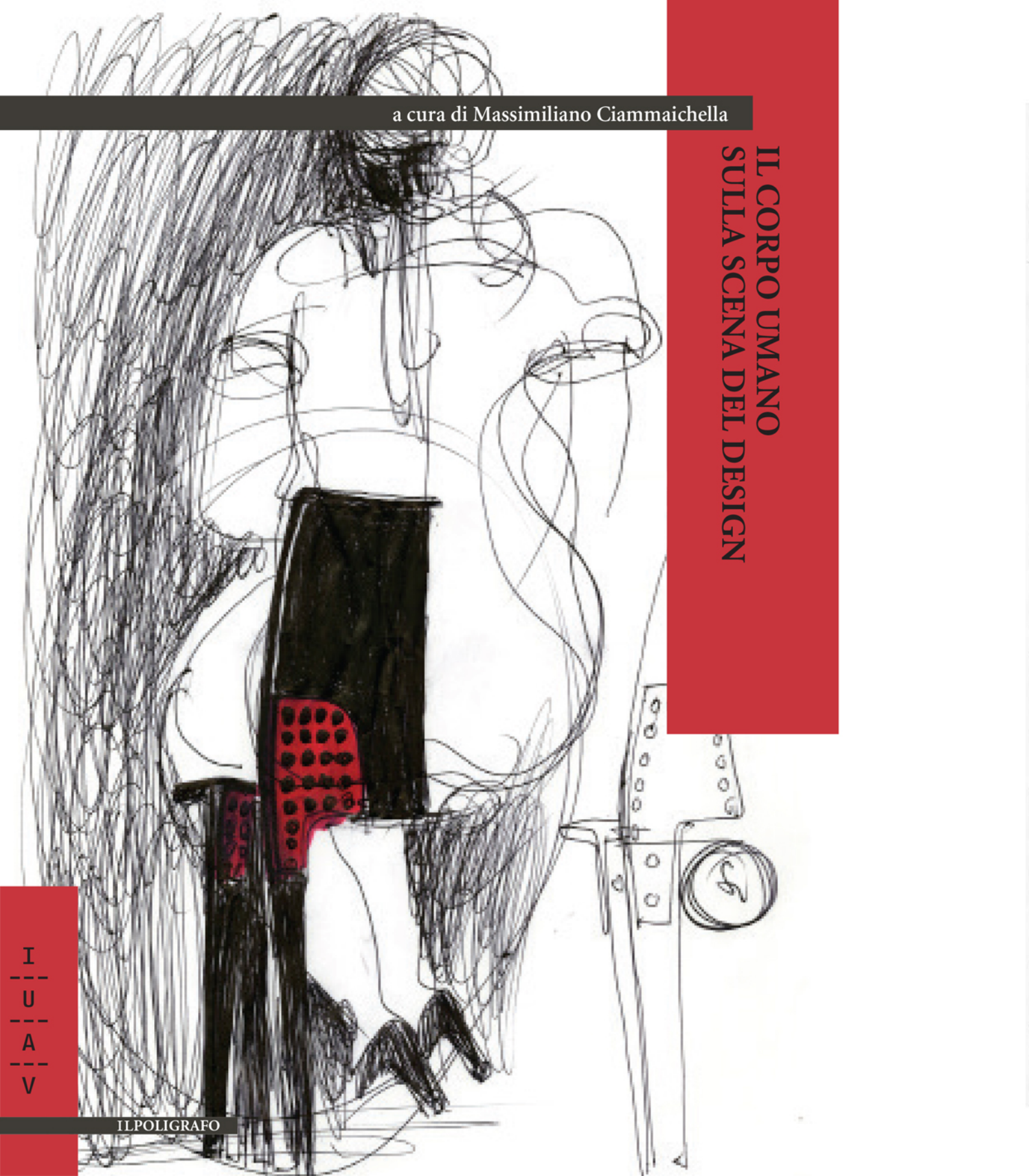


a cura di Massimiliano Ciammaichella

**IL CORPO UMANO  
SULLA SCENA DEL DESIGN**

I  
U  
A  
V

ILPOLIGRAFO



Nella società odierna, perennemente connessa, contraddistinta da una fitta rete di relazioni virtuali, in cui le macchine si sostituiscono sempre più all'uomo nello svolgimento di molte attività, emerge un quesito fondamentale: qual è il rapporto intrattenuto dalle nuove tecnologie con il corpo umano? Queste tecnologie prendono forma di oggetti, abiti, protesi, tessuti, superfici, interfacce, in un processo di contiguità e ibridazione con il corpo stesso, incidendo pesantemente sulla definizione dell'identità di ogni singola persona. Maschera, abito, travestimento, chirurgia estetica, pelle artificiale, interfaccia costituiscono molteplici risvolti del medesimo fenomeno, affascinante e spaventoso al tempo stesso: lo sconfinamento dell'identità originaria in un doppio, in un *avatar*, in un nuovo sé.

In questo spazio di riflessione si situa la ricerca qui condotta, in cui i linguaggi di diverse discipline – storia, arte, semiotica, psicologia, teatro, moda, scienza, medicina – concorrono alla definizione di questo complesso rapporto, secondo un approccio storico, analitico e progettuale. In tale contesto il design, che si avvale degli spunti provenienti dagli altri ambiti di studio legati al tema del corpo, può contribuire a migliorare il rapporto tra le tecnologie e gli utenti, realizzando una progettazione calibrata e consapevole.



**IL CORPO UMANO  
SULLA SCENA DEL DESIGN**

a cura di  
Massimiliano Ciammaichella

Comitato scientifico per le iniziative editoriali dell'Università Iuav di Venezia  
Guido Zucconi (presidente), Andrea Benedetti, Renato Bocchi  
Serena Maffioletti, Raimonda Riccini, Davide Rocchesso, Luciano Vettoretto

I volumi della collana Iuav - Il Poligrafo  
sono finanziati o cofinanziati dall'Ateneo

I volumi della collana sono soggetti a *peer review*

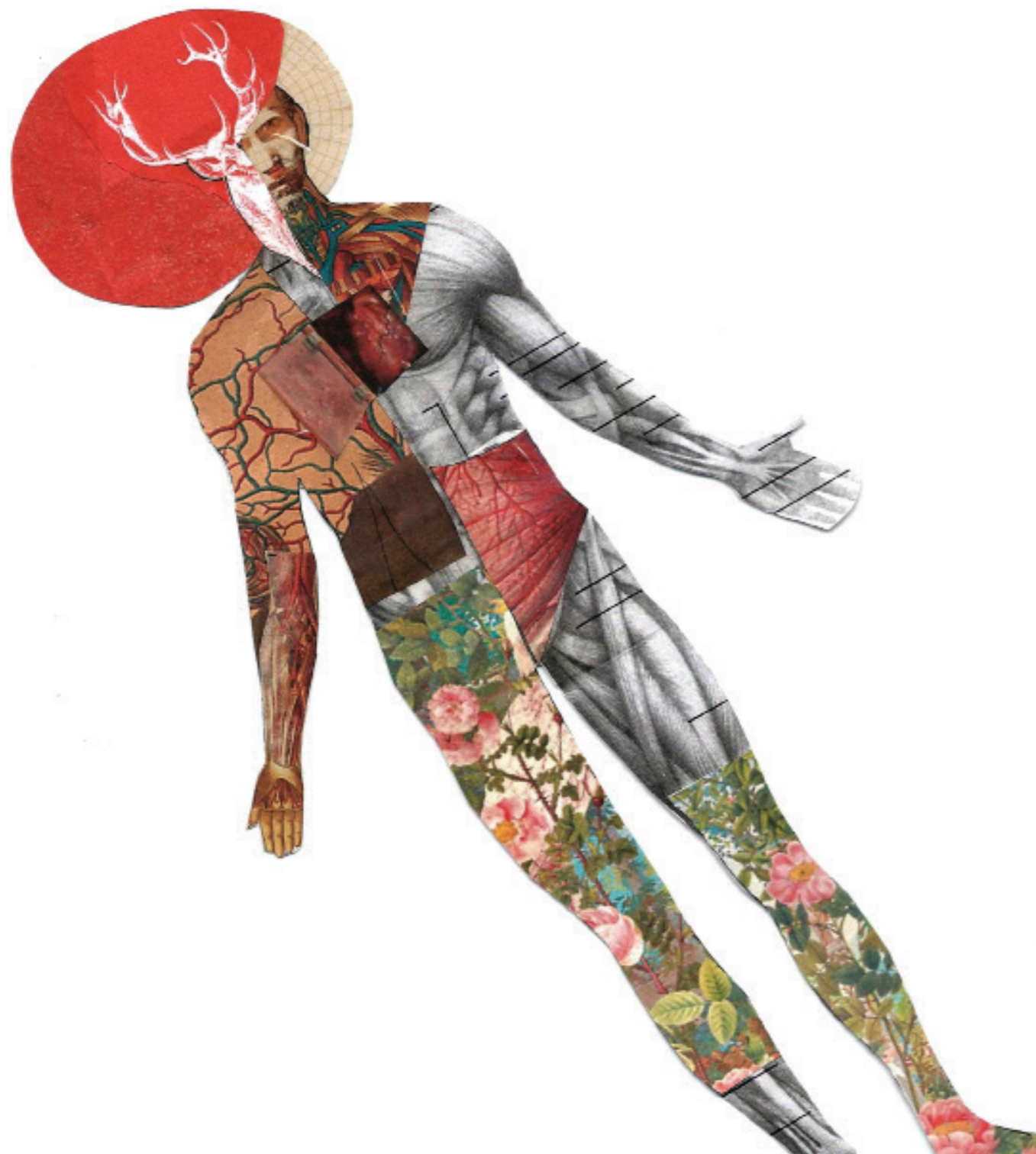
*progetto grafico*  
Il Poligrafo casa editrice  
Laura Rigon

copyright © gennaio 2015  
Università Iuav di Venezia  
Il Poligrafo casa editrice

Il Poligrafo casa editrice  
35121 Padova  
piazza Eremitani - via Cassan, 34  
tel. 049 8360887 - fax 049 8360864  
e-mail casaeditrice@poligrafo.it  
www.poligrafo.it  
ISBN 978-88-7115-880-8

## INDICE

- 7 Prefazione  
*Massimiliano Ciammaichella, Raimonda Riccini*
- 13 Artificio e trasparenza. Il corpo sulla scena degli oggetti  
*Raimonda Riccini*
- 35 Artefatti umanoidi. Interazioni e interfacce  
*Davide Fornari*
- 53 Maschera. Protesi dell'anima  
*Silvia Cattiodoro*
- 71 Vertigini di superficie. Pelle, patina, involucro  
*Patrizia Magli*
- 95 *Are Clothes Modern?* La moda secondo Bernard Rudofsky  
*Gabriele Monti*
- 119 Il corpo che abito  
*Ketty Brocca*
- 139 Progettare con la pelle. Dalla sensorialità all'estensione del sé corporeo  
*Michele Sinico*
- 155 La pelle progettata  
*Dario Martini*
- 175 Corpo e realtà aumentata. Il design dei sistemi di chirurgia robotica mininvasiva  
*Rocco Antonucci*
- 195 Rappresentare il corpo fra dissezione e innovazione tecnologica  
*Massimiliano Ciammaichella*
- 217 Racconti del corpo  
*Massimiliano Ciammaichella*
- 257 Il corpo del progetto  
*Massimiliano Ciammaichella*
- 273 Bibliografia
- 283 Note biografiche degli Autori



1. Martina Bruna, *Indagare il corpo del progetto*, collage e disegno con tecniche miste, 2013

## IL CORPO DEL PROGETTO

Massimiliano Ciammaichella

Il design della moda assume il corpo come oggetto di progettazione e soggetto della sua messa in essere. Lo fa attraverso abiti e accessori che ne ridefiniscono la nota configurazione formale plasmandola a immagine e somiglianza del gusto e dello stile prescelti.

È una disciplina complessa, erroneamente definita “effimera” e poche volte riconosciuta come “disciplina” a tutti gli effetti, eppure ha un’attitudine intrinseca a rinnovarsi in tempi ristretti, quelli delle collezioni, coniugando cultura, creatività e sapere tecnico. Lo sanno bene gli studenti del corso di laurea magistrale in design e teorie della moda dell’Università Iuav di Venezia, che hanno interpretato il tema posto nel seminario e nel workshop<sup>1</sup> in chiave squisitamente progettuale.

In quanto tecnica del corpo l’abito rientra nel sistema di costruzione identitaria, appartiene alle tecnologie del sé: è costruzione di *habitus*, [...] di tecniche e conoscenze interiorizzate che modulano l’esistenza. È abito come *habitus* in cui il corpo prende ad essere, è corpo vestito in relazione con l’ambiente, la società, il cosmo, per cui il vestito diventa un’interfaccia connettiva e un ambiente cognitivo.<sup>2</sup>

Per alcuni<sup>3</sup> *il corpo del progetto* va ricercato nella costruzione di un vocabolario all’interno del quale compaiono parole chiave interpretabili: la *texture* assume il corpo come pura superficie sulla quale registrare le memorie floreali di un ambiente domestico del passato, quasi a ricordare una femminilità andata perduta. La *muscolatura*, invece, emerge con forza plasmando il tessuto che diventa una seconda pelle costruita sulle linee dei modelli di tuta prodotti nello *sportswear* di ultima generazione. Per *mappare* si intende stratificare una pelle con tecniche di modellistica sartoriale e infine, *indagare* significa dissezionare il corpo per ricomporlo dandogli una nuova vestizione.

La progettazione inizia sempre con la ricerca di un immaginario visivo riconducibile al *moodboard*. È un’attenta e precisa riflessione sulla rappresentazione analitica del corpo umano, atta alla definizione di pratiche vestimentarie<sup>4</sup> che isolano i concetti di sezione, mimesi e annullamento del corpo, espresse in un *lookbook*<sup>5</sup> che evidenzia il punto di partenza e cerca il compromesso fra raffigurazione enciclopedica dell’anatomia umana e l’immagine del corpo di moda.

La dissezione continua su un corpo osservandone al microscopio l’apparato tegumentario. Si contano minuziosamente gli strati di pelli<sup>6</sup>, poi ad occhi chiusi si toccano i tessuti che ricordano la loro struttura, la densità, il peso, la rugosità ecc. Quando si riaprono gli occhi si ridispongono correttamente gli strati su manichino e la nuova pelle si sovrappone al corpo diventando una cappa.

Se l'idea iniziale era quella di incidere il corpo, la volontà progettuale prende le distanze dalla carne affidandosi al colore nero, sviando l'osservatore dal significato corretto dell'operazione, lasciando ampio spazio alla sua interpretazione.

Il segno dell'incisione è sul retro della cappa, dove gli strati di pelle si aprono e mostrano le vertebre di una spina dorsale d'acciaio.

<sup>1</sup> *Un odierno atlante del corpo. "de Humani corporis fabrica"*, condotto da Massimiliano Ciammaichella all'interno del corso di Storia dell'innovazione scientifica e tecnologica tenuto da Raimonda Riccini, Università Iuav di Venezia, 2012.

<sup>2</sup> E. FIORANI, *Moda, corpo, immaginario. Il divenire moda del mondo tra tradizione e innovazione*, Poli. Design, Milano 2006, pp. 8-9.

<sup>3</sup> *Il "corpo" del progetto. Vocabolario di anatomia vestimentaria*, di Martina Bruna, Mattia Gobbo, Ekaterina Karpenko e Irene Miele.

<sup>4</sup> *Corpus Expositum*, di Magda Abdel Hafith ed Elena Bilato.

<sup>5</sup> Differentemente dal servizio fotografico di moda, che spesso ha una forte carica narrativa, il *lookbook* ha un carattere puramente tecnico schedatorio e raccoglie le silhouette generalmente fotografate in viste di fronte e retro.

<sup>6</sup> *Strati del corpo, strati dell'abito*, di Marta Mazzucato, Rosalia Geraci, Tamara Momcilovic, Xiaoye Zhou e Yujie Ding.



2. Luca Meda, Studi per tavolo *Poggio*, Molteni & C, 1989  
(© Università Iuav di Venezia - Archivio Progetti, Fondo Luca Meda)

Il "corpo" del progetto. Vocabolario di anatomia vestimentaria

Martina Bruna, Mattia Gobbo, Ekaterina Karpenko, Irene Miele

Il "corpo del progetto" ha una doppia valenza di significato: corpo umano nella sua fisicità e corpo inteso come insieme di metodi di progettazione e definizione nella sua rappresentazione.

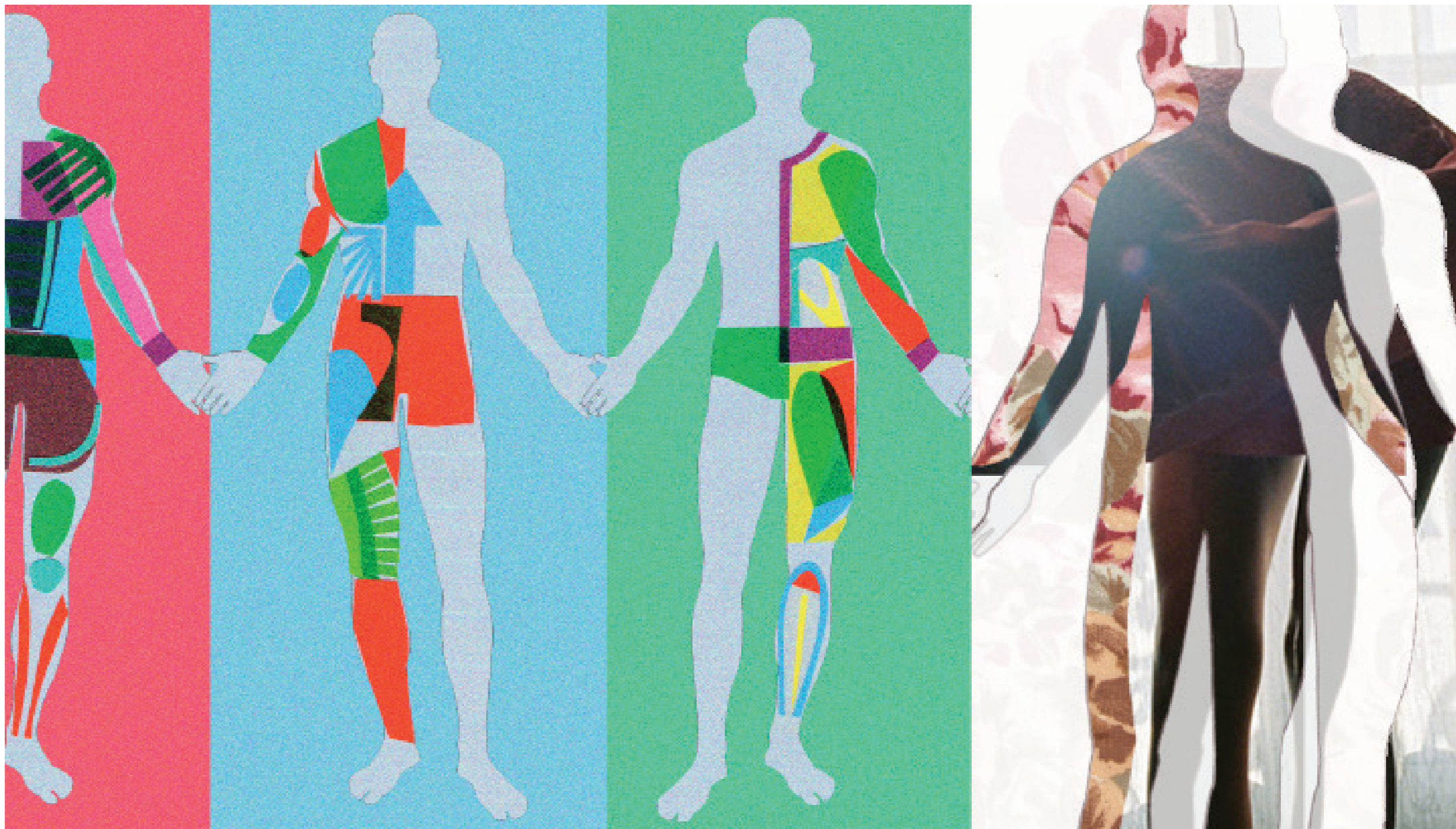
Partendo da una raffigurazione grafica comune, di un corpo anatomicamente descritto, si è cercato di rielaborarlo attraverso quattro approcci personali al progetto di design della moda, legando altrettante visioni poetiche e creative a diverse modalità progettuali. L'elaborato finale formula delle differenti interpretazioni dell'idea di anatomia, attraverso una stratificazione astratta di significato e senso, ma anche visiva nel mescolamento di superfici e texture.

Partendo da una negazione della tridimensionalità del corpo, ridotto a una texture dove i confini tra i diversi territori vengono annullati, si passa alla riproduzione della muscolatura sulla superficie dell'indumento.

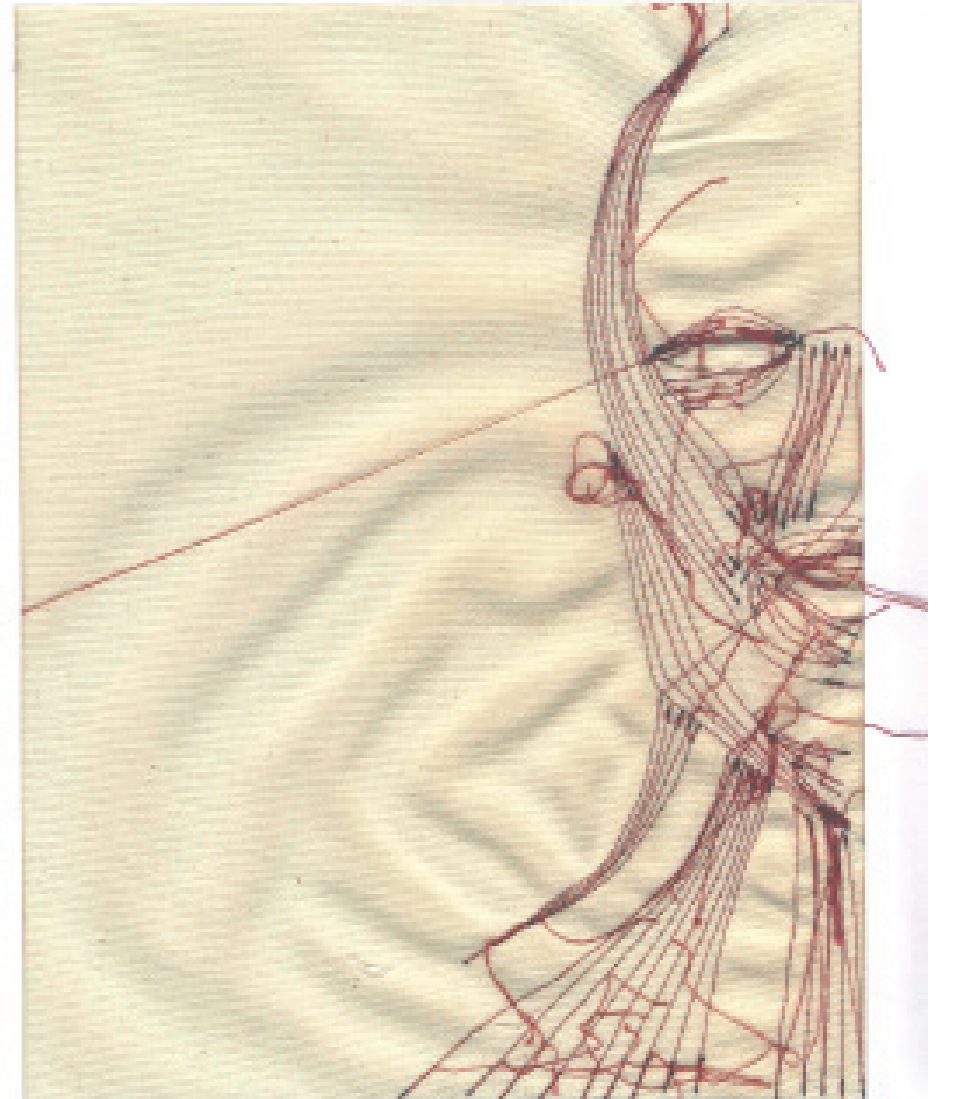
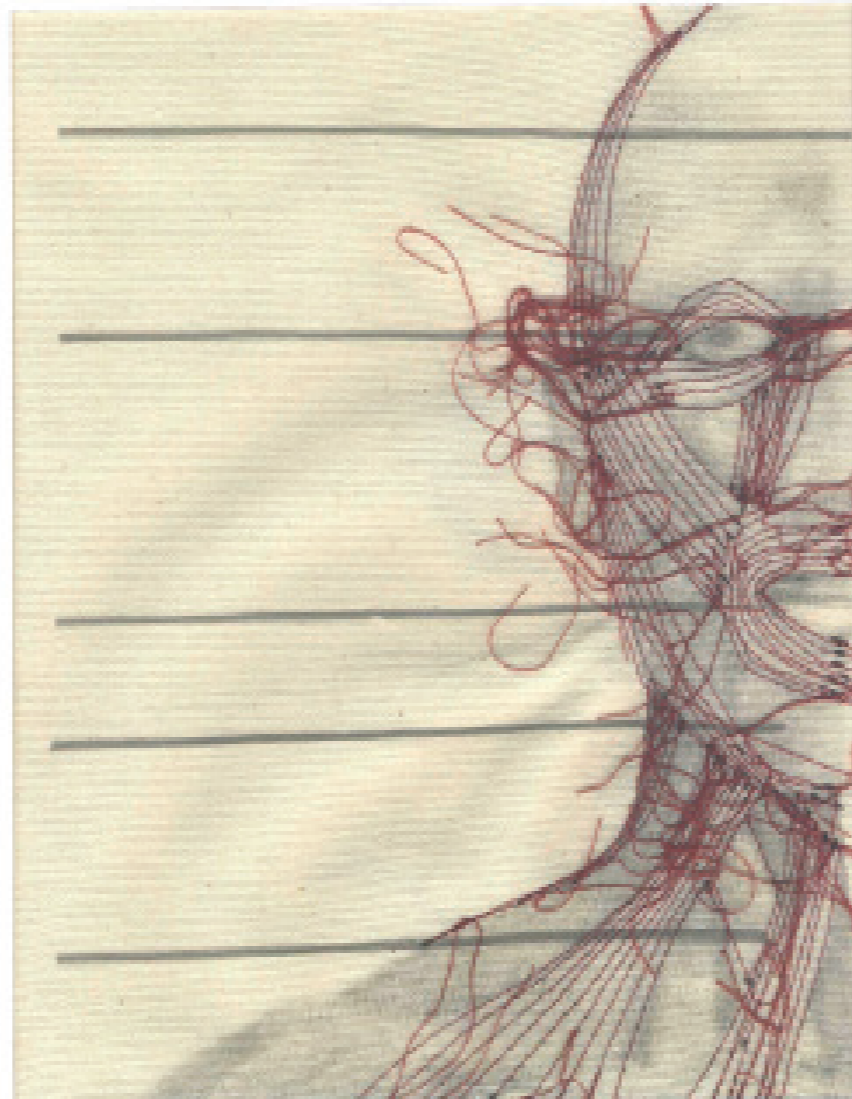
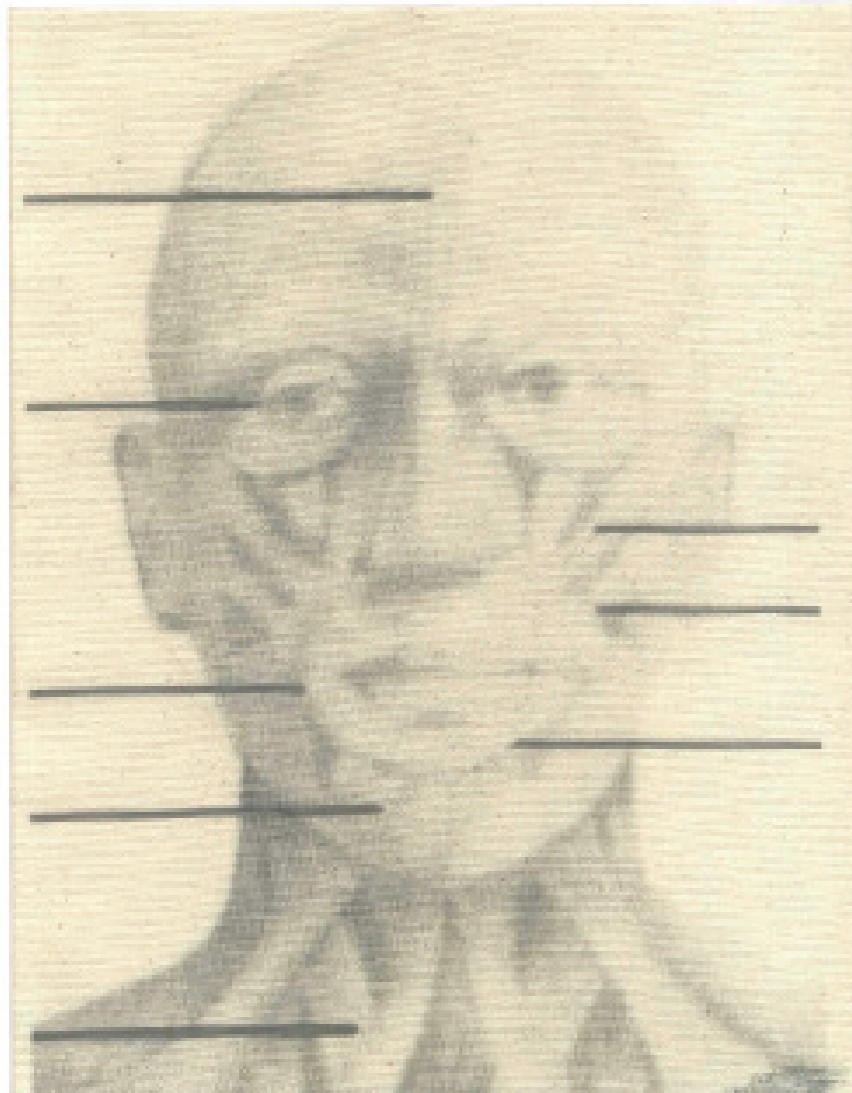
Proseguendo verso la negazione dell'abito come prodotto della progettazione, per passare alla proiezione diretta sul corpo delle sue tecniche costruttive, si conclude con la dissezione, rielaborazione e ricomposizione di elementi corporei o provenienti dal mondo naturale, che testimoniano un legame del corpo con la natura.

L'iter progettuale concorda con l'abitudine comune di intraprendere la ricerca di fonti di ispirazione da inserire all'interno di un moodboard che rappresenta il filo conduttore, plasma e definisce la narrazione e la trattazione di quattro corpi, che solo inizialmente presentano le stesse caratteristiche ma al contempo si differenziano a seconda della personalità di chi li interpreta.

La trattazione prosegue dopo la raccolta delle fonti di ispirazione, attraverso l'elaborazione di sezioni, stratificazioni, campiture, che rendono il corpo sede di sperimentazioni continue.







Corpus expositum

Magda Abdel Hafith, Elena Bilato

Una riflessione sulla rappresentazione del corpo sotto forma di *lookbook*, un'ipotetica collezione che indaga le linee astratte, simmetriche e futuristiche dei film *Tron* e *Tron legacy*, (Steven Liberger 1982, Joseph Kosinski, 2010), proiettando segmenti che vanno a delimitare il corpo costruendo armature che, invece di coprirlo e tutelarlo, lo schiudono e mettono in mostra l'anatomia umana.

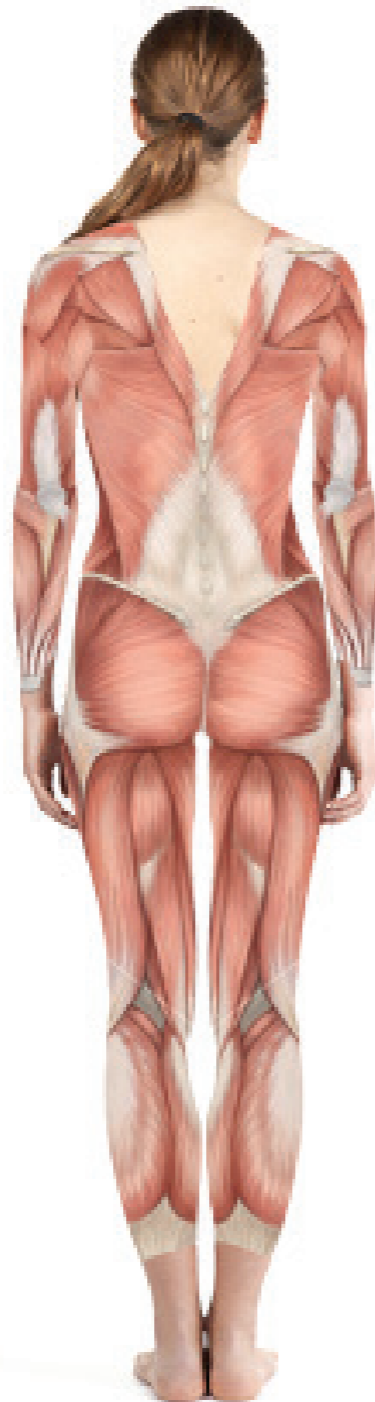
Considerando le opere di diversi artisti quali Liu Bolin, Anders Krisar, Emma Hack, abbiamo cercato come denominatore comune la sovrapposizione di livelli nella rappresentazione del corpo.

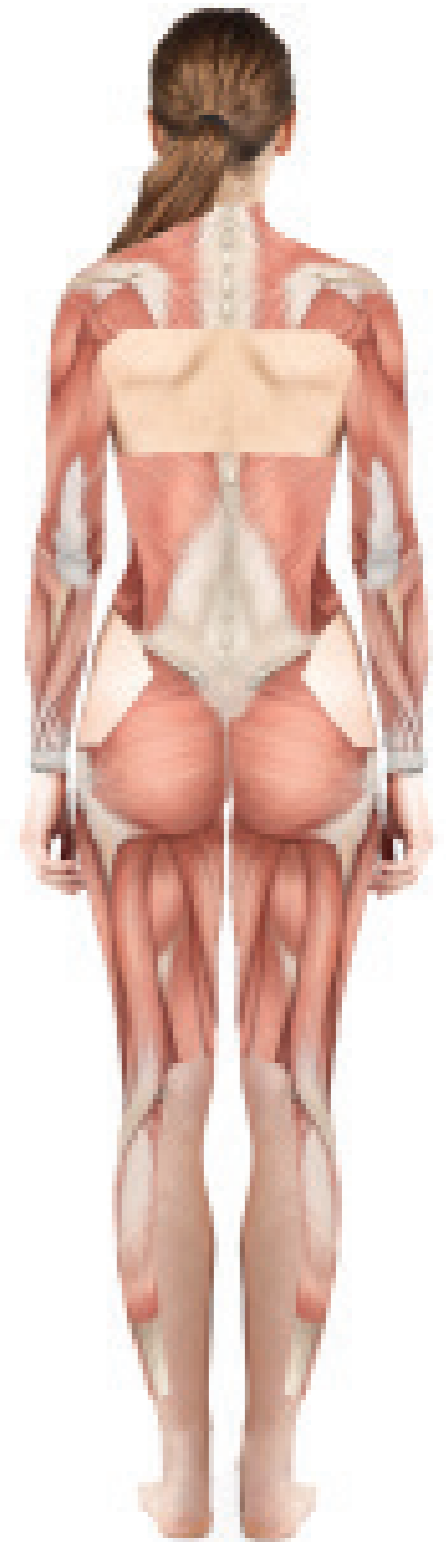
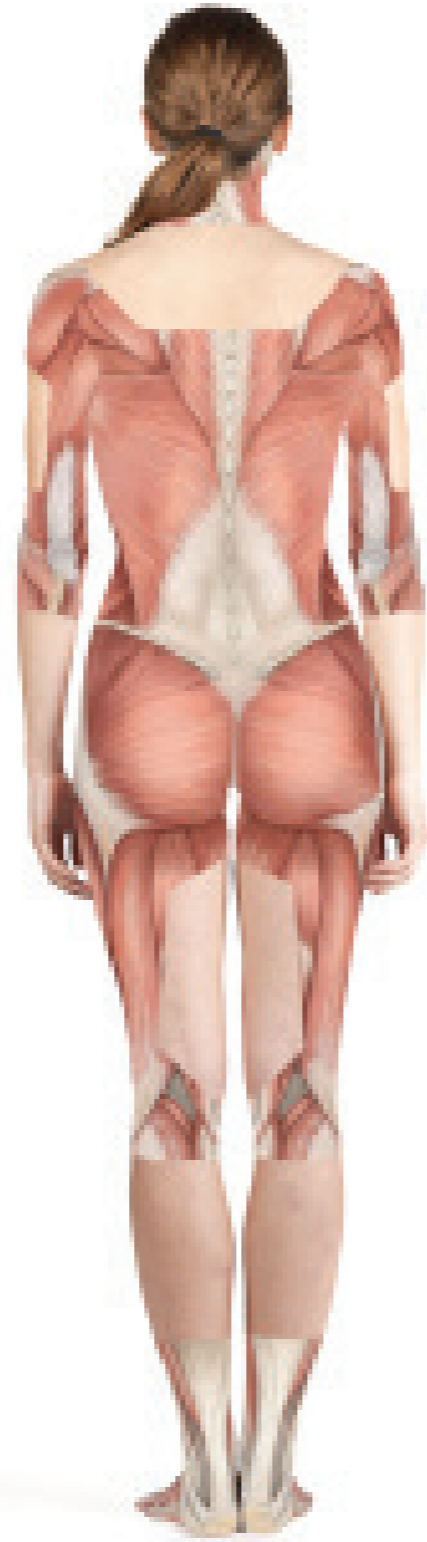
A partire dal nostro percorso di studi abbiamo cercato un compromesso tra la raffigurazione enciclopedica dell'anatomia umana e la rappresentazione del corpo nella moda: una sorta di scheda tecnica, un *lookbook* rappresentante il fronte e il retro di una modella che indossa abiti fittizi, i quali non nascondono la pelle ma la annientano rivelando l'anatomia muscolare.

La muscolatura stessa prende il posto della divisa, seguendo le sue linee lungo la figura umana e mettendo a nudo, in una sorta di display tecnico e asettico, i muscoli.

Dalla pelle stessa abbiamo ricavato le armature: ciò che per natura difende il corpo viene qui estratto dal corpo stesso, mettendolo a nudo invece di coprirlo.

È un'esaltazione del corpo umano che riecheggia l'indagine anatomica delle illustrazioni di Vesalio.





Strati del corpo, strati dell'abito

Marta Mazzucato, Rosalia Geraci,  
Tamara Momcilovic, Xiaoye Zhou, Yujie Ding

Lo studio del fashion designer ha come soggetto e oggetto primario il corpo umano e la sua vestizione.

Come studentesse di moda siamo abituate a pensare al rivestimento, o meglio a progettare il rivestimento, come superficie altra; il corpo sottostante, la "base", il manichino, sono costituiti da girovita, seni e fianchi con misure universalmente predefinite.

Le nostre indagini non attraversano quella base se non a livello teorico; lo sviluppo parte dal manichino, grado zero della superficie da progettare.

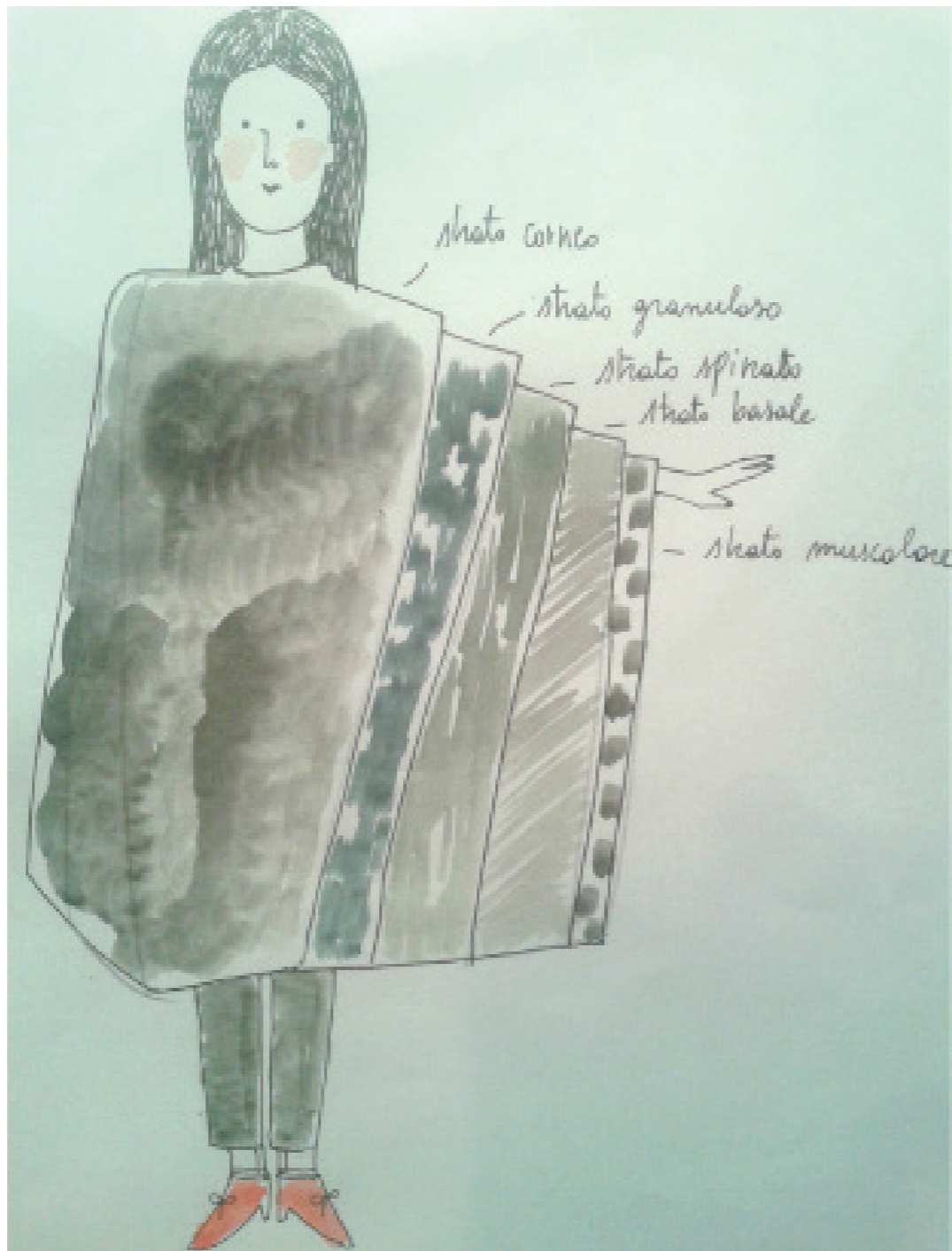
Per questo progetto invece ci è sembrato necessario partire proprio da quel grado zero, entrandoci dentro, facendo emergere ciò che non si vede, ciò che nel nostro lavoro non risulta determinante, facendo del corpo il prolungamento stesso dell'abito.

Il campo da analizzare si sposta dal manichino, mero supporto in legno, ferro e cotone, al corpo umano costituito da numerose stratificazioni di carne, muscoli e supporto osseo.

Sezionando e mostrando l'interno del corpo umano, e associando a ogni strato della pelle il suo corrispettivo tessile e materico, abbiamo voluto allinearci a un'oggettività più vicina alla medicina che alle arti.

I soli due nodi regolati interamente del gusto soggettivo del gruppo sono stati:

- attuare uno studio sul corpo nella sua interezza o selezionare una zona specifica. Abbiamo deciso di operare sulla schiena, con un'ideale coperta della spina dorsale, specificatamente dalla quinta alla dodicesima vertebra. A partire da questo segmento sezionato con un bisturi invisibile, sono apparse le stratificazioni epidermiche: lo strato corneo, lo strato granuloso, lo strato spinoso, lo strato basale, lo strato del derma a sua volta suddiviso nello strato papillare e in quello reticolare, lo strato ipodermico e lo strato muscolare. La nostra ricerca ha quindi cominciato ad avere proprietà pratiche: per ogni suddetto strato, dalle caratteristiche visive e tattili diverse, abbiamo cercato il corrispondente tessile;
- uniformare i colori affidando al nero e palesando l'intrinseca diversità tra tessuto e tessuto attraverso la texture, il risultato di finissaggio, il pattern, la morbidezza, l'elasticità, la mole, lo spessore e l'impermeabilità specifica di ogni elemento.





MATERIALI IUAV  
COLLANA DI ATENEO

1. *Ship & Yacht Design*  
*Forme e Architetture*  
a cura di Carlo Magnani e Caterina Frisone
2. *Aldo Rossi, la storia di un libro*  
*"L'architettura della città", dal 1966 ad oggi*  
a cura di Fernanda De Maio, Alberto Ferlenga, Patrizia Montini Zimolo
3. *Il corpo umano sulla scena del design*  
a cura di Massimiliano Ciammaichella

**in preparazione**

*Architettura, paesaggio, fotografia*  
*Studi sull'archivio di Edoardo Gellner*  
a cura di Martina Carraro, Riccardo Domenichini

Gundula Rakowitz  
*Gianugo Polesello. Dai Quaderni*

Massimiliano Ciammaichella (Roma 1973), architetto, professore associato, insegna Laboratorio di disegno e modellistica e Rappresentazione digitale presso l'Università Iuav di Venezia. È autore di vari articoli, saggi e monografie sui temi della rappresentazione, tra i quali: *Disegno Digitale per la moda. Dal figurino all'avatar* (Roma 2012), *La pelle dell'architettura contemporanea* (Roma 2012), *Il modello ideale e il disegno di progetto. La tettonica della rappresentazione nell'opera di Coop Himmelb(l)au* (Roma 2012). Partecipa a diversi progetti di ricerca d'interesse nazionale (PRIN), a convegni nazionali e internazionali. La sua attività di ricerca negli ultimi anni si è concentrata sugli estremi dell'evoluzione dei processi di rappresentazione, sul progetto degli artefatti e la loro comunicazione; la si può sintetizzare nei seguenti due temi: *Teorie, metodi e processi innovativi; Recupero, codifica e rilettura dei fondamenti della Scienza della Rappresentazione.*

in copertina

Luca Meda, *Sedia Ho*, Molteni & C, 1997  
(con S. Meda, C. Meda e S. Cecchi)

© Università Iuav di Venezia - Archivio Progetti, Fondo Luca Meda

€ 30,00

ISBN 978-88-7115-880-8



9 788871 158808

I  
- - -  
U  
- - -  
A  
- - -  
V