



**POLITECNICO
DI MILANO**

FACOLTÀ DEL DESIGN / POLITECNICO DI MILANO
TESI DI LAUREA MAGISTRALE / IN DISEGNO INDUSTRIALE

L'IMPERMANENZA DEGLI OGGETTI

Riflessioni e applicazioni del design alla seconda vita
degli oggetti: il caso studio dei mobili per ufficio.

Studente_Lorenzo De Rosa (matricola 711225)

Relatore_prof. Flaviano Celaschi

Correlatore_Odoardo Fioravanti

anno accademico_2009/2010

L'IMPERMANENZA DEGLI OGGETTI

Riflessioni e applicazioni del design alla
seconda vita degli oggetti:
il caso studio dei mobili per ufficio.

ABSTRACT

CAPITOLO 1

[pp. 9 - 56] LA VITA DELLE COSE

1.1 Introduzione / 1.2 Obsolescenza pianificata /
1.3 Il valore dell'invecchiamento / 1.3.1 La seconda vita delle
briccole / 1.4 Ingannare il tempo / 1.5 Il tempo dilatato / 1.6
Cicli vitali / 1.6.1 Riparazione / 1.6.2 Protesi / 1.6.3 Trapianto /
1.6.4 Accanimento terapeutico / 1.6.5 Morte / 1.6.6 Parassiti /
1.7 Reinterpretazione / 1.8 Considerazioni /

CAPITOLO 2

[pp. 59 - 100] SOSTENIBILITA' DEI COMPORTAMENTI

2.1 Risposta riflessa all'obsolescenza / 2.2 Adattamento /
2.3 Risemantizzazione / 2.4 Riparazione - trasformazione
/ 2.4.1 L'artigianato del riparare / 2.4.2 Repairing - Platform
21 / 2.5 Il superfluo e l'essenziale / 2.6 La deriva verso l'usa
e getta / 2.6.1 Grafici / 2.7 Sostenibilità del prodotto / 2.8
Sostenibilità dei comportamenti / 2.8.1 Casi studio di prodotti
/ 2.8.2 Casi studio di comunicazione sul prodotto /
2.9 Considerazioni /

CAPITOLO 3

[pp. 103 - 146] MODELLI DI PROCESSO

3.1 Scomporre il processo / 3.2 Plug in - retrofit / 3.2.1
Watering can / 3.2.2 Jar tops / 3.2.3 Din ink / 3.2.4 Gerra /
3.2.5 Hanger / 3.2.6 Réanim / 3.2.7 Sedie morbide / 3.2.8
Tensta Chair / 3.2.9 Billy Wilder / 3.2.10 Back to nature /
3.2.11 Doppio Gioco / 3.3 Linee guida per i progetti di retrofit
/ Obsolescenza pianificata 2.0 / 3.4.1 Una seconda vita /
3.4.2 Do Break / 3.4.3 The reusable / 3.4.4 Stain Teacup /
3.4.5 Verderame / 3.4.6 Older-Better / 3.5 Linee guida per
l'obsolescenza pianificata 2.0 / 3.6 Ricomporre il processo /
3.7 Conclusioni /

CAPITOLO 4

[pp. 149 - 198] IL CASO MANERBA

4.1 Introduzione / 4.1.1 Manerba / 4.2 Le aziende del retrofit
/ 4.2.1 One Off / 4.2.2 Saved by Droog / 4.2.3 Chimera Danese
/ 4.2.4 Ladrò Recyclos / 4.3 L'evoluzione dei luoghi di lavoro /
4.3.1 Ufficio immagine: Sony Computer Entertainment / 4.3.2
Ufficio immagine: Bloomberg / 4.3.3 Ufficio sociale: Another.
com / 4.3.4 Ufficio sociale: Happy / 4.3.5 Ufficio sociale:
TBWA\Chiat\Day / 4.4 Tre linee di intervento / 4.5 Repertori
di ricerca / 4.6 www.officeretrofit.com / 4.7 Conclusioni /

CONSIDERAZIONI FINALI

BIBLIOGRAFIA E RIFERIMENTI

Gli oggetti che definiamo “quotidiani”, non solo delimitano e costituiscono gran parte delle nostre vite, ma, a volte, senza che ce ne accorgiamo, contribuiscono a trasformarle. Al contempo sono questi stessi oggetti a cambiare: si usurano, invecchiano, si rompono, ma anche si ridislocano e si riarticolarono con altri oggetti o attività prima non presenti, a volte cambiando radicalmente di funzione. E poi, quasi sempre, gli oggetti escono dal nostro quotidiano, ma questo non vuol dire che muoiano, per lo meno non subito: possono incorrere in un’agonia più o meno lunga che li vede andare verso la dismissione, ma che può anche dar loro una seconda vita. Recuperati, riciclati, riutilizzati fino alla consacrazione in musei o teche domestiche.

La prima fase di ricerca mette in evidenza la vitalità delle cose nella loro dimensione temporale, e in particolar modo l’ultima fase del ciclo di vita dell’oggetto cercando di comprendere come l’idea di obsolescenza sia mutata velocemente nel giro di pochi decenni: dalle interpretazioni artistiche al fenomeno sempre più diffuso della merce usa e getta. Da questa ricerca di partenza ho cercato di individuare e analizzare singolarmente una serie di progetti di designer contemporanei con l’obiettivo di individuare i segnali di una controtendenza rispetto alla deriva verso l’usa e getta. I progetti individuati, messi a confronto, hanno dato la possibilità di elaborare due modelli di processo, definiti come Retrofit e Obsolescenza pianificata 2.0, accomunati dal tema della sostenibilità dei comportamenti che il prodotto sa innescare.

Tramite il progetto MAIN promosso dal Politecnico di Milano ho avuto la possibilità di testare sul campo uno dei due modelli di processo elaborati. il MAIN mi ha affiancato a Manerba S.P.A.: un’azienda con sede a Mantova che opera nel settore degli arredi per ufficio. Sono state infine elaborate le basi per applicare un processo di retrofit per la realizzazione non solo di nuovi prodotti ma anche di un nuovo servizio.

A white ceramic pitcher with a cracked, textured surface, set against a blurred background. The pitcher has a handle on the left and a spout on the right. The cracks are irregular and cover the entire body of the pitcher.

1.

LA VITA DELLE COSE

1.1 INTRODUZIONE

Molto spesso avviene che ci rapportiamo con gli oggetti professando la fede nell'assoluta inerzia e indifferenza della materia. Sappiamo bene come le cose che ci circondano abbiano delle caratteristiche mutevoli: una pietra può essere un sasso o un bene prezioso, un reperto archeologico o l'unico ricordo che ci rimane di una patria. Non sappiamo, però, oggi come quattromila o più anni fa, dare ragione della presenza delle cose intorno a noi, eppure questa presenza si manifesta, c'è.

Ci sono oggetti morti e oggetti vivi, oggetti che smettono di essere anche se continuano ad esistere ed oggetti che cominciano ad essere anche in loro assenza, come ad esempio un dono atteso.

Nel capitolo si cerca di svelare la natura vitale di tutte le cose in relazione ai significati che gli oggetti assumono per noi e in relazione alla loro dimensione temporale, che passa attraverso l'invecchiamento, l'obsolescenza e la morte oppure attraverso il restauro e le motivazioni che lo spingono. Diversi esempi di tipologie di riparazioni dimostrano come gli interventi materiali sulle cose, in più di un caso, possono essere paragonati agli interventi chirurgici e medici sull'essere umano. Infine, analizzando questi aspetti, si inciampa inevitabilmente in un mondo meno materiale, che appartiene allo scorrere del tempo e ai ricordi che gli oggetti sono in grado di condensare e che danno loro un nuovo significato.

1.2 OBSOLESCENZA PIANIFICATA

(1 - 2)

Dalla voce "obsolescenza",
Dizionario della lingua italiana
Devoto Oli, Le Monnier, Firenze 1995

IMG 1

Kata, sciarpa tibetana
<http://www.flickr.com/photos/enmnamee/3777667513/>

L'obsolescenza è definita come "*La diminuzione progressiva delle possibilità di sussistenza, efficienza, validità, gradimento all'interno di un ambiente*" (1).

Il termine deriva dalla parola latina *Obsolescere* che ha un significato ancora più generico: logorarsi o andare in disuso. A tale definizione di carattere materiale si è poi affiancata una di carattere più economico: *In economia, la perdita di valore e di efficienza economica subita da un bene per effetto della comparsa sul mercato di un bene tecnicamente più perfezionato e più competitivo* (2). L'idea di obsolescenza associata alla sostituzione del bene ha dato origine successivamente alla definizione del processo dell'obsolescenza pianificata.

L'obsolescenza pianificata è il processo che rende un prodotto non-funzionale o obsoleto dopo un certo periodo di tempo o numero di utilizzi, in modo che sia previsto o progettato dal costruttore. L'obsolescenza pianificata ha potenziali benefici per il produttore, poiché il prodotto si rompe e il consumatore è sotto pressione per l'acquisto di uno nuovo, possibilmente dello stesso produttore. La nostra cultura in questo modo fa finta che gli oggetti siano morti, totalmente inanimati, professando una strana metafisica della neutralità e dell'inefficacia delle cose che chiama "materialismo".

Questo rapporto con la cultura materiale che influisce sulla vita, sulla durata e sulla morte degli oggetti stessi è interpretato in modo diverso modificandosi nel corso delle epoche storiche o a seconda delle aree geografiche. Gran Parte delle culture dell'Africa "nera", ad esempio, prevedono un Dio creatore che si è in seguito assentato. Franco La Cecla, però, ci dimostra come questo fatto, "*invece di lasciare il mondo orfano, ha rafforzato, per così dire, la compagnia che il creato si fa, e ne ha rafforzato il carattere di rappresentazione vivente. La risposta è il pullulare di culti della natura, animisti, l'uso di oggetti, feticci che sono per certi scopi e per certi momenti investiti da una potenza di rappresentazione; oggetti che vengono considerati vivi ed animati. Questo mondo ricco e colorato, in cui l'immanenza è rappresentazione, sembra popolato di presenze*" (La Cecla, 1998, p. 27).

A volte anche presso queste culture la morte degli oggetti va provocata di proposito. E' il caso di alcuni manufatti maori, scatole oblunghe in legno, con due manici a forma di testa, chiamate wakahuia, destinate a contenere le piume dei copricapi rituali dei capi del villaggio. Queste scatole,

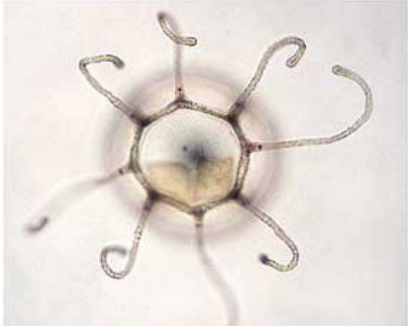


IMG1 ↑

se cedute a stranieri o se non più utilizzate, vengono mutilate ai manici. La decapitazione evita che l'oggetto rimanga animato e potente, quindi potenzialmente pericoloso. Anche gli abitanti delle Isole della Polinesia francese custodiscono delle statuette amuleti, chiamate ti'i, che devono "uccidere", colpendole, o decapitandole, quando si accorgono di loro eventuali influssi nefasti. L'obsolescenza pianificata che, nella società dei consumi, nega qualsiasi valore immanente agli oggetti, privandoli di prospettive di vita future è tuttavia presente, in una dimensione tutt'altro che negativa, e con diverse sfumature di senso nella natura, nel mito e nelle culture antiche, nei costumi di popoli di diverse aree geografiche, nel design e nell'immaginario contemporaneo e se ne riscontrano esempi anche in alcune particolarità

genetiche della specie umana. Gli esempi che seguono intendono illustrare il principio della "obsolescenza pianificata" pur senza la presunzione di esaurirne la materia. Nella cultura Tibetana ad esempio sono frequentemente utilizzate delle sciarpe bianche (Kata) [IMG 1] che vengono offerte al Dalai Lama o ai Lama, agli stranieri o a chi parte, e sono per lo più fasce bianche di garza che poi si disfano in breve tempo. Oggetti che devono morire, come devono morire l'incenso o il burro bruciato o le offerte di cibo e frutta di fronte agli altari.

Nel film Blade Runner sei replicanti (Nexus 6), fuggono dalle colonie extramondo e, giungono furtivamente a Los Angeles,



IMG 2 / IMG 3 ↑

nella speranza di riuscire a modificare la loro imminente data di termine. I Nexus 6 infatti hanno un limite vitale di 4 anni, limite che gli rende impossibile crearsi una vera vita, sviluppare dei veri sentimenti. Un limite che li costringe a rimanere per sempre dei surrogati degli uomini e li blocca dall'esprimere tutto il loro potenziale di eccezionali creature viventi. I replicanti, capitanati da Roy Batty cercano infatti di introdursi nella fabbrica dove sono stati prodotti, nella speranza di sopravvivere più lungo della loro "data di termine". In Italia è stato scoperto recentemente un nuovo gene responsabile della morte improvvisa nei giovani, patologia che nel nostro Paese provoca 500 decessi ogni anno negli over 35, soprattutto sportivi. Il gene è il terzo 'colpevole' a essere stato identificato: gli altri due erano stati scoperti tra il 2001 e 2002. Si tratta del gene Tgf-beta3, identificato nel laboratorio

di genetica umana molecolare dell'università di Padova. Il gene, sulle cui tracce i ricercatori erano da ormai dieci anni, è stato individuato grazie all'analisi del Dna di persone appartenenti a una famiglia veneta. La cardiomiopatia del ventricolo destro, malattia ereditaria, è infatti una delle cause più frequenti della morte improvvisa in età giovanile. *"Abbiamo visto che in questi decessi - spiega Gaetano Thiene, professore dell'università di Padova (4) - vi era sempre una storia familiare di morte improvvisa a causa di un gene 'sbagliato' che regola la stabilità elettrica del muscolo cardiaco e provoca una sorta di corto circuito"*. Molti degli alberi che vivono in paesi dove gli inverni sono rigidi, ogni anno perdono le foglie. Le foglie 'fabbricano' il nutrimento che occorre alla pianta per vivere. Ma per

(3)

Tratto da fcous.it: “La medusa che non invecchia”

(4)

Tratto da molecularlab.it: “scoperto il gene della morte improvvisa”

IMG 2

Turritopsis dohrnii, organismo marino

http://thewere42.files.wordpress.com/2009/01/090130-immortal-jellyfish-swarm_big.jpg

IMG3

Raffigurazione della Fenice

<http://www.finanzaonline.com/forum/attachment.php?attachmentid=1124702&d=1252780137>

fabbricare cibo e mantenersi in vita, le foglie hanno bisogno di acqua; questa viene assorbita dalla pianta attraverso la terra, per mezzo delle radici e le foglie la ricevono attraverso il tronco. Alla fine dell'estate si forma un sottile strato di sughero nel punto in cui il picciolo di ogni foglia è attaccato al ramo, che funge da tappo di questi tubicini. L'acqua così non può più giungere alle foglie, che seccano, muoiono e cadono a terra, anche per mezzo dell'azione del vento. Alcuni alberi (il platano ad esempio) mantengono le foglie secche sulla pianta per tutto l'inverno, per poi perderle appena la fase di 'letargo' vegetativo finisce e le nuove gemme spuntano e 'scacciano' le foglie vecchie. Di solito non c'è alcuna ragione perché un albero mantenga le proprie foglie durante l'inverno. Infatti le foglie non potrebbero nutrirsi perché, in inverno, l'acqua diventa ghiaccio e le radici non possono assorbirlo. Ma in primavera la terra si riscalda ed il ghiaccio si scioglie. La pioggia e la neve in scioglimento imbevono di nuovo la terra di acqua. Allora le radici degli alberi incominciano ad assorbire l'acqua e l'albero si ricopre di nuove foglie ed un nuovo ciclo di vita vegetale ricomincia.

La *Turritopsis dohrnii* [IMG 2], come molti organismi nasce si sviluppa e si riproduce. Ma a questo punto, quando le altre specie di meduse muoiono, lei ringiovanisce. Finisce in fondo al mare e da lì regredisce allo stadio di polipo – da non confondere con il polpo – che è la prima fase della vita di una medusa (è come se una farfalla tornasse bruco) e da lì ricomincia a svilupparsi. Questo processo si chiama transdifferenziamento. In quasi tutti gli organismi le cellule si differenziano assumendo un ruolo preciso, diventano cellule nervose, muscolari ecc... e rimangono tali fino alla loro morte. Nelle *Turritopsis* invece, le cellule che si sono già differenziate, dopo un ciclo di vita perdono il loro ruolo e cambiano funzione biologica. (3)

La Fenice [IMG 3], spesso nota anche con l'epiteto di Araba Fenice, era un uccello mitologico noto per il fatto di rinascere dalle proprie ceneri dopo la morte. Gli antichi egizi furono i primi a parlare del Bennu, che poi nelle leggende greche divenne la Fenice.

La reincarnazione nella filosofia occidentale viene indicata con il termine metempsicosi, intendendo la trasmigrazione dell'anima o dello spirito vitale dopo la morte in un altro corpo di essere umano, animale o vegetale.

Alcuni progetti di design prevedono l'obsolescenza dell'oggetto in modo tale da programmarne una trasformazione e consentire ulteriori utilizzi. Un esempio è il centrotavola di Paolo Ulian [IMG 4], o l'ombrello "reusable" di Alice Bertola che prevedono il riutilizzo di alcune parti in caso di rottura,

IMG 4

Una seconda vita, centrotavola,
2006, Autoproduzione, Paolo Ulian
<http://www.paoloulian.it/friciclo.htm>

IMG 5

Do break, vaso, 2000,
Autoproduzione, Peter Van der Jagt
[http://www.maricazottino.com/
public/tjep.jpg](http://www.maricazottino.com/public/tjep.jpg)



in una sorta di funzionalità programmata, post-obsolescenza.

Altri progetti invece sfruttano i segni dell'obsolescenza per conferire all'oggetto un valore aggiunto, che deriva dalle decorazioni di volta in volta sempre diverse che solo il tempo può realizzare. Alcuni esempi sono il progetto "verderame" di Odoardo Fioravanti, che sfrutta l'ossidazione del rame per decorare delle piastrelle, oppure il progetto "do break" [IMG5] di Peter Van der Jagt che trasforma le crepe derivanti dalla rottura del vaso in un motivo decorativo oppure ancora le "Stain Teacup" di Laura Bethan Wood che trasformano le macchie di tè in un decoro.

1.3 IL VALORE DELL' INVECCHIAMENTO

“Ci sono una serie di passaggi nella produzione atti a togliere alla pelle molte di tutte queste caratteristiche di cui abbiamo parlato. La cicatrice è un difetto, la rugosità una parte da eliminare, la differenza di colore va tolta per unificare. Nel mondo della conciatura oltre a rendere duraturo nel tempo il materiale, gli si toglie la sua storia, e attraverso una serie di passaggi complessi, la mappa completa. E' paradossalmente perfetta e di prima qualità la pelle che non ha storia. La nostra cultura massimalista, globale, omologatrice, ovviamente su base consumista che ad oggi ci rende sostanzialmente infelici, ha prodotto questo tipo di lavorazione e gli oggetti che ne conseguono, usando tra l'altro una quantità di energia fisica e chimica sovradimensionata.” (Blumer, 2009, p.31)

A questa logica della morte si contrappongono, tuttavia, dinamiche che trasferiscono in una dimensione positiva il rapporto tra l'oggetto e il tempo, laddove il tempo può trasformarsi in un valore aggiunto per l'oggetto, potenziandone le funzioni o reinterpretandone la sostanza. L'invecchiamento stesso è, in molti casi, valorizzazione dell'oggetto. Ne sono un esempio gli *“oggetti consumibili”* di Maurizio Ferraris (2008, p. 146) che, con questo neologismo designa quei tipi di oggetti, oggi sempre più rari, destinati alla consumazione, e che la prevedono: al termine del processo sono *“vissuti”*. Ad esempio, le cartelle di cuoio erano fatte per invecchiare, diversamente dagli zaini di plastica, che si buttano via dopo relativamente poco tempo perchè la plastica non regge all'usura con eleganza. D'altro canto, specialmente nel campo dell'artigianato, ad alcune superfici vengono applicate lavorazioni per attribuire un effetto *“anticato”*: la tecnica della burattatura nelle lavorazioni del marmo si ispira all'azione erosiva che l'acqua ed il movimento esercitano sulle scaglie di pietre, lisciandole ed arrotondandole fino a farle diventare sassi. Con il buratto, infatti, mediante rotolamento o vibrazione meccanica si *“erodono”* pezzi di marmo quel tanto che serve per raggiungere un effetto consumato, con superficie abbastanza liscia, spigoli ed angoli arrotondati ed irregolari. Il repertorio fotografico che segue, brevemente commentato, mostra tecniche di invecchiamento nella progettazione e nella esecuzione di oggetti *“nati vecchi”* o che diventando vecchi, si fanno testimoni del *“tempo che passa”* e del *“tempo che dura”*.

IMG 6

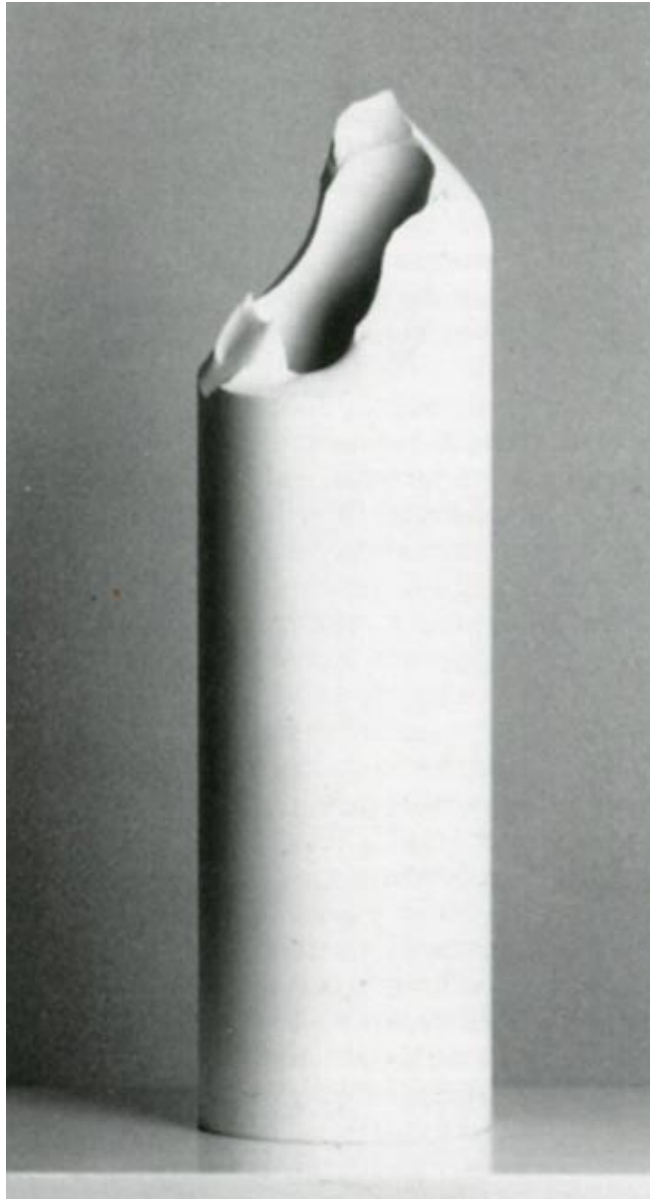
Coffee and cigarette, Tessili per la tavola, 2006, Autoproduzione, Julie Krakowski, tratto da AA. VV. Rainò M., Margaritelli A. (a cura di) (2009), Over Design Over. Materia, tempo e natura nel design contemporaneo, Silvana Editoriale, Milano



Nel progetto "coffee and cigarette" di Julie Krakowski, I segni del tempo vengono impreziositi e trasformati in un motivo decorativo.

IMG 7

Per forza di levare, vaso, 1994, Enzo Mari, tratto da D'AVOSSA A. PICCHI F. Enzo Mari, il lavoro al centro, Electa Milano, 1999



Nel Progetto di Enzo Mari "per forza di levare", la rottura dell'oggetto ottenuta con un unico gesto realizza di volta in volta una forma diversa.

IMG 8

Modus Operandi, sedia, 2009,
Matylda Krzykowi
<http://www.dezeen.com/2009/08/20/modus-operandi-by-matylda-krzykowski/>



IMG 9

Smoke chair, sedia, 2006,
Autoproduzione, Maarten Baas
<http://www.maricazottino.com/public/baas2.jpg>



Nei progetti di Marteen Baas e Matylda Krzykowski, processi di invecchiamento e distruzione contribuiscono all'effetto finale del prodotto.

IMG 10

Vanitas, caraffa, 2009,
Autoproduzione, Charlotte
Dumoncel
[http://1.bp.blogspot.com/_
WuR6cVmYZgQ/ShcQbtaZUgl/
AAAAAAAABN8/rYlyk9EMRIA/
s1600-h/16_vanitas.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_WuR6cVmYZgQ/ShcQbtaZUgl/AAAAAAAABN8/rYlyk9EMRIA/s1600-h/16_vanitas.jpg)



Charlotte Dumoncel nel progetto Vanitas applica alla superficie delle caraffe diverse tecniche di invecchiamento appartenenti ad altri mondi ed altri materiali.

Jacques Fontanille (2002) interpreta il rapporto tra tempo e oggetti attraverso il concetto di patina: la parola designa qualsiasi tipo di velatura superficiale che si forma sugli oggetti, dovuta al tempo e agli agenti atmosferici. In quanto fenomeno, la patina rappresenta sia un'espressione "del tempo che passa" e dell'uso, iscritti sulla superficie esterna degli oggetti, sia l'espressione del "tempo che dura", testimoniato dalla solidità e dalla permanenza della materia e della struttura interna degli oggetti. Il fatto che esprima entrambi gli aspetti del tempo è necessario, dato che il primo presuppone il secondo: la percezione degli effetti del "tempo che passa" come patina, infatti, si fonda su un postulato di permanenza e consistenza interna dell'oggetto senza il quale non vi sarebbe affatto "patina" ma semplicemente distruzione. La patina presente sulla superficie esterna rappresenta la traccia dei molteplici eventi sociali e climatici che si susseguono nel tempo ed è l'esito di un rapporto con i soggetti umani che li usano, ci vivono accanto, ci passano dinanzi; come sostiene Jacques Fontanille: "un rapporto che in qualche modo li umanizza". Se consideriamo l'oggetto come un corpo, allora potremo applicare anche ad esso la banale distinzione che in ogni corpo contrappone la sostanza di cui è composto, la carne, al limite che lo separa da tutto ciò che esso non è, il rivestimento. Il "tempo che passa", si dirà, agisce sul rivestimento; il "tempo che dura" riguarda invece la stessa "carne materiale" dell'oggetto. La "carne" materiale e funzionale fornisce la definizione formale dell'uso: essa indica quale programma portare a compimento, con quale ruolo attanziale, grazie a quale modalità dominante e per produrre quale risultato. Il "rivestimento", l'involucro è ciò che fa di ogni oggetto una figura riconoscibile, individualizzabile e percettibile. L'impronta della patina è iscritta su questo involucro dalle tracce dell'uso accumulate nel tempo: in senso letterale, essa è il risultato del fatto che i singoli "attori" hanno accolto il programma e i ruoli proposti dall'oggetto facendoli propri gli uni dopo gli altri, giorno dopo giorno.

Molto spesso l'impronta si sviluppa a scapito della struttura generando una tensione in cui l'involucro dell'oggetto sembra dover conciliare due ruoli: contenere, conservare, stabilizzare da un lato; iscrivere, imprimere dall'altro. Il valore della patina e quindi delle impronte, però, dipende anche dalla possibilità di mantenere in vita la struttura dell'oggetto; in altri termini la patina, per quanto importante, non ha alcun valore se non nel caso in cui la struttura dell'oggetto sia ancora riconoscibile. La superficie di iscrizione è importante solo in virtù

dell'equilibrio instauratosi con l'involucro di contenimento e conservazione.

La patina degli oggetti mette in luce due diversi aspetti: poiché la patina si fonda su un'iscrizione nella materia dell'oggetto, enuncia l'antichità di quest'ultimo e l'insieme dei contesti temporali e assiologici associati all'immagine della patina stessa; in secondo luogo gli usi attualizzano giorno dopo giorno le funzioni e la struttura dell'oggetto, e imprimono a poco a poco su di esso la loro impronta. Se ad esempio esaminiamo con attenzione il martello di un cavatore di ardesia ci accorgeremo di come il manico è incavato lungo l'impugnatura in corrispondenza con la posizione delle dita, la testa metallica è arrotondata all'estremità di percussione e intaccata per tutta la lunghezza perché viene sfregata ripetutamente sui pezzi di ardesia dopo averli frantumati. Lo strumento quindi assume la forma stessa dei gesti che ha contribuito a realizzare.

1.3.1

LA SECONDA VITA DELLE BRICCOLE

(5)

Tratto da INTERNI n. 600, aprile 2010, pp. 31-32 La seconda vita delle briccole

IMG 11

Briccole, tavolo, 2010, Riva, Matteo Thun, Foto tratte da INTERNI n. 600, aprile 2010

IMG 12

Briccole, separè, 2010, Riva, Paola Navone, Foto tratte da INTERNI n. 600, aprile 2010

La “Briccola” è una parola che deriva dal dialetto veneto (bricola) che indica i pali, singoli o a piccoli gruppi di due o tre, piantati sul fondo della laguna impiegati anzitutto per delimitare le vie navigabili, ma utilizzati anche a scopo di ormeggio. (5) La bricola veneziana, oltre a essere quindi un elemento funzionale indispensabile per consentire la navigazione nella laguna segnando i percorsi più profondi ed evitando che le imbarcazioni rimangano arenate in zone di acque basse, sono un elemento che è parte integrante del paesaggio veneziano e della sua struttura, un sistema di piccoli landmark distribuiti in modo scientifico. Il progetto “Briccole” [IMG 11 / IMG 12] concepito da Maurizio Riva e portato avanti con la sua azienda Riva 1920 è parte di una sensibilità ambientale che l'imprenditore lombardo, insieme ai fratelli Anna e Davide, riversa da tempo nella sua attività produttiva. Il legno per la famiglia Riva è un elemento da trattare con cura, con un'attenzione particolare a quello vicino alla sua naturale fine biologica, (ad esempio legni provenienti da alberi abbattuti per vecchie paludi o cataclismi), ma anche a quelli “conservati” nelle paludi come i millenari alberi fossili Kauri che si trovano in Nuova Zelanda. Si tratta di un concetto di riuso del manufatto arboreo che si lega ad un'idea di rispetto ambientale di vasta portata che investe la cultura del progetto del nuovo millennio sotto molteplici aspetti: dal design all'architettura, dalla città al territorio. L'iniziativa incentrata sul riutilizzo delle briccole veneziane (in mostra alla Triennale di Milano durante la settimana del design di aprile) in qualche modo miscela in una sinergia d'intenti queste dimensioni unendo all'azione del design valori che si pongono alla scala urbana e ambientale. Se da un lato il riutilizzo di briccole di quercia, ammalorate dall'attacco delle teredini e delle mitili e consumate dall'usura, manda un segnale preciso relativo alla necessità di coltivare il concetto del riuso di materiali e manufatti del mondo che ci circonda in un ciclo virtuoso e responsabile, dall'altro pone l'attenzione sulla complessa problematica della gestione di un manufatto funzionale che è parte del paesaggio storico e della memoria della città. Una consapevolezza dichiarata anche da Renata Codello, architetto e Soprintendente per i Beni Architettonici e Paesaggistici di Venezia e Laguna, che afferma come la questione delle briccole sia oggetto di studio da molto tempo e che proprio sui pali lagunari è stata istituita una commissione di lavoro con il Magistrato alle acque e l'amministrazione Comunale che sta dando esiti positivi.

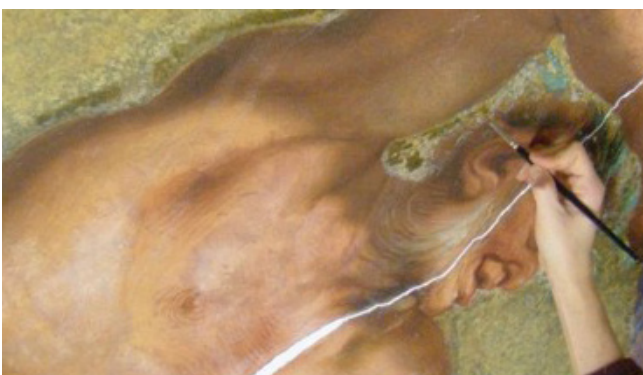


IMG 11 / IMG 12 ↑

Rimane la questione degli altissimi costi di gestione dei famosi pali lagunari: causa la mancata stagionatura e la crescita degli attacchi delle voraci teredini, la gestione delle briccole costa ben sei milioni di euro all'anno agli enti pubblici, inoltre le briccole odierne non superano la durata di due o tre anni. Quindi occorre ricercare altre soluzioni non solo dal punto di vista dei costi, ma anche sotto l'aspetto eco-sostenibile, visto che per ricavare i massicci elementi lignei da impiantare in laguna occorre abbattere querce sane in grande quantità. Si stanno studiando ad esempio pali di composito di legno più resistenti (per quanto riguarda la zona esterna al centro storico) che offrono buona resistenza, senza ricorrere a fusti in cemento o plastica che snaturerebbero il paesaggio della laguna. Per ora il folto gruppo di designer, progettisti e stilisti (da Mario Botta ad Antonio Citterio, da Matteo Thun a Marc Sadler, da Michele De

Lucchi a David Chipperfield, da Fiorucci a Missoni sino a coinvolgere il critico d'arte centenario Gillo Dorfles, solo per citarne alcuni), chiamati da Riva 1920 nel progetto, hanno il compito di reinventare l'uso della briccola in una sorta di consapevole ready-made che spinge il design oltre i suoi confini disciplinari caricandolo di valori ambientali e storici profondi.

1.4 INGANNARE IL TEMPO



IMG 13

preparazioni per chirurgia plastica
[www.centrodiagnosticogallaratese.it/
img/foto_chirurgia_estetica.jpg](http://www.centrodiagnosticogallaratese.it/img/foto_chirurgia_estetica.jpg)

IMG 14

Opera d'arte in corso di restauro
[http://www.gerso.eu/img/img_res-
tauro.jpg](http://www.gerso.eu/img/img_restaurato.jpg)

Il tempo che passa, e che "patina" gli oggetti, conferendo loro una "nuova" bellezza, può, tuttavia arrecare danni che il restauro, nell'opera d'arte [IMG 13], come la chirurgia estetica [IMG 14] in campo umano "riparano", ingannando, in questo caso, il "tempo nemico": il quadro, come il volto, vengono rinnovati e riportati "indietro nel tempo".

Un caso interessante nel rapporto tra la patina degli oggetti e il restauro viene dal restauro della stazione della città francese di Limoges [IMG 15]: Questo edificio detto anche "Stazione dei Benedettini" è completamente coperto di rame: tanto la cupola centrale, quanto il tetto della torre con l'orologio su di un lato. Questo tetto in rame era un tempo ossidato, color grigioverde, come si

addice a una testimonianza del passato: la stazione è infatti un monumento ben catalogabile che risale agli esordi delle ferrovie in Francia, epoca in cui la rete nazionale era ancora suddivisa fra alcune grandi società private interregionali. A quell'epoca, essa era al centro di un importante nodo ferroviario: all'interno della cupola centrale, ai quattro angoli della volta, quattro statue rappresentano ancora oggi le quattro regioni che collegava tra di loro. Nel 1998 la cupola è stata distrutta da un incendio e si è dovuto sostituire il rame, ma lo si è fatto utilizzando rame già "patinato". Invece nel restauro del resto dell'edificio, e in particolare quello dei muri in pietra, si è tentato di riprodurre il colore e la testura originaria del materiale. Il rame del tetto, in altre parole, aveva un valore soltanto per la particolare patina che aggiungeva al monumento. Nel caso in esame è chiarissimo che la patina non deve nulla all'uso: in questo genere di



IMG 15

Stazione ferroviaria di Limoges
[http://static.panoramio.com/photos/
original/11262244.jpg](http://static.panoramio.com/photos/original/11262244.jpg)

monumento anzi con la manutenzione, il restauro e le opere di sistemazione periodiche ci si sforza di cancellare le tracce dell'uso, rimodernando addirittura le sue strutture funzionali interne. Il valore della patina dunque non deve nulla all'iscrizione delle enunciazioni e delle appropriazioni individuali e collettive che creano la storia quotidiana dell'edificio. Al contrario, in questo caso si vuole far riferimento a una storia del tutto diversa: si tratta di una storia collettiva ma è quella delle istituzioni, delle strutture politiche, della città e della ferrovia. La patina non è più un'impronta, ma un emblema, segno di un'identità acquisita grazie alla permanenza e alla conservazione. Se l'impronta è una figura iscritta nella materia,

l'emblema è una figura aggiunta, associata all'oggetto. La patina delle coperture, comunque, indica anche che queste ultime non sono mai state toccate né modificate; allorché dopo un incendio ci si è visti costretti a ripararle, così, si è giunti sino a far uso di un simulacro (la patina artificiale) per "fare come se" questa permanenza non si fosse mai interrotta. Si comprende facilmente, allora, che aggiungendo quel simulacro non se ne modifica affatto l'efficacia: l'artefatto rimane un emblema e quelle coperture possono continuare a dialogare a distanza, come hanno sempre fatto, con gli altri monumenti emblematici della città.

1.5 IL TEMPO DILATATO

IMG 16

Monumento alle vittime dell'
olocausto, 2005, Peter Eisenman
[http://www.bowdoin.edu/
news/events/archives/images/
Memorial530.jpg](http://www.bowdoin.edu/news/events/archives/images/Memorial530.jpg)

Vi è un intimo legame che unisce l'essenza degli oggetti al tempo, rendendoli attori della testimonianza del tempo passato, ma anche proiezione di tempi futuri, come del tempo che, al di là di ogni nostra percezione del divenire, si ferma, o è sempre, nascosto sotto l'illusoria apparenza delle cose e del loro divenire, a guardia della loro immanenza.

Testimoni del tempo, sono oggetti a cui sono legati particolari avvenimenti, passati o eventualmente futuri. Questo legame consente di riproiettare idealmente l'oggetto nel tempo in cui si compie la sua significazione.

Con l'eredità, ad esempio, avviene che qualcuno ha destinato, con una volontà che è legata ad un momento del passato, qualcosa che nel presente viene trasmessa ad un erede. Il gesto si basa sulla fede che la volontà di qualcuno duri più della sua vita, che gli sopravviva. In questo senso le "ultime volontà" sopravvivono a chi scompare e da ultime diventano "continue".

Nella cultura rom, nella cultura dei gitani e di molti popoli nomadi, le cose del defunto vanno distrutte: la stessa casa, l'automobile, i beni, e perfino il nome va distrutto. La garanzia della relazione positiva tra il mondo dei defunti e quello dei vivi è che siano separati, che tra i due ci sia il silenzio. La Cecla dimostra come alla base di queste convinzioni c'è l'idea che le cose non siano indifferenti alla vita degli uomini e che, stando loro accanto, ne acquistino il carattere "personale". *"Le cose hanno una personalità, un'anima assunta per osmosi"*. (La Cecla, 1998, p. 90)

Più in generale gli oggetti di cui ci circondiamo possono essere considerati come dei testimoni o protagonisti di vicende personali o collettive, diventando inevitabilmente condensatori di relazioni tra storie, persone e luoghi. Diana di Palma (2004, p. 18), nel suo saggio "effimero e lunga durata in architettura" sostiene peraltro: *"La nostra natura umana tende ad associare oggetti, forme e talora spazi agli eventi. Per una sorta di traslazione di sistemi di riferimento, ecco che misuriamo il tempo con le forme: un monumento eretto in memoria di un evento unico, un luogo che ricorda un evento. Una struttura allestita in occasione di un evento transitorio o ripetibile, una struttura destinata alla consegna ai posteri. Le più infime grandezze effimere si pongono quali sistemi di misura del tempo."* [IMG 16]

Anche Jean Baudrillard ci dimostra il legame tra l'uomo e gli oggetti del passato: *"l'oggetto antico non ha incidenza pratica, ma esiste soltanto in quanto significa"* (Baudrillard, 2003, p. 96). Con questo, non si intende che



IMG 16 ↑

l'oggetto è afunzionale o semplicemente decorativo, ma ha una funzione specifica: "*significa il tempo*". Il sistema d'ambiente infatti, si sviluppa in superficie, ma se vuole raggiungere la totalità, deve recuperare la sua dimensione fondamentale, quella del tempo: l'oggetto antico introduce il tempo nell'ambiente.

L'uomo non si sente a suo agio nell'ambiente funzionale, ha bisogno di una scheggia di legno della Vera Croce che santifichi la chiesa, di un talismano, di un pezzetto di realtà assoluta, calata, incastrata nel reale per giustificarlo e più antichi sono gli oggetti, più ci avvicinano a un essere anteriore, alla

"divinità", alla natura, alle conoscenze primitive. L'oggetto funzionale è povero di significanza, si riferisce all'attualità e si dissolve nella quotidianità. L'oggetto mitologico, dalla minimale funzionalità e significanza massimale, si riferisce all'ancestrale, o addirittura all'interiorità assoluta della natura.

Gli oggetti antichi formano, nell'ambiente privato, una sfera ancora più privata. Sono evasione dalla quotidianità, e l'evasione non è mai più radicale di quando si realizza nel tempo, non è mai profonda come nell'infanzia. Può darsi che questa evasione metaforica sia presente e viva in qualunque sentimento estetico, ma l'opera d'arte in sé richiede una lettura razionale: l'oggetto antico non ha esigenze di lettura, è "leggenda" perché è designato innanzi tutto dal suo coefficiente mitico e di autenticità. Ogni oggetto antico è bello semplicemente perché è sopravvissuto e per questo diventa segno di una vita precedente.

La ricerca verso il vecchio, verso il mobile antico risponde quindi all'esigenza di un essere definitivo, compiuto.

"L'oggetto del passato è ciò che esiste nel presente in



quanto già stato prima, e che per questo è fondato su se stesso, autentico. L'oggetto antico è sempre, nel pieno della sua frase, un "ritratto di famiglia". Esiste sotto forma concreta di oggetto, immemorializzazione di un essere precedente, processo che nell'immaginazione, equivale all'elisione del tempo" (Baudrillard, 2003, p. 98). Questa caratteristica manca evidentemente agli oggetti nuovi, che esistono solo nell'attualità, all'indicativo, nella forma dell'imperativo pratico, che si esauriscono nell'uso immediato senza essere esistiti in precedenza e che, anche se riescono, più o meno bene ad assicurare l'ambiente nello spazio, non lo assicurano tuttavia nel tempo.



IMG 18 -19

Restauro della Residenza Laurie Mallet, James Wines
<http://www.patamagazine.com/?q=it/sculpture-environment>

L'oggetto funzionale è efficiente, l'oggetto antico è compiuto. L'avvenimento compiuto che l'oggetto antico significa è la nascita. Continua Baudrillard (2003, p. 98): "Io non sono chi è attualmente, perché questo significa angoscia, sono chi è stato, secondo la linea di una nascita invertita di cui questo oggetto è segno per me"; l'oggetto si tuffa dal presente nel tempo facendosi vettore di due moti contrapposti: proprio perché si integra nel sistema culturale attuale, l'oggetto antico, dal passato, significa nel presente la dimensione vuota del tempo; in quanto regressione individuale, al contrario, è un moto del presente verso il passato.

Un progetto che incarna questo pensiero sull'oggetto antico è sicuramente il restauro della residenza Laurie Mallet a New York [IMG 18/ IMG 19]. Qui l'architettura si trasfigura in memoria sedimentata e il progetto degli interni è portato avanti come una metonimia solida di vite precedenti. Il restauro è eseguito inglobando nelle pareti,



IMG 20

Artificial Bonsai Tree, 2007, Droog,
Jennifer Chan
[http://www.droog.com/products/
studio-work/artificial-bonsai-tree/](http://www.droog.com/products/studio-work/artificial-bonsai-tree/)

IMG 21

Cereus Greggii
[http://www.ubcbotanicalgarden.org/
potd/peniocereus_greggii.jpg](http://www.ubcbotanicalgarden.org/potd/peniocereus_greggii.jpg)

oggetti, mobili, suppellettili e vestiti che sono stati ritrovati nell'appartamento nel momento d'inizio dei lavori. Questi elementi sono annegati nelle pareti in modo irregolare, alcuni vi penetrano solo in piccola parte, altri vi sono sommersi quasi interamente. In questo modo gli oggetti appartenuti agli inquilini precedenti diventano altamente metaforici, trasformandosi in vere e proprie figure fantasmatiche del passato che stanno lì a richiamare all'urgenza della memoria. Igor Kopytoff (2005), invece, mette in relazione il tempo con un effetto di "singolarizzazione" dell'oggetto: da un lato "l'essere vendibile per denaro o l'essere scambiabile con un'ampia gamma di altri beni significa avere qualcosa in comune con un gran numero di oggetti di scambio che, presi nell'insieme, condividono un unico universo di valori comparabili. Per

usare un termine appropriato, anche se arcaico, essere commerciabile o facilmente scambiabile equivale a essere comune – il contrario dell'essere non-comune, incomparabile, unico, singolare e quindi mai scambiabile con nient'altro" (Kopytoff, 2005, p. 84). Grazie a questa riduzione a un comune denominatore, o per meglio dire a un comune metro di misura, quindi, ci si rende in grado di appropriarsi o di disfarsi degli oggetti con grande facilità, grazie appunto all'espedito dello scambio, eventualmente mediato dal denaro.

Dall'altro lato, però, si verifica che il trascorrere del tempo sugli oggetti sortisce un effetto di singolarizzazione che inizialmente si manifesta in forma "privata", spesso sulla base di principi usuali come quelli che governano il destino dei cimeli di famiglia o delle vecchie pantofole; la lunga



IMG 22
Lampada annuale, 1966, Alighiero Boetti

relazione li fa diventare in qualche modo parte integrante della persona e rende impossibile separarsene, rendendo inefficace il meccanismo dello scambio. Nel caso dell'Artificial Bonsai Tree [IMG 20], è la mano dell'utente a sortire un effetto di singolarizzazione sull'oggetto, modificandolo e "potandolo" a proprio piacimento. La cura e l'attenzione per raggiungere un risultato estetico,

determinano un legame con l'oggetto, da cui sarà più difficile separarsi.

La proiezione di eventi nel futuro è il ponte che collega il presente ad eventi che si manifesteranno poi. L'attesa per un singolo momento si dilata dal futuro, verso il passato, fino al presente. Ritroviamo alcuni esempi nel mondo naturale, come il *cereus greggii* o nell'arte contemporanea con la lampada annuale di Alighiero Boetti.

Il *cereus greggii* [IMG 21] è una pianta del deserto. Per una notte all'anno i suoi fiori si aprono appena calano le tenebre e poi muoiono per sempre con le prime luci dell'alba. Un evento così singolare, vive nell'attesa che accada e nel ricordo dopo la sua conclusione.

La "lampada annuale" [IMG 22] di Alighiero Boetti è progettata per accendersi inaspettatamente una sola volta all'anno per undici secondi. Un tempo impercettibile si dilata magicamente nell'attesa perenne che quell'unico avvenimento si compia.

Anche fermare il tempo può diventare un modo per dilatarlo e per dilatare la vita dell'oggetto. Nel mondo dell'arte, l'esempio più calzante è dato dalle opere di Damien Hirst. Nelle sue opere cerca di fermare e perpetuare un istante circoscritto e ben definito di quel processo così vasto e vario che noi definiamo semplicemente e banalmente "la morte". A tale scopo, ricorre spesso all'utilizzo di animali "imbalsamati", proprio come lo squalo di 4 metri protagonista nel "The Physical Impossibility Of Death In the Mind Of Someone Living" [IMG 23]. Lo squalo conservato nella formaldeide è un semplice cadavere, ossia testimonianza di morte, eppure - con il suo forte simbolismo - diventa espediente atto ad inculcare il senso di morte nella mente degli spettatori, nonché - grazie al sistema



con cui è stato "prodotto" - tentativo di "catturare" un istante preciso della morte, impedendole di proseguire nel suo processo degenerativo. L'artista ha immortalato un momento simbolicamente importante, quello in cui lo squalo supera il limite oltre il quale le percezioni dei vivi diventano semplicemente "non percezione".

Quell'istante immortalato, oggi è a disposizione di tutti, infinitamente dilatato, e consente a chiunque – tramite la contemplazione – di avvicinarsi e riflettere su ciò che più d'ogni altra cosa da sempre influenza la vita dell'uomo, le filosofie e le religioni: il concetto della morte.

Nelle foto di Bill Basquin [IMG 24], invece, un evento effimero, come il deperimento di un frutto, testimone dell'inesorabilità



IMG 23

The Physical Impossibility Of Death In the Mind Of Someone Living, 1991, Damien Hirst
<http://digilander.libero.it/roy.radio/Hirst/squalo%203.jpg>

IMG 24

moldy orange, 2008, Bill Basquin
<http://www.billbasquin.com/catalog.1.html>

del tempo, viene cristallizzato e fissato per sempre in una foto.

L'aspirazione a fermare il tempo, segna la vita dell'uomo che, da sempre, insegue il modello ideale di eterna giovinezza.

L'esempio più forte nella letteratura è Dorian Gray: i segni del tempo sono proiettati sul ritratto del protagonista e non sul suo volto. Dorian Gray non subisce gli effetti del tempo.

È possibile comunque ritrovare questo tentativo di "fermare il tempo" in pratiche del passato e del presente nella poetica artigianale di lontane culture e nel design contemporaneo.

Come nelle opere di Damien Hirst, l'imbalsamazione è destinata soprattutto alla preservazione di animali morti (tassidermia). Le sembianze dell'essere vivente rimangono tali, preservando la pelle dall'azione del tempo e la posizione è cristallizzata.

l'impronta, invece, rappresenta il ponte di una disgiunzione spazio temporale: nel caso di una maschera funeraria [IMG25], ad esempio, lo stampo conserva una forma di cui è scomparso il modello in carne e ossa, ma che può



IMG 25

Maschera funeraria di Napoleone
[http://www.obit-mag.com/media/
image/napoleon5.jpg](http://www.obit-mag.com/media/image/napoleon5.jpg)

essere riempita da qualsiasi altra materia; nel caso dell'impronta rilevata dall'investigatore, la sua forma crea un legame tra una parte del corpo di colui che è passato in quel luogo e si ipotizza abbia commesso un misfatto, da un lato, e dall'altra parte una parte del corpo di una persona da identificare che abita da qualche parte, ha le proprie abitudini, un lavoro, una famiglia ecc. Se nel primo caso si tratta del medesimo viso, nel secondo si tratta dello stesso piede o mano, ma con un cambiamento di ruolo figurativo.

L'impronta realizza le due condizioni che garantiscono una "presenza" degli usi passati: una contiguità senza iati, che assicuri la continuità di una presenza e in secondo luogo un necessario alternarsi delle modalità d'esistenza, in

grado di spiegare il cambiamento di status relativo a quella stessa presenza. La prima condizione è soddisfatta in forma tanto perfetta da far sì che l'impronta possa essere utilizzata come testimonianza, prova o addirittura come firma di un individuo: a questo riguardo essa garantisce una perfetta continuità tra la cosa e gli usi cui è sottoposta in qualità di oggetto. Ma anche la seconda condizione è pienamente soddisfatta: affinché l'impronta possa funzionare come tale, infatti, è necessario che la cosa non sia più percepita come tale e l'oggetto passi in primo piano: a rigor di termini, fintantoché la mano rimane poggiata alla superficie su cui appone le sue tracce non vi è alcuna impronta; allo stesso modo finché il viso di cui si vuole realizzare la maschera rimane nello stampo non si può parlare di calco, ma di semplice maschera in gesso o argilla.

Perché l'impronta possa funzionare come "segno", insomma, implicando in tal modo dei processi interpretativi e persuasivi, strategie di reminiscenza e testimonianza ecc, è necessario che l'oggetto e la cosa siano l'uno attuale,

IMG 26

Blueware Collection, piatti e ceramiche, 2009, Autoproduzione, Studio Glithero

<http://www.dezeen.com/2009/04/08/craft-punk-by-studio-glithero/>

IMG 27

Tokkuri

<http://www.flickr.com/photos/tamaiyuya/4057618855/sizes/l/>

IMG 28

Leonardo, Tavolo, 2006, Clerc Bertrand

http://www.designboom.com/contest/view.php?contest_pk=12&item_pk=8371&p=1



L'idea di impronta ha ispirato anche i designer dello studio Glithero per la loro performance al Craft punk durante il salone del mobile 2009. Un oggetto qualsiasi appoggiato sulla superficie fotosensibile di questi piatti, viene per sempre "catturato" nel momento in cui il piatto viene esposto alla luce.



IMG 27 / IMG 28 ↑

l'altra potenziale: in altre parole, è necessaria una sorta di *débrayage* della superficie su cui la patina si iscrive.

Alcune bottiglie per il sake (tokkuri) [IMG 27] conservano l'impronta delle dita del ceramista. un unico gesto manuale è cristallizzato per sempre nella ceramica.

Il Progetto Leonardo [IMG28] di Clerc Bertrand è una sorta di ode ai sentimenti, uno still life che sottolinea un momento di forte intimità. Leonardo identifica e fotografa un momento della vita quotidiana, e la sue forme seguono i sentimenti e predispongono ad un avvicinamento.

Una riflessione particolare merita la "sospensione del tempo" di cui è esempio il terzo passaggio [IMG29], "raccontato" da Gilles Clement (2005).

Il terzo paesaggio è costituito da una quantità di

spazi indecisi, privi di funzione sui quali è difficile posare un nome. Si situa ai margini, dove i boschi si sfrangiano, lungo le strade e i fiumi, nei recessi dimenticati dalle coltivazioni, là dove le macchine non passano. Copre superfici di dimensioni modeste, disperse, come gli angoli perduti di un campo; vaste e unitarie, come le trobiere, le lande e certe aree abbandonate in seguito a una dismissione. Il terzo paesaggio benchè scompaia in seguito all'attività edificatrice umana, è pervaso da una forza immanente, non muore mai, ma è come se fosse in giacenza, in attesa, in stand by. appena il territorio viene abbandonato, il terzo paesaggio ricompare.



IMG 29

Esempio di Terzo Paesaggio

http://1.bp.blogspot.com/_PnT6fOkhWyg/SmfJOU0a1AI/AAAAAAAAAByc/m-1XaiwjXiU/s1600-h/3748208788_be0a1d57e6.jpg

1.6 CICLI VITALI

Sono tutt'altro che inerti, dunque, gli oggetti, anzi, estremamente vitali, intimamente legati al divenire delle vicende umane, nonché dotati di vita propria, simile per molto versi al ciclo vitale dell'uomo, al di là del quale l'oggetto sa andare per un'insita capacità che, come vedremo, ha di rinascere a nuova vita.

L'oggetto che affronta il suo viaggio nel tempo, incrocerà sulla sua strada eventi non dissimili da quelli che attraversano il percorso dell'uomo: il danno fisico e la conseguente cura o "riparazione", la necessità di ricorrere a protesi e/o trapianti, la morte. Gli esempi che seguono, corredati da immagini, rappresentano le analogie tra il percorso vitale dell'uomo e quello di oggetti, nonché l'estensione di fenomeni presenti in natura alle vicende delle cose.

Questo, nell'intenzione di proporre una interpretazione "vitale" degli oggetti e del loro destino.

1.6.1 RIPARAZIONE

IMG 31

autoriparazione

<http://www.flickr.com/photos/tamaiyuya/4057618855/sizes/l/>

IMG 30

Bison Kintsugi, Piatto, 2009, Lotte Dekker

<http://www.platform21.nl/page/5752/en>



La proprietà naturale dell'autoriparazione si manifesta come capacità di diversi tessuti o organismi di rimediare a ferite e lacerazioni con processi di riparazione automatici. Casi emblematici e ricorrenti sono le cicatrizzazioni di ferite della pelle, o di frattura delle ossa.

Meno nota è la capacità di autoriparazione del corno del rinoceronte che ha la capacità di autoripararsi quando viene scalfito. Il fenomeno è tuttora in esame, con l'obiettivo principale di comprendere le modalità con cui della materia priva di cellule viventi sia in grado di reagire in maniera apparentemente attiva. (Salvia, 2009, p. 136)

Spesso, anche noi, per necessità o per un particolare legame affettivo, siamo portati a riparare gli oggetti di cui ci circondiamo: la designer Lotte Dekker per il concorso remarkable repairs ha trasformato l'evidente segno di riparazione del piatto rotto in un motivo decorativo.

1.6.2 PROTESI

IMG 32

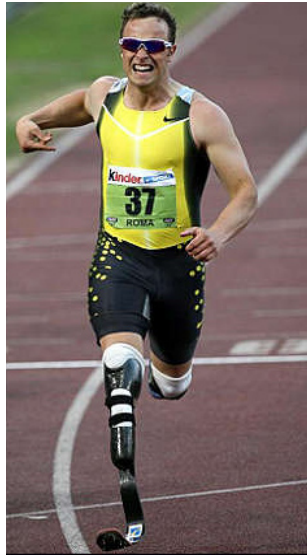
Protesi da corsa

<http://www.repubblica.it/2007/06/sezioni/sport/atleti-paraolimpici/pistorius-iaaf/pistorius-iaaf.html>

IMG 33

Réanim, Accessori per riparazioni, 2004, Autoproduzione, 5.5 designers

http://www.cinquinquedesigners.com/gb/index.php?centreloca=http://www.cinquinquedesigners.com/gb/home.php?rub=actualite*aa*srub=actus



In medicina, una protesi è un dispositivo artificiale atto a sostituire una parte del corpo mancante (un arto, un organo o un tessuto), o a integrare una danneggiata. Le protesi possono essere prodotte su misura (ad esempio protesi dentarie o ortopediche) o in serie (ad esempio valvole cardiache).

Réanim [IMG 33] è una serie di oggetti progettati dai 5.5 designer che nascono come "protesi" per salvare mobili vecchi ormai rotti.

1.6.3 TRAPIANTO

Il trapianto è un intervento di chirurgia che prevede la sostituzione di una componente di un organismo vivente, in quanto malfunzionante, con l'omologa, funzionante, espiantata da altro individuo.

Si individuano quindi due fasi: il prelievo della parte da un soggetto detto donatore e il successivo trapianto o innesto della stessa su di un soggetto detto ricevente, con l'eventuale rimozione dell'omologo nativo malato. Si possono trapiantare organi (rene, fegato, cuore, polmone) o tessuti (cornee, sangue, osso, cartilagini, valvola cardiaca, vasi sanguigni, cute), insiemi complessi (mano).

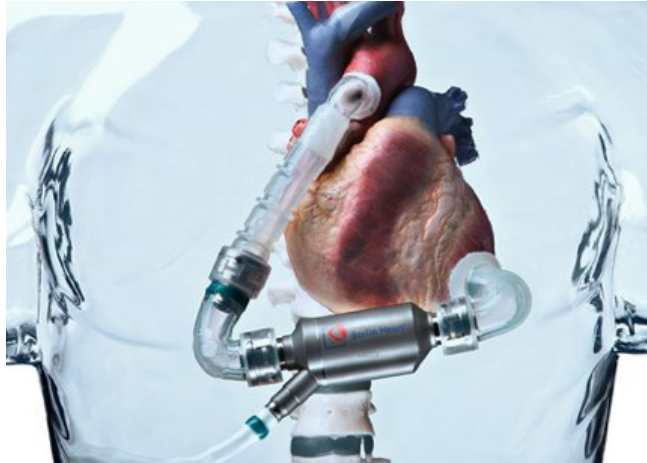
Esistono diverse tipologie di trapianto, a seconda della tipologia del donatore, che può - per alcuni tipi di organo - essere una persona vivente, ma anche a seconda del tipo stesso di trapianto, che può essere ortotopico (l'organo nativo viene rimosso e l'organo del donatore viene piazzato nella stessa posizione anatomica dell'organo originario) oppure eterotopico (un nuovo organo viene affiancato a quello vecchio, non più funzionante, che però rimane al proprio posto; questo tipo di trapianto viene detto anche 'ausiliario'). Dal punto di vista clinico il trapianto è l'unica possibilità di cura per un vasto gruppo di malattie degenerative, talora ad evoluzione acuta, in cui la terapia sostitutiva non è sempre possibile. Il trapianto di rene consente di liberare il paziente dalla dialisi, in corso di insufficienza renale cronica, e quindi di migliorare sensibilmente la qualità della vita, così come quello di cornea.

Tecnicamente il termine appropriato per definire la rimozione di un organo o tessuto da un organismo donatore è prelievo di organi o tessuti; il termine espianto infatti tecnicamente va riservato al prelievo di un organo precedentemente trapiantato e rimosso per motivi diversi (non funzionamento, trapianto "domino"). Nella lingua d'uso comune il termine "espianto" è spesso usato nel senso di "prelievo". Il termine di "trapianto" a rigore dovrebbe essere riservato agli organi, mentre per definire l'impianto di tessuti si usa il termine "innesto": es. trapianto di cuore; innesto di valvole cardiache. Per il sangue si invece parlerà di trasfusione.

Questi principi che estendono temporalmente le possibilità di sopravvivenza del sistema stesso possono idealmente essere estesi anche alle macchine e agli oggetti, con la possibilità di migliorarne le caratteristiche.

Nei sistemi operativi o nei software, l'aggiunta di nuove

“parti” e la eliminazione di quelle vecchie, viene definita “aggiornamento” o “upgrade”. Per Martino Gamper invece smontare, tagliare e sostituire i pezzi diventa un esercizio di stile [IMG 35].



IMG 34
modello di un cuore per lezioni di
medicina
http://www.bioblog.it/wp-content/uploads/2008/02/trapianto_assistenza_ventricolare.jpg

IMG 35
100 sedie in 100 giorni, 2009, M.
Gamper
<http://www.bookofjoe.com/images/2008/01/22/8tfutu.jpg>



1.6.4

ACCANIMENTO TERAPEUTICO

L'accanimento terapeutico consiste nell'esecuzione di trattamenti di documentata inefficacia in relazione all'obiettivo, a cui si aggiunga la presenza di un rischio elevato e/o una particolare gravosità per il paziente con un'ulteriore sofferenza, in cui l'eccezionalità dei mezzi adoperati risulti chiaramente sproporzionata agli obiettivi della condizione specifica.

In alcuni contesti la vita degli oggetti si dilata fino al loro totale dissolvimento. Gli oggetti vengono frammentati e riassemblati a seconda delle esigenze e delle materie prime. Vladimir Archipov ha realizzato una raccolta di oggetti, confluita nel libro "Design del popolo" (Archipov, 2006) che racconta la vita al tempo dell'unione sovietica. Duecentoventi oggetti [IMG 37] nati dalla necessità quotidiana, dal bisogno che stimola l'ingegno; oggetti "home made" raccolti nell'arco di undici anni, bussando di porta in porta in dacie, fattorie e villaggi dell'ex-URSS, e raccogliendo le origini di ciascun artefatto. Questa collezione di saggezza popolare si è trasformata in un "*Museo popolare degli oggetti fatti in casa*". Più di mille oggetti contraddistinti da funzionalità, unicità e accompagnati dalla testimonianza orale del proprietario che li ha composti nel momento del bisogno.

Artefatti che rappresentavano il lato privato della vita in un paese in cui la carenza di beni di consumo era all'ordine del giorno: per i milioni di poveri del Paese i beni occidentali che iniziavano a diffondersi nel mercato erano inarrivabili. Il critico d'arte Ekaterina Diogot ha definito queste invenzioni "*frammenti della civiltà sommersa del socialismo sovietico, esclusa dalle logiche di mercato*", talmente vessata dalle carenze croniche di un governo troppo distante da essere in preda a una costante angoscia. In queste tracce si conservano l'astuzia e la "capacità" dell'ideatore che, gelosamente, li serbava per se, a suo uso e consumo. Il racconto che accompagna ogni creazione conferma la dimensione affettiva del rapporto tra l'artefatto stesso e il suo creatore. Archipov, come si legge nell'introduzione alla raccolta è sicuro che prima o poi la Russia smetterà di concepire oggetti tipicamente "comunisti", ma prima di allora, come ricorda nella prefazione al libro, lui stesso potrà crearsi la propria "utopia fatta in casa", utilizzando esclusivamente la sua collezione, comprendente un frigorifero, una lavatrice, un telefono e vari pezzi di arredamento, tra cui un deltaplano, una barca, un trattore, giocattoli, strumenti musicali, attrezzi, un martello un

trapano e un cacciavite: "tutto ciò di cui una persona ha bisogno per vivere"



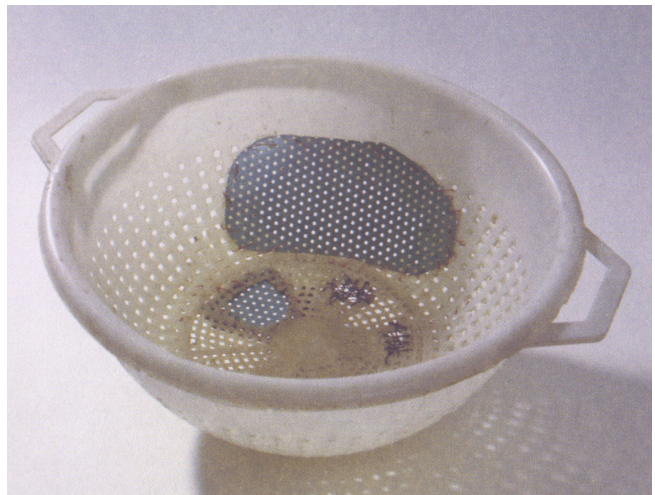
IMG 36

accanimento terapeutico

http://www.flickr.com/photos/kilian_c/3429638820/sizes/l/

IMG 37

Scolapasta riparato con alluminio forato, tratto da ARCHIPOV V. (2006), Home-Made: Contemporary Russian Folk Artifacts, Fuel Publishing, London; trad. it. Design del popolo. 220 invenzioni della Russia post-sovietica, Isbn Edizioni, Milano 2007



1.6.5 MORTE

L'eutanasia - letteralmente buona morte - è il procurare intenzionalmente e nel suo interesse la morte di un individuo la cui qualità della vita sia permanentemente compromessa da una malattia, menomazione o condizione psichica.

Allo stesso modo, quando buttiamo via qualcosa è quasi sempre per una scelta che optiamo, una decisione. Quasi mai si tratta di una costrizione.

In molte culture antiche, c'erano rituali per uccidere gli oggetti, o per farli andare in pace, falò e affogamenti per distruggerli, farli andare in fumo e in essenza. Le cose invecchiavano e morivano al pari delle persone. Ma non si pensava che da questi cadaveri si potesse estrarre una sostanza imbarazzante, onnipresente, chiamata rifiuto. L'onnipresenza di questo scomodo "elemento" ha contribuito alla diffusione delle pratiche di riciclaggio, grazie alle quali, l'oggetto muore ma in qualche modo la materia continua a vivere.

Totalmente diverso è invece il rapporto che i bambini hanno con i "resti" della nostra realtà materiale. Quello che Walter Benjamin (1982) notava per la capacità infantile di giocare con i resti è anche il motivo per cui i bambini rompono i giocattoli. Il bambino che frammenta, smonta il giocattolo elettronico, o la bambina che disassembla la bambola, lanciando una gamba qui, un braccio là, non fanno altro che riprendere il loro lavoro di riduzione del mondo degli adulti ad un materiale su cui lavorare per una paziente reinterpretazione. I bambini fanno a pezzi il mondo degli adulti e fanno a pezzi gli stessi giocattoli che vengono loro regalati. Rompere, scandire, smontare significa ricondurre a elementi primi, rifare i materiali per un elenco.

IMG 38

albero morto

http://parkerlab.bio.uci.edu/pictures/photography%20pictures/Yellowstone_dead%20tree%20and%20steam.jpg



IMG 39

cocci ritrovati in scavi archeologici

<http://www.flickr.com/photos/farocchia/178432780/>



1.6.6 PARASSITI



IMG 40

Parassitismo

<http://lescienze.espresso.repubblica.it/multimedia/home/18286243/1/1>

Il parassitismo [IMG 40] è una forma di interazione biologica, generalmente di natura trofica, fra due specie di organismi di cui uno è detto parassita e l'altro ospite.

Il parassitismo è una forma di simbiosi, ma a differenza della simbiosi per antonomasia (s. mutualistica), il parassita trae un vantaggio (nutrimento, protezione) a spese dell'ospite creandogli un danno biologico.

Le proprietà che identificano in generale un rapporto di parassitismo sono le seguenti:

- Il parassita è privo di vita autonoma e dipende dall'ospite a cui è più o meno intimamente legato da una relazione anatomica e fisiologica.

- Il parassita ha una struttura

anatomica e morfologica semplificata rispetto all'ospite. Il concetto di parassita va distinto da quello di parassitoide: a differenza del parassita propriamente detto, il parassitoide termina il suo ciclo vitale oppure la fase parassitica del suo ciclo vitale causando la morte dell'ospite. Questo comportamento si riscontra ad esempio in molti insetti ausiliari, le cui fasi giovanili si svolgono a spese di un ospite che viene ucciso al termine del ciclo di sviluppo.

Nella scala evolutiva non necessariamente il parassita s'identifica in un organismo primitivo rispetto all'ospite.

Il parassitismo è infatti in molti casi una sorta di specializzazione biologica che porta ad un'involuzione secondaria. Fra gli insetti sono frequenti, infatti, specie parassitoidi proprio negli ordini più evoluti (Ditteri, Imenotteri).

Anche il temporaneo utilizzo di un oggetto per una funzione imprevista, che Uta Brandes definisce come "Non Intentional Design" [IMG 41], può essere considerato come



IMG 41

Non intentional design
tratto da BRANDES U. ERLHOFF M.
(2006), Non Intentional Design, Daab,
Köln

una forma di parassitismo: l'oggetto ospita una funzione parassita. Uta Brandes ha dedicato gran parte della sua ricerca al design non intenzionale: *"Il Non Intentional Design conferisce alle cose apparentemente univoche un'essenza multiforme, implica una trasformazione, abbina nuove funzioni grazie ad argute invenzioni. Il NID nasce da situazioni di carenza, dal desiderio di comodità, dalla voglia di giocare; spesso è reversibile, a volte viene conferito al prodotto anche uno scopo nuovo, definitivo"* (Uta Brandes, 2006, p.11). Nell'utilizzo infatti si rivela la molteplicità culturale del mondo dei prodotti; l'utilizzo è sempre azione, attività produttiva: leggere, abitare, amare, ma anche

conservare e perfino ascoltare e guardare non accadono ad una persona e non sono descrizioni di stati, bensì azioni. Infatti, vi è permanentemente una ricezione produttiva ed ogni percezione ed esperienza ricrea ciò che si è percepito e sperimentato. L'acquisizione accade sempre attivamente e modifica, allo stesso tempo, l'oggetto acquisito e ciò che una persona maneggia.

Uta Brandes nella sua raccolta di immagini e oggetti appartenenti al mondo del Non Intentional Design, definisce anche i Principi e i motivi del NID:

1. Trasformazione reversibile: un oggetto viene utilizzato, temporaneamente o permanentemente, in un nuovo contesto, senza tuttavia distruggere lo status o la funzione originaria (ad esempio un vasetto di senape che diventa portapenne)
2. Trasformazione irreversibile: o il nuovo utilizzo lascia tracce permanenti (una bottiglia impiegata come candeliera), oppure questo deve essere modificato



IMG 42

Parasite Las Palmas, 2001,
Korteknie Stuhlmacher Architekten
<http://www.wayfaring.info/2009/12/03/parasite-las-palmas-rotterdam-nl/>

permanentemente per il nuovo scopo (un vasetto con un coperchio bucherellato diventa uno spargizucchero).
3. quasi tutte le funzioni implicano una multifunzionalità
4. modifica del luogo: gli oggetti vengono rimossi dal loro luogo d'impiego originario (i mattoni diventano colonna portante di uno scaffale) o, al contrario, un luogo viene adattato ad un nuovo scopo (feste sotto i ponti)
Se l'utilizzo può quindi essere considerato come l'anima dell'oggetto, la medesima funzione può essere associata ad oggetti diversi ed imprevisti
La stessa idea di anima che sceglie il corpo per vivere la sua vita ci viene riportata da James Hillmann: accanto alla nozione di anima, infatti, reintroduce quella di demone individuale. E' un

idea che si rifà alla sensazione di avere in noi qualcosa che ci rende unici, differenti; entriamo in questo mondo con una vocazione particolare e un particolare carattere. Socrate chiama demone questo nostro compagno, concetto che poi è stato elaborato da Plutarco e Plotino il quale sostiene che *"l'anima, ci sceglie per vivere la sua vita"*.

Plotino dice che l'anima, in associazione al Daimon, sceglie i genitori, il luogo, le circostanze e il corpo. Perciò non sono i nostri genitori a farci nascere, ma l'anima a scegliere quei genitori.

In architettura un notevole esempio di parassitismo ci è dato dal progetto Parasite Las Palmas [IMG 42]. Ideato dallo studio Korteknie Stuhlmacher Architekten nel 2001 come prototipo di una piccola casa ecologica (circa 85m²), poggiava sul vano ascensore di un ex edificio industriale e come un vero e proprio parassita, ne sfruttava gli impianti e l'energia. Fu realizzata in solo otto settimane, con pannelli di legno, rivestiti da laminati verniciati. Nata



per essere una sorta di logo tridimensionale, per segnalare le iniziative di quell'anno in città, riscontrò talmente tanto successo che la sua esistenza temporanea fu prolungata fino all'estate del 2005, anno in cui fu smantellata per il rinnovamento delle strutture della fabbrica. Attualmente riposa in un magazzino in attesa di una nuova localizzazione.

Anche gli oggetti possono comportarsi come dei parassiti e "attaccare" le altre cose. Come per i parassiti naturali il rapporto con l'ospite può essere di "commensalismo", quindi innocuo, come ad esempio avviene nel progetto "hanger" [IMG 43] di Xuan Yu che sfrutta bottiglie di plastica per ottenere delle stampelle per abiti, o

addirittura apportare dei vantaggi e implementare le funzioni dell'oggetto "ospite"; in questo caso i parassiti vengono anche definiti come "plug-in" creando una analogia con il mondo dell'informatica. Alcuni esempi di "plug in" sono il progetto "watering can" [IMG 44] di Nicolas le Moigne che può trasformare qualsiasi bottiglia di plastica in annaffiatoio, oppure la serie di accessori disegnati da Jorre Van Ast per l'azienda Royal VKB [IMG 45] che trasformano i vasetti per marmellate o conserve in funzionali utensili da cucina, oppure semplicemente il progetto "Gerra" [IMG 46] che non modifica la funzione della tradizionale bottiglia d'acqua, ma ne rende più agevole l'utilizzo e più gradevole l'estetica.

IMG 43

Hanger, grucce, 2005, Autoproduzione, Xuan Yu http://www.designboom.com/contest/view.php?contest_pk=6&item_pk=2313&p=1

IMG 44

Watering Can, tappo-annaffiatoio, 2005, Viceversa, Nicolas Le Moigne http://www.designboom.com/contest/view.php?contest_pk=6&item_pk=1807&p=1

IMG 45

Jar Tops, coperchi per vasetti, Royal VKB, Jorre Van Ast <http://www.royalvkb.com>

IMG 46

Gerra, caraffa, 2009, Autoproduzione, GrLab <http://think.bigchief.it/wp-content/files/2009/11/botella2.jpg>

1.7 REINTERPRETAZIONE



IMG 47

Bottiglia usata come vaso
<http://www.flickr.com/photos/serepta/3487659969/sizes/o/>

Come si è detto l'oggetto ha, tuttavia, una capacità ignota all'uomo: può risorgere attraverso la sua reinterpretazione o una sua rivitalizzazione. Dalla reinterpretazione funzionale, al riuso creativo, alla resurrezione degli oggetti, una breve panoramica esemplificativa.

Negli ecomusei il valore di testimonianza dell'oggetto è in generale correlato alla sua funzione: una bottiglia è una bottiglia per qualcosa (inchiostro, liquore, acqua minerale, sidro); un vasetto è un vasetto di senape o un vasetto di lucido da scarpe, e così via. Gli oggetti sono strettamente e quasi esclusivamente associati alla loro funzione. Ma se essi sono sicuramente stati concepiti e prodotti per un uso ben preciso, noi dobbiamo tener conto dei loro vari usi per definire le loro identità, nonché della progressiva sedimentazione delle loro funzioni e dei loro status successivi.

L'etnologia per classificare un oggetto conservato in un museo si basa in generale su associazioni legate all'identità funzionale, stigmatizzando tutti gli abusi funzionali che hanno trasformato una tinozza per salare il cibo in un vaso per i fiori o una bottiglia di inchiostro in una base per una lampada. Nel saggio sul feticcio chiodato, ad esempio, Jean Bazin ha scritto che indicare sul cartellino dell'oggetto africano "Feticcio chiodato" è già una spiegazione etnografica. Un testo strettamente descrittivo direbbe: "composizione lignea con chiodi e altri materiali". Trattando quell'oggetto direttamente come un feticcio, se ne riduce



IMG 48

Elise, Lampada realizzata con un passaverdure, 2008, Gilles Eichenbaum

http://www.garbage-vpot.com/bestof_380_1.html

IMG 49

Portamonete realizzato con audiocassetta, autoproduzione, Marcella Foschi

<http://www.inhabitat.com/wp-content/uploads/cassette.jpghtml>

la funzione a quella di strumento magico; "ciò che noi denominiamo feticcio è il risultato del lavoro di un fabbricante che ha messo insieme cose eterogenee su una statua di legno in modo tale da dar vita a una cosa nuova che non può essere sostituita da nessun'altra" (Bazin 1996, p.110)

Un oggetto non è una funzione: è una cosa usata per effettuare certe azioni in certe circostanze. Per esempio, contenere una bevanda alcolica o degli alimenti. Ma questa funzione è solo ciò per cui l'oggetto era stato fatto. Thierry Bonnot ci dimostra attraverso le sue ricerche sul campo presso l'ecomuseo di Le Creusot-Montceau in Borgogna che "se, generalmente, l'oggetto era in origine usato secondo una data destinazione funzionale iniziale, in molti casi gli utensili venivano sviati da quella funzione già subito dopo aver lasciato la fabbrica"

(in Mattozzi Volontè, p.31) . La funzione non può essere considerata come un destino per l'oggetto. Pertanto, non esistono abusi funzionali degli oggetti: ci sono soltanto pratiche che corrispondono a ciascun momento della biografia dell'oggetto [IMG 47]. Beth Preston nel suo saggio "The functions of Things" scrive: "Per una cosa avere una sola funzione è chiaramente l'eccezione più che la regola" (Preston, 2000, p.30). La molteplicità di funzioni è dinamica, nel senso che le cose perdono o acquistano funzioni costantemente. Questo è ciò che Preston definisce la "labilità delle funzioni della cultura materiale" (Preston, 2000, p.31). Ogni elemento della cultura materiale con



IMG 50

City Garbage, spazzatura confezionata, 2000, Autoproduzione, Justin Gignac
<http://www.repubblica.it/2006/08/gallerie/gente/artista-rifiuti/3.html>

una specifica funzione ha in se una intera gamma di capacità e di disposizioni, "una cosa con una specifica funzione è un'aggregazione di opportunità per usarla per qualcos'altro" (Preston, 2000, p.44).

La possibilità di poter reinterpretare di volta in volta la funzione di un oggetto, quindi, ne aumenta grandemente le possibilità di trasformarsi, adattarsi e sopravvivere a lungo. In questa logica della reinterpretazione funzionale, si introduce anche il riuso creativo: oggetti che conservano la loro materialità, ma l'identità

passata, la funzione e la storia dell'oggetto tendono a dissolversi. Una sorta di oggetti frankenstein ricomposti con semilavorati e parti di diversi oggetti che altrimenti non si sarebbero mai incontrati, oggetti senza più identità costretti a ritornare in vita [IMG48 / IMG 49].

Profondamente diversi sono quelli che Maurizio Ferraris nel suo saggio "Il tunnel delle multe", definisce come oggetti "risorti": "Per effimeri che siano, gli oggetti sono destinati nella stragrande maggioranza dei casi a durare più di noi, e dunque anche a riemergere in altri luoghi e per altre persone, con un nuovo significato di cui, al momento, non abbiamo la minima intuizione, e che forse, visto che gli oggetti ci sopravvivranno, non conosceremo mai." (Ferraris, 2008, p.152).

Un esempio di "oggetti risorti" in campo artistico ce lo fornisce Justin Gignac: un artista newyorkese che si è fatto conoscere per la provocatoria scelta di vendere l'immondizia della Grande Mela. Nato come una sfida, ovvero dimostrare che con il giusto packaging si riesce a vendere qualsiasi cosa, il progetto New York City Garbage [IMG 50] consiste nell'impacchettare in scatole di plastica trasparente i resti raccolti durante la notte di fine anno a Times Square nel 2000. Otto anni dopo circa mille e duecento cubi di immondizia sono stati venduti in oltre 25 paesi del mondo. Anche i progetti di Tejo Remy e Massimiliano Adami [IMG 51/ IMG 52] reinterpretano oggetti ormai destinati alla pattumiera, rispettandone il loro significato e la loro identità originaria.

IMG 51

Fossili Moderni, Armadio, 2006,
Autoproduzione, Massimiliano
Adami
<http://www.architetti.com/blog.php?id=2120>

IMG 52

Chest of Drawers, Cassettiera, 1991,
Droog, Tejo Remy
<http://alfonsoordosgoitia.files.wordpress.com/2007/11/chest-drawers-tejo-remy.jpg>



1.8 CONSIDERAZIONI

Il campo di ricerca individuato evidenzia il valore dell'oggetto nella sua dimensione temporale: da testimone di tempi e civiltà passate, a segno del tempo che verrà, a custode di un'immanenza che è sempre, l'oggetto "temporizzato" apre l'orizzonte di nuove riflessioni. E se il tempo scandisce nella natura l'inesorabile divenire di cicli sempre uguali e se stessi, e segue nella vita dell'uomo un percorso indirizzato ad una inevitabile conclusione, apre invece, per gli oggetti infinite potenzialità di possibili futuri.

2.

SOSTENIBILITÀ
DEI COMPORTAMENTI



2.1 RISPOSTA RIFLESSA ALL' OBSOLESCENZA

Nella prima parte della ricerca, abbiamo visto come l'obsolescenza delle cose può costituire il seme di una seconda vita dell'oggetto, che si sviluppa secondo processi diversi e costruendo un percorso alternativo e in controtendenza rispetto ai processi che restituiscono gratificazione solo attraverso il consumo. Analizzando in particolar modo gli usi e costumi di chi ha vissuto in una cultura in cui si dava ancora importanza e valore ad una attenta gestione delle risorse, in cui nessuno sprecava niente (neanche chi poteva economicamente permetterselo) possiamo considerare tre principali tipologie di comportamento nei confronti degli oggetti vicini alla loro fase di obsolescenza:

1. *Adattamento* alle condizioni dell'oggetto sfruttando le proprietà e le caratteristiche "sopravvissute".
2. *Riparazione* delle parti danneggiate o sostituzione dei pezzi mancanti cercando di ripristinare o migliorare le qualità estetiche e funzionali dell'oggetto.
3. Il *rifiuto* non è l'ultima alternativa innescata dall'impossibilità delle due precedenti, ma oggi costituisce la scelta principale nei confronti dell'oggetto obsoleto.

Questi comportamenti così diversi tra loro non sono dettati unicamente dalle condizioni dell'oggetto, ma molto più spesso dipendono dall'utente, dalle sue condizioni economiche, la sua cultura, dal particolare momento storico, dalla moda.

2.2 ADATTAMENTO

“Nel mondo contadino esiste un paragone che esprime molto bene il significato di questo concetto: un bel ramo dritto di un grosso albero diventa dapprima un robusto palo per sostenere la vite poi, una volta consumato sulla punta e inutilizzabile nella vigna, è trasformato in un supporto per la palizzata, successivamente utilizzato a sostegno della gamba rotta di un tavolo, quindi a piolo della scala, quindi a manico del martello e alla fine viene bruciato e anche nella sua ultima funzione genera benefici producendo il calore del caminetto.” (De Lucchi, 2004, p.301)

IMG 53

Capanna Suku

http://siteresources.worldbank.org/NEWS/Images/071106_PW_P7110015.JPG



Le condizioni e le nuove proprietà dell'oggetto obsolecente possono essere adattate ai propri bisogni, senza il bisogno di un intervento "materiale". L'oggetto viene preso così com'è e reinterpretato in un processo di trasfigurazione

che non agisce sugli aspetti formali, bensì sulla sua funzione d'uso.

Igor Kopytoff (2005, p.81) nel suo saggio "la biografia culturale degli oggetti" ci riporta un interessante caso di trasformazione funzionale di un oggetto in relazione al tempo e alla sua degradazione:

per i Suku dello Zaire l'aspettativa di durata di una capanna è di circa dieci anni. La tipica "biografia" di una capanna [IMG 53] comincia col dare alloggio a una coppia o, nel caso di una famiglia poligamica, a una moglie con i suoi bambini. Man mano che la capanna invecchia, viene progressivamente trasformata per gli ospiti o nella dimora di una vedova, in un ritrovo per ragazzini, in una cucina e alla fine, in un ovile o in un pollaio sino a che le termiti non abbiano



IMG 54

Magliette di cotone, scelte da Jason Miller per la mostra "Storie di cose"
Foto tratta da MATTOZZI A. E VOLONTE' P. (2009), *Biografie di oggetti*, Bruno Mondadori, Milano
BURTSCHER A. LUPO D. (2009), *Storie di cose*, Bruno Mondadori, Milano

circa dieci dollari. Comprò solo le Hanes. Solo a girocollo. E solo Bianche. Di magliette ne ho sempre almeno una ventina. Più sono nuove più sembrano belle. Pertanto le indosso sempre direttamente dopo averle tirate fuori dal sacchetto, senza lavarle prima. Dopo non saranno mai più così bianche. In generale le indosso per la prima volta per uscire e non per andare a lavorare. Dopo averle usate, le t-shirt non ricevono alcun trattamento speciale. Le indosso, si sporcano un po', vengono lavate. Il lavaggio non le pulisce mai completamente. La mia ragazza era capace di lavarle meglio, ma visto che non faccio da me il bucato, invecchiano più rapidamente. Quando le indosso si sporcano e si macchiano: macchie di deodorante o dello sporco nello studio, a volte anche cibo, o qualsiasi altra cosa, perché le porto sempre. Anche il lavaggio lascia il suo segno. Si restringono, si ingrigiscono, si sformano e si sfilacciano.

la meglio e la struttura crolli. Lo stato fisico della capanna a ogni data età corrisponde a un particolare uso. L'inadeguatezza di una capanna, rispetto al suo uso, mette un Suku a disagio, e trasmette un messaggio. Quindi alloggiare un ospite in una capanna che dovrebbe fungere da cucina fornisce informazioni sullo status dell'ospite; e il fatto che non ci sia alcuna capanna disponibile per gli ospiti nel villaggio dice qualcosa sul carattere del capo del villaggio.

Molto simile è la storia raccontata dal designer Jason Miller sulle sue t-shirt [IMG 54] per la mostra "storie di cose" presso il laboratorio sperimentale della cultura del progetto a Bolzano curata da Angelika Burtcher e Daniele Lupo. "Le compro da Target in confezioni di tre per

Alla fine diventano troppo sbrindellate e sporche per poter essere indossate. E così, di tanto in tanto, passo in rassegna la pila e ne tiro fuori le più logore. A partire da questo momento vanno incontro a una nuova vita. Come stracci sono eccezionali. E così le uso nel mio studio. Dato che sono di cotone e sono state indossate e lavate così spesso, sono morbide e non lasciano pelucchi. Alcune le ho usate per anni come stracci. Ovviamente, ogni volta che decido che alcune delle mie t-shirt sono diventate stracci, è tempo di comprarne altre. Allora è il momento di andare da Target". (in Burtscher, Lupo, 2009, p.175).

2.3 RISEMANTIZZAZIONE

“Salvare gli oggetti dalla loro insignificanza o dal loro uso puramente strumentale vuol dire comprendere meglio noi stessi e le vicende in cui siamo inseriti, giacchè le cose stabiliscono sinapsi di senso sia tra i vari segmenti delle storie individuali e collettive, sia tra le civiltà umane e la natura.” (Bodei, 2009, p.12)

IMG 55

Interpretazione fotografica di Emanuele Zamponi del progetto “saving” dello studio sovrappensiero per la mostra “Memoriae Visionariae”: l’oggetto custode di ricordi è considerato prezioso e protetto da una campana di vetro.
http://loveeman.com/gallery_2008/firenze.php



Il trascorrere del tempo può anche conferire un nuovo significato all’oggetto secondo ad esempio i fenomeni del vintage, del collezionismo, o ancora, del legame affettivo. L’obsolescenza viene assecondata.

Quando ci muoviamo in un ambiente domestico utilizziamo senza prestarvi troppa attenzione diversi tipi di oggetti che ci accompagnano nella nostra esistenza per periodi più o

meno lunghi. Spesso non diamo importanza alla loro provenienza soprattutto se per questi oggetti non è stato pagato un alto prezzo economico. Ha più fortuna se ci è stato regalato o l’abbiamo ereditato da una persona cara, ma il rapporto con l’oggetto è prevalentemente di carattere materiale. Luca Vitone, (1998) nell’introduzione alla sua raccolta di immagini di oggetti domestici “Non siamo mai soli”, sostiene che in realtà gli oggetti che si possiedono detengono, oltre al proprio significato materiale di utilizzo, un valore di ricordo, trasmettitore di una memoria personale e collettiva [IMG 55]. Nella loro consistenza fisica si sviluppa un processo di identificazione personale e di gruppo. Ciò avviene essendo l’oggetto un



IMG 56

Foto della mostra "dammi una cosa a te cara"

http://www.lungomare.org/Im/front_content.php?idcat=7&idart=112

condensatore di relazioni; *"in esso non leggiamo semplicemente un ritratto del suo possessore, ma relazioni tra storie, persone, luoghi, che trattengono lo spirito esistenziale di un ambiente. L'oggetto diventa metafora del vivere."* (Vitone, 1998, p.9)

Il laboratorio sperimentale "Lungomare" della cultura del progetto a Bolzano sta seguendo da alcuni anni un percorso di ricerca sulla quotidianità e sulle possibili relazioni che si possono generare tra questa e la progettazione.

In particolare "Ausgesetzt_Spaesato", "Dammi una cosa a te cara" [IMG56] e "Storie di cose" [IMG 57] sono tre mostre che si sono occupate del tema degli oggetti quotidiani. Dammi una cosa a te cara pone al centro dell'osservazione gli oggetti in quanto relitti della nostra quotidianità. Si tratta di oggetti che ci circondano, che ci rimandano e che rispecchiano il nostro modo di essere. Le cose possono rappresentare determinati periodi di vita, il tempo, il senso e la qualità dell'esistenza, possono conservare e condensare i ricordi. Durante l'evento, i visitatori di Lungomare sono stati invitati a "donare" degli effetti personali in cambio di un certificato di consegna dell'oggetto. L'attestato permetteva di portare a casa uno degli oggetti raccolti, a esclusione del proprio. I partecipanti si sono confrontati con l'idea della separazione da un oggetto affettivo e con la mutevole rete di significazioni a cui un oggetto è sottoposto in relazione alle persone che condividono un momento della sua esistenza. Storie di cose sviluppa un'indagine sugli oggetti quotidiani interrogandosi sull'esistenza di biografie di oggetti. Le nostre vite sono disseminate di oggetti, ed è tramite molti di questi oggetti, la loro ricorrenza, la loro familiarità, che spesso li fa anche apparire come scontati, che possiamo circoscrivere una dimensione quotidiana che attraverso essi si dipana. Questi oggetti, che non a caso definiamo "quotidiani", non solo delimitano e costituiscono gran parte delle nostre vite, ma, a volte, senza che ce ne accorgiamo, contribuiscono a trasformarle. Al contempo sono questi stessi oggetti a cambiare: si usano, invecchiano, si



IMG 57

Foto della mostra "Storie di cose"
Foto tratta da MATTOZZI A. E
VOLONTE' P. (2009), *Biografie di
oggetti*, Bruno Mondadori, Milano
BURTSCHER A. LUPO D. (2009),
Storie di cose, Bruno Mondadori,
Milano

rompono, ma anche si ridislocano e si riarticolano con altri oggetti o attività prima non presenti, a volte cambiando radicalmente di funzione. E poi, quasi sempre, gli oggetti escono dal nostro quotidiano, ma questo non vuol dire che muoiano, per lo meno non subito: possono incorrere in un'agonia più o meno lunga che li vede andare verso la dismissione, ma che può anche dar loro una seconda vita. Recuperati, riciclati, riutilizzati fino alla consacrazione in musei o teche domestiche. Della maggior parte degli oggetti quotidiani non consideriamo neanche il fatto che abbiano una propria biografia: restano lì fino al momento della rottura, fin quando non sono troppo usurati o li troviamo vecchi;

situazioni a cui quasi sempre segue una non problematica scomparsa, senza rimpianti né nostalgie. Altri oggetti, invece, possono assumere una certa rilevanza nelle nostre vite venendosi a intrecciare alle nostre biografie; allora ci interessiamo maggiormente a loro, stiamo più attenti alle loro trasformazioni, al loro futuro e al loro passato. In questi casi possiamo dire di conoscerne la biografia, anche se quasi mai ci capita di raccontarla, di condividerla con altri. *Storie di cose* visualizza appunto le note biografiche relative ad alcuni oggetti, quali testimoni reali e tangibili degli innumerevoli episodi della loro vita; in generale dai testi della mostra si può evincere come le biografie siano parziali, circoscritte a un periodo di tempo specifico solitamente legato alla biografia della persona che la scrive e della sua rete di conoscenze. Spesso iniziano a un certo punto, nel mezzo della vita degli oggetti, e terminano quando ancora la loro vita non è finita, quando trasformazioni o nuovi utilizzi o passaggi di proprietà possono ancora determinare nuovi capitoli della loro biografia. " *Gli oggetti rimangono oggetti, incapaci di ricordare la loro esistenza, di raccontare. Se lo*

facessero, molto probabilmente ci riferirebbero tutt'altro rispetto alle biografie soggettive e incomplete che a loro assegniamo." (Burtscher, 2009, p. 133). Per questo motivo, invece di raccogliere biografie esatte, Storie di cose racconta alcune vicende documentate da chi ha condiviso con gli oggetti momenti di quotidianità e ne ha osservato le mutazioni. Sono racconti di persone che hanno proiettato sulle cose l'immagine di particolari stralci della loro vita, li hanno inclusi nella loro biografia personale, talvolta li hanno scelti a testimoniare la propria esistenza. Le cose raccolte in Storie di cose sono oggetti qualunque che trovano un significato particolare in rapporto alla loro relazione con il quotidiano e con chi, a modo suo racconta la loro storia.

Se è vero, quindi, che un oggetto significa la sua funzione di strumento per risolvere problemi quotidiani, allo stesso tempo è vero che esso rinvia ad altri significati, assume cioè valori simbolici di carattere sociale e culturale, valori che nelle narrazioni biografiche si riscontrano nei racconti delle relazioni che legano reciprocamente cose e persone: come riconosceva Roland Barthes in *Semantica dell'oggetto*: "*c'è sempre un senso che va oltre l'uso dell'oggetto*" (Barthes, 1991, p. 40). La capacità evocativa degli oggetti non si limita a rivelare una memoria distinta delle attività e delle esperienze quotidiane, ma al contrario entra in rapporto dialettico con l'ambiente sociale che contribuisce a plasmare e dal quale al tempo stesso è plasmata. Così un bicchiere di vino, consacrato a testimone celebrativo di un particolare momento personale, nella quotidianità si riappropria del suo valore funzionale, pur avendo accumulato una capacità narrativa di una biografia inscindibile dal contesto sociale in cui è inserito. Allo stesso modo, una forchetta attraversa livelli di significazione completamente diversi: da oggetto prettamente funzionale passa ad acquisire un valore commemorativo, poi a essere l'icona di un luogo, e infine a tornare alla sua operatività quotidiana di forchetta tra tante ma con la particolarità di evocare un racconto di cui si è fatta testimone. Entrambi gli oggetti, il bicchiere da vino e la forchetta, non modificano le loro caratteristiche materiali e formali. Mutano invece i significati, il contenuto culturale degli oggetti rispetto al contesto sociale di riferimento. Le persone amano, anche per questo circondarsi di oggetti: "*Di fronte all'intrinseca ambiguità di tutto il reale, e alla fastidiosa sensazione di trovarsi sempre sull'orlo del disordine esistenziale, gli oggetti operano per conservare significati più o meno stabili, solidi, e accessibili agli altri così come a noi stessi*" (Molotch, 2005, p.18). Gli oggetti rispecchiano l'identità

come le ambizioni, le propensioni e gli interessi di chi li possiede. Sono come vestiti cuciti addosso, raccontano chi li porta, raccontano la relazione che lega le persone alla realtà. Peter Marigold (in Burtscher, Lupo, 2009, p.173), ad esempio sceglie di raccontare in "storie di cose" la biografia di un campanello da bicicletta con una bussola incorporata: l'oggetto materializza la difficoltà di orientamento che chi lo ha posseduto incontra nei suoi spostamenti metropolitani in bicicletta; rappresenta un lato del carattere di chi lo usa, prima della sua funzione. In una fase successiva della sua esistenza, il campanello degenera in un residuo materico, la biografia descrive l'azione del tempo sull'oggetto e sul rapporto con chi lo utilizza. Altre biografie descrivono le iconografie personali di oggetti quotidiani, le proiezioni e le aspettative a cui possono essere legati, la capacità di evocare delle emozioni, di archiviare la memoria di particolari avvenimenti. In definitiva la biografia racconta come un oggetto acquisisca significato soltanto attraverso il racconto di chi lo ha vissuto. In fondo, se aguzziamo lo sguardo, se affiniamo la percezione delle cose quotidiane che ci circondano, ci accorgiamo di come, attraverso la loro storia si palesi al capacità degli oggetti di narrare se stessi.

IMG 58

Ombrello parasole, scelto da Sophie Krier per la mostra "Storie di cose", Foto tratta da MATTOZZI A. E VOLONTE' P. (2009), Biografie di oggetti, Bruno Mondadori, Milano
BURTSCHER A. LUPO D. (2009), Storie di cose, Bruno Mondadori, Milano



IMG 59

Timbro, scelto da Fernando Brizio per la mostra "Storie di cose", Foto tratta da MATTOZZI A. E VOLONTE' P. (2009), Biografie di oggetti, Bruno Mondadori, Milano
BURTSCHER A. LUPO D. (2009), Storie di cose, Bruno Mondadori, Milano

"Il parasole giallo [IMG 58] del nonno e della nonna arrivò in modo triste nella mia vita. La casa dei miei nonni doveva essere svuotata perchè non potevano più vivere da soli e dovevano trasferirsi in una casa per anziani. Mi fa ricordare quanto poco sapessi di loro e quanto cari mi siano entrambi anche se adesso non sono più vivi." (in Burtscher, Lupo, 2009, p.165)

"Ogni volta che restavo solo in casa, aprivo il baule e ne guardavo il contenuto, cercando di ricostruire la storia di ciascun oggetto e, insieme, di ciascuna persona che aveva vissuto con e attraverso quegli oggetti. In una di queste visite segrete, trovai un timbro regolabile [IMG 59] per stampare la data. Anch'esso apparteneva a mio padre ed era regolato sul 5 ottobre 1974. Da allora non era mai più stato toccato. Si era fermato per sempre, l'ultimo giorno in cui era stato usato. Mio padre morì quel giorno, il giorno del compleanno di mia madre, il 5 ottobre 1974." (in Burtscher, Lupo, 2009, p.145)

2.4 RIPARAZIONE / TRASFORMAZIONE

Riparare un oggetto obsoleto può riportarlo alla forma/ funzione originaria oppure trasformarlo conferendogli una nuova forma creativa e una nuova funzione.

In questo caso aumenta la complessità delle operazioni svolte, assistendo così al passaggio dal "ready made" a una più consapevole reinterpretazione.

È interessante citare il concetto di "bricoleur" proposto da Claude Lévi-Strauss (2006), e derivato dalle sue osservazioni antropologiche sui popoli indigeni e primitivi e dal suggestivo raffronto con le società "civilizzate". Bricoleur è colui che, dotato della capacità di adattarsi ai materiali disponibili, si costruisce passo per passo l'equipaggiamento necessario, e che esegue un lavoro con le proprie mani, utilizzando strumenti diversi da quelli usati dal "professionista". È la figura opposta all'Ingegnere: mentre quest'ultimo punta all'innovazione sulla base di un progetto studiato a tavolino, il Bricoleur lavora per riorganizzare l'esistente, per trasformarlo senza distruggerlo, secondo principi cognitivi basati più sulla concretezza che sulle procedure scientifiche. Come si legge in un passo di *Pensiero selvaggio* "il bricoleur è capace di eseguire un gran numero di compiti differenziati, ma diversamente dall'ingegnere, non li subordina al possesso di materie prime e di arnesi, concepiti e procurati espressamente per la realizzazione del progetto: il suo universo strumentale è chiuso, e, per lui, la regola del gioco consiste nell'adattarsi sempre all'equipaggiamento di cui dispone, cioè a un insieme via via finito di arnesi e di materiali, peraltro eteroclitici". Gli elementi usati dal Bricoleur sono "semi-definiti": "specifici in misura sufficiente da rendere non necessario l'equipaggiamento e la conoscenza tipici di una professione, ma non al punto di avere un uso unico e determinato". (Lévi-Strauss, 2006, p.30)

L'amatore, dunque, a differenza del pianificatore, tende a procedere per tentativi, e giunge alla soluzione attraverso continue correzioni.

L'agire in prima persona verso la risoluzione dei propri bisogni, l'estetica in parte amatoriale dell'appassionato che si industri combinando e ricombinando le risorse disponibili sono tutti segni visibili di un processo simile alla pratica progettuale nelle sue fasi iniziali di ricerca.

2.4.1

L'ARTIGIANATO DEL RIPARARE

(6)

tratto da ABITARE n. 491, aprile 2009, pp. 152-167, La riparazione come artigianato sostenibile.

L'artigianato del riparare (6) trova esempi in "Porca Miseria!" , il lampadario in serie limitata progettato da Ingo Maurer con piatti di porcellana rotti, nella sedia di Jurgen Bey dove la gamba mancante è stata sostituita da una pila di libri, nei patchwork di tessuti e nella ceramica ricomposta di Hella Jongerius che hanno dato il via ai vasi riassemblati di Tjep. Guy Keulemans è andato ancora più in là e, ispirandosi agli elementi naturali che si autoriparano e al Kintsugi (la tecnica giapponese del quindicesimo secolo con cui si riparava vasellame rotto stendendovi una lacca d'oro, diventata così popolare che alcuni artigiani vennero accusati di rompere i vasi di proposito), rompe le cose prima di ripararle, per inventare forme e usi nuovi. Le sedie di Jason Miller o gli occhiali "Wear&Repair" di Rachel Griffin sono invece un omaggio al polivalente nastro isolante. Il progetto "Reanim" dei francesi 5.5 Designers è un kit salva mobili, che comprende una gamba artificiale e una benda elastica. Di recente, Paola Antonelli ha proposto alla catena di negozi Target di creare "l'angolo della riparazione e del riuso", assumendo delle squadre di esperti di origine africana. Questo servizio potrebbe essere "un'ottima soluzione in questi tempi di crisi, quando la gente compra meno: un vantaggio per gli affari, l'ambiente, l'inserimento degli immigrati, l'aumento dei posti di lavoro e la comunicazione del brand". Con il loro "Manifesto del Riparare" [IMG 60] gli olandesi di Platform 21 vogliono promuovere l'idea di "riparare anziché riciclare" e un approccio più sostenibile ad design di oggetti densi di significato. Con l'aiuto di un gruppo di tuttofare, hanno trasformato il manifesto in azione, invitando la gente a partecipare alle "Notti del Riparare".

IMG 60

Repair Manifesto, versione
scaricabile dal sito ufficiale di
Platform 21.
[http://www.platform21.nl/
page/4360/en](http://www.platform21.nl/page/4360/en)

Platform21's

Repair Manifesto

- 1. Make your products live longer!**
Repairing means taking the opportunity to give your product a second life. Don't ditch it, stitch it! Don't end it, mend it! Repairing is not anti-consumption. It is anti-needlessly throwing things away.
- 2. Things should be designed so that they can be repaired.**
Product designers: Make your products repairable. Share clear, understandable information about DIY repairs.
Consumers: Buy things you know can be repaired, or else find out why they don't exist. Be critical and inquisitive.
- 3. Repair is not replacement.**
Replacement is throwing away the broken bit. This is NOT the kind of repair that we're talking about.
- 4. What doesn't kill it makes it stronger.**
Every time we repair something, we add to its potential, its history, its soul and its inherent beauty.
- 5. Repairing is a creative challenge.**
Making repairs is good for the imagination. Using new techniques, tools and materials ushers in possibility rather than dead ends.
- 6. Repair survives fashion.**
Repair is not about styling or trends. There are no due-dates for repairable items.
- 7. To repair is to discover.**
As you fix objects, you'll learn amazing things about how they actually work. Or don't work.
- 8. Repair – even in good times!**
If you think this manifesto has to do with the recession, forget it. This isn't about money, it's about a mentality.
- 9. Repaired things are unique.**
Even fakes become originals when you repair them.
- 10. Repairing is about independence.**
Don't be a slave to technology – be its master. If it's broken, fix it and make it better. And if you're a master, empower others.
- 11. You can repair anything, even a plastic bag.**
But we'd recommend getting a bag that will last longer, and then repairing it if necessary.

Stop Recycling. Start Repairing.

www.platform21.nl

1. Fai in modo che i tuoi prodotti vivano più a lungo!

Riparare significa dare la possibilità al prodotto di vivere una seconda vita. Non seppellirlo, riparalo! Non ucciderlo, ricucilo! La riparazione non è anti-consumo. E' contro gli sprechi inutili

2. Le cose dovrebbero essere progettate in modo che possano essere riparate.

Designer del prodotto: Fai in modo che i tuoi prodotti siano riparabili. Condividi informazioni chiare e comprensibili sulle riparazioni fai da te.

Consumatore: compra cose che si sa che possono essere riparate, oppure cerca di scoprire il motivo per cui non esistono. Siate critici e curiosi.

3. Riparare non è sostituire.

La sostituzione è buttare via il pezzo rotto. Questo non è il tipo di riparazione di cui stiamo parlando.

4. Ciò che non uccide rende più forti.

Ogni volta che ripariamo qualcosa, stiamo accrescendo il suo potenziale, la sua storia, la sua anima e la sua bellezza intrinseca.

5. La riparazione è una sfida creativa.

Effettuare le riparazioni è stimolante per l'immaginazione. Utilizzando nuove tecniche, strumenti e materiali nascono possibilità diverse invece di vicoli ciechi.

6. Riparazione sopravvive alla moda.

Le riparazioni non riguardano stili e tendenze. Non ci sono date di scadenza per gli oggetti riparabili.

7. Riparare significa scoprire.

nel momento in cui aggiusti qualcosa, imparerai cose sorprendenti su come gli oggetti funzionano. O non funzionano.

8. Riparare - anche in tempi buoni!

Se pensi che questo manifesto ha a che fare con la recessione, scordatelo. Non si tratta di soldi, si tratta di una mentalità.

9. Le cose riparate sono uniche.

Anche i falsi e le copie diventano originali quando li ripari.

10. La riparazione riguarda l'indipendenza.

Non essere schiavo della tecnologia - puoi essere il suo padrone. Se è rotto, riparalo e rendilo migliore. E se sei un maestro, insegna agli altri.

11. Si può riparare qualsiasi cosa, anche un sacchetto di plastica.

Ma ti consigliamo di usare una borsa che durerà a lungo, e quindi ripararla se necessario.

2.4.2 REPAIRING / PLATFORM 21

Il progetto "repairing" di Platform21 nasce con l'idea che i processi e le pratiche di riparazione sono sottovalutati dal punto di vista creativo, culturale ed economico: *"se non consideriamo la riparazione come un'attività della nostra contemporaneità perderemo un'arte ricca di conoscenza, che contribuisce all'indipendenza dell'uomo e al piacere."* (tratto da www.platform21.nl)

L'obiettivo di Platform21 = Repairing è quello di accrescere, quindi, la consapevolezza di una mentalità, una cultura e una pratica che non molto tempo fa era completamente integrata nella vita di tutti i giorni.

Nella speranza di spingere una rivalutazione della pratica di riparazione, Platform21 ha scritto e pubblicato un manifesto che racconta i vantaggi di aggiustare le cose e invita designer e consumatori a spezzare la catena del pensiero usa e getta: *"Il pensiero usa e getta, che ormai è diventata una cultura, nasce per soddisfare esigenze a breve termine dell'industria, della politica e della società. Ma avendo grande successo per quanto riguarda brevi utilizzi si è persa pian piano traccia delle innumerevoli e ricche possibilità che vivono in un design più durevole in generale e in particolare nella riparazione."* (tratto da www.platform21.nl)

Nella scia del "Repairing Manifesto", Platform21 ha organizzato diversi workshop, una mostra, conferenze e sedute pratiche per le riparazioni sia con designer professionisti, studenti, dilettanti, così come con un pubblico più ampio.

"Nella ricchezza e varietà delle esperienze vissute grazie a Platform21 = Repairing abbiamo voluto presentare dalle proposte quasi assurde di alcuni dei partecipanti fino a quelle puramente funzionali e logiche di altri. Forse la qualità più importante della riparazione è quella di restituire ai prodotti una vita più lunga, ma questa sicuramente non è l'unica. Le riparazioni danno più personalità ai prodotti, ci insegnano come sono fatte le cose e come ci si prende cura di esse. Dà un senso di realizzazione e di controllo, e non meno importante, è divertente. Allora, basta con il riciclaggio, diamo inizio alla riparazione." (tratto da www.platform21.nl)

Tale progetto di riportare in vita le attività di riparazione ha avuto il suo successo anche grazie alla caratteristica fondamentale di essere una piattaforma aperta che ha avuto la capacità di coinvolgere in tutto il mondo persone ed iniziative grandi e piccole. *"Platform21 invita tutti ed ogni istituzione che si sente collegata alle idee espresse nel manifesto e nel progetto in generale, o che ha ricercato*

e lavorato su idee simili, a contattarci e a partecipare su qualsiasi livello, al fine di ripensare e riconsiderare in una nuova ottica il mondo della riparazione.” (tratto da www.platform21.nl)



IMG 61 ↑

IMG 61

First aid repair, Lotte Dekker,
[http://www.platform21.nl/
page/5691/en](http://www.platform21.nl/page/5691/en)

IMG 62

Dispatchwork, riparazione di un
muro con mattoncini lego, Jan
Vormann,
[http://www.platform21.nl/
page/5164/en](http://www.platform21.nl/page/5164/en)



2.4 SUPERFLUO ED ESSENZIALE



IMG 63

Il problema dei rifiuti è risolto nascondendoli "altrove"

http://www.canale9.eu/img_rifiuti/gomorra_lucana.jpg

Il più delle volte, oggi, i prodotti obsoleti vengono semplicemente gettati via, ma continuano comunque a circondarci ovunque e costituiscono una presenza ingombrante: in casa, in strada, in discarica, oppure "dimenticati" in campagna. I rifiuti sono un nuovo tipo di materia appartenente alla modernità post-industriale, una parte della materia del mondo che prima non esisteva. Nelle società antiche esistevano cocci, oggetti da buttare, resti, ma non si era mai concepito che essi potessero essere trattati come qualcosa a parte. E' singolare che oggi si possa parlare di rifiuti, waste, dechets, come qualcosa a parte, come un quinto elemento, come qualcosa che va trattato al pari dell'acqua, l'aria, il

fuoco, la terra. Fino alle soglie della post-modernità esisteva solo la questione di come relazionarsi alla deriva degli oggetti, al loro sfilacciarsi tra generazioni, al loro passare di mano in mano. Gli oggetti, le risorse, venivano usati, trasformati dalle mani, dai piedi, dai pensieri di uomini e donne, ma non si pensava che una volta gettate nel cestino o nella spazzatura esse cambiassero statuto, diventassero dei paria, degli intoccabili da dimenticare. C'erano, in molte culture, rituali per uccidere gli oggetti, o per farli andare in pace, falò e affogamenti per distruggerli, farli andare in fumo e in essenza. Le cose invecchiavano e morivano al pari delle persone. Ma non si pensava che da questi cadaveri si potesse estrarre una sostanza imbarazzante, onnipresente, chiamata rifiuto. Oggi il rifiuto, ricorda Ivan Illich in un suo bellissimo libro sull'acqua (H₂O e le acque dell'oblio), è "roba", stuff, che ha ormai acquisito ai nostri occhi l'ovvietà di una presenza. Non ci stupiamo più di parlarne e di trovarcela sempre tra i piedi. Rifiuti radioattivi sono spediti



IMG 65

Discarica in india, il sacro oltre il rifiuto

http://knowledge.allianz.com/nopi_downloads/images/india_garbage_dump_waste_q.jpg

dalle centrali nucleari ad infelici siti di stoccaggio [IMG 63], rifiuti industriali impazzano nei nostri fiumi, rifiuti ospedalieri minacciano la nostra salute. Il mondo contemporaneo sembra occupato a far finta di potersi rifare nuovo a ogni piè sospinto, occultando che dietro questa operazione c'è un "vecchio" da mettere sotto il tappeto. Buste di plastica soffocano delfini e tartarughe, invadono le cime dell'Everest come i deserti dell'Africa, e l'unico atteggiamento praticato in massa è quello del male necessario. I rifiuti sarebbero il rimorso, l'ombra della nostra vita lucida e colorata, sarebbero il necessario peccato che bisogna commettere perché la macchina vada avanti.

L'auto che guidiamo è

una metafora di tutto ciò. Ingoia aria e la trasforma in una miscela di incognite, particolati, fumi esiziali che si infilano sotto il tappeto della nostra biologia e fisiologia. Il rifiuto come male necessario è talmente presente che costituisce monti, colline, altopiani, discariche, mucchi e ammicchi. Essi sono il rimosso della città, l'inconscio "vergognoso" della vita civile. Per questo motivo essi sono diventati luoghi di un non toccato, non detto. Sono diventati certo non luoghi, ma in un senso che ricorda anche i luoghi sacri, quelli lasciati fuori, la geografia dell'off limits. Un' antropologa indiana, Vijaya Nagarayan, ha studiato la capacità tutta indiana di assorbire la modernità e darle un senso. Nell'India creatrice anche le discariche stanno diventando il territorio di nuove divinità, il luogo dove il rifiuto diventa una categoria personificata e riscattabile proprio per la sua negatività [IMG65]. La personificazione del rifiuto, la sua sacralizzazione, consente di prenderlo in considerazione in modo relazionale, come qualcosa che ci pone interrogativi



IMG 66 / IMG 62 ↑

(7)

Le tazzine per bere il chai [IMG62] sono fatte con argilla di fiume, seccate al sole, cotte solo parzialmente in un forno aperto e non smaltate. queste tazzine sono monouso e una volta consumato il tè, vanno semplicemente gettate per terra, dove troneranno a dissolversi.

perché è uno spazio del non. Nella nostra società questa negatività non viene tematizzata, è un ennesimo aspetto della deriva tecnica che in Occidente rimane ostica a qualunque tentativo di senso. Lo sbarazzo, che è l'atteggiamento occidentale nei confronti del rifiuto, è una rimozione. Come se appunto l'unica operazione possibile, in perfetta chiave analitica sia quella dello spostamento altrove, un altrove che si vorrebbe dimenticare. *“La geografia dell'Occidente è una mappa di chiazze vivibili circondate da discariche, circondate da un altrove che è spazio, ma si vorrebbe fosse tempo, luogo della rimozione, dell'oblio. Sbarazzare è il contrario di imbarazzare; l'imbarazzo viene sgombrato, il problema risolto affermando che esso è altrove (a monte, a valle).”* (La Cecla, 1998, p.98). Una delle visioni che turba gli occidentali è vedere, nei Paesi del Terzo mondo, coloro che vivono sulle

immense discariche delle grandi città e che da esse riescono a trarre alimento e sostentamento. Ciò ci fa impressione perché questi signori delle discariche mettono le mani su qualcosa che noi avevamo ritenuto per sempre andato. Essi compiono un'operazione sconvolgente, cercano nel rifiuto, nel left apart, l'essenziale. L'operazione è rivoltante perché mette in discussione i parametri di essenziale e superfluo che abbiamo. Le discariche sono la testimonianza del superfluo, della vittoria ideologica della categoria di superfluità. Ma questa categoria presuppone una divisione economicista della realtà. Si butta ciò che non serve, ciò di cui non si ha più bisogno. Chi raccoglie questo buttato rovescia l'assunto su cui si basa la nostra economia: l'idea che esistano cose essenziali e cose superflue. Le discariche



IMG 64 ↑

IMG 62

Tazzine per bere il chai

http://chaipilgrimage.com/wp-content/uploads/kosteckishaw_chaipilgrimage21.jpg

IMG 64

Quello che per noi è superfluo, per altri può essere essenziale

http://www.conexor.se/philippines/dilg/images_dilg/payatas/umbrella_scamvenger.jpg

IMG 66

Gli "scavengers", i "diggers", i raccoglitori di rifiuti, trattano i rifiuti come qualcosa che ha ancora una vita e un futuro

<http://www.hemmy.net/images/travel/cambodiatrashliving01.jpg>

devono esistere per dimostrare che la ricchezza c'è. Come gli archeologi ricavano dalle tracce delle discariche antiche l'evidenza del livello economico di una civiltà, così noi abbiamo bisogno di grandi discariche per dirci che siamo ricchi. La nostra civiltà si adora nei propri cadaveri superflui. Gli "scavengers", i "diggers" [IMG 66], i raccoglitori di rifiuti, trattano invece questi come qualcosa che

ha ancora una vita e un futuro. Nulla è superfluo, perché tutto è all'interno della relazione che vincola gli uomini al mondo materiale. *"La significazione di questo non poggia sull'economia, sul "valore" degli oggetti rapportati ad altri oggetti di valore, ma sul valore relazionale del mondo delle cose, sul fatto che le cose diventano umane relazionandosi con noi. Per questo l'economia non capirà mai il problema dei rifiuti, perché i rifiuti sono una svista economica, un'invenzione ideologica, un modo di chiamare le cose senza coglierne l'essenza."* (La Cecla, 1998, p.99). Se uno cammina per New Delhi o per Calcutta non vede rifiuti. Le cose vengono utilizzate fino al loro disfarsi, anzi vengono fatte per essere disfatte, come i bicchieri per bere il tè [IMG62] che vengono modellati in terracotta direttamente da chi vende il tè, e che sono destinati a tornare polvere (7), o le foglie che sono intrecciate a fare piatto. Tutto si disfa e quello che non si disfa viene ancora usato fino allo sbriciolamento. Da questo punto di vista l'India è priva, in molti suoi luoghi, del nostro tipo di rifiuto, sacchetti di plastica, bottiglie, rifiuti alimentari. Il mercato di Addis Abeba non è da meno. Tutto viene rielaborato, i copertoni diventano scarpe, ceste, le lattine di Coca-Cola macinini, in una reinvenzione del mondo di fronte a cui ogni pop art appare solo come una imitazione. Il "rifiutato" ha anche a che fare con l'elemosina: si dà in elemosina quello che è in più e che altrimenti verrebbe buttato, si fanno i sacchi per la croce rossa con gli abiti smessi. Non si dà certo in elemosina l'essenziale, perché sarebbe privo di logica. Eppure l'elemosina, la richiesta di elemosina, sta lì a dimostrare che nonostante il rimosso, quello che noi ritenevamo superfluo è invece essenziale, è desiderabile, ri-chiesto [IMG 64]. A questo punto le due categorie, essenziale e superfluo, diventano senza senso, il resto che diamo in elemosina

diventa a tal punto autonomo da noi da mettere in dubbio che sia solo un resto. L'elemosina è la traduzione del rifiuto in qualcos'altro. La richiesta di elemosina, artata o autentica che sia, svela l'arcano, mette a nudo una verità rimossa, quella cioè che il rifiuto è un alibi dell'anima e non una categoria della materia.

2.6 LA DERIVA VERSO L'USA E GETTA

“la società cibernetica degli albori della seconda rivoluzione industriale, contraddistinta dalle esigenze della pulsione di massa, reclama invece individui che trovino la loro gratificazione nel consumare. L'uomo viene così trasformato in homo consumers, operoso ma intimamente passivo” (Fromm, 1990, p. 117).

Molti degli oggetti che un tempo venivano considerati eterni, che venivano spesso restaurati o riparati e passavano di padre in figlio, oggi hanno una durata di vita molto più breve. Il benessere diffuso nei paesi occidentali, ha reso le pratiche di riparazione o di “conservazione” meno necessarie portando la quantità di rifiuti a crescere in maniera esponenziale.

Molti prodotti che oggi vengono lanciati sul mercato hanno come unica caratteristica che li distingue rispetto all'esistente l'essere “nuovo”. Come si legge in “Design della forma merce” di Flaviano Celaschi, *“nelle merci dove la battaglia del valore d'uso è persa in partenza perché il consumatore riesce a percepirne e sfruttarne solo il 10% (nei software e hardware per PC per esempio), viene spostata l'enfasi comunicativa e progettuale su un qualche fattore tangenziale o anche esterno allo scopo di rendere la merce sostituibile indipendentemente dall'obsolescenza funzionale che manifesta”.* (Celaschi, 2000, p.81). Il valore d'uso e il valore di scambio quindi non costituiscono più le categorie attraverso le quali misurare il valore aggiunto di questi prodotti e se da un lato il consumatore vive questo fenomeno con soddisfazione, sentendosi affrancato rispetto alla dipendenza da un prodotto, dall'altro il designer si trova a operare in un universo di problematiche molto più complesso.

L'attenzione e la gratificazione del consumatore, inoltre, oggi si sposta dal possesso della merce, che perde ben presto il suo carattere gratificante, all'atto del consumo stesso. Prosegue Celaschi interpretando il consumatore: *“io non sono ciò che possiedo, ma ciò che consumo. Il godimento dura l'intervallo dell'azione della scelta tra preferenze oggettive (caratterizzate da valore di scambio noto e condiviso), o poco oltre. In questo modo si genera una tristezza, una insoddisfazione di livello superiore allo stato del preconsumo. Di conseguenza, il modo più conveniente per ripristinare uno stato di minor dolorosità è quello di riprendere a consumare secondo un processo di*

IMG 67

Pubblicità di un telefono bell degli
anni 70

http://farm3.static.flickr.com/2720/4178028437_e4cd82d7d2_o.jpg

IMG 68

Telefono bic del 2009

<http://blogs.ft.com/management/files/2008/07/bic-phone-pack-vert-2.jpg>

progressiva assuefazione e di maggior progressivo bisogno tipico dei fenomeni che creano dipendenza." (Celaschi, 2000, p.127).

Negli Stati Uniti solo l'uno per cento di tutte le materie prime che entrano nel sistema produttivo, è ancora sugli scaffali o in uso dopo 6 mesi, ovvero " *il 99 per cento di tutto ciò che viene coltivato, estratto, processato e trasportato diventa rifiuto entro i sei mesi. Oggi negli Stati Uniti un cittadino medio consuma circa il doppio di quello che veniva consumato 50 anni fa. Se chiediamo ai nostri nonni, ai loro tempi, l'attenta gestione delle risorse, l'intraprendenza e la parsimonia erano dei valori.*" (Annie Leonard, 2010, p.9) Annie Leonard, nel suo libro "The story of stuff" (2010) considera questo fenomeno come parte di un piano politico: la nostra identità primaria è quella di consumatori e il nostro contributo sociale è misurato in base a quanto consumiamo. Poco dopo la seconda guerra mondiale, infatti, l'obiettivo politico principale era far crescere l'economia degli Stati Uniti. L'analista Victor Lebow articolò la soluzione che poi successivamente è diventata la norma per l'intero sistema: " *la nostra economia produttiva richiede che il consumismo sia il nostro stile di vita, che gli acquisti e il ricambio di merci diventino un rituale, che ritroviamo la nostra soddisfazione spirituale o personale, nel consumo... abbiamo bisogno che le cose siano acquistate, bruciate, rimpiazzate e di nuovo scartate ad un ritmo sempre più accelerato.*" (Leonard, 2010, p.10). Annie Leonard riporta anche altre dichiarazioni e documenti per dimostrare le origini politiche del consumismo sfrenato che contraddistingue l'epoca contemporanea: nel 1953, Arthur Frank Burns, capo dei consulenti economici del presidente Eisenhower ad esempio dichiarò la frase rimasta famosa: " *il principale obiettivo dell'economia americana è quello di produrre più merci.*" Annie Leonard attribuisce il successo di tale programma al contributo delle corporation e delle strategie di marketing che contemplano l'obsolescenza pianificata delle merci e l'obsolescenza percepita.



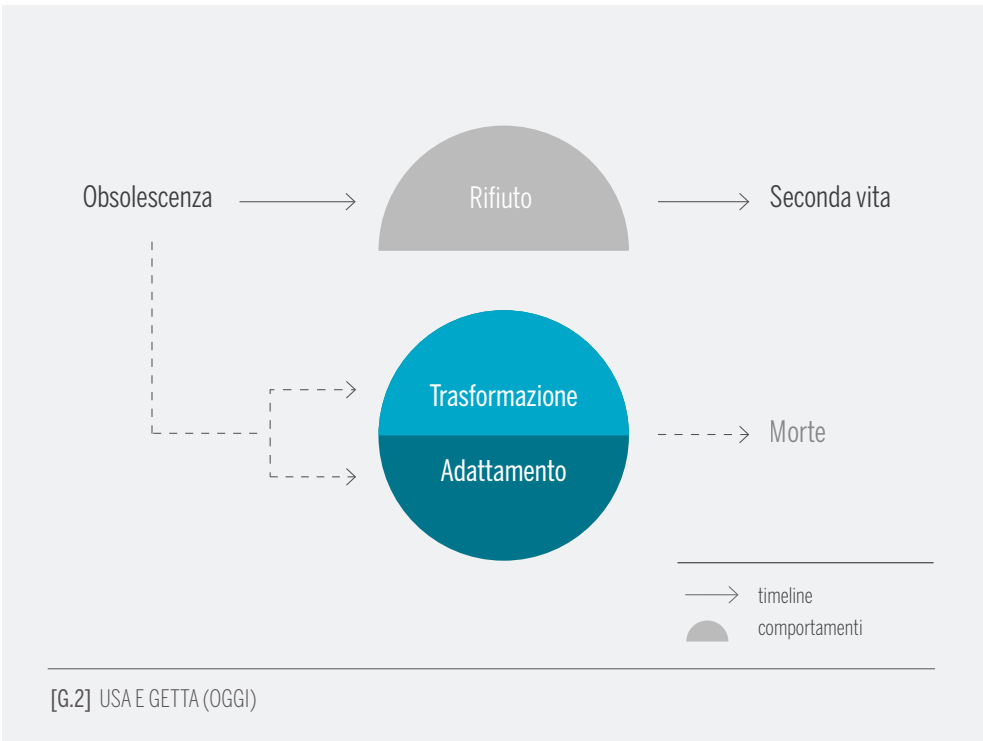
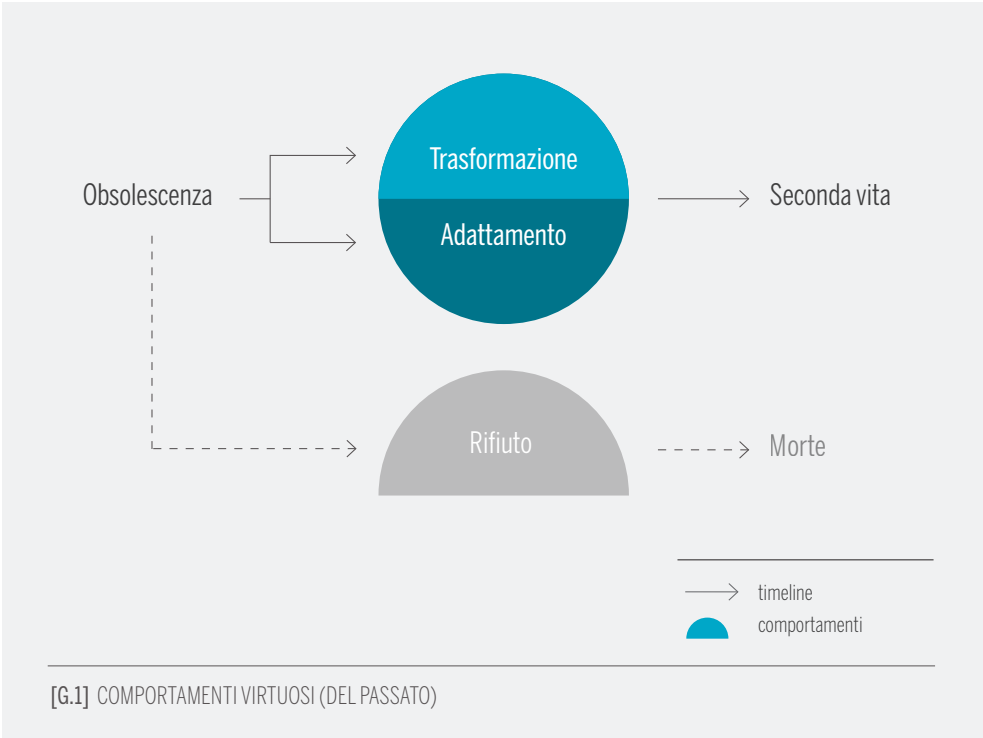
IMG 67 / IMG 68 ↑



2.6.1 GRAFICI

Considerando le tre tipologie di comportamento nei confronti del prodotto obsolecente, possiamo ricostruire due grafici [g.1 - g.2] che ripercorrono le fasi salienti del ciclo di vita di un oggetto a partire dal momento del consumo, (consumo, obsolescenza, morte / seconda vita) evidenziando in che modo i comportamenti si sono evoluti oggi rispetto al passato.

Mentre in passato le pratiche di riparazione e reinterpretazione degli oggetti davano nuova vita agli oggetti obsoleti, oggi gran parte delle cose che compriamo diventa rifiuto prima ancora di raggiungere l'obsolescenza.



2.7 SOSTENIBILITÀ DEL PRODOTTO

Il tema della sostenibilità del prodotto esiste da sempre e il designer non può non tenerne conto: dalla scelte dei materiali, ai processi di produzione, alla fonti energetiche sfruttate nel ciclo di vita del prodotto stesso.

La storia del design ricorda che già i fondatori del movimento inglese Arts and Crafts (1850 -1814) furono tra i primi a rendersi conto del degrado ambientale provocato dall'industrializzazione. Preoccupati della scarsa qualità e dei danni all'ambiente associati alla produzione in serie, essi si impegnarono a esaminare nuovi metodi per combinare un'elevata produttività con un basso impatto ambientale. Per svariate ragioni sociali e tecniche, soltanto una piccola parte della società trasse beneficio dalle loro proposte; malgrado ciò, le Arts and Crafts gettarono le fondamenta per lo sviluppo dei primi modernisti in Germania (il Deutsche Werkbund), Austria (wiener Werkstatte) e Paesi Bassi (il De Stijl).

Nel 1971 si avvertirono le prime avvisaglie della crisi energetica e quando nel 1974 il prezzo del petrolio raggiunse il massimo storico, i tecnologi iniziarono a studiare prodotti che consumassero meno energia, in modo da ridurre l'uso di combustibili fossili. I primi tentativi per studiare la durata di vita di un prodotto e il suo conseguente consumo di energia sembrarono aprire uno spiraglio di salvezza.

L'analisi del ciclo di vita, conosciuta come LCA (Lifecycle Analysis), da allora è diventata un mezzo per analizzare la vita dei prodotti dalla nascita allo smaltimento, allo scopo di determinare non solo le risorse in termini di materiali ed energia impiegata per produrli, ma anche il conseguente impatto ambientale e i problemi di smaltimento.

Oggi non possiamo ignorare il ruolo fondamentale del designer ai fini del rispetto per l'ambiente, in quanto ogni minima scelta e soluzione adottata in fase progettuale va a incidere sulle trasformazioni dell'ecosistema.

Una definizione precisa di ecodesign (unione di ecologia e design) non è mai esistita. La prima risposta in termini di prodotto all'emergere delle questioni ambientali è stata data concependo oggetti definiti di ecodesign perchè rispondenti esclusivamente alle esigenze ambientali, talvolta rimasti, i più interessanti, allo stadio di concept o prototipi.

Oggi il termine intende invece la progettazione di nuovi prodotti attraverso l'applicazione di regole e indicazioni atte a indirizzarne la produzione in considerazione anche delle richieste dell'ecosistema. L'ecodesign non si fa quindi carico esclusivamente dell'impatto ambientale del prodotto,

ma quest'ultimo diventa uno dei requisiti imprescindibili di progetto.

Riduzione, riuso e riciclo, disassemblabilità, uso di energie rinnovabili, dematerializzazione, prodotto servizio sono le parole chiave della prima fase dell'ecodesign.



IMG 69

Jim nature, Televisore, Saba, Philippe Starck, 1992, Utilizza materiali rinnovabili

<http://www.via.fr/telechargement/gp/fibres-design/saba-starck-jimnature.jpg>

2.8 SOSTENIBILITÀ DEI COMPORTAMENTI

“la valenza ecologica riveste un ruolo molto importante nel mio modo di progettare, sia in termini effettivi di smaltimento dei materiali usati, sia come utopia per un’educazione più responsabile del consumatore. Ciò nonostante sono convinto che la motivazione ecologica rappresenti solo uno dei fattori che possono contribuire a creare un plusvalore globale. Così nel mio lavoro cerco sempre di veicolare il progetto anche ad altre componenti per me fondamentali quali l’invenzione e la poesia. Nel design apprezzo tutto ciò che è ricerca, sperimentazione, innovazione. E’ anche attraverso questi percorsi che il progetto deve necessariamente passare per trasformarsi in messaggio positivo e stimolante.” Paolo Ulian (in Refini, 2000)

Negli ultimi anni, accanto al tema della sostenibilità del prodotto in se, diventa sempre più presente il tema della sostenibilità dei comportamenti che il prodotto può innescare. Dal gesto alla semplice comunicazione presente sul prodotto.

La problematica ambientale risulta, infatti, complessa e trasversale a tutte le attività umane, pertanto i comportamenti assumono un peso sostanziale per la sostenibilità ambientale e inducono enti pubblici e privati a svolgere costanti attività orientate a promuovere comportamenti ambientalmente corretti. A condizionare quasi spontaneamente le scelte operate nella vita quotidiana è l’atteggiamento consumistico che rende nei fatti pressochè impotente il sentimento ecologico, seppure abbondantemente diffuso. *“Non siamo stati abituati a valutare le ricadute generate dai nostri comportamenti in termini di flussi di materia e di energia che coinvolgono anche gli altri componenti del sistema socio economico. Si comprano o si abbandonano prodotti o beni con assoluta leggerezza e, a livello progettuale, non si ha ancora la consapevolezza di contribuire, con il proprio lavoro a questo cammino, additando la cattiva educazione ambientale come causa dei problemi ecologici. In sintesi si ragiona sul prodotto sulla base di valori finanziari, produttivi e sociali a tal punto che la nostra stessa vita è spesso misurata sul concetto di possesso. Ora è divenuto indispensabile costruire un nuovo e diverso sistema culturale basato su valori comportamentali corretti, ristabilendo un ordine di priorità etiche e rispettose del prossimo e dell’ambiente”.* (Tamborrini, 2009, p.28).

Anche le scienze psicologiche si stanno da tempo occupando del rapporto tra sostenibilità e comportamenti al fine di analizzare le reazioni ai problemi ambientali e per indagare modi e strumenti che incoraggino una condotta adeguata. In molti sostengono che comportamenti ambientali rilevanti derivino da abitudini e valori personali preesistenti e che i cambiamenti a favore dell'ambiente avvengano sovente per scelte inconsapevoli e non dovute direttamente all'interesse verso l'argomento. Oltre alla predisposizione naturale e a una corretta informazione, è stato dimostrato che la motivazione morale è un incentivo rilevante per risolvere i dilemmi sociali. Alla luce di queste indagini, è ancora più importante spingere verso una consapevolezza condivisa del problema e delle azioni che si compiono quotidianamente. Per la psicologia ambientale "il comportamento ambientalmente significativo", con la sua articolazione in azioni ecologiche delle sfere pubblica e privata, indica l'aspetto operativo, motivato e concreto dell'agire verso il bene dell'ambiente. Le azioni pubbliche riguardano la partecipazione alle attività e alle iniziative di tipo collettivo mentre le seconde coinvolgono comportamenti finora studiati dalle scienze sociali come l'acquisto, l'uso o il trattamento finale dei prodotti personali e di uso quotidiano che possono avere un qualche impatto ambientale (elettrodomestici a basso impatto, prodotti verdi ecc.). Un ruolo determinante è affidato quindi al consumatore che, attraverso le proprie scelte, può agire in modo incalzante con una richiesta di maggior contenuto etico e di atteggiamento di tutela dell'ecosistema e dei suoi abitanti.

"Le discipline progettuali, contestualmente, dovrebbero diventare influenti nel promuovere e soprattutto nell'innescare comportamenti ambientalmente significativi." (Tamborrini, 2009, p.29). Il design contemporaneo, arricchendosi di un'etica attenta alla qualità della vita e al rinnovato rapporto tra artefatto umano e natura, all'interno di un ecosistema complesso e sensibile, risulterà vincente in quanto responsabile, aperto alle varie problematiche e disposto, per quanto possibile a farsi carico anch'esso di scelte eticamente corrette.

Il designer è chiamato quindi oltre a concepire oggetti sostenibili, a indurre comportamenti sostenibili all'interno di rinnovati scenari di vita. Si occuperà, più che di ideare forme, di mettere in relazione i molti fattori che concorrono alla definizione del processo.

In particolare, il rispetto per l'ambiente e per il prossimo, fattori appartenenti alla definizione di sviluppo sostenibile, transitano attraverso i concetti di collaborazione e condivisione, che fanno entrambi riferimento alla capacità di relazionarsi con il prossimo (inteso anche di prossima generazione). Si tratta anche di semplici atteggiamenti, che vanno dall'esimersi dal butare un pezzo di carta per terra, al rispetto e alla cura degli oggetti propri o da condividere. La psicologia svela infatti che l'acquirente potrà preferire un oggetto ecocompatibile non per costrizione morale ma perchè risulta più gradevole e funzionale, più a misura degli interessi culturali ed espressivi del momento. Nella concezione dei prodotti il designer dovrà quindi lavorare sull'elaborazione di scenari di interesse per i fruitori, costruendo quel substrato culturale che determina la categoria dell'attraente e del giusto, per fare sì che il consumatore arrivi a pensare "compro ciò che protegge l'ambiente e questo fa parte del bello".

2.8.1 CASI STUDIO DI PRODOTTO

IMG 70

Eco-cook, utensile da cucina,
Kechenyi Camille, 2008.
http://www.designboom.com/contest/view.php?contest_pk=21&item_pk=20649&p=1

IMG 71

Murakami Chair, lampada - sedia
a dondolo, Rochus Jacob, 2009.
http://www.designboom.com/contest/view.php?contest_pk=28&item_pk=33866&p=3



Eco-cook [IMG 70]: Il progetto consente di cuocere insieme nella stessa pentola due diverse pietanze mantenendole separate e consentendo di gestire anche tempi diversi di cottura. Questa idea quindi, oltre a ridurre l'ingombro sui fornelli e a rendere più pratiche molte operazioni, suggerisce velatamente un risparmio di acqua e di energia che normalmente verrebbero consumate per bollire le pietanze.



Murakami chair [IMG 71]: Questo progetto, vincitore del concorso "green life" unisce una sedia a dondolo ad una lampada. L'idea innovativa è che l'energia elettrica necessaria per la lampada è alimentata dal movimento ondulatorio della seduta, rendendo quindi la ricarica della batteria un gesto naturale e piacevole.

IMG 72

ECOLO, vasi, Alessi, Enzo Mari, 1995.
<http://www.architonic.com/dcsht/-progetto-1565-ecolo-della-rocca/4109062>

IMG 73

Liuk algida
http://farm4.static.flickr.com/3255/2621107747_47ca36497e_o.jpg



ECOLO [IMG 72]: il progetto dimostra come dei flaconi per detersivo possono essere usati come vasi per fiori e suggerisce all'utente le potenzialità che possono essere ritrovate negli oggetti quotidiani, trasformati semplicemente con un taglio o una decorazione.



Liuk Algida [IMG 73]: storico ghiacciolo prodotto dall'Algida è il primo ghiacciolo con stecca commestibile. Questa idea non solo regala al consumatore una sorpresa che potrà consumare quando il ghiacciolo è finito, ma riduce il volume del packaging che sarà poi dismesso.

IMG 74

Packlight, Lampada, Lorenzo
damiani, 1995

[http://www.designerblog.it/
post/399/lorenzo-damiani](http://www.designerblog.it/post/399/lorenzo-damiani)

IMG 75

Birdhouse, casetta per uccelli,
Atelier-oi

<http://www2.atelier-oi.ch/>



Packlight [IMG 74]: questo progetto di Lorenzo Damiani suggerisce un comportamento radicale ma molto efficace. L'utente infatti, quando compra la lampadina, ha la possibilità di utilizzare il packaging come portalampada. questa idea oltre a dare un'alternativa molto semplice ed economica all'utente rispetto alle tradizionali lampade, consente il riuso del packaging evitandone la dismissione.



Birdhouse [IMG 75]: queste casette per uccelli di "ATELIER OI" sono realizzate in semi e becchime. il ciclo di vita del prodotto termina quando gli uccellini avranno mangiato tutta la casetta, consentendo lo smaltimento istantaneo del prodotto.

IMG 76

Thermodynamic cooler, contenitore termico, Rochus Jacob, 2009.
http://www.designboom.com/contest/view.php?contest_pk=28&item_pk=33855&p=3



Thermodynamic cooler [IMG 76]: il progetto thermodynamic cooler è ispirato alle tecniche di conservazione degli alimenti utilizzate nei villaggi del terzo mondo dove non c'è energia elettrica. "Il sistema di raffreddamento è composto da due vasi, uno collocato dentro l'altro. Lo spazio tra i due vasi è riempito con vetro espanso bagnato, un prodotto di scarto del processo di riciclaggio del vetro. Ho usato questo materiale al posto della sabbia, nella versione originale, perché assorbe l'acqua più rapidamente e fa in modo che il contenitore sia molto più leggero. Il vaso più piccolo di creta interiore, è coperto con un panno umido che è riportato sopra il coperchio. L'acqua presente nella schiuma di vetro tra i due vasi inizia ad evaporare. In virtù delle leggi della termodinamica, il processo di evaporazione provoca automaticamente un calo della temperatura di diversi gradi, raffreddando il contenitore di creta interno, distruggendo i microrganismi nocivi e conservando i cibi deperibili all'interno. Per mantenere attivo il processo di raffreddamento, l'acqua deve essere aggiunta ogni paio di giorni; un indicatore sottolinea questo per l'utente."

Questa tecnica molto efficace per alcune tipologie di alimenti come frutta e verdura, consente di salvare spazio nel frigo e risparmiare energia elettrica, suggerendo quindi un comportamento sostenibile che non costringe l'utente ad alcun sacrificio.

IMG 77

Tulip box, packaging per bulbi di tulipano, Droog, Andreas Muller, 1994

<http://ecodesign.lboro.ac.uk/index.php?section=124>

IMG 78

Feltrini Adesivi, Coop, Lorenzo damiani, 2007

<http://www.designerblog.it/post/399/lorenzo-damiani>



Tulip box [IMG 77]: il progetto di Andreas Muller, è una semplice scatola per accogliere i bulbi di tulipani. L'idea innovativa è che questo prodotto è realizzato in letame. Il bulbo viene sotterrato con tutta la scatola che poi costituirà il concime e il nutrimento per la pianta. Il packaging in questo caso non costituisce un ingombro da dismettere ma torna ad essere qualcosa di utile per l'utente e per la pianta.



I **feltrini adesivi** [IMG 78] di Lorenzo Damiani prodotti dalla COOP trasformano un banale oggetto in una idea arguta. Ogni feltrino è diviso in altri tre concentrici. Questa idea consente all'utente di scegliere di volta in volta la dimensione più appropriata alle proprie esigenze e allo stesso tempo consente un risparmio di materiale.

2.8.2

CASI STUDIO DI COMUNICAZIONE SUL PRODOTTO

IMG 79

Do not waste, piletta per lavandino, Emmanuel Gallina, 2006
<http://www.emmanuel-gallina.com/>

Altri prodotti, invece, suggeriscono comportamenti più sostenibili, semplicemente tramite stimoli basati sulla comunicazione.

IMG 80

WWF paper dispenser, distributore di salviettine, Saatchi & Saatchi.
<http://www.ibelieveinadv.com/commons/wwfpaperdispenser.jpg>



Do not waste [IMG 79]: un esempio è la piletta per lavandino di Emmanuel Gallina realizzata per Opos. Il messaggio è molto chiaro e l'oggetto su cui è impresso, ne aumenta l'efficacia comunicativa. DO NOT WASTE.



WWF paper dispenser [IMG 80]: Il progetto dell'agenzia Saatchi & Saatchi, vuole dimostrare come la salvezza del pianeta e della foresta amzzonica sono legate ai nostri piccoli gesti quotidiani. Ogni volta che consumiamo della carta, viene mostrato graficamente come il livello di "verde" nel sud america regredisce.

IMG 81

Tree ring web, carta igienica, Zhang Jian e Ma Lian Lian, 2009.
http://www.designboom.com/contest/view.php?contest_pk=28&item_pk=33557&p=1

IMG 82

Gold, formaggiaccio, Fratelli Guzzini, Giulio Iacchetti, 2006
<http://www.giulioiacchetti.com/anno/lingotto>



Tree ring web [IMG 81]: il progetto connota un semplice prodotto come la carta igienica di un alto valore semantico tramite una grafica che rappresenta gli anelli di crescita dell'albero che possono essere letti solo quando l'albero viene abbattuto. Non dobbiamo dimenticare che la carta che usiamo è prodotta dalla cellulosa che si ricava dagli alberi.



Gold [IMG 82]: di carattere più ludico è il formaggiaccio di Giulio Iacchetti: ogni cubetto ha impresso la parola "gold" per ricordarci che l'acqua è un bene prezioso.

2.9 CONSIDERAZIONI

Il capitolo mette in risalto come i comportamenti del passato, radicati nella nostra cultura fino all'avvento dell'era del consumismo, che contribuivano in modo sostenibile a restituire una seconda vita alle cose, oggi vengono praticati da pochi e vengono considerati come dei fenomeni rari da rivalutare e riportare al centro dell'attenzione. La ricerca inoltre ha mostrato come gli strumenti privilegiati per questo scopo risultano essere canali di comunicazione molto contemporanei come manifestazioni culturali, associazioni e piattaforme promotrici di eventi e informazioni, progetti sperimentali di prodotti che suggeriscono atteggiamenti sostenibili.

3.

MODELLI DI PROCESSO



3.1 SCOMPORRE IL PROCESSO

In seguito alle ricerche e alle considerazioni sulla vita delle cose e sulla sostenibilità dei comportamenti, ho analizzato i progetti che inquadrano l'oggetto nella sua dimensione temporale e che meglio interpretano un collegamento tra questi due aspetti.

Una prima scomposizione è stata effettuata seguendo la timeline del grafico [g.1] considerando le normali fasi di vita di un oggetto: consumo, obsolescenza, seconda vita o morte. Ho considerato inoltre molto importante sottolineare il comportamento che determina l'eventualità di una seconda vita o della morte e in che modo può essere considerato sostenibile o meno.

Dopo aver scandito le 4 fasi per ogni oggetto, ho potuto effettuare una prima suddivisione in due macrogruppi considerando il fattore che determina il comportamento: plug-in che intervengono sull'oggetto obsoleto oppure il gene dell'obsolescenza pianificata insita nell'oggetto stesso. Parallelamente a questa scansione temporale delle varie fasi, ho individuato per ogni progetto i valori che evidenziano la dimensione vitale dell'oggetto: trapianto, risemantizzazione, il valore dell'invecchiamento, testimone di eventi ecc.

3.2 PLUG IN / RETROFIT

Il plugin (o plug-in o addin o add-in o addon o add-on), in campo informatico, è un programma non autonomo che interagisce con un altro programma per ampliarne le funzioni. Ad esempio, un plugin per un software di grafica permette l'utilizzo di nuove funzioni non presenti nel software principale.

Vengono definiti oggetti "plug-in", quindi, i "tools" che non funzionano autonomamente, ma interagiscono con altri oggetti implementandone le funzioni.

Questa categoria di oggetti è strettamente legata al processo di retrofit: con questo termine infatti si indica la installazione di dispositivi o componenti di nuova produzione in sistemi che in origine non erano stati progettati per riceverli.

Oggi si parla spesso di retrofit ad esempio in riferimento alle marmitte catalitiche, alcune delle quali possono essere installate su automobili prodotte in passato e circolanti su strada senza di esse. Questo processo nasce in ambiti dove si verifica una grande disponibilità di prodotti obsoleti o prodotti che non rispondono a delle nuove esigenze, per i quali non erano stati progettati, e consente non solo di recuperare l'oggetto obsoleto, ma anche di attuare un "upgrade" del prodotto stesso che sarà in grado di rispondere a nuovi bisogni.

Come nei processi di riparazione, quindi, un intervento materiale, riporta l'oggetto alla funzione originaria, oppure ad una nuova forma creativa. In questo caso, però, l'utente non ha bisogno di utensili specifici di abilità manuali particolari o di effettuare operazioni complesse, ma il plug-in suggerisce delle semplici operazioni per reinterpretare e reinventare l'oggetto obsoleto.

Come i software devono essere capaci di supportare i plug-in, anche il retrofit è più efficace dove l'oggetto ospite ha una buona predisposizione, che si manifesta ad esempio con giunzioni standard o parti che si ripetono in modo uguale anche per modelli diversi (ad esempio la filettatura sulle bottiglie di plastica per avvitare il tappo è uguale per la maggior parte delle bottiglie, anche di marche e dimensioni differenti)

3.2.1 WATERING CAN

Il progetto del designer Nicolas Le Moigne consiste in un manico con becco che può essere avvitato su qualsiasi bottiglia al posto del tappo per utilizzarla come annaffiatoio.

USO	bottiglia d'acqua in plastica	
obsolescenza	quando finisce l'acqua, rimane solo un packaging che non ha ulteriori destinazioni d'uso	
plug-in/ retrofit	un cappuccio con manico e becco viene avvitato alla filettatura della bottiglia trasformandola in un annaffiatoio	<p>parassiti il cappuccio non ha alcuna utilità se usato da solo, ma è pensato per collegarsi alla bottiglia e lavorare in simbiosi.</p>
comportamento	il packaging non viene buttato via, ma ritorna nel mondo degli oggetti d'uso quotidiano.	<p>trasformazione con un intervento minimo, la bottiglia acquista una nuova funzione</p> <p>sostenibilità dei comportamenti L'oggetto suggerisce il riutilizzo di un prodotto usa e getta</p>
2° vita	annaffiatoio	

reinterpretazione funzionale

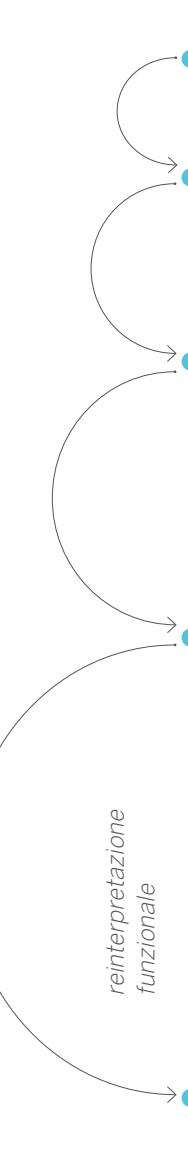


IMG 83

Watering Can, tappo-annaffiatoio,
2005, Viceversa, Nicolas Le Moigne
[http://www.designboom.com/
contest/view.php?contest_
pk=6&item_pk=1807&p=1](http://www.designboom.com/contest/view.php?contest_pk=6&item_pk=1807&p=1)

3.2.2 JAR TOPS

Il designer Jorre Van Ast ha realizzato per l'azienda Royal VKB una serie di accessori che si adattano ai comuni vasetti per le conserve o altri generi alimentari, ma cambiandone la destinazione d'uso.

 USO	vasetti in vetro per conserve	
obsolescenza	quando finisce il prodotto, rimane solo un packaging che non ha ulteriori destinazioni d'uso	
plug-in/ retrofit	dei tappi con manici e aperture differenti possono essere avvitati alle filettature dei barattoli di vetro trasformandoli in utensili da cucina	parassiti i tappi non hanno alcuna utilità se usati da soli, ma sono pensati per collegarsi ai barattoli e lavorare in simbiosi.
comportamento	il barattolo non viene buttato via, ma ritorna nel mondo degli oggetti d'uso quotidiano.	trasformazione con un intervento minimo, i barattoli acquisiscono nuove funzioni per la cucina sostenibilità dei comportamenti L'oggetto suggerisce il riutilizzo di un prodotto usato e getta
2° vita	utensili per la cucina	

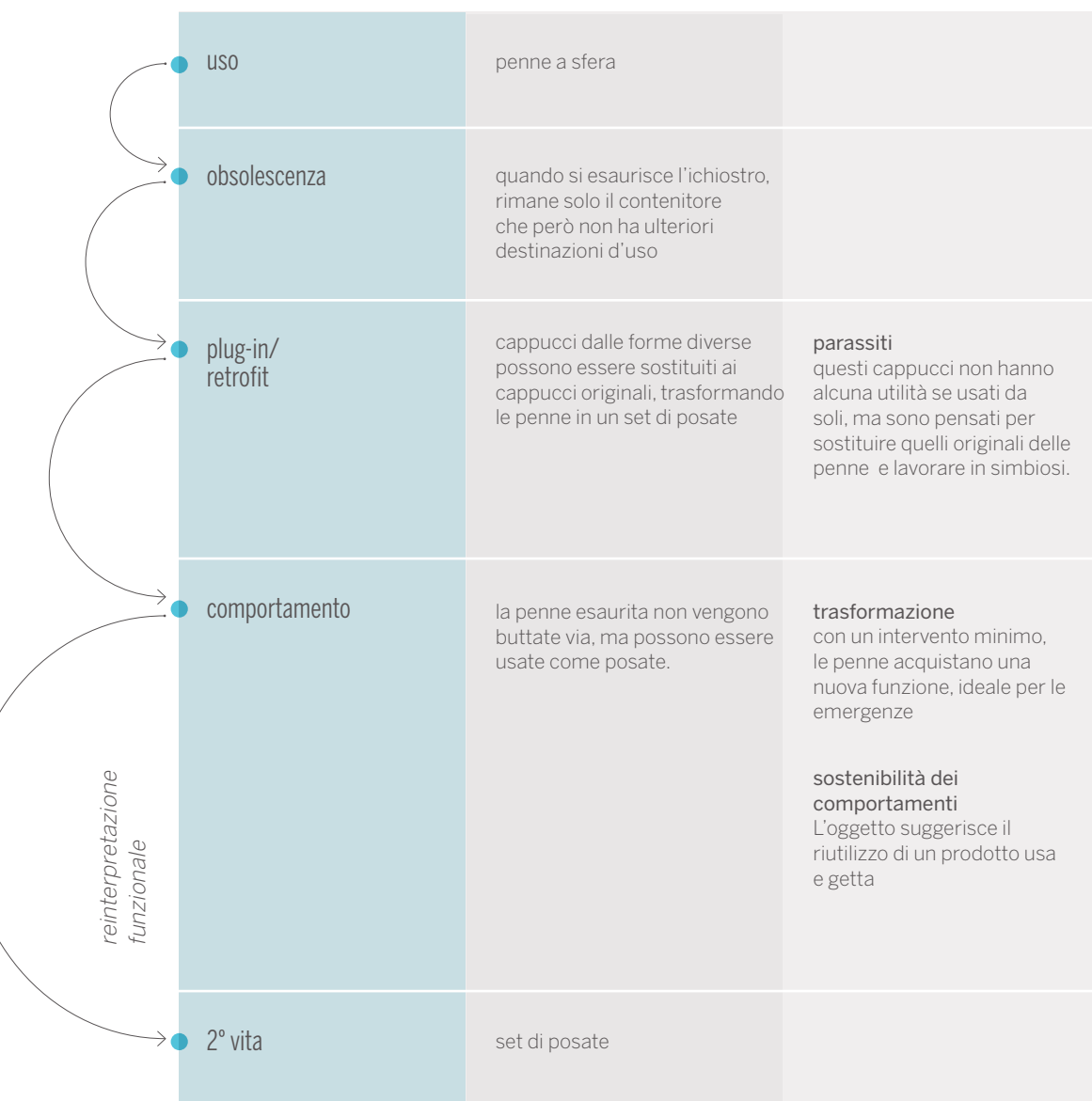


IMG 84

Jar Tops, coperchi per vasetti, Royal
VKB, Jorre Van Ast
[http://www.apartmenttherapy.com/
ny/green-ideas/jar-tops-by-jorre-van-
ast-043983](http://www.apartmenttherapy.com/ny/green-ideas/jar-tops-by-jorre-van-ast-043983)

3.2.3 DIN-INK

I designer Andrea Cingoli, Paolo Emilio Bellisario, Cristian Cellini e Francesca Fontana hanno realizzato un set di tappi per penne bic, da sostituire agli originali. I tappi sono conformati in modo tale da trasformare le penne in comode posate per la pausa pranzo.





IMG 85
Din-ink, tappi per penne bic - posate,
Autoproduzione, 2008, Andrea
Cingoli.
http://thepandorasbox.altervista.org/tpb_it/?p=620

3.2.4 GERRA

Anche il progetto di GrLab sfrutta la bottiglia di plastica standard, ma in questo caso, per ottenere una comoda caraffa per servire l'acqua a tavola. Per garantire la stabilità il plug-in si avvita al posto del tappo.

● uso	bottiglia d'acqua in plastica	
● obsolescenza	quando finisce l'acqua, rimane solo un packaging che non ha ulteriori destinazioni d'uso	
● plug-in/ retrofit	un cappuccio con manico e becco viene avvitato alla filettatura della bottiglia trasformandola in una caraffa.	parassiti il cappuccio non ha alcuna utilità se usato da solo, ma è pensato per collegarsi alla bottiglia e lavorare in simbiosi.
● comportamento	il packaging non viene buttato via, ma ritorna nel mondo degli oggetti d'uso quotidiano.	trasformazione con un intervento minimo, la bottiglia che ha un semplice valore funzionale, acquista anche un valore estetico. sostenibilità dei comportamenti L'oggetto suggerisce il riutilizzo di un prodotto usa e getta
● 2° vita	caraffa per l'acqua	



IMG 86

Gerra, caraffa, 2009,

Autoproduzione, GrLab

<http://think.bigchief.it/wp-content/files/2009/11/botella2.jpg>

3.2.5 HANGER

Il Progetto Hanger di Xuan Yu consiste in un semplice gancio con filettature per poter avvitare 2 bottiglie vuote. Questo sistema consente di ottenere stampelle di misure diverse a seconda delle bottiglie usate.

USO	bottiglia d'acqua in plastica	
obsolescenza	quando finisce l'acqua, rimane solo un packaging che non ha ulteriori destinazioni d'uso	
plug-in/ retrofit	un gancio viene avvitato alla filettatura delle bottiglie trasformandola in grucce per vestiti.	<p>parassiti il gancio non ha alcuna utilità se usato da solo, ma è pensato per collegarsi alle bottiglia e lavorare in simbiosi.</p>
comportamento	il packaging non viene buttato via, ma ritorna nel mondo degli oggetti d'uso quotidiano.	<p>trasformazione con un intervento minimo, le bottiglie acquistano una nuova funzione</p> <p>sostenibilità dei comportamenti L'oggetto suggerisce il riutilizzo di un prodotto usa e getta</p>
2° vita	grucce per vestiti	

reinterpretazione funzionale



IMG 87

Hanger, grucce, 2005.
Autoproduzione, Xuan Yu
[http://www.designboom.com/
contest/view.php?contest_
pk=6&item_pk=2313&p=1](http://www.designboom.com/contest/view.php?contest_pk=6&item_pk=2313&p=1)

3.2.6 RÉANIM

I designer Francesi 5.5 hanno realizzato una collezione di oggetti plug-in per dare una seconda vita ai vecchi mobili rotti. Ogni plug in sostituisce una funzione diversa: dal sedile allo schienale di una sedia, dalle ante di un mobiletto a gambe regolabili per tavoli e sedie.

USO	mobili di diverso tipo	
obsolescenza	il tempo danneggia i mobili superficialmente e strutturalmente	
plug-in/ retrofit	protesi di diverso tipo possono essere applicate ai mobili per sostituire le parti danneggiate.	protesi queste protesi non hanno alcuna utilità se usate da sole, ma sono pensate per adattarsi al maggior numero possibile di mobili diversi e restituire la funzione originaria.
comportamento	il mobile non viene buttato via, ma ritorna nell' arredo domestico	riparazione con un intervento minimo, i mobili riacquistano la loro funzione e la contaminazione tra antico e moderno li rende più versatili nell' adattarsi ai diversi ambienti sostenibilità dei comportamenti l'oggetto suggerisce la riparazione di mobili rotti.
2° vita	mobili "rinnovati"	ingannare il tempo il tempo nemico che invecchia e arreca danni, viene contrastato e l'oggetto acquisisce una nuova freschezza.



IMG 88

Réanim. Accessori per riparazioni,
2004, Autoproduzione, 5.5
designers

http://www.cinquinqdesigners.com/gb/index.php?centreloca=http://www.cinquinqdesigners.com/gb/home.php?rub=actualite*aa*sруб=actus

"In effetti l'idea non è quella di presentare oggetti recuperati o trasformati, venduti in edizioni limitate o come pezzi unici, come già hanno fatto molti designer e artisti. Sono stati scelti pezzi comuni di arredo trovati in discariche, strade, soffitte. La "terapia" dà una nuova vita a questi oggetti e mobili, sistematizzando la trasformazione."

3.2.7 SEDIE MORBIDE

Anche la designer italiana Alessandra Baldereschi, ha realizzato una serie di cuscini da sostituire o adattare allo schienale di vecchie sedie.

● uso	sedie	
● obsolescenza	quando alcuni mobili invecchiano, oltre a danneggiarsi, diventano meno desiderabili, in quanto fuori moda	
● plug-in/ retrofit	cuscini di diverso tipo possono essere applicati alle sedie per sostituire lo schienale	protesi queste protesi non hanno alcuna utilità se usate da sole, ma sono pensate per adattarsi ad alcune sedie di legno per ridare contemporaneità.
● comportamento	la sedia non viene buttata via, ma ritorna a far parte dell'arredo domestico	riparazione con un intervento minimo, i mobili riacquistano la loro funzione e la contaminazione tra antico e moderno li rende più versatili nell'adattarsi ai diversi ambienti sostenibilità dei comportamenti l'oggetto suggerisce la riparazione di mobili rotti.
● 2° vita	sedie morbide	ingannare il tempo il tempo nemico che invecchia e arreca danni, viene contrastato e l'oggetto acquisisce una nuova freschezza.

IMG 89

Sedie Morbide, cuscino e schienale
per sedie, 2008, Autoproduzione
Alessandra Baldereschi
<http://www.alessandrabaldereschi.com/pages/pagina12.html>



3.2.8

TENSTA CHAIR

Le designer svedesi di “front design” hanno lavorato su un oggetto diffuso in tutto il mondo per la sua economicità: la sedia in plastica da giardino. Hanno realizzato un semplice accessorio in pelle che riveste la seduta sconvolgendone lo status di arredo da giardino dozzinale.

USO	sedie da giardino	
obsolescenza	le sedie da giardino sono molto economiche, ma invecchiano rapidamente.	
plug-in/ retrofit	un rivestimento in pelle può essere applicato alla sedia per nascondere i segni dell'invecchiamento e dare un nuovo significato estetico	protesi queste protesi non hanno alcuna utilità se usate da sole, ma sono pensate per adattarsi a qualsiasi sedia da giardino.
comportamento	la sedia non viene buttata via, ma ritorna a far parte dell'arredo domestico	risemantizzazione con un intervento minimo, le sedie acquistano un nuovo status e un nuovo significato estetico sostenibilità dei comportamenti L'oggetto suggerisce il riutilizzo di sedie usa e getta.
2° vita	sedie da interni	ingannare il tempo il tempo nemico che invecchia e arreca danni, viene contrastato e l'oggetto acquisisce una nuova freschezza.



IMG 90

Tensta Chair, fodera per sedia da
giardino, Autoproduzione, Front
[http://www.designfront.org/uploads/
tensta_entrance.jpg](http://www.designfront.org/uploads/tensta_entrance.jpg)

3.2.9 BILLY WILDER

I designer tedeschi ding 3000 hanno invece lavorato su un evergreen del design Ikea: la libreria billy. Hanno realizzato una serie di accessori e mensole da sostituire a quelle originali per aggiungere funzioni e personalizzare.

● uso	libreria billy	
● obsolescenza	le mensole tendono a incurvarsi se sottoposte ad un peso eccessivo.	
● plug-in/ retrofit	una nuova mensola "performativa" può essere sostituita alla vecchia, per dare personalità alla libreria.	trapianto questa mensola può essere utilizzata solo per la libreria billy (il mobile ikea più venduto), e sostituisce quelle obsolete.
● comportamento	la libreria non viene buttata via, ma viene personalizzata	risemantizzazione con un intervento minimo, la libreria acquista un nuovo status e un nuovo significato estetico sostenibilità dei comportamenti L'oggetto suggerisce il riutilizzo della libreria
● 2° vita	libreria performativa	



IMG 91

Billy Wilder, mensole per libreria
billy, 2005, Autoproduzione, Ding
3000

[http://www.ding3000.com/flash/
main.html](http://www.ding3000.com/flash/main.html)

3.2.10 BACK TO NATURE

I designer italiani "sovrappensiero" hanno progettato un coperchio con paletta che si adatta a qualsiasi vaso in terracotta e lo trasforma in un cestino per il compost.

USO	vaso da giradino	
obsolescenza	se la pianta muore bisogna comprarne un'altra o buttare via il vaso.	
plug-in/ retrofit	un tappo in plastica con una paletta trasformano il vaso in un cestino per il compost	parassiti il tappo non ha alcuna utilità se usato da solo, ma può essere adattato a qualsiasi vaso e lavorare in simbiosi.
comportamento	il vaso non viene buttata via, ma ritorna nel mondo degli oggetti d'uso quotidiano.	trasformazione con un intervento minimo, il vaso acquista una nuova funzione sostenibilità dei comportamenti L'oggetto suggerisce il riutilizzo del vaso
2° vita	cestino per il compost	
3° vita	quando il compost è pronto il vaso può ospitare i semi di una nuova pianta	

reinterpretazione
funzionale



IMG 92

Back to nature, tappo per vasi in
terracotta, 2009, autoproduzione,
Sovrappensiero
[http://loveeman.com/gallery_2009/
sovrappensiero.php](http://loveeman.com/gallery_2009/sovrappensiero.php)

3.2.11 DOPPIO GIOCO

Un progetto molto interessante che rientra nella logica del retrofit è quello dei 5.5 designer per la coin. Un tavolo che sfrutta un elemento con una funzione aggiuntiva come terza gamba. Tale elemento può essere rimosso e sostituito da infinite altre funzioni, che l'azienda può eventualmente commercializzare.

USO	tavolino con funzione aggiuntiva (es.gabbietta)	
obsolescenza	quando la gabbietta si rompe, il tavolo perde una gamba di appoggio.	
plug-in/ retrofit	la gabbietta può essere sostituita da un'altra gamba con un nuova funzione	protesi diverse funzioni possono essere applicate al medesimo tavolo. ogni nuova funzione è anche gamba di supporto per il tavolo.
comportamento	il tavolo non viene buttato via, ma continua ad essere utilizzato.	trasformazione con un intervento minimo, il tavolo può essere associato di volta in volta ad una nuova funzione sostenibilità dei comportamenti L'oggetto suggerisce il riutilizzo continuo del tavolo
2° vita	tavolo con nuova funzione aggiuntiva	

reinterpretazione funzionale



IMG 93

Doppio gioco, Tavolo, 2009,
Coincasa Design, 5.5 designers
http://www.cinquinqdesigners.com/gb/index.php?centreloca=http://www.cinquinqdesigners.com/gb/home.pp?rub=actualite*aa*srub=actus

3.3

LINEE GUIDA PER I PROGETTI DI RETROFIT

1. Il processo di retrofit si basa sull'interazione tra due elementi: oggetto obsoleto più oggetto plug-in
2. l'oggetto obsoleto è riconosciuto come una risorsa, non come un rifiuto
3. il plug-in viene progettato in un momento successivo rispetto all'oggetto con il quale interagisce.
4. Il processo di retrofit entra in atto alla fine del ciclo di vita dell'oggetto
5. il plug-in è progettato per adattarsi alla morfologia dell'oggetto sul quale agisce
6. il plug-in estende il ciclo di vita dell'oggetto dando una nuova funzionalità o contribuendo ad una risemantizzazione dell'oggetto obsoleto
7. Il processo di retrofit è un processo additivo
8. Il plug-in suggerisce un comportamento sostenibile diventando lo strumento per mettere in atto i processi che danno una seconda vita agli oggetti secondo i principi della riparazione: reinterpretazione funzionale, trasformazione morfologica, protesi, trapianto, parassiti, restauro.

3.4 OBSOLESCENZA PIANIFICATA 2.0

Il processo dell'obsolescenza pianificata conferisce agli oggetti la capacità di trasformarsi autonomamente o di suggerire all'utente le possibili trasformazioni nel momento in cui avanza l'invecchiamento e l'obsolescenza materiale e fisica del manufatto. Come nei processi di adattamento che danno una seconda vita agli oggetti le condizioni e le nuove proprietà possono essere adattate ai propri bisogni, senza la necessità di un intervento "materiale". In questo caso però l'utente non dovrà reinterpretare le caratteristiche dell'oggetto per adattarsi a una condizione di disagio determinata dall'invecchiamento, ma la morfologia suggerisce i nuovi utilizzi oppure il fattore di invecchiamento è sfruttato a vantaggio di una trasformazione che impreziosisce l'oggetto.

3.4.1 UNA SECONDA VITA

Il progetto “una seconda vita” di Paolo Ulian, prevede un ulteriore utilizzo in caso di rottura del cetrotavola. Sei ciotoline più piccole possono essere infatti staccate da ciò che resta dell’oggetto iniziale seguendo delle linee guida di ritaglio.

USO	cetrotavola	
obsolescenza	l’oggetto si spacca seguendo delle linee guida predefinite.	obsolescenza pianificata l’oggetto è progettato prevedendo in che modo si romperà.
comportamento	le linee guida ritagliano delle nuove forme dall’oggetto originario. Identifico quindi le parti che possono essere riutilizzate	<p>adattamento l’obsolescenza non determina la fine, ma rappresenta una fase di passaggio e trasformazione dell’oggetto che può essere adattato a nuove esigenze.</p> <p>sostenibilità dei comportamenti L’oggetto suggerisce il riutilizzo di alcune sue parti.</p>
2° vita	ciotoline	testimone di un evento l’oggetto diventa testimone dell’evento che lo ha trasformato e può assumere il valore di ricordo

reinterpretazione funzionale



IMG 94

Una seconda vita, centrotavola,
2006, Autoproduzione, Paolo Ulian
<http://www.paoloulian.it/riciclo.htm>

3.4.2 DO BREAK

Il progetto "do break", di Peter Van der Jagt prevede la possibilità di rompere il vaso, accidentalmente o addirittura volontariamente: grazie al rivestimento interno di gomma, la forma rimane intatta e le crepe creano un motivo decorativo.

● uso	vaso	
● obsolescenza	quando l'oggetto si rompe, i cocci non si disperdono, ma restano disposti nella forma originaria.	obsolescenza pianificata l'oggetto è progettato prevedendo l'esito formale di una sua eventuale rottura.
● comportamento	l'oggetto mantiene la sua forma di vaso e può essere usato come tale.	risemantizzazione Il designer, dando il nome "do break" all'oggetto, invita addirittura a romperlo, accelerando il processo di invecchiamento, ma dando contemporaneamente un nuovo significato al vaso ed un nuovo tema decorativo determinato dalle crepe sostenibilità dei comportamenti L'oggetto suggerisce comportamenti apparentemente scorretti, ma che inaspettatamente danno una nuova vita all'oggetto
● 2° vita	vaso morbido	valore dell' invecchiamento le crepe conferiscono un nuovo valore estetico al vaso. testimone di un evento l'oggetto diventa testimone dell'evento che lo ha trasformato e può assumere il valore di ricordo



IMG 95

Do break, vaso, 2000.

Autoproduzione, Peter Van der Jagt

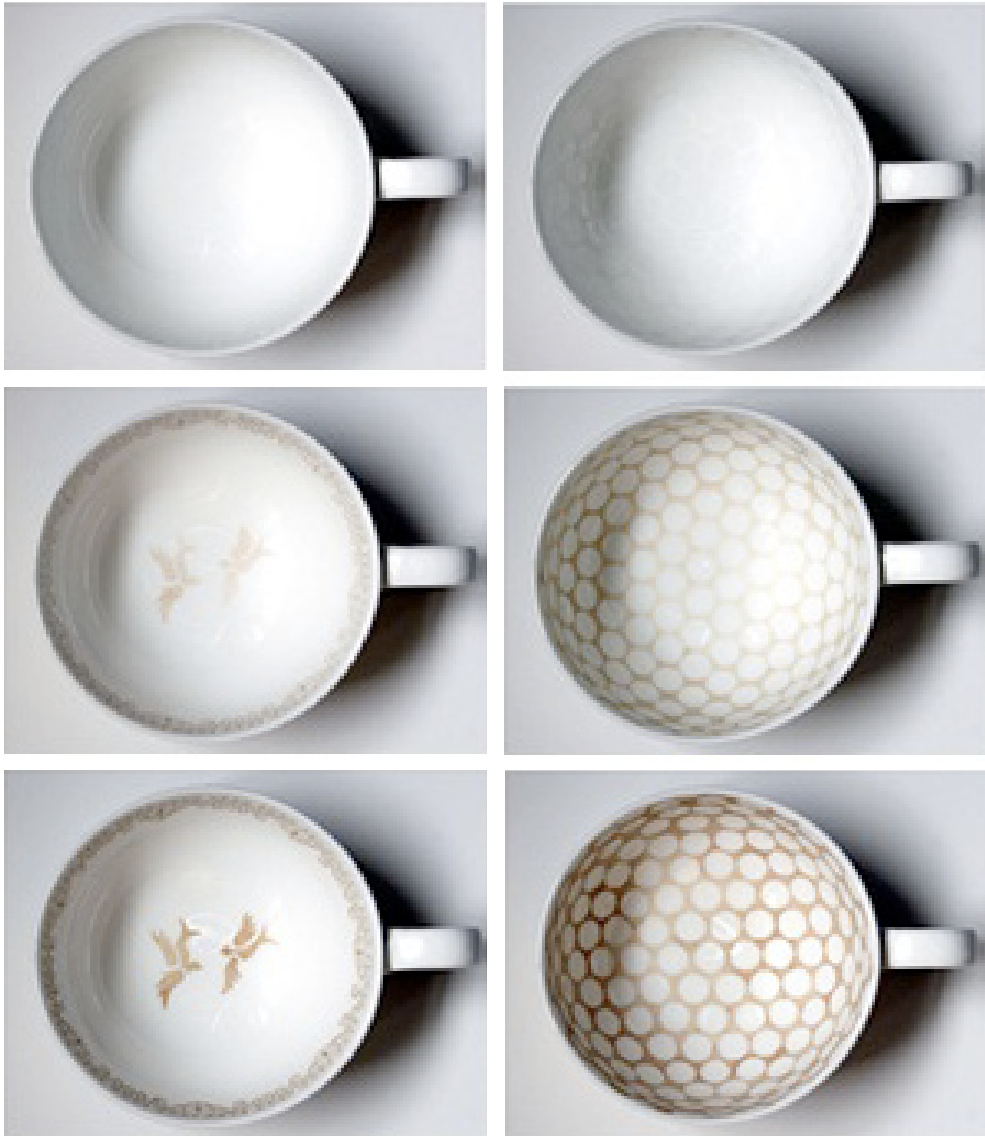
[http://www.maricazottino.com/](http://www.maricazottino.com/public/tjep.jpg)

[public/tjep.jpg](http://www.maricazottino.com/public/tjep.jpg)

3.4.3 STAIN TEACUP

Stain Teacup è un progetto della designer inglese Laura Bethan Wood: una serie di comuni e semplici tazze bianche, le quali nascondono però una decorazione al loro interno. Solamente utilizzandole più e più volte e facendo trascorrere quindi del tempo, si potranno “svelare” i motivi decorativi all’interno delle tazze, rendendo quindi l’oggetto più singolare e interessante.

● USO	tazzine da tè	
● obsolescenza	le macchie di tè svelano delle decorazioni nascoste all'interno della tazzina	obsolescenza pianificata l'oggetto è progettato in modo tale da sfruttare i segni dell'usura al fine di creare un tema decorativo.
● comportamento	l'uso continuo regala un nuovo vestito all'oggetto che non viene percepito mai come rovinato dal tempo.	risemantizzazione i segni del tempo e dell'invecchiamento non ne determinano la fine, ma impreziosiscono l'oggetto con un decoro. sostenibilità dei comportamenti il decoro che si realizza nel tempo spinge a reinterpretare i segni dell'usura in modo positivo e a creare un legame con l'oggetto.
● 2° vita	tazzine da tè decorate	testimone di un evento l'oggetto diventa testimone dell'evento che lo ha trasformato e può assumere il valore di ricordo valore dell' invecchiamento le macchie conferiscono un nuovo valore estetico all'oggetto.



IMG 96

Stain Teacup, tazze da tè, 2006.
Autoproduzione, Laura Bethan Wood
tratto da AA. VV. Rainò M.,
Margaritelli A. (a cura di) (2009), Over
Design Over. Materia, tempo e natura
nel design contemporaneo, Silvana
Editoriale, Milano

3.4.4 THE REUSABLE

Siccome la rottura degli ombrelli è sempre legata al collasso della struttura, Alice Bertolla ha pensato di utilizzare la tela-post-rottura per creare una serie di altri oggetti impermeabili: delle ghette, una borsa e un copri-sellino per la bici. Il disegno della tela è composto da una serie di cartamodelli che permettono di realizzare i prodotti con estrema facilità e in tempi brevissimi.

USO	ombrello	
obsolescenza	la rottura degli ombrelli è sempre legata al collasso della struttura	
comportamento	le linee guida ritagliano delle nuove forme dall'oggetto originario. Identifico quindi le parti che possono essere riutilizzate	<p>obsolescenza pianificata l'oggetto è progettato prevedendo le modalità di riutilizzo della tela dopo il collasso della struttura.</p> <p>adattamento l'obsolescenza non determina la fine, ma rappresenta una fase di passaggio e trasformazione dell'oggetto che può essere adattato a nuove esigenze.</p> <p>sostenibilità dei comportamenti L'oggetto suggerisce il riutilizzo di alcune sue parti.</p>
2° vita	borsa coprisellino ghette	

reinterpretazione funzionale



IMG 97
ombrello the reusable, ombrello,
2009, Autoproduzione, Alice Bertola
<http://www.ombrellothereusable.com/presentazione.pdf>

3.4.5 VERDERAME

Il progetto di Odoardo Floravanti Consiste in una pavimentazione per interni composta da una texture di piastrelle modulari che permettono più combinazioni e la cui ossidazione naturale segue il percorso delle persone, svelando i luoghi più frequentati. Lo speciale trattamento determina uno stato iniziale, in cui la vernice protettiva trasparente è depositata sulla superficie rendendo la piastrella completamente lucida; con il tempo e l'usura, la piastrella si ossida dove la vernice protettiva non è presente, evidenziando i percorsi più battuti.

USO	piastrelle	
obsolescenza	l'ossidazione svela una decorazione nascosta	obsolescenza pianificata l'oggetto è progettato in modo tale da sfruttare i segni del tempo e dell'usura al fine di creare un tema decorativo
comportamento	il trascorrere del tempo regala un nuovo vestito all'oggetto che non viene percepito mai come fatiscente	risemantizzazione i segni del tempo e dell'invecchiamento non ne determinano la fine, ma impreziosiscono l'oggetto con un decoro. sostenibilità dei comportamenti il decoro che si realizza nel tempo spinge a reinterpretare i segni dell'usura in modo positivo
2° vita	piastrelle decorate	valore dell' invecchiamento l'ossidazione conferisce un nuovo valore estetico all'oggetto.



IMG 98

Verderame, piastrelle, 2009,

Odoardo Fioravanti

<http://www.fioravanti.eu/project/verderame>

3.4.6 OLDER / BETTER

Older/better di Charlotte Dumoncel d'Argence è un oggetto programmato per svelare il suo lato migliore col passare del tempo. E' un tappeto difeltro con biglie di marmo nascoste all'interno: consumandosi, le biglie verranno fuori, svelando il decoro del tappeto.

uso	tappeto	
obsolescenza	il tappeto si consuma maggiormente solo in alcuni punti seguendo un pattern preciso in cui sono nascoste delle biglie di marmo che pian piano vengono fuori.	<p>obsolescenza pianificata l'oggetto è progettato in modo tale da sfruttare i segni dell'usura al fine di creare un tema decorativo.</p>
comportamento	l'uso continuo regala un nuovo vestito all'oggetto che non viene percepito mai come rovinato dal tempo.	<p>risemantizzazione i segni del tempo e dell'inevchiamento non ne determinano la fine, ma impreziosiscono l'oggetto con un decoro.</p> <p>sostenibilità dei comportamenti il decoro che si realizza nel tempo spinge a reinterpretare i segni dell'usura in modo positivo e a creare un legame con l'oggetto.</p>
2° vita	tappeto con decorazioni in marmo	<p>testimone di un evento l'oggetto diventa testimone dei momenti che giorno dopo giorno lo hanno trasformato e può assumere il valore di ricordo</p> <p>valore dell' invecchiamento l'usura scopre un nuovo valore estetico dell' oggetto.</p>



IMG 99

Older/better, tappeto, 2007,
Autoproduzione, Charlotte
Dumoncel

www.charlottedumonceldargence.com/index.php?/product/olderbetter/

“questo progetto si interroga sulla differenza tra il culto degli oggetti vintage e la repulsione verso gli oggetti del cui invecchiamento siamo testimoni. Cosa accadrebbe se gli oggetti diventassero più interessanti invecchiando? Perciò buttare via le cose che sembrano vecchie vuol dire rischiare di perdere la migliore parte della storia.”

3.5

LINEE GUIDA PER L'OBSOLESCENZA PIANIFICATA 2.0

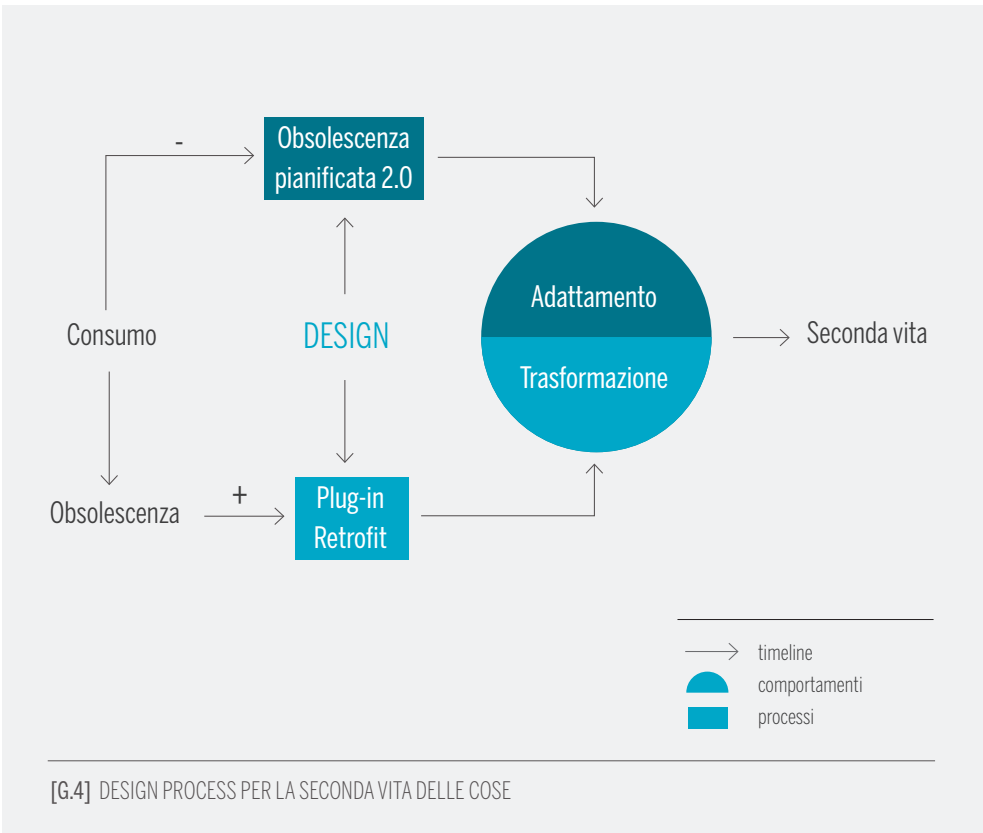
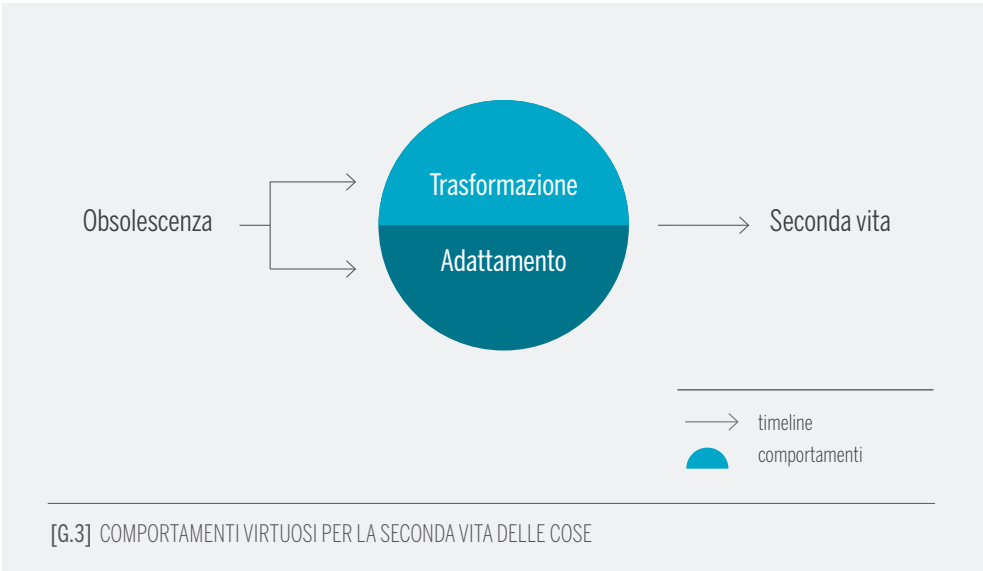
1. Il processo dell'obsolescenza pianificata si basa sulla previsione degli effetti di trasformazione del tempo su un oggetto o su un materiale.
2. Il processo sfrutta l'invecchiamento del materiale per ottenere una trasformazione morfologica o funzionale progettata a monte.
3. La trasformazione subita non è percepita come un disvalore ma come un valore aggiunto.
4. La trasformazione può essere graduale nel tempo (ad esempio l'ossidazione del metallo) oppure consumarsi in pochi istanti (frantumazione della ceramica)
5. L'obsolescenza pianificata estende il ciclo di vita dell'oggetto dando una nuova funzionalità o contribuendo ad una risemantizzazione dell'oggetto obsoleto
6. Il processo dell'obsolescenza pianificata è un processo sottrattivo
7. L'obsolescenza pianificata suggerisce un comportamento sostenibile diventando strumento per mettere in atto i processi che danno una seconda vita agli oggetti secondo i principi dell'adattamento: reinterpretazione funzionale, trasformazione morfologica, protesi, trapianto, parassiti, riparazione, restauro: risemantizzazione, valore dell'invecchiamento, testimone di eventi.

3.6 RICOMPORRE IL PROCESSO

Questa scomposizione ed analisi dei progetti mi ha consentito di ricostruire un grafico del processo che, attraverso i plug-in e l'obsolescenza programmata, restituisce una seconda vita alle cose.

Le fasi del grafico "design process" [g.4] sono analoghe a quelle del grafico che mette in evidenza i comportamenti virtuosi del passato [g.3]: utilizzo, obsolescenza e seconda vita. E' importante anche evidenziare come i comportamenti che determinano la seconda vita degli oggetti rimangono quelli di trasformazione o adattamento, come accadeva quindi in passato con le pratiche artigianali di riparazione, o con i processi di adattamento degli utensili che in ambito domestico venivano man mano trasformati in base alle esigenze e al grado di obsolescenza.

La sostanziale differenza però, è nel passaggio che collega il momento dell'obsolescenza dell'oggetto con il comportamento dell'utente. Mentre nel grafico dei comportamenti virtuosi del passato vi è un passaggio diretto in cui le decisioni e la condotta virtuosa sono affidate al buon senso dell'utente, nel nuovo processo vi è un passaggio ulteriore, un anello che collega l'obsolescenza al comportamento: è un valore aggiunto del progetto capace di guidare le scelte dell'utente e che suggerisce un agire sostenibile.

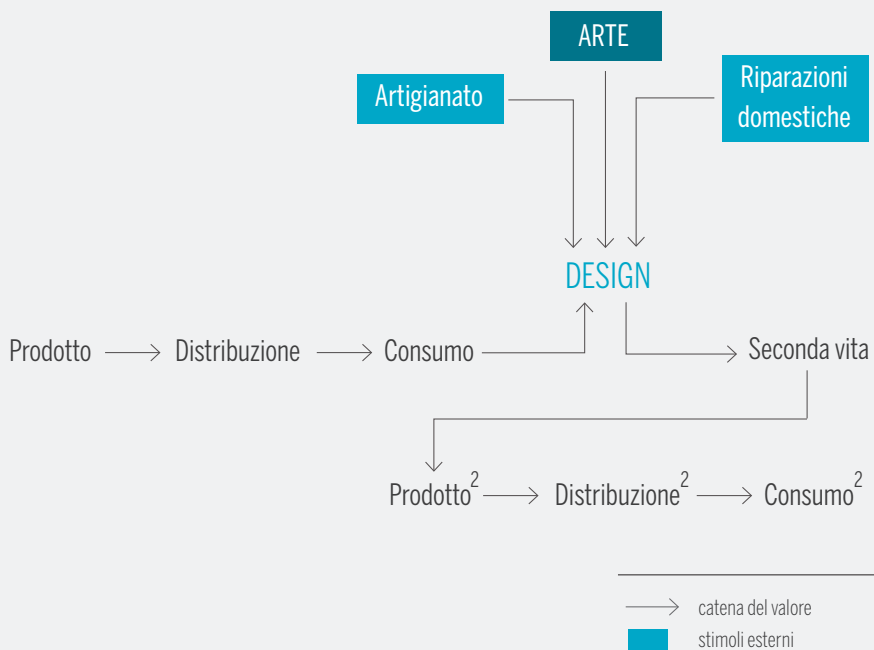


3.7

CONCLUSIONI

I processi ricostruiti nel capitolo mostrano come progetti contemporanei, diversi tra loro, nati in diversi contesti e da diverse considerazioni, risultano essere accomunati da logiche di sostenibilità analoghe a quelle praticate in passato per mettere in pratica i principi base di risparmio di risorse. Il risparmio di risorse e la sostenibilità ambientale non sono temi a cui tutti risultano essere sensibili, ma il processo mette in evidenza come il ruolo del designer risulta fondamentale nel prevedere e progettare una nuova interpretazione degli oggetti considerati obsoleti prefigurando i comportamenti che l'oggetto stesso può indurre. Il designer non scommette più sulla sensibilità ecologica dell'utente ma lo incoraggia, sfruttando nuovi strumenti a disposizione che consentono di programmare ad esempio l'estetica dell'invecchiamento o le funzioni della seconda vita delle cose.

Tali strumenti che coinvolgono ad esempio la risemantizzazione concettuale e funzionale degli oggetti, trasformazioni e riassetto di pezzi, il valore e l'estetica dell'invecchiamento, in parte derivano da pratiche artigianali e domestiche, ma soprattutto nascono e sono presi in prestito dall'arte contemporanea. Il designer ha il merito e la capacità di trasferire la ricchezza di questa eredità all'interno del ciclo di vita del prodotto, amplificandolo e dando un nuovo senso alla catena del valore del prodotto.



[G.5] LA CATENA DEL VALORE AMPLIFICATA

4.

IL CASO MANERBA



4.1 INTRODUZIONE

(8)
Tratto da www.mantovainnocenter.it/progetto-main/finalita.html

IMG 100

K-word, scrivanie, Manerba, progetto cmr
<http://www.manerbaspa.com/ita/k-word.asp>

IMG 101

click, scrivanie, Manerba, progetto cmr
<http://www.manerbaspa.com/ita/click.asp>

Verso la fine del gennaio 2010 il professor Flaviano Celaschi, mio Relatore di Tesi mi ha dato l'opportunità di entrare a far parte del progetto MAIN e collaborare con una azienda Mantovana per la realizzazione di un nuovo progetto. Il MAIN è un progetto di collaborazione attraverso il quale la regione e la camera di commercio hanno selezionato 15 imprese nel territorio mantovano di vari settori, dai cibi fino al prodotto di arredo, che sono caratteristici del territorio e hanno accettato la sfida di investire in progetti di innovazione "design driven".

Le imprese accreditate sono state affiancate ad altrettanti designer per essere accompagnate in un processo di innovazione di progetto, di prodotto o di servizio.

"La proposta progettuale, della durata di 24 mesi, parte dalla considerazione che la capacità di innovazione tecnologica di un'impresa non è oggi più legata alla sola possibilità di generare innovazioni incrementali o radicali delle funzioni dei prodotti. Non basta inoltre rendere disponibile una determinata tecnologia (anche se funzionante ed effettivamente rivoluzionaria) per generare valore economico; bisogna che i potenziali utilizzatori la digeriscano e la facciano propria, attribuendole un senso comprensibile.

Per rispondere ai bisogni del cliente i processi d'innovazione si devono necessariamente estendere anche all'attribuzione di nuovi significati di tipo simbolico ed emozionale.

L'approccio del design è centrale nell'attivare e gestire questa nuova modalità di innovazione. Il processo d'innovazione si dovrà quindi ampliare dalle componenti tecnologiche e funzionali a quelle comunicative e semantiche che si concretano nella creazione di nuovi significati. È dalla ricombinazione in modi sempre nuovi ed inediti di tecnologie e forme esistenti che si creano forme inconsuete ed originali di significato e senso del prodotto. Questo processo d'innovazione è detto "design-driven", dove il processo di design da "progettazione a forte valenza estetica" assume una connotazione più ampia, diventando espressione di un "progetto culturale" che l'impresa si propone di seguire." (8)

4.1.1 MANERBA



IMG 100 / IMG 101 ↑

L'azienda a cui sono stato affiancato è Manerba S.p.A.: un'azienda, con sede a Mantova e impianti produttivi a Gazzuolo, che opera nel settore degli arredi per ufficio dal 1969. L'organizzazione è basata su uno staff di 55 dipendenti che coniugano la loro specializzazione con la disponibilità di strumenti informatici all'avanguardia. In particolare l'Ufficio Tecnico di produzione supporta la clientela nello studiare il layout d'arredo più conforme alle esigenze. La struttura organizzativa, che consente

di avere sempre sotto controllo la situazione dei prodotti, unitamente a squadre di montatori specializzati consentono all'Azienda di soddisfare in brevissimo tempo, le richieste della clientela. Le tipologie di prodotti principali sono: arredo per ufficio in legno, metallo, laminato plastico [IMG 100 / IMG 101]; arredi per aule consiliari, sale riunioni e sale congressi; sedute e poltrone; pareti attrezzate e divisorie; articoli per officina, scaffalature metalliche componibili per archivi e magazzini, tavoli mensa, armadi spogliatoio, casseforti; archivi mobili su rotaie; arredi scolastici; arredi ospedalieri ed ambulatoriali; arredi per laboratori di chimica e fisica.

Oggi Manerba opera in un contesto sociale ed economico molto complesso caratterizzato da una ristagnazione del mercato, dovuta in gran parte alla crisi economica degli ultimi anni e alla saturazione del mercato.

La crisi nell'economia capitalista degli ultimi anni non è né un evento unico né tanto meno raro e, a partire dalla prima metà dell'Ottocento, queste crisi sembrano essere diventate ricorrenti, ovvero cicliche. Le crisi, a partire, da quest'epoca sono diverse da quelle che scoppiano nelle economie pre-capitalistiche. Nelle società antiche si manifestavano con carestie, spesso provocate da catastrofi naturali, da epidemie, che seminavano morti e fame spaventosi. Basti pensare all'epidemia che nel 1348 uccise circa un terzo

della popolazione europea e passavano intere generazioni per riprendere condizioni normali di vita. Le crisi attuali, al contrario, sono provocate dall'abbondanza e dall'eccesso di produzione che non trova sbocchi sul mercato: In economia, la sovrapproduzione è l'eccesso di offerta di un determinato prodotto rispetto alla domanda del mercato. La sovrapproduzione porta quindi ad una discesa dei prezzi ed alla difficoltà di vendere la merce.

Da un lato quindi abbiamo una sovrapproduzione di merci che determina la saturazione del mercato e la stagnazione; le giacenze in magazzino e il crollo degli ordinativi sono un indice evidente della crisi da sovrapproduzione.

Dall'altro la crisi della domanda, da parte dei compratori che preferiscono essere cauti e rimandare acquisti e investimenti a periodi di maggiore prosperità.

A questo contesto si aggiunge per Manerba la difficoltà e lo sforzo di rinnovare, differenziare ed essere sempre aggiornati con il proprio catalogo prodotti all'interno di un sistema con tempi di progettazione e messa in produzione molto lunghi.

Manerba si muove quindi in un mercato dove è sempre più richiesta una elevata capacità di distinzione ed innovazione con bassi investimenti. Il cliente contemporaneo d'altro canto è sempre meno propenso all'acquisto di nuovi mobili da ufficio, in quanto considerati prodotti caratterizzati da un valore d'uso tradizionale carenti di sensibili innovazioni funzionali ed estetiche, ma allo stesso tempo è attento ai servizi proposti dalle aziende produttrici. Produrre e distribuire oggetti funzionali per riempire uno spazio non è più la chiave per essere al passo con la cultura e il mercato contemporaneo.

L'obiettivo iniziale dell'affiancamento è stato quello di valutare le possibilità applicative del processo di retrofit al fine di produrre servizi o prodotti capaci di trasformare in un business effettivo un contesto così difficile.

Il progetto è stato nominato "OFFICE + RETROFIT": riutilizzare i mobili da ufficio ripensando per loro una nuova funzionalità ed una nuova estetica. Un processo capace di far slittare il focus dell'impresa progressivamente dal disegnare, produrre e distribuire mobili, al saper reinterpretare nuovi stimoli e processi per offrire una nuova cultura del vivere gli ambienti di lavoro. La crisi economica fa quindi crescere la sensibilità e la progettualità e fa diventare virtuoso il riuso intelligente dei mobili esistenti.

4.2

LE AZIENDE DEL RETROFIT

Ho indagato su alcuni casi di aziende che hanno sfruttato il processo di retrofit per recuperare o disfarsi delle proprie giacenze nei magazzini. In tutti i casi ho potuto verificare come l'operazione di retrofit è stata sviluppata in maniera quasi artigianale o artistica, con il merito di conferire all'oggetto vecchio un plusvalore che ha consentito la re-immissione sul mercato. Un altro aspetto interessante è stato verificare come quasi in tutti i casi, i manufatti prodotti siano stati poi commercializzati sfruttando canali di vendita alternativi a quelli tradizionali, che mettersero in risalto il valore dell'operazione.

4.2.1 ONE OFF



In occasione di Maison&Objet 2009, Paola Navone ha realizzato in collaborazione con Richard Ginori una grande e inedita mostra-mercato [IMG102], dal 31 agosto al 26 settembre presso il concept store Merci. Piatti, cucchiari, servizi da caffè e molto altro. Pezzi rigorosamente unici, diversi gli uni dagli altri, recuperati dai "preziosi cassonetti della Richard Ginori" come la Navone stessa afferma e riportati a nuova vita con colori accesi e decori astratti, trasferendo per esempio sulle forme classiche dei piatti misure volutamente differenti e tecniche di decorazione attuali, come quella ad aerografo, o inaspettate e provocatorie. Tutto da acquistare al chilo, perché, altra novità dell'evento dal titolo One Off di Paola Navone, la porcellana si

compra in base al peso, proprio come al mercato.
"ho voluto dimostrare come l'azienda sappia relazionarsi con il mondo progettuale: ho preso 1000 chili di porcellana bianca imperfetta e scompagnata e l'ho fatta decorare in poco più di un mese con frammenti di decalcomanie, pennellate e macchie di colore. Una metamorfosi che ha originato una seconda vita, non solo nel prodotto, ma anche nel metodo di vendita: pezzi unici venduti a peso, come gli stocchisti di scampoli. Tutto esaurito nel giro di 15 giorni."
(9) Paola Navone

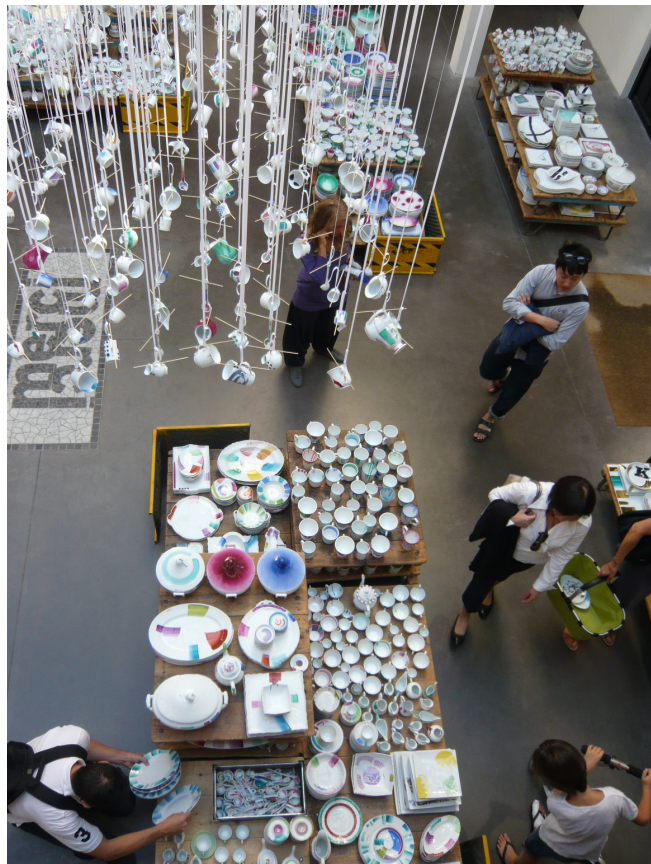
(9)

Tratto da www.abitare.it, intervista a cura di Mia Pizzi del 14.05.2010

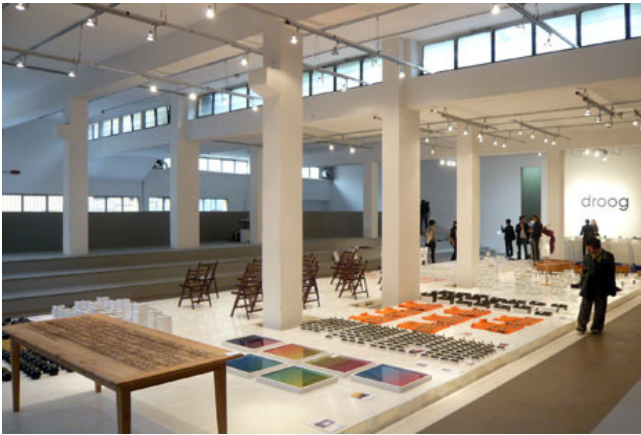
IMG 102

One off, Parigi , 2009, Richard Ginori, Paola Navone

http://www.abitare.it/selected-by-abitare/la-porcellana-va-in-scena/attachment/piatto-fondo_impero_kg0350_ahr_gal700px/



4.2.2 SAVED BY DROOG



Droog ha presentato al Salone del Mobile di Milano del 2010, 5135 prodotti recuperati durante le aste di liquidazione di aziende Olandesi finite in bancarotta [IMG 103]. 14 designer sono stati invitati a considerare questi prodotti come materiale grezzo, punto di partenza per una reinterpretazione creativa: il risultato è una nuova collezione di 19 prodotti, con risultati che spaziano da sedie pieghevoli decorate da nail artists, a fazzoletti che diffondono le notizie del giorno selezionate, fino a cucchiaini in legno con un rivestimento che fa venire l'acquolina in bocca pur non essendo commestibile. Un inizio concreto dai risultati sorprendenti: la presentazione celebra, infatti, il ricco potenziale offerto dal riutilizzo di

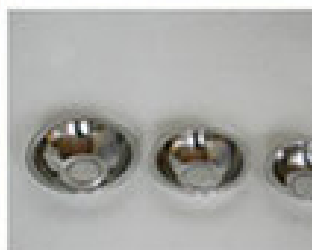
rimanenze come valido approccio nel design e nello sviluppo di prodotti. Tutti gli oggetti sono stati messi in vendita durante la settimana del salone del mobile 2010, secondo la limitata disponibilità dei prodotti in liquidazione.

5135 prodotti salvati dalla bancarotta e altre rimanenze:
1 water cooler, 1 tavolo da pranzo, 2 sgabelli, 4 vassoi in metallo, 6 vassoi in legno, 8 specchi, 10 set di piccole ciotole, 11 tazze, 14 cestini per cani, 20 strofinacci da cucina, 40 vasi in vetro, 50 gilet per la sicurezza stradale, 60 set di posate, 80 sedie pieghevoli, 90 vasi da fiori, 100 portacaramelle, 102 cucchiaini di legno, 168 piatti di vetro, 200 saliere, 448 portafogli, 500 scatole di fiammiferi, 720 bicchieri per coca cola, e 2500 fazzoletti in stoffa.

IMG 103

Saved by droog, Milano, aprile 2010, Droog

<http://denuevo.files.wordpress.com/2010/04/saved-by-droog-milan-2010.jpg>



4.2.3 CHIMERA DANESE

Marcello Pirovano durante la sua attività di tirocinio presso l'azienda milanese Danese ha sviluppato una tesi che propone un processo combinatorio basato su materiale di seconda scelta e fuori catalogo Danese per la realizzazione di una nuova collezione di prodotti. Il processo nasce da una attenta analisi del Brand e dai tratti distintivi che si sono alternati nel corso degli anni: la tensione artistica, la vocazione pedagogico ludica, la necessità industriale, la maestria artigiana.

Le dodici soluzioni di ricombinazione derivano da tre diversi gradi di rifunzionalizzazione a seconda della complessità di ricombinazione e da una effettiva sperimentazione pratica. Anche il marchio della tesi "Chimera Danese" deriva dalla ricombinazione delle silhouettes dei famosi Sedici Animali di Enzo Mari del 1957.

IMG 104

Semiramide, contenitori, 2009,
Danese, Marcello Pirovano
[http://www.danesewastenot.com/
storeit/semiramide/](http://www.danesewastenot.com/storeit/semiramide/)

IMG 105

Piantàmi, vaso, 2009, Danese,
Marcello Pirovano
[http://www.danesewastenot.com/
horti/piantami/](http://www.danesewastenot.com/horti/piantami/)



Due prodotti chimera:

Semiramide [IMG 104]

tre contenitori pensili

Può capitare che in una cucina vissuta ci sia poco spazio rimasto sui ripiani per ri-porre tutto ciò che non trova un posto sicuro per non essere smarrito nel caos quoti-diano.

Semiramide con i suoi tre contenitori pensili cela agli occhi il disordine ri-vestendolo di semplici forme.

Contiene parti dei seguenti prodotti Danese:

- Evolute 39, lampada, Matali Crasset, 2004
- Tet, lampada, Carlotta de Bevilacqua, 2005
- Falkland, lampada, Bruno Munari, 1964

materiali alluminio naturale anodizzato, alluminio verniciato, legno d'acero o policar-bonato / colore bianco / dimensioni cm 39 x 155 h

Piantàmi [IMG 105]

Lo stampo intelligente di una lampada impilabile accoglie nelle sue due cavità le radici più o meno profonde di umili ortaggi e forti piante aromatiche. L'acqua tramite un sistema di drenaggio che sfrutta i fori già presenti nella struttura, viene versata nel primo contenitore, e scorre fino a bagnare le piante sottostanti, per poi defluire nell'ultimo contenitore.

Contiene parti dei seguenti prodotti Danese:

- Amàmi, libreria, Naoto Fukasawa, 2005

materiali policarbonato opalino ignifugo / colore bianco / nota piante & sementi e-scluse / dimensioni cm 39 x 73 h

4.2.4 LLADRÒ RECYCLOS



L'azienda Lladrò ha commissionato al team di design inglese "Committee", costituito da Clare Page e Harry Richardson un progetto per la collezione "Recyclos" del brand che reinterpreta le statuette in porcellana già presenti nella collezione storica del brand. Lo studio committee rende omaggio alle varie fasi dell'amore, con tre coppie di amanti [IMG 106] in cui i fiori tipicamente delicati di Lladró simboleggiano l'evoluzione dei sentimenti che portano gli amanti ad avvicinarsi. I

progettisti desiderano potenziare il messaggio di questi pezzi in modo poetico ed evocativo.

La prima coppia è vista baciarsi appassionatamente, mentre i loro volti e in modo particolare i loro occhi sono coperti di piccoli fiori, perché, come Harry Richardson spiega, "la prima scintilla di amore può essere accecante". Questa sensazione è anche confusa con l'ambiguità e l'incertezza che circonda i primi incontri tra due persone.

I due innamorati successivi appaiono abbracciati, con la testa e le spalle completamente ammantati di fiori, a significare la loro intimità e complicità assoluta con l'altro. Infine, la statuette di chiusura di questa serie mostra i due amanti completamente coperti da oltre un migliaio di fiori, con solo la faccia visibile. Questa è la fase più matura nell'esistenza di una coppia, quando i due amanti condividono lo stesso percorso attraverso la vita ma ora sono consapevoli di tutto il resto del mondo. Questa è la statuette di Lladró contenente il maggior numero di fiori nella storia del brand, è una vera opera d'arte se si considera il numero di ore investite nel suo processo creativo. Inoltre, la creazione a mano di ogni fiore, petalo per petalo, li rende tutti diversi, trasformando così ognuno di questi pezzi in un'opera unica.

Con questa celebrazione di amore, Committee ha scelto una dei temi principali di Lladró e ha focalizzato la sua interpretazione sui fiori, un elemento veramente caratteristico nelle creazioni di questo marchio di porcellana, sempre realizzate da artisti specializzati.

IMG 106

Evolution of Love, statue di
porcellana, 2008, Lladrò, Committee
<http://www.dezeen.com/2008/01/27/lladro-re-cyclos-by-committee/>



4.3

L'EVOLUZIONE DEI LUOGHI DI LAVORO

L'ufficio costituisce una tipologia edilizia che risale a poco più di un secolo fa. Rappresentando un simbolo della società del XX secolo, esso condiziona la vita di milioni di persone, influenzando profondamente sullo sviluppo dell'economia e della cultura, sull'ambiente e sul paesaggio urbano.

All'inizio del secolo scorso si affermò un modello che obbligava le persone a spostarsi quotidianamente dai sobborghi o da località ancora più lontane, al centro delle città per raggiungere il posto di lavoro e, grazie alle teorie del design sistemico moderno e alla sempre più ingombrante tecnologia, gli uffici hanno continuato a crescere per dimensione e complessità con il solo scopo di avvantaggiare la produttività. Nelle imprese industriali e negli uffici generalmente prevaleva l'approccio tayloristico: le fasi del processo produttivo erano suddivise in operazioni elementari allo scopo di consentire la massima efficienza del lavoro. Al lavoratore si chiedevano pochi gesti semplici, da ripetere in continuazione e con grande rapidità. Era la macchina che dettava i tempi e i modi del lavoro; era l'uomo che doveva adattarsi alla macchina, e non viceversa. Ma con lo sviluppo di macchinari sempre più complessi e automatizzati e con il ruolo sempre più ampio svolto dal lavoro d'ufficio, che poco si presta alla logica del taylorismo, il rapporto uomo-macchina, o meglio, uomo-ambiente di lavoro, subisce un cambiamento. Negli anni '40, negli Stati Uniti si comincia a parlare di human engineering e di rapporto tra l'uomo e la macchina: sono i primi passi dell'ergonomia. Non è più la tecnologia da sola che determina i modi del lavoro: occorre considerare anche le capacità e le necessità dei lavoratori, ciascuno dei quali ha caratteristiche fisiche, resistenza alla fatica, livelli culturali e competenze professionali diverse.

Nei primi anni '60 i promotori immobiliari, refrattari a correre rischi, progettavano uffici impersonali, inaugurando una tendenza di cui si appropriarono i capitani di industria e i loro manager. Dovendo assecondare il continuo sviluppo tecnologico, gli uffici iniziarono ad assomigliarsi, sia che ospitassero uno studio di consulenza fiscale sia una agenzia di pubblicità. La configurazione standard delle postazioni di lavoro open space rendeva impossibile stabilire la natura dell'attività svolta e solo raramente questi ambienti erano espressione delle modalità operative dell'azienda o del marchio. Brillantemente ridicolizzato da un serial televisivo britannico (*The office*), oggi questo approccio banalizzante è aspramente attaccato dai progettisti.

Una forte reazione ai luoghi di lavoro anonimi, automatizzati e iper-tecnologici, nasce con l'ufficio "immagine": non è più un semplice contenitore destinato al lavoro, ma un luogo che racconta l'azienda attraverso l'esperienza narrativa degli spazi. Maggiore è il prestigio dell'azienda, più forte diventa l'importanza dell'immagine degli spazi di lavoro, che con molteplici stimoli spaziali e visivi contribuiscono a promuovere l'etica aziendale anche fra i dipendenti.

Oggi si sta affermando una nuova tipologia di ufficio, del tutto sganciata dalle logiche che interpretavano l'ambiente di lavoro come un mero contenitore di attività impiegate; aspetti quali la banalità espressiva, la mancanza di flessibilità operativa, la carenza di spazi per le relazioni interpersonali, il vincolo della posizione nel contesto urbano sono oggetto di ampia revisione concettuale. L'uomo torna al centro dell'interesse progettuale e il benessere psico fisico diventa il metro di misura per la qualità dei luoghi di lavoro. L'ufficio "sociale" rappresenta una vivace reazione alla cultura del controllo gerarchico negli ambienti lavorativi. I primi uffici dell'epoca moderna inibivano lo scambio delle idee e ostacolavano le relazioni interpersonali, ma in seguito, man mano che il lavoro d'ufficio passava da una fase prettamente cartacea e di stretta relazione con la sede aziendale, alla modalità che prevedeva maggiore collaborazione e un attivo scambio delle conoscenze, molte organizzazioni furono costrette a considerare il prezzo delle relazioni umane aziendali negative.

Immagine speculare della divisione del lavoro, l'ufficio del secolo scorso era concepito e progettato per tenere separati i dipendenti, mentre l'ufficio contemporaneo tende a incoraggiare quegli incontri estemporanei da cui spesso scaturiscono proprio le idee vincenti. D'altra parte, il dibattito sempre più diffuso sulle possibilità di miglioramento delle condizioni lavorative e il mutamento dei parametri demografici (si sa che l'età media degli occupati è destinata ad aumentare per l'innalzamento dell'età pensionabile), hanno portato in primo piano la necessità di ridefinire i parametri di comfort, flessibilità spaziale, estetica. I progetti degli uffici denominati "sociali" sono finalizzati a promuovere le relazioni interpersonali e sono spesso ispirati al modello dell'organizzazione spaziale urbana.

Se gli uffici del XX secolo erano ispirati alla metafora della macchina, l'ufficio contemporaneo appare come la metafora di un circolo per il tempo libero o di un piccolo quartiere urbano, presentandosi come ampio e vivace luogo dedicato alle relazioni interpersonali e alle attività di carattere comunitario.

4.3.1

UFFICIO IMMAGINE: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Gli interni della sede della Sony Europa [IMG 107], che si occupa del marketing e delle attività di vendita in più di 90 paesi, riflettono nei colori, nelle forme e nei dettagli lo spirito e il dinamismo dei famosi giochi elettronici del marchio playstation

Lo studio di architettura Fletcher Priest è intervenuto su un edificio anonimo preesistente, alto sette piani, situato nel quartiere londinese di Soho. L'intervento di ristrutturazione radicale prevede allusioni alla Playstation sin dall'ingresso. Originariamente era il classico atrio rivestito in marmo, ma ora presenta un pavimento in parquet che si proietta verso l'alto fino ad avvolgere la parete della zona ascensori, dando vita ad uno schermo attraverso il quale si hanno scorci panoramici su Golden Square. Una seconda parete rivestita di pannelli traslucidi avvolge il banco della reception e una singolare sala riunioni al piano terra appare come sospesa nello spazio. Nel seminterrato è stato creato uno spettacolare spazio multifunzionale attrezzato per eventi e conferenze che può contenere fino a 250 persone. Benché i cinque piani superiori privilegino l'efficienza, lo spirito Playstation permea tutti gli ambienti. Il budget è stato previsto perché in ogni parte dell'edificio si potessero richiamare i simboli del joy pad della Playstation - la croce, il triangolo, il quadrato e il cerchio. Che sono chiaramente percepibili sui mobili e sulla segnaletica toponomastica interna, ma si possono anche scoprire in luoghi più segreti e inattesi, quali le fioriere del cortile o le coperture dei pozzetti. Questo progetto gioca in maniera fantasiosa con i codici segreti e i livelli nascosti propri del marchio Playstation, creando un ambiente improntato tanto alla produttività quanto al divertimento.

IMG 107

Sony Computer Entertainment,
2000, Fletcher Priest Architect
tratto da MYERSON J. ROSS P.
L'ufficio del futuro, Logos, Modena,
2003



*Committente: Sony Computer Entertainment Europe
Progetto: Fletcher Priest Architect
Ubicazione: Londra, Gran Bretagna
Ultimazione dei lavori: ottobre 2000
Superficie totale: 2.930 mq.
Organico: 200 dipendenti*

4.3.2

UFFICIO IMMAGINE: BLOOMBERG

Movimento, colore e comunicazione sono i temi cardine del progetto e rappresentano una sorta di commento visivo all'identità del marchio Bloomberg, importante agenzia finanziaria. L'intervento dello studio Powell-Tuck Associates non ha portato solo alla progettazione, per quanto complessa, di un singolo edificio per uffici. Il progetto [IMG108] ha infatti previsto il collegamento di due distinti corpi di fabbrica con lo scopo di creare un unico ufficio in cui si riflettessero i valori di un'organizzazione internazionale particolarmente dinamica.

All'inizio del 2000 la rapida crescita di Bloomberg ha reso inadeguata la sede che era stata ricavata dalla ristrutturazione della City Gate House in Finsbury Square (progettato negli anni '20), l'azienda ha perciò acquistato in teasing l'edificio commerciale adiacente, opera di Sir Norman Foster, chiedendo ai progettisti di collegarlo alla sede principale mantenendo l'ingresso originale e dotando il complesso di un'unica zona comune per il servizio di catering.

La mossa chiave del progetto è stato il trasferimento della zona reception e della bouvette che serviva cibo e bevande nella City Gate House dal piano terra al primo piano, operazione che ha consentito di portare il fulcro della vita sociale dei due palazzi più vicino al loro effettivo baricentro. Il personale e i visitatori raggiungono la reception al primo piano mediante due suggestive scale mobili che partono da un atrio d'ingresso poco illuminato e sono affiancate da pareti vetrate sulle quali vengono proiettati i notiziari economici dell'agenzia. Superato questo ambiente di grande effetto ci si trova nella nuova bouvette, ariosa e piena di luce, vero punto d'incontro della 'famiglia' Bloomberg. Attorno a questo ambiente si aprono i percorsi di distribuzione che lasciano intravedere come il progetto abbia modellato l'interno dell'edificio Foster.

IMG 108

Bloomberg, 2001, Powell-Tuck Associates

tratto da MYERSON J. ROSS P.
L'ufficio del futuro, Logos, Modena, 2003



*Committente: Bloomberg
Progetto: Powell-Tuck Associates
Ubicazione: Londra, Gran Bretagna
Ultimazione dei lavori: settembre 2001
Superficie totale: 13.695 mq.
Organico: 2.000 dipendenti*

4.3.3

UFFICIO SOCIALE: ANOTHER.COM

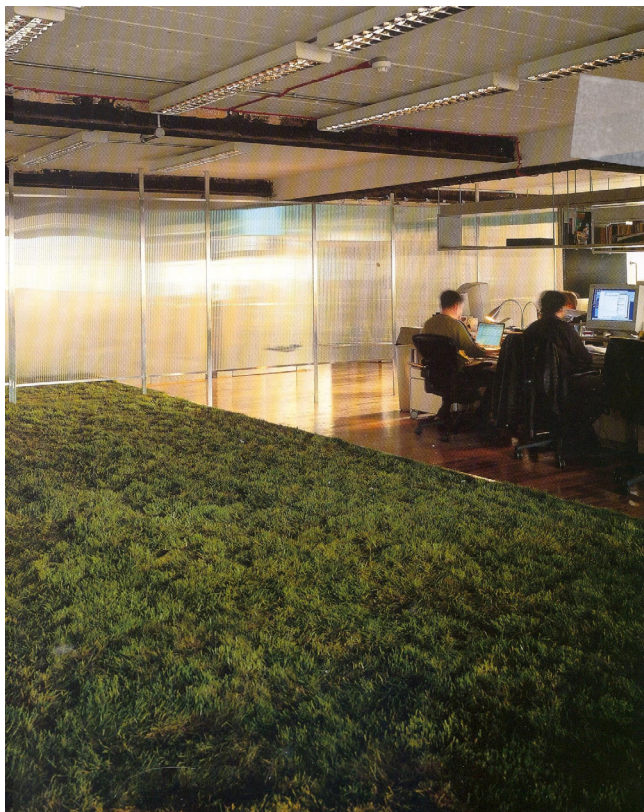
La metafora giusta per descrivere la piccola sede di questa Internet company è 'navigare con i piedi per terra!'. L'idea è stata presa alla lettera dai progettisti, che hanno collocato in una parte degli uffici un vero e proprio tappeto erboso [IMG109], per creare uno spazio che ricorda un giardino urbano. In tale spazio si trovano quattro grandi postazioni di lavoro per navigare in rete, con ampio spazio circostante privo di arredi e privo di qualsiasi logica gerarchica. E' in quest'area, vagamente ispirata al Central Park di New York, che le persone sono incoraggiate a riunirsi, mangiare, riposare, divertirsi e parlare. L'azienda ha persino introdotto l'idea del picnic aziendale, ovvero un incontro informale con cui dare impulso alla creatività e all'innovazione. In linea con la metafora del parco, sono state inserite altalene realizzate con sedili di trattori.

I tavoli per il lavoro di gruppo soddisfano al meglio le esigenze di una forza lavoro flessibile. La virtualità propria di questo tipo di lavoro ha convinto another.com ad optare per un design d'interni ispirato al reale: la logica è di riportare i propri dipendenti che navigano nel cyberspazio letteralmente 'coi piedi per terra', creando uno spazio di lavoro reale.

Questo ufficio riproduce in scala ridotta gli isolati urbani, con la condivisione delle strutture per i momenti ricreativi e di socializzazione. Il progetto suggerisce come la città stessa possa diventare il modello dell'ufficio del futuro. another.com è riuscita a portare l'ambiente esterno all'interno, creando un felice equilibrio per dipendenti esigenti.

IMG 109

another.com, 2000, Nowicka Stern
tratto da MYERSON J, ROSS P.
L'ufficio del futuro, Logos, Modena,
2003



Committente: another.com
Progetto: Nowicka Stern
Ubicazione: Londra, Gran Bretagna
Ultimazione dei lavori: 2000
Superficie totale: 250 mq.
Organico: 40 dipendenti

4.3.4

UFFICIO SOCIALE: HAPPY

L'agenzia di design 'Happy' di Goteborg desiderava un ufficio che fosse liberatorio per la mente e valorizzasse le dinamiche di gruppo attraverso un 'individualismo collettivo'. In risposta, lo studio White Arkitekter ha intenzionalmente progettato uno spazio contraddistinto da un'impronta così particolare che prevede fogli di carta sparsi sul pavimento e scritte sui muri.

Il processo operativo è posto davvero in primo piano, con il colore e la vivacità degli uffici [IMG 110] che hanno origine più nella filosofia dell'azienda che dal progetto stesso, apparentemente artigianale e che in realtà nasconde una struttura ad alta tecnologia e che interpreta il luogo di lavoro in maniera scenografica. Alcuni locali nel sottotetto, con vetri a specchio, offrono spazi per il relax e gli incontri; il resto è suddiviso in zone per attività di gruppo e stanze individuali.

La 'Zona di Terapia Intensiva' è un luogo di relazione al centro dell'ufficio. L'idea di una comunità creativa è rafforzata dalla presenza di una piccola cucina dove all'inizio di ogni giornata lo staff consuma la prima colazione. Oltre agli spazi collettivi ciascun impiegato ha a disposizione un proprio spazio privato, un piccolo carrello che funge da postazione di lavoro mobile e da contenitore per i suoi effetti personali.

Lo stesso ambiente di lavoro invita ad utilizzare diverse postazioni di lavoro nell'arco di uno stesso giorno, a seconda delle funzioni da svolgere. Spazi comuni e vani privati offrono alternative e mostrano il contrasto tra pubblico e privato, collettivo e individuale, azione e riflessione.

Pur evitando la tradizione minimalista svedese, i materiali mantengono tonalità neutre dirigendo l'attenzione sulle persone e sulle loro attività. 'Non-colore' è il termine usato per descrivere le sfumature di bianco e terracotta che insieme al legno di pino dell'Oregon contribuiscono a dare forma a un ambiente professionale e sobrio. Gli architetti hanno creato una serie di spazi flessibili per le riunioni, il brain storming e il relax e un'atmosfera vivace funge da discreto ma produttivo sfondo alle attività lavorative dell'agenzia.

IMG 110

Happy, 2001, White Arkitekter
tratto da MYERSON J, ROSS P.
L'ufficio del futuro, Logos, Modena,
2003



*Committente: Happy
Progetto: White Arkitekter
Ubicazione: Goteborg , Svezia
Ultimazione dei lavori: 2001
Superficie totale: 8.100 mq.
Organico: 30 dipendenti*

4.3.5

UFFICIO SOCIALE: TBWA\CHIAT\DAY

Il progetto ha preso l'avvio dall'idea di creare un quartiere urbano modellato sul Greenwich Village, in cui ciascuno avesse una postazione di lavoro personalizzata nonché accesso a diversi comuni quali un parco, un campo da basket e alcuni caffè.

La metafora della città è del tutto convincente. L'ingresso all'edificio avviene tramite una struttura di piccole dimensioni rivestito in metallo che accoglie la reception e una galleria in cui sono esposti alcuni lavori dell'agenzia. Percorrendo a piedi i due tunnels della lunghezza di 15,25 m. che conducono agli ambienti di lavoro, si ha la sensazione di sbarcare a destinazione dopo un viaggio aereo.

Una volta emersi da queste strette 'capsule' i visitatori si trovano di fronte all'inaspettata vista di uno spazio urbano a più livelli [IMG 111], con strutture di grande impatto, spazi fiancheggiati da alberi e una 'strada' (o percorso distributivo centrale) che divide il piano terra in due parti. Su entrambi i lati della 'strada' si innalzano costruzioni gialle denominate cliff dwelling, prefabbricate in acciaio, calcestruzzo e pavimentate in metallo, che accolgono gli uffici del reparto creativo. Ai livelli superiori, passerelle e rampe collegano una serie di soppalchi.

Lo spazio dedicato al lavoro di gruppo non poteva essere ignorato da un progetto che mira a ripristinare un senso di comunanza all'interno di una forza lavoro disgregata e irrequieta. Speciali postazioni denominate 'nidi' e destinate ai gruppi di progetto racchiudono circolarmente il centro cittadino. Tensostrutture a doppia altezza sospese nell'aria fungono da eterei luoghi di relax.

Ultimato nel 1998, il pionieristico ufficio disegnato da Wilkinson ha forse contribuito più di ogni altro a far calare il sipario su una serie di progetti per nulla attenti alle esigenze dei lavoratori che avevano dominato gli anni '90. Ha inaugurato un approccio che prende spunto dal paesaggio urbano per creare ambienti a misura d'uomo.

IMG 111

TBWA\Chiat\Day, 1998, Clive
Wilkinson Architects
tratto da MYERSON J. ROSS P.
L'ufficio del futuro, Logos, Modena,
2003



*Committente: TBWA\Chiat\Day
Progetto: Clive Wilkinson Architects
Ubicazione: Los Angeles, USA
Ultimazione dei lavori: 1998
Superficie totale: 11.000 mq.
Organico: 550 dipendenti*



IMG 111 ↑

4.4 TRE LINEE DI INTERVENTO

A partire da queste premesse, considerando le possibilità applicative del retrofit e l'evoluzione dei luoghi di lavoro, in seguito anche a diversi incontri con l'azienda, abbiamo individuato tre linee di intervento per l'applicazione del processo.

- Realizzare una piattaforma web per catalizzare l'attenzione verso questo processo e chiamare a operare e valorizzare il lavoro di creativi, operatori culturali, progettisti, tecnologi, artisti, fornitori e produttori di materiali, per farli lavorare insieme alla produzione di nuovi significati, di nuove forme, di nuove funzioni e di nuovi valori per gli arredi già usati; diventare quindi un punto di riferimento per la cultura del retrofit capace di mettere in relazione potenziali entità produttrici di valore, materiali, cultura e conoscenza relativa al mondo del retrofit, con il mondo del mercato pronto ad accogliere una risposta sostenibile in periodo di crisi.

- Ricalcare l'esperienza delle aziende che già hanno operato in questa direzione: analizzare e valutare le linee di prodotti dell'azienda più presenti nelle loro giacenze per progettare un intervento di recupero. Il progetto prevede una reinterpretazione dei prodotti sia dal punto di vista estetico e dell'appeal, ma soprattutto dal punto di vista culturale, seguendo le linee guida tracciate dai più contemporanei uffici definiti "sociali" a misura d'uomo. I prodotti ottenuti da questa operazione entreranno a far parte del catalogo dell'azienda o saranno commercializzati attraverso canali di vendita alternativi, che risultano essere coerenti con lo spirito e la cultura del retrofit.

Il patrimonio dei mobili già esistenti di Manerba, un magazzino di componenti di prodotti, di gambe di piani, di prodotti non venduti, possono inoltre diventare una base sperimentale, un laboratorio creativo e dinamico sia per capire a partire da questi materiali cosa siamo in grado di ottenere, sia per provocare e dare degli stimoli e degli esempi ai progettisti, ai professionisti e agli architetti della fattibilità di questo processo.

- Offrire un servizio di recupero e reinterpretazione attraverso il processo del retrofit ai clienti intenzionati a rinnovare i propri arredi: molti degli uffici che vengono ristrutturati spesso non hanno bisogno della sostituzione di ogni singolo pezzo di arredo, ma l'obsolescenza funzionale di alcuni e l'obsolescenza estetica di molti spingono il cliente, suo malgrado a sostituire il tutto. Il progetto fornisce all'azienda gli strumenti giusti per offrire un servizio di retrofit personalizzato per rinnovare i luoghi di

lavoro; il servizio è funzionale non solo ad aiutare il cliente a valorizzare gli arredi che già possiede migliorandoli e rendendo addirittura notevole il gesto del riuso, ma anche a creare una immagine personalizzata e coerente con gli eventuali nuovi arredi che saranno affiancati a quelli vecchi.

Il progetto complessivo che racchiude le tre linee di intervento è stato nominato OFFICE + RETROFIT :la seconda vita degli oggetti -*progetti per il rinnovamento della cultura di progetto per l'evoluzione dei luoghi di lavoro-*

4.5 REPERTORI DI RICERCA

Per poter mettere in pratica queste tre linee di intervento è stato necessario creare una base solida di conoscenza relativa al tema: insieme al Relatore Flaviano Celaschi che ha seguito il progetto fin dall'inizio e insieme ai dirigenti d'azienda abbiamo convenuto nello scomporre il tema principale del retrofit in tre sottolinee di lavoro attraverso le quali poter concretizzare il progetto.

- Il tema del verde indoor come misuratore della vivibilità di un ambiente.

L'uomo ha iniziato a circondarsi di verde da quando è andato a vivere in abitazioni chiuse. In Cina già nel mille a.C. esistevano piante da appartamento. Anche i romani decoravano i loro atrii con le piante. Gli avventurieri europei dai loro viaggi lontani hanno portato piante esotiche proprio per le loro proprietà nutritive e medicinali, e successivamente per le loro qualità estetiche. A partire dal diciottesimo secolo le piante venivano coltivate sempre più nei giardini d'inverno ed in seguito nelle serre. La diffusione su larga scala delle piante da appartamento è iniziata solo dopo la seconda guerra mondiale, quando subentrarono gli impianti di riscaldamento centralizzato grazie ai quali le piante possono sopravvivere ai periodi più freddi. Negli anni sessanta le piante fanno il loro ingresso negli uffici. È provato scientificamente che la presenza di piante influisce sull'equilibrio naturale dell'uomo provocando una sensazione di piacere. L'atmosfera armoniosa generata dalle piante influisce positivamente anche sulla produttività. Non va dimenticato che le piante purificano e migliorano la qualità dell'ambiente interno, e quindi anche la salute dei lavoratori. In ufficio ci sono molti oggetti che rilasciano sostanze nell'ambiente che possono alterare la qualità dell'aria, come ad esempio stampanti, macchine fotocopiatrici, schermi e tappezzeria. Le piante abbassano la concentrazione di diossido di carbonio ed altre sostanze che in alte concentrazioni possono essere nocive (soprattutto sostanze organiche quali aldeidi formica e benzene) rendendo l'aria meno inquinata e più pura.

L'ambiente ideale in ufficio non è così facile da creare, soprattutto in inverno quando il riscaldamento è alto e il tasso di umidità nell'aria si abbassa. Un tasso di umidità basso può portare ad avere la bocca secca, il naso tappato (il che a sua volta può tramutarsi in raffreddore), occhi e pelle irritati. Le piante che hanno bisogno di molta acqua, possono aumentare il grado di umidità di circa il 10-15 per cento. Più del 97 per cento dell'acqua con le quali vengono

annaffiate, viene restituita all'ambiente

- L' arte contemporanea come trasformazione e reinterpretazione della realtà materiale.

Lo studio di strumenti artistici spesso innovativi e l'uso degli stessi senza altro fine hanno caratterizzato molta parte di ciò che possiamo definire arte contemporanea. Quest' ultimo aspetto va sostanzialmente ricondotto all'influenza ancora presente, in parte dell'attuale sistema dell'arte, della filosofia postduchampiana secondo la quale ogni oggetto può diventare arte. Di qui il fiorire di ricerche artistiche basate su una continua sperimentazione ed utilizzo di materiali nuovi e delle installazioni. Un esempio tra tutti è quello dell'arte povera: a metà tra la negazione, la dissacrazione e una genuina volontà di indagine e di recupero dell'energia pura, della forza sensibile insita nei materiali (in opposizione al loro impiego consumistico e standardizzato) e dei valori e degli atteggiamenti intellettuali più naturali e più umani dell'esistenza (il senso della terra, della natura, della storia). Questo confronto/opposizione tra l'energia della povertà 'naturale' e la ricchezza consumistica si evolve in senso lato nella relazione tra il soggetto e la realtà che lo circonda, tra l'uomo (nella sua integrità percettiva, nella sua spontaneità intellettuale) e la società moderna, in cui arte e vita possono arrivare – opportunamente 'impoverite' - a fondersi. A dominare i procedimenti artistici del movimento è il processo di trasformazione, di metamorfosi, di metamorfizzazione, tramite cui i materiali (legno, pietra, terra, vegetali, stracci, plastica, neon, scarti industriali) si tramutano, ricreano la loro funzione e liberano (rendendola percepibile) la loro energia archetipica.

-Lo sfruttamento dell'audiovisualità sinestetica (suoni, luci, colori, immagine in movimento, vibrazioni) per migliorare e ridefinire le qualità del luogo di lavoro. La luce da sola, ad esempio è una qualità ambientale che connota fortemente la percezione degli spazi e scandisce gli avvenimenti nell'arco del tempo attraverso i colori e la densità, conferendo inoltre benessere e comfort visivo all'ambiente. La capacità della luce di definire gli spazi e regolare la prossemica la rende uno strumento di supporto per la comunicazione, capace in un ambiente di lavoro di determinare le aree di collaborazione e di privacy in modo flessibile.

Per ognuna di queste linee guida ho ricercato diversi casi studio, opere, installazioni, progetti, prodotti e aziende utili

ad attuare e progettare il retrofit.

I casi trovati sono poi stati riorganizzati e condivisi sulla piattaforma web secondo una scheda base di catalogazione.

La condivisione di questo materiale, oltre a far crescere Manerba come operatore culturale e punto di riferimento per tutti gli interessati a questo processo, è funzionale a fornire una base di ricerca per i progettisti che vogliono collaborare con l'impresa e contribuire attivamente alla realizzazione di progetti di retrofit.

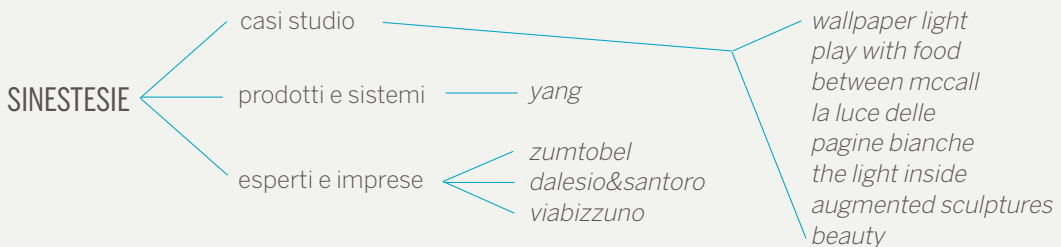
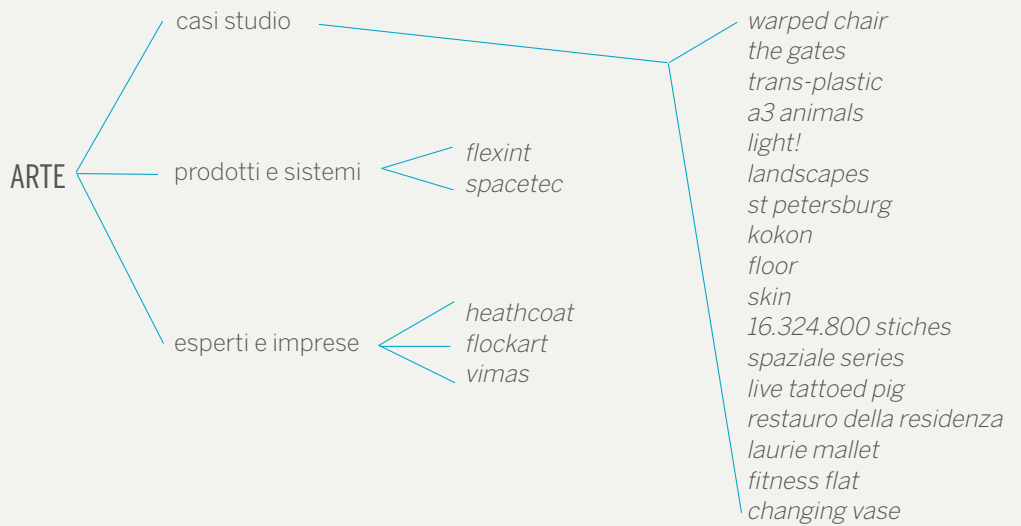
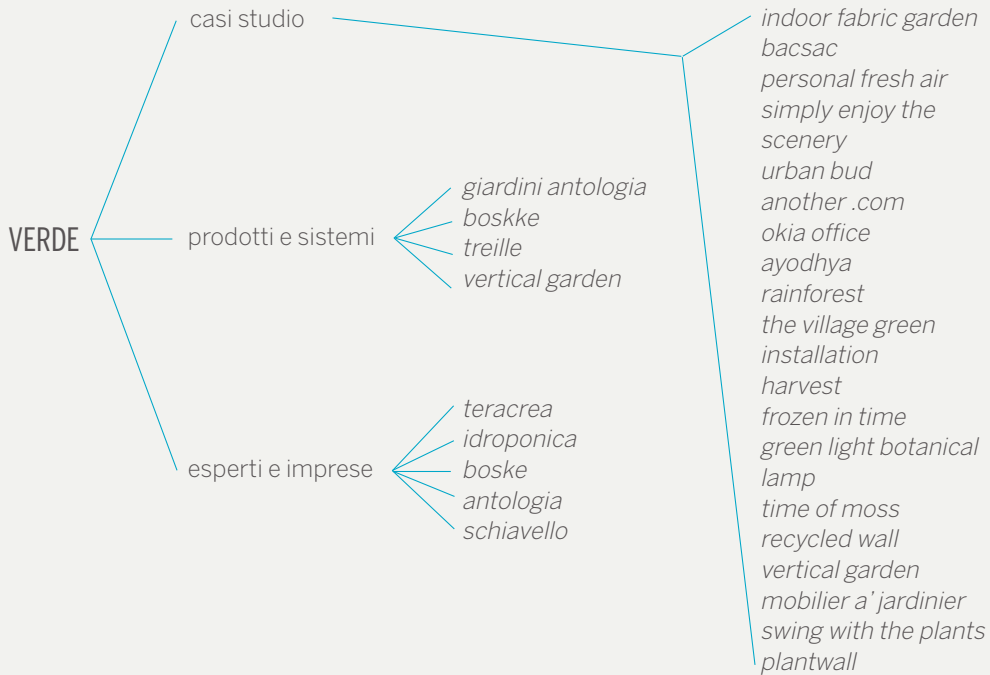
A questo scopo la ricerca è stata organizzata per dare il massimo supporto alla progettazione.

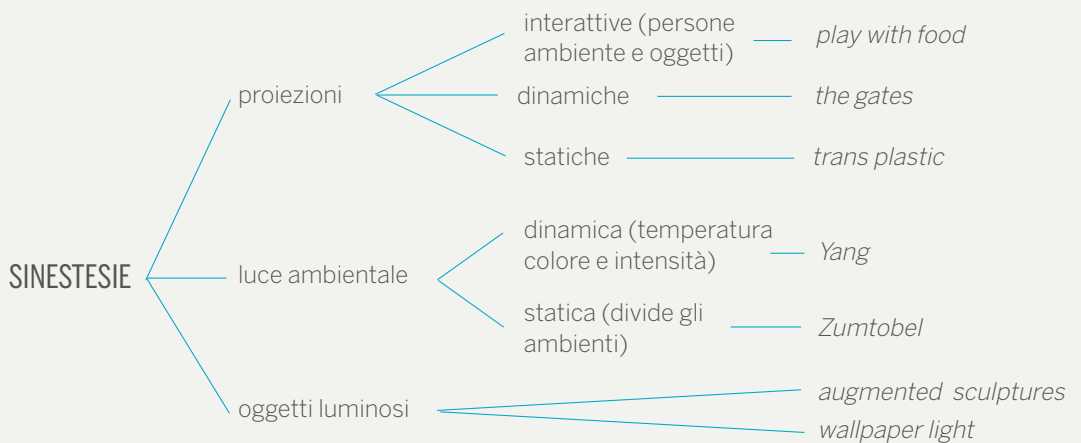
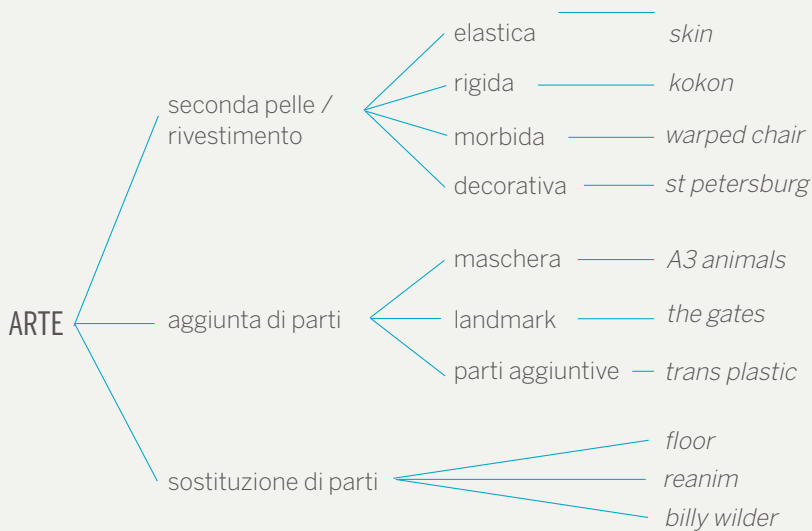
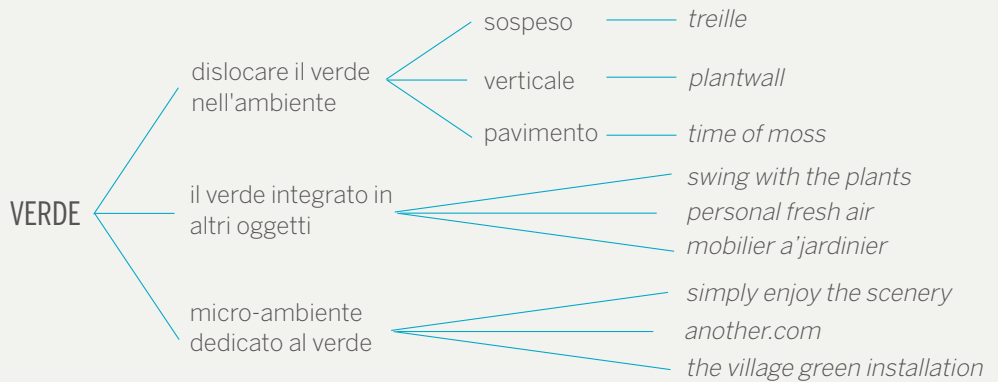
I repertori sono stati suddivisi secondo tre categorie specifiche:

- Casi studio di progetti realizzati per comprendere e approfondire cosa è stato già fatto e come, indagando la ricchezza del processo su scale diverse e in diversi ambiti.
- Prodotti e sistemi utili a ripetere e ripercorrere gli esempi selezionati nei casi studio, e applicarli al mondo dell'ufficio.
- Esperti e Imprese che possono affiancare Manerba nella realizzazione di progetti di retrofit, contribuendo con un know how specifico in settori inesplorati dall'impresa Manerba.

Il materiale di ricerca è stato suddiviso inoltre, per ogni linea di lavoro, in linee guida alla progettazione che evidenziano le possibilità di intervento a seconda delle tecniche, materiali e risultato ottenuto. Lo schema riassume l'organizzazione del materiale.

[G.6] REPERTORI: CASI STUDIO, PRODOTTI E SISTEMI, ESPERTI E IMPRESE





REPERTORIO 01

casi studio di progetti realizzati



Harvest

progetto: Asif Kahn

Asif Khan ha prodotto una linea di tavoli e sedie che possono essere coltivati. Questo concept inusuale è stato sviluppato usando una delle più comuni piante di Londra chiamata Gypsophila e creando il perfetto ambiente naturale per farla crescere. Una volta che la pianta trova le condizioni adatte e inizia a crescere la sedia e il tavolo possono essere spostati.

REPERTORIO 02

prodotti,sistemi,componenti,dispositivi



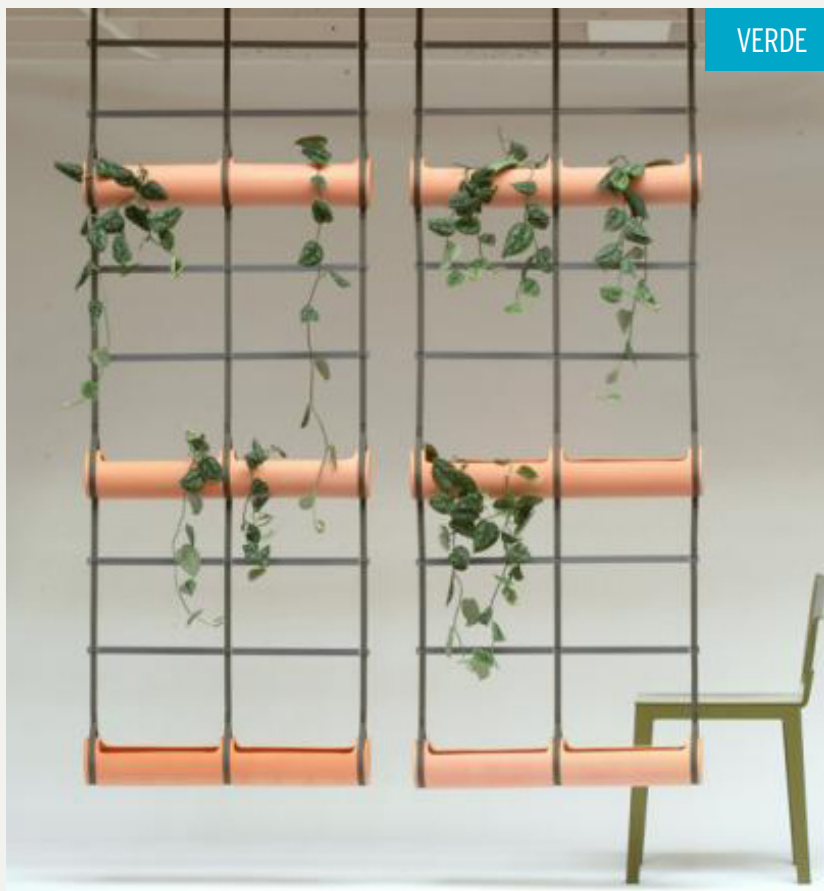
Vertical Garden

azienda: Schiavello
www.schiavello.com

Vertical Garden è un sistema a griglia che permette di disporre numerose piante in vaso su colonne libere o in pareti, trasformando qualsiasi spazio, sia aziendale che residenziale.

REPERTORIO 03

soggetti esperti e imprese fornitrici disponibili



Teracrea

via pasubio, 17 - 36034

Malo (VI)

www.teracrea.com

Teracrea nasce nel 2002 da un progetto di Mauro Canfori e di Emanuela Destro: creare una serie di prodotti pensati per ambientare il verde nell'architettura d'interni e per rinnovare il tradizionale contenitore di piante per esterno. In questa ottica ad alcuni importanti designer internazionali è stato chiesto di interpretare ed approfondire il concetto di "verde che organizza lo spazio che lo circonda".

REPERTORIO 01

casi studio di progetti realizzati




Floor

artista: Alastair Levy

Alastair Levy, artista londinese, in questa sua opera lavora per sottrazione, modificazione e ricomposizione. Le doghe in legno vengono prelevate dal pavimento, colorate e reinserite nel medesimo posto occupato precedentemente.

REPERTORIO 03

soggetti esperti e imprese fornitrici disponibili

**Prodotti Speciali
per Alta Scenografia**


ARTE

CERCA RICHIESTA INFORMAZIONI


IDROPOL 360 C1

[SCHEDA PER STAMPA](#)


[Richiedi informazioni su questo prodotto](#)




Idropol 360 C1 versato direttamente su tela




Trasciniamo il prodotto rompendo la regolare crescita



Idropol 360 C1 viene spatolato velocemente





Tappeto materico su tela da scena

Flockart

Via Valparaiso, 11
20144 MILANO
Tel. 02/435807
www.flockart.it

Flockart produce e distribuisce prodotti per allestimenti scenografici

REPERTORIO 01

casi studio di progetti realizzati



Play with food

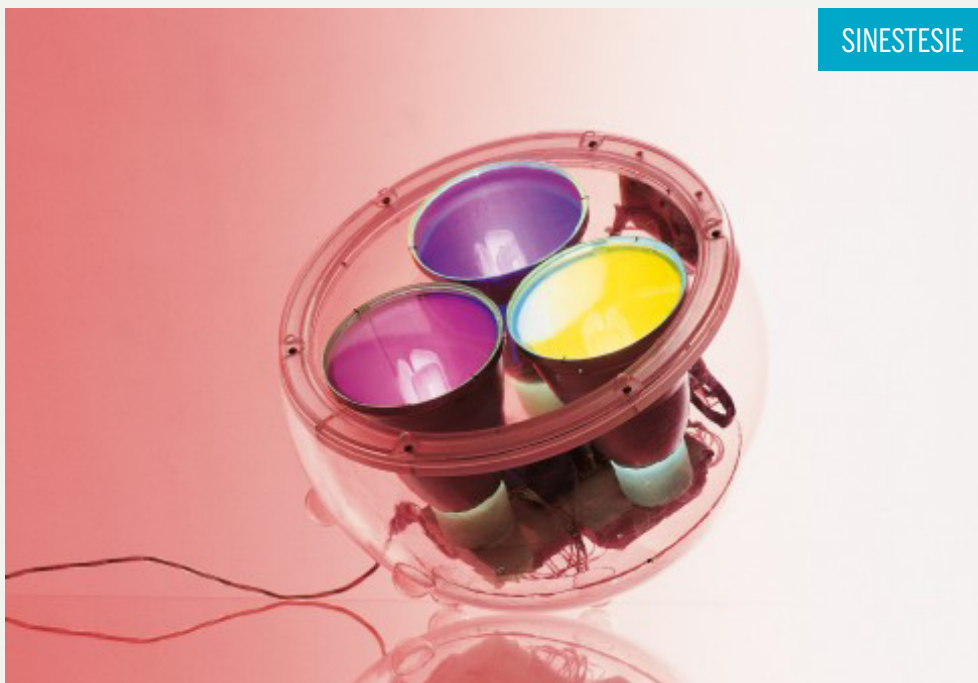
progetto: Osman Khan

Il progetto di Osman Khan invita a giocare con il cibo. Il progetto ridefinisce la tavola concentrandosi sui movimenti delle persone intorno alla tavola, come l'introduzione e la sostituzione di oggetti. Questi movimenti sono amplificati attraverso le proiezioni che si traducono in un flusso continuo di immagini sul tavolo, in una 'natura morta' contemporanea.

REPERTORIO 02

prodotti,sistemi,componenti,dispositivi

SINESTESIE



Yang

azienda: Artemide


progetto: Carlotta de Bevilacqua

www.artemide.com

Carlotta de Bevilacqua per Artemide propone una nuova dimensione di benessere ottenuta attraverso l'esperienza della luce. Tre proiettori con i filtri dicroici rosso, verde e blu consentono di ottenere infinite atmosfere di luce colorata. Attraverso un telecomando è possibile gestire 10 atmosfere standard, crearne e memorizzarne ulteriori 10 e agire sull'intensità luminosa. Un display sulla lampada visualizza l'atmosfera selezionata.

REPERTORIO 03

soggetti esperti e imprese fornitrici disponibili



home
Viabizzuno
prodotti
progetti
eventi
Viabizzuno editore
Viabizzuno mercato
Viabizzuno per te
stile Viabizzuno
mario nanni
contatti
lavora con noi
press
i.com

SINESTESIE

lugo, 24 7 2008
lugo contemporanea 2008

luce e voce
mario nanni e john de leo

la sera del 24 luglio 2008 piazza francesco baracca a lugo si è trasformata in un teatro sotto le stelle: una platea di più di mille persone si è immersa nello spettacolo di luce e voce messo in scena da mario nanni e john de leo. la lampadina a immagini variabili di mario nanni ha dato una nuova luce al monumento di barocca, un progetto legato alla nascita, al volo e alla vita. una nuova luce che illumina, emoziona e comunica.

Viabizzuno

Via Luciano Romagnoli
40010 Bentivoglio BO
www.viabizzuno.com

Viabizzuno raccoglie intorno a sé esperienza, conoscenza e ricerca per esprimere il proprio modo di fare luce

I progetti spaziano dall'architettura, al design, all'illuminazione. "non progettiamo lampade, ma luce, utilizzando ogni tipo di sorgente luminosa."

4.6

WWW.OFFICERETROFIT.COM

Un'altra caratteristica fondamentale di questo progetto è accompagnare l'impresa a lavorare in un nuovo modo, attraverso un nuovo processo. Mentre una volta il designer entrava in un'impresa, lasciava un disegno, l'azienda lo interpretava e ne veniva fuori un prodotto di design, oggi riteniamo che affianco a questo processo sia molto importante che una impresa si apra e si trasformi il più rapidamente possibile in una piattaforma di ricezione, di acquisizione di segnali, di componenti, di forniture, di progetti, di idee, che convergono su determinate tematiche che ritiene che siano fondamentali nel suo modo di farsi interpretare dal mercato.

La media impresa italiana è tradizionalmente una struttura estremamente conservatrice e protettiva delle sue idee e dei suoi progetti, intimorita dalla possibilità che altri concorrenti possano copiarla, possano fare meglio, possano fare a meno, possano approfittare della vulnerabilità o visibilità di determinati elementi per appropriarsene e tutto questo abitua l'impresa a proteggersi, a chiudersi, a blindarsi a brevettare.

Nella logica dell'advanced design nel quale si inserisce il progetto di collaborazione con Manerba, invece, l'impresa contemporanea deve diventare un vero e proprio operatore culturale. Adottare una tematica, o un problematica molto vicini al suo cliente e su questa argomentazione e su questo tema diventare operatrice di mediazione tra tutti quelli che hanno qualcosa da portare a favore della realizzazione del progetto e di tutti quelli che ne possono fruire.

Il sito web [IMG 111- IMG 116] è quindi la piattaforma attraverso la quale Manerba lancia il call a tutti gli operatori che già hanno idee, a tutti quelli che hanno individuato esempi o architetti, professionisti o progettisti che hanno realizzato esempi di riqualificazione di un ambiente di lavoro e non. La piattaforma diventa un raccoglitore di casi studio, di elementi, di esempi e di componenti che possono aiutare Manerba a far evolvere questo servizio di retrofit e questa capacità di produrre valore per la riqualificazione degli spazi e per il ripensamento e la riprogettazione degli ambienti di lavoro.

la piattaforma web di sperimentazione, è stata realizzata grazie al contributo della graphic designer Valentina Ascione e del designer Ernesto Ladevaia con i quali abbiamo realizzato anche il logo "OFFICE + RETROFIT" successivamente registrato da Manerba spa. La piattaforma registrata sotto il dominio www.officeretrofit.com è

concepita come un Blog, in modo da consentire un continuo aggiornamento ed una progressiva crescita al fine di accogliere tutti i contributi della comunità interessata al progetto.

Il blog è suddiviso in diverse sezioni, alcune aggiornabili ed altre con contenuti permanenti:

in "*mission*" [IMG 112]: si racconta il tema del progetto e si invitano gli utenti del sito a partecipare e contribuire con idee, progetti, informazioni e segnalazioni e arricchire i repertori di ricerca.

In "*contact*" [IMG 113]: è possibile rintracciare gli attori coinvolti nel progetto, contattarli o essere reindirizzati alle loro pagine web personali.

In "*press*" [IMG 114]: è possibile scaricare testo e immagini che raccontano di volta in volta le tappe fondamentali della ricerca e del progetto

In "*home*" [IMG 115]: vengono caricati di volta in volta gli avanzamenti della ricerca, del progetto e i contributi esterni (ogni aggiornamento è definito "post" ed è costituito da una o più immagini ed un breve testo di spiegazione). I "post" vengono visualizzati in ordine cronologico di caricamento in modo tale da consentire a chi segue la ricerca di essere sempre al passo con gli ultimi aggiornamenti. Per poter avere una panoramica della ricerca e degli aggiornamenti secondo aree tematiche, ad ogni post sono associate delle parole chiave predefinite chiamate "tag" che guidano l'utente nella ricerca delle notizie che gli interessano. Le parole chiave sono attinenti ai tre temi di ricerca e ai repertori: casi studio, prodotti/sistemi, esperti/imprese, sinestesie, arte, natura (le parole chiave possono aumentare a seconda degli sviluppi del sito). Gli utenti del sito hanno la possibilità non solo di contribuire con le proprie segnalazioni, ma ad un livello più semplice possono commentare, arricchire o aprire un dibattito su ogni singolo "post". Quando un post raggiunge un numero di commenti o contributi elevato, oppure il contenuto è raccontato attraverso diverse immagini, l'immagine principale diventa il collegamento per aprire una pagina dedicata al singolo post. Abbiamo considerato questa come Home del sito in quanto rappresentativa di un progetto in divenire, in continua trasformazione e crescita, capace di raccontarsi solo attraverso step successivi e non in un'unica "istantanea" Esiste poi una sezione dedicata agli interventi esterni: cliccando su "*submit a post*" [IMG 116], i soggetti interessati possono caricare sul sito il proprio contributo, sottoforma di testo, immagini e link ad altre pagine web.

mission | Office + Retrofit - Mozilla Firefox

File Modifica Visualizza Cronologia Segnalibri Strumenti ?

http://www.officeretrofit.com/about

MISSION PRESS/EVENTS CONTACT SUBMIT A POST ASK ME ANYTHING RSS

OFFICE + RETROFIT

POLITECNICO DI MILANO

Manerba
Evolving Office

MISSION

OFFICE + RETROFIT

TM

LA SECONDA VITA DEGLI OGGETTI
Progetti per il rinnovamento della cultura di progetto per l'evoluzione dei luoghi di lavoro

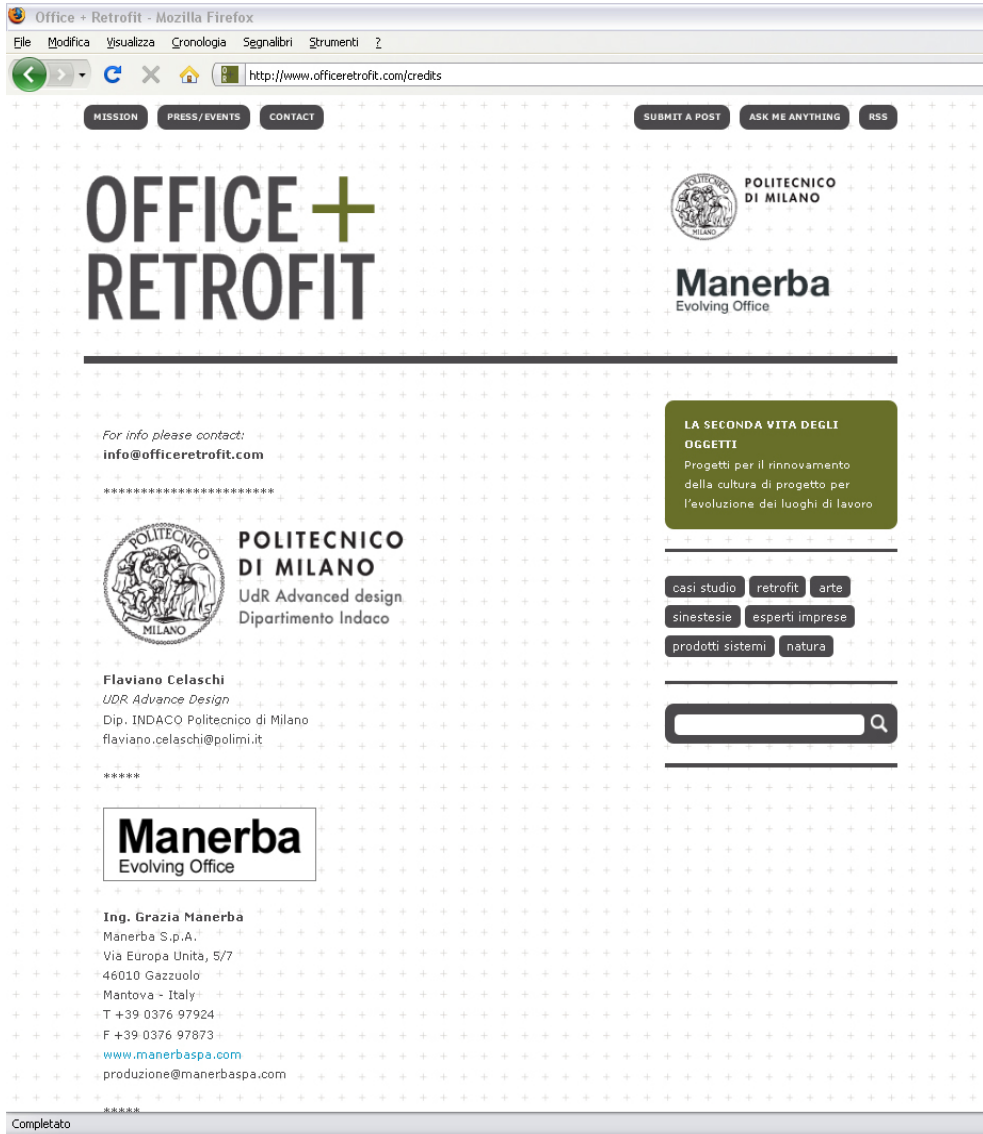
casi studio retrofit arte
sinestesia esperti imprese
prodotti sistemi natura

Completato

Motivazione
Innovare, sviluppare e soprattutto integrare tra loro il modo di operare della progettazione, del marketing/comunicazione, del commerciale è il contesto nel quale va inquadrato il progetto in questione.
Per agevolare questo processo e sincronizzare lo sviluppo delle diverse divisioni aziendali coinvolte si propone di concentrare questo progetto di

IMG 112

www.officeretrofit.com/mission



IMG 113

www.officeretrofit.com/contact



IMG 114

www.officeretrofit.com/press



IMG 115
www.officeretrofit.com



IMG 116
www.officeretrofit.com/submit

4.7 CONCLUSIONI

L'applicazione del processo ad un caso reale come quello dell'azienda Manerba è stata l'occasione per mettere in pratica e successivamente adattare quanto teorizzato. Anche se il percorso di ricerca iniziale mi ha portato ad individuare dei punti chiave ben definiti per l'applicazione del processo di retrofit, il contesto di partenza e di riferimento per l'azienda era ben diverso rispetto a quello dei progetti analizzati in partenza. Ad esempio, Manerba lavora su grandi ordinativi, confrontandosi e adattandosi di volta in volta alle esigenze del cliente, a differenza delle aziende analizzate che non hanno contatto col cliente finale, ma affidano la distribuzione e quindi la comunicazione del progetto ai negozi e ad una tipologia di distribuzione più comune. Questo vincolo mi ha dato la possibilità di riadattare il processo e trasformarlo da strumento di progetto per un prodotto a strumento di progetto per un servizio mantenendo saldi i punti chiave che mettono in relazione la sostenibilità dell'operazione con la reinterpretazione culturale delle cose. Una parte consistente del progetto è stata investita nello studio di un sistema comunicativo in grado di veicolare il messaggio e la potenzialità del servizio offerto. Tenendo in gran considerazione i casi inerenti alla comunicazione di nuovi fenomeni culturali legati alla sostenibilità e alla coscienza sociale, come l'esperienza di platform 21 e il laboratorio sperimentale "Lungomare" di Bolzano abbiamo concordato con l'Azienda due strategie di intervento: una piattaforma web come polo di aggregazione per tutte le figure professionali interessate a questa operazione e una forte partecipazione e promozione di manifestazioni culturali per raccogliere contributi e pareri e allargare il giro di attori interessati al tema. Il mio ruolo fino ad oggi è stato soprattutto quello di fornire stimoli, dare esempi e aiutare Manerba a realizzare un catalogo, un repertorio di soluzioni già pronte capaci di mettere in relazione il mobile esistente che l'impresa già ha e la modalità attraverso la quale farlo tornare abile a svolgere esteticamente, funzionalmente, culturalmente e normativamente un proprio ruolo appieno, anzi un ruolo rinnovato quindi un ruolo in potenza. Il sito web costituisce la piattaforma per raccogliere i repertori e contributi e contemporaneamente rappresenta l'esplicita offerta di Manerba per lavorare insieme con i professionisti interessati a realizzare un progetto di trasformazione di uno spazio tenendo conto al massimo del patrimonio di arredi e di attrezzature esistenti all'interno

dell' impresa committente.
Manerba, poi, è la garanzia che questo si può trasformare in realtà, un soggetto imprenditoriale che si assume la responsabilità normativa, la responsabilità di consegna, la responsabilità di allestimento, la responsabilità di rifornimento, di essere vicino alla prosecuzione dinamica del progetto.

CONSIDERAZIONI FINALI

Non ci sono motivi oggettivi economico finanziari ma anche culturali che facciano pensare che la congiuntura economica per quanto riguarda i beni strumentali per il lavoro in ufficio possa modificarsi positivamente nel giro di qualche mese. La congiuntura in atto lascerà nei prossimi anni il settore profondamente e radicalmente modificato, non solo nell'esigenza o no di comperare nuovi prodotti, ma di approcciarsi al proprio patrimonio, al luogo in cui far lavorare le persone e al modello di gestione degli investimenti pesantemente diverso rispetto a come è avvenuto negli ultimi tempi.

Un'impresa come Manerba che ha dimostrato in 30 anni di saper produrre e proporre idee giuste e contemporanee associate alla capacità di un ottimo servizio ha la possibilità oggi di continuare a fare quello che ha sempre fatto rinnovando però l'approccio culturale al processo. E' sempre più facile che una azienda come Manerba si trovi di fronte un committente che ha già un patrimonio di arredi, un patrimonio di attrezzature, un patrimonio di spazi allestiti e voglia migliorare, voglia cambiare, e voglia vivere meglio i suoi luoghi di lavoro, che sono però già attrezzati, già pieni, già capaci in una certa misura di essere utilizzati.

In questo contesto una impresa che produce, vende, commercializza e distribuisce prodotti e attrezzature per l'arredo di un ufficio oggi non può tirarsi indietro dall'ovvia ma non ancora esplorata possibilità che il suo committente non abbia bisogno di nuovi mobili o abbia bisogno di sostituire solo pochi pezzi o abbia bisogno di un sostanziale intervento di riqualificazione di quello che già ha. Non accorgersi o di non voler vedere questo problema, perché i mobili prodotti devono essere venduti, è un atteggiamento che appartiene al passato industriale di molte imprese produttrici in questo settore ma che sempre meno sarà così nell'evoluzione del mercato. Una impresa che ha dimostrato di saper fare ottimi prodotti contemporanei che comunicano una grande qualità complessiva, si deve parallelamente porre il problema del design come processo, della capacità di sapersi avvicinare al cliente con la competenza di dare il prodotto giusto al momento giusto, ma soprattutto di aiutarlo a trasformare l'ambiente che già ha in un ambiente migliore, a norma e con determinate caratteristiche di contemporaneità e sostenibilità.

Da una parte il processo può salvaguardare l'identità e la possibilità dell'imprenditore di continuare a interpretare il proprio luogo di lavoro con una propria personalità, con una

propria voglia di lasciare il segno nell'ambiente di lavoro. Dall'altra parte deve aiutare l'imprenditore a capire che determinate operazioni di risignificazione di rifunzionalizzazione del proprio patrimonio non rappresentano un passo indietro, non rappresentano il fallimento, non sono una ammissione di impotenza economica, ma sono una spinta a guardare con un occhio anche funzionale legato al valore, il patrimonio delle attrezzature esistenti, pensate come strumenti che devono anzitutto farci vivere meglio. Riuscire ad ottenere questo risultato e contemporaneamente risparmiare, conservando il più possibile i prodotti che già abbiamo e salvaguardando la sostenibilità, significa non solo fare un progetto, ma è fare cultura contemporanea.

L'esperienza di collaborazione dimostra come fare design oggi non è più solo fare un nuovo prodotto, ma riuscire a mettersi nelle condizioni di generare un valore per il cliente finale, contemporaneamente per la società, e per un insieme di coautori, di partner, di co-protagonisti, che non sono più solo i designer, non sono più solo l'impresa, ma sono una piattaforma quanto più estesa ed allargata di personaggi di operatori di imprese che aggregano la loro capacità di produrre valore.

BIBLIOGRAFIA

AA.VV. Bonfantini M., Zingale S. (a cura di), [Segni sui corpi e sugli oggetti](#), Moretti Honegger, Milano 2006

AA.VV. Istituto per i beni artistici culturali e naturali, della Regione Emilia-Romagna, Servizio musei e beni culturali (a cura di), [Oggetti nel tempo](#). Principi e tecniche di conservazione preventiva, Clueb, Bologna 2007

AA. VV. Rainò M., Margaritelli A. (a cura di), [Over Design Over. Materia, tempo e natura nel design contemporaneo](#), Silvana Editoriale, Milano 2009

[ABITARE n. 491](#), aprile 2009

ALIO G., KARRARA A. , [Tecniche di invecchiamento mobili, oggetti, materiali](#), Gribaudo, 2004

ARCHIPOV V. [Design del popolo. 220 invenzioni della Russia post-sovietica](#), Isbn Edizioni, Milano 2007

BARTHES R. "Semantica dell'oggetto", in [L'avventura semiologica](#), Einaudi, Torino 1991

BARTHES R. [Elementi di semiologia](#), Einaudi, Torino 1966

BARTHES R. [Miti di oggi](#), Einaudi, Torino, 1974

BAUDRILLARD J. [Il sistema degli oggetti](#), Bompiani, Milano 1972.

BAZIN J. "Des clous dans la Joconde", in AA.VV., [Détours de l'objet](#), L'Harmattan, Paris, 1996

BENJAMIN W. [Strada a senso unico, Scritti 1926-1927](#), a cura di G. Agamben, Einaudi, Torino 1982

BLUMER R. [La pelle come limite](#), Corraini Edizioni, Mantova, 2009

BODEI R. [La vita delle cose](#), Bari, Laterza, 2009

BONNOT T. [La vie des objets](#), Editions de la Maison des Sciences de l'Homme et Mission du Patrimoine Ethnologique, Parigi 2002

BONFANTINI M. [Breve corso di semiotica](#), Edizioni scientifiche italiane, Napoli 2006

BRANDES U. ERLHOFF M. [Non Intentional Design](#), Daab, Köln 2006

CELASCHI F. [Il design della forma merce: valori, bisogni e merceologia contemporanea](#), Il sole 24 ore, Pirola, Milano 2000

- CLEMENT S. [Manifesto del terzo paesaggio](#), Quodlibet, Macerata, 2005
- D'AVOSSA A. PICCHI F, Enzo Mari, [il lavoro al centro](#), Electa Milano, 1999
- DE CERTEAU M. [L'invenzione del quotidiano](#), Edizioni Lavoro, Roma 2001
- DE FUSCO R, [il design che prima non c'era](#), Franco Angeli, Milano, 2008
- DE LUCCHI M. "Sull'ecologia del design", in F.Bulegato, S.Polano, [Comincia qui e finisce là](#), Electa, Milano 2004.
(anche in www.archive.amdl.it/en/index.asp)
- DI PALMA D. [Effimero e lunga durata in architettura](#), Roma, 2004
- FAUD-LUKE ALASTAIR, [Eco-design: progetti per un futuro sostenibile](#), Modena, Logos, 2003
- FERRARIS M. [Il tunnel delle multe: ontologia degli oggetti quotidiani](#), Einaudi, Torino 2008
- FERRET S. [La lezione delle cose. Un'iniziazione alla filosofia](#), Ponte alle Grazie, Milano 2007
- FONTANILLE J. "La patina e la connivenza", in Landowski e Marrone, [La società degli oggetti](#), Meltemi, Roma 2002
- FROMM E. [L'inconscio sociale: alienazione, idolatria, sadismo](#), Mondadori, Milano 1990
- HILLMANN J. [L'anima del mondo](#), conversazione con Silvia Ronchey, Biblioteca Universale Rizzoli, Milano 2001
- INTERNI n. 600, aprile 2010
- KOPYTOFF I. "La biografia culturale degli oggetti: la mercificazione come processo", in [Gli attrezzi per vivere. Forma della produzione culturale tra industria e vita quotidiana](#), a c. di E. Mora, Vita e Pensiero, Milano 2005
- LA CECLA F. [Non è cosa: vita affettiva degli oggetti](#), Elèuthera, Milano 1998
- VITONE L. [Non siamo mai soli](#), Elèuthera, Milano 1998
- LEONARD A. [The story of stuff](#), Free Press of Simon and Schuster, 2010
- LEVI STRAUSS C., [Il pensiero Selvaggio](#), Milano, Net, 2006

- LIOTTA G. *Gli insetti e i danni del legno*, Nardini, Firenze 1991
- MATTOZZI A. E VOLONTE' P. *Biografie di oggetti*, Bruno Mondadori, Milano 2009
- BURTSCHER A. LUPO D. *Storie di cose*, Bruno Mondadori, Milano 2009
- MOLOTCH H. *Fenomenologia del tostapane, Come gli oggetti quotidiani diventano quello che sono*, Cortina Milano 2005
- MYERSON J, ROSS P. *L'ufficio del futuro*, Logos, Modena, 2003
- PRESTON B. *The functions of things*, in *Matter, Materiality and Modern Culture*, a c. di P.M. Graves-Brown, Routledge, London 2000
- SALVIA G., ROGNOLI V., LEVI M. *Il Progetto della Natura: gli strumenti della biomimesi per il design*, Franco Angeli, Milano, 2009
- SEBASTE B. *Oggetti smarriti e altre apparizioni*, Editori Laterza, Bari 2009
- SLADE G. *Made to break, Technology and Obsolescence in America*, Harvard University Press, Boston 2006
- SPADARI E. *Incontrare i mostri. Variazioni sul tema nella letteratura e cultura inglese e angloamericana*, M.T. Chialant, Loffredo, Napoli 2002
- REFINI G. (intervista a cura di), *Lo stupore inventivo*, intervista a Paolo Ulian, ideamagazine.net, 2000
- TAMBORRINI P. *Design sostenibile: oggetti, sistemi e comportamenti*, Milano, Electa, 2009
- VERGINE L. *L'arte in trincea: lessico delle tendenze artistiche*, Skira, Milano 1999

SITOGRAFIA

it.wikipedia.org/wiki/Parassitismo
[it.wikipedia.org/wiki/Trapianto_\(medicina\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Trapianto_(medicina))
<http://ikeahacker.blogspot.com/>
<http://lescienze.espresso.repubblica.it/multimedia/home/18286243/1/1>
http://loveeman.com/gallery_2009
<http://readymade.com/>
www.alessandrabaldereschi.com
www.architonic.com/
www.bigbenonline.net
www.billbasquin.com/catalog.0.html
www.biodeterioramento.it/bio_site2/public_site/default.asp
www.charlottedumonceldargence.com
www.cinqcinqdesigners.com
www.danesevastenot.com/
www.desertusa.com/mag99/july/papr/nbcereus.html
www.designboom.com
www.designerblog.com
www.designfront.org
www.dezeen.com
www.ding3000.com
www.droog.com
www.emmanuel-gallina.com
www.fioravanti.eu
www.focus.it/animali/news/La_medusa_che_non_invecchia_.aspx
www.giralafoglia.it
www.giulioiacchetti.com
www.ideamagazine.net
www.janvormann.com
www.maartenbaas.com
www.mocoloco.com
www.molecularlab.it
www.ombrellothereusable.com/
www.paoloulia.it
www.patamagazine.com
www.platform21.nl
www.repubblica.it/2006/08/gallerie/gente/artista-rifiuti
www.resign.it/
www.sovrappensiero.com
www.storyofstuff.com
www.studioglithero.com
www.sweet-juniper.com/search/label/feral%20houses
www.tecnicidellaprevenzione.com/piccola%20guida/decomposizione.htm
www.thereifixedit.com
www.wayfaring.info/2009/12/03/parasite-las-palmas-rotterdam-nl/
www.webalice.it/inforestauro/patologia_legno.htm

INDICE IMMAGINI

- [p . 13] [IMG 1](#) / Kata, sciarpa tibetana
- [p . 14] [IMG 2](#) / *Turritopsis dohrnii*, organismo marino
- [p . 14] [IMG 3](#) / Raffigurazione della Fenice
- [p . 16] [IMG 4](#) / Una seconda vita, centrotavola, 2006, Autoproduzione, Paolo Ulian
- [p . 16] [IMG 5](#) / Do break, vaso, 2000, Autoproduzione, Peter Van der Jagt
- [p . 18] [IMG 6](#) / Coffee and cigarette, Tessili per la tavola, 2006, Autoproduzione, Julie Krakowski
- [p . 19] [IMG 7](#) / Per forza di levare, vaso, 1994, Enzo Mari
- [p . 20] [IMG 8](#) / Modus Operandi, sedie, 2009, Matylda Krzykowiak
- [p . 20] [IMG 9](#) / Smoke chair, sedia, 2006, Autoproduzione, Maarten Baas
- [p . 21] [IMG 10](#) / Vanitas, caraffa, 2009, Autoproduzione, Charlotte Dumoncel
- [p . 25] [IMG 11](#) / Briccole, tavolo, 2010, Riva, Matteo Thun
- [p . 25] [IMG 12](#) / Briccole, separè, 2010, Riva, Paola Navone
- [p . 26] [IMG 13](#) / Preparazioni per chirurgia plastica
- [p . 26] [IMG 14](#) / Opera d'arte in corso di restauro
- [p . 27] [IMG 15](#) / Stazione ferroviaria di Limoges
- [p . 29] [IMG 16](#) / Monumento alle vittime dell'olocausto, 2005, Peter Eisenman
- [p . 30] [IMG 17](#) / Archäologie der Arbeit, 2009, Fritz Fabert
- [p . 31] [IMG 18 - IMG 19](#) / Restauro della Residenza Laurie Mallet, James Wines
- [p . 32] [IMG 20](#) / Artificial Bonsai Tree, 2007, Droog, Jennifer Chan
- [p . 32] [IMG 21](#) / *Cereus Greggii*
- [p . 33] [IMG 22](#) / Lampada annuale, 1966, Alighiero Boetti
- [p . 34] [IMG 23](#) / The Physical Impossibility Of Death In the Mind Of Someone Living, 1991, Damien Hirst
- [p . 34] [IMG 24](#) / Moldy orange, 2008, Bill Basquin
- [p . 35] [IMG 25](#) / Maschera funeraria di Napoleone
- [p . 36] [IMG 26](#) / Blueware Collection, piatti e ceramiche, 2009, Autoproduzione, Studio Glithero
- [p . 37] [IMG 27](#) / Tokkuri
- [p . 37] [IMG 28](#) / Leonardo, Tavolo, 2006, Clerc Bertrand
- [p . 38] [IMG 29](#) / Esempio di Terzo Paesaggio
- [p . 40] [IMG 30](#) / Bison Kintsugi, Piatto, 2009, Lotte Dekker
- [p . 40] [IMG 31](#) / Autoriparazione
- [p . 41] [IMG 32](#) / Protesi da corsa
- [p . 41] [IMG 33](#) / Réanim, Accessori per riparazioni, 2004, Autoproduzione, 5.5 designers
- [p . 43] [IMG 34](#) / Modello di un cuore per lezioni di medicina
- [p . 43] [IMG 35](#) / 100 sedie in 100 giorni, 2009, M. Gamper
- [p . 45] [IMG 36](#) / Accanimento terapeutico
- [p . 45] [IMG 37](#) / Scolapasta riparato con alluminio forato
- [p . 47] [IMG 38](#) / Albero morto
- [p . 47] [IMG 39](#) / Cocci ritrovati in scavi archeologici
- [p . 48] [IMG 40](#) / Parassitismo
- [p . 49] [IMG 41](#) / Non intentional design
- [p . 50] [IMG 42](#) / Parasite Las Palmas, 2001, Korteknie Stuhlmacher Architecten

- [p . 51] [IMG 43](#) / Hanger, grucce, 2005, Autoproduzione, Xuan Yu
- [p . 51] [IMG 44](#) / Watering Can, tappo-annaffiatoio, 2005, Viceversa, Nicolas Le Moigne
- [p . 51] [IMG 45](#) / Jar Tops, coperchi per vasetti, Royal VKB, Jorre Van Ast
- [p . 51] [IMG 46](#) / Gerra, caraffa, 2009, Autoproduzione, GrLab
- [p . 52] [IMG 47](#) / Bottiglia usata come vaso
- [p . 53] [IMG 48](#) / Elise, Lampada realizzata con un passaverdure, 2008, Gilles Eichenbaum
- [p . 53] [IMG 49](#) / Portamonete realizzato con audiocassetta, autoproduzione, Marcella Foschi
- [p . 54] [IMG 50](#) / City Garbage, spazzatura confezionata, 2000, Autoproduzione, Justin Gignac
- [p . 55] [IMG 51](#) / Fossili Moderni, Armadio, 2006, Autoproduzione, Massimiliano Adami
- [p . 55] [IMG 52](#) / Chest of Drawers, Cassetiera, 1991, Droog, Tejo Remy
- [p . 62] [IMG 53](#) / Capanna Suku
- [p . 63] [IMG 54](#) / Magliette di cotone, scelte da Jason Miller per la mostra "Storie di cose"
- [p . 65] [IMG 55](#) / Interpretazione fotografica di Emanuele Zamponi del progetto "saving" dello studio sovrappensiero per la mostra "Memoriae Visionariae"
- [p . 66] [IMG 56](#) / Foto della mostra "dammi una cosa a te cara"
- [p . 67] [IMG 57](#) / Foto della mostra "Storie di cose"
- [p . 70] [IMG 58](#) / Ombrello parasole, scelto da Sophie Krier per la mostra "Storie di cose"
- [p . 70] [IMG 59](#) / Timbro, scelto da Fernando Brizio per la mostra "Storie di cose"
- [p . 73] [IMG 60](#) / Repair Manifesto, versione scaricabile dal sito ufficiale di Platform 21.
- [p . 76] [IMG 61](#) / First aid repair, Lotte Dekker
- [p . 77] [IMG 62](#) / Dispatchwork, riparazione di un muro con mattoncini lego, Jan Vormann
- [p . 78] [IMG 63](#) / Il problema dei rifiuti è risolto nascondendoli "altrove"
- [p . 79] [IMG 64](#) / Quello che per noi è superfluo, per altri può essere essenziale
- [p . 80] [IMG 65](#) / Discarica in india, il sacro oltre il rifiuto
- [p . 80] [IMG 66](#) / Gli "scavengers", i "diggers", i raccoglitori di rifiuti, trattano i rifiuti come qualcosa che ha ancora una vita e un futuro
- [p . 85] [IMG 67](#) / Pubblicità di un telefono bell degli anni 70
- [p . 85] [IMG 68](#) / Telefono bic del 2009
- [p . 89] [IMG 69](#) / Jim nature, Televisore, Saba, Philippe Starck, 1992. Utilizza materiali rinnovabili
- [p . 93] [IMG 70](#) / Eco-cook, utensile da cucina, Kechenyi Camille, 2008.
- [p . 93] [IMG 71](#) / Murakami Chair, lampada - sedia a dondolo, Rochus Jacob, 2009.
- [p . 94] [IMG 72](#) / ECOLO, vasi, Alessi, Enzo Mari, 1995.

- [p . 94] [IMG 73](#) / Liuk algida
- [p . 95] [IMG 74](#) / Packlight, Lampada, Lorenzo damiani, 1995
- [p . 95] [IMG 75](#) / Birdhouse, casetta per uccelli, Atelier-oi
- [p . 96] [IMG 76](#) / Thermodynamic cooler, contenitore termico, Rochus Jacob, 2009.
- [p . 97] [IMG 77](#) / Tulip box, packaging per bulbi di tulipano, Droog, Andreas Muller, 1994
- [p . 97] [IMG 78](#) / Feltrini Adesivi, Coop, Lorenzo damiani, 2007
- [p . 98] [IMG 79](#) / Do not waste, piletta per lavandino, Emmanuel Gallina, 2006
- [p . 98] [IMG 80](#) / WWF paper dispenser, distributore di salviettine, Saatchi & Saatchi.
- [p . 99] [IMG 81](#) / Tree ring web, carta igienica, Zhang Jian e Ma Lian Lian, 2009.
- [p . 99] [IMG 82](#) / Gold, formaghiaccio, Fratelli Guzzini, Giulio Iacchetti, 2006
- [p . 107] [IMG 83](#) / Watering Can, tappo-annaffiatoio, 2005, Viceversa, Nicolas Le Moigne
- [p . 109] [IMG 84](#) / Jar Tops, coperchi per vasetti, Royal VKB, Jorre Van Ast
- [p . 111] [IMG 85](#) / Din-ink, tappi per penne bic - posate, Autoproduzione, 2008, Andrea Cingoli, Paolo Emilio Bellisario, Cristian Cellini e Francesca Fontana
- [p . 113] [IMG 86](#) / Gerra, caraffa, 2009, Autoproduzione, GrLab
- [p . 115] [IMG 87](#) / Hanger, grucce, 2005, Autoproduzione, Xuan Yu
- [p . 117] [IMG 88](#) / Réanim, Accessori per riparazioni, 2004, Autoproduzione, 5.5 designers
- [p . 119] [IMG 89](#) / Sedie Morbide, cuscino e schienale per sedie, 2008, Autoproduzione
Alessandra Baldereschi
- [p . 121] [IMG 90](#) / Tensta Chair, fodera per sedia da giardino, Autoproduzione, Front
- [p . 123] [IMG 91](#) / Billy Wilder, mensole per libreria billy, 2005, Autoproduzione, Ding 3000
- [p . 125] [IMG 92](#) / Back to nature, tappo per vasi in terracotta, 2009, Autoproduzione, Sovrappensiero
- [p . 127] [IMG 93](#) / Doppio gioco, Tavolo, 2009, Coincasa Design, 5.5 designers
- [p . 131] [IMG 94](#) / Una seconda vita, centrotavola, 2006, Autoproduzione, Paolo Ulian
- [p . 133] [IMG 95](#) / Do break, vaso, 2000, Autoproduzione, Peter Van der Jagt
- [p . 135] [IMG 96](#) / Stain Teacup, tazze da tè, 2006, Autoproduzione, Laura Bethan Wood
- [p . 137] [IMG 97](#) / Ombrello the reusable, ombrello, 2009, Autoproduzione, Alice Bertola
- [p . 139] [IMG 98](#) / Verderame, piastrelle, 2009, Odoardo Fioravanti
- [p . 141] [IMG 99](#) / Older/better, tappeto, 2007, Autoproduzione, Charlotte Dumoncel
- [p . 151] [IMG 100](#) / K-word, scrivanie, Manerba, progetto cmr
- [p . 151] [IMG 101](#) / Click, scrivanie, Manerba, progetto cmr

- [p . 155] [IMG 102](#) / One off, Parigi , 2009, Richard Ginori, Paola Navone
- [p . 157] [IMG 103](#) / Saved by droog, Milano, aprile 2010, Droog
- [p . 159] [IMG 104](#) / Semiramide, contenitori, 2009, Danese, Marcello Pirovano
- [p . 159] [IMG 105](#) / Piantàmi, vaso, 2009, Danese, Marcello Pirovano
- [p . 161] [IMG 106](#) / Evolution of Love, statue di porcellana, 2008, Lladrò, Committee
- [p . 165] [IMG 107](#) / Sony Computer Entertainment, 2000, Fletcher Priest Architect
- [p . 167] [IMG 108](#) / Bloomberg, 2001, Powell-Tuck Associates
- [p . 169] [IMG 109](#) / Another.com, 2000, Nowicka Stern
- [p . 171] [IMG 110](#) / Happy, 2001, White Arkitekter
- [p . 173] [IMG 111](#) / TBWA\Chiat\Day, 1998, Clive Wilkinson Architects
- [p . 192] [IMG 112](#) / www.officeretrofit.com/mission
- [p . 193] [IMG 113](#) / www.officeretrofit.com/contact
- [p . 194] [IMG 114](#) / www.officeretrofit.com/press
- [p . 195] [IMG 115](#) / www.officeretrofit.com
- [p . 196] [IMG 116](#) / www.officeretrofit.com/submit

INDICE DEI GRAFICI

- [p . 87] [G.1](#) / Comportamenti virtuosi (del passato)
- [p . 87] [G.2](#) / Usa e getta (oggi)
- [p . 144] [G.3](#) / Comportamenti virtuosi per la seconda vita delle cose
- [p . 144] [G.4](#) / Design process per la seconda vita delle cose
- [p . 146] [G.5](#) / La catena del valore amplificata
- [p . 180] [G.6](#) / Repertori: Casi studio, prodotti e sistemi, esperti e imprese
- [p . 181] [G.7](#) / Linee guida al progetto di retrofit

