

eada

esempi di architettura

e-book

EDA e-book
progetto editoriale a cura di Olimpia Niglio e Pietro Artale

Direttore Scientifico
Olimpia Niglio

Direttore Responsabile
Luca Parisato

Responsabile di Redazione
Anna Pietropolli

Comitato Scientifico
Richard Horden
Rubèn Hernandez Molina
Alberto Parducci
Piero Piccardi
Sergio Russo Ermolli
Enzo Siviero
Federica Visconti

Redattori dalle Università
Giuseppe De Giovanni
Marzia Marandola
Bruno Pelucca
Alessio Pipinato
Chiara Visentin
Marco Zerbinatti

Sito web www.esempidiarchitettura.it
Pietro Artale
Enrico Bono

Casa editrice il Prato
via Lombardia 41, 35020 Saonara (PD)

Aprile 2010

Copyright EdA, Esempi di Architettura
ISSN 2035-7982

Autore
Elisa Palazzo

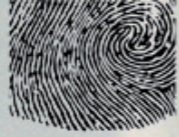
Titolo: DESIGN TRA STORIA E CONTEMPORANEO

Art-Design Gallery Hotel a Palermo Dario Russo

Progetto grafico e impaginazione a cura dell'autore

Dario Russo
DESIGN TRA STORIA E CONTEMPORANEO
Art-Design Gallery Hotel a Palermo Dario Russo





SUITE D'AUTORE
art design gallery hôtel

DESIGN
TRA STORIA E CONTEMPORANEO
Art-Design Gallery Hotel
a Palermo

Dario Russo

DESIGN
TRA STORIA E CONTEMPORANEO
Art-Design Gallery Hotel
a Palermo

Direttore Scientifico / Scientific Editor
Olimpia Niglio

Direttore Responsabile / Editor
Luca Parisato

Redazione / Editor Staff
Giuseppe De Giovanni
Marzia Marandola
Alessio Pipinato
Chiara Visentin
Marco Zerbinatti
Bruno Pelucca

Comitato Scientifico / Scientific
Editorial
Enzo Siviero
Alberto Parducci
Richard Horden
Piero Piccardi
Federica Visconti
Sergio Russo Ermolli
Alberto Sposito
Rubén Hernández Molina

Copyright
EdA - Esempi di Architettura 2009

Monografia pubblicata
nel Maggio 2010
per conto della casa editrice
il prato

Autore
Dario Russo

Titolo
DESIGN
TRA STORIA E CONTEMPORANEO
Design-ary gallery hotel
a Palermo

ISSN 2035 – 7982

In copertina
Libreria neoplastica
Ph. Oscar Mazza (La Griffe), 2008

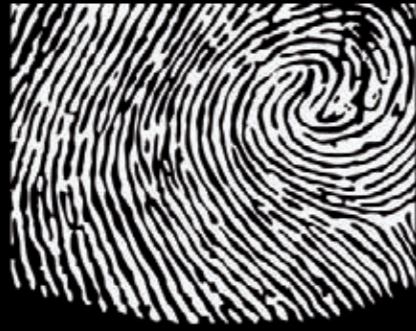
INDICE

MUSEO DELLE CAMERE

LE CAMERE DELLA STORIA

LE CAMERE DEL CONTEMPORANEO

BIBLIOGRAFIA



MUSEO DELLE CAMERE

Il concetto di casa museo pertiene alla cultura anglosassone: dimore private di collezionisti o esteti, che allestiscono la propria casa con opere d'arte, arredi, oggetti, artefatti vari la cui forte carica biografica diventa oggetto di interesse o di semplice curiosità.

Tutto ciò si collega direttamente al tema, in voga in Europa nel secondo Cinquecento, della *Wunderkammer*, la "camera delle meraviglie", dove il collezionista custodiva, esibendoli, oggetti curiosi, meravigliosi per l'appunto, o artistici e ornamentali, tali comunque da suscitare sorpresa, stupore e addirittura contemplazione. Il tema della *Wunderkammer* si estende nel Settecento a intere abitazioni di facoltosi collezionisti, dotati d'estro e raffinata fantasia. Animate da uno spirito "promulgativo", spesso anche esibizionistico, questi "musei domestici" propongono al visitatore non soltanto il contenuto (opere, collezioni, arredi decori...) ma anche il contenitore, l'immobile abitativo, che tende a diventare nell'Ottocento *Gesamtkunstwerk* o opera-d'arte-totale esso stesso. Il fenomeno è oggi piuttosto diffuso, tanto che esiste un *DemHist International Historic House Museum* (Comitato Internazionale delle Dimore Storiche Museo), che si occupa di formulare le linee guida museologiche e museografiche specificatamente inerenti alle case museo. Il suo scopo è quello di tracciare una precisa metodologia in base alla quale produrre elaborazioni teoriche, scelte procedurali, soluzioni di carattere generale, per le quali, data la particolare disomogeneità strutturale e la grande

varietà dei patrimoni artistici da gestire, il problema va affrontato in termini di massima flessibilità e diversificazione.

Storicamente, uno dei primi esempi istituzionali di casa museo è quella di Sir John Soane (1753-1837), eccentrico intellettuale e amatore d'arte, sita al numero 13 di Lincoln's Inn Fields a Londra, donata alla nazione dal proprietario, nonché architetto tra i più noti della storia inglese. Concepita come residenza personale e luogo di "culto", divenne nel tempo il luogo in cui raccogliere oggetti curiosi, dipinti (tra i quali alcuni di Piranesi e Canaletto), libri antichi e rari, reperti archeologici... ricreando le suggestioni architettoniche e classicheggianti del Romanticismo italiano.

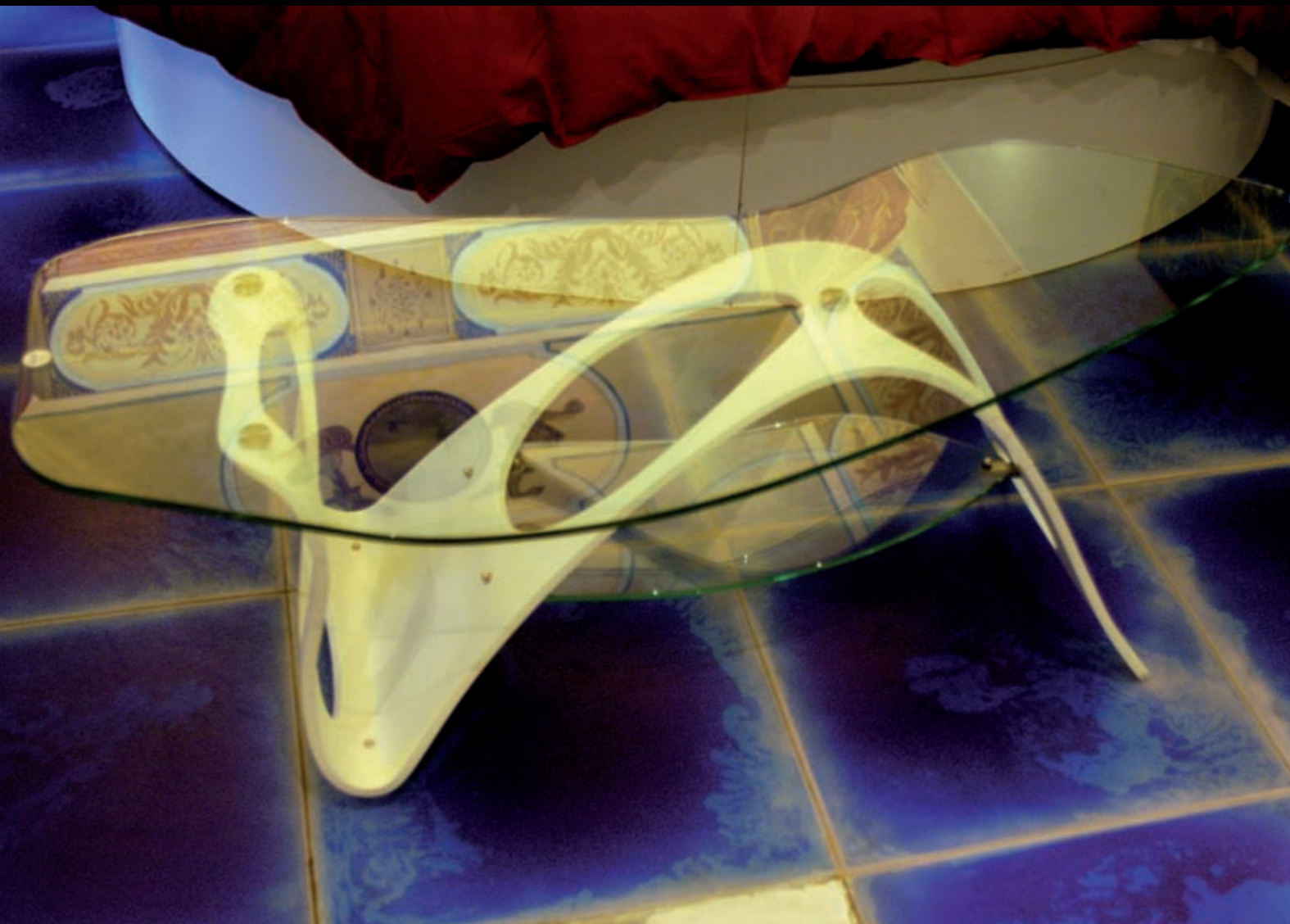
Così, grazie alla diffusione di questa tipologia espositiva, frutto d'un moderno mecenatismo, si è trasferito dal privato al pubblico un patrimonio culturale e artistico, permettendone il godimento a un'intera comunità e costituendo un vero e proprio sistema museale fatto di luoghi singolari e affascinanti, nei quali si esprime la commistione di arte e vita con la *mise en scène* teatrale dell'opera tra le mura domestiche.

Oggi, in tutto il mondo, esistono moltissime case museo sedi d'importanti patrimoni artistici: The Frick Collection a New York, Isabella Stewart Gardner Museum a Boston, il Musée Jacquemart-André a Parigi, il Museo Cerralbo a Madrid, il Museo Mario Praz a Roma, il Museo Giannettino-Luxoro a Genova, la Casa Museo Bagatti Valsecchi a Milano, fra le più importanti e meglio conservate d'Europa. E ancora

SUITE D'AUTORE

ART DESIGN GALLERY HOTEL

PALERMO 2009



MUSEO DELLE CAMERE

le preziose case museo di Palazzo Primoli a Roma, la Villa Museo Panza di Biumo a Varese, quella del Balbianello sul lago di Como, il Museo Poldi-Pezzoli a Milano. In Sicilia, tra i 179 musei, soltanto sei sono le case museo: Salvatore Quasimodo a Modica, la Giovanni Verga a Catania, la Luigi Pirandello ad Agrigento, la Tre Secoli di Moda a Palermo, la Antonio Uccello a Palazzolo Acreide e il Piccione d'Avola a Geraci Siculo.

Palazzo Castrone Santa Ninfa – con la sua storia legata ad alcune delle più importanti famiglie nobiliari vissute a Palermo dal Cinquecento al secolo scorso, in virtù della collocazione prospiciente la cattedrale, sulla scia del neo museo del gioiello allestito in alcune sale del piano nobile – presenta una naturale vocazione legata al turismo culturale. Tra le varie tipologie espositive, poiché la prevalente e attuale destinazione urbanistica è “abitazione”, mentre i saloni del piano nobile risultano “attrezzature per eventi culturali”, quella che più appare compatibile con il manufatto architettonico è senz'altro la casa museo.

Ma quale veste dare alla nuova struttura perché la stessa risulti attraente e innovativa? Quali gli elementi attrattori di una casa museo che possano coniugare attività culturali con necessità imprenditoriali? Prima di formulare una risposta, occorre premettere alcune considerazioni. Lo scenario culturale e disciplinare che oggi dibatte sul tema del rapporto fra architettura e design, pone svariati approfondimenti tematici e una molteplicità di contributi disciplinari. Per comprendere a fondo l'insieme delle modificazioni

che hanno interessato il design nel corso dei secoli, occorre anche valutare quegli oggetti specifici di arredo che sono destinati alle abitazioni civili; in particolare occorre considerare le loro peculiarità concettuali, funzionali e tecnologiche, che si sono lentamente modificate per garantire il raggiungimento di un alto livello qualitativo per l'abitare. Talvolta procedendo di pari passo, altre volte rincorrendosi, il progetto e la ricerca hanno offerto, seppur in modo differente e in relazione ai vari periodi storico-culturali, una varietà infinita di proposte, che nel tempo hanno concorso all'attuale innovativo e moderno concetto di design: gli oggetti di arredo, tanto con la loro funzione simbolica quanto con la nuova creatività progettuale esibita, costituiscono un valido strumento operativo per attivare quella serie di processi di riqualificazione culturale che la società, e inevitabilmente i contesti di appartenenza, reclamano a viva voce. Le ormai consolidate valenze antropologico-scientifiche, che si riconoscono al design accreditano l'importanza di una ricerca che mira ad analizzare principi e sistemi di relazione che il design stesso ha con l'architettura. Indagare sui temi del design per l'abitare, declinandone i contenuti d'innovazione progettuale e concettuale, attraverso l'osservazione della produzione più significativa offerta dal panorama internazionale – tutta comunque riconducibile alle macro tematiche del moderno, dell'opulenza, dell'originalità, dell'esotismo e del benessere – costituisce indubbiamente un campo di ricerca attuale e complesso, utile al fine di stimolare una dimensione



MUSEO DELLE CAMERE

critica di dibattito circa il ruolo che questi oggetti hanno di fatto assunto nella contemporaneità, sotto il profilo sociale, culturale e tecnologico. Il fatto è che negli oggetti di arredo meglio si concretizza l'esperienza creativa più audace e fantasiosa della progettazione, racchiudendo in sé una eclettica varietà di tendenze progettuali e approcci concettuali, che forniscono nuove esperienze e nuove chiavi di lettura sul tema dell'abitare.

Gli attuali proprietari di Palazzo Castrone Santa Ninfa non sono più in possesso degli oggetti e dei mobili che hanno arredato attraverso i secoli quest'antica dimora. Pertanto l'idea di base è quella di una casa museo delle camere dove caratterizzante è la storia del luogo, con le sue architetture, i suoi spazi antropizzati e i suoi paesaggi, ma soprattutto dove il trait d'union è la storia del design del XX secolo, moderna e contemporanea, raccontata attraverso ambientazioni, oggetti, colori e apparati figurativi che, per quanto icone nell'immaginario collettivo di molti, non sempre risultano fruibili da tutti.

La fruizione assume qui una valenza didattica poiché, più che sulla tradizionale offerta di un prodotto basato sul concetto dell'avere per apparire, la casa museo delle camere si rifà prevalentemente alle dinamiche dell'essere, come proposizione di un lusso interiore, strettamente connesso alla distensione fisica e mentale, come dimensione del lusso più elaborata e partecipativa, ovvero il lusso di aver fatto delle esperienze che contribuiscono a costruire una parte speciale dell'individuo, accrescendolo diversamente da chiunque altro e costruendo una

parte importante del suo stile personale. Ecco che l'utente vive all'interno della casa museo una serie di esperienze che coinvolgono: la percezione sensoriale (*sense experience*); le emozioni e i sentimenti (*feel experience*); la fisicità, mostrando stili di vita diversi per un cambiamento fisico mentale (*act experience*); gli aspetti cognitivi e creativi che accrescono culturalmente (*think experience*); infine la relazione con un gruppo o con una cultura diversa (*relate experience*).

Ogni nuovo prodotto/servizio culturale desideroso d'inserirsi nel mercato deve esprimere forti elementi di caratterizzazione e fornire servizi che non siano necessariamente concorrenziali, quanto piuttosto alternativi: la casa museo delle camere pone al centro del proprio interesse l'utente del terzo millennio, la cui propensione alla conoscenza è fortemente caratterizzata da un sempre maggiore grado d'istruzione e quindi da una maggiore consapevolezza e selettività.

Il presente progetto propone così un nuovo concetto di casa museo, un luogo che, accanto alle funzioni espositive, sia occasione per l'incontro di culture, per la sperimentazione progettuale e la promozione di artisti. L'idea riflette un po' il *Gesamtkunstwerk* (opera-d'arte-totale) cui abbiamo già fatto cenno, dove ogni singola parte di un edificio era progettata con la massima cura e in (preciso) rapporto armonico con tutto il resto per produrre suggestioni estetiche straordinarie. Tanto per fare un esempio, si pensi all'incontro tra il grande architetto austriaco Josef Hoffmann e il magnate del carbone Alphonse Stoclet.

SUITE D'AUTORE

ART DESIGN GALLERY HOTEL

PALERMO 2009



MUSEO DELLE CAMERE

Quest'ultimo, agli inizi del Novecento, richiese la progettazione integrale della propria abitazione. Palazzo Stoclet fu prodotto nelle Wiener Werkstätte (le officine viennesi) da una schiera di artigiani e di artisti capitanati da Hoffmann: quello che ne risultò fu un'opera d'arte totale, con pitture di Klimt, opere di Olbrich e arredi dello stesso Hoffmann. Stoclet aveva dato *carte blanche*: "lei pensi al progetto, al resto ci penso io". Facendo propria l'istanza della suddetta committenza "illuminata", e quindi l'opera prodotta da Hoffmann (e dagli altri artisti), rifiutando inoltre ogni soluzione progettuale che rimandi alla produzione industriale di massa e alla standardizzazione degli arredi, la casa museo della camera è un'art design gallery house, dove si valorizzano l'ingegno e la creatività in tutte le sue manifestazioni artistiche: architettura e design, pittura e scultura, grafica e fotografia...

Così, la casa museo è pensata come un luogo scenografico originale, spettacolare e carico di rimandi all'immaginario, dove la storia del design è raccontata attraverso l'allestimento di camere – da qui lo slogan "nessun dorma" – arredate secondo un particolare tema di progetto. In altre parole, si tratta di uno strumento di trasformazione e conoscenza di storia, spazi, oggetti e materia, capace di diffondere e ridefinire anche un nuovo equilibrio tra il progetto degli interni e la sua funzione espositiva, tra i fruitori e le opere. La casa museo delle camere si propone sì come artefatto design-oriented, ma non trascura l'idea di arricchirsi della produzione intellettuale di artisti e designer contemporanei esponendo come

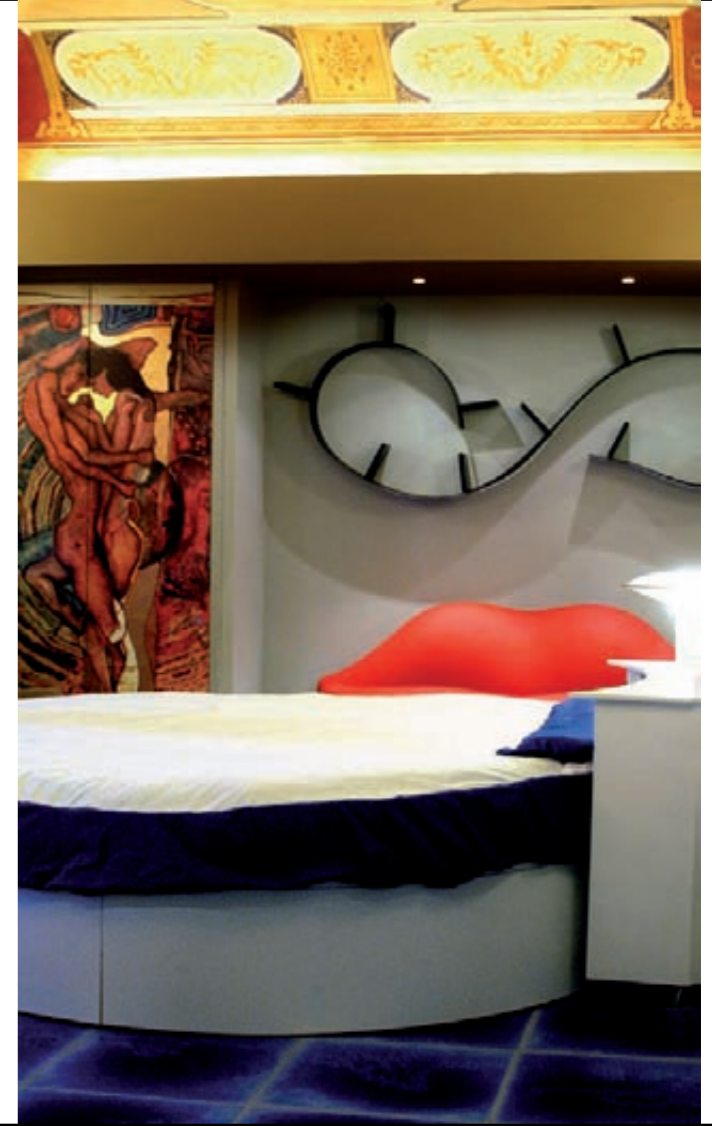
in una galleria la loro produzione. Le camere, in quanto spazio in cui mostrare, costituiscono dunque un luogo privilegiato del progetto, un organismo in evoluzione, che arricchisce continuamente il proprio patrimonio con nuove acquisizioni, varia la collocazione delle opere e la stessa configurazione degli spazi espositivi. L'art design gallery house è quindi un progetto carico di contaminazioni culturali, che prende corpo nel rapporto con l'antico e la storia, ricco di metafore, in cui l'ironia talvolta investe la storia stessa, considerata come materiale e spunto per la progettazione.

La casa museo espone quindi una serie di camere da letto allestite secondo un tema specifico o una corrente che ha caratterizzato il secolo scorso, le quali vengono divise in due sezioni per comodità: le camere della storia e quelle del contemporaneo. Il percorso espositivo inizia proprio con le camere della storia (una storia che arriva fino agli anni novanta), con l'allestimento della camera Liberty a cui seguono la Protorazionalista, la Futurista, la Bauhaus, la Le Corbusier, la Scandinava, la Italiana, la Pop, la Post-modern e la Ipermerce. (Lo studio titolare della progettazione si è avvalso della preziosa collaborazione di Claudia Di Mitri e Giusy Stagnitta). Le camere del design contemporaneo sono allestite con i temi, alcuni già emersi negli scorsi decenni, ma tutti molto attuali e comunque trattati con una sensibilità sperimentale: la Low-cost, la Usa e getta, la Abitare temporaneo, la Toy, la Riuso, la Minimalismo, la Organica, la Concettuale, la Modulare, la Interattiva, la Trasformista, la Multi-modale, la Transitive



MUSEO DELLE CAMERE

(queste altre frutto di una proficua collaborazione di progettisti italiani e stranieri); altre tre specificamente incentrate sul rapporto arte-design; e ancora due sul contrasto inferno/paradiso. Ogni camera è dotata di artefatti comunicativi (pitture, sculture, stampe grafiche, fotografie...) tutti attinenti al tema scelto, disseminati pure negli spazi comuni e selezionati attraverso un concorso internazionale per artisti.



SUITE D'AUTORE
PALERMO 2009

MUSEO DELLE CAMERE



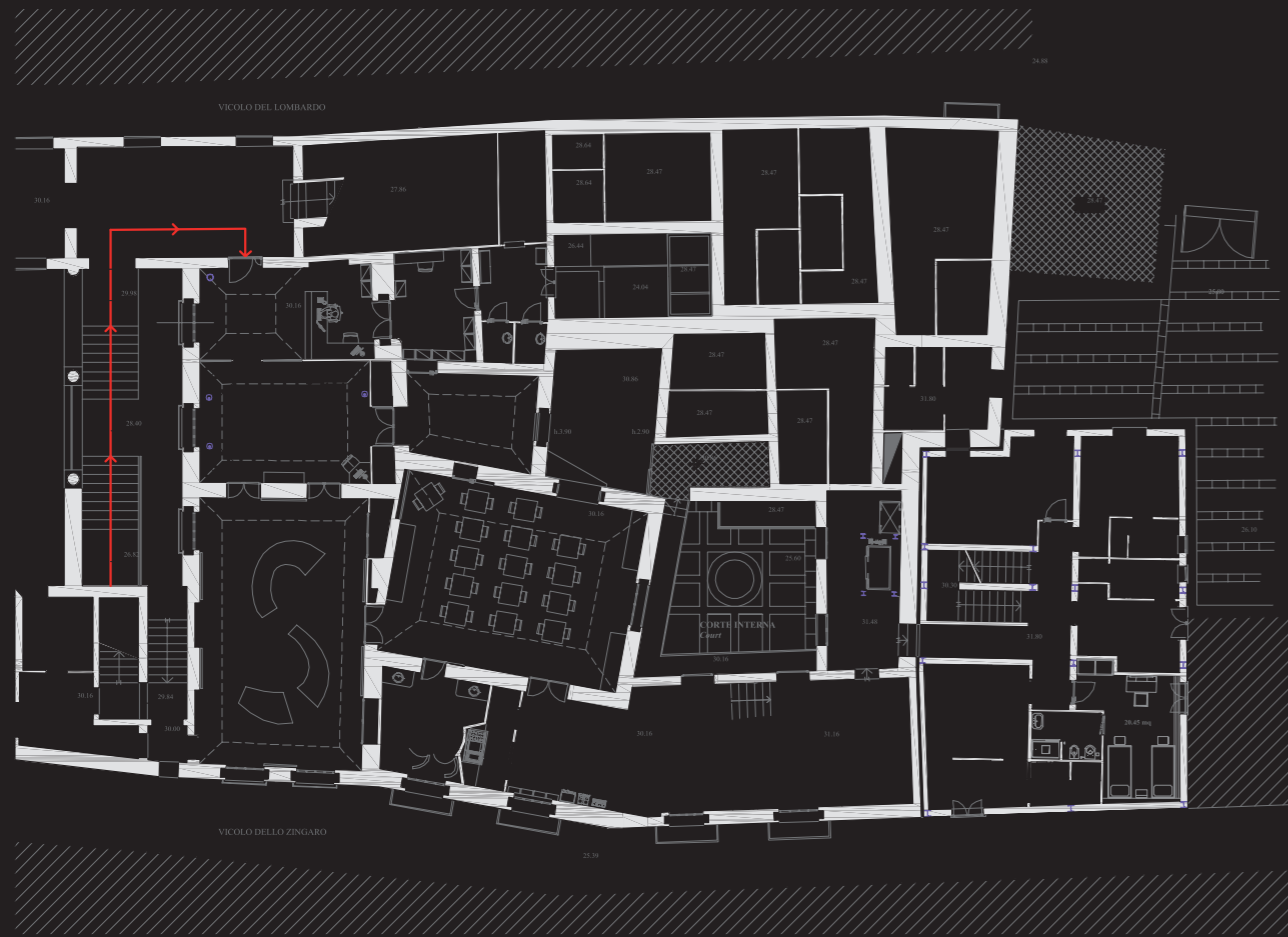
Suite 01 | LOW COST
Suite 02 | ECO-DESIGN
Suite 03 | THROWAWAY

Suite 04 | TEMPORARY HABITAT
Suite 05 | TOY DESIGN
Suite 06 | RE-USE
Suite 07 | MINIMALISM

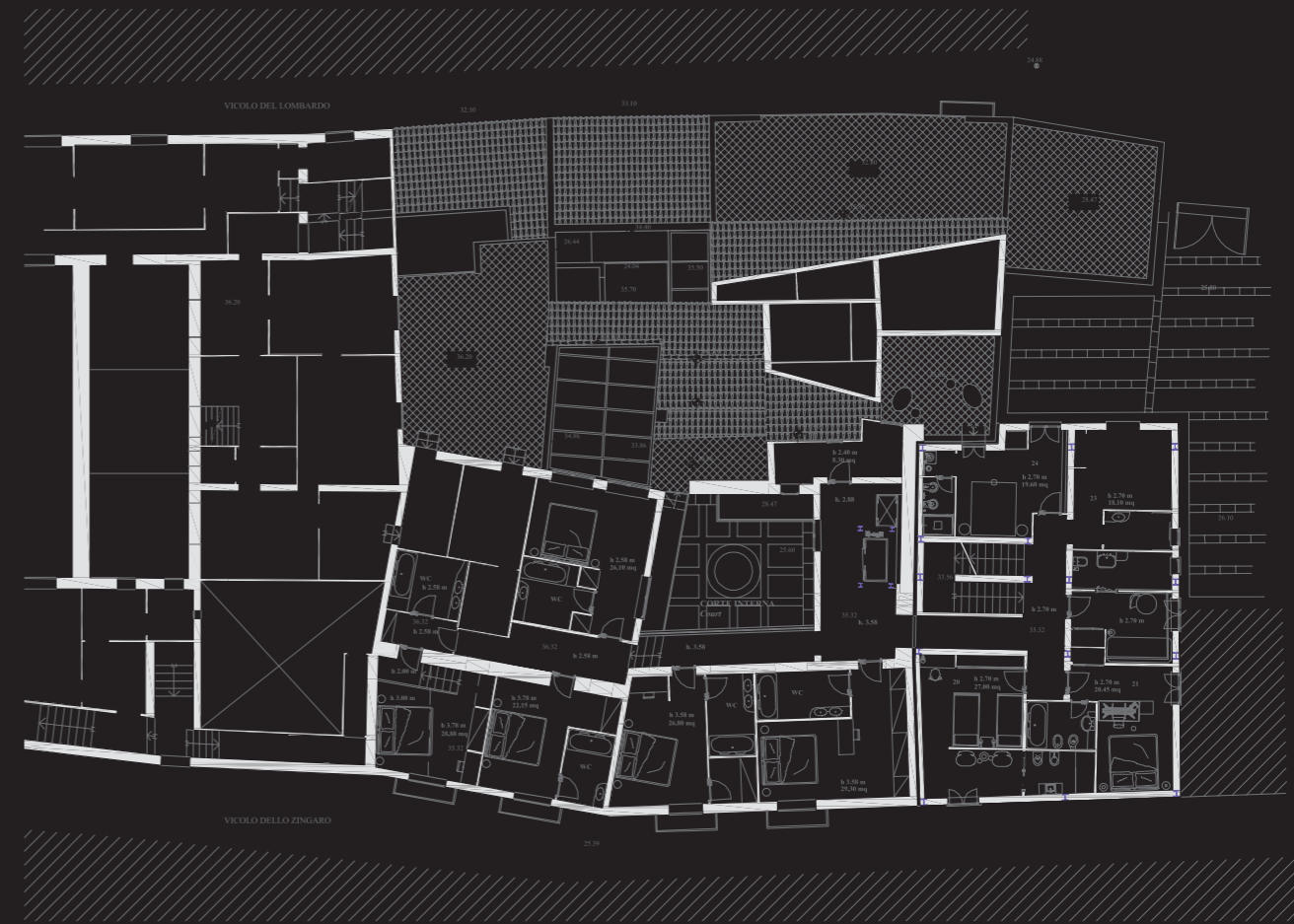
Suite 08 | ORGANIC
Suite 09 | CONCEPTUAL
Suite 10 | MODULAR
Suite 11 | INTER-ACTIVE

Suite 12 | TRANSFORMIST
Suite 13 | MULTI-MODAL
Suite 14 | TRANSITIVE

SUITE D'AUTORE
ART DESIGN GALLERY HOTEL
PALERMO 2009



MUSEO DELLE CAMERE



Suite A | **LIBERTY**
Suite B | **PROTORAZIONALISMO**
Suite C | **FUTURISMO**
Suite D | **BAUHAUS**

Suite E | **LE CORBUSIER**
Suite F | **SCANDINAVO**
Suite G | **ITALIANO**

Suite H | **POP**
Suite I | **POSTMODERN**
Suite J | **IPERMERCE**



Il Liberty è un movimento che si diffonde in Europa e negli Stati Uniti verso la fine dell'Ottocento. Esso intende sfuggire all'oppressione del mondo industrializzato con un linguaggio formale ispirato alla natura e caratterizzato dall'uso di linee dinamiche e sinuose e da raffinate ornamentazioni floreali.

L'architetto Ernesto Basile a Palermo, insieme a Raimondo D'Aronco a Udine, è l'esponente più formidabile del Liberty in Italia. Egli, oltre a eccellere nell'architettura e nell'artigianato (artistico), dà luogo a una moderna sinergia di design e industria collaborando con la ditta palermitana Ducrot, il cui supporto tecnico-artistico gli permette una concreta applicazione del suo "sistema di progettazione integrale". In generale, le sue opere e i suoi studi «mirarono al risveglio della tradizione medioevale italiana e siciliana specialmente, che nella mirabile fusione dell'arte normanna con la ricchezza e la grazia araba aveva dato esempi unici di una libertà sempre viva nel culto della natura e inesauribile nella sua varietà»¹.

Per l'allestimento della camera sono stati scelti arredi in mogano di una collezione di Basile risalente al 1904. Il progetto si caratterizza per una marcata essenzialità strutturale e decorativa: gli elementi floreali, come le membrature, sono circoscritti e concentrati nei punti nodali dei montanti principali, allargandosi anche nella parte centrale della struttura del letto. La camera è suddivisa in due da una quinta: da un lato ritroviamo il letto; dall'altro, più riservato, il mobile toilette. Fa da sfondo un'intera parete interamente rivestita con carta da parati con i tipici disegni floreali dello stile Liberty.



¹ Irene De Guttry, Maria Paola Maino, *Il mobile Liberty italiano*, Laterza, Bari, 1983, p. 45.

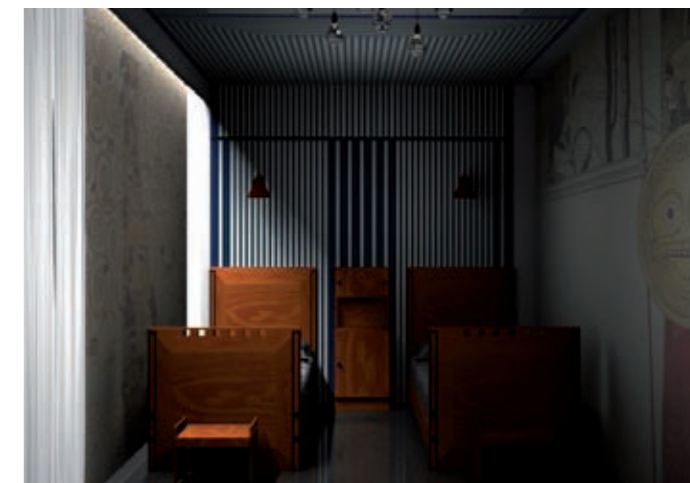


Josef Hoffmann, Adof Loos, Charles R. Mackintosh, Frank L. Wright sono alcuni tra gli esponenti più rappresentativi del Protorazionalismo, movimento caratterizzato da uno stile severo, quasi cubico, e da un gusto ornamentale basato su figure geometriche.

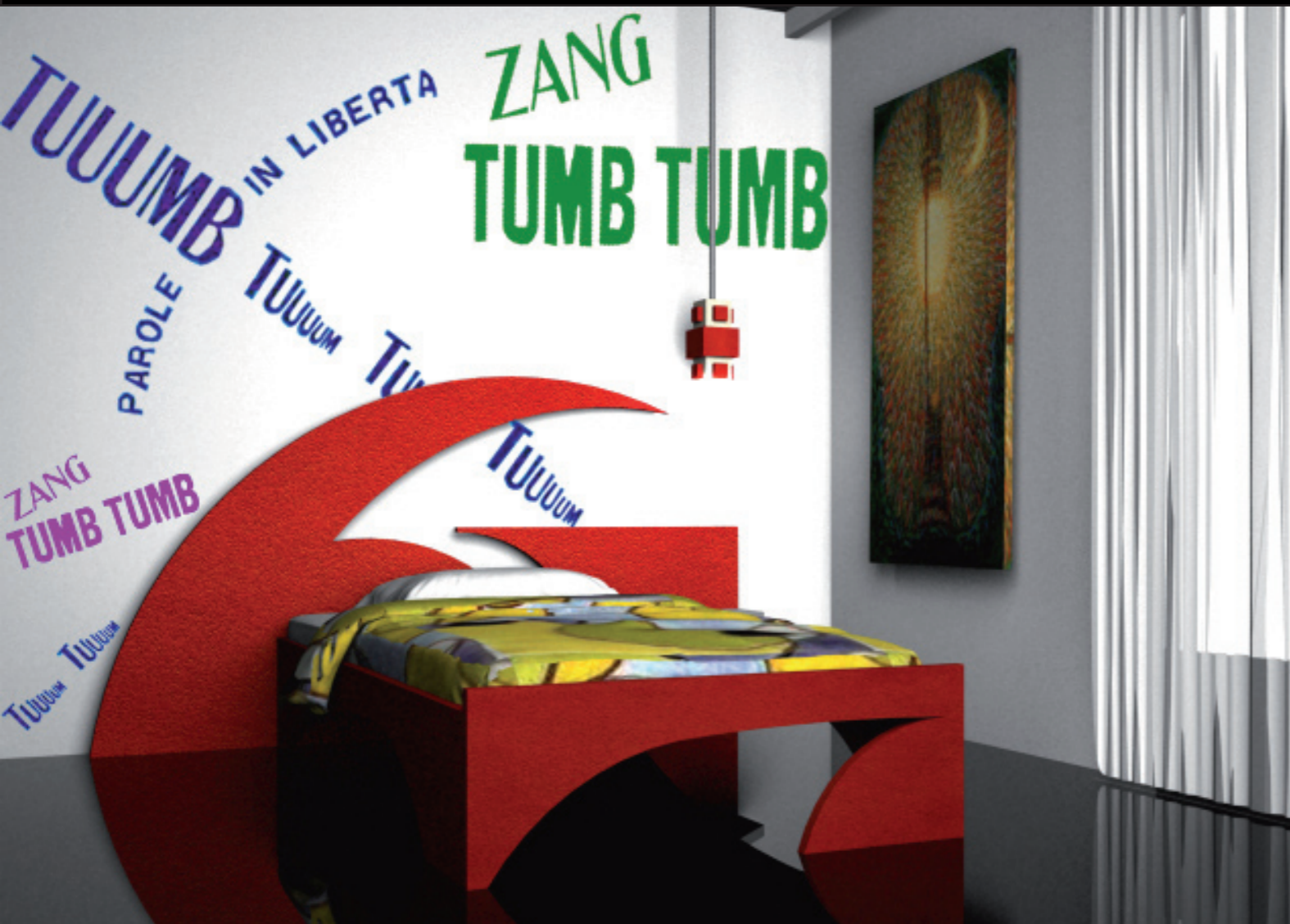
In questo progetto Mackintosh fa la parte del leone. Si ripropone infatti una sua camera pur contaminata con altri elementi. Caratterizzati da forme molto squadrate, suoi sono i letti, le due lampade che fungono da abat-jour, il comodino e l'armadio. Il tutto viene racchiuso da una carta da parati a strisce bianche e nere come se si trattasse di un grande baldacchino.

A integrare la purezza geometrica di Mackintosh, intervengono la raffinata scrivania, su cui poggia una lampada di Hoffmann, e un'essenziale poltroncina, entrambi di Wright, progettati in forme semplici e linee rette. La camera è illuminata da un lampadario di Loos, il teorico di una concezione puristica nella quale si vuole dimostrare che un'opera senza ornamenti è simbolo d'un pensiero limpido e che le forme sono belle se esprimono la loro destinazione funzionale. Suo è il celebre saggio *Ornament und Verbrechen* ("Ornamento e delitto"), pubblicato nel 1908 e inconsapevolmente – o consapevolmente – citato come *Ornament ist Verbrechen* ("Ornamento è delitto")¹.

Avvolgono le pareti due stampe di Gustav Klimt, pittore della Secessione viennese: il manifesto per la I mostra della Secessione del 1898, in cui l'artista raffigura Teseo che uccide il Minotauro sotto lo sguardo protettivo della dea Atena, e l'*Attesa* raffigurante una danzatrice dalle sembianze nipponiche (*Japonism*) tra le volute dei rami dell'Albero della vita.

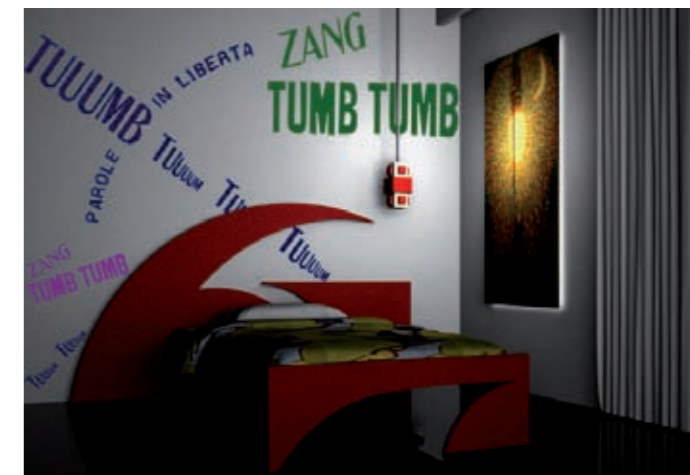


¹ Adolf Loos, *Ornament und Verbrechen*, 1908, tr. it. "Ornamento e delitto", in *Parole nel vuoto*, Adelphi, Milano 1972, pp. 217 sgg.; cfr. anche Adolf Loos, "Ornamento e delitto", in Elisabetta Di Stefano, *Estetiche dell'ornamento*, Mimesis, Milano 2006, pp. 127 sgg.



Il Futurismo esordisce nel 1909 con lo scritto "Fondazione e manifesto del Futurismo"¹ firmato dal poeta Filippo T. Marinetti e pubblicato su "Le Figaro". Il messaggio del manifesto può essere sostanzialmente sintetizzato in due punti: 1) il nuovo artista futurista deve cercare le fonti per la sua ispirazione nella vita contemporanea, in particolare nello sviluppo tecnico, ed è chiamato a emanciparsi completamente dall'insegnamento dei maestri del passato e dalla tradizione (concepita ormai come inerzia della storia); 2) il tema fondamentale è la celebrazione del movimento, della velocità, e tutto quanto rappresenta forza ed energia.

Per la camera futurista si è puntato sul letto di Giacomo Balla, il cui tratto dominante è basato su "linee-forze" che spiccano nella testata: il letto futurista deve esplodere in tutta l'allegria della sua funzione vitale. Allo stesso modo, «La sedia, in quanto mobile, deve rispondere al movimento con l'elasticità della materia e della struttura»²: così Fortunato Depero concepisce la sedia disegnata per il Cabaret del Diavolo. Ancora di Depero sono le due gambe che sorreggono un ripiano a uso di scrivania e le lampade basate sulla combinazione di elementi geometrici. Con l'elemento-luce gioca la Lampada ad arco di Balla: il quadro di Balla è qui retroilluminato per creare suggestioni luminose. Sulle pareti, infine, si staglia l'immagine del Manifesto futurista e una libera composizione dell'opera di Marinetti *Zang Tumb Tumb*³ redatta in parole-in-libertà, nella quale il visitatore può come meglio crede interagire disegnando e scarabocchiando su uno schermo cancellabile parole che sono anche immagini, suoni, rumori... insomma "parolibere"!



¹ Filippo Tommaso Marinetti, "Fondazione e manifesto del futurismo", in Umbro Apollonio, *Futurismo*, Mazzotta, Milano 1970, pp. 44 e sgg.

² Fortunato Depero, cit. in Anna Maria Ruta, *Arredi futuristi*, Edizioni Novecento, Palermo 1985, p. 29.

³ Filippo Tommaso Marinetti, *Zang Tumb Tumb*, Edizioni futuriste di Poesia, Milano 1914.



Nel 1919, a Weimar, nasce il Bauhaus: la mitica scuola di progettazione. Il programma della scuola mostra una xilografia di Lyonel Feininger che raffigura una cattedrale quale simbolo di opera d'arte totale e unità sociale. L'idea è quella di realizzare una nuova «comunità lavoro simile a quelle dei costruttori di cattedrali»¹, in cui tutti i saperi artistici e tecnico-artigianali concorrono alla realizzazione dell'opera. A questa prima fase dal tenore espressionista, dominata da Johannes Itten, segue una seconda fase caratterizzata dal motto di Gropius "arte e tecnica, una nuova unità"² che farà eco negli anni successivi ben al di là del Bauhaus. Si afferma così un approccio progettuale orientato all'industria, riconoscibile nella produzione di arredi in tubolare d'acciaio, lampade, oggetti in metallo, tessuti, caratteri tipografici.

Per la camera si sono scelti arredi in tubolare metallico di Marcel Breuer ad eccezione di tre lampade – due di Marianne Brandt e una di Wilhelm Wagenfeld – che conservano di leggerezza ed essenzialità.

Le stampe alludono variamente al carattere eterogeneo della scuola: il Balletto triadico di Oscar Schlemmer, dove i ballerini danno vita a un'esplosione di figure geometriche nei colori primari (rosso, giallo e blu); il manifesto di Joost Schmidt realizzato per la mostra del Bauhaus del 1923; e il cerchio cromatico diviso in 12 parti di Itten, che introduce alla questione del basic design (design di base). Coerentemente al pensiero bauhasiano, le pareti sono di colore neutro, fatta eccezione per l'alcova, dove si cita la camera da letto dal color verde mandorla del grande pittore russo e maestro del Bauhaus Wassily Kandinsky.



¹ Walter Gropius, cit. in Agnes Kohlmeyer, Mario De Michelis, *Bauhaus*, Giunti, Milano 1997, p. 9.

² Walter Gropius, cit. in Tomás Maldonado, *Disegno industriale: un riesame*, Feltrinelli, Milano 2001, p. 59; cfr. anche Magdalena Droste, *Bauhaus 1919-1933*, Taschen, Köln 2006, p. 58.



Le Corbusier è uno dei più grandi architetti del Novecento. Si forma nello studio di Peter Behrens, insieme a Walter Gropius e Mies van der Rohe. A Parigi, lavora col pittore Amédée Ozenfant, con cui elabora l'estetica del Purismo, una sorta di Minimalismo *avant la lettre* che estende i suoi interessi a ogni forma d'espressione plastica: dalla pittura all'architettura. Nel 1922 pubblica l'arcinoto saggio *Vers une architecture*, in cui tratta i "cinque punti di una nuova architettura": pianta libera, tetti-giardino, facciata libera, finestra a nastro e pilotis¹. Ancora, mette a punto il *Modulor*, una gamma di dimensioni antropometriche e universalmente applicabile in architettura e meccanica.

L'arredo della camera è molto essenziale: letti in tubolare metallico; l'ergonomica chaise-longue *LC4* rivestita dall'inconfondibile pelle di cavallino; il tavolo *LC10*, con piano di cristallo poggiato su quattro tubolari di acciaio e ulteriormente sopraelevato da due piccoli montanti che ricordano i pilotis architettonici; e la (già allora) classica sedia Thonet, definita da Le Corbusier *object-type* (oggetto-tipo), cioè perfezionato nel disegno e nell'uso². Anche nell'illuminazione il rigore è massimo: un semplice bulbo è collocato all'estremità di una lunga asta sporgente dal muro.

I noti collegamenti tra Le Corbusier e Cubismo ci permettono d'inserire nella camera opere d'importanti artisti: *Les Hommes dans la ville* (1919) e *Deux femmes tenant des fleurs* (1954) di Fernand Léger, quali testate dei letti, e Pablo Picasso con una collezione di disegni erotici in bianco e nero. Il colore bianco dominante nella camera contrasta con lo sfondo lucido terre d'ombre, spesso utilizzato da Le Corbusier nei suoi progetti³.



¹ Le Corbusier, *Vers une architecture*, 1923, tr. it. Pierluigi Cerri e Pierluigi Nicolin (a cura di), *Verso un'architettura*, Longanesi, Milano 1984.

² Cfr. Renato De Fusco, *Storia del design*, Laterza, Roma-Bari 2002, pp. 174 e sgg.

³ Cfr. Tiziano Aglieri-Rinella, *La Roche-Jeanneret. Riflessioni per un progetto di restauro*, Officina Edizioni, Roma 2008.

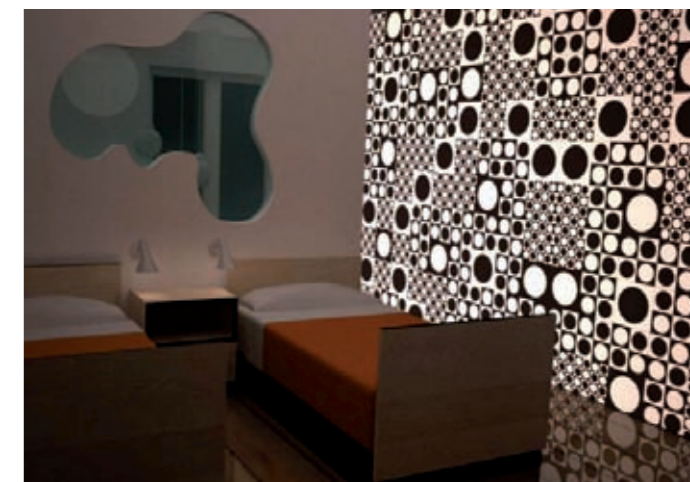
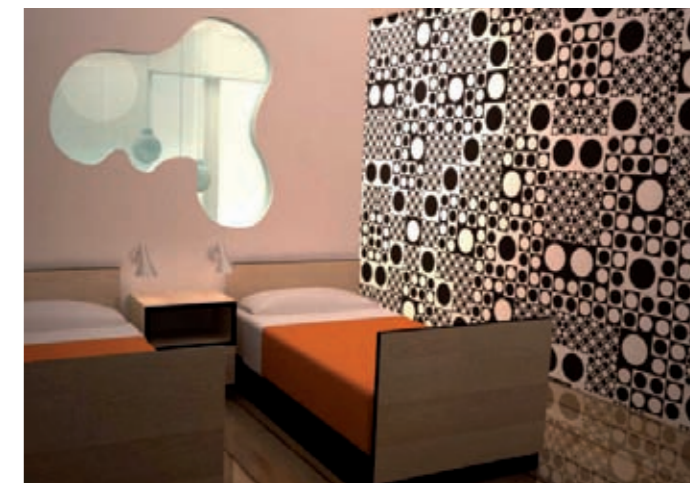


Il Design scandinavo, punto di riferimento internazionale dagli anni '30, può essere raccontato attraverso il lavoro di progettisti come Alvar Aalto, Eero Aarnio, Arne Jacobsen, Verner Panton, Louis Poulsen, che sono riusciti a colmare il divario tra artigianato e industria. Un leitmotiv è l'uso di materiali naturali come legno, vetro e acciaio (uccessivamente, anche la plastica). Un secondo fattore è poi la sperimentazione delle tecniche di lavorazione del legno; ad esempio la sua piegatura utilizzando l'umidità del legno di betulla finlandese.

La camera scandinava riproduce quindi forme fluide, armoniche e avvolgenti. I letti e i comodini sono progettati da Aalto per l'esposizione di Turku del 1929. La scrivania è ricavata da un piano di legno della stessa essenza. Su questa, poggia la leggera lampada di Jacobsen *AJ* progettata per Poulsen nel 1957-58. La sedia è la *Ant* sempre di Jacobsen per Hansen (1952), con gambe in tondino metallico e sedile-schienale in un'unica, sinuosa scocca in compensato curvato. La lampada da soffitto è la *PH 4/3* di Poulsen disegnata nel 1957-58 per Henningsen.

Il progetto prevede un angolo relax con due ergonomiche poltroncine *Swan* di Jacobsen (Hansen, 1957) accanto allo sgabello *Stool 60* di Aalto del 1929 (e successivamente prodotto da Artek), le cui gambe elegantemente curvate reggono un semplice sedile circolare. Il tutto è illuminato da tre lampade *Modern Ceiling Light* sempre di Aalto (Artek, 1950), posizionate ad altezze differenti.

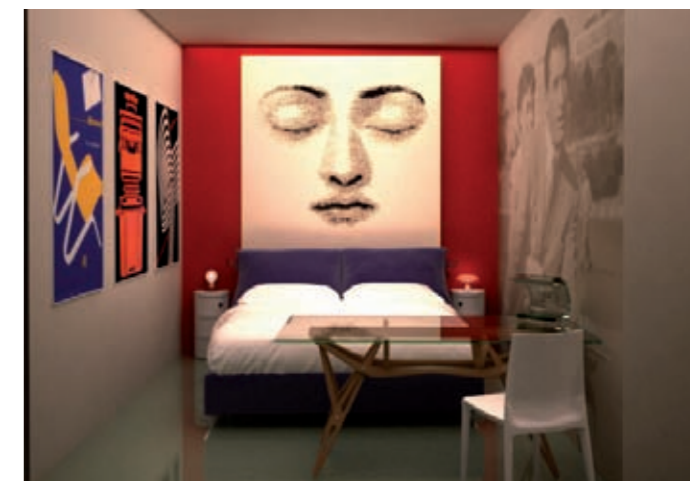
Infine, per creare una luce relax si è allestita una parete retro-illuminata con una celebre texture di Panton: una gradevole moltiplicazione di motivi circolari.





Il progetto della camera sul design italiano si riferisce al periodo che va dagli anni '50 agli anni '70. Il design italiano, divenuto importante per oggetti di Vico Magistretti, Marco Zanuso, i fratelli Castiglioni e tanti altri, rappresenta quella cultura creativa che coniuga esigenze funzionali con l'eleganza della forma. Esso si distingue per una forte carica inventiva i cui oggetti sono ormai icone che testimoniano il bisogno d'un cambiamento radicale attraverso configurazioni arredative confacenti a nuovi modi di vita e sperimentazione di materiali "nuovi" come le plastiche.

Protagonista della camera è il letto *Nathalie*, disegnato da Magistretti per l'azienda Flou nel 1972 e considerato il "primo letto tessile moderno", affiancato da due componibili Kartell (Anna Castelli Ferrieri, 1968). La scrivania in stile (neo-)Liberty è di Carlo Mollino, progettata nel 1946 e più tardi ri-prodotta da Zanotta. La sedia è la *Ultrabellini* di Mario Bellini, prodotta da Heller. La luce artificiale arriva dalle lampade da tavolo *Eclisse* e *Nessino*; dal soffitto scende il *Taraxacum*, un lampadario di Achille Castiglioni (1988); e una stampa retroilluminata del manifesto *Campari* disegnato da Bruno Munari nel 1960 emana una fonte di luce calda e rilassante. Su un'intera parete viene riprodotta una foto del film *Vacanze Romane* con la mitica *Vespa* Piaggio; mentre sull'altra parete del letto sono posizionati tre importanti manifesti: uno è di Franco Grignani per Alfieri e Lacroix (1964); un altro di Ettore Sottsass per la *Valentine* (Olivetti, 1969); e un altro ancora di Albe Steiner per la *Rinascente* (1950). A dare la *Buonanotte*, è il tappeto di Piero Fornasetti, capezzale del letto, disegnato negli anni '50.





Il Pop Design un tema che prende ispirazione dalla Pop Art, rivoluzionaria corrente artistica del dopoguerra. Nata in Gran Bretagna alla fine degli anni '50 e sviluppata negli USA a partire dagli anni '60, la Pop Art è per definizione una forma di "arte popolare", arte di massa riprodotta in serie e quindi anonima. Essa non rispecchia l'interiorità del soggetto bensì rivolge la propria attenzione agli oggetti, ai miti e ai linguaggi della società dei consumi. La prepotente mercificazione dell'uomo moderno, l'assillante presenza della pubblicità, il consumismo come modello di vita, il fumetto e i continui riferimenti massmediatici sono gli elementi dai quali gli artisti prendono ispirazione. Pertanto, la pop art impiega lo stesso linguaggio della pubblicità, risultando perfettamente omogenea alla società dei consumi che l'ha prodotta.

Nel progetto della camera Pop, insieme a una stampa della famosa lattina *Campbells* di Andy Warhol, si stagliano tre lampade da soffitto, le *Canned Light* di Ingo Maurer (2003), ispirate all'opera dello stesso Warhol; il tutto su uno sfondo dai colori sgargianti e dalle forme arrotondate. Il letto è *Strips* di Gino Boeri, prodotto da Arflex nel 1968. Il comodino è il *Tam Tam Stool* di Henry Massonet del 1968. Inoltre, saltano all'occhio la *Panton chair*, la famosa sedia a "S", elastica e sinuosa disegnata da Verner Panton nel 1960 per la statunitense Hermann Miller (oggi riprodotta da Vitra), il tavolo *Tulip* di Eero Saarinen per la Knoll International (1956), e per finire *Lampadina* di Achille Castiglioni, appunto semplicemente una grossa lampadina montata su una base di alluminio (Flos, 1972).

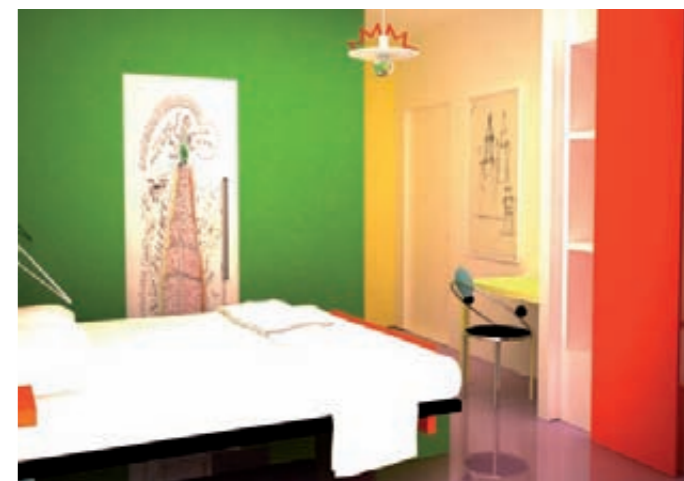




Negli anni '80 si afferma il Postmodern, un movimento che attraverso la rivisitazione ironica del passato si pone in aperto contrasto con il funzionalismo, talvolta esasperato, del Movimento moderno che desume tutto il suo repertorio figurativo dalla sola geometria dei solidi platonici e delle forme primarie. Esponenti importanti del Postmodern in Italia (e non solo) sono i progettisti che gravitano intorno ai gruppi Alchymia e Memphis: Alessandro Mendini, Ettore Sottsass, Hans Hollein, Arata Isozaki, Andrea Branzi, Aldo Cibic, Michele De Lucchi ecc. In questo frangente, si è parlato di Nuovo artigianato, cioè la produzione di piccole serie o addirittura pezzi unici realizzati artigianalmente – nel senso che il designer-artigiano si occupa dell'intero processo produttivo passando da una macchina all'altra – ma tecnologia d'avanguardia. Ciò ha costituito un momento di grande sperimentazione progettuale¹.

La camera Postmodern è dedicata a Memphis: il letto è *Horizon* di De Lucchi (1984); sua è anche la "cosmica" sedia *First* (1983), mentre i comodini *Andy* sono disegnati da Cibic (1987). Le lampade sono: *Occhio*, per la luce da comodino, disegnata da Massimo Iosa Ghini nel 1988; *Santa Fe*, per illuminazione globale della stanza, disegnata da Matteo Thun nel 1983; e per la scrivania, la *Tahiti* di Sottsass (1981).

La carta da parati impiegata per la testata del letto è ricavata da una texture di Nathalie Du Pasquier (1982). La porta invisibile del bagno è rivestita da uno schizzo di Aldo Rossi, sempre dello stesso è lo schizzo della famosa caffettiera *Conica* di Alessi posizionato sopra la scrivania. E infine abbiamo disposto la sequenza di alcuni logotipi Memphis vicino la finestra della camera.



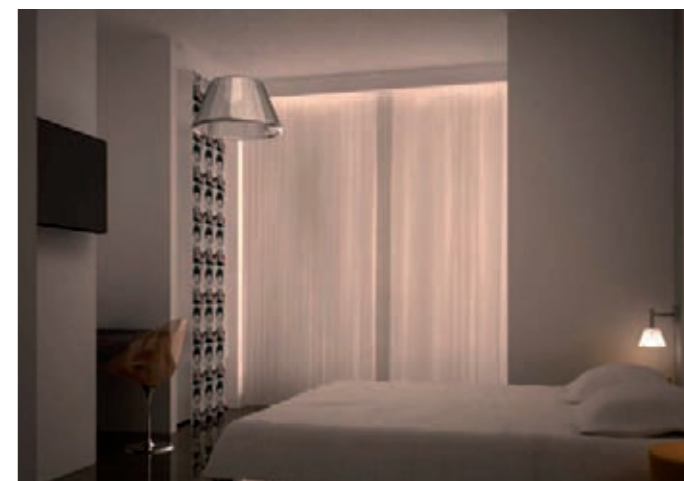
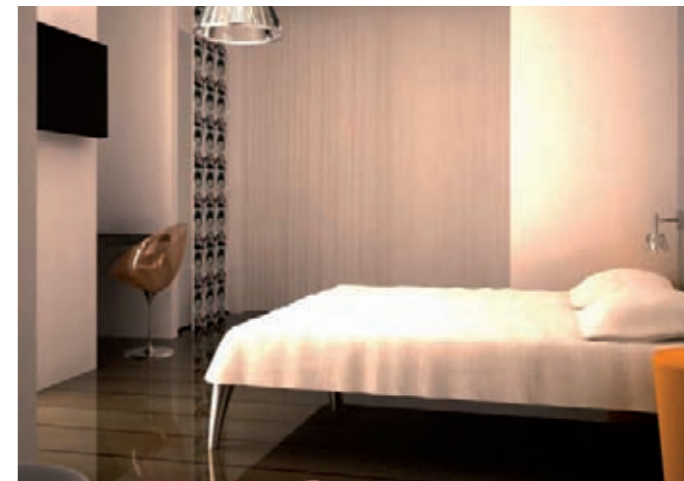
¹ Cfr. Andrea Branzi, "Il nuovo artigianato", in *La casa calda*, Idea Books, Milano 1974, pp. 136 e sgg.; e Andrea Branzi, "Il nuovo design italiano", in *Il design. I design italiano: 1964-2000*, Electa, Milano 2008, pp. 230 e sgg.



Il tema dell'ipermerce indaga sulla società odierna a partire dal valore della merce. Il termine "ipermerce", coniato dal filosofo milanese Fulvio Carmagnola, significa letteralmente "oltre, al di sopra della merce". Allude al fatto che gli oggetti non sono semplici cose ma rappresentano qualcosa di più: la merce si svincola dal valore d'uso e si posiziona sul mercato con un valore giustificato solo dall'emozioni che è in grado di suscitare in riferimento all'immaginario collettivo. Così crea attorno a sé culto, rito, tribù e sollecita comportamenti di affezione che vanno oltre la semplice fruizione utilitaria¹.

Emblema dell'ipermerce è Philippe Starck, designer francese che trasforma ogni suo oggetto in un'icona ricca di valenze e significati estetici.

Il progetto ripropone il letto *Royalton* (Driade, 1991), tra comodini *Bubu* (Duravit, 1991). La luce della camera arriva dalla lampada *Romeo Soft S*, disegnata nel 1996 per Flos. Della stessa famiglia sono le *Romeo Babe K W* sui comodini. Ancora, una luce colorata a cascata scivola sul muro, vestito da una tenda bianca di lino, che crea un ambiente intimo. La luce da scrivania è *Arà* (Flos, 1988), una sorta di corno sospeso dalle movenze metamorfiche, una forma che si ritrova in tanti progetti di Starck quale nota distintiva e addirittura suo marchio di fabbrica. La sedia è *Eros*, avvolgente poltroncina dalla forma organica (Kartell, 2001). Elemento importante di questa camera è la parete adiacente al letto, dove viene raffigurato l'arcinoto spremiagrumi (Alessi, 1992) con una immagine originale e al tempo stesso ambigua: essa fa pensare a un ragno, a una navicella spaziale, a un alieno... e ad altro ancora.



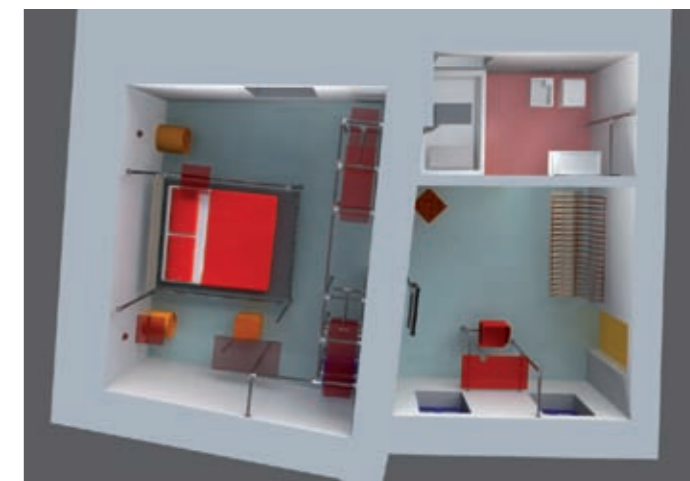
¹ Cfr. Fulvio Carmagnola, *Il consumo delle immagini. Estetica e beni simbolici nella fiction economy*, Mondadori, Milano 2006; e Fulvio Carmagnola, *La fabbrica del desiderio*, Lupetti, Milano 2009.



Il tema della camera prende spunto dal noto libro di Victor Papanek, *Design for the Real World* (Progettare per il mondo reale), che si riferisce a progetti realizzati con componenti elementari e con tecniche esecutive di facile impiego: risolvibili quindi in oggetti low-cost. Al giorno d'oggi, quando il termine "design" diventa sinonimo di lusso, le parole di Papanek assumono un rilievo ancor più marcato: non è forse un gran male che così pochi progetti abbiano veramente rappresentato qualcosa per le necessità umane?!

Il motto della camera già anticipa la tipologia dei materiali in essa impiegati, PVC, calcestruzzo e tubi per ponteggi; la scenografia che ne consegue restituisce il carattere brutale e spontaneo del cantiere edilizio, che diventa così allegoria del tema. In questa concezione della camera, sviluppata attraverso un'inusuale interpretazione del low-cost, il progetto valorizza l'essenza dei materiali – nella loro economia ma anche "estetica" – senza trascurare la funzionalità degli arredi e la qualità dello spazio.

L'ambientazione proposta è dunque ProVoCatoriamente quella del cantiere edile, con le varie attrezzature e i materiali che comunemente vi s'impiegano, ma destrutturati, ricondotti alla loro essenza per essere poi riproposti in altre forme e funzioni: PVC, calcestruzzo e acciaio. Come in passato è avvenuto per il metallo, impiegato per la produzione di mobili sfruttando profilati presi a prestito da altri settori industriali, si evidenzia qui come il PVC, con forme e profili economici largamente presenti sul mercato, possa trovare applicazione anche nell'arredamento.





Il tema proposto è quello dell'usa-e-getta, ovviamente come metafora, rappresentazione scenica di artefatti dal costo contenuto che non si consumano dopo l'uso ma in qualche modo alludono al consumo stesso. Come afferma De Fusco, il design del futuro sarà un ottimo usa e getta: abbiamo bisogno di oggetti che costino poco¹.

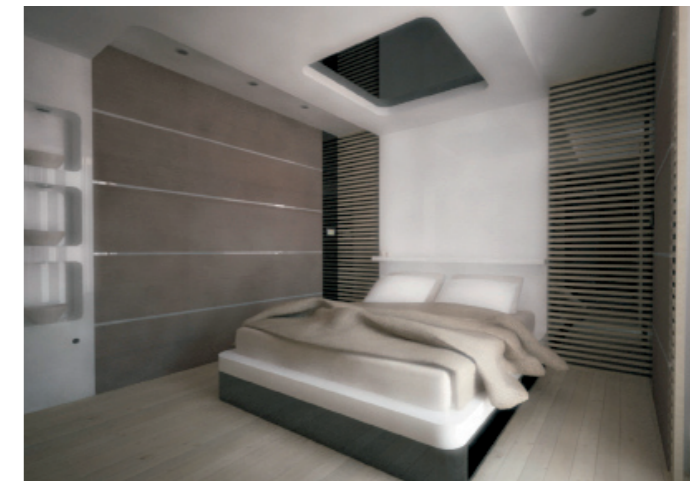
L'interior design della Brown-room si caratterizza quindi per l'uso dominante del cartone ondulato a più strati, lo stesso impiegato per gli imballaggi, al cui breve ciclo di vita si contrappone un economico riciclo integrale della materia prima. Le pareti della Brown-room sono rivestite con cartone multistrato. Quest'ultimo assicura continuità simbolica e reale tra architettura e design, tra spazialità e funzioni, essendo la materia prima di cui sono fatti pure gli arredi. Una controparete in cartongesso costituisce il supporto su cui incollare i fogli di cartone. Trattata con vernici ignifughe e antipolvere, la pelle ondulata della suite è prodotta con uno spessore variabile tra cm 10 e 30, mediante taglio con plotter a controllo numerico e assemblata in stabilimento. Per esaltare lo sviluppo orizzontale delle pareti, un profilo sagomato in acciaio inox segue tutto il perimetro della suite svolgendo la doppia funzione di battiscopa e alloggio per lampade a led per l'illuminazione ambientale, mentre il controsoffitto in cartongesso è finito con smalto vetrificante di color nero.





Il tema prende spunto dall'abitazione temporanea dei viaggiatori nomadi del III millennio. Essi richiedono piccoli ambienti molto accessoriati il cui arredamento s'ispira agli alloggi di yacht e jet privati. Tali ambienti, pur differenziandosi da qualunque tipologia architettonica, devono comunque rispondere a complessi requisiti di natura tecnica ed estetica, coinvolgendo diversi settori disciplinari: l'interior design, l'ergonomia degli spazi minimi, la morfologia dei componenti, l'architettura navale, l'aerodinamica, l'ingegneria strutturale, la tecnologia dei materiali e i processi produttivi. Va da sé che l'intervento progettuale in questo campo presenta ampie possibilità d'innovazione. Come afferma Barthes, amare le navi è prima di tutto amare una casa superlativa; la nave è infatti un'abitazione prima di essere un mezzo di trasporto.

L'abitare temporaneo viene qui declinato nella sua variante di architettura galleggiante, nel valore delle emozioni che una barca deve suscitare e nella versatilità d'uso dei suoi interni. Il layout progettuale esprime il giusto mix tra l'idea di dinamismo che evoca la velocità e di eleganza che promette un grande yacht. Rovere e palissandro sono le essenze dominanti, mentre vetro nero a specchio, laminato bianco lucido ed elementi in acciaio confermano la scelta per uno stile come elemento di decoro che, insieme alle forme, crea contrasti armonici. L'uso infine del bianco nel letto, nella seduta e nei tendaggi, costituisce un altro elemento neutro che contribuisce ad accrescere la luminosità "a bordo".





Il Toy Design mette in scena artefatti visivamente impattanti che propongono immagini, storie, racconti e intrattenimento prima ancora di ottemperare a funzioni pratiche. Talvolta caratterizzato da prodotti "figurativi", il Toy Design procede in maniera ironica e molto immaginativa, alla ricerca di oggetti ammiccanti, ludici, tali da coniugare praticità e simbolismo.

La camera in questione è pensata come uno spazio ludico che ricorda gli asili e nel quale alcuni oggetti, dai materiali "morbidi" e dai colori vivaci, possono modificare la loro configurazione in funzione dell'uso. Già nel disimpegno, non appena si varca l'ingresso, la grande parete di vetro introduce al tema poiché su essa è possibile "scarabocchiare" con un pennarello o scrivere i propri feedback. Una serie di "giochi" è poi disseminata all'interno della suite, così come accade nella più comune camera dei bambini. Il primo è dirimpetto alla suddetta parete in vetro ed è costituito da lamierini in acciaio verniciato a caldo che traslano in orizzontale e mostrano lo specchio retrostante. Un altro è un mobile contenitore componibile, realizzato con cubi colorati che possono ruotare e cambiare di posto. I laterali della testata del letto, inoltre, possono essere utilizzati come cuscini. E infine il grande puzzle occupa protagonista una parete i cui elementi possono muoversi per formare la frase che è anche il motto della camera: *la vita è un gioco, ci sono volte in cui si vince altre in cui si perde, ma gioca sempre.*

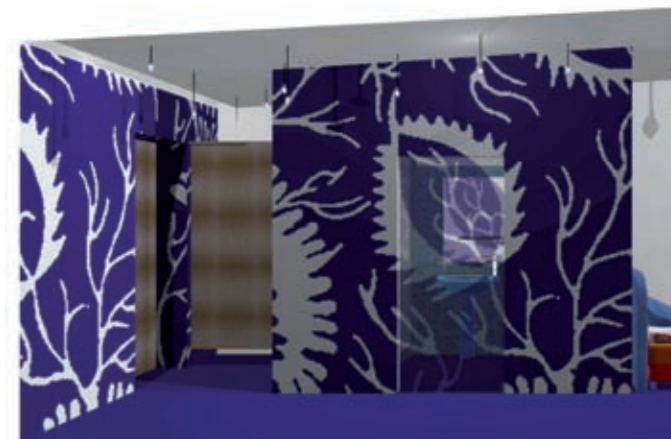




Il riuso può essere inteso come una strategia per ridurre l'impronta ecologica, in quanto – per definizione – è ri-uso di ciò che già c'è; ma può anche essere inteso come una modalità progettuale volta a produrre spiazzamento e shock estetico. E così il progetto inizia a giocare/dialogare con oggetti sfrattati dalle case e che affollano i mercati dell'usato: essi cercano, complice il caro vita, una nuova collocazione, un riuso. Già fuori dalle logiche del mercato, dalla produzione, dalle dinamiche della comunicazione e distribuzione, i vecchi artefatti ritornano come pezzi unici e come tali offrono un alto potenziale di sperimentazione, di espressività e di comunicazione.

Ri-usare non solo in prospettiva del recupero culturale e non di un oggetto – ma anche dare un valore aggiunto, riappropriandosi dell'oggetto riportandolo, con movimento a ritroso, allo stato "grezzo" per ri-pensarlo, ri-comporlo, ri-colorarlo – diventa qui l'imperativo del progetto. Gli artefatti non sono solo semplici esibizione del loro permanere quali oggetti utili e funzionali, ma sono soprattutto sottrazione o addizione di coefficienti di deformazione, di comunicazione, di ironia, di espressività e di vitalità. Ed è proprio l'elaborazione di questi possibili coefficienti che dà materia a una continua metamorfosi.

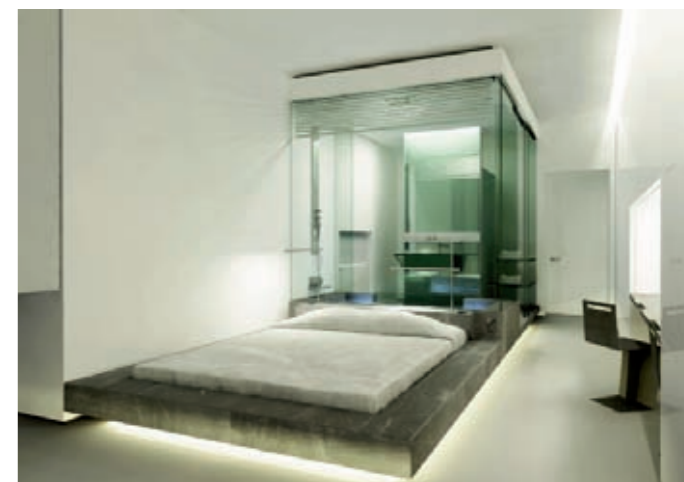
Di diverso significato è il ri-uso del decoro, ex carta da parati: invade la stanza e segna il percorso che accompagna il fruitore sino all'abitacolo-alcova; il tutto, accentuato dall'uso del fuori scala volto a produrre spiazzamento e shock estetico attraverso l'uso del tessuto jeans.





Il celebre motto di Mies van der Rohe *Less is more* ("meno è più"), con la sua propensione alla sottrazione e all'eliminazione di tutto il superfluo, ben esemplifica la filosofia del Minimalismo. Gli oggetti minimali sono, per loro natura, ridotti all'essenza; ma si può progettare uno spazio minimal senza che esso diventi noioso, insignificante, privo di qualsivoglia attrattiva?¹

L'idea alla base della camera minimalista muove dal concetto elementare di superficie nello spazio, sviluppato secondo due giaciture ortogonali tra loro: una orizzontale e l'altra verticale. La prima, relativa allo stato di riposo e di relax dell'ospite, si sviluppa attraverso la continuità tra la vasca da bagno e il piano del letto, senza filtri o barriere visive grazie alla parete in vetro; la seconda, relativa alle attività "dinamiche", accoglie la parete attrezzata con la scrivania e gli armadi in continuità con la parete di ingresso. In questo modo il concept viene comunicato nel modo più semplice possibile, legandosi strettamente alle funzioni e consentendo al fruitore di percepire la serenità e al contempo l'energia di questo spazio raccontato per piani. Infine, la selezione dei materiali è strumentale a sottolineare l'idea di base, poiché definisce tanto i colori quanto le finiture delle superfici: quelle orizzontali in pietra di ardesia, scure e ruvide; quelle verticali in bakelite, bianche e lucide.





Il design organico dà luogo ad artefatti sinuosi, il cui appeal deriva dalla bellezza delle forme naturali che ci attraggono, a livello "emotivo", oltre che "razionale". I diversi movimenti organici che attraversano la storia del design, dai motivi floreali dell'Art Nouveau alle conchiglie ergonomiche del design scandinavo-statunitense degli anni '50, trovano ancora oggi un'eco in oggetti come la libreria *Bookworm* di Arad e la *Embryo Chair* di Newson, grazie soprattutto alla diffusione di materiali "artificiali" che sembrano riprodurre forme naturali (membrane, cartilagini, strutture ossee): schiume integrali (porose semirigide), vernici poliuretaniche (morbide e vellutate), policarbonati (leggeri ed elastici), elastomeri (morbidi come carne).

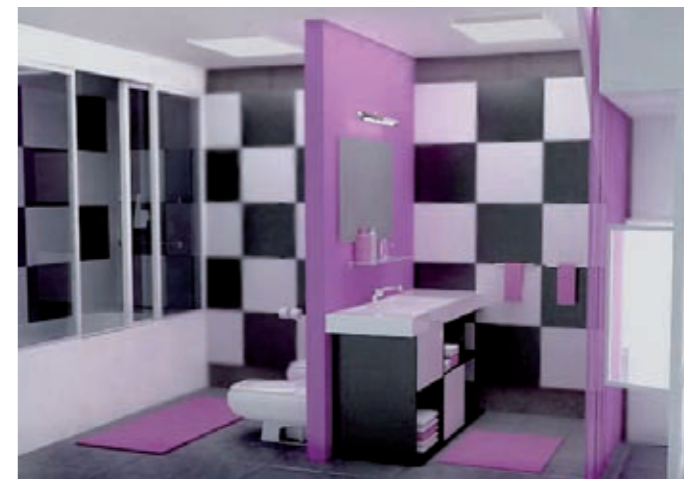
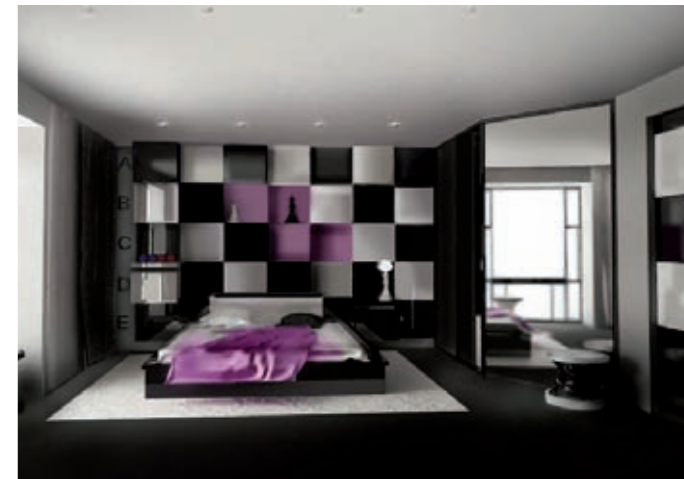
Così, il progetto *Microcosmos*, attraverso colori vibranti e forme organiche, propone il tema del corpo umano. Pezzo caratterizzante è il letto, non solo per la posizione centrale quanto per la sua forma che richiama quella del cuore. La sua struttura è realizzata con un sistema di centine, tompagnata con legno multistrato, modellata con schiuma poliuretanicca e rifinita in laccato rosso lucido. Le arterie, tubi di metallo che costituiscono la struttura, hanno in testata 3 spotlight per l'illuminazione da lavoro. La luce relax è assicurata invece da una striscia led RGB collocata dentro la parete divisoria. Quest'ultima, rappresentazione scenica delle cellule, è realizzata in PRAL traslucido, mentre le aperture sono in policarbonato termoformato.





Il design concettuale muove la realizzazione di un oggetto da un ragionamento, da un messaggio, che determina la forma dell'oggetto stesso. Un esempio è l'attività del gruppo olandese Droog, i cui progetti, sebbene abbiano un che di minimale, si caratterizzano per una complessità concettuale, e talvolta per una sorta di gioco neodadaista che si riappropria della povertà dell'oggetto funzionale. Si veda nello specifico il lampadario ottenuto legando in un mazzo 85 lampade con i loro cavi scoperti, oggetto dichiaratamente *less* (minimale), ma mai *bore* (insignificante), il cui carattere sorprendente tende ad affermare nell'oggetto una crescente quota immateriale di intelligenza a scapito dell'equilibrio formale¹.

In questa prospettiva, la camera in questione rappresenta la vita come un campo da gioco e più specificatamente come il gioco degli scacchi, poiché nella vita quotidiana ci troviamo a prendere delle decisioni, compiere delle scelte, talvolta a subire gli eventi, muovendoci come su una scacchiera tra caselle bianche o nere. Entrando nella camera concettuale si rimane infatti colpiti subito dalla grande scacchiera verticale. Essa occupa un'intera parete e definisce al contempo la testata del letto con un'alternanza di pieni e di vuoti, prevalentemente bianchi e neri; altri di colore rosa, a simboleggiare eventi (imprevisti) ed emozioni.





In generale, il design modulare definisce un ambiente o un oggetto attraverso un elemento minimo costitutivo, un minimo comun denominatore dello spazio o della forma. In altri casi, la loro configurazione può risolversi in episodi formali tutt'altro che minimali, come avviene ad esempio con il simil-lego dei Droog con cui è possibile realizzare ogni singolo tassello di un tutto "atomicamente" integrato.

La camera modulare gioca sul 9, numero importante nella cultura occidentale tanto nel Cristianesimo quanto nella mitologia greca. In questa camera il modulo "cm 9" definisce lo spazio e ne determina i ritmi: un ambiente dedicato alla proporzione e alla sintesi delle arti, ritenendo l'architettura la forma di arte che possa comprendere aspetti modulari, ritmici, matematici, funzionali ed estetici finalizzati al soddisfacimento intellettuale ed emotivo dell'uomo.

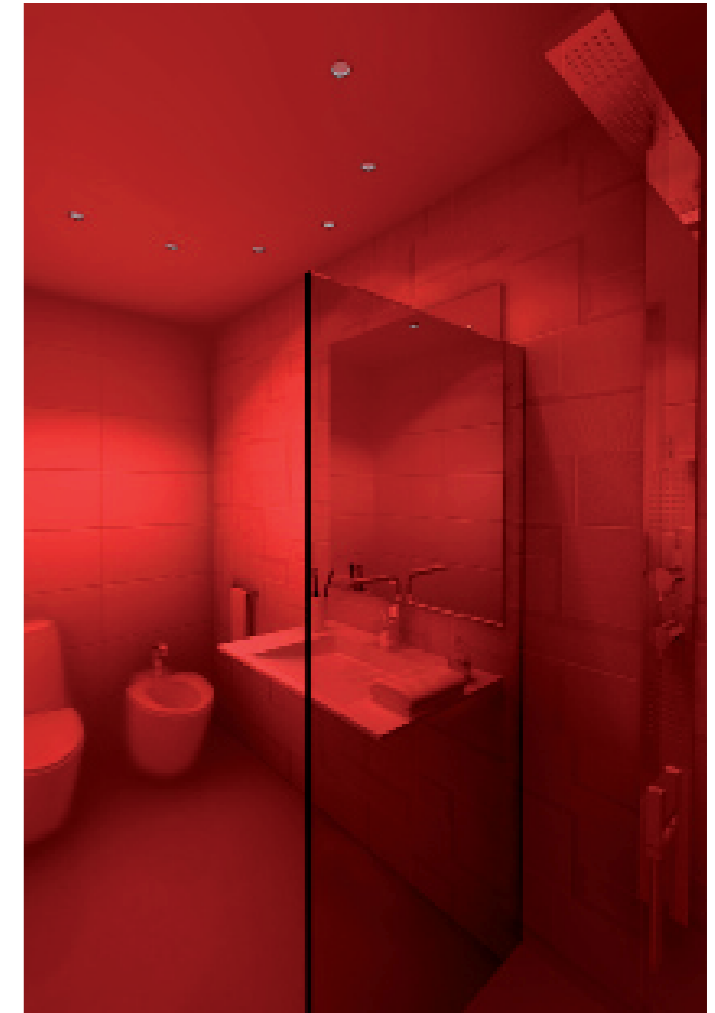
Tra gli elementi caratteristici sicuramente è da segnalare la parete attrezzata, artefatto capace di integrare attrezzature tecniche e visual design: il grande contenitore ospita la tv e gli altri accessori, nascondendoli all'occorrenza tramite sportelli a scomparsa, su cui è stampata una immagine digitale ispirata a Leonardo da Vinci, grande sostenitore della filosofia modulare. Una parete in vetro separa la zona notte da quella bagno; anche essa è trattata secondo il modulo, essendo satinata fino all'altezza di 180 cm, a garanzia della privacy, e trattata a specchio per una larghezza di 90 cm in prossimità della parete attrezzata, generando il ribaltamento della parete stessa e la creazione del volto "digitale" completo.

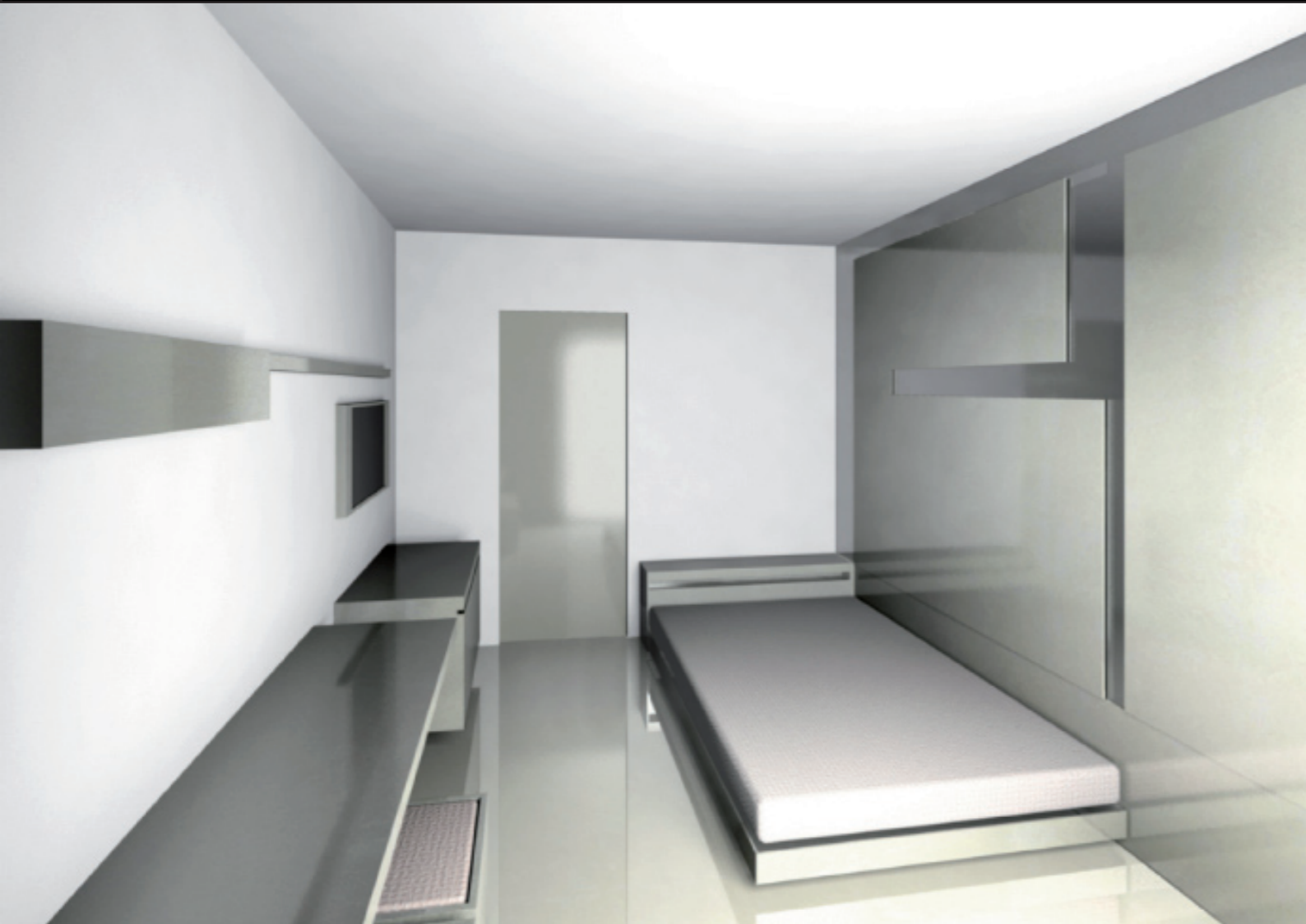




Il design interattivo, per definizione, coinvolge il fruitore all'interno del progetto e come ogni design concettuale qual è si traduce in una sorta di pensiero materializzato; gli oggetti e l'ambiente si configurano rispettivamente come artefatti polimorfici e come scenario "aperto", nel quale il fruitore può decidere se interagire o restare passivo. In ogni caso, egli diviene parte integrante di un progetto complessivo, che travalica i limiti fisici della forma e dello spazio.

Nella camera interattiva, partendo dal "neutro" bianco, l'ospite può configurare il proprio ambiente e mettere in scena i propri sogni: uno schermo tattile gli offre la possibilità di selezionare una serie di scenografie tra quelle a disposizione accompagnando le immagini con musiche e aromi a tema. Attraverso un filtro di sottili fili di seta si accede a un nuovo spazio regolare nella forma ma dove i limiti fisici si dissolvono. Volutamente gli arredi sono essenziali, lineari, minimali fino, in alcuni casi, a scomparire dietro uno schermo mobile, poiché l'ospite deve concentrarsi esclusivamente sullo scenario selezionato e di cui vuole essere protagonista, su una spiaggia o in un bosco, a passeggio fra le nuvole, per un mercato arabo o per una città lontana migliaia di chilometri.





Per design trasformista s'intende un prodotto capace di assumere funzioni diverse e trasformarsi da un oggetto all'altro in base alle diverse necessità dell'abitare contemporaneo e che risponda naturalmente ai requisiti di comfort, eleganza, semplicità ed estetica.

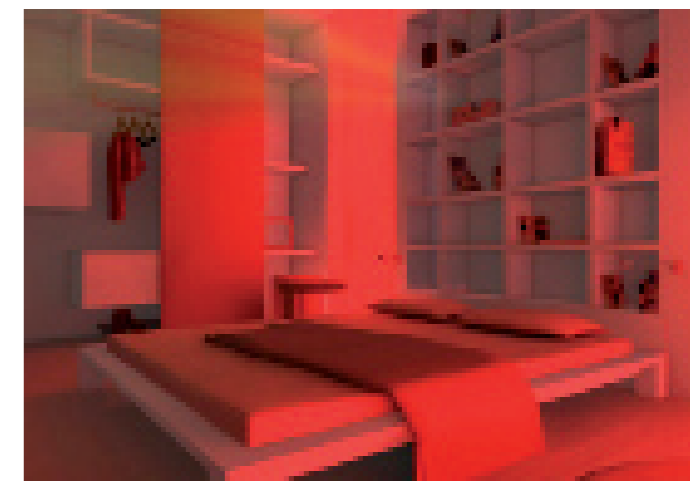
Nel caso specifico, la camera stessa diventa un'installazione artistica tridimensionale: al suo interno il fruitore viene coinvolto dalla tensione tettonica e gravitante del metallo piuttosto che dalla purezza e dalla leggerezza delle pareti e del pavimento. Il progetto si struttura attraverso un linguaggio formale minimalista, con particolare attenzione alle proporzioni e al loro linguaggio espressivo. Lo spazio architettonico è definito attraverso gli elementi sospesi sulla parete, che "attrezzano" la parete stessa, e il blocco metallico trasformista, che contiene il letto, l'armadio e il locale bagno. I due volumi dialogano tra loro per contrapposizione, avendo corrispondenze nelle proporzioni orizzontali e nel disegno compositivo ma diversa consistenza: elementi finiti discontinui e un volume continuo scandito da tagli orizzontali nell'unità trasformista. Il letto, scorrevole a cassetto, e il tavolino sono gli elementi che consentono di creare uno spazio versatile e multiuso: se il letto è aperto, la suite diventa una vera e propria camera d'albergo; se invece lo si fa scorrere sotto il bagno, si crea un ambiente di soggiorno e di relax ma anche idoneo allo svolgimento di attività diurne, di lavoro e creative.





Per design multi-modale intendiamo un progetto tale da adoperare l'arredo come supporto per produrre particolari stimoli percettivi, oltre che naturalmente per assolvere alle funzioni pratiche più ovvie. L'obiettivo è quello di creare una sorta di transfert da una realtà a all'altra. Pertanto, attraverso la creazione di artefatti visuali (e/o auditivi), il fruitore verrà trasportato in un'altra location sperando quel che potremmo definire un'immersione multisensoriale totale.

Il fulcro del progetto è rappresentato dalla libreria: setto separatore tra la zona letto e l'ambiente bagno, e principio generatore della distribuzione e del concept della suite. La parete-libreria accoglie, tanto sulla camera da letto quanto su quella da bagno, una collezione di libri inerenti al tema dei quattro elementi naturali: l'aria, la terra, l'acqua e il fuoco. Quando il fruitore prenderà in mano uno dei libri per curiosità o interesse s'immergerà immediatamente dentro un'altra realtà, in cui verranno riprodotti colori, suoni, immagini e odori inerenti al tema scelto; il tutto grazie a un sistema di sensori che, muovendo il libro, attivano un server che gestisce l'intera tecnologia "sensoriale": proiettori, impianto dolby surround, led RGB e diffusori olfattivi. Ricollocando il libro nel suo scaffale tutto si placa, e ritornano a essere protagonisti il bianco laccato dei mobili e le trasparenze della poltrona sacco riempita di pagine.



SUITE D'AUTORE
PALERMO 2009

TRANSITIVE DESIGN
SUITE 14

CONTEMPORARY
ANCIENT RÉGIME

CONCEPT



Il transitive design è un approccio che dà luogo ad artefatti basati su forme e linguaggi consolidati, talvolta ispirati a un oggetto di culto, ma sempre caratterizzati da elementi d'innovazione relativi ai materiali, ai processi produttivi e alle tecniche realizzative. I prodotti transitive posso essere intesi come "traghetti temporali", capaci di congiungere passato e futuro¹.

La suite transitive, così, è pensata per evocare sensazioni e richiami del passato in un ambiente ultra-contemporaneo e quasi futuristico. Come una moderna Maria Antonietta, la suite rivive i fasti del passato indossando una veste nuova, contemporanea, proiettata al futuro. Colori psichedelici, musica rock, luci al neon e led, immagini proiettate e graffiti, ripropongono infatti una Versailles contemporanea; e si ricrea l'*ancien régime* in un clima erotico fra il sacro e il profano. Il progetto si caratterizza per l'attenzione alle sfumature, ai contorni, ai dettagli e alla varietà di prospettive, attraverso un approccio che richiama il passato per poi distaccarsene con forza. In termini d'iconografia, esempi ne sono una Maria Antonietta con le sue All-Star, Luigi XIV che apre una birra in lattina, i ragazzi che dondolano su cavalli fucsia, una babilonia di intenti e di intenzioni. In relazione agli elementi di arredo, occorre segnalare il letto a baldacchino, realizzato con una struttura scatolare in acciaio e attrezzata con strip a led, che contribuiscono a fornire un'attraente ambientazione scenografica.



ATELIERX4 con

METAMORPHOSE GROUP
Carlo Biggioggero
Cristina Garippa
Roberta Mirata

¹ Clino Trino Castelli, *Transitive Design / A Design Language for the Zeroes / Eine Designsprache für die Jahre Null*, Electa, Milano 1999.



BIBLIOGRAFIA

- Tiziano Aglieri-Rinella, *La Roche-Jeanneret. Riflessioni per un progetto di restauro*, Officina Edizioni, Roma 2008.
- Umbro Apollonio, *Futurismo*, Mazzotta, Milano 1970.
- Andrea Branzi, *La casa calda*, Idea Books, Milano 1974.
- Andrea Branzi, *Il design. I design italiano: 1964-2000*, Electa, Milano 2008.
- Fulvio Carmagnola, *Il consumo delle immagini. Estetica e beni simbolici nella fiction economy*, Mondadori, Milano 2006.
- Fulvio Carmagnola, *La fabbrica del desiderio*, Lupetti, Milano 2009.
- Fulvio Carmagnola, Vanni Pasca, *Minimalismo. Etica delle forme e nuova semplicità nel design*, Lupetti, Milano 1996.
- Clino Trino Castelli, *Transitive Design / A Design Language for the Zeroes / Eine Designsprache für die Jahre Null*, Electa, Milano 1999.
- Renato De Fusco, *Storia del design*, Laterza, Roma-Bari 2002.
- Renato De Fusco, *Parodie del design. Scritti critici e polemici*, Allmandi, Torino 2008.
- Irene De Guttry, Maria Paola Maino, *Il mobile Liberty italiano*, Laterza, Bari, 1983.
- Elisabetta Di Stefano, *Estetiche dell'ornamento*, Mimesis, Milano 2006.
- Magdalena Droste, *Bauhaus 1919-1933*, Taschen, Köln 2006.
- Agnes Kohlmeyer, Mario De Michelis, *Bauhaus*, Giunti, Milano 1997.
- Le Corbusier, *Vers une architecture*, 1923, tr. it. Pierluigi Cerri e Pierluigi Nicolini (a cura di), *Verso un'architettura*, Longanesi, Milano 1984.
- Adolf Loos, *Parole nel vuoto*, Adelphi, Milano 1972.
- Tomás Maldonado, *Disegno industriale: un riesame*, Feltrinelli, Milano 2001.
- Filippo Tommaso Marinetti, *Zang Tumb Tumb*, Edizioni futuriste di Poesia, Milano 1914.
- Victor Papanek, *Progettare per il mondo reale. Il design: come è oggi e come potrebbe essere*, Mondadori, Milano 1973.
- Renny Ramakers, *Simply Droog. 10 + 1 years of creating innovation and discussion*, Droog, Amsterdam 2004.
- Anna Maria Ruta, *Arredi futuristi*, Edizioni Novecento, Palermo 1985.



BIOGRAFIA

Dario Russo (Palermo, 1972) è ricercatore presso l'Università di Palermo (Facoltà di Architettura, Dipartimento di Storia e progetto), dove insegna "Teorie e storia del disegno industriale". È autore di *Suite d'Autore. Viaggio nella storia del design* (2008), di *Free Graphics. La grafica fuori delle regole nell'era digitale* (2006) e, con Vanni Pasca, di *Corporate Image. Un secolo d'immagine coordinata dall'AEG alla Nike* (2005), e di saggi sul design, sulla comunicazione visiva e sull'immagine aziendale pubblicati in "Op. cit.", "il verri", "Ágalma", "Lineagrafica", "Artlab", "Disegno industriale". Ha preso parte a conferenze internazionali, quali *Graphics beyond Rules in the Digital Age*, alla Central Connecticut State University (New Britain, USA) e *Avant-Garde and Cultures: Art, Design, Cultural Environment* all'Università Statale Bielorussa (Minsk). Ha collaborato, a Londra, con gli studi ChipperfieldArchitects e Pentagram. È art director del Centro Internazionale Studi di Estetica, della Società Italiana di Estetica e di "Design Review".



