzione" (1986), la vasta letteratura sulla *Material experience* (Carullo, Pagliarulo, 2016, pp.32-41), l'eredità tutt'oggi operante del Design Primario e delle ricerche che ruotano attorno al CMF – Colori, Materiali, Finiture – di Clino Castelli (Bosoni, 2016, pp. 93-101).

Al contempo, a partire dalla riflessione su "Les Immatériaux" nella mostra tenutasi al Centre Pompidou nel 1985, Gabriella D'Amato ricorda che la «relazione dialettica tra forme e funzione, non segnala più la presenza delle cose ma piuttosto la loro assenza» (2005, p. 193), aprendo di fatto un interrogativo sulle possibilità che il mondo di pre-elaborati o semilavorati entrati in scena potesse essere ancora interprete delle trasformazioni culturali in atto.

Nuove "superfici attive" e *Visual culture studies*: un ulteriore cambio di dominio

Di fronte alla pressione che l'immateriale delle tecnologie digitali impone nel rapporto con la materialità delle superfici, vale ancora quella tensione corporea dell'esperienza legata ai fenomeni percettivi? Come può la tensione corporea essere diversamente interpretata nella contemporaneità, considerando l'ineliminabile presenza materiale che gli interni comportano? La materialità delle superfici può essere ancora il luogo della stratificazione di memorie abitative? Può essa incarnarsi nella transitorietà di un drappo giallo, paragonabile per fragilità alla pelle di un acino d'uva, ma capace di custodire l'internità densa di un paesaggio emozionale interiore come evocato da Virginia Wolf?

Si apre ancora un cambio di dominio disciplinare che vede nei *Visual Culture Studies*, la possibilità di interse-



02
Adolf Von
Hildebrand
Adolf, Andrea
Pinotti e Antonio
Somaini: verso
un processo di
ri-significazione
delle teorie
purovisibiliste

care le riflessioni sulla materialità delle superfici con la mappatura dei loro valori emozionali (Bruno, [2002], 2006), sino a ipotizzarne un ripensamento nell'epoca del virtuale (Bruno, [2014], 2016). Un cambio di scena che apre alla concettualizzazione della materialità passando attraverso la contemporanea ri-significazione storica ed epistemologica delle teorie purovisibiliste (Pinotti, Scrivano 2001; Pinotti, Somaini 2016), per una riflessione sulla materialità delle superfici come nuova tipologia oggettuale degli interni.

Pinotti e Scrivano nella rilettura che fanno del testo del 1893 di Hildebrand "Il problema della forma nell'arte figurativa", riconoscono che «i prodotti artistici sono una specie d'illustrazione dei processi sensibili e mentali che portano alla costruzione di un contenuto e non tanto l'illustrazione di questo stesso contenuto» (p. 8). All'origine delle teorie purovisibiliste e, più in generale, all'interno del ruolo svolto dalla Scuola di Vienna nella tensione a ridefinire le categorie di lettura e produzione delle arti visive tra Otto e Novecento, si situa il riconoscimento del rapporto tra processi sensibili, legati all'esperienza tattile/corporea di spazi e oggetti, e processi mentali, che ne introiettano il significato: è la nascita *ante litteram* di una sorta di "percettologia" della visione (Carullo, 2021, pp. 415-420) [fig. 02]. Il tatto emerge come «paradigma gnoseologico della rappresentazione spaziale a tre dimensioni» (Pinotti, Scrivano 2001, p. 12), capace di definire le internità nelle quali si compie l'esperienza tra l'uomo e gli oggetti in essa contenuti. Hildebrand nella relazione tra «rappresentazione visiva e rappresentazione motoria» ([1893], 2001, p. 41-45) distingue i due possibili modi della percezione: una visione talmente distante dall'oggetto per la quale la terza dimensione viene percepita «solo

mediante contrasti sulla superficie apparente dell'immagine» (p. 41). Tali contrasti sono il risultato percettivo bi-dimensionale che ombre e luci producono nell'atto visivo dell'oggetto «come contrassegni della superficie che indicano una parte più o meno vicina» (p. 41). Poi vi è una visione talmente vicina, fatta di singoli *frame* visivi «nella forma di un atto motorio; a questo punto il guardare si è trasformato in un effettivo toccare e in un atto motorio» (p. 41). Nell'atto visivo si introduce una dimensione temporale della percezione che si fa aptica. Si tratta a tutti gli effetti di quella che Bruno in "Atlante delle emozioni" ([2002], 2006, p. 86), interpreta come un «viaggio difficile» che la modernità ha compiuto «per arrivare a trovare casa nel movimento», con la conseguenza che «L'abitazione moderna si riveste di un abito aptico da vivere [...] è dotata di qualità epidermiche. Mostra la propria usura. Si porta addosso la propria storia [...] il suo tessuto è una tessitura filmica» (p. 86), il luogo di un racconto e gli interni divengono una «faccenda di sensi. Essi sentono il nostro passaggio e gli danno senso. Sono un luogo di nomadismo empirico, poiché delineano il movimento all'interno – il movimento delle immagini emozionali» (p. 95). Anche Bruno individua nelle teorie purovisibiliste, con riferimento ad Alois Riegl, la paternità del concetto aptico (p. 226) e la conseguente ri-categorizzazione della storia dell'arte, attraverso la tensione tra visione tattile e visione ottica. Bruno riconosce, infine, nel Benjamin de "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica", il passaggio che connette la percezione aptica alle nuove tecnologie di produzione delle immagini [fig. 03]. In questo passaggio le superfici diventano *media*, e aprono alle condizioni storico-epistemologiche di quelli che ne



03

03
Walter Benjamin
e la percezione
e aptica: il ruolo
delle nuove
tecnologie
di produzione
delle immagini
e la superficie
come *medium*



Giuliana Bruno, dall'«Atlante delle emozioni» a le «Superfici»: «L'abitazione moderna si riveste di un abito aptico da vivere [...] Si porta addosso la propria storia [...]» (p. 86)

gli anni '90, si costituiranno come *Visual Culture Studies* (Pinotti, Somaini, 2016; Pinotti, 1999). Un corpus disciplinare dove la storia dell'arte si contamina con il mondo delle immagini di massa, con gli studi sociali, antropologici e le nuove tecnologie che hanno permesso di veicolare quelle immagini. Un doppio legame unisce pertanto i *Visual Culture Studies* alla cultura del design. Il primo è l'attenzione posta allo statuto delle superfici a cui il design era giunto, come abbiamo visto, per via interna alla propria disciplina, in un atto dichiarato di emancipazione della superficie dall'architettura. Il secondo riguarda il confronto con le tecnologie della riproducibilità tecnica nell'era digitale. Spetta ai *Visual Culture Studies* l'aver chiarito i termini di un processo di concettualizzazione della materialità. Si apre una riflessione generosa sulla possibilità che le superfici, già riconosciute ed esperite dal Design Primario come attive, possano farsi nuove «superfici attive», non solo perché divenute «reattive» (Bosoni, 2016) nell'uso di dispositivi tecnologici digitali, ma soprattutto per la loro capacità di introiettare il concetto epistemologico di superficie come *medium* di accadimenti e racconti: «ricordate e dimenticate, le storie della casa si svolgono ininterrottamente sulla parete/schermo. Sono scolpite nei segni di durata impressi sui materiali» (Bruno, [2002], 2006 p. 96), stratificano memorie.

Metodologie di migrazione degli interni nella progettazione delle superfici

Le nuove «superfici attive» hanno l'obiettivo di creare una tensione non tanto verso la progettazione di pre-elaborati o semilavorati di superfici tecnologicamente reattive, catalogabili per colori materiali, finiture, presenti nelle materiotecche di aziende e centri di ricerca. Esse dovrebbero,

soprattutto, incarnare la materialità, come dispositivo di trasposizione e migrazione di immagini, storie e processi produttivi dal mondo dell'esperienza a quello del digitale e viceversa. Un dispositivo che Pinotti e Somaini definiscono *transmediale*, capace cioè di generare sempre nuove relazioni: «situazioni in cui i media [...] si mescolano gli uni con gli altri, intrecciando tecniche e supporti, variando il loro terreno d'azione, dando vita a nuove configurazioni e nuove forme di esperienza, e ospitando immagini e procedimenti che li attraversano diagonalmente» (Pinotti, Somaini, 2017, pp. 158-159).

I cambi di dominio argomentati, rappresentano per le autrici, un viaggio di migrazioni del significato degli oggetti nella progettazione d'interni: dall'architettura al design, dalla superficie alla sua materialità, dalla percezione aptica alla percezione visiva, al confronto con il digitale. Ne è cosciente Bruno, che, dopo «Atlante delle Emozioni», scrive la monografia «Superfici» per dimostrare come «nell'era digitale la materialità può essere riattivata, perché è sempre stata una condizione virtuale [...]». La materialità non dipende dai materiali ma, fondamentalmente, dall'attivarsi di relazioni materiali» ([2014], 2016, p. 16) [fig. 04]. Le nuove «superfici attive» dovrebbero essere non soltanto attivatrici di relazioni con chi le esperisce, ma dovrebbero innescare «sistemi di relazioni», tese a rappresentare il divenire della materia.

È questo il pensiero sotteso alle metodologie progettuali che le autrici sviluppano da alcuni anni posizionandosi nei nessi interdisciplinari tra Design Primario, *Material-Experience* e *Visual Culture Studies*, con l'obiettivo di convertire la materialità delle superfici in un dispositivo transmediale, che rappresenti il valore della materia e delle azioni che la esperiscono.



Inmatex: frazioni di superfici materiche, progettate secondo scale di gradienti sensoriali

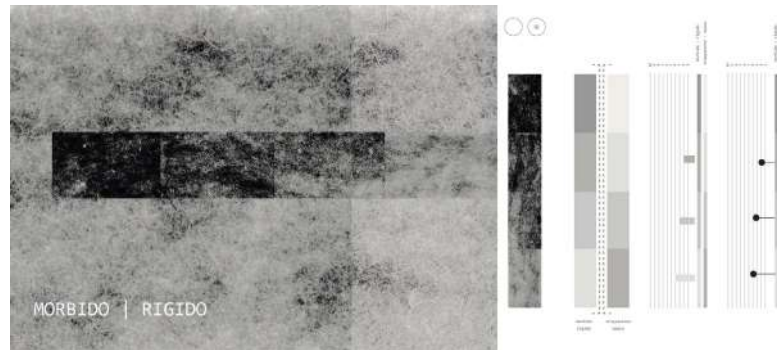


Rossana Carullo,
Rosa Pagliarulo.
Inmatex al Museo
del tessile di Prato:
processi
di percezione
aptica come
"viaggi di
superfici" lungo
sequenze di
gradienti

In relazione al contesto teorico descritto, dal 2013, le autrici hanno sviluppato *Inmatex*, *Interaction Material Experience* [fig. 05], una materioteca nella quale le superfici si dispongono come partizioni in sequenza di gradienti sensoriali: morbido-rigido, liscio-ruvido, trasparente-opaco etc., (Carullo, Pagliarulo, 2013; 2018). Lavorare su frazioni di superfici, opportunamente progettate in sequenza, mette in rappresentazione il divenire della materia, la sua potenzialità di generare processi di percezione aptici, comprensibili solo nella durata dell'esperienza percettiva. Non solo "strutture aperte", aspetto che ogni semilavorato per sua natura possiede, ma processi guidati da valori temporali della percezione, "viaggi di superfici", supporti crono-topici, genesi di accadimenti [fig. 06].

La rappresentazione dei processi sensibili e mentali di ciascun supporto avviene trasformando i valori di relazione tra i gradienti sensoriali in valori misurabili e rappresentabili in scale di grigi. Essi sono condivisibili attraverso i sistemi di classificazione internazionale NCS (Carullo, 2017, pp 217-228) in modo univoco e possono così transitare attraverso i supporti digitali e multimediali, senza passare dalla dimensione imitativa fotografica delle textu-

Inmatex.
Rappresentazione
della materialità
delle superfici:
processi
di migrazione
tra materialità
e digitale



Inmatex. Scala
sensoriale di lana
di pecora Gentile
di Puglia: processi
di migrazione
tra materialità
e digitale

re materiche. In questo modo i valori sensoriali soggettivi, quelli tecnici oggettivi e quelli concettuali possono migrare gli uni negli altri, secondo un processo, direbbero Pinotti e Somaini, di vera e propria transmediazione (Pinotti, Somaini, 2017, pp. 158-159).

Le scale di grigio, per la parte di misurazione oggettiva, si confrontano con le tecnologie informatiche e con le competenze interdisciplinari della scienza dei materiali, servendosi dei più aggiornati strumenti scientifici di misurazione della sensorialità [fig. 07]. Ogni campo materico non vale in sé, ma in relazione agli altri campi. Il valore quantitativo di ciascun campo materico è rappresentato dall'intensità scalare di toni di grigio che permette una lettura sinestetica (Dina Riccò, 1999) del valore percettivo presente nella scala sensoriale [fig. 08]. In questo modo, il dato misurabile di ciascun grigio si relaziona costantemente con quello qualitativo, grazie al fatto che ogni campo è misurato nei suoi valori sensoriali con specifiche strumentazioni tecniche di cui la materioteca si è dotata. Da qui il passo per generare un software che trasformi i valori sensoriali, misurati quantitativamente, in scale di grigi è stato breve. Il software attua una vera e propria migrazione tra la materialità e la sua rappresentazione digitale, non per fornire risposte certe sui temi della sensorialità, ma per costringere a continui processi di attraversamento tra le discipline e le stratificazioni di memorie che ogni materiale racconta nei suoi processi di metamorfosi emozionale [fig. 09]. Questo aspetto assume un valore significativo per *Inmatex* poiché i materiali, presi in esame dalle scale sensoriali progettate, restituiscono immagini, storie e processi produttivi dei contesti socio-tecnici di appartenenza.



09

Inmatex approfondisce le tematiche relative alla materialità della superficie, alla sua rappresentazione e alla sua migrazione computazionale, oggi fortemente condizionata dai *media* tecnologici e dalle loro trasformazioni, con la volontà di supportare indirizzi di ricerca futuri, che siano al contempo fortemente radicati nella storia dei materiali e nei viaggi di superficie che li rappresentano, innescando processi di ri-significazione per nuove configurazioni e nuove forme di esperienza tra uomo, oggetti e interni.

09

Rossana Carullo,
Rosa Pagliarulo.
Inmatex a New
York: le superfici
verso "nuove
configurazioni
e nuove forme
di esperienza"
tra uomo, oggetti
e interni

NOTE

[1] Il testo è il risultato di una stretta collaborazione fra le autrici, tuttavia si ritiene utile definire la seguente attribuzione di paragrafi. Paragrafi: 1 – Rosa Pagliarulo, 2 – Rossana Carullo; 3 – Rossana Carullo e Rosa Pagliarulo

[2] <http://www.inmatex.it/>, piattaforma digitale *Inmatex*, Interaction Material Experience (n.d.) [20 novembre 2024]

REFERENCES

Von Hildebrand Adolf, *Das problem der Form in der bildenden Kunst*, 1893 (tr. it. *Il problema delle Forma nell'arte figurativa*, Milano, Aesthetica Edizioni, 2001, pp. 147).

Benjamin Walter, *Das Kunstewerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1936, (tr. it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2014, pp. 104).

Wolf Virginia, *Moments of being*, 1976, (tr. it., *Momenti di essere*, Milano, La Tartaruga, 1977, pp. 259).

Branzi Andrea, *La casa calda*, Milano, Idea Books Edizioni, 1984, pp. 156.

Manzini Ezio, *La materia dell'invenzione*, Milano, Arcadia, 1986, pp. 255.

De Fusco Renato, *Storia dell'arredamento*, Vol.1, Torino, Utet 1997, pp. 315.

Pinotti Andrea, *Piccola storia della lontananza. Walter Benjamin storico della percezione*, Milano, Raffaello Cortina Edizioni, 1999, pp. 182.

Riccò Dina, *Sinestesie per il design. Le interazioni sensoriali nell'epoca dei multimedia*, Perugia, Etas, 1999, pp. 242.

Pinotti Andrea, Scrivano Fabrizio, "Presentazione" pp. 7-32, in Von Hildebrand Adolf, *Das problem der Form in der bildenden Kunst*, 1893 (tr. it. *Il problema delle Forma nell'arte figurativa*, Milano, Aesthetica Edizioni, 2001, pp. 147).

Bruno Giuliana, *Atlas of emotion, Journey in art, Architecture, and film*, 2002 (tr. it. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Milano, Mondadori, 2006, pp. 471).

D'Amato Gabriella, *Storia del design*, Milano, Mondadori, 2005, pp. 225.

Vitta Maurizio, *Dell'abitare*, Torino, Einaudi, 2008, pp. 387.

Carullo Rossana, Pagliarulo Rosa *Interior|Design. Action on surfaces. Softness. Azioni in superficie tra didattica e ricerca*. Soveria Mannelli: Rubbettino, 2013, pp. 356.

Bruno Giuliana *Surfaces. Matters of Aesthetics, Materiality and Media*, 2014 (tr. it. *A proposito di estetica materialità e media*, Cremona, Johan & Levi Editore, 2016, pp. 316).

Bosoni Giampiero, *Clinio Trini Castelli. La pratica della lungimiranza*, Abitare, n. 555, 2016, pp. 93-101.

Pinotti Andrea, Somaini Antonio, *Cultura Visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016, pp. 290.

Carullo Rossana, "Design delle superfici: gradienti sensoriali tra peso e misura", pp. 217-228, in *2nd Environmental Design*, Torino, De Lettera Publisher-MDA, 2017, pp. 386.

Carullo Rossana, Pagliarulo Rosa, *Interior|Design. Action on surfaces. International Exhibition. TransHumance. A new humus for textile identity*, Soveria Mannelli, Rubettino Editore, 2018, pp.179.

Carullo Rossana, "Surface markings. Inmatex: Interaction Material Experience" pp. 415-420, in Nepravishta F., Maliqari A., Mezi- ni L., *Modernisation and Globalization: Challenges and Opportunities in Architecture, Urbanism, Cultural Heritage*, Tirana, Filara Print, 2021, pp.1065.

Paesaggi domestici in scena

Gli oggetti quotidiani tra exhibition design
e curatela artistica

Raffaella Trocchianesi Politecnico di Milano, Dipartimento di Design
raffaella.trocchianesi@polimi.it

Alice Biancardi Politecnico di Milano, Università degli Studi di Milano
alice.biancardi@unimi.it

Il saggio propone un percorso nel paesaggio domestico attraverso uno sguardo critico su mostre temporanee che hanno costituito un'interessante esplorazione sia dal punto di vista curatoriale che dell'exhibit design. Vengono individuate quattro categorie interpretative, quattro "dimensioni" esplorative volte a mettere in luce altrettanti aspetti narrativi alla base dei progetti selezionati: la dimensione globale, la dimensione sociale, la dimensione intimistica e la dimensione onirica.

Exhibit design, Curatela artistica, Paesaggi domestici, Oggetti, Narrazione

The paper is focused on an articulated path through the domestic landscape, embracing a critical glance at temporary exhibitions, representing a fascinating exploration both from the curatorial point of view and the exhibit design. Four interpretative categories have been pinpointed. Four explorative "dimensions" aimed at highlighting as many narrative aspects at the basis of the selected projects: the global dimension, the social dimension, the intimate dimension and the oneiric dimension.

Exhibit design, Curatorship, Domestic landscape, Objects, Narrative

Narrazioni sociali, racconti intimistici, dimensioni oniriche e astratte, rappresentazioni di situazioni globali. Gli oggetti domestici possono farsi portatori di queste ed altre tematiche, divenendo "oggetti transitivi" (Trocchianesi, 2013), ovvero oggetti portatori di molteplici stratificazioni di senso, con un forte potere simbolico e relazionale oltre che storico e funzionale, esprimendo il loro potenziale narrativo grazie al progetto espositivo. Nel momento in cui gli artefatti vengono estrapolati dal proprio contesto di origine e inseriti all'interno di una narrazione plurale che va a superare il modello espositivo contemplativo e che pone al centro l'oggetto stesso, si possono affiancare modelli interattivi e partecipativi facilitanti la trasmissione multilivello delle informazioni, mettendo in luce anche il sistema di relazioni intorno all'oggetto (Trocchianesi, 2022). Gli oggetti che descrivono i nostri paesaggi domestici portano infatti con sé complesse e intangibili sedimentazioni semantiche, che derivano dalle epoche e dai luoghi che hanno attraversato per evolversi e adattarsi ai tempi. Baudrillard (1968) riconosce all'artefatto, alla scala dell'oggetto, un valore simbolico che sposta l'attenzione dalla dimensione materiale a quella immateriale.

Risulta quindi di particolare interesse indagare le logiche sottese al rapporto tra il progetto d'allestimento nello spazio, l'oggetto con il suo bagaglio immateriale e il visitatore. La trasmissione di questa pluralità di narrazioni necessita di nuovi strumenti che facilitino il contatto tra fruitore e oggetto esposto, tema che investe al contempo il ruolo del curatore e quello del progettista. Il rapporto tra utente e oggetto domestico, e quindi per estensione la relazione con il suo abitare lo spazio quotidiano, nel contesto dell'exhibit design, viene rinnovato: «La narratività fornisce ai visitatori un legame personale; essi divengono testimoni. La narratività inoltre stimola sia l'introspezione privata che l'apprendimento sociale. Riteniamo che rendere possibili connessioni attraverso il tempo e correlazioni che generino sorpresa e scoperta personale possano rendere memorabile l'esperienza museale» (Kilgus, Reinhardt, Teufel 2010, p. 49). La mediazione tra oggetto e visitatore e tra oggetto e spazio diventa quindi uno dei principali temi sui quali incentrare uno studio sulla vocazione comunicativa e narrativa dell'oggetto esibito, a fronte del fatto che progettare la fruizione significa progettare una rinnovata relazione tra individuo e bene culturale (Trocchianesi, 2022), attraverso un processo *design driven*.

Il potere relazionale degli oggetti viene esplorato da differenti espedienti narrativi che, nei percorsi allestitivi e museali, si raccontano, alle volte restando silenziosi e rappresentando sé stessi, altre volte in modo più esplicito, diventando

“oggetti aumentati”, attraverso una fruizione che può essere estesa e potenziata da dispositivi altri che vengono integrati agli oggetti, divenendo in entrambi i casi i soggetti di una narrazione che ha come obiettivo quello di creare una consapevolezza che si estenda al di là del perimetro dell'oggetto, secondo diversi paesaggi che possono andare da una dimensione globale e sociale, che può proiettare gli artefatti in posti diversi rispetto al contesto museale o di origine, a una più intima e individuale, in cui ci si può ritrovare e dividerne il racconto o che può risultare estranea e suscitare la curiosità della conoscenza.

La vocazione comunicativa dell'oggetto e la mediazione che – prima la curatela, poi l'allestimento – operano tra oggetti, visitatori e spazi, consentono di individuare numerosi casi in cui i paesaggi dell'abitare vengono messi in scena nell'ambito dell'exhibit design. Qui gli oggetti non rappresentano solo sé stessi, ma divengono di fatto il mezzo delle narrazioni che i progettisti e gli allestimenti mettono in atto, per rendere percepibili quelle reti di legami intangibili, sociali o personali, attraverso una molteplicità di linguaggi. I medium che permettono di creare queste narrazioni “aumentate” vanno da espedienti analogici a strumenti digitali sempre più variegati, dove spesso la tecnologia si fa mezzo del racconto e non oggetto stesso della narrazione: dalle sperimentazioni degli anni Novanta degli ambienti sensibili di Studio Azzurro (Cirifino, Rosa, Roveda, Sangiorgi, 1999) – che rimangono più che mai attuali – fino all'information design e alla data visualization il cui compito è quello di offrire narrazioni che – attraverso processi visuali – permettono di organizzare i dati dando vita a rappresentazioni che possono potenzialmente superare la dimensione digitale. Un esempio sono i “data exhibit” che hanno l'obiettivo di avvicinare gli utenti alla comprensione di informazioni che vengono talvolta allontanate dal contesto di origine e riorganizzate.

Stante queste premesse, di seguito si prendono in considerazione alcuni casi provenienti dal mondo dell'exhibit design che hanno utilizzato gli oggetti domestici per rappresentare una dimensione narrativa contemporanea presente nell'intero processo, ossia dalla curatela al progetto dell'allestimento.

I progetti analizzati offrono una visione ampia e multidimensionale, mettendo in luce nuove prospettive attraverso l'analisi di diverse scale e dimensioni. L'atto dell'abitare che si coniuga diversamente a seconda di luoghi, tempi e culture, attraverso una chiave di lettura allestitiva, permette il confronto su *scala globale*, dove attraverso lo storytelling le culture si incontrano simbolicamente allo stesso tavolo, generando contrasti e raffronti tra realtà distanti.

Visivamente inerti e silenziosi portatori di significati, gli oggetti sono capaci di riflettere diverse *dimensioni sociali*, come il consumismo che caratterizza la nostra epoca, le disparità sociali, il radicato attaccamento ai beni materiali. Le abitazioni e gli oggetti che le popolano sono sicuramente testimoni di memorie, e così attraverso un accurato taglio curatoriale, emerge la *dimensione intimistica* degli oggetti, che ha a che fare con il valore affettivo. Infine, la narrazione permette di indagare una dimensione più astratta, che non si limita a raccontare ciò che l'oggetto rappresenta, ma amplia gli orizzonti del possibile, dando vita a scenari che sfuggono alle convenzioni e stimolano l'immaginazione.

La dimensione globale attraverso il confronto tra culture

L'allestimento può mettere in scena un confronto interculturale, attraverso oggetti, immagini, suggestioni sonore, che possono parlare linguaggi diversi all'interno della stessa narrazione.

Dollar Street, Mammafotogramma, 2014, Triennale Milano, Milano Digital Week 2019 è un progetto di data storytelling: in questo caso la fotografia diventa il mezzo per raccogliere dati, uno strumento per comprendere la realtà dietro i numeri. Il progetto nasce dal database in continua evoluzione dollarstreet.org: conta più di 30.000 fotografie e 10.000 video, raccolti in 260 case in 50 paesi diversi, tracciando la stratificazione della ricchezza globale attraverso i documenti fotografici degli oggetti di consumo e delle abitazioni delle persone nel mondo, passando da una dimensione individuale alla dimensione globale. La metafora che viene utilizzata per raccontare il progetto è quella della *strada*. Tutte le case sono allineate in base al reddito: i redditi molto bassi sono collocati a sinistra, i ricchi a destra. Nel 2019 *Dollar Street* viene trasformato in esperienza allestitiva presso la Triennale di Milano in occasione della Milano Digital Week, con una mostra che permette di immedesimarsi nella vita quotidiana delle persone che vivono in tutto il pianeta. L'allestimento ricostruisce gli interni di un appartamento archetipico e stilizzato, in cui i mobili di colore grigio neutro si fanno contenitori di svariati monitor che raccolgono intere banche dati di fotografie montate in loop. Il visitatore può arrestare questa sequenza attraverso i classici pulsanti tondi rossi da cantiere soffermandosi così su specifici oggetti appartenenti a famiglie di tutto il mondo scoprendone la provenienza e la fascia di reddito. Ogni elemento d'arredo è quindi artefatto allestitivo volto a mostrare fotografie relative agli oggetti contenuti in quel particolare mobile; così “sbirciando” nell'armadio potremmo scoprire come si vestono milioni di famiglie [fig. 01]; seduti a tavola immaginarci di assaporare diverse pietanze;

aprendo i cassetti della cucina ammirare gli utensili utilizzati dalle diverse culture.

Sempre sulla scia della ritualità a tavola l'installazione *Whispering table*, *TheGreenEyl*, *Jewish Museum, Berlino, 2009* si riferisce a un comportamento umano di grande importanza in tutte le culture del mondo: cenare insieme come opportunità di scambio e comunicazione. Ciotole di ceramica vuote sono posizionate su un grande tavolo rotondo. Iniziano a parlare non appena i visitatori le avvicinano all'orecchio. Raccontano le tradizioni culturali e religiose di quattro culture diverse. A seconda della posizione sul tavolo, gli oggetti avviano un dialogo interculturale. Questa installazione crea una situazione simile a quella che potrebbe accadere tra commensali: i visitatori si siedono intorno al tavolo, si passano le ciotole o si allungano per prenderne un'altra. In questo caso per affrontare il tema della religione attraverso il cibo si utilizza il pretesto di un oggetto ad alto gradiente di ritualità presente sulla tavola imbandita (Trocchianesi, 2013, p. 79). L'allestimento – in un ambiente quasi buio – prevede tavoli scuri sui quali risaltano le suppellettili bianche illuminate "teatralmente". Gli oggetti "parlano" anche tra di loro: a seconda della disposizione raccontano storie di differenze e similitudini tra le culture. Il fruitore sposta, ascolta, dispone diventando parte attiva della conversazione e di una rinnovata ritualità.



01

01
Mammafotogramma, *Dollar Street*
– dettaglio dell'armadio, Triennale
Milano, Milano Digital Week, 2019.
Foto Lorenza Daverio

La dimensione sociale attraverso paesaggi di oggetti domestici

L'allestimento si fa portavoce di connessioni socio-culturali tra oggetti e storie, insegue logiche narrative che passano attraverso la partecipazione delle persone, la componente curatoriale e progettuale inevitabilmente si intrecciano.

La Casa Dentro, *Formafantasma*, *Fondazione ICA Milano, 2024* si pone come luogo di ricomposizione affettiva misurata nelle dissonanze e nelle memorie e non nella funzionalità degli elementi. Formafantasma in questa occasione riflette su come traslare le sensazioni in oggetti inanimati ma capaci di evocare impulsi metafisici, in grado di riportare ad ognuno di noi delle emozioni che scaturiscono da memorie latenti. Un recupero emotivo del proprio passato, di quei desideri e disagi, rigidità e vulnerabilità che ingombrano gli oggetti e influiscono sui nostri sensi.

Un'operazione sottile messa in scena attraverso dodici oggetti esibiti, tra sedute, un tavolino da tè, lampadari e mobili che giocano sulla verticalità e orizzontalità dispositiva, in un design malinconico ma schietto e quasi giocoso, fatto di legno, tubi innocenti, colori notturni e decori floreali dipinti a mano che sembrano essere stati fatti da un bambino, di nascosto. Il progetto *La Casa Dentro* lavora su due piani concettuali: da una parte, l'intimismo legato alla riflessione intorno all'idea di casa, dall'altro un aspetto ideologico, in una critica al modernismo e alle sue implicite ideologie.

Attraverso il progetto fotografico e la creazione di una mostra digitale *Katalog*, *Barbara Iweins*, *Cortona on The Move, 2023*, la fotografa belga racconta l'accumulo che ognuno di voi vive quotidianamente nelle proprie case. Un'indagine quantitativa che tramite un processo analitico mostra tutti gli oggetti che possiede: scatta su fondo bianco ogni suo bene, dall'ingresso alla cantina. Un lavoro incessante durato quattro anni quello di *Katalog* che l'ha portata a scoprire di possedere 12.795 cose, tra le sue e quelle dei suoi tre figli. Ha ordinato e indicizzato tutti gli oggetti di casa secondo criteri molto precisi: colore, materiale, prezzo, frequenza d'uso, stanza in cui si trovano, traducendo questi dati in percentuali. Il progetto di questo *catalogo di vita* mette in evidenza la contrapposizione tra l'abbondanza e la scarsità, il superfluo e l'essenziale come specchio dei tempi in cui viviamo, denuncia l'iper-consumismo, ma è anche oggetto di riflessioni personali. «Linerzia degli oggetti mi procura un profondo sentimento di quiete. In questo mondo caotico su cui non ho alcuna presa, gli oggetti che mi circondano sono i miei referenti stabili, mi proteggono» (Iweins, 2022). Una logica di raccolta completamente diversa sta dietro il progetto *Gli oggetti ci parlano*, *Italo Rota*, *Chiostro di San Pietro, Reggio Emilia, 2012* [fig. 02]. Nella mostra, svoltasi



02
Italo Rota, *Gli
oggetti ci parlano*
– dettaglio
della sezione
abbigliamento,
Chiostro
di San Pietro,
Reggio Emilia,
2012. Foto
Simone Vergeat

durante il Festival della Fotografia 2012 presso il Chiostro di San Pietro a Reggio Emilia, viene chiesto ai cittadini di portare oggetti che rappresentino quattro diversi scenari del nostro presente e futuro: *Come vestiremo? Come mangeremo? Come parteciperemo? Come divideremo?* Riflessioni che nascono dalla raccolta e collezione degli oggetti della nostra memoria: stanze “abitate” da oggetti del quotidiano dal Dopoguerra ad oggi. Si ottiene in questo modo una narrazione plurale rappresentativa (Trocchianesi, 2022, p. 125). Infatti, il principio della mostra [...] presentava una evidente chiarezza d'intenti: tracciare uno spaccato della storia sociale del Dopoguerra italiano, attraverso una ri-proposizione visiva della sua vita quotidiana, finalizzata a innescare una riflessione, in proiezione futura, su alcuni temi aperti. Ne *Gli oggetti ci parlano*, gli oggetti comuni furono esposti e trattati come veri e proprie opere d'arte. All'epoca, grandi polemiche ha sollevato l'idea che questo principio potesse essere poi applicato alle collezioni originali dei Musei Civici di Reggio Emilia, ibridando oggetti di valore storico e documentale riconosciuto e consolidato con altri più di anonima origine (Borsotti, 2017, p. 109).

La dimensione intimistica attraverso la raccolta di memorie
L'approccio intimistico è qui riconoscibile nella metafora installativa della *casa*, quale luogo privilegiato dove la componente privata e personale si esprime attraverso l'archetipo spaziale da un lato e il paesaggio di oggetti della memoria dall'altro.

In *Waste Not*, Song Dong, 2005 più di diecimila oggetti riposano sulla superficie della galleria, testimoni di una raccolta avvenuta in mezzo secolo nella casa della famiglia di Song Dong. Il nucleo dell'installazione è una tradizionale capanna in legno che rievoca la casa di Pechino demolita

per i lavori della vetrina olimpica. Tazze, valigie, cucine economiche, bottiglie di plastica, sacchetti per la spesa, scarpe, medicinali, pentolame e utensili, accendini e tubetti ormai vuoti di dentifricio, oggetti maniacalmente classificati per funzione, sono tutti estratti dall'incredibile “collezione” ospitata dalla signora Zhao Xiang Yuan nelle due stanze della sua abitazione. Song Dong fa il pubblico partecipe di una vicenda intima, un progetto nato per aiutare la madre colpita dalla depressione arrivata dopo la scomparsa del marito. L'artista propone alla madre di collaborare alla messa in opera dell'installazione, intuendo che esibire la propria esistenza significava dare a lei lo spazio per fare ordine nelle proprie memorie.

Allestita per la prima volta nel 2005 alla Tokyo Gallery + BTAP e ospitata nel 2009 dal Moma di New York [fig. 03], *Waste Not* continua a vivere in nuove riprese, diventando l'occasione per rievocare la memoria della famiglia attraverso la distesa di oggetti della madre la quale ha fatto della virtù del raccogliere gli scarti un'arte e un'ossessione, ma non solo: questa attività è stata la filosofia di vita di intere generazioni cinesi, prima che le trasformazioni del Paese introducessero – con il mercato – la molla del consumismo. La metafora della casa è protagonista anche dell'installazione *Non siamo mai soli*, Luca Vitone, Galleria Milano, 2013. Questa mostra personale è dedicata ad una serie di lavori pensati e realizzati nell'estate del 1994. Sette oggetti sono accompagnati da disegni a matita nera raffiguranti la

03
Song Dong,
Waste Not,
Museum
of Modern Art,
New York, 2009.
Foto Andrew
Russeth



03

planimetria degli appartamenti in cui erano collocati. Evidenziato in rosso il luogo del prelievo. Si tratta di cose e luoghi della memoria dell'artista: oggetti ricevuti in dono o in eredità, case dove ha vissuto, dove è cresciuto. Dalla dimensione collettiva si passa a quella individuale messa in scena dall'impronta artistica di Vitone (1998) nella mostra *Non siamo mai soli* dove vengono esposte le planimetrie delle case abitate dall'artista all'interno delle quali è evidenziato il punto da cui sono stati prelevati gli oggetti esibiti. Gli oggetti esposti, sfruttando lo scarto tra contesto (rappresentazione in pianta) ed oggetto stesso (fisicamente presente), costituiscono un pretesto per proporre un ritratto dell'abitante attraverso le geografie domestiche della sua storia personale, itinerari del quotidiano rintracciabili nella disposizione delle stanze e dell'arredo in un crescendo simbolico rappresentato dall'oggetto in mostra, isolato e protagonista a dispetto della sua natura di oggetto comune la cui apparenza "anonima" viene scalzata dalla narrazione intima dell'artista (Trocchianesi, 2017, p. 91). La cosa da oggetto si trasforma in soggetto trasmettitore di memoria privata, testimone privilegiato del passato vissuto nella casa natale, in quella degli zii, delle vacanze.

Le dimensioni oniriche attraverso l'astrazione degli oggetti
L'allestimento, qui, si fa poesia e suggestione. Il linguaggio multimediale si fa interprete di un approccio onirico e illusorio dove l'astrazione, l'allusione, l'evocazione, sono le grammatiche visive di un immaginario astratto che diventa messa in scena.

La videoambientazione *Luci di Inganni*, Studio Azzurro, ARC-74 Milano, 1982 – la prima del collettivo artistico – nasce dalla proposta di Ettore Sottsass di presentare la collezione di oggetti dello studio Memphis e da Studio Azzurro che crea un'opera in cui emerge un rapporto di continuità e reciprocità tra spazio dell'immagine e spazio fisico, un videoambiente. Gli arredi della casa sono i protagonisti di un teatro multimediale, dove sfuggono alla loro staticità, per essere raccontati in maniera profonda e misteriosa da immagini dinamiche. In uno spazio immerso nella semioscurità, sono inseriti gli undici televisori dell'installazione. *Videoarmadio*, *Videogoccia*, *Videolaminati*, *Videofumo*, *Videolampada*, *Videofiori* e *Videopoltrona* disegnano un cosmo di arredi fatto di schermi. Ogni monitor è trattato come lo spazio nel quale l'oggetto reale si rispecchia e si anima, creando un dialogo continuo tra dentro e fuori lo schermo, tra la realtà statica dell'oggetto e la mobilità dell'immagine.

Quarant'anni dopo, in occasione della Milano Design Week 2023, Studio Azzurro e Memphis Milano, propongono una



04

nuova collaborazione, un percorso all'interno della Galleria Memphis, trasformata in un videoambiente, dove 8 oggetti domestici, interpretazioni dall'iconico design del brand, sfuggono nuovamente alla staticità. *Enlightened* rappresenta dei sogni lucidi, dove gli oggetti sono trasposti in un mondo nuovo, dove entrano negli specchi e negli schermi, si sfilano dalla loro relazione con la realtà rivendicata all'interno della video ambientazione del 1982. In questa installazione – grazie alla multimedialità – si è trasportati in una dimensione onirica, che ne racconta possibili visioni: lampade che accendono dialoghi, producono ombre e immagini che partono per viaggi in altri mondi [fig. 04].

Conclusioni

La ricerca annovererebbe numerosi altri casi in cui l'oggetto si propone con uno specifico registro narrativo all'interno di mostre o contesti espositivi, infatti la tendenza a raccontare la società attraverso gli oggetti si configura come una modalità sempre più rilevante nel panorama culturale contemporaneo, confermando come il design – al di là della sua funzione estetica e d'uso – assuma un ruolo critico e speculativo.

Questa prospettiva si inserisce pienamente nei macro nodi tematici presi in esame: da un lato, l'interazione tra oggetti e ambienti domestici del vivere quotidiano; dall'altro, i modi in cui il progetto di questi spazi ha risposto alle trasformazioni culturali e sociali degli ultimi decenni. Gli oggetti, infatti, non solo testimoniano le mutazioni materiali dell'abitare,

04
Studio Azzurro,
Enlightened,
Galleria Memphis
Milano, Milano
Design Week,
2023. Foto
Studio Azzurro

ma si fanno portatori di significati stratificati, esito di una memoria culturale che – come suggerisce Jung – si iscrive nell'inconscio collettivo.

In questo senso, le quattro dimensioni narrative individuate (globale, sociale, intimistica e onirica/astratta) hanno confini fluidi, attraversati da narrazioni complesse che rendono l'oggetto domestico un "attivatore straordinario": esso non è più solo artefatto funzionale, ma ponte simbolico tra passato e futuro, tra intimità e collettività. Tale trasformazione è resa possibile grazie a un progetto espositivo consapevole, capace di attivare la dimensione simbolica e relazionale dell'oggetto, e in grado di rinnovare la relazione tra individuo, spazio e bene culturale.

L'analisi proposta mette quindi in evidenza la necessità di un approccio interdisciplinare, nel quale convergano le competenze del design, delle scienze umane e delle tecnologie digitali. Solo attraverso questa sinergia è possibile tracciare nuove geografie narrative, capaci di rappresentare la complessità dell'abitare contemporaneo e di offrire uno sguardo critico sul ruolo che gli oggetti – e il modo in cui essi vengono esposti – assumono nella costruzione del senso e della memoria collettiva. Il sistema degli oggetti, come sostenuto da Baudrillard (1972), non si limita più a rappresentare un'estetica dell'arredo, ma si configura come un linguaggio complesso che informa e trasforma il progetto dell'interno e, per estensione, la nostra esperienza dell'abitare.

REFERENCES

- Jung Carl Gustav, *Ricordi sogni, riflessioni*, Milano, Rizzoli, **1961**, pp. 508.
- Baudrillard Jean, *Il sistema degli oggetti*, Milano, Bombiani, **1972**, pp. 263.
- Cirifino Fabio, Rosa Paolo, Roveda Stefano, Sangiorgi Leonardo, *Ambienti sensibili Studio Azzurro. Esperienze tra interattività e narrazione*. Milano, Electa, **1999**, pp. 176.
- Kilgus M.A., Reinhardt J. Uwe, Teufel Philipp, *Museum as springboard. Interview with Ralph Appelbaum*, in Reinhardt J. Uwe, Teufel Philipp, *New Exhibition Design 02*, Avedition, Ludwigsburg, **2010**.
- Rui Angela, "Song Dong. Waste" *Not, Abitare*, **2012**. <https://www.abitare.it/it/design/visual-design/2012/02/17/songdong/> [30 ottobre 2024]
- Trocchianesi Raffaella, "Oggetti transitivi. Il potenziale narrativo dell'oggetto nel progetto espositivo", in Antonella Penati, *Il design vive di oggetti-discorso*, Milano-Udine, Mimesis Edizioni, **2013**, pp.110.
- Borsotti Marco, *Tutto si può narrare: riflessioni critiche sul progetto di allestimento*. Italia, Mimesis, **2017**, pp.109.

Trocchianesi Raffaella, "La dimensione rituale nel design per il patrimonio culturale", in *Design e rito. La cultura del progetto per il patrimonio rituale contemporaneo*, Giulia Pils, Raffaella Trocchianesi, Milano-Udine, Mimesis Edizioni, **2017**, pp.164.

Iweins Barbara, *Katalog*. Francia, Delpire & Company, **2022**, pp. 368.

Trocchianesi Raffaella, "Narrazioni plurali intorno all'oggetto: modelli narrativi e paradigmi allestitivi", in Sandra Costa, Paola Cordeira, Dominique Poulot, *STORYTELLING Esperienze e comunicazione del Cultural Heritage*, **2022**, pp. 360.

Biscalchin Gianluca, "Il catalogo del nostro tempo: 12.795 oggetti", *Quotidiano*, **2023**. <https://www.quotidiano.net/magazine/il-catalogo-del-nostro-tempo-12795-oggetti-bd538ae5?live> [30 ottobre 2024]

Crucitti Matilde, "Il ribaltamento di genere attraverso gli oggetti domestici: Formafantasma a Milano", *Exibart*, **2024**. <https://www.exibart.com/mostre/il-ribaltamento-di-genere-attraverso-gli-oggetti-domestici-formafantasma-a-milano/> [30 ottobre 2024]

<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/960> Sito del Moma, allestimento di Waste Not [30 ottobre 2024]

<https://mammafotogramma.com/it/progetti/dollar-street/> Sito Mammafotogramma, progettisti di sito e mostra Dollar Street. [30 ottobre 2024]

<https://www.gapminder.org/dollar-street> Sito del progetto Dollar Street [30 ottobre 2024]

<https://www.studioazzurro.com/opere/luci-di-inganni/> Sito di Studio Azzurro, videoambiente "Luci di Inganni" [30 ottobre 2024]

<https://www.studioazzurro.com/opere/enlightened/> Sito di Studio Azzurro, videoambiente "Enlightened"[30 ottobre 2024]

<https://www.katalog-barbaraiweins.com/#images> Sito della mostra digitale "Waste Not" [4 novembre 2024]

<https://thegreeneyl.com/whispering-table> Sito TheGreenWyl, progetto Whispering table [4 novembre 2024]

<https://www.tribune.com/mostre-evento-arte/luca-vitone-non-siamo-mai-soli/> Sito Tribune, comunicato stampa della mostra "Non siamo mai soli" [10 novembre 2024]

«Il tempo diviene tempo umano
nella misura in cui è articolato
in modo narrativo».
Ricoeur, 1983, tr. it., p. 15.

Scene di interni

Il ruolo del set design nella narrazione cinematografica

Veronica Dal Buono Università degli Studi di Ferrara
veronica.dalbuono@unife.it

Nel cinema il design degli spazi si configura come un dispositivo insieme narrativo e percettivo, capace di agire attivamente sulle atmosfere del film, influenzando la percezione del pubblico. Production e set design modellano scene fisiche e metafore poetiche, funzionali a comunicare a livello intellettuale e subconscio il messaggio del film. Attraverso i concetti di finestra, cornice e specchio, il saggio esplora come gli interni cinematografici riflettano la realtà, costruiscano mondi narrativi e proiettino la psicologia dei personaggi. L'analisi, avvalendosi di teorie di diversi pensatori, evidenzia il ruolo attivo della scenografia nella costruzione del significato filmico quanto nell'esplorazione della condizione umana contemporanea.

Set design, Production design, Spazi narrativi esperienziali, Metafore cinematografiche, Percezione

In cinema, spatial design is configured as a narrative and perceptive device, capable of actively shaping the atmospheres of the film, influencing the audience's perception. Production and set design construct physical settings and poetic metaphors, functional to communicate the message of the film on an intellectual and subconscious level. Through the conceptual lenses of window, frame and mirror, the essay explores how interior spaces in film reflect reality, build narrative worlds and project the psychology of characters. The analysis, using theories of different thinkers, highlights the active role of set design in the construction of filmic meaning as well as in the exploration of the contemporary human condition.

Set design, Production design, Experiential narrative spaces, Cinematic metaphors, Perception

Identità narrativa e costruzione dello spazio cinematografico

Se, come afferma Ricoeur, l'esperienza del tempo acquista significato e coerenza attraverso la sua articolazione in una struttura narrativa (Ricoeur, 1983), estendendo analogamente questo principio, si può ritenere che anche lo spazio – in particolare quello cinematografico – venga compreso e interpretato in modo simile, partecipando attivamente alla costruzione di significato all'interno del racconto filmico. Il cinema, infatti, è sia arte temporale che di configurazione spaziale, in cui personaggi, ambienti e movimenti di macchina si combinano in una drammaturgia visiva. La progettazione scenica, in questo contesto, non si limita a fornire uno sfondo, ma si configura come un linguaggio autonomo, capace di veicolare significati e modellare la percezione dello spettatore.

L'obiettivo del presente contributo è esplorare il design degli interni come parte attiva dello spazio narrativo filmico, inteso qui come "spazio esperienziale", in grado di incidere sull'esperienza emotiva e interpretativa di chi fruisce dell'opera.

Autori come Walter Benjamin e Gaston Bachelard forniscono strumenti per leggere gli ambienti filmici come luoghi simbolici e psicologici.

Nel celebre saggio del 1936, Benjamin interpreta la tecnica cinematografica come strumento capace di decostruire la percezione tradizionale dell'opera, generando un'esperienza estetica frammentaria – causa le immagini mutevoli e il montaggio – quanto immersiva, in cui spazio e tempo si riorganizzano secondo logiche nuove, con ricadute che travalicano l'ambito artistico per investire anche l'architettura e il design (Costa, 2014).

Bachelard (1957), pur non occupandosi direttamente di cinema, esplora il legame tra spazi vissuti ed esperienza interiore, considerando la casa, in particolare, come spazio poetico e memoriale.

In questa prospettiva, il progetto scenico si rivela un dispositivo narrativo, che attraverso scelte formali – inquadrature, luci, composizione – orienta l'esperienza dello spettatore arricchendo l'immagine filmica di un livello metaforico (LoBrutto, 2002, p. 24).

Benjamin e Bachelard sono punti di riferimento teorici per studi che indagano le relazioni tra cinema e architettura, come quelli di Antony Vidler e Juhani Pallasmaa, i

cui approcci possono considerarsi complementari. Vidler analizza come il cinema reinterpreti lo spazio architettonico, utilizzandolo come modello per la sperimentazione spaziale e trasformandolo con tecniche proprie nella costruzione dell'immaginario filmico (1993, p. 45); Pallasmaa mette in luce come sia cinema che architettura articolino lo spazio creando cornici per l'esistenza umana profondamente intrecciate con la memoria e l'immaginazione (2012, p. 35).

Il cinema, in quanto narrazione per immagini, diventa così strumento che esplora anche la dimensione spaziale, amplificando le scelte drammaturgiche, costruendo ambienti scenici concepiti per suscitare un'esperienza immersiva. Attraverso la regia, libera dai vincoli funzionali dell'architettura (Vidler, 1993, p. 46), lo spazio filmico assume una valenza simbolica, svelando dimensioni altrimenti inaccessibili alla percezione ordinaria (Benjamin, 1936, p. 29).

Dalla visione all'esperienza emotiva

Secondo Pallasmaa, il cinema stimola una percezione multisensoriale e sinestetica, restituendo allo spettatore un corpo attraverso un'esperienza «ideata» e «tattile» insieme che, integrando vista, memoria e immaginazione, attiva una profonda empatia con lo spazio rappresentato nonostante non sia fisicamente vissuto (2012, p. 158).

Le neuroscienze confermano questa intuizione: Antonio Damasio (2017), direttore del Brain and Creativity Institute presso l'University of Southern California (2017), descrive il cinema come macchina emozionale «naturale», capace di attivare risposte fisiologiche profonde. Gli studi di neurocinematica di Uri Hasson, presso il Hasson Lab della Princeton University (2017), mostrano come scene e montaggio sapientemente orchestrati influenzino direttamente l'attività cerebrale e, di conseguenza, la risposta emozionale (esperimento condotto comparando la reazione a sequenze amatoriali rispetto a quelle di Alfred Hitchcock e Sergio Leone).

In questo senso, la progettazione scenica degli ambienti e i dettagli nel film risultano determinanti per modulare l'atmosfera emotiva e guidare la percezione dello spettatore. Elementi visivi come luce, colore e composizione agiscono come dispositivi affettivi (Whitehead, 2021), stabilendo un legame diretto tra mondo diegetico e risposta sensoriale.

Come l'architettura struttura e "addomestica" lo spazio fisico conferendogli significati, il cinema trascende la distinzione tra realtà e finzione (Pallasmaa, 2012, p. 157), fondendo in un tutt'uno il mondo mentale e la realtà materiale percepibile, creando un'esperienza immersiva e coerente.

Production design e narrazione: il ruolo simbolico degli interni cinematografici

Nel cinema, lo spazio scenico non si limita a fungere da sfondo alle azioni, ma assume un ruolo strutturale della narrazione, capace di orientare la percezione dello spettatore e suscitare risposte cognitive e percettive profonde. Il *production design* – inteso come processo creativo e tecnico-organizzativo volto alla progettazione degli elementi visivi e materici del mondo diegetico, dagli ambienti agli oggetti di scena – agisce come dispositivo simbolico, strutturando scenari che veicolano stati d'animo, identità e relazioni. Attraverso l'impiego integrato di luce, colore, texture, piani e ritmo della composizione, il *production design* contribuisce alla costruzione di un universo filmico coerente, in cui ogni scelta visiva è parte di una strategia narrativa tra ciò che è visibile e ciò che è immaginato (LoBrutto, 2002; Whitehead, 2021).

Un esempio estremo e paradossale di questa dinamica si trova in *Dogville* (Lars von Trier, 2003), dove l'apparente assenza di *production design* – con gli spazi della cittadina disegnati sul pavimento come in una pianta teatrale – diviene essa stessa una potente forma di progettazione. La radicale riduzione degli elementi scenici di riferimento disorienta lo spettatore e intensifica l'astrazione simbolica dello spazio che si fa luogo mentale più che ambientazione diegetica (Pontilla, 2013). Proprio attraverso le sottrazioni, Von Trier sovverte le aspettative percettive e mette in scena lo spazio come costruzione concettuale e psicologica, rendendo evidente la funzione narrativa profonda del *production design*, anche (e soprattutto) quando viene negato. La logica del *production design* presenta forti affinità con la pratica del design degli interni (Costa, 2014, p. 186), nella misura in cui entrambi i campi condividono l'ambizione di costruire ambienti significativi, capaci di evocare memorie, attivare emozioni e restituire visioni del mondo. In tal senso, lo spazio filmico non è solo un dispositivo diegetico, ma una vera e propria narrazione esperienziale che, come suggeriscono Vidler (1993) e Bachelard (1957), mette in gioco forme percettive, simboliche e immaginative profonde.

In questo contesto, il concetto di *diegesi* – mutuato da Genette (1972) e rielaborato in ambito cinematografico – assume un valore centrale: gli oggetti e gli spazi diegetici non sono semplici presenze sceniche, ma componente attiva del mondo narrativo, prolungamenti della psicologia dei personaggi. La distinzione tra elementi diegetici (interni all'universo del racconto) e non diegetici (come la colonna sonora), chiarisce ulteriormente come il *production design* operi simultaneamente su livelli realistici, visibili così come impliciti ed evocativi.

In tal senso, l'ambiente costruito diviene metafora: il colore suggerisce strutture narrative latenti; la luce modella i corpi e crea gerarchie emotive; la texture delle superfici attiva memorie tattili, anticipando o accompagnando lo sviluppo drammaturgico. Pur operando in domini distinti, cinema e architettura si influenzano reciprocamente: il cinema reinterpreta lo spazio architettonico, mentre il set design interroga la forma come veicolo di senso. Questa riflessione apre un dialogo profondo con il design degli interni, inteso non solo come disciplina funzionale, ma come pratica in grado di costruire ambienti capaci di evocare memorie, attivare emozioni e rappresentare visioni del mondo (Whitehead, 2018).

L'attualità del tema e i contributi recenti

L'intersezione tra architettura, design e cinema sta suscitando un crescente interesse, sia nel contesto accademico che professionale. Aumentano le conferenze, le pubblicazioni e i progetti che esplorano le reciproche influenze tra questi ambiti.

Nel panorama italiano, le opere di Giorgio de Silva offrono una prospettiva approfondita sul rapporto tra architettura, design e cinema. L'architetto torinese, co-fondatore del Movie Club di Torino, ha indagato questa intersezione in due volumi (2022; 2024). Nel primo analizza come la costruzione architettonica sia rappresentata in una selezione di film classici. Nel secondo, approfondisce il contributo del design industriale, concentrandosi sugli oggetti, iconici o meno noti, che arricchiscono le scene e contribuiscono all'identità dei film.

Il ciclo di incontri *Il design e gli interni d'autore nel cinema*, organizzato da Danilo Premoli (Office Observer) e Marisa Corso (MC International) a Milano (2023-24), ha coinvolto architetti e designer nella discussione di film celebri e nella presentazione di progetti, scelti secondo un approccio tematico e simbolico. Ogni incontro ha approfondito, ispirandosi ai quattro elementi – terra, acqua, aria e fuoco – le interazioni tra i vari ambiti del design e il loro impatto sul progetto.

Un progetto d'interesse è *Interiors*, sviluppato dall'architetto Mehruss Jon Ahi e dal regista Armen Karaoghlanian. *Interiors* propone una lettura strutturale delle ambientazioni cinematografiche, analizzando il set di alcune delle scene emblematiche e ricostruendone le planimetrie. Tuttavia, nell'offrire una visione dettagliata degli interni, si ritiene non approfondisca sufficientemente le dinamiche psicologiche evocate dagli spazi, né il loro legame con la narrazione visiva (Vitali, 2018).

Nel panorama accademico, il contributo più significativo e attuale per comprendere le relazioni tra cinema e interior design è quello dell'architetta d'interni e accademica britannica Jean Whitehead. Nel recente *Creating interior atmosphere: mise-en-scène and interior design* (2019), l'autrice esplora come il concetto di *mise-en-scène*, tratto dalla teoria cinematografica, possa modellare l'atmosfera spaziale degli interni. Whitehead analizza diversi elementi tratti dalle tecniche cinematografiche quali colore, pattern, grafica, sfondo, luce e ombra, al fine di attivare reazioni emotive simili a quelle generate dai film. Mette a confronto una scelta di film e alcune opere di interni contemporanee per mostrarne l'originale contributo. La sua ricerca, partendo da Vidler e Pallasmaa, intende mostrare come il design di interni possa reinterpretare e utilizzare i principi del linguaggio visivo cinematografico per influenzare l'esperienza degli utenti.

Finestra, cornice, specchio. Tre metafore per osservare gli interni del cinema

Il percorso analitico che segue prende forma attorno a tre metafore visive centrali nella teoria cinematografica – la finestra, la cornice e lo specchio – concetti approfonditi da Thomas Elsaesser e Malte Hagener (2009) e recentemente sintetizzati anche da Paolo Mereghetti (2024). Il quesito centrale posto dai due studiosi riguarda il modo in cui il film, inteso come immagine in movimento, interagisce con il corpo dello spettatore. Questa riflessione sul rapporto tra universo filmico e la sua percezione, offre l'occasione per estendere lo sguardo al ruolo dello spazio scenico, osservando come l'interazione tra esso e la presenza dell'attore si rifletta sull'esperienza percettiva ed emotiva di chi guarda. Le tre categorie interpretative – selezionate tra le sette diverse modalità di accesso alla finzione identificate (Elsaesser, Hagener, 2009) – propongono prospettive distinte per indagare come il design degli interni contribuisca a veicolare significati e strutturare l'esperienza immersiva del pubblico, contribuendo alla comprensione del mondo rappresentato.

Finestra La prima delle metafore visive proposte per descrivere la posizione dello spettatore nel cinema è quella della finestra (Elsaesser e Hagener, 2009, p. 3). Essa rinvia a una concezione classica e consolidata della visione cinematografica: un punto di osservazione privilegiato e una certa distanza dal coinvolgimento emotivo. Il paradigma è *Rear Window* (Hitchcock, 1954), dove la finestra è al tempo stesso soggetto, oggetto e dispositivo narrativo. Al di là dell'accezione letterale, la finestra può intendersi



01
Quarto potere/
Citizen Kane, 1941.
Madre e Thatcher
primo piano,
padre in campo
medio e in campo
lungo il bambino
sempre visibile
dalla finestra

come la lente della macchina da presa, la superficie dello schermo di proiezione, più in generale, come l'apertura simbolica del film sul mondo.

In questa direzione, parlare di "film-finestra" per analizzare spazi interni può sembrare, a prima vista, un ossimoro. La finestra, per sua natura, implica uno sguardo che si proietta verso l'esterno, una forma "aperta" di cinema difficilmente associabile agli interni. Tuttavia, questa apparente contraddizione rivela come la finestra non sia soltanto un'apertura fisica o uno strumento ottico, quanto una figura epistemologica, una modalità di conoscenza che mette in relazione ciò che sta dentro e ciò che sta fuori. In architettura, la finestra è il filtro trasparente tra interno ed esterno con la funzione primaria di portare luce all'interno. Le Corbusier (1923) osservava che «il piano procede dall'interno verso l'esterno, e l'esterno è sempre il risultato di un interno»: un'affermazione che ha ribaltato la logica unidirezionale dello sguardo nel progetto e che consente di leggere, nella narrazione filmica, interni ed esterni come proiezioni reciproche, costruite in continuità. Lo stesso Le Corbusier, nella pratica progettuale, visualizza le sue "passeggiate architettoniche" mediante sequenze di schizzi disposti come in uno storyboard, evocando le potenzialità del linguaggio filmico (Trione, p. 129).

Nel cinema, la finestra opera analogamente: se da un lato apre simbolicamente sul mondo, dall'altro può rivelare la profondità degli interni, diventando una soglia ambivalente che moltiplica i piani di visione. Può essere rivolta verso l'esterno, come nei paesaggi attraversati dallo sguardo, oppure introversa, indirizzata verso gli spazi dell'abitare, i cortili, le stanze, verso altre finestre... Un esempio emblematico di questa ambivalenza si trova in *Citizen Kane* (Welles, 1941), dove, nel primo flashback, la fine-

stra dietro la madre di Kane diventa il confine visivo che la separa dal bambino, rappresentando simbolicamente esclusione e isolamento [fig. 01].

La metafora della finestra ha una lunga storia nella teoria filmica e, per tradizione, si associa alle teorie di orientamento realistico che concepiscono il film come un'apertura trasparente e diretta sulla realtà (Costa, 2014, p. 179). Fin dalle origini, con le "vedute cinematografiche" dei fratelli Lumière, il cinema è stato inteso infatti come strumento per *vedere* ciò che non era mai stato mostrato. L'occhio della cinepresa si apre verso una realtà già esistente, offrendo uno spazio diretto di conoscenza.

Questa concezione è alla base del pensiero di André Bazin, per cui il cinema doveva aspirare a una rappresentazione autentica della realtà, evitando artifici di montaggio o eccessive stilizzazioni. Un approccio evidente nei film caratterizzati da lunghe inquadrature o piani sequenza, dove lo spazio filmico è presentato in modo da immergere lo spettatore nell'immagine scenica, con un intervento dell'autore che appare ridotto al minimo.

Il principio informa l'estetica dei film «neorealistici» italiani, che rifiutano la mediazione ideologica per mostrare la realtà nella sua dimensione sociale ed esistenziale. In questa prospettiva, anche gli interni diventano luoghi narrativi fondamentali: non semplici ambienti, ma spazi che riflettono ed esprimono le condizioni materiali e psicologiche dei personaggi.

02
Osessione, 1943.
Scene di interni
alla Trattoria
ex Dogana



02

Un esempio paradigmatico è *Ossessione* (1943): rompendo con la tradizione, Luchino Visconti esce dagli interni delle ville tipiche dei “telefoni bianchi” e colloca l’azione in ambienti italiani mai mostrati prima, umili e concreti, come la trattoria con la sua cucina, le stanze da letto e quelle d’affitto. Qui, la chiave di lettura della finestra non è più soltanto il mezzo per guardare fuori, ma assume il valore di soglia percettiva che introduce lo spettatore nella concretezza abitativa e nell’autenticità della condizione umana. La macchina da presa indugia sui volti, sui corpi, sui gesti, restituendo la spontaneità di una provincia povera e inquieta dove gli interni sono il contesto scenico dei momenti più intimi tra i protagonisti, permettendo allo spettatore di affacciarsi sulle loro difficoltà emotive e sociali.

La Trattoria ex Dogana, cuore del film, è esatta e vera nella sua rusticità, con tavoli in legno e una cucina carica di oggetti funzionali alla routine domestica che diventa il palcoscenico per il tormento interiore dei protagonisti [fig. 02]. Gli interni della pensione nelle scene ferraresi, seppur ricostruiti in studio, risultano al di fuori di ogni retorica. Dettagli come i mobili massicci e i tendaggi, contribuiscono a un senso palpabile di staticità e fatalismo; la carta da parati con motivi a rilievo consunti suscita una sensazione di oppressione. La luce naturale che filtra dalle finestre creando giochi di chiaroscuri, non solo contribuisce a un’atmosfera realista ma, insieme a specchi, drappaggi e porte socchiuse, accentua il disagio e l’inquietudine (Bressanelli, 2013) [fig. 03]. L’insieme di questi elementi ambientali, pur radicati in una rappresentazione autentica della realtà italiana, trascende il mero realismo per farsi espressione di una condizione soffocante e di un destino inesorabile, in linea con la critica al conformismo ufficiale dell’epoca.

L’idea del cinema come finestra sulla realtà, orientato alla rappresentazione credibile, coerente e storicamente situata del mondo, costituisce un principio stilistico e narrativo che perdura anche nel panorama contemporaneo. Il cinema del “naturalismo” indipendente contemporaneo è il contesto in cui questo concetto si esplica con maggiore forza.

In *The Florida Project* (2017), diretto da Sean Baker, scenografie di Stephonik Youth, si indaga un contesto sociale ai margini, raramente rappresentato nella produzione statunitense dominante. La regia adotta una ripresa mobile e un approccio quasi documentaristico, restituendo frammenti quotidiani con autenticità e prossimità emotiva, senza scivolare nell’idealizzazione né nel patetismo. Gli spazi, così come i comportamenti, sono osservati con uno sguardo partecipe ma non invadente.

L’architettura semi-kitsch del Magic Castle Motel, nei



03

pressi del parco a tema Disneyworld, con le tinte pastello e un immaginario fiabesco, si pone come simbolo visivo del divario tra la promessa dell’American Dream e la condizione reale di precarietà delle protagoniste – una giovane madre e la sua bambina – appartenenti alla categoria degli “hidden homeless”.

L’intero impianto narrativo del film si costruisce su una gamma cromatica vivace, metafora della resilienza infantile di fronte alla durezza dell’ambiente circostante.

Gli interni del motel, spesso ripresi con inquadrature ravvicinate e angolazioni compresse, trasmettono una sensazione di costrizione e vulnerabilità; il disordine degli oggetti riflette uno stato di instabilità materiale ed emotiva, ma al tempo stesso questi spazi si caricano di un valore affettivo, diventando luoghi di intimità e amicizie [fig. 04]. Gli esterni adiacenti – sottoscala, ballatoi – assumono il ruolo di estensioni temporanee degli alloggi, rifugi provvisori in assenza di una vera abitazione. In questi spazi liminali si svolge gran parte della quotidianità del gruppo di bambini, la cui ingenua vitalità contrasta con la desolazione dell’ambiente urbano e umano.

Lo spettatore è così invitato a un’esperienza di osservazione empatica che si muove tra il coinvolgimento affettivo e il distacco critico, in un equilibrio precario che riflette la condizione stessa dei protagonisti.

03

Ossessione, 1943.
Interni delle stanze
da letto, ricostruite
in studio



The Florida Project, 2017.
Corti interne,
ballatoi e stanze
del Motel The
Magic Castle

Cornice Tra i campi concettuali di accesso alla finzione, la metafora della cornice si riferisce a una modalità di rappresentazione in cui l'opera cinematografica rivendica esplicitamente la propria natura di costruzione formale, opponendosi alla trasparenza mimetica della "finestra". Riprendendo Elsaesser e Hager (2009, p. 82), si può affermare che il cinema assuma la funzione di cornice nel rapporto con lo spettatore quando lo spazio filmico necessario alla finzione narrativa è costruito come un mondo autonomo, separato dalla realtà e subordinato a logiche compositive e strutturali. Ogni elemento visivo – dalla scenografia all'inquadratura, dal montaggio all'organizzazione ritmica delle immagini – è intenzionalmente orchestrato per guidare la percezione dello spettatore, sottolineando l'artificialità della rappresentazione.

Questo approccio è riconducibile alle teorie formaliste e costruttiviste, che enfatizzano il ruolo del regista come artefice di significati, attraverso l'organizzazione formale dell'immagine e la manipolazione consapevole dello spazio visivo. L'occhio del regista non è neutro, ma guida attivamente lo sguardo dello spettatore verso uno *spazio profilmico* intenzionalmente chiuso e strutturato. L'ampiezza del dibattito eccede i confini di questa trattazione – da Rudolf Arnheim a Sergej Ejzenštejn – che si limita a delinearne alcuni spunti essenziali.

Tra i riferimenti cinematografici più rappresentativi, rientrano i classici di Georges Méliés, Fritz Lang, Alfred Hitchcock, Federico Fellini e, su tutti, di Stanley Kubrick, insieme ai generi che fanno dell'artificio e dell'astrazione un tratto distintivo, come il surrealismo, la fantascienza e le narrazioni distopiche.

La distinzione tra forme filmiche *aperte* e *chiuse* concorre a chiarire ulteriormente il concetto. Mentre la finestra tende a dissolvere la propria presenza favorendo l'immersione nello spazio diegetico, la cornice dichiara la propria funzione di delimitazione, escludendo ogni riferimento a una realtà esterna: in essa nulla è lasciato al caso, ogni componente visiva – dai colori, alle linee compositive, fino al ritmo del montaggio – è vincolata a una struttura ordinativa, spesso invisibile ma rigorosa.

In tal senso, la distanza tra il mondo rappresentato e quello reale diventa non solo percepibile, ma anche semanticizzata: lo spazio scenico assume una forte valenza simbolica, contribuendo attivamente alla costruzione del senso attraverso la sua stessa artificialità.

Il cinema di Wes Anderson adotta elementi di questo approccio, utilizzando gli interni per tradurre in codici visivi il mondo dei protagonisti. I set, fortemente teatrali e costruiti con meticolosità, sono inquadrati in composizioni rigide ed esteticizzate, enfatizzando il senso di distacco e l'artificialità della rappresentazione. Sebbene tale impostazione possa sembrare quasi irrealista, risulta perfettamente coerente con la logica narrativa del regista. Anderson è celebre per le inquadrature frontali, stile definito «planimetrico» dal noto critico David Bordwell (2014), caratterizzato da una disposizione simmetrica e ordinata dei soggetti. Questo approccio ha avuto una influenza tale da generare tendenze e mode virali sui social media, dove la sua estetica è divenuta un elemento riconoscibile e replicabile nella vita quotidiana.

In questo quadro teorico, il *Grand Budapest Hotel* (2014) non è solo uno spazio narrativo, ma un dispositivo che inquadra l'intreccio e la memoria. Il film si sviluppa su più livelli temporali, con il design degli ambienti che funge da

05a



05a

The Grand Budapest Hotel, 2014. Aspect ratio 1,85:1 anni Ottanta; 2,40:1 anni Sessanta, 1,3:1 anni Trenta. Si noti la variazione di dominante cromatica

cornice per definire e stratificare la realtà narrata. Il set, progettato da Adam Stockhausen (production designer) e Anna Pinnock (set decorator), si trasforma attraverso i flashback, passando dalla decadenza degli anni Ottanta agli anni Sessanta e infine degli anni Trenta, dove l'hotel appare come un luogo elegante e pieno di vita. Il lussuoso atrio, ricostruito all'interno dei magazzini Görlitzer Warenhaus a Görlitz, in Germania (1913) – è stato adattato in più fasi per le riprese.

Per le vedute esterne, la produzione ha scelto di utilizzare un modellino in scala, alto più di tre metri, restituendo una materialità che, seppur nell'artificio, si integra perfettamente con l'interior design del film, dove ogni dettaglio riflette l'estetica distintiva del regista.

Ogni epoca del film, per fungere da filtro percettivo e incorniciare ricordi e nostalgia, è rappresentata attraverso una *aspect ratio* specifica (rapporto larghezza e altezza dell'immagine), coerente con le proporzioni cinemato-

grafiche dei film dell'epoca [figg. 05a-05b]. Un aspetto rilevante della produzione di Anderson è il contributo apportato dalla designer irlandese Annie Atkins, che ha ridefinito il ruolo del graphic design nel cinema, riportando in auge l'importanza di una progettazione manuale, autentica e immersiva all'interno della scena cinematografica (Atkins, 2020).

Parasite (2019) di Bong Joon-ho si colloca in equilibrio tra le prospettive di finestra e cornice: da un lato mostra in modo diretto la disparità sociale attraverso la metafora dell'alto/basso; dall'altro costruisce ambienti altamente formalizzati che si configurano come dispositivi scenici volti a regolare la tensione drammatica e orientare la percezione dello spettatore.

Il conflitto tra i due nuclei familiari si sviluppa all'interno della villa dei Park, progettata, secondo la finzione, dalla celebre archistar Namgo-ong Hyeonja, in realtà realizzata dal production designer Ha-Jun Lee. L'edificio, emblema dell'abitare borghese ispirato al modello occidentale, occupa il vertice della gerarchia sociale: è luminoso, spazioso, dotato di ampie vetrate che si affacciano su un giardino iper-curato. Tale impianto architettonico, apparentemente aperto e protetto al contempo, come l'illusione di libertà e di separazione dal caos della città, contrasta con la densità e l'opacità degli ambienti della famiglia Kim, collocati in un seminterrato opprimente, schiacciato sotto il livello stradale, dove l'unica apertura è una piccola finestra affacciata su un vicolo sporco. Qui la vita è segnata dall'instabilità e dalla precarietà, in netta opposizione con la stabilità (apparente) dell'abitare dei Park [fig. 06].

La rivelazione del bunker nascosto sotto la villa introduce un ulteriore livello di profondità simbolica: questo spazio sotterraneo, posto ai margini della visibilità, diventa metafora dei meccanismi di rimozione che la società con-



05b



Parasite, 2019.
Interni di Villa
Park. Dal living
verso la cucina;
dalla cucina
verso il living con
finestra-schermo

Parasite, 2019.
Finestra con
inferriate del
seminterrito
dei Kim; scene
di sguardi
dalle aperture
architettoniche
di Villa Park



temporanea opera nei confronti degli esclusi. La verticalità non è solo un principio spaziale, ma uno strumento semantico che ordina l'esperienza dello spettatore secondo una gerarchia sociale marcata, riuscendo, con diversi espedienti, a restituire anche la dimensione sensoriale dell'olfatto (Lingiardi, p. 189).

Villa Park è stata realizzata in quattro set distinti, (De Silva, 2022, pp. 319) funzionali alle scene dello storyboard. La disposizione interna impone vincoli ai personaggi, li costringe a percorsi obbligati, creando situazioni di tensione e controllo reciproco [fig. 07]. Ha-Jun Lee dichiarato di essersi ispirato alla logica modulare delle costruzioni Lego (Adams, 2013), un approccio che riflette l'immaginario spaziale contemporaneo e la crescente artificialità degli ambienti domestici nei media visivi.

Elementi architettonici come scalinate, porte segrete e barriere invisibili tra proprietà e servitù, diventano strumenti simbolici della separazione sociale. I movimenti nello spazio – salire e scendere, nascondersi e apparire – scandiscono il ritmo della narrazione e amplificano la tensione drammatica, dando forma visiva e drammaturgica all'invisibilità sociale.

Specchio La terza metafora scelta è quella dello specchio, campo concettuale che attinge al potenziale riflessivo e autoreferenziale del linguaggio filmico. In questa prospettiva, lo spazio scenico si configura come una manifestazione visiva dello stato interiore del personaggio, una proiezione simbolica della sua psiche, un costruito spaziale che traduce emozioni, tensioni, turbamenti.

L'attore, attraverso gesti e interazioni, modella l'ambiente, deformandolo drammaticamente in funzione dell'intensità emotiva. Al contempo, per lo spettatore, lo spazio scenico agisce come estensione sensibile dell'interiorità narrata, generando empatia e consentendo una lettura stratificata della narrazione.

Non è difficile individuare opere cinematografiche che si pongono sotto il segno dello specchio, in cui il rapporto tra ambienti interni e presenza dell'attore assume valenza riflessiva. A nostro avviso, questo orientamento va a significare che il cinema, sempre più frequentemente, ricorre agli interni come spazi di riflessione psicologica, di crisi identitaria e di auto-percezione deformata, allontanandosi dalla rappresentazione oggettiva dello spazio. In tal modo, si ritrovano alcune corrispondenze con le riflessioni sullo spazio vissuto di Bachelard (1957) e quelle su interazione tra corpo, ambiente e percezione di Pallasmaa (2005). Gli interni, la casa, sono luoghi della memoria e proiezione dell'inconscio, strutture che am-



08

plificano e riflettono l'esperienza interiore, trasformandosi con la psiche e divenendo dispositivi percettivi e simbolici.

Nel momento in cui la scena del film si struttura come specchio, anche la visione del film diventa riflessiva e il pubblico si trova coinvolto in un gioco di proiezioni e riconoscimenti. Lo spettatore può identificarsi e ritrovarsi nei mondi mentali dei personaggi, osservando le scene come parte della propria esperienza percettiva e, spesso, confrontandosi con paure e ossessioni che sono proprie della natura umana.

Il riferimento centrale per la metafora di specchio è *Persona* di Ingmar Bergmar (1966), in cui il concetto è direttamente applicato nel rapporto tra l'attrice e il proprio volto, inteso come superficie riflettente dell'identità e della frattura interiore (Elsaesser, Hagener, 2009, p. 57).

Traslando il principio sul piano dello spazio scenico, inteso come dimensione mentale e soggettiva, scegliamo come esempio paradigmatico di questa prospettiva interpretativa il film *Deserto Rosso* di Michelangelo Antonioni (1964), scenografie di Piero Poletto. L'architettura degli esterni, il design degli interni delle abitazioni e uffici, più che ambientazioni sono strumenti di riflessione psicologica. Il mondo che circonda la protagonista, donna in preda a un malessere senza nome, è un prolungamento visivo della sua alienazione e specchio del suo disorientamento mentale, amplificandone il senso di inquietudine. Gli ambienti interni non offrono rifugio alla desolazione del paesaggio industriale anonimo e freddo che si incontra all'esterno, sono riflesso della desolazione e della condizione emotiva dei protagonisti, impossibilitati a comunicare

08
Il deserto rosso,
1964. Sopralluogo
agli spazi della
futura boutique
e tinteggiatura
delle superfici
murarie

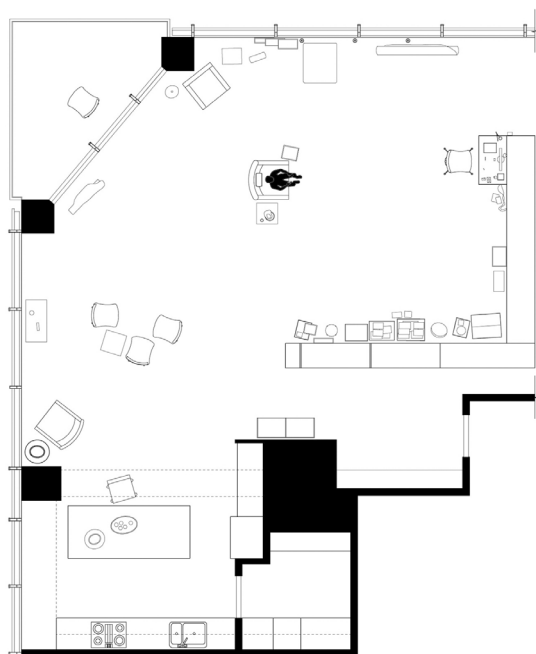


09

in una modernità disumanizzante. La casa di famiglia è fredda e impersonale; la stanza del figlio, pur in contesto domestico, appare più simile a un ambiente ospedaliero che a una normale camera da letto: linee dure, colori freddi, pochi giocattoli e meccanici in un'atmosfera asettica, lontano dal calore, comfort e sicurezza che dovrebbe trasmettere. L'uso del colore è lo strumento linguistico decisivo del film. Ogni scelta cromatica non è casuale, ma strettamente connessa alla psicologia della protagonista. È il primo film a colori del regista: Technicolor per la pellicola, che già sorprese i contemporanei per lo sbalorditivo effetto simbolico; «rullo e pennello» per le scene, grazie ad una nota azienda italiana di vernici che ha fornito particolari tinte per controllare la materialità anche di porzioni di strade, tratti di paesaggio, persino la frutta di una bancharella. Non illusione o esibizione artistica, ma colore funzionale a ottenere un legame tra la situazione drammatica della scena e la dominante emotiva. Antonioni stesso lo definì «il colore dei sentimenti» (Costa, 2002, p. 310), e il rosso, in particolare, è strettamente collegato alla crisi emotiva di Giuliana, al suo «deserto» interiore. Il regista si misurò con il colore con intenzione programmatica, includendo una scena in cui la protagonista, in un tentativo di ritrovare se stessa, riflette esplicitamente su quali colori potrebbe scegliere per dipingere l'interno della boutique (vuota) che desidera aprire, quasi come se il colore diventasse un mezzo per esprimere il suo tentativo di riappropriarsi della propria identità [fig. 08].

La cinepresa ottiene effetti di espressività materica sulle superfici, decontestualizzando dettagli dell'insieme e «sospingendoli come momenti assoluti». Il modello di

09
Il deserto rosso,
1964. Scena nella
camera d'albergo,
in evidenza
il colore su tutte
le superfici



Twombly Residence_Floor Plan_1

10
Her, 2013. Appartamento
 di Theodore Twombly e planimetria.
 © Interiors Journal

riferimento è esplicitamente quello della pittura informale, dell'espressionismo astratto (Costa, 2022, p. 310). La mappa che la protagonista scruta nella camera d'albergo si tinge con l'emozione della percezione erotica; si addolciscono per un attimo in un rosa tenue gli oggetti della stanza dopo il consumo dell'atto sessuale. Le emozioni finiscono per tingere la realtà (Bruno, p. 127) [fig. 09].

Per chiudere, nel campo degli interni come specchio, osserviamo due film contemporanei. *Her* (2013) di Spike Jonze e *The Father* (2020) di Florian Zeller, passando da un'esplorazione visiva e psicologica dell'alienazione a una riflessione sempre più intima e disorientata sulla mente umana.

In *Her* (2013), scenografie di Keith "K.K." Barrett, il protagonista intraprende una relazione con una intelligenza artificiale sviluppando un legame che si riflette nell'organizzazione dello spazio domestico. L'ambiente, cromaticamente caldo e apparentemente accogliente, appare come un rifugio in cui la tecnologia è in sintonia con la vita quotidiana. Tuttavia, celata dall'apparente armonia, si coglie una nota malinconica e di disconnessione affettiva: lo spazio, essenziale e quasi impersonale, restituisce la solitudine, trasformandosi in specchio silenzioso del suo isolamento. Il set design ha contribuito così a costruire un immaginario verosimigliante del futuro: se da un lato rimanda all'esperienza contemporanea dell'abitare, dall'altro introduce una dimensione tecnologica che, a distanza di un decennio, risulta sorprendentemente plausibile e coerente con l'evoluzione dei nostri ambienti relazionali e con l'immaginario di una tecnologia fusa organicamente con le dimensioni dell'essere (Adams, 2013) [fig. 10].

In *The Father* (2020), scenografie di Peter Francis, gli spazi domestici diventano fluidi e mutabili, disorientando tanto il protagonista quanto lo spettatore, poiché la mente di Anthony, colpito da demenza senile, non riesce più a riconoscere la realtà che lo circonda. L'impianto scenico, fortemente influenzato dalla matrice teatrale del testo originale del film, assume i tratti di una scena mentale: l'appartamento, unico luogo dell'azione, si trasforma progressivamente in quattro set distinti, dove ogni variazione spaziale riflette la frammentazione dell'identità e la perdita di riferimenti cognitivi [fig. 11].

In un percorso che esplori la crescente intimità e l'intensificazione della connessione tra spazio e psiche, *Her* rappresenta l'interno domestico come un luogo di solitudine emotiva, dove l'intimità è paradossalmente amplificata dalla relazione virtuale del protagonista. L'appartamento, collocato in quota di un edificio di molti piani, si fa estensione della sua condizione psicologica, riflettendo



11

la disconnessione e l'isolamento dei legami umani. *The Father*, porta questo concetto oltre: l'ambiente domestico diventa instabile, muta costantemente insieme alla mente del protagonista. Gli spazi si alterano e si ricompongono, traducendo cinematograficamente il disgregarsi della realtà e il disorientamento dello spettatore.

In tutti e tre i film, gli interni domestici sono dispositivi narrativi che riflettono e amplificano le condizioni psico-emotive dei personaggi, creando una connessione diretta, espressiva ed immersiva tra spazio, psiche e percezione della realtà.

Scene di interni, riflesso della condizione contemporanea

Le metafore della finestra, della cornice e dello specchio, utilizzate per leggere gli spazi interni nel cinema, non costituiscono categorie rigide né si succedono in progressione lineare ma si intrecciano, si sovrappongono e si trasformano in funzione della strategia narrativa adottata (Elsaesser, Hagener, 2009, p. XIII). La finestra apre lo sguardo sul mondo esterno, la cornice struttura la percezione dell'ambiente e ne orienta la lettura, lo specchio riflette la dimensione intima e psicologica dei personaggi. In questo contesto, il *production design* emerge come mediatore tra narrazione e percezione: attraverso materiali, composizione, luce e ritmo dello spazio, contribuisce a dare forma a un universo coerente, in cui ogni scelta estetica e materica partecipa alla costruzione della diegesi, traducendo relazioni, memorie e desideri in configurazioni spaziali. Attraverso questa chiave di lettura, anche il mestiere del design di interni, nella sua pratica progettuale quotidiana,

11
The Father, 2020. Schizzi di Peter Francis. Il colore trasforma l'appartamento di Anthony in quello di Anne. Set prima dell'illuminazione di Ben Smithard

na, può essere interpretato come una forma di narrazione spaziale, non solo disciplina tecnica ma attività capace di costruire ambienti dotati di senso, in grado di evocare atmosfere, risvegliare ricordi e interpellare l'inconscio.

I film analizzati mostrano come lo spazio scenico sia una rappresentazione visiva funzionale alla trama quanto una espressione della condizione esistenziale dei protagonisti: riflesso di crisi identitarie, alienazione e incomunicabilità, lo spazio filmico diventa specchio del soggetto e della società. In particolare, lo spazio domestico – luogo per eccellenza dell'intimità – viene investito di nuove valenze simboliche, teatro di disagio o tensione, riflettendo le contraddizioni contemporanee.

In una società segnata da instabilità, disconnessione e crisi ambientali, il cinema continua a interrogare lo spazio abitativo come esperienza psicologica e simbolica, rivelando la dimensione invisibile dell'abitare. Di conseguenza, la riflessione cinematografica sullo spazio arricchisce anche il mestiere del progettista d'interni, suggerendo una prospettiva in cui il progetto non si limita a risolvere problemi funzionali, ma diventa strumento per dar forma a vissuti, identità e immaginari.

Pallasmaa (2007) e Whitehead (2021) suggeriscono come il cinema offra uno spazio privilegiato per esplorare le qualità immateriali degli ambienti – come l'atmosfera, la risonanza emotiva, la profondità immaginativa – fornendo agli architetti e ai designer un laboratorio in cui osservare come lo spazio venga percepito e interiorizzato attraverso costruzioni culturali e interpretative. Lo sguardo del production designer, con la sua capacità di orchestrare simboli e tensioni visive, diventa così una risorsa operativa per ripensare il design degli interni come un atto poetico che restituisce connessione, significato e un'interpretazione profonda della realtà.

In questo senso, il cinema non si limita a rappresentare il luogo fisico ma diventa un mezzo per raccontare storie, delineare identità e esplorare l'inconscio collettivo. I contesti che viviamo e quelli che osserviamo sullo schermo non solo parlano di noi, ma ne tracciano l'evoluzione, mettendo in luce le trasformazioni culturali e aiutandoci a ridefinire il nostro rapporto con il mondo.

REFERENCES

Benjamin Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1936 (*L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi, Torino, 1966, pp. 47).

Bachelard Gaston, *La poétique de l'espace*, 1957 (*La poetica dello spazio*, Bari, Dedalo, 2006, pp. 275).

Genette Gérard, *Figure III*, 1972 (*Figure III. Discorso del racconto*, Torino, Einaudi, 1976, pp. 201).

Ricoeur Paul, *Temps et récit. Tome I*, 1983 (*Tempo e racconto*, Milano, Jaca Book, vol. 1, 1986, pp. 333).

Pallasmaa Juhani, *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, London, Academy, 1996, pp. 56.

Vidler Antony, "The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary. Assemblage", pp. 45-59, in Neumann Dietrich, *Film Architecture. Set designs from Metropolis to Blade Runner*, New York, Prestel, 1996, pp. 207.

Lamster Mark (edited by), *Architecture and Film*, New York, Princeton Architectural Press, 2000, pp. 254.

Costa Antonio, *Il cinema e le arti visive*, Torino, Einaudi, 2002, pp. 392.

LoBrutto Vincent, *The filmmaker's guide to production design*, New York, Allworth Press, 2002, pp. 217.

Balmas Paolo, "Il design al cinema, limiti e aperture", *Diid*, n. 28, 2007, pp. 22-31.

Pallasmaa Juhani, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Helsinki, Rakennustieto Publishing, 2007, pp. 183.

Fagiani Maria Luisa, *Città, cinema, società: immaginari urbani negli USA e in Italia*, Milano, Franco Angeli, 2008, pp. 268.

Elsaesser Thomas, Hagener Malte, *Teoria del film. Un'introduzione*, Torino, Einaudi, 2009, pp. 238.

Pomerance Murray, "Notes on Some Limits of Technicolor: The Antonioni Case", *Sensesofcinema*, 12.2009. <https://www.sensesofcinema.com/2009/feature-articles/notes-on-some-limits-of-technicolor-the-antonioni-case/> [26 dicembre 2024]

Ahi Mehruss Jon, Karaoghlanian Armen, *Interiors*, 2011-2024. <https://www.intjournal.com/issues> [26 dicembre 2024]

Sense of scale, documentary, 2011. Regia Berton Pierce, Piercefilm production. Video documentario su *The Grand Budapest Hotel*. <https://www.youtube.com/watch?v=tz6tCq7jsUI> [26 dicembre 2024]

Pallasmaa Juhani, "The existential image: lived space in cinema and architecture", pp. 157-174, *Phainomenon*, n. 25, 2012.

Adams Brian, "Production Designer K.K. Barrett on Creating Her's Beautiful Future", *Motionpicture.org*, 10.12.2013. <https://www.motionpictures.org/2013/12/production-designer-k-k-barrett-on-creating-hers-beautiful-future/> [26 dicembre 2024]

Bressanelli Cecilia, "Il sistema dei personaggi in Ossessione di Luchino Visconti", pp. 81-90, *Quaderns*, n. 8, 2013.

Koeck Richard, *Cine-Scapes. Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, Routledge - Taylor and Francis Group, 2013, pp. 220.

Pontilla Daniela, "Films & Architecture: Dogville", 27 May 2013, *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com/375095/films-and-architecture-dogville> [26 dicembre 2024]

Costa Antonio, *La mela di Cézanne e l'accendino di Hitchcock. Il senso delle cose nei film*, Torino, Einaudi, 2014, pp. 370.

Bordwell David, *The Grand Budapest Hotel: Wes Anderson takes the 4:3 challenge*, 26.03.2014. <https://www.davidbordwell.net/blog/2014/03/26/the-grand-budapest-hotel-wes-anderson-takes-the-43-challenge/> [26 dicembre 2024]

Mekado Murphy, "You Can Look, but You Can't Check In For The Grand Budapest Hotel", *thenewyorktimes.com*, 28.02.2014. <https://www.nytimes.com/2014/03/02/movies/the-miniature-model-behind-the-grand-budapest-hotel.html> [26 dicembre 2024]

Interiors Journal, "Interiors: Her", 26 Feb 2014, *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com/480608/interiors-her> [26 dicembre 2024]

Esposito Francesca, "The Grand Budapest Hotel: un'analisi visiva di Wes Anderson", *Domusweb*, 24.07.2015. https://www.domusweb.it/it/recensioni/2015/07/24/the_grand_budapest_hotel.html

Bruno Giuliana, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Monza, Johan & Levi, 2015, pp. 591.

Zoller Seitz Matt, *The Grand Budapest Hotel*, New York, Abrams Books, 2015, pp. 256.

Damasio Antonio, "Cinema, mente ed emozione. La prospettiva del cervello", pp. 153-164, in D'Aloia Adriano, Eugeni Ruggero, *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Milano, Cortina, 2017, pp. 408.

Hasson Uri et al., "Neruocinematica. La neuroscienza del film", pp. 165-196, in D'Aloia Adriano, Eugeni Ruggero, *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Milano, Cortina, 2017, pp. 408.

Vitali Cristiano, "Interiors: il progetto digitale che indaga il rapporto tra film e architettura", *Domus*, 16.03.2018. <https://www.domusweb.it/it/architettura/2018/03/16/interiors-il-progetto-digitale-che-indaga-il-rapporto-tra-film-e-architettura.html>

Whitehead Jean, *Creating interior atmosphere. Mise-en-scène and interior design*, London, Bloomsbury, 2018, pp. 174.

Atkins Annie, *Fake love letters, forged telegrams, and prison escape maps: designing graphic props for filmmaking*, London, Phaidon, 2020, pp. 208.

Lingiardi Vittori, *Al cinema con lo psicoanalista*, Milano, Raffaello Cortina, 2020, pp. 204.

Video che esplora il lavoro del scenografo di *Parasite*. 8.6.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=3y7Snqiah9M&t=91s> [26 dicembre 2024]

De Silva Giorgio, *L'architettura nel cinema*, Torino, Lindau, 2022, pp. 387.

Bonini Lessing Emanuela, Bosco Alessandra, Calogero Lucilla, Dalla Mura Maddalena (a cura di), *Interior/Design. Espandere il campo*, Vicenza, Ronzani, 2024, pp. 224.

De Silva Giorgio, *Il design nel cinema*, Torino, Lindau, 2024, pp. 344.

Meregghetti Paolo, *Lezioni di cinema*, Rai, 2024. <https://www.rai-play.it/programmi/lezionidicinemadipaolomeregghetti> [26 dicembre 2024]

Il nuovo volto dell'interior yacht design

Interazioni tra spazio e product-furniture a bordo

Mariateresa Campolongo mariateresa.campolongo@unige.it

Luca Parodi luca.parodi@unige.it

Mario Ivan Zignego mario.ivan.zignego@unige.it

Università di Genova

Per molti decenni il rigore della progettazione nautica ha visto spazi, arredi e oggetti articolarsi secondo esigenze tecnico-funzionali rimaste invariate: le trasformazioni culturali e sociali avvenute in anni più recenti hanno però aperto nuovi scenari nell'interior yacht design.

Attraverso l'analisi di pratiche progettuali innovative, il presente contributo indaga il cambiamento delle interazioni tra spazio e product-furniture a bordo. Ponendo particolare attenzione sulle connessioni tra gli ambienti domestici e quelli nautici, l'articolo delinea l'evoluzione del vivere a bordo, riconoscendo agli oggetti la funzione di mediatori simbolici che riflettono il senso dell'abitare.

Abitare contemporaneo, Interior Yacht Design, Made in Italy, Bespoke, Contaminazioni Trasversali

Some decades ago, the norms of nautical design saw spaces, furnishings and objects articulated according to technical-functional needs that remained unchanged over the years. However, the cultural and social transformations that have occurred over the last twenty-five years have now opened up new scenarios in interior yacht design.

Through evaluation of innovative design practices, this contribution analyses the change in interactions between environments and product-furniture on board. Paying particular attention to the links between domestic and nautical environments, this paper outlines the evolution of living on board, recognising certain objects as symbolic mediators that reflect such a lifestyle.

Contemporary Living, Interior Yacht Design, Made in Italy, Bespoke, Cross Contamination

M. Campolongo Orcid id 0009-0007-7926-6635

L. Parodi Orcid id 0000-0002-8136-576X

M. I. Zignego Orcid id 0000-0003-2448-2262

ISSN 2531-9477 [online]

Introduzione

L'interior yacht design è un interessante settore dove poter esplorare la dimensione del progetto dell'abitare riflettendo sul rapporto tra spazio, oggetti e utente finale. La progettazione degli interni nautici ha visto, per molti decenni, uno schema molto rigoroso, dove ogni arredo interiorizzava la propria funzione e si presentava con una precisa dignità simbolica. L'impiego di forme, dettagli, materiali e colori sempre riconoscibili hanno contribuito a creare un'identità nautica che si esplicava in elementi di arredo realizzati su misura per ottimizzare gli spazi, aderendo perfettamente alle geometrie di scafi e sovrastrutture. L'ingegno e l'abilità di progettisti, cantieri nautici e maestranze hanno permesso alle barche italiane di essere da subito ampiamente apprezzate a livello globale e, a tutt'oggi, il nostro Paese detiene la leadership di maggior costruttore ed esportatore di superyacht (SuperYacht Times, 2023, pp. 40, 50). Analogamente a quanto avvenuto nell'interior design, dove l'evoluzione del rapporto tra l'individuo, la famiglia e la società ha comportato un cambiamento dello stile dei mobili da arredamento (Baudrillard, 1968, p. 21), anche nell'interior yacht design contemporaneo gli spazi e gli elementi d'arredo hanno subito un processo di ridefinizione, orientato verso una maggiore flessibilità e informalità d'uso. Tale evoluzione ha determinato una transizione dalla progettazione orientata al mezzo nautico a un approccio sempre più tailor-made, focalizzato sulle esigenze specifiche del target di riferimento. Si è dunque assistito a un passaggio dal concetto di "su misura della barca" a quello di "su misura dell'utente". Non è un caso che l'introduzione di pratiche progettuali innovative abbia avuto origine nei superyacht Made in Italy, i quali si sono distinti per l'adozione di soluzioni inedite, coniugando il know-how italiano e segnando la transizione da una progettazione centrata sull'oggetto yacht a un approccio orientato alle esigenze e alle aspettative dell'utente finale.

Negli ultimi anni, i concept degli interni hanno subito una progressiva diversificazione, avvicinandosi sempre più a quelli del settore residenziale e rispecchiando l'evoluzione degli stili di vita contemporanei, caratterizzati da modalità d'uso ibride e interconnesse. Mediante un intreccio di teoria e pratica, oggi risulta possibile soffermarsi (e riflettere) sulle interazioni contemporanee tra spazio e oggetti nel contesto dei superyacht, mettendo in luce una nuova dimensione dell'abitare, attenta ai fattori socioculturali e protratta verso la valorizzazione del benessere dell'individuo (Maldonado, 1976, p. 17).

L'ambiente nautico tradizionale

Nella letteratura nautica si individuano due riferimenti fondamentali che delineano l'immagine della barca: per Roland Barthes «il gusto della nave è sempre gioia di chiudersi perfettamente, di tenere sottomano il massimo numero di oggetti, di disporre di uno spazio assolutamente finito» (Barthes, 1957, p. 75); per Carlo Sciarrelli «le barche hanno un'anima» (Sciarrelli, 1970, p. 458), un principio vitale che si manifesta attraverso un'identità visiva assoggettabile solo allo yacht.

Nelle barche di grandi dimensioni realizzate tra gli anni Sessanta e Novanta, sia in Italia sia a livello internazionale, spazi e oggetti rispondevano a una concezione progettuale unitaria, ancorata a cinque parole chiave: funzione, simmetria, staticità, su misura, legno.

Analogamente a quanto avviene nell'architettura, che costituisce lo scenario dove possono svolgersi le attività umane e questa è la sua utilità intesa in senso lato (Martí Arís, 1994, p. 75), la funzione primaria degli interni nautici è da sempre quella di consentire la permanenza a bordo e lo svolgimento delle attività quotidiane. Lo spazio interno delle barche, irrimediabilmente chiuso, era tradizionalmente organizzato in ambienti distinti e separati, ciascuno deputato a una funzione specifica, senza possibilità (o quasi) di interazione tra le diverse aree.

Spesso il progetto di interni era realizzato dal cantiere e, come accadeva per il settore navale, i designer coinvolti erano solo raramente menzionati (Wealleans, 2006, p. 2). Gli elementi di arredo, prevalentemente fissi, costituivano il prodotto di un'elevata maestria artigianale, espressione del *savoir-faire* delle maestranze dei cantieri.

Tradizionalmente, la disposizione di oggetti e arredi era perfettamente simmetrica: un principio fondamentale nell'ingegneria nautica per bilanciare i pesi a bordo ma anche un concetto universalmente associato a ordine e perfezione, teorizzato e sviluppato da diversi pensatori e filosofi nel corso della storia [1]. La simmetria comportava, inoltre, una perfetta alternanza tra lo spazio direzionale e quello centrale, due archetipi fondamentali della forma architettonica (Martí Arís, 1994, p. 54). Direzionalità e centralità, percorso e luogo, sono infatti due principi basilari nell'organizzazione dello spazio fisico, che si ripropongono in modo ricorrente in ogni epoca e cultura (Norberg-Schulz, 1971). Nel main deck degli yacht, ad esempio, i divani saldamente disposti in maniera simmetrica lungo le murate formavano uno spazio direzionale che garantiva un percorso obbligato per giungere in un focus centrale, solitamente costituito dal formale tavolo da pranzo.

I mobili sembravano quasi prendere forma dalla fodera [2] degli interni: accostati alle paratie e realizzati con lo stesso legno, garantivano una continuità estetica e stilistica. Proprio il legno, spesso mogano o ciliegio, era il materiale principe degli interni nautici: curato fin nei minimi dettagli, conferiva un'eleganza innata alla quale non occorre aggiungere inutili orpelli.

Funzionalità, sobrietà e stretto rapporto tra superfici verticali e arredo diventano concetti tipici del settore nautico, tanto che anche il noto Cabanon di Le Corbusier viene definito «una sorta di imbarcazione» dove gli elementi funzionali sottolineano il rapporto intercorrente fra la *peau intérieure* e il mobilio, mettendo al contempo in evidenza in modo empatico la loro destinazione d'uso (Rüegg, 2006, p. 57).

Il rigore della composizione di layout e arredi rimane statico e invariato per decenni: non viene scalfito neanche dalle travolgenti sperimentazioni che, a cavallo degli anni Sessanta e Settanta nel settore del design, favoriscono modi d'uso più informali.

Se da una parte si sviluppa un'elegante identità nautica che contribuisce ad arricchire l'anima della barca, dall'altra l'interior yacht design rimane cristallizzato nel tempo, riducendo la relazione con l'utente alla sola funzione, senza consentire a esso la possibilità di personalizzare gli ambienti in autonomia, interagendo in modo dinamico con oggetti e arredi.

01
Sanlorenzo SD96,
main deck. Interior
yacht design:
Patricia Urquiola.
Foto Thomas
Pagani. Courtesy of
Sanlorenzo Yacht



01



02

L'ambiente nautico contemporaneo

Come ha sottolineato Maurizio Vitta, nel mondo «degli oggetti d'uso non si dà solo la moda delle forme, ma anche quella dei bisogni che essi mirano a soddisfare. La sostituzione di certi strumenti con altri analoghi dal punto di vista funzionale, ma differenti sul piano formale, ne è una testimonianza» (2016, p. 178). Analogamente, a partire dall'inizio del XXI secolo, l'interior yacht design ha subito una trasformazione radicale: pur continuando a rispondere alle medesime esigenze funzionali, il mutamento delle necessità e delle modalità di fruizione degli spazi a bordo porta a una nuova concezione dell'abitare, sintetizzabile nel motto formulato da Ugo La Pietra, secondo cui «abitare significa essere ovunque a casa propria» (La Pietra, 1983, p. 160). L'evoluzione tecnologica ha avuto un ruolo determinante in questa trasformazione: l'ampiamiento delle aperture nello scafo e nella sovrastruttura, l'incremento delle altezze interne e l'aumento della larghezza degli scafi, con il conseguente accrescimento dei volumi disponibili, hanno reso possibili inedite modalità di fruizione dello spazio. L'interior yacht design ha acquisito una rilevanza sempre maggiore, determinando un cambio di paradigma nella progettazione nautica: le barche non sono più richieste esclusivamente per le loro prestazioni, ma anche per la qualità dell'esperienza abitativa che offrono a bordo. Di conseguenza, arredi e oggetti non risultano più necessariamente vincolati ai metodi costruttivi tradizionali e alle tecniche artigianali consolidate nei cantieri nautici, né rigidamente ancorati a pagliolo e paratie. Al contrario, si delineano nuove opportunità progettuali che attingono alle più avanzate pratiche dell'interior design residenziale.

02
Concept Tefiti,
upper deck.
Progetto e rendering
Gabriele Bellesi,
Francesca Bellotti,
Elena Sofia
Olivadoti,
Serena Salvai



03

L'ambiente, svincolato dalla rigidità della simmetria e dalla dicotomia convenzionale tra spazio direzionale e centrale, acquisisce una nuova configurazione dinamica, in cui «le cose si ripiegano e si dispiegano, si nascondono, entrano in scena al momento giusto» (Baudrillard, 1968, p. 21). Il concetto di trasformabilità, da sempre adottato per ragioni funzionali nella nautica di piccole dimensioni, diviene un elemento centrale anche nei superyacht. Un caso esemplificativo è lo yacht Sanlorenzo SD96 [fig. 01], i cui interni, progettati da Patricia Urquiola, sono concepiti per adattarsi a diverse funzioni nell'arco della giornata attraverso l'impiego di arredi a scomparsa. L'utente, dunque, acquisisce una maggiore libertà interpretativa, potendo modulare gli ambienti in funzione delle proprie esigenze. In un numero crescente di progetti, la fluidità dei percorsi architettonici consente di strutturare il layout interno secondo un sistema di «isole funzionali» [fig. 02], in costante dialogo tra loro, modificabili e personalizzabili grazie alla versatilità degli elementi di arredo.

03
Concept Kinema,
main deck versione
cinema. Progetto
e rendering Aniello
Orza, Anthony
Raimondi,
Serena Salvai

04
Concept Kinema,
main deck versione
lounge. Progetto
e sketch Aniello
Orza, Anthony
Raimondi,
Serena Salvai



04

Il concetto di “isole”, intese non come elementi separati, ma come spazi che stimolano diverse interazioni e favoriscono la convivialità durante le varie attività a bordo, viene accentuato nel progetto del Benetti Oasis 40 m, ideato da Bonetti/Kozerski Architecture per gli interni. In questo caso, il *main deck* non segue il tradizionale schema distributivo, ma si sviluppa in una successione di aree centrali distinte – piscina infinity, zona living esterna, zona living interna e zona dining – che, pur essendo autonome, si interconnettono in modo fluido e dinamico, facilitando il dialogo tra gli spazi e promuovendo l'interazione tra gli utenti.

La modularità e la facilità d'uso degli arredi, che permettono la rapida trasformazione degli ambienti in base alle necessità, sono sempre più centrali nella progettazione. Un esempio comune è la capacità di un ambiente di trasformarsi da zona *lounge* [fig. 04] a sala cinema [fig. 03]. Parallelamente, il progressivo affrancamento dagli arredi fissi ha liberato le murate e le strutture laterali della sovrastruttura, ora caratterizzate da ampie vetrate a tutta altezza che dissolvono la separazione tra interno ed esterno, amplificando la percezione del paesaggio circostante e rendendolo parte integrante dell'esperienza abitativa [fig. 05]. Accanto alla tradizionale impostazione simmetrica, sempre presente nella nautica, emergono soluzioni distributive asimmetriche che introducono una maggiore dinamicità spaziale. Un esempio significativo è rappresentato dal Sanlorenzo SX76 [fig. 06], con interni curati da Piero Lissoni, il cui layout sperimenta una composizione volutamente irregolare.

Nel contesto della produzione odierna, gli yacht vengono realizzati sempre più frequentemente secondo il principio del semi-custom: a parità di distribuzione planimetrica, il carattere distintivo dell'ambiente è affidato all'interior



05
Concept Urban
Zen, main
deck. Progetto
e rendering
Francesca Bellotti,
Davide Cattaneo,
Alexandru Florin
Lupchian

05

06



06
Sanlorenzo SX76,
main deck. Interior
yacht design
Piero Lissoni. Foto
Federico Cedrone.
Courtesy of
Sanlorenzo Yacht

07
Sanlorenzo SX112,
main deck salon.
Interior yacht
design Piero
Lissoni. Foto
Thomas Pagani.
Courtesy of
Sanlorenzo Yacht

design e alla selezione di arredi e finiture. Le sperimentazioni condotte da Lazzarini Pickering Architetti a bordo dello yacht Sai Ram di Benetti (2003) e da Ivana Porfiri sul Nina J di Baglietto (2005) hanno segnato un cambiamento sostanziale nell'approccio progettuale, enfatizzando il ruolo della sensorialità materica quale *soft skill* essenziale per un'esperienza multisensoriale a bordo, in cui la percezione tattile, visiva e olfattiva assume una valenza progettuale strategica.

Dall'analisi delle più recenti tendenze nell'interior yacht design emerge un panorama in cui purezza formale, artigianalità e oggetti d'autore convivono in un equilibrio armonico. Il valore del “su misura” non risiede più unicamente nell'adattamento alla curvatura dello scafo, ma si configura come un mezzo per esprimere l'identità dell'armatore, il quale proietta nella scelta degli elementi d'arredo la propria personalità e il proprio stile di vita,



07

trasformando gli interni dello yacht in un'estensione del proprio universo estetico e valoriale.

All'interno degli yacht contemporanei, la presenza di pezzi iconici del design conferisce agli ambienti una dimensione che trascende la specificità del settore nautico, rafforzando il dialogo tra discipline progettuali differenti [fig. 07] [fig. 08].

Riflessioni conclusive

La trasformazione degli interni nautici contemporanei riflette una nuova concezione dell'abitare a bordo, che si allontana dalla visione tradizionale del mezzo nautico come entità separata dal contesto terrestre, per adottare una filosofia basata sulla fluidità e modularità degli spazi. Questo approccio si esprime nell'evoluzione morfologica delle imbarcazioni e nell'influenza crescente di progettisti provenienti da ambiti diversi, come il design residenziale (Buttiglieri, 2024, p. 11). L'introduzione di vetrate a tutta altezza nelle sovrastrutture e la trasformabilità delle murate dello scafo in terrazze sul mare hanno dissolto i confini tra interno ed esterno [fig. 09], permettendo al passeggero naturale di entrare fisicamente negli spazi a bordo (Carassale, 2019, p. 78). Questa evoluzione ha ridefinito l'organizzazione spaziale e distributiva degli arredi, superando la concezione di ambienti chiusi e circoscritti. La progettazione, oltre a rispondere a esigenze funzionali, si orienta verso un'integrazione armoniosa con il contesto marino [fig. 10], che diviene un elemento imprescindibile del progetto.

La modularità degli spazi e la fluidità tra interno ed esterno offrono una nuova visione del "senso dell'abitare", in grado di rispondere alle esigenze dinamiche dell'utente. L'interior yacht design arricchisce così l'esperienza abi-



08
Interni del
Sanlorenzo
SP1110. Interior
yacht design Piero
Lissoni. Foto
Erik Lefvander,
courtesy of
Sanlorenzo Yacht

08



09

tativa, creando un continuum tra lo spazio interno e il paesaggio naturale, che diventa esso stesso un elemento fondante della progettazione.

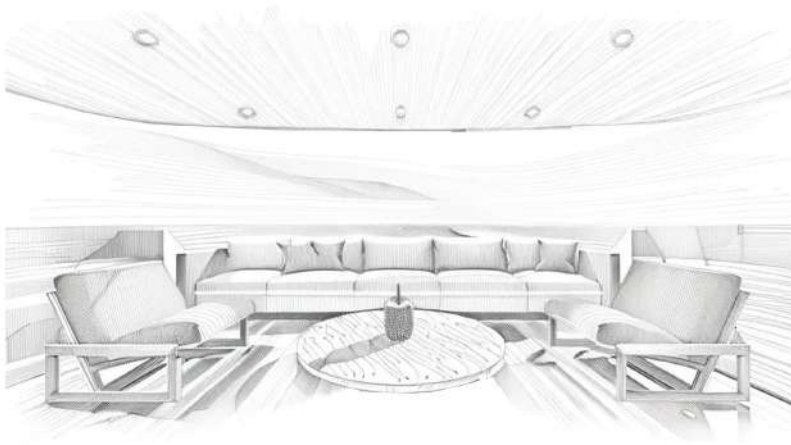
In questo scenario, l'interior yacht design si allinea al design contemporaneo, consolidando un linguaggio progettuale che supera i confini tra architettura nautica e residenziale. La contaminazione tra questi ambiti sancisce una visione complessa della progettazione, in cui le trasformazioni del mezzo e il suo legame con il paesaggio marino sono centrali, e il luogo di navigazione non può essere ignorato nel processo creativo.

Prospettive di ricerca

Il contesto descritto evidenzia le trasformazioni in atto nell'interior yacht design, proponendo un punto di partenza teorico per future ricerche e progettazioni. L'analisi si concentra sul contesto culturale e produttivo italiano, simbolo di eccellenza manifatturiera e riconoscibilità internazionale (Micelli, 2011, p. 178). Il connubio tra efficienza industriale, prestazione funzionale ed estetica è alla base del successo nel settore nautico, con il Made in Italy che si distingue, in particolare, per il "su misura" e un approccio artigianale che guida nuove modalità di vivere e progettare gli interni (Sennet, 2008, p. 279).

L'analisi delle pratiche progettuali evidenzia l'importanza

09
Benetti Oasis 40M
Kahala, living
del main deck
in continuità con
l'outdoor di poppa,
denominata Oasis
Deck". Interior
yacht design
Bonetti/Kozerski
Architecture.
Exterior design
RWD. Courtesy
of Benetti



10

degli oggetti come attori fondamentali per il benessere fisico e psicologico degli utenti, e come mediatori delle interazioni con l'ambiente e la comunità (Pazzaglia e Tizi, 2022, p. 25). Il design, in questo contesto, deve integrare competenze disciplinari diverse, adattandosi alle trasformazioni in corso e delineando possibili evoluzioni future (Branzi, 2019, p. 4).

Il lavoro interdisciplinare può guidare la ricerca verso una nuova definizione del ruolo degli interni, esplorando la relazione tra spazio e individuo e promuovendo il dialogo tra industria e manifattura. La collaborazione tra piccole e medie imprese e grandi industrie del Made in Italy potrebbe favorire la condivisione di conoscenze e la prototipazione ibrida, con il territorio ligure-toscano come ambito applicativo rilevante. Le esperienze didattiche e di ricerca universitarie sono essenziali per avviare un dialogo costruttivo con il settore e contribuire alla ridefinizione dell'interior yacht design del futuro [3].

NOTE

[1] Una delle figure chiave che ha fortemente legato la simmetria a un'idea di bellezza e perfezione è Platone (circa 427-347 a.C.).

[2] La fodera viene qui intesa come le figure dell'invaso, come definita in Renato De Fusco, *Storia dell'arredamento*, Milano, FrancoAngeli, 2004, p. 48.

[3] Il contributo è il risultato di una riflessione comune degli autori. I paragrafi: "Introduzione", "L'ambiente nautico tradizionale" e "Riflessioni conclusive" sono attribuiti a M. Campolongo; "L'ambiente nautico contemporaneo" a L. Parodi mentre "Le prospettive di ricerca" a M. I. Zignego.

10
Concept Urban
Zen, pozzetto
di poppa.
Progetto e sketch
Francesca Bellotti,
Davide Cattaneo,
Alexandru Florin
Lupchian

REFERENCES

- Barthes Roland, *Mythologies*, 1957. (tr. it. *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi, 2016, pp. 275).
- Baudrillard Jean, *Le système des object*, 1968. (tr. it. *Il sistema degli oggetti*, Milano, Bompiani, 2004, pp. 263).
- Sciarrelli Carlo, *Lo Yacht*, Milano, Mursia, 1970, pp. 516.
- Norberg-Schulz Christian, *Existence, Space and Architecture*, 1971. (tr. it. *Esistenza, Spazio e Architettura*, Roma, Officina, 1975, pp. 144).
- Maldonado Tomas, *Disegno industriale: un riesame*, Milano, Feltrinelli, 1976, pp. 128.
- La Pietra Ugo, *Abitare la città*, Firenze, Alinea, 1983, pp. 207.
- Zevi Bruno, *Il linguaggio moderno dell'architettura. Guida al codice anticlassico*, Torino, Einaudi, 1973, pp. 277.
- Martí Arís Carlos, *Le variazioni dell'identità. Il tipo in architettura*, Torino, CittàStudiEdizioni, 1990, pp. 177.
- Rüegg Arthur, "Gli arredi", pp. 55-63, in Alison Filippo (a cura di), *Le Corbusier. L'interno del Cabanon*, Milano, Triennale-Electa, 2006, pp. 209.
- Wealleans Anne, *Designing Liners. A history of interior design afloat*, Oxon, Routledge, 2006, pp. 215.
- Sennett Richard, *The craftsman*, 2008. (tr. it. *L'uomo artigiano*, Milano, Feltrinelli, 2013, pp. 336).
- Micelli Stefano, *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*, Venezia, Marsilio Editore, 2011, pp. 198.
- Vitta Maurizio, *Le voci delle cose. Progetto idea destino*, Torino, Einaudi, 2016, pp. 238.
- Branzi Andrea, *The big book of design*, Milano, 24 ORE cultura, 2019, pp. 448.
- Carassale Enrico, "Evolution of the Motor Yacht Superstructure: Relations Between Habitable Plant and Environmental Context", in Ernesto Fasano, Antonio Scamardella, Vittorio Bucci (a cura di), *Nautical and Maritime Culture, from the Past to the Future*, 2019, pp.221.
- Pazzaglia Francesca, Tizi Leonardo, *Che cos'è il Restorative Design*, Roma, Carocci Editore, 2022, pp. 112.
- SuperYacht Times, *The State of Yachting 2023*, Amsterdam, 2023, pp. 95.
- Buttiglieri Sergio, *Le connessioni inaspettate della nautica: fra design, arte, cultura e sostenibilità*, Macerata, Scuola di Studi Superiori G. Leopardi, 2024, pp. 93.

Abitare un interno “d’autore”

Appartamento a Venezia di Sottsass Associati, 1983-85

Fiorella Bulegato Università Iuav di Venezia

bulegato@iuav.it

Marco Scotti Università Iuav di Venezia

msscotti@iuav.it

Nel 1983 Cleto Munari, dopo aver acquistato un appartamento in un palazzo storico veneziano, incarica Sottsass Associati di progettare gli interni. Ancora oggi abitato e praticamente immutato, questo spazio rappresenta un'occasione per studiare nel tempo le interazioni che gli oggetti stabiliscono con gli interni del vivere quotidiano. L'articolo si propone di indagare il caso studio per metterne in luce l'importanza come interno, quasi unico, nel documentare nei primi anni Ottanta le modalità progettuali dello studio Sottsass Associati in questo ambito. Al contempo la sua longevità ci permette di riflettere sul tema della conservazione dei progetti di interni “d'autore”, sostanzialmente scissi fra volontà di musealizzazione e necessità di adeguare arredi e attrezzature al mutare delle esigenze degli abitanti.

Interior design, Venezia, Memphis, Ettore Sottsass, Aldo Cibic

In 1983, Cleto Munari, after purchasing an apartment in a historic Venetian building, commissioned Sottsass Associati to design its interiors. This space is still inhabited today and virtually unchanged, representing an opportunity to study the interactions that objects establish with everyday living environments. The article aims to investigate the case study to highlight its importance as an almost unique interior in documenting, in the early 1980s, the design approaches of the Sottsass Associati studio in this field. At the same time, its longevity allows us to reflect on the issue of preserving signature interior projects, which are essentially torn between the desire for musealization and the need to adapt furnishings and equipment to the changing needs of the inhabitants.

Interior design, Venezia, Memphis, Ettore Sottsass, Aldo Cibic

F. Bulegato Orcid id 0000-0003-0455-4425
M. Scotti Orcid id 0000-0001-7738-7678 [1]
ISSN 2531-9477 [online]

Interni “d’autore”

Quando pensiamo a un interno domestico dei primi anni Ottanta riferibile a Ettore Sottsass e al suo articolato *team* di soci e collaboratori di quel periodo le immagini più ricorrenti sono quelle provenienti dall'appartamento a Montecarlo, arredato nel 1983 da Andrée Putman interamente con mobili e lampade di Memphis per lo stilista e collezionista tedesco Karl Lagerfeld (Spelman, 1983; *Fun and games*, 1983).

Sottsass però, all'inizio del decennio, non solo aveva debuttato con l'iniziativa progettuale e imprenditoriale “collettiva” di Memphis, dalla sua fondazione nel 1980 fino all'abbandono nel 1985 (Radice, 1983, p. 23), ma aveva reso contestualmente praticabile il suo approccio alla progettazione e alla professione con la fondazione, sempre a Milano, dello studio di progettazione Sottsass Associati. A differenza di Memphis che sostanzialmente progetta, fa produrre, comunica e distribuisce arredi, lo studio in questa fase iniziale si concentra maggiormente sull'elaborazione architettonica e sul retail design piuttosto che sul progetto d'interni residenziali. L'appartamento per Cleto Munari a Venezia si configura quindi fra il 1983 e il 1985 fra le poche testimonianze – forse l'unica – di un interno progettato da Sottsass Associati.

Va sottolineato che l'interesse di questo caso non è soltanto la sua quasi unicità nel documentare le attività del periodo ma la sua relativa inalterabilità per oltre quarant'anni sebbene, come vedremo, si siano succeduti due proprietari e le soluzioni adottate siano connotate materialmente e visivamente dallo *zeitgeist* sottsassiano. Tale durata ci permette al contempo di riflettere sul tema della conservazione dei progetti di interni “d'autore”, sostanzialmente scissi fra volontà di musealizzazione – con tentativi più o meno filologici – e necessità di adeguare arredi e attrezzature al mutare delle esigenze degli abitanti. Un'ultima precisazione risulta indispensabile dal punto di vista metodologico. Purtroppo la ricerca svolta per reperire documenti riguardanti il progetto di casa Munari non ha prodotto i frutti sperati [2]. La ricostruzione si basa quindi, oltre che sulla letteratura disponibile, su altre fonti primarie come le testimonianze orali di proprietari e progettisti, sulle immagini pubblicate in passato o realizzate oggi *ad hoc*, sui sopralluoghi effettuati [2]. D'altra parte, va sottolineato che la storia riguardante Sottsass Associati è stata finora ricostruita dagli stessi protagonisti e l'archivio, conservato allo CSAC dell'Università di Parma, è ancora in fase di sistemazione.



01

Sottsass Associati e la dimensione collettiva del progetto

Fondato a Milano nel 1980 da Sottsass, con Aldo Cibic, Matteo Thun, Marco Zanini e Marco Marabelli, lo studio Sottsass Associati si configura come un'esperienza, al contempo, in continuità con le ricerche (Radice, 1983) e radicalmente nuova per la cultura progettuale e la vicenda professionale di Sottsass.

L'architetto e designer ha appena concluso la sua collaborazione con Alchimia, lo studio fondato nel 1976 dai fratelli Alessandro e Adriana Guerriero, configuratosi come luogo di progettazione e produzione multidisciplinare, rivolta al design dopo l'ingresso nel 1977 di Alessandro Mendini (Sambonet, 1986). Seppure l'esperienza gli abbia permesso di approfondire il suo bagaglio personale di forme, Sottsass sente allora la necessità, come altri partecipanti, «pur senza rifiutare percorsi e soluzione parallele [...] di confrontarsi con l'industria e la produzione sul piano della quantità [e] della qualità» (Carboni, 1999, p. 48). La fondazione pressoché contemporanea di Memphis e di Sottsass Associati, entrambe connotate da una concezione collettiva del lavoro, risponde quindi all'intento di affrontare progetti di maggiori complessità, per incidere diversamente in chiave sia imprenditoriale – Memphis – sia della costruzione di un «paesaggio» artificiale più ampio per l'abitare umano – Sottsass Associati. In continuità inizialmente con le esperienze precedenti e travasando le sperimentazioni condotte dentro Mem-

01

Sottsass Associati, salone con il mobile multiuso, appartamento Munari poi Perocco, Venezia, 2024. Foto Dario Catellani

phis – si veda l'allestimento per i nuovi negozi Fiorucci di Sottsass, Cibic, Michele De Lucchi e Anita Bianchetti (Tolic, 2019) che riprende le elaborazioni per l'azienda dello stesso Sottsass e Andrea Branzi del 1976 –, Sottsass Associati affronta ben presto, a partire dai progetti per gli showroom Esprit, tipologie e scale di progetto differenti, ma solo lentamente reintroducendo le commissioni sugli interni residenziali (Sottsass Associati, 1991; Radice, 1993, p. 248; Carboni, 1999, p. 49; Thomé 2014, p. 338).

Uno spazio di «rappresentanza» a Venezia

L'appartamento veneziano per Munari è perciò, come accennato, probabilmente il solo interno sviluppato dallo studio fra il 1983 e il 1985, e segna il ritorno di Sottsass al disegno di interni domestici dopo oltre un decennio. L'interesse per i temi abitativi ha però costellato la carriera di Sottsass dai suoi esordi come progettista e pubblicitista. Nel 1946, collaborando nello studio del padre, si cimenta nell'arredamento-interno *Piccolo soggiorno per una ragazza che scrive*, realizzando una relazione inedita fra sistema strutturale e scelta del colore che diviene, da allora, uno dei tratti distintivi dei suoi interventi. Nei decenni successivi questa concezione si nutre – semplificando – delle componenti spirituali e sensitive, per rimarcare «il valore dell'ambiente progettato a scala umana, abitabile con naturalezza, costituito più dai colori, dalla luce, dai vuoti, dagli oggetti, dai gesti (i riti), che non dalle pareti, dalla materia e dalla struttura» (Bosoni, 2017, p. 52). Ma già anni prima, appena laureato nell'articolo *Le camere* (Sottsass, 1941), Sottsass si era espresso sul progetto d'interni come frutto della «necessaria consapevolezza culturale dell'abitante-cliente in sintonia con quella dell'architetto» (Bosoni, 2017, p. 52). Questo aspetto è da considerare anche nella vicenda dell'appartamento veneziano, frutto del progetto elaborato da Sottsass coadiuvato dai giovani Aldo Cibic, Nathalie Du Pasquier, Adalberto Pironi, Mike Ryan [3] e John Sanderl e che utilizza l'impresa San Marco Restauri, diretta nei lavori dall'architetto veneziano Giuseppe Zambon. Anche in questo caso paiono determinanti le intenzioni del committente. Nato nel 1930 a Gorizia e vicentino d'adozione, Munari è un imprenditore eclettico e *sui generis* che a metà anni Settanta entra nel mondo del design proponendo oggetti di tiratura limitata, eredi della tradizione delle arti applicate, che fa disegnare a noti progettisti nazionali e internazionali per le sue società. Acquista questo appartamento in calle del Forno – «nasce da un mio sogno», afferma nel 2023 [4] – pensando di affidarne il progetto d'interni a Carlo Scarpa che frequenta dal 1973 e

con cui collabora assiduamente, ad esempio, commissionandogli il celebre set di posate d'oro e argento realizzate per Rossi & Arcandi di Monticello Conte Otto (Vicenza) nel 1977 (*Design d'autore per le stoviglie d'argento*, 1978). Dopo la morte di Scarpa, avvenuta nel 1978, Munari opta per coinvolgere Sottsass, entrato nella sua cerchia di collaborazioni dal 1974 su consiglio dello stesso Scarpa (Alaimo, 2024) che ne ammirava il lavoro [5].

Così il committente spiega la genesi del progetto: «La casa a Venezia nasce un po' per gioco, un po' per divertimento... Parlando con Sottsass, mi è venuta voglia di avere una casa "sperimentale", diversa dai modi di abitare cui sono abituato» (Rinaldi, 1983, p. 36). Non è la residenza di famiglia [6] ma uno spazio di "rappresentanza", in cui abitare saltuariamente con la moglie Valentina nei periodi in cui si concentrano le iniziative culturali veneziane, come durante la Biennale, ospitando amici e conoscenti, anche perché la città è fra le sedi che Munari sceglie da tempo per presentare i suoi prodotti [7] (Martelletto, 2022).

Casa Munari poi Perocco

Le principali fonti reperite (Vercelloni, 1985; Höger 1993, p. 105; *Sottsass Associati*, 1989, pp. 95-100) [8] documentano l'interno dell'appartamento che si snoda al piano nobile di un palazzo settecentesco in sette stanze, oltre a due ambienti ricavati grazie ai soppalchi [fig. 12].

All'ingresso si è accolti subito da un imponente mobile totemico in legno di pero che concentra la percezione e stempera la scelta di dividere a metà il *portego* – spazio caratteristico degli edifici veneziani che attraversa il piano nella sua interezza – mediante una parete collocata per separare le zone giorno e notte. Si tratta di un arredo multiuso che, innanzitutto, fungendo da ingresso, ingloba un piccolo tavolino su pedana con piano circolare di marmo sormontato da una lampada alogena. Ottenuto accostando e integrando colonne, piani e geometrici volumi, il mobile distribuisce spazialmente altre funzioni. Rivolte verso il salone, si distinguono la libreria con sotto lo scrittoio – laccato nero lucido, incassato e illuminato superiormente – e, nascosto da un consistente parallelepipedo, un mobile bar, destinato sul retro all'impianto hi-fi posto accanto al guardaroba-appendiabiti. Ne delimitano il corpo principale quattro esili colonne coronate, a circa 3 metri di altezza, da grandi dischi di vetro rosa pensati come diffusori della luce proveniente da sorgenti alogene. Sono queste le "antenne" che portano a una nuova scala la ricerca di Sottsass sugli arredi totemici, realizzando un riferimento simbolico e spaziale che orienta l'intero progetto.

02

Sottsass Associati,
il mobile multiuso,
appartamento
Munari poi
Perocco, Venezia,
2024. Foto Dario
Catellani



02



03

03
Sottsass Associati,
porta che conduce
in cucina,
appartamento
Munari poi
Perocco, Venezia,
2024. Foto
Dario Catellani



04
Sottsass Associati,
dispensa-frigorifero
fra le colonne
del soppalco,
appartamento
Munari poi Perocco,
Venezia, 2024. Foto
Dario Catellani

04



05
Sottsass Associati,
porta che conduce
alla sala pranzo
con a destra la
nuova libreria,
appartamento
Munari poi
Perocco, Venezia,
2024. Foto
Dario Catellani

Appena si gira lo sguardo, una estesa trifora, definita dimensionalmente da serramenti di legno laccato bianco, illumina il salone popolato da mobili progettati per l'occasione. Spicca, addossato alla parete, il lungo e impettito divano “neo-Biedermeier” – ripreso da quelli presentati alla mostra del 1982 al Pac di Milano [9] – di legno laccato, poco imbottito e rivestito di velluto viola, sorretto da una struttura con possenti cubi rossi di laminato, che riprendono quelli dei bassi tavolini in marmo lucido con sostegno in tubo metallico collocati come piani di servizio in più punti della stanza. In un mix che connota tutte le stanze, completano il dialogo nello spazio opere d'arte e prodotti di serie, come la poltrona 235 F di Thonet e il tavolo Doge di Scarpa, mentre il divano nero dello studio DDL è posto di fronte a uno progettato *ad hoc*, rivestito in alcantara – ancora un riferimento alla mostra appena citata –, e al divanetto di De Lucchi prodotto da Memphis. Isa Vercelloni, in questi anni fra le maggiori “sostenitrici” del Nuovo Design Italiano, riconosce qui la svolta di

Sottsass nel configurare i rapporti dialettici fra architettura e arredo, in particolare quando interviene sull'esistente: «Una volta cercava di modificare l'architettura attraverso i mobili [...] per un differente modo di abitare; arrivando persino a costruire [...] una nuova casa dentro la casa» (1985, p. 57). E continua:

«Oggi è molto più attento a non usare violenza contro lo spazio preesistente (“cerco di toccare lo spazio il meno possibile”) [...] tutto cambia nel tempo, perciò “meno strutture fisse si fanno meglio è”, dice. [...] adesso considera i mobili come tali: non mezzi per salvarsi l'anima ma semplicemente oggetti da disporre oggi in un certo modo, domani forse, volendo, in un altro. I rapporti stessi fra gli oggetti “possono essere più indiretti”, leggibili in modo molto meno immediato, anzi a volte soltanto “annusabili”, secondo ritmi apparentemente più casuali e a distanze “sonore”; sono rapporti di tipo più linguistico che decorativo, e lo spazio ne risulta più libero, fluido e disponibile» (1985, p. 57) [fig. 13].

L'idea di Sottsass di limitare le strutture fisse è ritrovabile già nei progetti di interni realizzati fra i tardi anni quaranta e la metà dei sessanta (Zanella, 2017, p. 31). In questo periodo, la sua ricerca prova a radicarsi tanto nella componente pittorica sul segno quanto nella volontà di un superamento del linguaggio razionalista. In particolare, con l'intento di oltrepassare l'utopia neoplasticista, le soluzioni che adotta nell'articolazione degli spazi – in cui oggetti e arredi dialogano con diaframmi, griglie, cornici,

06
Sottsass Associati,
sala da pranzo,
appartamento
Munari poi
Perocco, Venezia,
2024. Foto
Dario Catellani



06

“stanze nelle stanze” e incastri volumetrici in una «tessitura continua» (“Dipinti moderni e sculture in un arredamento”, 1955, p. 35) – costituiscono allora le basi del suo linguaggio espressivo. Lo spazio, strutturato a partire dall’uso del colore e dagli accostamenti tra superfici e materiali differenti, è ripensato infatti da Sottsass di volta in volta con grande libertà, ponendo l’enfasi sempre più su aspetti sensoriali e valori immateriali, nel tentativo di costruire un «paesaggio domestico» (Bosoni, 2017, p. 57). Non pare inoltre un caso che fra le strutture fisse dell’appartamento, Sottsass privilegi le quattro porte del salone, perpetuando le sue sperimentazioni sul senso della soglia. Realizzate su disegno della Du Pasquier [10], si staccano visibilmente dalla muratura divenendo, con riferimento alle culture orientali, delle «cornici-monumento [...] una diversa dall’altra, perché dietro le loro ante si svolgono riti diversi» (Vercelloni, 1985, p. 62). Le due che introducono, a lato della trifora, a destra alla cucina e a sinistra alla sala da pranzo mostrano, rispettivamente, struttura in legno laccato bianco e superfici in laminato celeste di Abet Print, base e coronamento in marmo a scacchi bianco e nero completati da ante e stipiti, in laminato grigio-nero. Elementi decorativi che, al tempo stesso, introducono quel «rituale dell’habitat umano, in cui luce e colore diventano protagonisti» (Bucci, 2017, p. 45).

Entrando nell’ampia cucina, la ricerca sui materiali continua nel dialogo tra il mobile-credenza in noce e radica e i laminati di Abet. Ancora quattro colonne di ferro verniciato celesti reggono il soppalco [11] raggiungibile da una scala a chiocciola metallica bianca e definiscono la zona pranzo dal soffitto ribassato, inglobando al centro un altro consistente parallelepipedo, rivestito in laminato plastico, che ospita il frigorifero e la dispensa.

Di fronte, la sala pranzo, in cui è stato mantenuto il soffitto affrescato, è organizzata invece intorno al tavolo centrale in legno laccato nero circondato da sedute Teatro di Aldo Rossi e Luca Meda per Molteni, scelte da Sottsass perché «precise, architettoniche, secche» (Vercelloni 1985, p. 63). Gli fanno da quinta al centro delle due pareti minori, riecheggiando la cornice del camino preesistente, due *console* gemelle in marmo, disegnate da Sottsass e Cibic a partire da forme geometriche e rimandi architettonici ed enfatizzando in senso decorativo i marmi macchiavetchia e jaspé. Disposto sul lato lungo, un mobile-credenza scalettato e asimmetrico costruisce, ancora una volta, un dialogo tra i materiali utilizzando la radica e il legno di cipresso, cristallizzando innovazioni linguistiche di derivazione popolare (Carboni 1999, p. 49) ormai decisamente affermate dopo i primi anni dell’esperienza Memphis. Un



07



09



08

07
Sottsass Associati,
corridoio di
distribuzione
alla zona notte,
appartamento
Munari poi
Perocco, Venezia,
2024. Foto
Dario Catellani

08
Sottsass Associati,
dettaglio del
bagno padronale,
appartamento
Munari poi Perocco,
Venezia, 2024. Foto
Dario Catellani

09
Sottsass Associati,
dettaglio della
testiera del letto,
appartamento
Munari poi Perocco,
Venezia, 2024. Foto
Dario Catellani

10



10

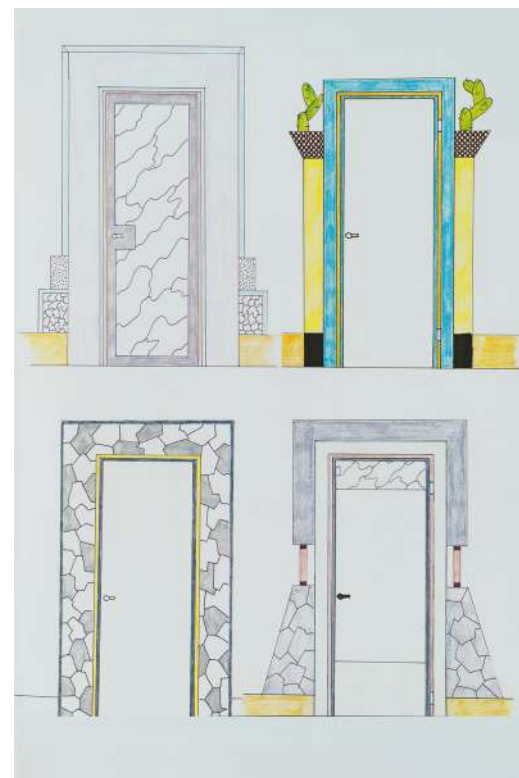
Sottsass Associati, dettaglio delle griglie metalliche per i rivestimenti dei radiatori nel bagno padronale, appartamento Munari poi Perocco, Venezia, 2024. Foto Dario Catellani

mobile che soprattutto sorprende nel suo rivelarsi, quando aperto, incassato in parte nel muro, quasi a radicarsi nell'architettura con una soluzione funzionale.

Un corridoio a L permette di uscire dalla sala da pranzo e ritornare nel salone. Lo spazio, rivestito da una armadiatura in legno laccato rosa, distribuisce alle due camere da letto, ai due bagni e alla camera per gli ospiti. Anche questi ultimi locali sono caratterizzati dalla scelta di marmi diversi e dal contrasto fra radica e laminato plastico che rivestono mobili e lavandini; mentre elementi metallici e lignei riprendono il motivo geometrico ricorrente della griglia, segno che Sottsass porta con sé ed elabora nel proprio linguaggio fin dai primi anni Cinquanta.

Nel complesso va rilevato che, seppure frutto di un approccio progettuale totalizzante che non rinuncia del tutto alle "strutture fisse", l'intervento non modifica radicalmente lo spazio storico e riprende consapevolmente soluzioni legate a tradizioni locali, come il terrazzo veneziano

11

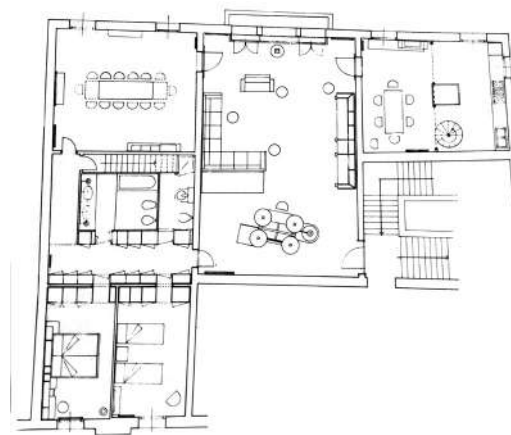


11

Nathalie Du Pasquier, disegni per i progetti delle porte, appartamento Munari poi Perocco, Venezia, 1983. Courtesy Nathalie Du Pasquier

12

Pianta dell'appartamento Munari poi Perocco, Venezia. Estratto da *Casa Vogue* n. 159, 1985, p. 58



12

per i pavimenti – rifatto come in origine –, le finiture delle tinteggiature delle pareti o alcuni colori e superfici dei materiali. Tuttavia, interpretando le necessità “comunicative” espresse dai proprietari, l'intento «è di creare una condizione di coesistenza rituale» (Vercelloni, 1985, p. 58) a cui concorrono le soluzioni spaziali, distributive, luministiche e materiche, la presenza di mobili anche molto diversi fra loro e probabilmente anche le persone che frequentano la casa.

Nel 2001 Daria Perocco, professoressa all'Università Ca' Foscari di Venezia e studiosa di letteratura barocca e rinascimentale, rileva direttamente da Munari l'appartamento, insieme a una parte sostanziale dell'arredo. Passato a una vera e propria funzione abitativa, il progetto di Sottsass Associati si rivela incredibilmente conservato e leggibile [12]. L'intervento più evidente è l'inserimento di due librerie, realizzate su misura che occupano quasi totalmente le due pareti più lunghe del *portego*, necessario a ospitare la biblioteca dell'attuale proprietaria, a cui fanno da controcanto altrettante librerie più basse alloggiate lungo il lato corto del corridoio di distribuzione. Questo ha comportato lo spostamento dei due divani verso il centro della stanza e della colonna sovrastata da un vaso nella sala da pranzo, mentre i due letti nella camera originariamente pensata per gli ospiti sono stati sostituiti, così come la lavatrice, la cui guarnizione dell'oblò non risultava sostituibile a causa delle ridotte dimensioni. Per il resto si riscontra un rispetto e un'attenzione filologica nei confronti del progetto originale, un approccio che rende questa abitazione un caso significativo tanto per gli spazi quanto per le stratificazioni temporali che le diverse forme dell'abitare hanno lasciato all'interno di questi [figg. 01-10].



13
Doppia pagina di apertura dell'articolo di Isa Vercelloni in *Casa Vogue* n. 159, 1985, pp. 54-55

13

Conclusioni

La ricostruzione di questa vicenda genera, fra gli altri, almeno due spunti di riflessione.

Il primo riguarda l'emersione di un progetto che incrementa non solo gli studi, inspiegabilmente ancora un po' scarsi, dedicati al lavoro di Sottsass come progettista d'interni (Bosoni, 2017, p. 49) con un progetto dei primi anni Ottanta, periodo fecondo per l'architetto e designer, tuttora esistente e quindi studiabile come documento materiale.

Progetto che mostra sorprendenti elementi in continuità gli interni dei decenni precedenti, riportando la riflessione su superfici e colori, ritmo, apertura degli spazi e materiali, prima di tutto, sensoriali, all'interno di una pratica di studio sempre più volta alla progettazione architettonica a grande scala. Il secondo porta invece a una domanda di ricerca, da approfondire in altra sede (Caferio, Canziani, 2023). Se la disciplina dell'interior design (Bonini Lessing et al., 2024) riconosce un senso al progetto dell'abitare nel momento in cui costruisce relazioni fra persone, spazi e oggetti modificabili in base alle esigenze dinamiche della società, quale significato assume la conservazione oggi degli interni “d'autore”?

Straordinariamente questi ambienti sono ancora conservati e leggibili, e soprattutto vissuti ogni giorno. Proprio da questa eccezionalità si può ripartire per verificare come le caratteristiche architettoniche degli arredi, i segni del linguaggio consolidato di Sottsass riportati all'interno di un confronto con le preesistenze storiche e il suo immaginare l'archeologia di un passato mai esistito (Thomé, 2014, p. 315) mantengano oggi la capacità di presentare una visione rinnovata dell'abitare, oltre che la coerenza di un lungo percorso di ricerca.

NOTE

[1] I contenuti di questo articolo sono stati condivisi dai due autori. In particolare i paragrafi *Interni d'autore*, *Uno spazio di "rappresentanza"* a Venezia e *Conclusioni* sono stati scritti da Fiorella Bulegato, mentre *Sottsass Associati* e *la dimensione collettiva del progetto* e *Casa Munari poi Perocco* sono stati scritti da Marco Scotti.

[2] La ricerca ha coinvolto: vecchi e attuali proprietari; Archivio Ettore Sottsass e Archivio Sottsass Associati, Csac Università di Parma; Fonds Ettore Sottsass, Bibliothèque Kandinsky, MNAM/CCI, Centre Pompidou, Parigi; Archivio Ettore Sottsass, Fondazione Giorgio Cini, Venezia; archivio personale Aldo Cibic, Vicenza (e-mail di Susanna Slossel, manager Cibic Workshop, a Fiorella Bulegato, 25 novembre 2024); studio Nathalie Du Pasquier, Milano.

[3] La partecipazione di Ryan, che non compare nella scheda pubblicata (*Sottsass Associati*, 1989, p. 101), è stata indicata da Sandell (e-mail di John Sandell a Marco Scotti, 12 gennaio 2025).

[4] Intervista di Marco Scotti a Cleto Munari, 13 giugno 2023.

[5] Munari accenna in alcune interviste (Martelletto, 2022) la sua iniziale partecipazione ai Memphis ma la circostanza è priva di riscontri documentali.

[6] Munari abita stabilmente a Vicenza.

[7] Nel 1981, ad esempio, Munari aveva presentato a Venezia in anteprima la collezione di oggetti di uso quotidiani in argento realizzati da Rossi & Arcandi e progettati, fra gli altri, da Sottsass, Mendini, Achille Castiglioni, Hans Hollein ("Design review: l'argento quotidiano", *Domus* n. 613, 1981, p. 44).

[8] Le fotografie di Aldo Ballo sono i documenti che consentono di verificare lo stato della casa al momento della consegna a Munari (Bibliothèque Kandinsky, MNAM/CCI, Centre Pompidou, Fonds Ettore Sottsass, Interno della casa di Cleto Munari (198?), fotografo: Aldo Ballo, SOT 1249).

[9] «Quattro divanetti stile Biedermeier [...] più che una rivisitazione formale [...] sono] una provocatoria riproposizione della filosofia progettuale antierica del periodo della restaurazione» esposti da Sottsass alla mostra *Materialidea*, PAC, Milano, 8-20 settembre 1982 ("Materialidea", *Domus* n. 633, 1982, p. 49).

[10] Intervista di Marco Scotti a Nathalie Du Pasquier, Milano, 14 settembre 2023.

[11] Ambiente in cui potevano vivere le persone di servizio.

[12] Le condizioni attuali sono state verificate tramite sopralluoghi (Visite di Fiorella Bulegato e Marco Scotti a casa Perocco, 22 febbraio 2023, 26 novembre 2024) e il confronto con la proprietaria (Intervista di Marco Scotti a Daria Perocco, Venezia, 26 novembre 2024).

REFERENCES

Sott-sas jun. Ettore, "Le camere", *Il Lambello. Quindicinale dei gruppi universitari fascisti del Piemonte* n. 5, **1941**, pp. 8-9.

"Dipinti moderni e sculture in un arredamento. Arredamento di Ettore Sottsass arch.", *Domus* n. 313, **1955**, p. 35.

Anonimo, "Design d'autore per le stoviglie d'argento Scarpa-Munari presentate a Venezia", *Cinegiornale Radar*, **1978**, durata 2:25, Archivio Istituto Luce, codice: R090102.

"Fun and Games or Agents of Change", *Vogue* (New York) n. 173, **1983**, pp. 210-213.

Rinaldi Rosa Maria, "La casa degli 'autori'", *Domus* n. 639, **1983**, pp. 36-39.

Spelman Regina, "Die Schöne Neue Welt des Karl Lagerfeld", *Mode und Wohnen* n. 1, **1983**, pp. 80-87.

Radice Barbara, *Memphis. Ricerche, esperienze, risultati, fallimenti e successi del Nuovo Design*, Milano, Electa, **1984**, pp. 210.

Vercelloni Isa, "In un palazzo veneziano coesistenze rituali", *Casa Vogue* n. 159, **1985**, pp. 54-63.

Sambonet Guida, *Alchimia, 1977-1987*, Torino, Allemandi, **1986**, pp. 330.

Sottsass Associati. Milano, L'Archivolt, **1989**, pp. 263.

Sottsass Associati 1985-90, Milano, Stampa Grafiche Marino, **1991**, s.p.

Höger Hans, *Ettore Sottsass jun. Designer, Artist, Architect*, Berlin, Wasmuth, **1993**, pp. 239.

Radice Barbara, *Ettore Sottsass*, Milano, Electa, **1993**, pp. 266.

Carboni Milco (a cura di), *Sottsass Associati. 1980-1999. Frammenti*, Milano, Rizzoli, **1999**, pp. 279.

Thomé Philippe, *Sottsass*, London-New York, Phaidon, **2014**, pp. 472.

Bosoni Giampiero, "La filosofia degli interni di Ettore Sottsass", pp. 49-59, in Francesca Zanella (a cura di), *Ettore Sottsass*, catalogo della mostra, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, **2017**.

Bucci Federico, "Learning from USA", pp. 41-49, in Francesca Zanella (a cura di), *Ettore Sottsass*, catalogo della mostra, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, **2017**.

Zanella Francesca, "Autobiografia e il mito di sé. L'archivio", pp. 15-40, in Id. (a cura di), *Ettore Sottsass*, catalogo della mostra, Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, **2017**.

Tolic Ines, "Fiorucci, Esprit e l'immagine degli anni Ottanta nei progetti della Sottsass Associati", *ZoneModa Journal* n. 9, **2019**, pp. 119-143. <https://doi.org/10.6092/issn.2611-0563/9493> [10 gennaio 2025]

Martelletto Nicoletta, "Cleto Munari: 'Ho dato scandalo senza i calzini e in giacca gialla. Non ho fatto niente che non mi piacesse'", *Giornale di Vicenza*, 16 ottobre **2022**. <https://www.ilgiornaledivicenza.it/territorio-vicentino/vicenza/cleto-munari-designer-intervista-1.9681811> [10 gennaio 2025]

Cafiero Gioconda, Canziani Andrea, "Editoriale", *Do.co.mo.mo Italia* n. 36, **2023**, pp. 4-6. https://www.docomomoitalia.it/wp-content/uploads/2023/12/Docomomo_n36.pdf [20 gennaio 2025]

Alaimo Davide, "Una collezione inedita di Ettore Sottsass e gli esordi di Cleto Munari", *Ceramica e arti decorative del Novecento* n. 14, **2024**, pp. 31-36.

Bonini Lessing Emanuela, Bosco Alessandra, Calogero Lucilla, Dalla Mura Maddalena (a cura di), *Interior/Design. Espandere il campo*, Dueville (Vi), Ronzani, **2024**, pp. 224.

Indossare lo spazio

Mila Schön e Angelo Mangiarotti

Edoardo Brunello Università Iuav di Venezia
 ebrunello@iuav.it

Elena Fava Università Iuav di Venezia
 efava@iuav.it

L'articolo indaga gli interni di un'architettura quasi inedita, la villa nella campagna lombarda progettata da Angelo Mangiarotti per Mila Schön tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio del decennio successivo. Se da un lato quest'abitazione costituisce un caso esemplare dell'uso mediatico che i primi protagonisti dello stilismo italiano hanno fatto degli interni domestici per definire la propria identità pubblica, dall'altro va interpretata come componente di un progetto di modernità che presso la sua committente travalica la moda e coinvolge l'architettura e il design d'interni. Il contributo evidenzia così come negli ambienti della villa, negli arredi e nella relazione tra interno ed esterno i tratti della modernità di Schön si intessono a quelli del progetto di Mangiarotti.

Mila Schön, Angelo Mangiarotti, Moda, Interni moderni, Mass media

The article investigates the interior of an almost unknown building, the villa in the Lombardy countryside designed by Angelo Mangiarotti for Mila Schön between the end of the 1960s and the beginning of the following decade. If on the one hand this house constitutes an exemplary case of the media use that the early protagonists of Italian stilismo also made of domestic interiors in defining their public identity, on the other hand it should be interpreted as a component of a project of modernity that through its commissioner went beyond fashion and involved architecture and interior design. This contribution thus highlights how in the rooms of the villa, in the furnishings and in the relationship between interior and exterior, the traits of Schön's modernity are interwoven with those of Mangiarotti's project.

Mila Schön, Angelo Mangiarotti, Fashion, The Modern Interior, Mass Media

Fin dalla metà dell'Ottocento pratiche e culture degli interni e della moda si sono saldate interpretando le trasformazioni economiche, sociali e psicologiche della modernità. Come ha evidenziato la storica inglese Penny Sparke non solo l'associazione fra abiti e interni, privati e pubblici, è stata centrale nella formazione dell'identità dei consumatori – in particolare delle consumatrici –, ma le stesse professioni della moda e della decorazione e arredo d'interni hanno adottato strategie simili di costruzione e circolazione della propria immagine, producendo intenzionali scambi e sovrapposizioni fra gli spazi del lavoro e della domesticità che contribuiscono alla formazione degli "interni moderni" ([2008], 2011, pp. 77 ss). Tali strategie, proseguite nel Novecento, hanno incluso sia l'estensione operativa di alcuni designer di moda verso la decorazione e il design d'interni, sia la collaborazione fra architetti, designer e stilisti. La storiografia del design italiano sembra avere finora trascurato queste relazioni e particolarmente le dinamiche di produzione e diffusione di immaginari che il progetto degli interni ha svolto nel campo della moda. La letteratura dedicata alla moda italiana, pur offrendo letture interessanti delle interconnessioni con la cultura del design e quella dell'architettura, ha trattato solo lateralmente la questione della costruzione delle identità delle professioni della moda in relazione agli interni domestici.

Questo contributo mira a indagare un caso emblematico – e fino a oggi pressoché inedito – dell'uso mediatico che i primi protagonisti dello stilismo italiano hanno fatto anche degli interni delle loro abitazioni nel definire la propria identità pubblica: gli interni della villa a Somma Lombardo progettata da Angelo Mangiarotti per Mila Schön tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio del decennio successivo. Il contributo intende evidenziare come negli ambienti della villa, negli arredi e nella relazione tra interno ed esterno i tratti della modernità di Schön si intessono a quelli del progetto di Mangiarotti [1].

Ritratto di stilista in interno

L'epoca di costruzione di villa Schön e soprattutto del suo utilizzo comunicativo coincide con quella in cui la figura del creatore di alta moda lascia il posto allo stilista di prêt-à-porter, che si fa interprete di nuove esigenze estetiche, produttive e di consumo, divenendo nel corso degli anni Settanta l'immagine della moda stessa, la personificazione del successo economico e culturale del made in Italy. Rappresentativo di questa frattura con il passato e della costruzione di una nuova immagine di sé e del proprio lavoro è Walter Albini, indicato nella storiografia della

moda italiana come il primo stilista, l'iniziatore di una professione che si esprime nella sperimentazione di un nuovo genere di moda industriale, il prêt-à-porter, ed è connessa all'emergere di una nuova capitale della moda, Milano (si vedano tra gli altri: Bianchino, 1988; Frisa et al., 2018; Degl'Innocenti, Morini, 2024).

Gli stilisti danno forma alla loro immagine pubblica anche in relazione ai propri ambienti di lavoro e di vita, per marcare una distanza dalle atmosfere aristocratiche e dalla retorica degli atelier d'alta moda, retaggio di tutto l'aureolato bagaglio del vecchio modo di essere creatore, e per comunicare una moderna idea di lavoro progettuale. Ne sono un esempio le case che Albini abita e arreda nel corso della sua breve carriera, puntualmente fotografate e pubblicate in *Casa Vogue* tra il 1971 e il 1977 insieme a quelle di altri fashion designer del periodo. La casa-studio di Milano, più legata al lavoro, è quella che cambia aspetto più volte ed è il primo spazio in cui si può ritrovare l'amato gioco delle illusioni e dei riflessi, «adeguandosi – scrive *Casa Vogue* nel 1971 (n. 6, p. 38) – alla nuova linea di moda lanciata dal padrone di casa». Le pareti argentate e i mosaici di specchio sembrano un omaggio, più o meno consapevole, a Coco Chanel, richiamata più volte da Albini nelle sue collezioni (impossibile non pensare alla famosa scala a chiocciola dalle pareti tappezzate di specchi al 31 di rue Cambon a Parigi, dove Mademoiselle abitò e lavorò fino alla sua morte nel 1971). Nell'abitazione veneziana, affacciata sul Canal Grande e sul giardino del Museo Guggenheim, il gioco delle illusioni è portato al suo punto più alto. Il padrone di casa «ha curato personalmente l'arredo [...] disegnando alcuni pezzi, intervenendo su altri, verniciando d'oro rose e leoni e persino la tappezzeria d'oro (per avere un oro più oro)» (I.V., 1973, p. 63): idealmente un perfetto proscenio per la sua collezione autunno/inverno 1973-74, presentata invece al Caffè Florian. Infine, la casa di Sidi Bou Said in Tunisia, «arredata con un piacevole miscuglio di art déco e stile locale» (Etherington Smith, 1975, p. 67), incarna l'idea del viaggio lontano nello spazio che, nella moda e nell'immaginario di Albini, corrisponde ai viaggi temporali nel glamour degli anni Venti e Trenta, leitmotiv della prima parte della carriera del designer.

Trascorso un decennio dalla prima ascesa dello stilismo, il libro *I Mass-Moda. Fatti e personaggi dell'Italian Look*, pubblicato nel 1979 con testi di Adriana Mulassano e fotografie di Alfa Castaldi, registra il successo creativo, economico e – appunto – mediatico degli artefici della nuova moda italiana. Nell'inedita dimensione in cui imprenditoria e creazione sono interconnessi, i ritratti visivi e ver-

01



01

Mila Schön
conversa con
il figlio Giorgio
accanto al
camino della
villa di Somma
Lombardo, 1979.
Fotografia di Alfa
Castaldi. Courtesy
Archivio Alfa
Castaldi

bali degli stilisti si accompagnano a quelli di industriali e distributori.

Gli ambienti, soprattutto interni, in cui ciascuno sceglie di farsi fotografare esprimono il carattere dinamico di questo sistema. Sono per la maggior parte spazi di lavoro, talvolta alternati ad ambienti privati sempre di rappresentanza: Versace sovrintende alla produzione in fabbrica da Callaghan e discute con il suo team durante un fitting; Ken Scott è immerso tra fiori veri e disegnati sui tessuti nello studio-terrazzo a Milano; Mariuccia Mandelli (Krizia) posa con un collaboratore nello studio di via Agnello e con l'architetto Aldo Pinto, partner di vita e professionale, nella loro «casa nel bosco».

Tra i «personaggi dell'Italian Look», Mila Schön è tra i pochissimi che sceglie di rappresentarsi attraverso una delle proprie case, quella per il weekend che da alcuni anni si è fatta costruire a Somma Lombardo, l'unica in cui la stilista, nella breve intervista rilasciata a Mulassano, dichiara di sentirsi completamente «sé stessa» (Mulassano, Castaldi, 1979, p. 314). Schön viene ripresa nel ruolo della padrona di casa che accoglie i suoi ospiti: con le mani appoggiate al doppio camino di acciaio nella zona giorno mentre conversa con il figlio Giorgio [fig. 01]; seduta alla scrivania nel suo studio che brilla del metallo dei pochi oggetti e dei mobili con cui è arredato [fig. 02]; avvolta nel lunghissimo divano che corre lungo le pareti di vetro del soggiorno che affaccia sul parco della villa [fig. 03].

Commissionata all'architetto milanese Angelo Mangiarotti, la «casa ritratto» di Mila Schön era stata pubblicata nel 1976 sulle pagine di *Vogue Italia* (n. 292) e già in quella occasione la stilista l'aveva identificata come suo luogo d'elezione, in cui potersi rifugiare nei fine settimana e staccare dai ritmi che scandivano la sua attività lavorativa a Milano. L'articolo è accompagnato dalle fotografie



02
Mila Schön nello
studio della
villa di Somma
Lombardo, 1979.
Fotografia di Alfa
Castaldi. Courtesy
Archivio Alfa
Castaldi

03
Mila Schön
sul divano del
soggiorno della
villa di Somma
Lombardo, 1979.
Fotografia di Alfa
Castaldi. Courtesy
Archivio Alfa
Castaldi

di Antonia Mulas, che ritrae Schön nella sua «casa trasparente» immersa nel verde, in momenti di intimità, intenta a leggere o giocare con il nipotino sul lungo divano, esplicitando così la dimensione privata della villa.

In *I Mass-Moda*, Mulassano accenna soltanto alla carriera di Mila Schön nell'alta moda, settore in cui all'epoca era ampiamente conosciuta e in cui continuerà a distinguersi, e presenta invece la designer come un'imprenditrice di successo capace di gestire le diverse aziende e le linee di prêt-à-porter femminile e maschile che, dall'inizio degli anni Settanta, avevano affiancato la produzione sartoriale [2]. Nella dimensione corale del libro, il privato di villa



Schön svolge un ruolo molto più marcato rispetto a quello che ha avuto nel servizio di *Vogue Italia*, poiché indirizza in una precisa direzione la costruzione dell'immagine pubblica della sua proprietaria, creando un'immediata e funzionale saldatura tra la spiccata modernità della casa e quella di Mila Schön come imprenditrice e stilista, una dei protagonisti della nuova stagione a trazione industriale della moda italiana.

Villa Schön a Somma Lombardo

La commissione a Mangiarotti di villa Schön, il cui progetto è già definito in una serie di tavole datate 1969 e 1970 (AGS) e il cui cantiere si conclude nel 1971 (Burkhardt, 2010, p. 377), avviene nel periodo in cui la designer fa realizzare ad altri progettisti nuovi spazi produttivi e commerciali a Milano e Roma.

Nel 1967 Schön aveva trasferito la sede del suo atelier-laboratorio nella centralissima via Montenapoleone a Milano, dentro un palazzetto ottocentesco da cui si distaccava vistosamente il carattere space age degli interni, con pareti bianche, moquette grigio perla sul pavimento e divani foderati con pelle scamosciata nei toni del marrone. Battezzato scherzosamente «sottomarino» dal suo architetto, il francese François Catroux, l'ambiente rispecchiava una precisa esigenza della designer, che in un'intervista pubblicata nel settimanale *Epoca* nel marzo del 1969 aveva dichiarato: «ho voluto io questo arredamento: doveva essere moderno ed essenziale per dare risalto alla mia linea». In quella occasione Schön illustrava lo spazio per i défilé riservati alle sue clienti: «questo ambiente dove faccio sfilare le mie collezioni non poteva essere che così, tutto bianco, luminosissimo e con un unico divano, in modo che le mie centoventi ospiti si sentano come a casa propria, ma nello stesso tempo osservino i modelli come nella realtà [...] Niente effetti di luce per nascondere eventuali errori, niente sedie dorate o fastose specchiere per intimidire e distrarre l'attenzione» (Stampa, 1969, p. 144). Al posto di quegli elementi che richiamavano le atmosfere sovraccariche degli atelier di alta moda degli anni Cinquanta, si potevano trovare un'arena semicircolare a gradoni ricoperta di moquette, come il pavimento, e due scenografici pilastri rivestiti di specchio. La modernità delle soluzioni di arredo adottate da Catroux per la boutique-atelier-laboratorio riflette dunque la modernità della sua committente. Questo aspetto viene richiamato, sebbene indirettamente, dalla rivista d'arte *L'Œil* che nel 1968 dedica al nuovo spazio milanese la copertina del numero di gennaio (n. 157) e un lungo servizio in cui sono descritti dettagliatamente gli interni e – per evidenti



04
Veduta di villa
Schön di Somma
Lombardo.
Fotografia
Antonia Mulas.
© Eredi Antonia
Mulas. Tutti
i diritti riservati.
Foto del servizio
pubblicato
in *Vogue Italia*
n. 292, 1976

ragioni promozionali – alcuni dei nuovi prodotti di industrial design con cui è arredato l'ufficio di Mila Schön: il tavolo e le sedie della serie Tulip di Eero Saarinen, la lampada Lesbo di Angelo Mangiarotti, la poltrona Elda di Joe Colombo.

L'architettura della nuova boutique romana in via Condotti, inaugurata nel 1971, era caratterizzata tanto all'esterno quanto all'interno dall'elemento formale e spaziale del piano inclinato, suscitando l'interesse di riviste di settore, come *Domus* (n. 505, 1971) e *Casabella* (n. 364, 1972). Il progetto era stato affidato all'architetto-designer-artista Ugo La Pietra, all'epoca esponente dell'architettura radicale. Schön certamente conosceva il progetto avveniristico della boutique milanese Altre Cose (1967), realizzato da La Pietra insieme a Aldo Jacober e Paolo Rizzato, e la scelta di commissionare proprio a lui la sede romana sembra corrispondere al dinamismo e alla varietà della sua produzione di moda di quegli anni. Costituiva dunque uno sfondo perfetto per i servizi pubblicitari delle linee Mila Schön firmati in quegli anni da Ugo Mulas (Gatti, 2009, pp. 208-209).

Nello stesso anno in cui viene inaugurata la boutique romana, si conclude il cantiere di villa Schön a Somma Lombardo, nel Parco del Ticino. Per interpretare questa dimensione privata, la designer si affida a Mangiarotti, conosciuto anche in ambito internazionale per l'indagine condotta sulle potenzialità espressive dei sistemi costruttivi prefabbricati in cemento che permettevano la



05
Mila Schön
affacciata alle
pareti vetrate del
soggiorno della
villa di Somma
Lombardo.
Fotografia
Antonia Mulas
© Eredi Antonia
Mulas. Tutti
i diritti riservati.
Foto del servizio
pubblicato
in *Vogue Italia*
n. 292, 1976

realizzazione di grandi coperture dal forte impatto visivo, impiegate allo stesso modo per edifici industriali, civili o residenziali (Bona, 1988; Finessi, 2002).

Anche nell'abitazione di Somma Lombardo Mangiarotti adotta questa soluzione. Le tavole progettuali conservate nell'archivio di Giorgio Schön (AGS), la sola documentazione che è stato possibile reperire, chiariscono che l'articolazione delle facciate non segue la maglia strutturale e che i volumi interni della villa non corrispondono alla geometria pura delle coperture. La struttura portante è infatti realizzata in cemento armato precompresso, e ciò permette un'organizzazione libera degli interni.

Fulcro decentrato della casa, anche per il volume che occupa, è il soggiorno (AGS: Tavola VI. MS. 24, Pianta Piano rialzato, 17.05.1969; Tavola VI. MS. 26, Sezioni, 19.05.1969). Delineato su tre lati da vetrate a doppia altezza che si affacciano sul giardino, questo ambiente presenta lo spazio centrale ribassato rispetto al piano di ingresso. Il cambiamento di quota avviene tramite una gradonata che segue a distanze differenti tutto il perimetro della stanza e che si trasforma in una lunga e informale seduta. Pavimento, piani di appoggio e sedute si confondono, un'impronta sul terreno ingloba gli arredi mettendo in discussione la funzione delle superfici. La convivialità viene messa in scena e il divano cambia scala, diventando esso stesso ambiente. Questo grande conversation pit è il nucleo di una socialità progettata. Pervaso dalla luce che entra dalle vetrate e dal lucernario, il salotto coincide con

l'unico volume a doppia altezza della villa, su cui si affacciano gli altri spazi meno riservati della casa: l'ingresso e un secondo salotto al piano terra, lo studio privato annesso alla camera padronale al primo piano.

Diversi altri progetti realizzati in Italia negli anni Sessanta e Settanta pongono al centro del progetto di interni il salotto ribassato, interpretato come dispositivo spaziale capace di mettere in relazione differenti spazi e livelli, e più in linea con un'idea di socialità partecipata corrispondente alle trasformazioni culturali di quegli anni [3]. È il caso dell'appartamento progettato nel 1968 da Vico Magistretti a Milano per lo stilista e industriale Nino Cerruti, in cui gli ambienti si snodano su più livelli attorno a un conversation pit ("Un solo ambiente, diversi livelli", 1969). Il salotto è il cuore anche di villa Carlevaro a Segrate (Milano), progettata da Bruno Morassutti tra il 1969 e il 1970. Gli ambienti della casa sono connessi tra loro da uno spazio centrale ribassato con sedute sull'intero perimetro, che costituisce quasi metà dell'intera superficie abitativa (Barazzetta, Dulio, 2009, p. 153).

In villa Schön alcuni elementi del mobilio sono concepiti come struttura ordinatrice degli ambienti: il caminetto al piano terra si tramuta in una parete di metallo, che separa la sala pranzo dal soggiorno; la vasca da bagno in muratura al primo piano funge da elemento separatorio tra il bagno e la camera padronale facendo da testiera del letto. Con lo stesso approccio, anche le pareti cui sono addossati i letti delle camere secondarie sono armadi a tutta altezza, soluzione che rimanda alle pareti attrezzate che organizzano gli interni degli appartamenti di via Quadronno a Milano progettati da Mangiarotti nel 1960 assieme a Bruno Morassutti ("Sui principi della continuità dei prospetti", 1963, p. 1) e al sistema di parete attrezzata componibile CUB 8, sviluppato da Mangiarotti nel 1967 per Design Center (Poltronova) (Finessi, 2002, p. 200) [4]. Gli ambienti di villa Schön risultano fluidi e in continua relazione con l'esterno [fig. 04] [fig. 05]. Questo avviene non solo grazie alle vetrate a tutta altezza e ai pochi filtri spaziali verticali interni che separano i differenti ambienti della casa, ma anche attraverso la progettazione della luce. Le piante dell'illuminazione conservate in archivio (AGS: Tavola VI. MS. 82, 16.10.1970), permettono di osservare che i corpi illuminanti quadrati incassati nei soffitti seguono il disegno e la geometria della copertura e non degli spazi interni. La luce descrive così il volume degli spazi coperti, superando in alcuni punti le vetrate e rendendo ancora più fluida la compenetrazione tra interno ed esterno [5].

La via moderna di Mila Schön

La commissione a Mangiarotti della villa di Somma Lombardo rientra nel composito processo di elaborazione di un'idea di modernità che Mila Schön materializza anzitutto attraverso l'iniziativa imprenditoriale con cui dal 1967 affianca progressivamente all'alta moda la produzione industriale, accompagnando così il transito della moda italiana tra "boutique" (confezione artigianale in piccola serie), alta moda pronta (confezione industriale di lusso) e prêt-à-porter. Un'altra declinazione del progetto di modernità di Schön riguarda la comunicazione delle sue collezioni, affidata dal 1968 al 1973 a Ugo Mulas. Nei servizi per Schön, Mulas trasferisce le ricerche di carattere concettuale sul linguaggio fotografico che sta conducendo in quegli stessi anni. A sua volta, la fashion designer accetta consapevolmente questa audacia (Grazioli, 2010, pp. 157-162).

Ma la modernità di Schön prende forma anche architettonica, in particolare negli interni. Da un lato i nuovi spazi produttivi e commerciali di Milano e Roma assolvono naturalmente a una funzione comunicativa, poiché destinati alla clientela e posti in relazione con lo spazio pubblico della città; dall'altro l'abitazione nella campagna lombarda, destinata ai fine settimana della famiglia, possiede lo stesso carattere sperimentale e partecipa alla costruzione dello stesso universo di stile ma in una dimensione inizialmente del tutto privata, recondita. La villa nasce per essere sé stessa, specchio intimo dell'identità della sua proprietaria, e tale rimane per alcuni anni. Soltanto nel 1976 e soprattutto, ed emblematicamente, tre anni dopo nel libro *I Mass-Moda* Mila Schön ricorre anche alla casa progettata da Mangiarotti per rafforzare la sua immagine pubblica di stilista votata alla modernità e imprenditrice di successo.

In villa Schön si realizza una relazione tipicamente sofisticata tra committente e progettista, tra una committente che è lei stessa progettista e l'architetto che ha incaricato. Schön sembra intervenire attivamente nella definizione spaziale e architettonica. I caratteri, possenti e riconoscibilissimi, della progettualità di Mangiarotti vengono declinati per accoglierne altri che appartengono a quella della stilista. Nella casa ritornano elementi presenti anche nelle altre architetture da lei commissionate in questi anni: materiali, in particolare il vetro, il metallo e il per-spex; colori, soprattutto il bianco, il grigio e tonalità del marrone, peraltro ricorrenti nelle sue collezioni di moda; ed elementi d'arredo, come la pedana-seduta a gradoni che nella villa avvolge in modo scenografico lo spazio del grande salone e nella boutique-atelier-laboratorio di via Montenapoleone definisce l'ambiente destinato ai défilé. Esiste tuttavia un altro elemento della villa che, in modo

che è al tempo stesso il più sottile e il più clamoroso, esprime un'assonanza progettuale tra Schön e Mangiarotti. Sono le grandi vetrate della zona giorno, ovvero la continuità e la quasi indistinzione tra interno ed esterno che creano, la reversibilità che instaurano tra le due dimensioni. Fin dagli esordi di Mila Schön nell'alta moda, l'assimilazione di interno ed esterno è stato uno dei tratti che l'hanno contraddistinta e resa celebre. Si tratta di un esito raggiunto attraverso la tecnica di lavorazione del double, materiale ottenuto dalla tessitura simultanea di due teli legati tra loro da fili nascosti, che aveva consentito a Schön di abolire le fodere interne e di ottenere capi leggeri e altrettanto rifiniti su entrambi i lati (Gatti, 2009, pp. 72-79). È proprio negli anni della progettazione della villa che la designer sta estendendo questa lavorazione alla moda pronta, alla moda di produzione industriale stilisticamente connotata. Intorno a Mila Schön, a un'idea e a una pratica della modernità, moda e architettura si pongono dunque in un rapporto di reciprocità.

NOTE

[1] Gli autori hanno condiviso i contenuti del contributo. Elena Fava è responsabile del paragrafo introduttivo, di *Ritratto di stilista in interno e La via moderna di Mila Schön*; Edoardo Brunello di *Villa Schön a Somma Lombardo*. Gli autori desiderano ringraziare per la disponibilità dimostrata e per aver gentilmente condiviso con loro materiali e informazioni: Giorgio Schön; Archivio Alfa Castaldi, nella persona di Paolo Castaldi; Archivio Antonia Mulas, nelle persone di Carmela e Valentina Mulas; Centro di Documentazione RCS Mediagroup, nella persona di Sonia Orlandi. Infine, con questo lavoro gli autori desiderano ricordare l'amico e collega Yves Ambroset.

[2] Nel 1979, anno della pubblicazione dei *Mass-Moda*, Mila Schön, oltre a gestire la parte creativa delle sue collezioni, è titolare di un'impresa a cui fanno capo altre società, addette alla produzione e distribuzione delle linee di alta moda, di prêt-à-porter femminile e maschile e alla produzione di tessuti.

[3] Com'è noto, l'origine della vasta fortuna del conversation pit, o conversation pool, viene identificata in Miller House, in Indiana. L'abitazione, progettata da Eero Saarinen con la collaborazione dell'architetto e textile designer Alexander Girard a partire dal 1953, presenta, infatti, come fulcro della casa un open space in cui la parte centrale è ribassata e il salto di quota è progettato per ospitare dei cuscini imbottiti (Todd Oldham, Kiera Coffee, *Alexander Girard*, AMMO Books LLC, 2015, p. 362).

[4] Questo sistema modulare viene utilizzato come elemento distributivo in varie abitazioni private dallo stesso Mangiarotti, come nel progetto di villa Bianchi a Piadena (Anonimo, "Casa in pianura", *Domus* n. 505, 1971, pp. 12-18).

[5] Mangiarotti utilizza lo stesso espediente anche in villa Pederzoli a Bardolino e nel villaggio turistico di Murlongo (Verona), entrambi conclusi nel 1971 (Burkhardt, 2010, pp. 150-158).

REFERENCES

- Anonimo, "Sui principi della continuità dei prospetti", *Domus* n. 398, **1963**, pp. 1-10.
- Anonimo, "Haute couture a Milan", *L'Ceil* n. 157, **1968**, pp. 44-51.
- Anonimo, "Un solo ambiente, diversi livelli", *Domus* n. 479, **1969**, pp. 16-22.
- Stampa Carla, "La Mila", *Epoca* 16 marzo **1969**, pp. 142-148.
- Anonimo, "A Roma, antivettrina", *Domus* n. 505, **1971**, pp. 20-21.
- Anonimo, "Pareti di specchio e un 1930 rivisitato nell'abitazione di un creatore di moda", *Casa Vogue* n. 6, **1971**, pp. 38-43.
- Anonimo, "Interno in diagonale", *Casabella* n. 364, **1972**, pp. 39-41.
- I.V. [Isa Vercelloni], "Lo zoo incantato di Walter Albini", *Casa Vogue* n. 23-24, **1973**, pp. 62-67.
- Etherington Smith Meredith, "Il luogo beneamato", *Casa Vogue* n. 47, **1975**, pp. 66-71.
- Rovera Marina, "La casa trasparente di Mila Schön", *Vogue Italia* n. 292, **1976**, pp. 172-177.
- Mulassano Adriana, Castaldi Alfa, *I Mass-Moda. Fatti e personaggi dell'Italian Look*, Firenze, Spinelli, **1979**, pp. 371.
- Bianchino Gloria, *Walter Albini*, CSAC dell'Università di Parma, **1988**, pp. 309.
- Bona Enrico Davide (a cura di), *Mangiarotti*, Genova, Sagep, **1988**, pp. 79.
- Finessi Beppe, *Su Mangiarotti: architettura, design, scultura*, Milano, Abitare Segesta, **2002**, pp. 232.
- Sparke Penny, *The Modern Interior*, London, Reaktion Books, **2008** (tr. it. *Interni moderni. Spazi pubblici e privati dal 1850 a oggi*, Torino, Einaudi, 2011, pp. 254).
- Barazzetta Giulio, Dulio Roberto (a cura di), *Bruno Morassutti: 1920-2008 opere e progetti*, Milano, Electa, **2009**, pp. 219.
- Gatti Patrizia, *Mass Mila*, Milano, Mondadori Electa, **2009**, pp. 366.
- Burkhardt François (a cura di), *Angelo Mangiarotti: opera completa*, Milano, Motta Architettura, **2010**, pp. 383.
- Grazioli Elio, *Ugo Mulas*, Milano, Bruno Mondadori, **2010**, pp. 215.
- Frisa Maria Luisa, Tonchi Stefano, Monti Gabriele (a cura di), *Italiana. L'Italia vista dalla moda 1971-2001*, (catalogo della mostra, Milano, Palazzo Reale, 22 febbraio-6 maggio 2018), Venezia, Marsilio, **2018**, pp. 413.
- Irace Fulvio (a cura di), *Angelo Mangiarotti. Quando le strutture prendono forma*, (catalogo della mostra, Milano, Triennale Milano, 27 gennaio-23 aprile 2023), Milano, Electa, **2023**, pp. 258.
- Degl'Innocenti Daniela, Morini Enrica (a cura di), *Walter Albini. Il talento, lo stilista*, (catalogo della mostra, Prato, Museo del Tessuto, 23 marzo-22 settembre 2024), Milano, Skira, **2024**, pp. 287.

FONTI ARCHIVISTICHE

AGS: Archivio Giorgio Schön (Angelo Mangiarotti, Milano: villa Schön, Somma Lombardo, n. 26 tavole di progetto, 1969-1970).

Radical Design

La narrazione di un progetto emozionale

Francesco Armato Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria
francesco.armato@unirc.it

L'operatività e il messaggio dei Gruppi Radicali sono un processo di indagine e di ricerca sull'oggetto e sullo spazio che inizia alla fine degli anni sessanta, scavalca il millennio e ancora oggi possiamo leggerlo in molte opere contemporanee di architetti e designer. Interni e oggetti che non esprimono solamente la funzione, ma anche l'aspetto comportamentale emotivo: vivere il momento storico attraverso una critica propositiva e anche utopica, con l'obiettivo di raggiungere nuovi rapporti tra forma e funzione, così come raccontato da Germano Celant in diverse occasioni. Oggetti e interni prendono forma attraverso la sperimentazione empirica, attingendo dalla quotidianità, proponendosi come recettori della contemporaneità, mescolandosi nel flusso continuo della vita, che diventa strumento di critica sociale (Sottsass Jr., 1993).

Mutazione, Sperimentazione, Condivisione, Comunicazione, Società

The operation and message of the Radical Groups are a process of investigation and research on objects and space that began at the end of the Sixties and went beyond the millennium, and we can still read it today about it in many contemporary works of architects and designers. Interiors and objects that do not only express the function but also the emotional behavioral aspect, living the historical moment through a proactive and Utopian criticism, to reach new relationships between form and function, as told by Germano Celant on several occasions. Objects and interiors take shape through empirical experimentation, drawing from everyday life, being receptors of contemporaneity, blending into the continuous flow of life, an instrument of social criticism (Sottsass Jr., 1993).

Mutation, Experimentation, Sharing, Communication, Society

Mutazione culturale e sociale

Un cambio di percorso, una deviazione data da un contesto di libertà, di ribellione sociale e di grandi tensioni ideologiche, politiche, internazionali; fenomeni che generano un cambio di percorso, una deviazione, influenzando l'identità del processo creativo e tecnologico, scuotendo – sia nel campo dell'arte che del design – un sistema che all'apparenza sembra corretto.

Una piccola cellula di quel mondo subisce una mutazione radicale, iniziando una nuova esplorazione – definita da Ugo La Pietra creatività trasversale – e staccandosi dalla sua unità originaria assume altre forme di vita propria producendo un'alterazione al sistema preconfezionato e stereotipato, che conduce dalla “forma segue la funzione”, alla “forma segue l'espressione”. Oggetti critici e narranti, interni onirici – come i prodotti e gli scenari ideati da Ettore Sottsass Jr. o da Remo Buti – che, liberandosi dalla pura funzione instaurano un rapporto di estrema vicinanza, una presenza, un valore affettivo (Baudrillard, 1968); gli oggetti e gli spazi perdono il loro valore rappresentativo e di status sociale e assumono una qualità espressiva e comunicativa.

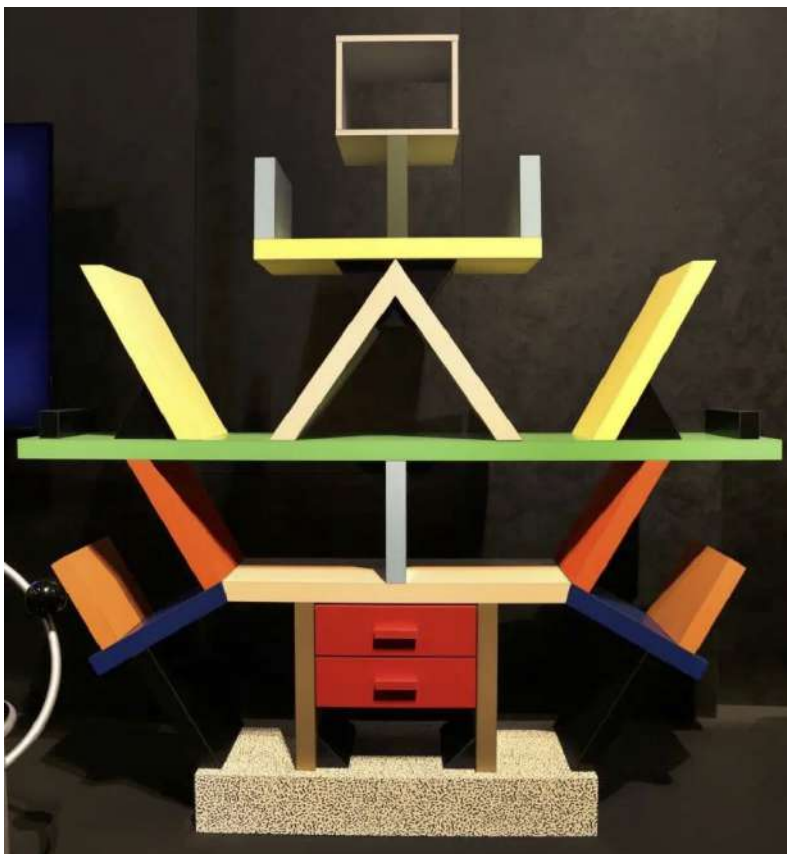
Per Branzi l'approccio Radicale è un modo di essere, di vivere il presente e di descrivere la dimensione antropologica del progetto; per non ingabbiarsi su stilemi e linguaggi confezionati occorre osservare la contemporaneità con occhi pieni di curiosità, sperimentare è vivere il presente. Così come nelle opere di Ron Arad, con le sue performance creative, l'oggetto diventa comunicazione e narrazione di una funzione, negli oggetti e negli interni ludici di Stefano Giavannoni – prodotti espressivi – l'utopia si materializza in cose da maneggiare nel quotidiano.

Un caos creativo che scuote gli animi e che pervade ogni istante; fenomeno di libertà e di innovazione, impossibile da datare in quanto non ha tempi definiti. L'esperienza radicale è stata e continua ad essere una rivoluzione pacifica e incisiva che racchiude in sé un'idea di rinnovamento, in grado di dare una nuova vita ai processi creativi.

La nascita del Radical design coincide con gli anni della contestazione e della rivoluzione culturale, della *Pop Art*, della musica *Pop e Rock*, della *Beat Generation* e di una gran voglia di cambiare il mondo, comunicare, confrontarsi e stare insieme agli altri.

La *Pop Art* negli anni sessanta-settanta evidenzia come la società, povera o ricca, vede e beve la stessa cosa, tv e Coca-Cola: la società si mescola con il consumismo (Warhol, 1973).

Andy Warhol influenzato dal consumismo sfrenato e merceologico mostra un'altra faccia della realtà, stravolge



01

i canoni imposti dalle società consolidate: con la sua arte nuova e radicale esalta contenuti di promozione commerciale e dei prodotti in serie, induce alla consapevolezza del mondo che sta cambiando. La presenza della cultura dei consumi, ormai trionfante dentro le grandi aree metropolitane, modifica i linguaggi e la comunicazione di massa (Branzi, 1983).

In quegli anni, in Italia, Archizoom e Superstudio organizzano due mostre-eventi dal titolo *Superarchitettura* mettendo in mostra prototipi di arredamento e progetti di architettura, nel 1966 a Pistoia e nel 1967 a Modena. Ettore Sottsass Jr. nel 1967 pubblica su *Domus* una serie di Oggetti-Totem all'interno di stanze vuote, creando scenografie primordiali e allo stesso tempo contemporanee [fig. 01].

01
Ettore Sottsass Jr.,
Carlton, Libreria
Totem, Memphis,
foto Aldo Ballo,
1981

La quantità di spazio intorno agli oggetti doveva apparire come sola modellazione dell'oggetto stesso. «Vogliamo introdurre in casa tutto ciò che ne è rimasto fuori: fuori dall'uscio: la banalità costruita, la volgarità intenzionale, arredi urbani, cani mordaci» (Branzi, 1983, p. 46).

Le ricerche sviluppate in quegli anni da Adolfo Natalini, Paolo Galli, Gianni Pettena, Remo Buti, Alberto Breschi ed altri, allievi di Leonardo Savioli alla Facoltà di Architettura di Firenze, andavano verso quella direzione, osservare l'infinità dei segni che la natura proponeva e farsi avvolgere dall'ambiente.

Gianni Pettena, definito da Germano Celant la penna dei Radicali, parla di una innovazione che è in continuo aggiornamento concettuale e linguistico, attraverso un processo di ricerca aperto per raggiungere la creatività libera. Avere la consapevolezza di costruire e definire linguaggi che possono ampliare il campo di azione, in modo che si arricchiscono vicendevolmente solo quando, accettando l'integrazione, contemporaneamente accettano di mettere in discussione le proprie certezze, nel tentativo di individuare, se non risolvere, dubbi e fragilità (Pettena, 2014).

Il filosofo Peter Sloterdijk nei suoi saggi *Architettura+Design* metteva in evidenza come l'architettura e il design di fronte allo spazio vedono linguaggi paralleli e distinti e nello stesso tempo coincidenti e integrati.

La mutazione Radicale è stata una vera frattura tra il passato e il presente nella storia del design, cambiandone i connotati percettivi, l'approccio e la metodologia progettuale. La storia e la cultura accademica dello spazio e degli oggetti non era sufficientemente necessaria per affrontare i progetti futuri.

Ettore Sottsass introduceva nel 1967 sulla rivista *Domus* i suoi amici radicali Archizoom. «Qualcuno deve sempre gettare il panico se si vuole che il senso delle cose sia continuamente rivelato [...] e anche se si vogliono rompere e rimescolare un po' gli organismi del potere» (Sottsass, 1967, p. 28). Una generazione affascinata dalle teorie di Marshall McLuhan, Villaggio Globale, rivoluzione industriale e controcultura, (1964), comunicazione come aspetto significativo della vita umana, i *Media* stimolano un approfondimento su tutto quello che poteva rappresentare l'analisi e il giudizio di sintesi.

La musica diventa il collante di quella generazione e allo stesso tempo una comunicazione efficace per diffondere l'amore, la pace e la voglia di mescolare saperi. Era la fine degli anni sessanta e in quel periodo nascono gruppi musicali come i Beatles e i Rolling Stones, Bob Dylan cantava *Blowin' In The Wind*, in Vietnam si continuava a combattere.

La ricerca sugli spazi e sugli oggetti era incentrata sull'uomo e sull'ambiente, tema che in quegli anni non era priorità assoluta per il mondo accademico, perché si concentrava sulle teorie razionaliste, sulle nuove scoperte tecnologiche, i nuovi materiali che essa produceva e poco su quello che la tecnologia poteva influire negativamente, in modo pesante, sulla società e sull'ecosistema.

Il gruppo 9999 (Giorgio Birelli, Carlo Caldini, Fabrizio Fiumi e Paolo Galli), già negli anni sessanta concepiva la tecnologia come una grande opportunità per migliorare la vita della gente, ma a condizione che fosse purificata da rifiuti e inquinamenti e che operasse esclusivamente a servizio e a protezione dell'uomo e dell'ambiente.

I 9999 avevano un rapporto "viscerale" con la natura, un insieme di identità libera, senza compromessi, uno sviluppo tecnologico libero da ideologie politiche e dal potere militare (Ornella, 2020).

Tra utopia e progetto

Liberare l'individuo da pregiudizi e da forme accademiche conservatrici molto serrate, intervenire nel mondo reale, un design umanitario ed ecologico così come veniva descritto da Victor J. Papanek (*Design for the real world, Human Ecology and Social Change*, 1971), rispettare l'ambiente e plasmare i contenuti dell'abitare attraverso la sperimentazione e la curiosità creativa.

Nuove sollecitazioni sulla vita sociale per formulare nuove teorie e nuove forme linguistiche, mettendo al centro la ricerca: la città senza architettura *No Stop City* degli Archizoom, il Monumento continuo dei Superstudio, *Le città ideali* dei Ziggurat, l'Architettura trasformata in evento e in azione urbana e ambientale del gruppo Ufo e l'Architettura Interplanetaria e Green dei 9999.

La città, la natura e l'uomo diventano per i gruppi Radicali un momento di studio e di riflessione, trovare un elemento di congiunzione tra oggetti e interni, tra la piccola e grande scala (Buti, 1985), inserendo all'interno di essa la componente vita [fig. 02].

Nel numero 361 di Casabella, 1971, i 9999 raccontano il progetto che ha partecipato al concorso Nuova Università di Firenze, denominato Il Bosco: «Dobbiamo voler bene al nostro pianeta. "RILASSATEVI. Immensi cicli energetici sostengono la nostra vita in una sottilissima pellicola della terra" [...]» (9999, 1971, p. 14). Gli interni della Nuova Università diventano spazi flessibili, accogliendo la natura e la tecnologia purificata con la stessa intensità emotiva, essere a contatto con la madre terra migliora il benessere sociale.

02



02

Remo Buti,
oggetti e interni,
progetti curati
dagli studenti,
1983.
Foto rmedium

La ricerca, gli esperimenti di metodo, avevano portato i Radicali ad affrontare il progetto non solo con il pensiero progettuale in forma scarpiana, «Voglio vedere le cose e non mi fido che di questo. Le metto qui davanti a me sulla carta, per poterle vedere. Voglio vedere e per questo disegno. Posso vedere l'immagine solo se la disegno» (Scarpa, 1968, p. 7). Schizzi e disegni tecnici geometrici non erano più sufficienti per verificare quello che si stava elaborando, spazi, oggetti, performance, video, ..., occorreavano altre indagini, osservare, provare e fare. Liberare il proprio pensiero con tutti i mezzi che si avevano a disposizione, compreso anche l'uso del proprio corpo, come nelle *Performances Living Theater e Paradise Now*, scene rappresentate nel 1969 allo Space Electronic, allestimento, attori e pubblico per comunicare stati d'animo, pensieri e cose. In una intervista/conversazione rilasciata a Emanuele Quinz per Domus Gianni Pettena racconta l'esplorazione corporea e la multidisciplinarietà, in quel periodo era più naturale interessarsi al cinema, al teatro sperimentale, a nuovi linguaggi visivi, piuttosto che all'architettura (Pettena, 2022).

La barca in legno di Paolo Galli è stato un esempio: 12 metri di scafo, un grande oggetto realizzato in parte nel



03
Gruppo 9999,
Oggetti e Interni,
Space Electronic,
Firenze, 1971

giardino antistante la propria abitazione a Firenze, pensiero e progetto si mescolavano con il fare, si condivideva il lavoro creativo e lo spazio di azione, progetto che Helga Marsala su Atribune definisce un'impresa in pieno spirito Hippy (Marsala, 2022).

La barca diventa il luogo del confronto e del misurarsi con lo spazio e lo Space Electronic "il banco di prova" dove incontrarsi e sperimentare [fig. 03], dove collocare le loro installazioni e i loro oggetti, un magnifico spazio a doppia altezza che prima dell'alluvione del 1966 era un ex officina di rettifica motori. Il grande contenitore della "curiosità libera", così lo definiva Paolo Galli, collocato nel cuore della città di Firenze.

I gruppi Radicali, Superstudio, 9999, Archizoom, Ufo e tanti altri utilizzavano questo luogo come spazio-multiplo, laboratori come S-Space, mostre e spettacoli realizzati insieme a Superstudio: musica, performance, artigianato creativo, Happening, teatro e concerti, uno spazio che ha riferimenti fortissimi con l'*Electric Circus* di New York, espressione pura di ricerca, (Ornella, 2020).

Il coinvolgimento sociale era alla base di ogni iniziativa, un luogo dove poter ballare mentre altri allestivano nuovi scenari, spazi per ospitare oggetti realizzati direttamente da loro stessi, come gli sgabelli realizzati da Paolo Galli, nuovo uso dei cestelli delle lavatrici destinati alla discarica. Gli oggetti e gli interni, non devono solamente soddisfare una funzione, devono comunicare nuovi modi d'uso assumendo nuovi comportamenti.

Partecipare a esperienze eterogenee aleggiava sullo spirito di avventura, si affacciavano al mondo con una ingenuità colta e spesso impetuosa. Jack Kerouac aveva finito di scrivere i Vagabondi del Dharma e contemporaneamente, con il suo compagno di viaggi e studi Neal Cassidy, creava la *Beat Generation*.

Oggetti e interni dell'abitare

Andrea Branzi in diverse interviste e nei suoi testi racconta che il rinnovamento stava arrivando e si capiva dalle diverse manifestazioni dei gruppi Radicali, come la mostra *Superhappening* n. 7, organizzata a Pistoia da Superstudio e gli Ufo, l'installazione di Gianni Pettena sul porticato del Palazzo Arnolfo a San Giovanni Valdarno e le proiezioni di immagini su Ponte Vecchio del gruppo 9999. Branzi definisce questi momenti vicende culturali, influenzate positivamente da filosofi come Asor Rosa, Mario Tronti, fatti e cose che nascevano da momenti di vita trascorsi insieme.

«[...] liberare l'uomo dalla schiavitù del lavoro per proiettarlo in un mondo libero, senza confini, nomade, in equilibrio con la natura e capace di soddisfare tutti i bisogni dell'essere umano» (Brugellis, Pettena, Salvadori, 2018, p. 34).

L'oggetto come desiderio del bisogno per raggiungere una funzione espressiva, così come lo spazio che lo ospita e che si modella per lasciarlo libero nella sua presenza affettiva.

Gli oggetti e gli spazi si appropriano di identità uniche, espressive e comunicative mantenendo il giusto bilanciamento tra fruitore e ambiente ospitante. Gli interni e gli oggetti non sono omologati in un appiattimento creativo. I lavori di Elena Salmistraro, e di tanti altri giovani designers, rappresentano come è possibile continuare la scia della sperimentazione libera e multidisciplinare, farsi contaminare, ascoltare e ascoltarsi, i suoi oggetti appaio-

04
Elena Salmistraro,
Primates
Mandrillus Verde,
Bosa, 2017



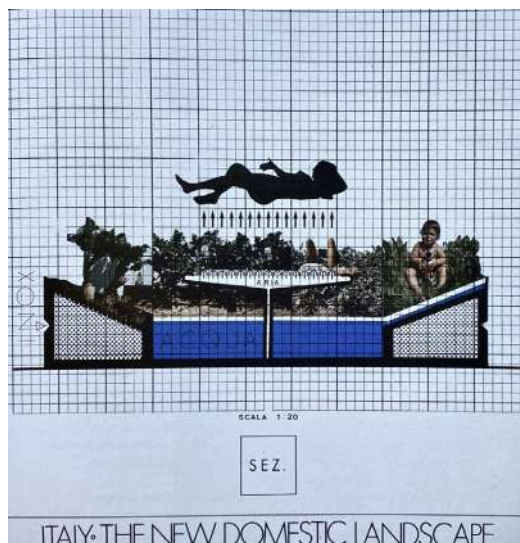
no come una vera continuazione con il *Radical Pop*, innovare il linguaggio del design tra arte e artigianato, narrare la contemporaneità [fig. 04].

Il “fare oggetti e spazi” che facciano raggiungere la felicità e il benessere; secondo José Ortega Y Gasset la costruzione di oggetti non deve mirare solamente a soddisfare i bisogni biologici, ma avere anche del superfluo e della narrazione, una impellente necessità di stare nel mondo per raggiungere una condizione di vita migliore.

La Casa Orto (*Vegetable Garden House*) dei 9999, prese forma con una installazione all'interno dello Space Electronic a Firenze e successivamente, nel 1972, alla mostra *Italy: the New domestic Landscape* al MoMa di New York, organizzata da Emilio Ambasz, la rappresentazione di una camera da letto fornita di un sistema di irrigazione per dare vita all'orto [fig. 05]; con questo progetto i 9999 vinsero il primo premio, sezione giovani designers.

Orto-oggetto e interni rappresentavano l'integrazione e la condivisione sociale, l'oggetto come manifestazione dello stare insieme.

«L'Orto una volta messo in casa come pezzo d'arredamento manifestò esigenze sorprendenti quanto inaspettate» (9999, 1972, p. 49), il prodotto Casa Orto diventa comunicazione fisica, tangibile di come superare la crisi tra oggetti e spazi interni ospitanti, il Pratone disegnato da Cerretti, Derossi e Rosso nel 1971 ne è un esempio.



05

05
Gruppo 9999,
Vegetable
Garden House,
Exhibition, Italy
The New Domestic
Landscape, MoMa
New York, 1972.
Foto 9999



06

«Ho sempre pensato che le cose che stanno intorno a noi, di qualsiasi entità esse siano, potessero avere un rapporto di complicità con noi, con l'ambiente e con il mondo che assaporiamo giorno dopo giorno, un sistema di relazioni che si articolano tra gli spazi, una interazione tra ambiente e tecnologia, e che rimangono tra una fisicità ed un'altra» (Galli, 2001, appunti n. 12).

Il design diventa catalizzatore di tutte le cose distribuite nello spazio, prodotto e spazio “vivono” la stessa densità scenica ed emotiva se sono rapportate al fruitore. Ettore Sottsass Jr. parla di come il design e la vita siano inseparabili, «il design è un modo di discutere la vita. È un modo di discutere la società, la politica, l'eroticismo, il cibo e persino il design» (Sottsass, 1993).

06
[Fig. 06] Michele
De Lucchi,
oggetti e interni,
Education Earth
Station 5.
Foto AMDL Circle,
2018

Conclusioni

Il pensiero dei Radicali ancora oggi è vivo e attivo nelle opere di molti designers, per il loro modo di affrontare e di raccontare la società attraverso gli oggetti e gli spazi che li rappresentano; è un pensiero fluido che si diffonde tra la vita della società liquida contemporanea (Bauman, 2007).

Oggetti e spazi, quando non sono autoreferenziali, si conformano nello spazio fisico inserendosi in contesti che scrutano la quotidianità ed entrano a far parte della vita degli altri facendo emergere l'aspetto emotivo, un modo per riflettere su se stessi e sugli altri.

Basti pensare i linguaggi inaspettati, colorati e versatili di Karim Rashid, la narrazione racchiusa in una "funzione esplicita", le provocazioni di Guido Venturini, il design come manifestazione teatrale di Fabio Novembre che concepisce lo spazio dell'abitare e gli interni come scenografie da vivere tra l'effimero e il concreto. Le utopie futuristiche di Michele De Lucchi come le *Earth Stations*, visioni di architetture e interni sostenibili, che esprimono una continuità con il suo mondo radicale, il suo pensiero è sempre proiettato in una visione del futuro che legge il presente per innovarlo e prepararlo verso il cambiamento nel nostro nuovo modo di pensare e di vivere [fig. 06]. L'oggetto critico, la narrazione, la voglia di raccontare storie attraverso gli oggetti e gli interni è lanciare messaggi, segni che prendono forma per esprimere nuove visioni. L'eterogeneità dei gruppi radicali ha portato ad avere un atteggiamento mentale culturale propositivo aprendo a nuovi scenari di vita, attraverso linguaggi diversi, pensieri e progetti non confezionati e spesso non definiti, idee aperte per essere riprese, non fenomeni monologici definiti da Branzi qualità estetiche non misurabili, così come la vita.

REFERENCES

- Sottsass Ettore, *"Bravi ragazzi, ma cattivi": così Sottsass raccontava Archizoom*, Milano, Domus, n. 445, **1967**, pp. 28.
- 9999, *Il Bosco, concorso per la Nuova Università di Firenze*, Milano, Casabella n. 361. **1971**, pp. 14.
- 9999, *Italian Re-involution*, Milano, Casabella, n. 364, **1972**, pp. 49.
- Branzi Andrea, *Merce e Metropoli, esperienze del "nuovo design" italiano*, Palermo, edizione Epos, **1983**, pp. 46.
- Marcianò Ada Francesca, *Carlo Scarpa*, Zanichelli, Bologna, **1984**, pp. 208.
- Radice Barbara, *Ettore Sottsass*, Mondadori Electa, Milano, **1993**, pp. 260.
- Galli Paolo, *Parentele, fra le cose, il corpo e il pensiero*, Università degli Studi di Firenze, Firenze, **1994**, pp. 123-124
- Galli Paolo, *Dai racconti di Paolo Galli*, appunti, n. 12, raccolti da Armato Francesco, **2001**.
- Baudrillard Jean, *Il sistema degli oggetti*, Milano, Bompiani, 2003, pp. 255.
- Bruggellis Pino, Pettena Gianni, Salvadori Alberto, *Utopie Radicali – Archizoom, Buti, 9999, Pettena, Superstudio, Ufo, Zzigurat*, Macerata, Quodlibet, **2018**, pp. 34.
- Ornella Marco, *Nove Nove Nove Nove*, Milano, Plug-in, **2020**, pp. 74-76.
- Pettena Gianni, *A tu per tu con Gianni Pettena, anti maestro dell'Architettura Radicale*, Milano, Domus Archivio, **2022**.
- <https://www.domusweb.it/it/architettura/2022/09/11/a-tu-per-tu-con-gianni-pettena-anti-maestro-della-architettura-radiale.html>

Design, autoproduzione e nuove ecologie abitative

Dalla crisi climatica al ripensamento dell'habitat domestico [1]

Silvana Donatiello *silvana.donatiello@unina.it*

Edoardo Amoroso *edoardo.amoroso@unina.it*

Mariarita Gagliardi *mariarita.gagliardi@unina.it*

Università di Napoli Federico II

Il presente articolo esplora le intersezioni tra utopie abitative, progetto di design, oggetti domestici e le trasformazioni culturali degli ultimi decenni, ponendo l'accento sulla risposta del progetto alle emergenze e alle crisi contemporanee. L'analisi si concentra su come il design abbia reagito a contesti sociali e ambientali in continuo mutamento, cercando di delineare un quadro delle principali evoluzioni teoriche e delle ricerche pratiche che hanno caratterizzato il progetto domestico. Attualmente, la ricerca nel campo del design sta incentivando nuove relazioni tra spazio domestico e produzione, promuovendo autonomie e sostenibilità, trasformando la casa in un ecosistema produttivo.

Autoproduzione, Design domestico, Adattabilità, Crisi climatica, Innovazione tecnologica

The article explores the intersections between housing utopias, design project, domestic objects and the cultural transformations of recent decades, focusing on design's response to contemporary emergencies and crises. The analysis focuses on how design has responded to changing social and environmental contexts, by outlining the main theoretical developments and practical research that have characterized domestic design. Currently, design research is fostering new relationships between domestic space and production, promoting autonomy and sustainability and transforming the home into a productive ecosystem.

Self-production, Domestic design, Adaptability, Climate crisis, Technological innovation

S. Donatiello Orcid id 0009-0002-6640-4609

E. Amoroso Orcid id 0009-0002-2371-0542

M. Gagliardi Orcid id 0009-0005-1684-3103

ISSN 2531-9477 [online]

Ripensare il design nell'epoca delle emergenze globali

L'attuale situazione di breakdown climatico antropogenico, unitamente al fenomeno di forte inurbamento, pone la disciplina del progetto di fronte a una necessaria riformulazione e adattamento degli spazi e degli oggetti che possano caratterizzare in modo resiliente la città e l'ambiente domestico (Negrello et al., 2022). Negli ultimi decenni, l'intensificarsi di crisi climatiche ed eventi estremi non solo ha messo in evidenza le vulnerabilità delle nostre città, ma ha generato profondi impatti trasformativi sulle dinamiche spaziali, sociali e culturali del pianeta, ridefinendo i modi in cui concepiamo l'ambiente domestico e i prodotti che lo abitano, introducendo nuove priorità e temi di progetto.

Bruno Latour (2017) evidenzia una mutazione profonda e continua della nostra relazione con il mondo, segnata dall'instabilità crescente del confine e della separazione tra natura e cultura, una distinzione che appare oggi inefficace a descrivere le complesse e sempre più interconnesse dinamiche scientifiche, materiali, progettuali e produttive del nostro tempo. Natura e cultura emergono come aspetti simbiotici del progetto contemporaneo, reciprocamente dipendenti l'una dall'altra. Innovare all'interno di scenari in rapida trasformazione richiede lo sviluppo di una cultura progettuale di prevenzione e precauzione. Tra i recenti casi, lo scenario di emergenza sanitaria che si è delineato a livello globale dall'inizio del 2020 con il Covid-19 ha messo in discussione molti assetti socio-economici consolidati, così come pratiche quotidiane, abitudini e stili di vita. La pandemia ha fatto emergere la fragilità dei sistemi globali, in particolare di un sistema di produzione già da tempo in crisi, fondato su logiche incrementali e centralizzate, che poco si adattano alle rapide evoluzioni che interessano la realtà socio-economica contemporanea. Le culture del progetto hanno ampiamente riflettuto, teoricamente e praticamente, sulle possibili forme di reazione all'emergenza. In particolare, si è sviluppato un interessante dibattito sulle potenzialità di sperimentazione di modelli di produzione distribuita e di autoproduzione. Come sottolineano Bianchini e Maffei (2013), la micro-produzione si configura come una forma di manifattura sociale, locale, aperta e connessa, capace di rimettere in discussione i ruoli tradizionali del design, abilitando pratiche collaborative e resilienti. Su una linea affine, Manzini (2015) evidenzia come il design per l'innovazione sociale promuova un passaggio da progettisti per le persone a progettisti con le persone, sostenendo processi di attivazione locale e di auto-produzione, che trovano nello spazio domesti-

co uno dei principali ambiti di sperimentazione. Questo approccio implica una profonda ridefinizione della sfera abitativa, intesa non più come contenitore statico bensì come ecosistema dinamico e partecipato, in cui il design contemporaneo opera per rispondere alle necessità di adattamento e ridefinizione degli spazi domestici.

L'abitare come pratica progettuale

A partire dagli anni sessanta nel panorama del design italiano si delineano nuove traiettorie di pensiero e pratiche che mettono in crisi il modello modernista funzionalista dominante, immaginando una profonda riconfigurazione della società, dei suoi spazi e dei suoi oggetti quotidiani (Aureli, 2013; Celant, 1972). La questione dell'abitare diviene ambito privilegiato di sperimentazione e riflessione critica sul progetto. In *La casa calda*, Andrea Branzi (1984) propone una riflessione profonda sul significato dell'abitare contemporaneo, partendo dalla scala degli oggetti, per giungere a un ripensamento totale, in cui l'ambiente domestico diventa organismo aperto e mutevole. La casa diventa luogo primario in cui riattivare una progettualità capace di rispondere alle crescenti crisi culturali, sociali, ambientali; un laboratorio attivo dove poter sviluppare modelli di sostenibilità attraverso pratiche di autoproduzione e micro-design. Parallelamente, Ugo La Pietra, fin dall'inizio degli anni sessanta, esplora con rigore teorico e sperimentazione concreta il tema dell'autonomia dell'abitare, rivendicando il diritto dell'individuo di intervenire direttamente sul proprio habitat attraverso pratiche di auto-costruzione e riappropriazione del sapere progettuale. Queste istanze anticipano molti dei temi oggi centrali nel dibattito sul design: la produzione distribuita, la domesticità adattiva e l'*empowerment* dell'utente come soggetto progettante (La Pietra, 2019).

Oggi, la crescente consapevolezza delle vulnerabilità globali spinge a cercare forme di autosufficienza a livello domestico. Sebbene la dimensione urbana e quella di quartiere abbiano visto una crescente integrazione di pratiche di autoproduzione (sperimentazioni progettuali legate ad orti urbani e giardini comunitari), è la scala domestica che si sta evolvendo verso una maggiore autosufficienza e flessibilità, in ragione della ricerca di un modello di consumo più diretto e responsabile, che ridefinisca il ruolo dell'individuo come produttore attivo di risorse e la casa come una centrale di produzione (Arena, Sorbello, 2022). In un'epoca in cui le risorse sono sempre più limitate e l'impatto ambientale delle nostre azioni quotidiane diventa cruciale, l'idea di produrre ciò

che consumiamo anche all'interno delle mura domestiche è una necessità crescente. Il concetto di *design your self* si sta traducendo in un'opportunità per ripensare la relazione tra spazio, oggetti e autonomie quotidiane, integrando pratiche di autoproduzione alimentare, benessere e sostenibilità.

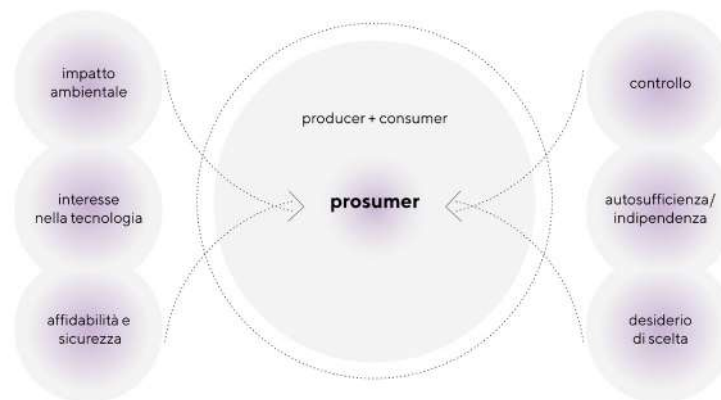
L'evoluzione dell'abitare: un ecosistema produttivo-abitativo

L'emergente fenomeno dell'autoproduzione domestica, con particolare riferimento alla produzione alimentare, sta riconfigurando significativamente la spazialità e la funzionalità dell'ambiente abitativo contemporaneo. Tale trasformazione si manifesta attraverso una progressiva ibridazione tra spazi convenzionalmente dedicati alla vita domestica e aree destinate alla produzione, generando una nuova tipologia di habitat che è possibile definire *produttivo-residenziale* (Cobrerros et al., 2021).

Prosumption e DIY: la nuova frontiera del consumo produttivo

L'analisi di questo fenomeno rivela come l'integrazione di pratiche agricole all'interno del contesto domestico stia catalizzando una metamorfosi multidimensionale che coinvolge aspetti architettonici, socio-antropologici ed ecosistemici, affermando, allo stesso tempo: «l'opportunità sociale ed economica della micro-imprenditorialità domestica, in quanto sistemi abilitanti e socializzanti che promuovono le capacità personali, rafforzano il tessuto

01
Diagramma
esplicativo delle
motivazioni
che spingono
alla prosumption
(elaborazione
degli autori), 2024



sociale e contribuiscono al miglioramento del mercato del lavoro e della qualità dell'abitare» (Marano, 2016, p. 1).

Queste nuove prospettive descrivono un incrocio tra cultura del progetto e cultura dell'impresa che sta assumendo un rinnovato carattere, cercando di rispondere ai grandi mutamenti che stanno modificando la relazione tra design e industria. È in questo contesto che il ruolo del *prosumer* [2] viene alla ribalta, generando un'attività di creazione di valore intrapresa dal consumatore che si traduce nella produzione di prodotti che alla fine vengono consumati e che diventano nello stesso tempo esperienza di consumo [fig. 01]. Una delle forme specifiche di *prosumption* maggiormente considerate in ambito domestico è il DIY (fai-da-te), all'interno del quale gli autoproduttori sono in grado di attivare processi temporanei di fabbricazione (Maffei, 2013). Come analizzato nel testo "Understanding the do-it-yourself consumer: DIY motivations and outcomes" del 2011 di Wolf e McQuitty, l'impegno in progetti *DIY* si traduce in risultati che trascendono i benefici diretti forniti dal progetto, includendo sentimenti di realizzazione, controllo e divertimento che possono influenzare la motivazione a intraprendere futuri progetti fai-da-te, stimolati dalla generazione di un senso di empowerment, di un'identità e di appartenenza comunitaria. Nel caso specifico dell'autoproduzione alimentare, l'obiettivo che si intende perseguire è di oltrepassare la distanza tra ciò che mangiamo e la produzione del cibo stesso, condividendo le preoccupazioni legate a questioni ambientali/emergenziali e proponendo riflessioni sull'economia circolare e sui labili confini tra produzione, approvvigionamento e consumo.

L'impatto sulle dinamiche abitative

Una delle manifestazioni più evidenti dell'evoluzione dei sistemi di autoproduzione domestica è la progressiva trasformazione degli spazi tradizionalmente monofunzionali quali davanzali, cortili, balconi e più recentemente lo spazio domestico generalmente inteso in ecosistemi produttivi multifunzionali, che assolvono contemporaneamente a funzioni architettoniche, produttive e microclimatiche. Questo processo di domesticazione della produzione (alimentare e non) genera significative implicazioni sulla percezione e sull'utilizzo degli spazi interni: la cucina, in particolare, si sta evolvendo da mero ambiente di preparazione alimentare a laboratorio di trasformazione e conservazione dei prodotti autoprodotti, richiedendo l'integrazione di nuove attrezzature e la riorganizzazione degli spazi funzionali.

La dimensione temporale della produzione introduce inoltre nell'abitazione contemporanea una ciclicità che influenza significativamente la routine domestica e la gestione degli spazi, richiedendo maggiore flessibilità e adattabilità degli ambienti. Le implicazioni di questa trasformazione si estendono anche alla sfera sociale e comunitaria, con l'emergere di pratiche di condivisione e scambio che travalicano i confini dell'unità abitativa. Si generano nuove condizioni di indipendenza che possono originare prospettive micro-imprenditoriali distribuite all'interno di sistemi produttivo-distributivi locali che mirano a sviluppare pienamente la relazione individuo/collettivo/rete, andando a direzionare la ricerca verso reti alimentari alternative (AFN) che offrono ai consumatori opportunità di coinvolgimento e coproduzione (Veen et al., 2021). Dal punto di vista architettonico, la diffusione di queste pratiche stimola l'innovazione tecnologica nel settore delle attrezzature domestiche, con lo sviluppo di soluzioni sempre più sofisticate per il monitoraggio e la gestione indoor, in grado di garantire il benessere abitativo. Il processo di trasformazione dello spazio domestico è un fenomeno complesso e poliedrico, che richiede un approccio analitico interdisciplinare. Tale evoluzione prefigura scenari abitativi innovativi, nei quali la dimensione produttiva diventa elemento strutturante della progettazione e dell'organizzazione dello spazio, suggerendo la necessità di un ripensamento degli approcci progettuali tradizionali.

Casi studio

Negli ultimi decenni la progettazione degli spazi domestici ha vissuto una profonda ridefinizione, alimentata da una crescente sensibilità verso le questioni ambientali, tecnologiche e sociali. In parallelo al cambiamento dei comportamenti abitativi, anche le normative e le linee guida internazionali (dal Green Deal europeo agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'ONU) hanno incentivato pratiche progettuali che rispondano a criteri di sostenibilità, salubrità ambientale e innovazione responsabile. In questo scenario, la casa contemporanea tende a configurarsi non più come semplice luogo abitato, ma come dispositivo attivo in grado di interagire con l'ecosistema, contribuire alla qualità della vita e, in alcuni casi, produrre risorse riducendo l'impatto ambientale. La selezione dei casi studio analizzati in questa sede si inserisce all'interno di un più ampio tentativo di mappatura di dispositivi progettuali che, pur nella loro eterogeneità, condividono l'ambizione di ridefinire la relazione tra design, natura e tecnologia. I progetti si sviluppano principal-



02

mente in contesti europei e nordamericani a partire dal nuovo millennio, rispecchiando le trasformazioni culturali e le istanze normative che, in questo periodo, hanno interessato la sfera dell'abitare. Nonostante si possano individuare alcune macro-traiettorie – tra cui la sperimentazione tecnologica, l'attenzione al benessere e l'orientamento commerciale – tali categorie risultano spesso sovrapposte, in quanto i dispositivi esplorano simultaneamente più dimensioni funzionali, estetiche e speculative. È il caso, ad esempio, dei micro-ecosistemi domestici come *Local River* di Mathieu Lehanneur (2008) [fig. 02] e *EVA* di François Hurtaud (2021) [fig. 03], che integrano piante, acqua e pesci in sistemi di autosufficienza alimentare, a volte coadiuvati da sistemi di intelligenze artificiali per il monitoraggio. Queste sperimentazioni si pongono tra la progettazione per la produzione alimentare domestica, il benessere abitativo e l'innovazione tecnologica, anticipando istanze recepite da programmi come il *Farm to Fork Strategy* dell'UE. Al tempo stesso, i progetti sollevano interrogativi sull'effettiva scalabilità e accessibilità di tali soluzioni, soprattutto in contesti abitativi ordinari. La spinta verso una riconnessione con la natura è evidente anche in dispositivi che incorporano funzioni poetiche e sensoriali, come *NEBL* di Studio Rem (2018) e *Oasis* di Pei-Ju Wu (2019). Questi progetti si avvicinano

02
Progetto *Local River*,
designer Mathieu
Lehanneur, 2005

03
Progetto *EVA*,
designer François
Hurtaud, photo by
Pak Chung e Marc
Mak, 2019

03



alla dimensione del wellness, senza escludere riflessioni tecnologiche e speculative, configurandosi come micro-installazioni domestiche capaci di evocare esperienze tattili e visive. Tali esperienze si collocano nella scia di una crescente attenzione normativa alla qualità dell'aria indoor (WHO, 2019) rischiando, però, di ridursi a oggetti contemplativi se non supportati da reali capacità rigenerative o funzionali. La ricerca materica è un ulteriore campo di sperimentazione, esemplificato dal *Print Clay Humidifier* di Jiaming Liu (2022) [fig. 04], che unisce artigianato e digitale, materiali naturali e tecnologie additive. In linea con i principi dell'Ecodesign Directive e con le raccomandazioni della New European Bauhaus, questi progetti pongono l'accento su tecniche produttive a basso impatto ambientale, aprendo interrogativi sull'integrazione tra produzione artigianale e processi industriali. Tuttavia, non è sempre chiaro se i dispositivi siano destinati a rimanere prototipi sperimentali o se possano effettivamente entrare nel mercato. Allo stesso modo, la sedia biomimetica di Lilian van Daal (2014), i dispositivi modulari come *Solace* di Kennedy Castelli (2019) e *Stitch Table* di Greg Zulkie (2008), e i progetti visionari come *Casa Microbica* di Cédric Bernard (2011) o *Edible* di Ian Marco Carta (2016) [fig. 05], spaziano tra ricerca avanzata, esplorazione teorica e vocazioni commerciali,

interrogando i confini tra architettura, biologia e produzione industriale. Al tempo stesso, questi ultimi evidenziano la complessità della classificazione dei dispositivi: ciò che nasce come ricerca può essere assorbito dal mercato, mentre molte proposte commerciali si appropriano di un linguaggio sperimentale per aumentarne l'appeal. La stessa tassonomia che distingue i progetti in base alla finalità – tecnologica, wellness o commerciale – si rivela così permeabile, sfumata e spesso inefficace nel cogliere la natura ibrida di molti dispositivi contemporanei.

Se da un lato le diverse traiettorie rivelano una crescente consapevolezza del ruolo trasformativo del design, dall'altro mettono in luce alcune criticità strutturali: la dipendenza da contesti ad alta specializzazione, la difficoltà di accesso per fasce ampie della popolazione, la fragilità dei modelli produttivi e distributivi alternativi. L'efficacia reale di tali soluzioni in termini di impatto ambientale e benessere resta in molti casi da verificare empiricamente. Di fronte a una cultura progettuale sempre più performativa e immersa in dinamiche di narrazione ambientale, risulta dunque necessario uno sguardo critico che accompagni l'entusiasmo dell'innovazione con strumenti di valutazione concreti, trasversali e pluralistici.



04



05

04
Progetto Print Clay Humidifier,
designer Jiaming Liu, 2022

05
Progetto Edible, designer Ian Marco
Carta e Francesco Bevilacqua, Faculty
of Design and Arts of Bozen-Bolzano,
2016

NOTE

[1] Sebbene questo articolo sia il risultato del lavoro congiunto degli autori, si precisa che Mariarita Gagliardi ha redatto i paragrafi 1 e 2, Silvana Donatiello ha redatto il paragrafo 3, mentre Edoardo Amoroso ha redatto il paragrafo 4.

[2] L'espressione Prosumer venne coniata da Alvin Toffler nel libro *The third wave* (1980): è una crasi dei termini producer e consumer che indica un consumatore che è a sua volta produttore o, nell'atto stesso che consuma, contribuisce alla produzione.

REFERENCES

- Celant Germano, "LeWitt", *Casabella* n. 367, **1972**, pp. 38-43.
- Toffler Alvin, *The third wave*, New York, Morrow, **1980**, pp. 544.
- Branzi Andrea, *La casa calda: esperienze del nuovo design Italiano*, Milano, Idea Books, **1984**, pp. 154.
- Branzi Andrea, *Modernità debole e diffusa: il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Milano, Skira, **2006**, pp. 180.
- Aureli Pier Vittorio, *The project of autonomy: politics and architecture within and against capitalism*, New York, Princeton Architectural Press, **2008**, pp. 120.
- Wolf Marco, McQuitty Shaun, "Understanding the do-it-yourself consumer: DIY motivations and outcomes", *AMS review* n. 1, **2011**, pp. 154-170.
- Bianchini Massimo, Maffei Stefano, Microproduction everywhere. Social, local, open and connected manufacturing, (Social Frontiers The next edge of social innovation research, NESTA, London, UK, November 14-November 15, 2013), **2013**, pp. 43.
- La Rocca Francesca, "Confini e fratture, il design tra merce e sacro secondo Branzi", *Convergências*, **2013**, pp. 1-10.
- Maffei Stefano, "Autoproduzione oggi", *Op. Cit* n. 146, **2013**, pp. 7-16.
- Commissione Europea, "Closing the loop – An EU action plan for the circular economy", Bruxelles, **2015**, pp. 20.
- Latour Bruno, *Face à Gaïa: Huit conférences sur le Nouveau Régime Climatique*, La Découverte, Les Empêcheurs de penser en rond, **2015**, pp. 398.
- Manzini Ezio, *Design when everybody designs: An introduction to design for social innovation*, Cambridge, The MIT Press, **2015**, pp. 256.
- ONU, "Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development: draft resolution referred to the United Nations summit for the adoption of the post-2015 development agenda by the General Assembly at its 69th session", New York, **2015**, pp. 35.
- Marano Antonio, "Il design del servizio-prodotto per l'autoproduzione domestica", pp. 116-123, in Forlani Maria Cristina, Vallicelli Andrea (a cura di), *Design e innovazione tecnologica: modelli d'innovazione per l'impresa e l'ambiente*, Roma, Gangemi Editore, **2016**, pp. 255.
- Mancuso Stefano, *Plant revolution: le piante hanno già scritto il nostro futuro*, Firenze, Giunti, **2017**, pp. 276.
- Heseltine Elisabeth, Rosena Jerome (a cura di), *WHO Guidelines for indoor air quality: Dampness and mould*, Copenhagen: World Health Organization Regional Office for Europe, **2019**, pp. 229.
- La Pietra Ugo, *Abitare è essere ovunque a casa propria*, Mantova, Corraini Edizioni, **2019**, pp. 180.
- Mancuso Stefano, *La nazione delle piante*, Milano, Laterza, **2019**, pp. 144.
- Bianchini Massimo, Bolzan Patrizia, Maffei Stefano, "Designing in the Post-Covid Era", pp. 24-33 in Armstrong Kate, Sanchez Paola, Whyman Emily (a cura di), *Viral Design. The Covid-19 Crisis as a Global Test Bed for Distributed Design*, Barcelona, Institute for Advanced Architecture of Catalonia, **2020**, pp. 217.
- Commissione Europea, "A Farm to Fork Strategy for a fair, healthy and environmentally-friendly food system", Bruxelles, **2020**, pp. 19.
- Veen Esther J, Dagevos Hans, Jansma Jan Eelco, "Pragmatic presumption: Searching for food prosumers in the Netherlands", *Sociologia Ruralis* n. 61, **2020**, pp. 255-277.
- Armato Francesco, "L'abitare utopico", *Narrare i gruppi*, 2021, pp. 1-12.
- Cobrerros Carlos, Maya Mariana, Biondi Stefania, Sanchez Ximena, Ontiveros-Ortiz Elsa, *Re-signify the domestic space in times of confinement from the application of ethnographic tools and personal centered design*, (DS 110: Proceedings of the 23rd International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE 2021), VIA Design, VIA University in Herning, Denmark 9th-10th September 2021), Glasgow, The Design Society, **2021**, pp. 268.
- Commissione Europea, "New Bauhaus Initiative", Bruxelles, **2021**, pp. 13.
- Arena Grazia, Sorbello Maria, "Gli orti urbani: resilienza, socialità e sostenibilità", *Humanities* n. 11, **2022**, pp. 1-22.
- Negrello Maicol, Roccaro Daniele, Santus Kevin, Spagnolo Isabella, "Design the adaptation. The Resilience of urban agriculture in the European context", *Agathón International Journal of Architecture, Art and Design* n. 11, **2022**, pp. 74-83.
- Yasar Dilek, "Nature-based design approaches in interior design: an inclusive design framework suggestion", *Turkish Online Journal of Design Art and Communication* n. 13, **2023**, pp. 953-965.