



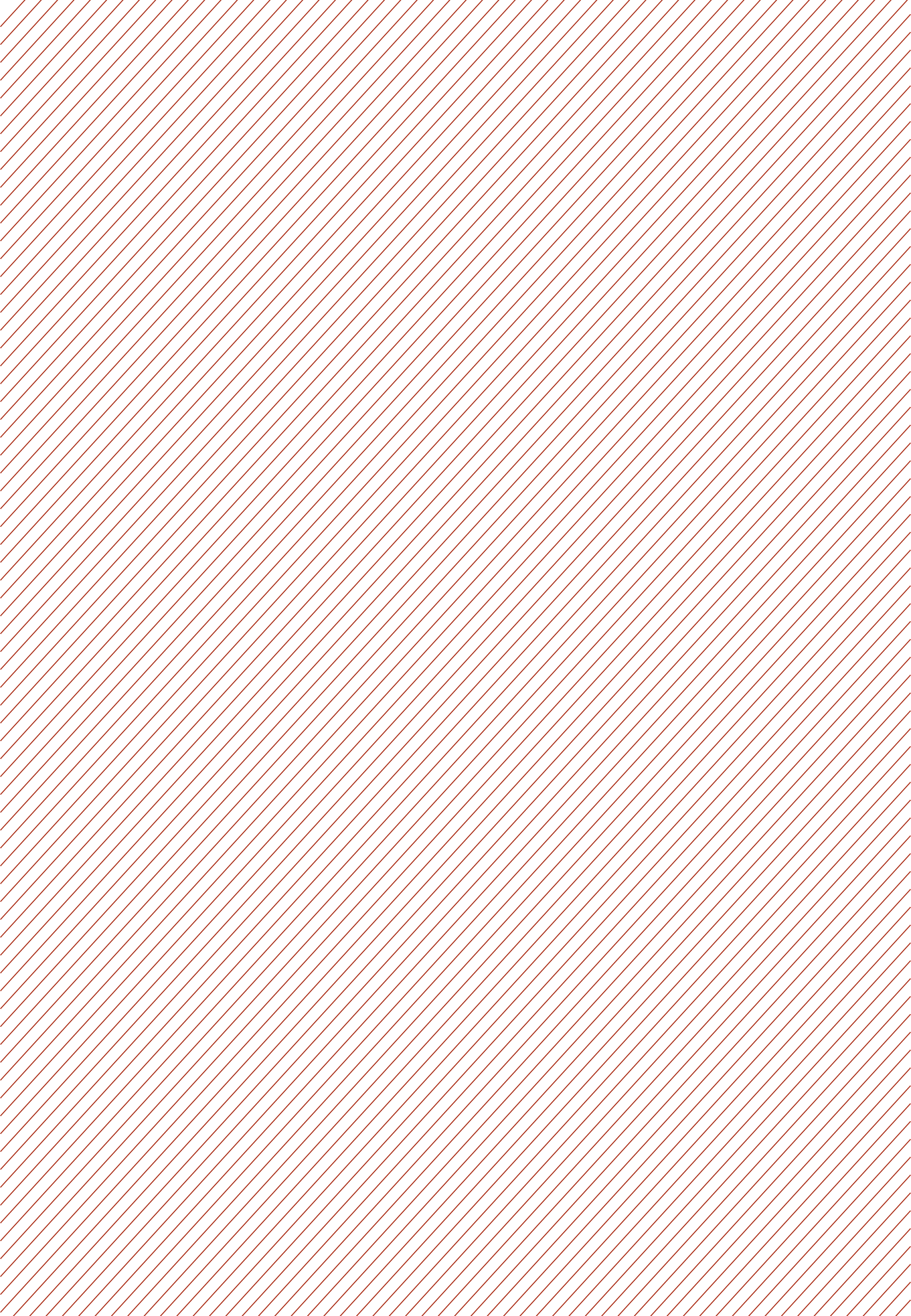
POLITECNICO
DI MILANO

FACOLTA' DEL DESIGN / POLITECNICO DI MILANO
TESI DI LAUREA MAGISTRALE / DISEGNO INDUSTRIALE

AFFIORAMENTI

*Lecture ed interpretazioni
della dimensione meno evidente del progetto*

*Studente_ Tommaso Caldera (739181)
Relatore_ Odoardo Fioravanti
Correlatore_ Flaviano Celaschi
anno accademico_ 2010/2011*



INDICE



INDICE DELLE IMMAGINI

0. ABSTRACT

1. INTRODUZIONE

(p . 21 - 53) 2. IL TEMA PERCETTIVO

- 2.1 Il limite percettivo genera il lato B
- 2.2 Acuità visiva
- 2.3 Percezione della profondità e delle dimensioni
- 2.4 Teorie costruttiviste ed illusioni ottiche
- 2.5 Teoria computazionale di Marr
- 2.6 Considerazioni

(p . 57 - 93) 3. IL RAPPORTO CON LA SUPERFICIE

- 3.1 La gravità e la nascita di un verso delle cose
- 3.2 Il rapporto con la superfici fondamentali
 - 3.2.1 Natura e superficie
 - 3.2.1.1 Indipendenza
 - 3.2.1.2 Aderenza
 - 3.2.1.3 Ancoraggio
 - 3.2.2 Artefatti e superficie
 - 3.2.2.1 Indipendenza
 - 3.2.2.2 Aderenza
 - 3.2.2.3 Ancoraggio
- 3.3 Considerazioni

(p . 97 - 143) 4. PROGETTARE IL LATO A

- 4.1 Il progetto dell'evidente
- 4.2 Illusioni ottiche
 - 4.2.1 Prospettiva
 - 4.2.2 Profondità plastica
 - 4.2.3 Tromp l'oeil e Anamorfismo
- 4.3 La progettazione secondo il punto di vista
 - 4.3.1 Bassorilievo, Altorilievo e Tuttotondo
 - 4.3.2 Le scenografie
 - 4.3.3 La composizione fotografica
- 4.4 Considerazioni

(p . 147 - 193) 5. NASCONDERE IL LATO B

- 5.1 Il progetto del diaframma
- 5.2 I vari gradi del mostrare
 - 5.2.1 Opacità
 - 5.2.2 Semitrasparenza
 - 5.2.3 Trasparenza
- 5.3 I motivi dell'occultamento
 - 5.3.1 Occultamento culturale
 - 5.3.2 Occultamento conoscitivo e protettivo
 - 5.3.3 Occultamento funzionale
- 5.4 La Pellificazione
 - 5.4.1 Involucro e rivestimento
 - 5.4.2 Decorazione
 - 5.4.3 Cosmesi
- 5.5 Considerazioni

(p . 197 - 235) 6. PROGETTARE IL LATO B

- 6.1 La dimensione meno evidente delle cose
- 6.2 Estrofessione delle cose
- 6.3 Cubismo e simultaneità delle viste
- 6.4 Voyeurismo
- 6.5 Liturgia del processo
- 6.6 La protrusione delle cose
- 6.7 Il rapporto positivo/negativo
- 6.8 Il progetto del “dietro la maschera”
- 6.9 Considerazioni

(p . 239 - 287) 7. CONCEPT

- 7.1 Introduzione ai concept
- 7.2 Concept 01
- 7.3 Concept 02
- 7.4 Concept 03

(p . 291) CONSIDERAZIONI FINALI

(p . 296) BIBLIOGRAFIA

(p . 298) SITOGRAFIA

INDICE DELLE IMMAGINI

p . 25	IMG 01_ Locandina de La finestra sul cortile
p . 28	IMG 02_ Macchie di Rorschach
p . 30	IMG 03_ Tabella di Snellen
p . 31	IMG 04_ Nanofibra tessile
p . 32	IMG 05_ Pastore italiano
p . 36	IMG 06_ Fotogramma de “L’arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat”, Flli Lumière, 1895
p . 39	IMG 07_ Cappella di Ronchamp, Le Corbusier,1955
p . 42	IMG 08_ Illusione del “volto cavo”
p . 44	IMG 09_ Triangolo di Pensrose
p . 50	IMG 10_ Lightwood, Jasper Morrison, 2011
p . 61	IMG 11_ Isaac Newton, William Blake, 1795
p . 63	IMG 12_ Contact, Gabriele Basilico, 1984
p . 64	IMG 13_ Pneumatico Pirelli
p . 70	IMG 14_ Seme dell’Acerò
p . 71	IMG 15_ Pesce scatola
p . 72	IMG 16_ Falco in picchiata
p . 74	IMG 17_ Zampe di Geco
p . 75	IMG 18_ Razza
p . 76	IMG 19_ Edera rampicante
p . 78	IMG 20_ Lenticchia d’acqua, C. Lindman, 1917
p . 79	IMG 21_ Carota
p . 80	IMG 22_ Radiografia panoramica dentale
p . 82	IMG 23_ All walks of life, Andre Cadere, 2008
p . 83	IMG 24_ Glo-ball, Jasper Morrison, 1999
p . 84	IMG 25_ Kelvin 40, Marc Newson, 2003
p . 86	IMG 26_ Juicy Salif, Philippe Starck, 1990
p . 87	IMG 27_ Dvd writer, Industrial Facility, 2007
p . 88	IMG 28_ Ciabatte da spiaggia, Paolo Ulian 2001
p . 90	IMG 29_ Wall piercing, Ron Gilad, 2010
p . 91	IMG 30_ Santavase, Denis Santachiara, 2000
p . 92	IMG 31_ Posa delle fondazioni di una casa
p . 109	IMG 32_ La città ideale, Anonimo, 1480 - 1490
p . 111	IMG 33_ Mirrorskop, Olafur Eliasson, 2010
p . 112	IMG 34_ Death Raw, Ivan Navarro, 2010
p . 113	IMG 35_ Concetto spaziale, Lucio Fontana, 1958
p . 114	IMG 36_ Untitled, Anish Kapoor, 2008

p . 117	IMG 37_ Huit Carrès, Felice Varini, 2006
p . 118	IMG 38_ Escaping Criticism, Pere Borrell del Caso, 1874
p . 123	IMG 40_ Bassorilievo
p . 124	IMG 41_ Altorilievo
p . 125	IMG 42_ Untitled, Javier Marin, 2009
p . 127	IMG 43_ Scenografia cinematografica
p . 128	IMG 44_ Montaggio scenografia teatrale
p . 129	IMG 45_ Paris 2002, Gabriele Basilico, 2002
p . 130	IMG 46_ La finestra sul cortile, A. Hitchcock, 1956
p . 133	IMG 47_ Monitor a tubo catodico
p . 134	IMG 48_ iMac, Jonathan Ive, 2001
p . 136	IMG 49_ Rossana sconce, M. Tremonto, 2009
p . 137	IMG 50_ Altrove, C. De Bevilacqua, 2009
p . 138	IMG 51_ Metal rug, P. Malouin, 2011
p . 139	IMG 52_ Maluk, D. Grandi
p . 140	IMG 53_ Billy, Ikea, 2000
p . 141	IMG 54_ Divano Luigi XV
p . 142	IMG 55_ Moon, Giugiaro Design 2008
p . 143	IMG 56_ Mesa, A. Haberli, 2010
p . 144	IMG 57_ Ferrari 360 Modena, Pininfarina, 1994
p . 145	IMG 58_ The dots, Tveit & Tornøe, 2009
p . 157	IMG 59_ Spoiler Lamborghini
p . 161	IMG 60_ Fog, O. Fioravanti, 2011
p . 162	IMG 61_ Coloured vases, H. Jongerious, 2011
p . 163	IMG 62_ Flat table, J. Nagasaki, 2011
p . 167	IMG 63_ Altare
p . 168	IMG 64_ Entrata della città proibita
p . 169	IMG 65_ Suspended sculpture, D. Ortega, 2009
p . 171	IMG 66_ Dispositivo di coronamento
p . 176	IMG 67_ Wrapped Reichstag, Christo & Jeanne-Claude, 1995
p . 177	IMG 68_ Senza titolo, A. Bonalumi, 1964
p . 178	IMG 69_ Divano Bohémien, Castello & Lagravinese, 2010
p . 180	IMG 70_ Chiesa addobbata
p . 181	IMG 71_ Trucco di scena
p . 182	IMG 72_ Ritocco fotografico
p . 183	IMG 73_ Nathalie, V. Magistretti, 1978
p . 184	IMG 74_ R.E.M., R. Blumer, 2010

p . 186	IMG 75_ Chasen, P. Urquiola, 2007
p . 187	IMG 76_ Yang, C. De Bevilacqua, 1998
p . 188	IMG 77_ Rewrite, GamFratesi, 2011
p . 189	IMG 78_ Our, Lanzavecchia+Wai, 2010
p . 190	IMG 79_ Cab, M. Bellini, 1977
p . 191	IMG 80_ Zeppelin, M. Wanders, 2007
p . 192	IMG 81_ robot, M. Selic
p . 193	IMG 82_ Haptic cup, Industrial Facility, 2004
p . 194	IMG 83_ Fan, N.Fukasawa, 2008
p . 195	IMG 84_ Champions, K. Grcic, 2011
p . 205	IMG 85_ Birreria Splugen, A. Castiglioni, 1960
p . 207	IMG 86_ Centre Pompidou, R.Piano & R. Rogers, 1977
p . 209	IMG 87_ Il bacio, P. Picasso, 1925
p . 211	IMG 88_ Naked girl with pills, Yasmine Chatila, 2007
p . 213	IMG 89_ Bluware vases, Studio Glithero, 2010
p . 214	IMG 90_ K.Grcic al lavoro su un prototipo
p . 215	IMG 91_ Ristorante Hotel Camper
p . 216	IMG 92_ Fondazione Prada
p . 217	IMG 93_ Enrico Castellani
p . 218	IMG 94_ When I am pregnant, Anish Kapoor, 1992
p . 219	IMG 95_ Untitled, Rachel Whiteread, 2010
p . 221	IMG 96_ Dressed, M. Wanders, 2011
p . 222	IMG 97_ Victoria, Oscar Tosquets
p . 223	IMG 98_ Corona, Ding 3000, 2006
p . 226	IMG 99_ Gregg, Palomba+Serafini, 2007
p . 227	IMG 100_ Skygarden, M. Wanders, 2007
p . 228	IMG 101_ Pop up table, T. Xiao, 2010
p . 229	IMG 102_ Skateboard
p . 230	IMG 103_ Stamp, T.Alonso, 2011
p . 231	IMG 104_ Honey vase, Studio Liberty, 2007
p . 232	IMG 105_ Myto, K. Grcic, 2009
p . 233	IMG 106_ Missing, Sovrappensiero, 2008
p . 234	IMG 107_ Fodera Edra
p . 235	IMG 108_ Troy, M. Wanders, 2010
p . 236	IMG 109_ Lop, Fiskars, 2009
p . 237	IMG 110_ DC 26, James Dyson, 2010

ABSTRACT

0

Un antiquario che cerca il sigillo di autenticità dietro ad un vecchio comò, un artista che marchia il retro della tela appena completata, un designer che prende una sedia, la solleva e la rivolta, cercando il marchio dell'azienda, il nome del designer e qualcosa sulla sua realizzazione, sfuggito ad una prima osservazione.

Sono solo tre esempi di come può accadere che gli oggetti e le cose che ci stanno intorno possano racchiudere al loro interno più di ciò che è immediatamente evidente.

La terza dimensione, la profondità delle cose, nasconde una articolazione tridimensionale che non sempre si manifesta e non sempre si può offrire allo sguardo dell'osservatore, si finisce quindi per pensare che questa complessità non sia oggetto di progettazione, non sia una variabile da tenere in considerazione.

Questa profondità sarà l'oggetto di ricerca e di progetto.

La comprensione degli oggetti non si ferma più ovviamente alla loro conoscenza formale e funzionale, ciò che negli ultimi anni è diventata materia sempre più rilevante nella progettazione è il percorso che la precede e la fa diventare momento terminale di un processo.

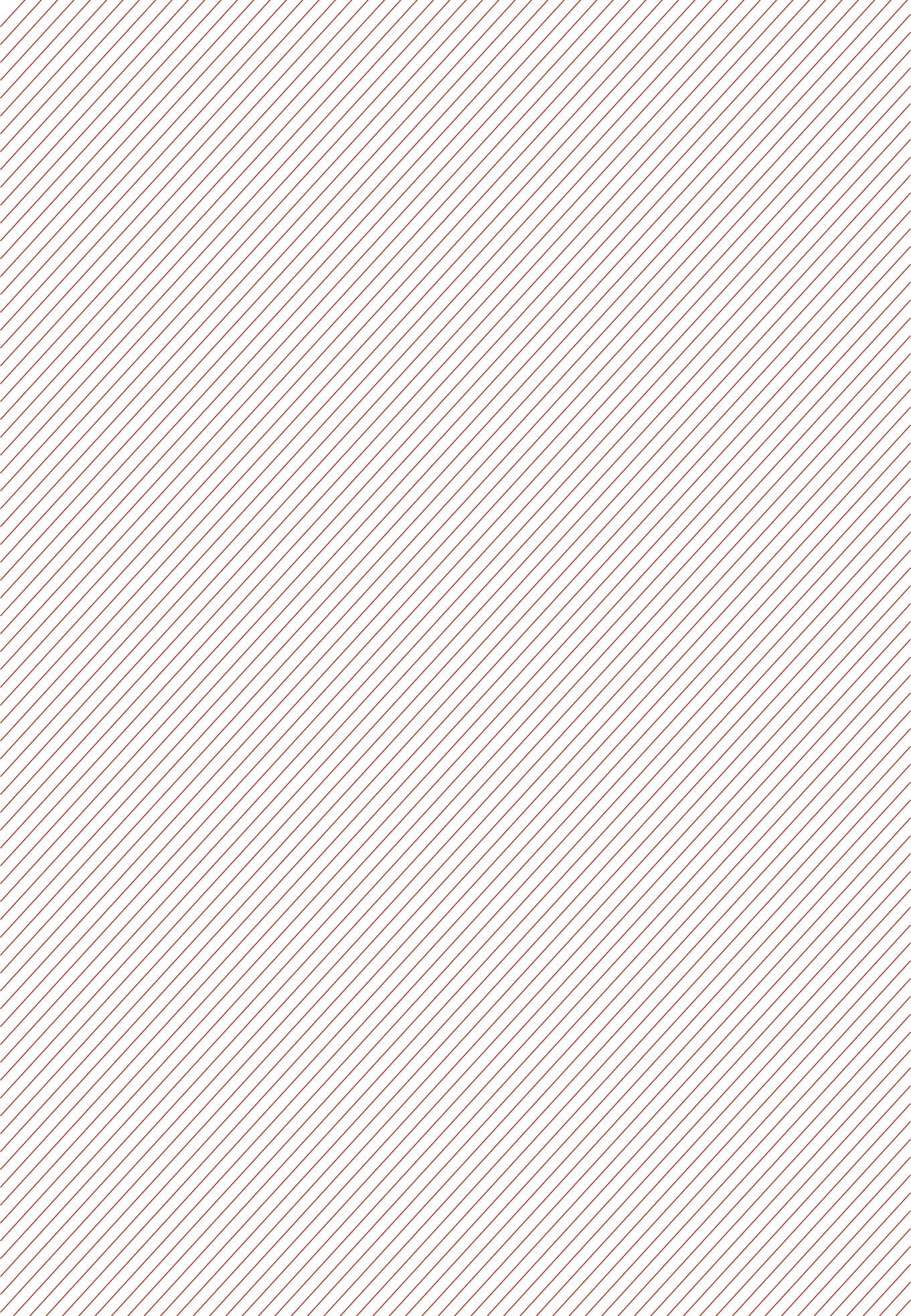
Ciò che sta dietro al progetto, il processo, si manifesta così donando valore al tutto, rendendolo potabile per un consumo popolare e comprensibile laddove sia necessario e, a volte, anche dove non lo sia. Come a dire che il racconto del progetto di design si ipertrofizza diventando esso stesso un progetto con vita propria.

La presente trattazione indagherà se ciò che è meno evidente, sia essa una parte tangibile o intangibile dell'oggetto, un processo o un pensiero, possa e/o debba essere materia di progetto.

Per analizzare questo tema non ci fermeremo al mondo degli oggetti, degli artefatti, sarà necessario sconfinare nelle discipline attigue, ma anche in quei mondi apparentemente distanti dal mondo del progetto.

Sarà necessario, ad esempio, capire come e se la natura agisca in questa direzione, sarà interessante vedere come l'arte abbia elaborato queste tematiche, come la moda sfrutti queste potenzialità.

Sarà necessario capire, come e se il disegno industriale affronti questo tema in modo diretto o indiretto, sfruttandolo o lasciando che si nasconda dietro ad una faccia principale.



INTRODUZIONE

La presente trattazione indagherà se ciò che è meno evidente, sia essa una parte tangibile o intangibile dell'oggetto, un processo o un pensiero, possa e/o debba essere materia di progetto.

Per analizzare questo tema non ci fermeremo al mondo degli oggetti, degli artefatti, sarà necessario sconfinare nelle discipline attigue, ma anche in quei mondi apparentemente distanti dal mondo del progetto.

Sarà necessario, ad esempio, capire come e se la natura agisca in questa direzione, sarà interessante vedere come l'arte abbia elaborato queste tematiche, come la moda sfrutti queste potenzialità.

Sarà necessario capire, come e se il disegno industriale affronti questo tema in modo diretto o indiretto, sfruttandolo o lasciando che si nasconda dietro ad una faccia principale.

Nella prima parte di questa trattazione, dedicata a cercare le cause della nascita di un lato B nelle cose, sono stati individuati due filoni principali di analisi: il primo incentrato sull'uomo, il secondo sul contesto.

Il primo filone riguarda il tema percettivo, in particolare come noi esseri umani percepiamo il mondo circostante, lo rielaboriamo e ci muoviamo al suo interno.

La percezione visiva umana presenta una serie di limiti, da quelli sulla ricostruzione tridimensionale di ciò che osserviamo ai limiti di acuità e di zoom, dai limiti della messa a fuoco a quelli cromatici. Proprio questa serie di limiti ci rende vulnerabili a tutta una serie di inganni che col tempo sono stati indagati e affinati per essere sfruttati progettualmente, le illusioni ottiche e il tromp l'oeil in architettura ne sono solo un primo esempio.

Ma anche quando l'inganno non è volontario e progettato, ci sono luoghi dove il nostro occhio non riesce ad arrivare, dove può solo immaginare cosa si trovi e come la realtà continui. Così come James Stewart ne "La finestra sul cortile" non può che limitarsi a fare una serie di illazioni sulle vite dei propri dirimpettai poiché da dove si trova per tutte quelle settimane non può che vedere solo certe porzioni delle loro vite e delle loro case, così il nostro occhio laddove non arriva immagina e ricostruisce, e laddove non può arrivare, dove gli viene impedito o dove non vuole arrivare, là nasce il lato B dell'oggetto.

Il secondo filone che interessa la prima parte della ricerca riguarda il contesto, ed in particolare il come la presenza della forza di gravità nell'ambiente in cui viviamo metta in relazione gli esseri viventi e le cose con una superficie fondamentale, dando quindi un "senso" alla loro tridimensionalità.

La forza di gravità ci fa aderire al terreno e questa apparente semplice relazione ha da sempre influenzato il nostro modo di vivere e di pensare le cose. È interessante però vedere che ci sia una corrispondenza fortissima tra come quest'aspetto si manifesti nel mondo degli animali e in generale di tutti gli esseri viventi, compreso l'uomo, così come nel mondo degli oggetti.

Per cercare di confrontare meglio le realtà differenti abbiamo cercato di schematizzare il tutto semplificando a tre tipi di relazione tra esseri viventi/cose e superfici: indipendenza dalla superficie, contatto con la superficie, ancoraggio alla superficie.

Con questo schema ci è stato semplice classificare e accostare le diverse realtà, permettendoci di fare paragoni tra un pesce che fluttua nell'acqua e la progettazione di una pallina da tennis, così come tra i quadrupedi che si muovono sul terreno su cui poggiano e i mobili delle nostre case o ancora tra un albero che sviluppa le proprie radici nella profondità del terreno e un grattacielo che ha bisogno di svilupparsi in profondità quanto in altezza.

La seconda parte invece interesserà più nel concreto le varie discipline progettuali e il loro approccio al tema.

Saranno raccolti esempi in cui l'orientamento progettuale è sbilanciato verso il lato A delle cose, cioè verso quella che abbiamo definito la dimensione più evidente, quando cioè il progettista ha ben presente tutti gli aspetti percettivi e tridimensionali del progetto e sbilancia volontariamente la sua attenzione a una vista principale. Ne sono alcuni esempi l'altorilievo e il bassorilievo in architettura, la costruzione delle prospettive nell'arte figurativa, l'illusione tridimensionale nell'arte plastica, la progettazione delle scenografie nel teatro etc...

Ci sarà poi una parte intermedia dedicata ai diaframmi, cioè a quel luogo intermedio tra i due aspetti del progetto, quello nascosto e quello mostrato. Si cercherà di capire cosa sono i diaframmi e come possono influenzare il linguaggio progettuale.

Parlare di diaframmi nel nostro caso non significa riferirsi a qualcosa di estraneo al progetto che semplicemente si pone spazialmente tra l'osservatore e ciò che è osservato, ma significa analizzare la complessità di una componente progettuale che alla fine può essere più o meno materiale, più o meno immediatamente visibile ed esplicita, più o meno progettata.

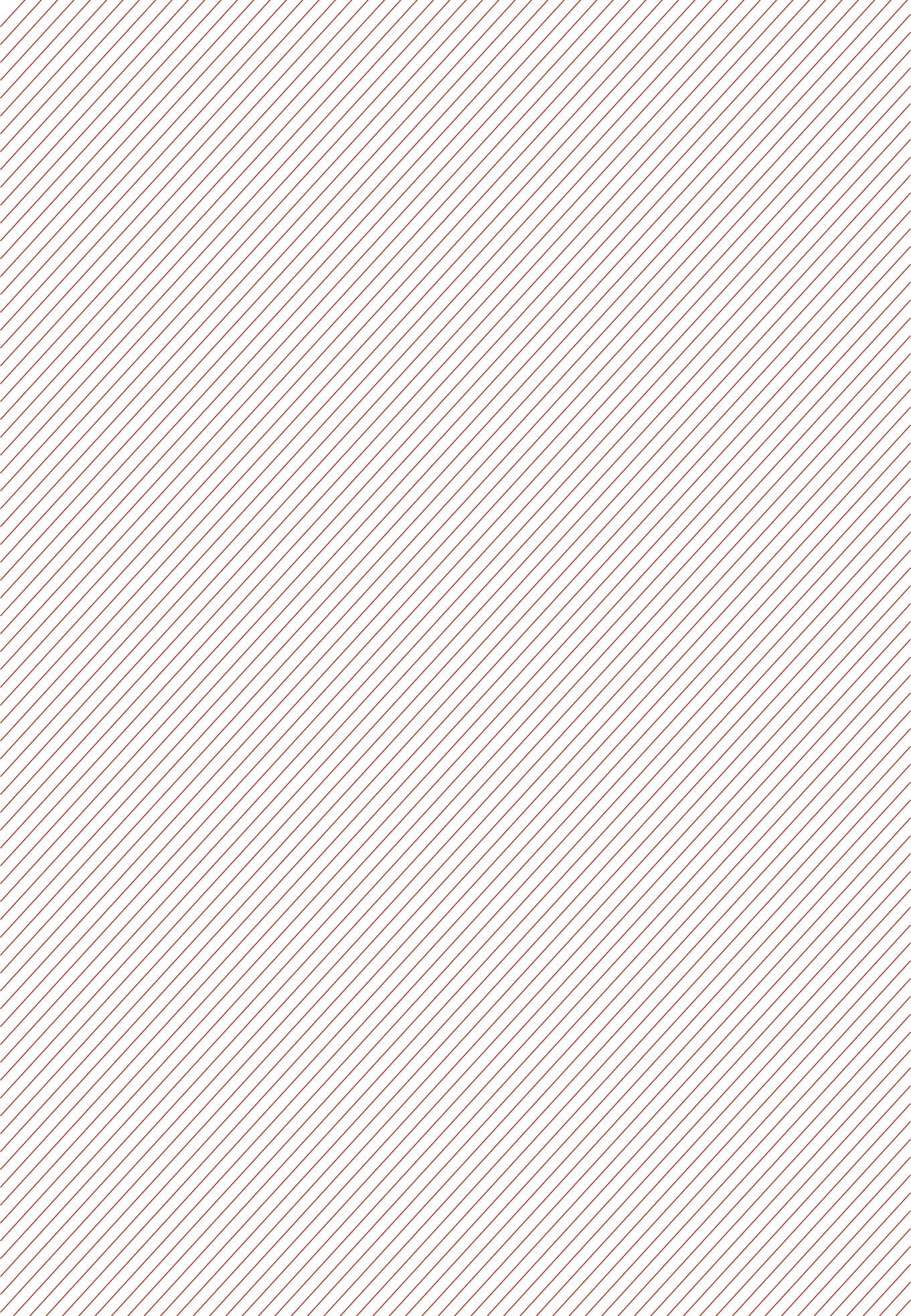
Si arriverà infine a capire come il lato B fino ad oggi è stato interpretato e progettato.

La progettazione della dimensione meno evidente delle cose non è da intendersi solo dal punto di vista materico e tridimensionale.

In questa ultima parte della ricerca cercheremo di mostrare come il concetto di lato B delle cose possa comprendere non solo discipline progettuali differenti ma anche approcci decisamente non scontati. Si guarderà al cubismo, che per primo nelle arti figurative ha infranto le convenzioni sulla rappresentazione delle cose, annullando il punto di vista privilegiato.

Si passerà poi a mostrare come l'estroffessione e la protrusione in architettura e arte siano modi progettuali diventati oramai linguaggi ben codificati e assimilati dagli osservatori, così come il rapporto tra positivo e negativo.

Infine si passerà alla dimensione immateriale, all'accezione di lato B meno tangibile ma altrettanto significativa, ovvero a quegli aspetti del progetto solitamente nascosti, ma che, se mostrati e progettati diventano a tutti gli effetti variabile progettuale. Fanno parte di questi aspetti la liturgia del processo e cioè la volontà di rendere espliciti il processo creativo ed il pensiero che stanno a monte del progetto così come il voyeurismo, spesso volte usato come leva per attirare l'attenzione verso determinati aspetti.



*IL TEMA
PERCETTIVO*

2.1 IL LIMITE PERCETTIVO GENERA IL LATO B

Un famoso fotografo, costretto a rimanere in casa per settimane da un infortunio alla gamba, riempie le sue giornate osservando dalla finestra le vite degli inquilini delle abitazioni che si affacciano sul cortile



IMG 1
Loncandina de La finestra sul cortile
Alfred Hitchcock, 1956

comune. Osserva sempre dallo stesso punto, e gli scorci delle case raggiungibili dal suo occhio sono sempre gli stessi: la cucina dell'inquilina del primo piano, il soggiorno dell'inquilino del secondo, la camera da letto dell'inquilina di fronte e via dicendo. Dove l'occhio non arriva, arriva l'immaginazione, e in pochi giorni James Stewart, il protagonista di uno dei più famosi film di Alfred Hitchcock, La finestra sul cortile, completa i puzzle delle vite dei dirimpettai con la

propria immaginazione. L'incipit del film non potrebbe introdurre meglio l'argomento, e cioè come il limite percettivo della vista lasci spazio alla

ricostruzione inconscia e all'immaginazione. Ogni volta che ci troviamo di fronte a qualcosa, indipendentemente dalle sue dimensioni, che si tratti della facciata di un grattacielo così come di una pallina da golf che rigiriamo tra le mani, ci troviamo a doverla osservare in modo imperfetto e incompleto.

Per vedere il grattacielo nella sua interezza siamo costretti a girarci intorno, magari camminando anche per dei minuti e se non conosciamo la pallina da golf che stiamo raccogliendo dal prato, ad un primo sguardo niente ci può dire se la parte della piccola sfera a contatto con l'erba nasconda il logo della marca o assolutamente niente. Il mondo si mostra a noi nella sua completezza che però purtroppo non riusciamo a cogliere, o per meglio dire, a percepire.

Commentando la definizione di percezione visiva, M. W. Eysenck e M. T. Keane ne parlano così : “La percezione visiva sembra così semplice e naturale che spesso la diamo per scontata. In realtà, invece, è molto complessa, ed il processo di trasformazione ed interpretazione delle informazioni sensoriali implica una varietà considerevole di processi”¹

È proprio quest'interpretazione di cui parlano Eysenck e Keane il terreno su cui il nostro cervello “ricama” le proprie trame e immagina il finale, ed è proprio su questa lacuna da colmare che la Gestalt fonda il proprio approccio allo studio della percezione visiva, di cui si riparlerà più avanti nel capitolo sulle illusioni ottiche.

1. Psicologia cognitiva

M.W.Eyesenck e M.T.Keane, Idelson-Gnocchi, Napoli 2006

2. Il sapore del mondo

David Le Breton, Raffaello Cortina Editore, Milano 2007

Nel suo “Il sapore del mondo” David Le Breton parla molto bene dei modi che ha l'uomo di colmare questa lacuna percettiva ed in particolare di come l'esperienza di ognuno di noi influenzi questa ricostruzione. “Per vedere il mondo l'individuo aggiunge I pezzetti di elementi visivi che gli mancano secondo la loro probabilità di apparizione e secondo quanto si attende di vedere”.²

Laddove quindi la vista non arriva, arriva l'esperienza e arriva l'immaginazione.

Il tutto crea un collage che completa la scultura che abbiamo davanti, che inventa la conclusione della casa che gira l'angolo e di cui vorremmo sapere come va a finire.

Nella vita di tutti i giorni, quando un oggetto si vede male, per via della distanza o della forma che gli è propria, oppure per cattive condizioni di visibilità, l'individuo si sposta o effettua una proiezione di senso più o meno corretta. Questa proiezione è spesso rivelatrice dei suoi pensieri del momento o di contenuti inconsci. Figure informi possono così divenire figure familiari. Il test di Rorschach viene utilizzato in psichiatria come strumento per attrarre fantasie.

Leonardo Da Vinci parlava di questo già nel suo Trattato: “Se tu riguarderai in alcuni muri imbrattati di varie macchie o pietre di vari misti, se avrai a invenzionare qualche sito, potrai lì vedere similitudine di diversi paesi, ornati di montagnie, fiumi, sassi, albori di pianure, grandi valli e colli in diversi modi; ancor vi potrai vedere diverse battaglie e atti pronti di figure, strane arie di volti e abiti e infinite cose le quali potrai ridurre in integra e buona forma”.³

3. Trattato della pittura

Leonardo Da Vinci, Savelli, Milano 1982

4. Le Symbolisme de l'oeil
W.Deonna, Boccard, Paris

O ancora Socrate: “In verità, l’occhio del pensiero comincia ad avere lo sguardo penetrante solo quando la visione degli occhi comincia a farsi meno acuta. Se le palpebre sono chiuse, ribadisce Plotino, la luce dell’occhio si irradia all’interno con chiarezza”.⁴

Che sia immaginata o ricostruita inconsciamente, qualsiasi cosa che si presenta a noi, ha una parte che deve essere ricostruita se non vogliamo l’aiuto degli altri sensi. La vista, come l’udito, è il senso della lontananza, si vedono solo le cose che ci si mostrano, oppure si devono inventare modi di aggirarle, di avvicinarvisi o di

allontanarvisi per metterle nella giusta prospettiva.

Ciò che sfugge alla vista è spesso visibile in modo differito.

È dunque su questo terreno invisibile ed immaginato che si definisce e “prende forma” il lato B delle cose. Tutti gli oggetti che ogni giorno si mostrano a noi lo fanno come abbiamo



IMG 2
Una delle “macchie” di Rorschach
Hermann Rorschach

detto, in modo incompleto, dobbiamo quindi entrare in contatto con essi, sfiorarli e manipolarli se vogliamo esperirne la reale tridimensionalità e natura, altrimenti, come preannunciato da Platone, rischiamo di mancare l’essenza del reale scambiando ombre per realtà, rimanendo quindi prigionieri di simulacri.

2.2 ACUITA' VISIVA

Nel capitolo precedente abbiamo introdotto il limite percettivo per quanto riguarda l'aspetto tridimensionale delle cose, parlando cioè di come, indipendentemente dalle dimensioni di ciò che ci troviamo davanti, esisteranno sempre delle parti dove il nostro occhio, ad un primo sguardo, non può arrivare.

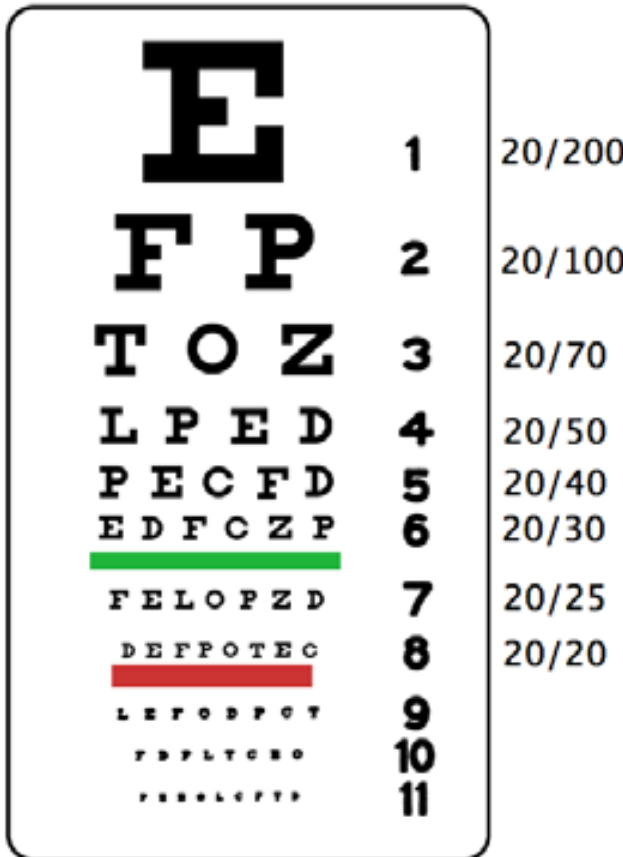
Detto questo, esiste comunque una profondità della materia che il nostro occhio fisiologicamente non è in grado di esplorare, una profondità che siamo in grado di scorgere e definire solo fino al limite in cui il nostro occhio ce lo permette.

Stiamo parlando dell'acuità che nel suo significato allargato significa appunto acutezza, forza di penetrazione, ma che prende differenti accezioni, più o meno specifiche. Aumentando di un primo livello di specificità, come per l'appunto se stessi guardando al microscopio la texture della maglietta che indossiamo, parlare di acuità sensoriale significa parlare della capacità di rilevare la presenza di stimoli di intensità estremamente modesta e di discriminare la differenza tra stimoli molto simili.

In generale questa definizione si riferisce a qualsiasi tipo di stimolo, esiste pertanto, a seconda della natura dello stesso, un'acuità visiva, una olfattiva, una uditiva e una tattile. Nel nostro caso ci stiamo riferendo a quella visiva, e aumentando ancora di un livello di specificità della definizione, parlare di acuità visiva significa riferirsi alla capacità dell'occhio di risolvere e percepire

dettagli fini di un oggetto e dipende direttamente dalla nitidezza dell'immagine proiettata sulla retina.

L'acutezza visiva rappresenta l'inverso delle dimensioni angolari minime che un oggetto deve avere per poter essere percepito correttamente. È una delle abilità visive maggiormente tenute in considerazione



durante un esame visivo e una diminuzione dell'acutezza visiva è il motivo principale per cui una persona richiede un controllo a un optometrista o da un oculista.

Il mondo che abbiamo davanti agli occhi non ci nasconde quindi solo una tridimensionalità al quale nonostante tutto è possibile il più delle volte rimediare, cambiando il punto di vista o rigirando la cosa che abbiamo in pugno. Porta piuttosto con sé una profondità superficiale alla quale, senza l'aiuto di

“protesi”, non abbiamo accesso.

Pensare comunque che questa profondità della materia di cui stiamo parlando sia da sempre invariata è un errore, e Foucault, ne La nascita della clinica, ce ne parla nel

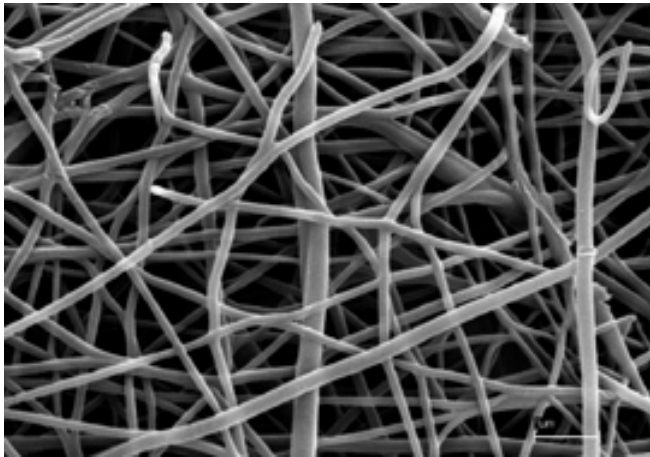
IMG 3
Tabella di Snellen tradizionale
Hermann Snellen

seguinte modo: “I medici hanno descritto ciò che, durante secoli, era rimasto al di sotto della soglia del visibile e dell’enunciabile; non che si siano rimessi a percepire dopo aver troppo a lungo speculato, o ad ascoltare la ragione più che l’immaginazione; in realtà, il rapporto del visibile e dell’invisibile, necessario ad ogni sapere concreto, ha cambiato struttura e ha fatto apparire sotto lo sguardo e nel linguaggio ciò che era al di qua e al di là del loro dominio”.⁵

5.Nascita della clinica

M. Foucault, Nascita della clinica, tr. It. Einaudi, Torino 1998

Ma la medicina non è l’unico campo ad interessarsi e ad indagare l’infinitamente piccolo, gli studi e i progressi delle nanotecnologie nel campo dell’informatica, della Fisica delle particelle e gli studi sui materiali compositi dimostrano come ormai



IMG 4

Nanofibra tessile

<http://home.kku.ac.th/>

siano numerose le discipline che indagano la profondità della materia di cui parlavamo, rivolgendo le energie progettuali oltre quella soglia immediatamente visibile ad un primo sguardo.

Sono discipline che progettano la prestazione, potremmo dire che progettano l’anima delle cose, decidendo come dovranno comportarsi, discipline in cui l’estetica che alla fine verrà mostrata non è che il risultato dell’articolazione e del progetto di quella stessa anima. Se fino a questo momento abbiamo parlato

dell'accezione di acuità più percettiva e fisiologica, non dobbiamo comunque dimenticare che c'è anche un'acutezza visiva definita dall'esperienza, che cambia



IMG 5
Pastore italiano con gregge
<http://www.flickr.com/>

6. Il sapore del mondo
David Le Breton, Raffaello Cortina
Editore, Milano 2007

quindi non solo da cultura a cultura, ma addirittura da individuo a individuo. Le frontiere del visibile sono mutevoli, e il visibile e l'invisibile obbediscono a modalità particolari. Ce ne parla David Le Breton ne *Il sapore del mondo* facendo

due esempi molto esplicativi, uno riferendosi ad un acutezza influenzata dall'etnia di appartenenza e l'altro riferendosi invece ad un acutezza tipica individuale.

“Un giapponese legge senza difficoltà ideogrammi a stampa di corpo tanto ridotto che a un occidentale occorre, per poterli discernere, una lente d'ingrandimento; e ciò non perché il giapponese possieda una vista più acuta, ma perché serba, nel suo magazzino visuale, i caratteri kanji... Il pastore conosce a una a una tutte le pecore del suo gregge, anche se sono centinaia, e lo stesso fa l'allevatore con le sue vacche.

I marinai notano variazioni atmosferiche che rimangono inavvertibili agli altri”.⁶

C'è quindi un grado di impenetrabilità delle cose per il quale con i mezzi percettivi propri di ognuno di noi non possiamo fare nulla, possiamo cambiare l'angolazione e la luce,

guardare e riguardare un oggetto, ammirare una scultura da infinite angolazioni girandoci intorno a 360° gradi, nonostante tutti i nostri tentativi, arriveremmo sempre ad una soglia oltre il quale non possiamo spingerci, oltre la quale il progetto nonostante tutto continua, anzi, è proprio in quella profondità invisibile che si pongono le basi per lo stato d'essere che ci viene mostrato.

2.3 PERCEZIONE DELLA PROFONDITA' E DELLE DIMENSIONI

Uno degli elementi fondamentali della percezione visiva è il modo in cui l'immagine retinica bidimensionale viene trasformata nella percezione di un mondo tridimensionale. L'espressione "percezione della profondità" viene usata in due modi piuttosto diversi. In primo luogo vi è una distanza assoluta, che si riferisce alla distanza di un oggetto dall'osservatore. In secondo luogo vi è una distanza relativa che si riferisce alla distanza tra due oggetti. Questi due modi di percepire le cose che ci stanno di fronte sono alla base della comprensione del nostro ambiente, permettendoci di comprendere quale sia il più lontano tra due oggetti che si trovano nel nostro campo visuale, oppure di capire la distanza tra altri due oggetti che sono sulla nostra scrivania.

In questo paragrafo non ci occuperemo di andare nello specifico dei modi di percepire ed elaborare la profondità, di quello parleremo più avanti, cercheremo di capire invece, quanto la coscienza e la comprensione dell'ambiente in cui siamo immersi e della sua tridimensionalità siano importanti.

E' di certo il caso di fare una precisazione terminologica, per poter affrontare meglio questo argomento.

Parlare di prospettiva non significa riferirsi all'aspetto percettivo e cognitivo, la prospettiva è più semplicemente una modalità di rappresentazione.

7. Psicologia cognitiva
M.W.Eyesenck e M.T.Keane, Idelson-
Gnocchi, Napoli 2006

Parlare di prospettiva significa riferirsi alla “tecnica figurativa che consente di rappresentare corpi tridimensionali su un piano, in modo che di essi si abbia la stessa immagine che si avrebbe con la visione indiretta”⁷. Guardando all’etimologia si può trovare un’ulteriore specificazione e vedere come il termine derivi dal latino “prospectivus”, “che assicura la vista”. Il fatto che questo termine faccia parte di una serie di “modi di dire” è forte indice della complessità del suo significato. Si parla della prospettiva di un’azienda quando se ne figurano gli sviluppi futuri; quando si sbaglia a giudicare qualcosa o qualcuno invece si parla di errore di prospettiva; o ancora di prospettiva allettante riferendosi ad una attraente eventualità. Tutte sfaccettature differenti della stessa parola che pur nella loro diversità, si riferiscono sempre a



IMG 6
Fotogramma de L’arrivo di un treno
alla stazione di La Ciotat
1895, Flli Lumière

qualcosa che si trova davanti a noi, ad una previsione fatta o che facciamo al momento.

Quello che accomuna la definizione da dizionario con i modi di dire utilizzati nella lingua comune è la potenziale imperfezione di ciò che il termine rappresenta. Parlare

di rappresentazione della realtà significa parlare di riproduzione, di imitazione di essa, quindi riferirsi anche a quella percentuale

di errore, enorme o infinitamente piccola, alla quale la copia è sempre suscettibile. Così come nella lingua comune riferirsi ad una prospettiva futura considera un margine di errore.

Questo margine di errore si riferisce all'interpretazione di cui abbiamo già accennato nei paragrafi precedenti, a quell'interpretazione necessaria per completare un quadro ricostruito dai nostri strumenti percettivi. Rapportandoci quindi agli oggetti ed alla loro tridimensionalità, possiamo incappare in errori con estrema facilità.

Quello che accadde al Grand Cafè sul Boulevard des Capucine il 28 Dicembre 1895 durante la proiezione de "L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat" dei fratelli Lumiere è un esempio di come l'occhio umano sia passibile anche agli inganni degli effetti di profondità.. La leggenda vuole che durante la proiezione del primo film dei fratelli Lumiere, che in realtà consisteva in un cortometraggio che riprendeva l'arrivo di un treno alla stazione, la folla vedendosi arrivare un treno addosso si alzò improvvisamente dalle poltrone e abbandonò la sala in preda al terrore di essere travolta.

Anche D. Diderot parla di questo nella "Lettera sui cechi per quelli che ci vedono", ed in particolare di come, anche in questo aspetto della percezione sia fondamentale l'esperienza accumulata negli anni e la consolidazione di certi codici e linguaggi necessari all'interpretazione della realtà. Ne parla riferendosi a degli studi effettuati

8. Lettera sui ciechi per quelli che ci vedono

D.Diderot, tr. It La nuova Italia,
Firenze 1999

su un giovane che riacquista la vista ormai in età adolescenziale: “Il giovane non distinse per un bel po’ nè grandezze nè distanze, nè situazioni, e neppure figure. Un oggetto grande un pollice posto davanti ai suoi occhi, e che gli nascondeva una casa, gli sembrava grande quanto la casa. Aveva tutti gli oggetti sotto gli occhi, e gli sembravano in certo modo applicati a quest’organo, come gli oggetti del tatto lo sono alla pelle”.⁸

L’infinito mondo degli oggetti con i quali abbiamo a che fare necessita di essere compreso a fondo, proviamo ad immaginare di non riuscire a capire il verso della sedia che abbiamo davanti perché non ne leggiamo la tridimensionalità, non riusciremmo ad afferrarla ma soprattutto non riusciremmo ad usarla come tale. Diventa fondamentale quindi riuscire a godere la tridimensionalità degli oggetti non solo per utilizzarli ma anche per progettarli, tridimensionalità che una volta conosciuta e compresa a può essere interpretata e gerarchizzata.

Prediligere in fase di progettazione una faccia di un oggetto è un’azione che si può fare solo dopo aver compreso l’oggetto e l’ambiente nel quale si inserirà, nonché conoscendo i modi in cui lo stesso artefatto verrà visto dalle persone.

Per concludere con le parole di Richard Sapper: “Sono sempre stato interessato alla forma in movimento più che alla forma fissa. L’automobile è la forma in movimento par excellence. Un’automobile è una cosa che come un treno o un aereo, si vede prima dal davanti, poi passa e si vede da dietro.

Anche un cavallo che ci passa davanti è una forma in movimento, diventa una specie

di film mentre noi lo guardiamo. La cappella di Ronchamp di Le Corbusier si può giudicare veramente solo facendo il giro di tutta la chiesa, perché a ogni passo cambia la visione della sua forma. È stata disegnata per questo scopo. Ci sono altri



IMG 7
Cappella di Ronchamp (FR)
1955, Le Corbusier

edifici che non sono costruiti in questo modo: hanno una facciata che vedo sempre nella sua totalità, questo tipo dicase non è un oggetto tridimensionale, è piuttosto un oggetto bidimensionale, come un quadro. Tutto quello che faccio tiene conto delle tre dimensioni”.⁹

9. Museo Alessi design interview
R.Sapper, Edizioni Corraini, 2008

2.4 TEORIE COSTRUTTIVISTE ED ILLUSIONI OTTICHE

9. Amleto
Shakespeare, atto III scenaII

“AMLETO: Vedete laggiù quella nuvola che sembra un cammello?

POLONIO: Sacripante! È un cammello davvero!

AMLETO: O forse somiglia a una donnola.

POLONIO: Infatti, ha la forma di donnola.

AMLETO: Non pare una balena?

POLONIO: Tale e quale, una balena”.⁹

Qualcuno che volesse privare di tutta la sua poesia questo passo dell'Amleto di Shakespeare direbbe che il dialogo tra Amleto e il suo consigliere Polonio non è altro che la dimostrazione della labilità dell'interpretazione della realtà dovuta all'approccio costruttivista percettivo. Quello che infatti abbiamo detto fino ad ora sull'interpretazione della realtà e su come la nostra esperienza passata la influenzi viene teorizzato dagli psicologi cognitivisti con le teorie costruttiviste.

Helmutz (1821-1894) è quello che più di tutti si è occupato dell'argomento ed in particolare a lui si deve la definizione di *inferenze inconsce*, cioè di quelle elaborazioni inconsapevoli, basate dall'esperienza passata, che elaboriamo durante qualsiasi processo percettivo, aggiungendo pezzi mancanti e significati a quello che vediamo.

La teoria costruttivista prende il nome proprio dal modo che abbiamo di interpretare la realtà, il modo attivo e costruttivo, in continua elaborazione e correzione.

C'è un esperimento creato da Gregory (1973) per cercare di dimostrare e spiegare le teorie costruttiviste, è l'illusione del "volto cavo". Il volto è cavo, ma le ombreggiature ed altri indizi lasciano pensare ad un volto normale. Come risultato delle nostre



IMG 8
Illusione del "volto cavo"
Richard Gregory

aspettative vediamo un volto normale, e continuiamo a vedere quest'immagine anche quando sappiamo che il volto in realtà è cavo; ciò indica che la conoscenza consapevole non sta influenzando la percezione.

È possibile notare come anche allontanandosi dal

campo delle scienze percettive e cognitive, passando da un campo più puramente teorico ad uno più divulgativo, il tema delle inferenze sia comunque esplorato, anche se non negli stessi termini.

David Le Breton parlando di vista parla degli occhi come dei veri creatori del mondo:

“Ogni vista è interpretazione. Non vediamo forme, strutture geometriche o volumi, ma già significazioni, schemi visivi; in altre parole volti, uomini, donne, bambini, nuvole, alberi, animali, ecc. negli occhi la moltitudine infinita delle informazioni si fa mondo.

Gli occhi non sono semplici recettori rispetto alla luce e alle cose del mondo, ne sono i creatori, nella misura in cui vedere non è il calco di qualcosa di esterno

ma la proiezione fuori di sé di una proiezione del mondo”.¹⁰

Proiettare sugli oggetti e in generale su ciò con cui entriamo in contatto quello che siamo e abbiamo già vissuto è quindi inevitabile, come se inconsciamente ci fosse sempre, in ogni momento della nostra vita, una visione attiva del mondo.

Non subiamo niente di ciò che vediamo, ma al contrario lo percepiamo e rispondiamo con un pensiero elaborato e assolutamente soggettivo.

In filosofia si parla di costruttivismo facendo riferimento alla posizione secondo cui la realtà non è pre-data alla conoscenza, non si trova “esternamente” a disposizione della nostra comprensione, ma è costruita dal soggetto. Ciò significa che nessuna considerazione può considerarsi obiettiva ed indipendente dal soggetto che conosce. Ogni descrizione è autoreferenziale e riflette sempre l’ordinamento imposto alla realtà dal sistema conoscitivo che la esprime.

L’approccio costruttivista nega proprio l’esistenza di uno sguardo oggettivo sulla realtà, tiene conto cioè del “punto di vista”, di tutte le possibilità del caso, della complessità di chi guarda.

Anche quando vediamo per la prima volta un oggetto di cui non conosciamo il funzionamento o la tipologia proiettiamo su di esso tutto quello che abbiamo visto fino a quel momento, tutti gli oggetti simili che abbiamo utilizzato, facciamo ipotesi sul campo di utilizzo tastandone il materiale, guardando attentamente i colori e le finiture. Tutto questo avviene in un istante ew

inconsciamente, ma è inevitabile che ciò accada. Si crea un'aspettativa su ciò che abbiamo davanti, ed è proprio da questa aspettativa fallita che nasce ogni forma di apprendimento.

Se apparentemente questa conoscenza del mondo ci può servire a comprenderlo, a volte può essere la causa di errori ed incomprensioni.

Le illusioni ottiche si basano proprio su questo assunto, Richard Gregory le introduce infatti così: “Molte delle illusioni ottiche classiche possono essere spiegate assumendo che conoscenze derivate dalla percezione degli oggetti tridimensionali vengano applicate in modo inadeguato alla percezione delle immagini bidimensionali”.¹¹ Succede così che si possa incappare in errori di valutazione sulla tridimensionalità delle cose, se infatti l'aspettativa per l'oggetto che

non abbiamo mai visto è errata, non è detto che l'esperienza passata basti per completare in modo corretto il tutto. La velocità con cui i linguaggi progettuali si susseguono aumenta terribilmente, e le libertà che si stanno conquistando nel mondo della modellazione contribuiscono a queste continue

11. *Vedere attraverso le illusioni*
Richard Gregory, Raffaello Cortina,
Milano 2010

IMG 8
Triangolo di Penrose
Roger Penrose, 1950



rivoluzioni.

Non fa in tempo a consolidarsi una tipologia espressiva che già ne irrompe un'altra e poi un'altra ancora, con la conseguente contemporaneità di stili formali.

Questa moltitudine di linguaggi che ci troviamo a dover scoprire ed interpretare finisce per disorientarci e mettere in dubbio le conoscenze consolidate fino a quel momento nel nostro inconscio, portando contemporaneamente ad una vulnerabilità percettiva e ad una continua e articolata ridefinizione delle regole conosciute.

P. Henri parla della vista come del senso fondamentale per poter godere appieno della realtà: “Come concepire che si possa, senza la vista, trarre partito dalle eccitazioni auditive, olfattive, gustative, tattili?

Organizzare in percezioni? Rappresentare una sedia sfiorandone semplicemente lo schienale? Riconoscere un piatto dal gusto, senza vederlo?”¹².

12. *Les aveugles et la société*
P.Henri, PUF, Paris 1958

2.5 TEORIA COMPUTAZIONALE DI MARR

Abbiamo cercato di capire, per tutto questo primo capitolo, cosa accade percettivamente e psicologicamente quando osserviamo il mondo che ci circonda, partendo dall'assunto fondamentale, posto all'inizio di questa trattazione, che l'esistenza di un limite percettivo genera un'incognita tridimensionale che abbiamo chiamato lato B degli oggetti.

Il "tema percettivo" è stato così scomposto nelle sue parti che potevano essere utili ad analizzare l'argomento nell'accezione e nei termini che potevano interessare a noi, e cioè in quelle che trovano più affinità e collegamenti col mondo progettuale.

Si è parlato di acuità e di limite massimo di discernimento della realtà, di percezione della profondità e delle dimensioni e di teorie costruttiviste, per arrivare quest'ultima parte in cui si parlerà di teoria computazionale, ovvero di come avviene il riconoscimento delle forme e della tridimensionalità delle cose.

Per tutta la giornata siamo bombradati dalle informazioni visive dell'ambiente circostante, e mentre la maggior parte delle volte siamo in grado di saperle interpretare e di riconoscere gli oggetti che osserviamo, possono capitare situazioni in cui questo riconoscimento apparentemente così automatico non avvenga.

Il riconoscimento degli oggetti e delle cose si verifica di solito in modo estremamente semplice e naturale, è quindi difficile credere che in realtà ci siano dei fenomeni

estremamente complessi alla base. È possibile comprendere questa complessità se si considerano alcuni dei processi coinvolti. Inanzitutto solitamente attorno a noi ci sono una moltitudine di oggetti anche molto diversi tra di loro che si sovrappongono e dobbiamo in qualche



IMG 9
Stage
Moshekwa Langa, 2009, Biennale di
Venezia, Corderie dell'Arsenale

modo cercare di stabilire dove finisce uno e dove ne inizia un altro. In secondo luogo, gli oggetti possono essere riconosciuti con precisione in un ampio spettro di distanze e di orientamenti visivi. Facendo due semplici esempi

se proviamo ad alzare lo sguardo in questo momento, possiamo notare come all'incirca il 90% degli oggetti che vediamo si sovrappongono ad altri, ma nonostante ciò riusciamo a comprenderli e a separarli dagli altri. Andando avanti nell'osservazione dell'ambiente possiamo anche notare come automaticamente riconosciamo la tridimensionalità di quello che vediamo, leggiamo infatti come rettangolari le pagine di questo volume, nonostante l'immagine stampata sulla retina in questo momento sia trapezoidale.

Questo semplice esempio basta a far comprendere che, come anche per le teorie spiegate negli altri paragrafi, la componente esperienziale sia fondamentale

al riconoscimento degli oggetti e della loro tridimensionalità.

Lo studioso che più si è interessato ai metodi di riconoscimento è David Marr (1945), a lui si deve infatti la teoria computazionale che spiega come il nostro cervello riesca a ricreare la tridimensionalità da una visione bidimensionale del mondo.

Nonostante infatti esistano anche teorie sull'interpretazione bidimensionale delle immagini, quella che più interessa a noi è quella indaga la tridimensionalità della realtà e la sua interpretazione.

Marr nel 1982 ha proposto una teoria computazionale dei processi implicati nel riconoscimento degli oggetti. Egli ha suggerito l'esistenza di una serie di rappresentazioni (cioè descrizioni) che forniscono informazioni sempre più dettagliate sull'ambiente visivo ed ha identificato tre tipi fondamentali di rappresentazione:

- *l'abbozzo primario*
- *l'abbozzo 2.5 D*
- *la rappresentazione del modello 3D*

Questi tre modi di “affrontare” l'immagine ci permettono di definirne la geometria e la posizione nello spazio.

Quando ci troviamo ad osservare un oggetto, automaticamente il nostro cervello effettua questi tre livelli di analisi, alla fine dei quali, aggiungendo le informazioni già presenti nella memoria di ognuno di noi, restituisce il riconoscimento o meno dell'oggetto che abbiamo davanti agli occhi.

Cercando di spiegare il significato dei vari livelli può essere utile prendere come riferimento una immagine. Nell'immagine



IMG 10
Still life della sedia Lightwood
Jasper Morrison, 2010, Maruni

a fianco l'abbozzo primario ci permette di individuare i margini dell'oggetto rispetto allo sfondo e i contrasti luminosi, permettendoci per esempio di comprendere già da ora che probabilmente stiamo guardando una sedia e di individuarne le parti più o meno luminose.

Un secondo livello di analisi dell'immagine e cioè l'abbozzo 2.5 D ci permette di comprendere l'orientamento di quello che stiamo guardando e comincia ad analizzarne la

tridimensionalità, fermandosi però a solo quello che è visibile dal punto di vista che è stato scelto per lo scatto della fotografia. In questo caso quindi ci permette di comprendere che stiamo guardando una sedia frontalmente e che la luce che la illumina genera delle ombre tra i componenti e tra l'oggetto e lo sfondo. A questo livello di interpretazione individuiamo le parti che compongono l'oggetto e la loro geometria

“visibile”, cioè le parti che si mostrano all’obbiettivo della macchina fotografica. Per riuscire a completare il quadro è necessario l’ultimo livello di interpretazione, la rappresentazione del modello 3 D, che aggiunge a quello che vediamo, le conoscenze personali. È in base alle conoscenze personali infatti ed alla nostra esperienza che ipotizziamo che le gambe che osserviamo continuamente con la stessa curvatura anche per la metà che non vediamo, e che il colore del tessuto che compone la seduta sia lo stesso anche sotto la seduta.

Ma soprattutto è in base alla nostra conoscenza personale che riusciamo ad immaginare anche l’immagine che la sedia avrà da differenti inquadrature. Le ombre e il modo in cui la luce colpisce l’oggetto ce ne fa ricostruire mentalmente la geometria, così da renderci possibile ridisegnarne la vista laterale se qualcuno ce lo chiedesse, discostandoci relativamente poco dalla realtà effettiva.

2.6 CONSIDERAZIONI

Il lato B prima di tutto come luogo irraggiungibile all'occhio umano. Questa breve panoramica sulle principali modalità di percezione della realtà è servita a capire meglio come l'uomo si rapporti visivamente con il mondo che gli si presta davanti agli occhi.

La vista è il senso della lontananza, quello che ci permette di analizzare l'ambiente senza doverlo toccare, senza dovere per forza rigirarlo tra le mani per essere compreso. Questa autonomia percettiva però è lacunosa e incompleta, poiché il mondo in cui viviamo presenta un'intrinseca impenetrabilità non solo materica ma soprattutto visiva. Non possiamo difatti vedere attraverso le pareti di una casa perché fisiologicamente non ne siamo in grado, e a meno che non fabbrichiamo delle protesi sensoriali, dobbiamo accontentarci di apprezzarne il colore.

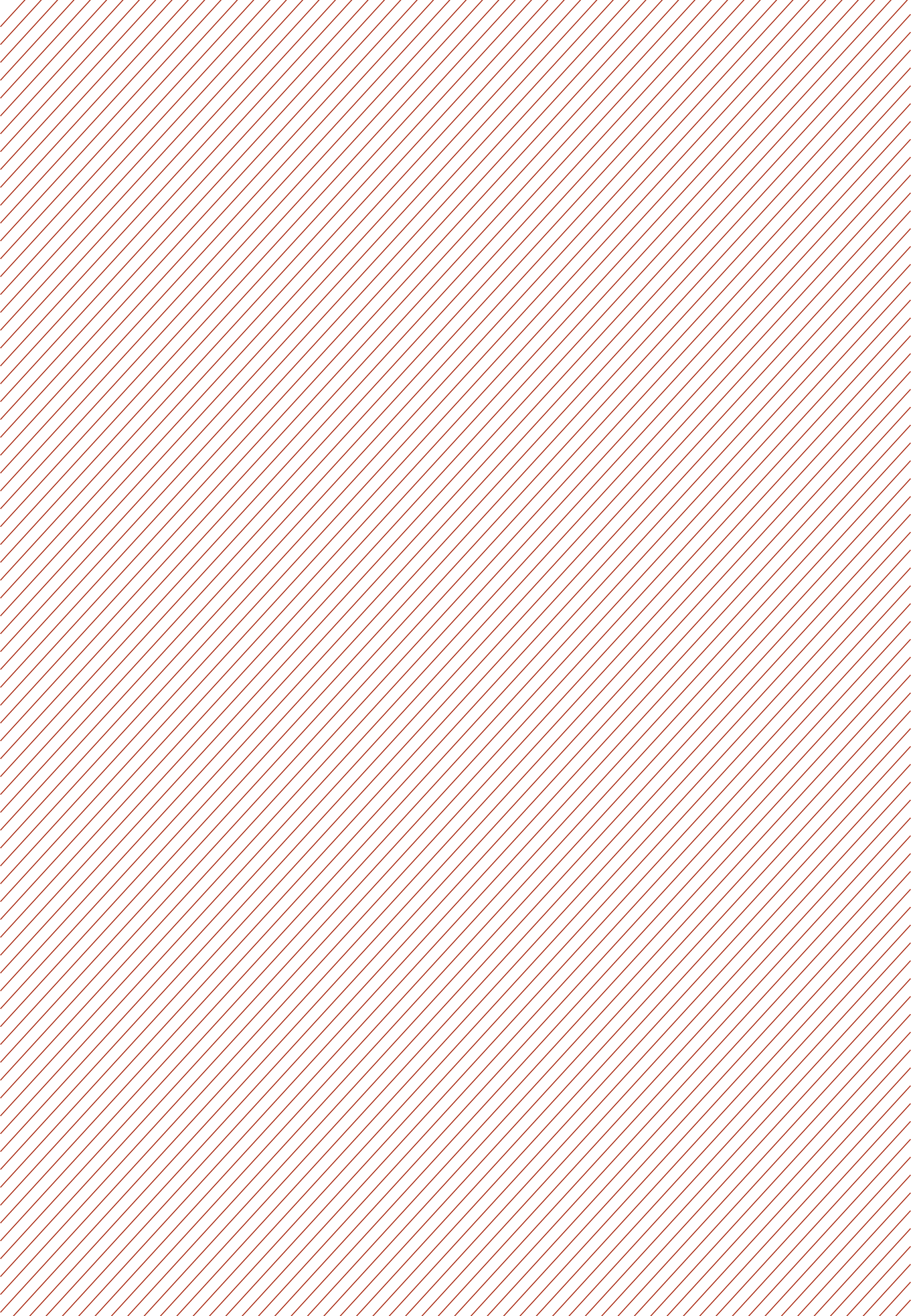
Questo limite sensoriale è rappresentato dall'acuità o acutezza visiva, di cui abbiamo appunto parlato, e cioè da quella impossibilità di discernere gli stimoli sensoriali sotto una certa dimensione. Ma anche una volta che fossimo riusciti ad entrare in quella casa, si presenterebbero una moltitudine di piccole realtà incomplete ad una prima occhiata, uno scenario affollato di oggetti e persone che ci dovremmo accontentare di apprezzare solo parzialmente. C'è infatti un secondo limite di cui abbiamo parlato in questo capitolo, ed è il limite del punto di vista.

I nostri occhi sono organi visivi direzionali e ciò vuol dire che possiamo apprezzare la realtà solamente da un punto di vista per volta. I nostri occhi sono come gli obiettivi di una macchina fotografica o di una telecamera: solo una porzione di spazio ben limitata per volta e punto di vista fisso. Questo comporta una serie di implicazioni a cui ormai non facciamo più caso, ma che in questa fase iniziale di ricerca è importante sottolineare. Prima di tutto comporta il semplice fatto che ogni volta che guardiamo qualcosa lo stiamo guardando parzialmente, quindi a meno che non ci avviciniamo o ci giriamo intorno, sarà impossibile comprenderne l'effettiva tridimensionalità. Il punto di vista fisso fa entrare in gioco poi la componente esperienziale nella comprensione della realtà, la vera causa di tutta una serie di possibili errori. Quando vediamo qualcosa infatti non ci limitiamo a subirla, ma per ogni stimolo percettivo visivo che riceviamo si aziona un meccanismo di riconoscimento e rielaborazione mentale. Così il vaso che non riusciamo a vedere nella sua interezza, inconsciamente viene completato sulla base di tutti gli altri vasi visti in precedenza di cui abbiamo memoria. Questa magnifica capacità compositiva involontaria di cui siamo capaci, introduce il tema dell'interpretazione, e come quindi accade con ogni tipo di interpretazione, entra in gioco una componente di erroneità. È su questo terreno che le illusioni ottiche hanno posto le basi per il loro sviluppo e la loro elaborazione.

È proprio sulla base di questi limiti che si può affermare che il primo motivo dell'esistenza di un lato B delle cosa sia dovuto all'osservatore prima di tutto. Non stiamo infatti ancora parlando di funzionalità, di scelte formali o altre variabili progettuali, ma stiamo parlando di imperfezioni umane, di lacune sensoriali che lasciano spazio a possibili errori.

Il lato B è quindi quel luogo dove l'occhio non arriva, che si tratti di limite tridimensionale o fisiologico. È un lato B relativo al soggetto o allo strumento che lo sta esplorando, una faccia che nel momento in cui si abbandona il mondo delle due dimensioni, per passare a quello della terza dimensione, appartiene a tutti i soggetti o gli oggetti.

Come l'uomo cerchi di rimediare alla conoscenza di questa faccia è importante nella misura in cui questi modi possano essere sfruttati e usati a fini progettuali. Prima di capire perché gli oggetti abbiano delle parti che ci vengono nascoste abbiamo cercato di capire perché esiste la possibilità che questo accada.



*IL RAPPORTO
CON LA SUPERFICIE*

3

3.1 LA GRAVITA' E LA NASCITA DI UN VERSO DELLE COSE

Se nel primo capitolo l'attenzione è stata rivolta agli aspetti fisiologici ed in generale umani che danno luogo all'esistenza di un lato B delle cose, in questo secondo capitolo ci occuperemo del contesto, allargando il punto di vista dall'uomo all'ambiente in cui si trova. Come già detto all'inizio di questa trattazione, sono due i motivi da cui dipende l'esistenza di una faccia apparentemente trascurabile degli oggetti: il primo riguarda l'uomo ed i suoi limiti percettivi; il secondo riguarda l'ambiente, e più in particolare l'esistenza della gravità.

Nel 1666 Isaac Newton, lo studioso che più di tutti ha rivolto i propri studi all'ambiente ed alle leggi che lo governano, comincia a

formulare la teoria di gravitazione universale, tracciando il primo solco per tutta una serie di studi sull'attrazione reciproca dei corpi. L'episodio della mela è il più famoso, e anche se probabilmente falso e inventato a posteriori, è un'immagine sempre



IMG 11
Isaac Newton
William Blake, 1795

utile a spiegare il concetto che sta alla base della teoria, e cioè che corpi dotati di massa propria generano un campo gravitazionale che provoca l'interazione tra essi.

Non ci addentreremo nello specifico della teoria, ma ci limiteremo a capire il motivo per cui sia un elemento fondamentale di questa ricerca.

Ci basta capire che l'esistenza del campo gravitazionale generato dalla terra è la causa dell'adesione dell'uomo e di tutte le altre cose di questo mondo al terreno.

È la presenza di questa forza invisibile a mettere in relazione il suolo con gli animali, la gradinata di un palazzo e l'uomo seduto ad aspettare qualcuno, la nostra scrivania e gli oggetti che ci servono per il lavoro.

Questa naturale adesione reciproca dei corpi (siano essi uomini, animali o cose) ha portato inevitabilmente non solo ad un adattamento dei soggetti in causa, ma soprattutto, ed è quello che ci interessa maggiormente, ha portato alla nascita di un verso, di una gerarchia tridimensionale degli stessi soggetti.

L'esistenza di questa forza che avvicina le cose genera un rapporto reciproco tra le cose, che formalmente si manifesta con la nascita di quella che abbiamo chiamato gerarchia tridimensionale, e cioè dell'esistenza inevitabile di un luogo di contatto che può essere trascurato, ma che, in certi casi, è indispensabile che venga progettato.

Se infatti la natura nel corso dell'evoluzione ha completamente metabolizzato questa situazione, dando agli animali ed agli altri organismi viventi gli strumenti per rapportarsi non solo con il suolo, ma in generale con quella superficie fondamentale di cui parlavamo prima, nel mondo degli

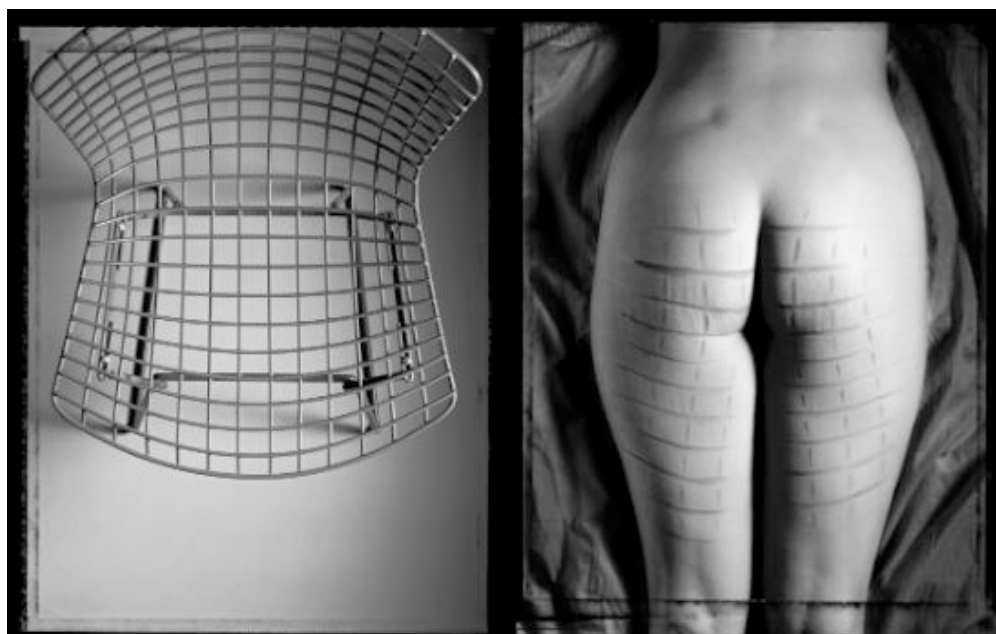
artefatti questo terreno non è ancora del tutto esplorato, ma soprattutto può essere oggetto di progetto, tanto quanto il resto. Questa realtà ha per così dire scomposto il progetto.

Quasi tutti gli oggetti con cui interagiamo, a loro volta “entrano in contatto” con altri, o addirittura il loro funzionamento dipende proprio da questa interazione, dando così importanza a quello che invece si pensava di poter nascondere perché non sarebbe mai stato visto.

Ci sono due esempi che stanno agli antipodi l'uno rispetto all'altro ma che sicuramente possono servire ad introdurre questo capitolo sul rapporto tra le cose e le superfici.

Per il primo prendo in prestito le parole di Alessandro Mendini che, volendo spogliare di tutta la sua complessità progettuale la sedia, ne parla così:

IMG 12
“Contact”
Gabriele Basilico, 1984



“La sedia è un fazzoletto appoggiato sui gradini della chiesa per non sporcarsi il vestito della domenica”.

In questa frase si porta il progetto al limite estremo fino arrivare a vedere l’oggetto come il semplice luogo di contatto tra due soggetti, una superficie e l’uomo, contatto a sua volta interpretato da Gabriele Basilico nel 1984 nel progetto “Contact” in cui viene mostrato il segno lasciato sul corpo dell’uomo dalle sedie icone storiche del design.

Questo contatto può altresì diventare il cuore del progetto, il luogo attorno a



IMG 13
Pneumatico Pirelli
www.pirelli.com

cui ruota tutta la progettazione. Se pensiamo al mondo dell’automotive, o più in generale dei trasporti, ci accorgiamo di quanto l’interazione ed il contatto tra superfici differenti sia la parte fondamentale di tutto il progetto.

Sono solo due esempi che servono

da incipit a quello di cui parlerò in questo secondo capitolo, in cui per prima cosa ho cercato di schematizzare il rapporto tra la superficie fondamentale e i soggetti, siano essi uomini, cose o animali, creando così una specie di filtro di analisi per poter leggere e analizzare la realtà, per poi creare un corpus di esempi provenienti non solo dal mondo del disegno industriale, ma dal mondo della natura e da discipline differenti.

3.2 IL RAPPORTO CON LE SUPERFICI FONDAMENTALI

È stato indispensabile, ai fini della ricerca, creare un filtro di analisi della realtà, per riuscire ad analizzare e confrontare tutti gli esempi raccolti in questi mesi.

Il tentativo è stato quello di schematizzare il problema secondo due livelli di analisi gradualmente più specifici, uno più generale che differenzia i campi di provenienza degli esempi, e l'altro che focalizza l'attenzione sui rapporti tra i soggetti e le superfici.

Il primo livello di distinzione agisce verticalmente, individuando le tre macrofamiglie di analisi:

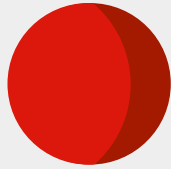
- *la natura (mondo animale e vegetale)*
- *l'uomo*
- *gli artefatti (design, arte, architettura...)*

Il secondo livello di analisi invece agisce in modo orizzontale focalizzandosi sul problema, cioè le tipologie di rapporto tra i soggetti e le superfici, usandolo in modo trasversale per scomporre le tre famiglie individuate in precedenza.

I tre tipi di rapporti individuati sono:

- *indipendenza dalla superficie*
- *contatto con la superficie*
- *ancoraggio alla superficie*

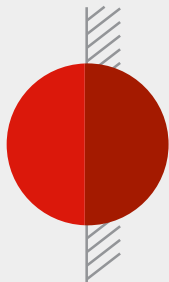
Nelle pagine seguenti è stata fatta una selezione degli esempi più rappresentativi ed esplicativi delle varie categorie.



indipendenza



contatto



ancoraggio

SCHEMA 01

Nella complessità della realtà analizzata, ho cercato di sintetizzare le possibili interazioni tra soggetto e superficie, cercando di isolare quelle in cui fosse il più possibile visibile la differenza tra una faccia principale ed una secondaria.

Ho individuato tre tipi di interazione, due in cui il ruolo della superficie è ben visibile e fondamentale ai fini della manifestazione del lato B, ed un terzo in cui il lato B si manifesta nonostante la superficie non sia in diretto contatto con il soggetto.

La prima tipologia individuata è quella dell'indipendenza dalla superficie, è il caso in cui il soggetto non necessita di una superficie fondamentale e il lato B è quindi generato da quel limite percettivo di cui ho parlato nel primo capitolo.

La seconda tipologia è quella che raccoglie tutti quegli esempi in cui il soggetto e la superficie entrano in contatto, aderiscono, senza però compenetrarsi e invadere la tridimensionalità dell'altro. In questo caso il lato B si manifesta nel luogo di contatto e il progetto prende significato proprio dal modo di interazione.

La terza tipologia è quella che comprende tutte quelle situazioni in cui il soggetto prosegue all'interno della superficie, in cui la compenetrazione diventa un terzo elemento in gioco, poiché indispensabile per lo stato d'essere della parte immediatamente visibile e in stretta relazione con essa.

3.2.1 NATURA E SUPERFICIE

3.2.1.1 Indipendenza

I primi esempi mostrati fanno riferimento a quei casi in cui la natura si separa dal suolo per immergersi in acqua o in aria e sfruttarne le caratteristiche. È inevitabile infatti, se si vuole parlare della lontananza e dell'indipendenza dal suolo, parlare di quei casi in cui la natura rimodella gli esseri viventi per adattarli al vuoto, che poi si tratti di aria o di acqua, ai fini della conformazione tridimensionale cambia ben poco, aerodinamicità e idrodinamicità sono solo due facce della stessa medaglia, sono due espedienti che puntano all'efficienza massima della morfologia degli esseri viventi, sempre raggiunta dalla natura.

La necessità di staccarsi dal suolo ha portato ad un riadattamento degli esseri viventi, che quindi si trovano a dover contrastare la forza di gravità che li incollerebbe a terra. Il modo in cui questo contrasto si manifesta è, paradossalmente, uno degli oggetti di ricerca. L'esistenza del lato B, come detto nel primo capitolo, non si verifica solo in mancanza di tridimensionalità, ma anche nei casi di forme "a tuttotondo". Riccardo Blumer parla di naturale interezza che la natura sempre raggiunge: "Nella natura non puoi togliere niente senza mettere in crisi non solo l'efficienza, ma anche la bellezza stessa, allora io dico che quando qualcosa è efficiente è anche bello".¹³

13. Intervista a Riccardo Blumer
Abitare web, Aprile 2010

14. Il progetto della natura
Salvia G., Rognoli V., Levi M.,
Francoangeli editore, Milano 2009

Il seme dell'acero è un chiaro esempio di conformazione aerodinamica naturale. Ne "Il progetto della natura" si parla proprio di questo espediente naturale: "L'espediente che per antonomasia riduce l'attrito del fluido in cui un organismo si muove è l'idrodinamicità del contorno e della morfologia generale, ovvero affusolate, allungate o comunque strutturate in modo da insinuarsi nella materia fluida". E poi entra nello specifico delle piante anemocore (che usano cioè il vento per disperdere i semi): "I semi delle piante a disseminazione anemocora sono contenuti in frutti cosiddetti *samare*, caratterizzati dalla presenza di un'ala membranosa che favorisce il trasporto ad opera del vento".¹⁴

IMG 14
Seme dell'Acero



Nel mondo marino gli esempi di conformazione idrodinamica si moltiplicano, tuttavia in certe specie piuttosto che in altre, questa caratteristica è più accentuata e immediatamente riconoscibile.

Il pesce scatola, appartenente alla famiglia delle *Ostraciidae* ne è un esempio.

La peculiarità delle *Ostraciidae* consiste nella conformazione con scheletro esterno rigido (chiamato carapace) forato in aree opportune (come gli occhi).

Il pesce scatola è sorprendentemente fluidodinamico per un'agile manovrabilità, mentre la pelle in placche ossee esagonali fornisce protezione al peso minimo.

IMG 15
Pesce scatola



Dall'acqua all'aria poco cambia, e per certe specie il lato B continua ad essere quella parte invisibile invisibile da un solo punto di vista. La libertà di movimento che hanno i pesci in acqua è la stessa di certi uccelli, anatomicamente conformati per una totale libertà di movimento.

Come accade per esempio con il falco pellegrino, ma più in generale con tutti i volatili rapaci, che usano per tramortire le prede ancor più che i loro artigli o il loro becco acuminato e la velocità guadagnata dall'altezza raggiunta. I 400 chilometri all'ora guadagnati con la massima libertà di movimento bastano al falco per avere la meglio sulla preda.

IMG 16
Falco in picchiata



3.2.1.2 Aderenza

Analizzare nello specifico il tema della natura e dell'aderenza con il suolo sarebbe davvero complicatissimo, poiché i modi con cui gli esseri viventi si rapportano ad una superficie sono veramente moltissimi.

Quello che è utile ai fini della ricerca è capire che il rapporto obbligato (dalla forza gravitazionale) tra esseri viventi e superfici si può manifestare con modalità molto diverse tra loro.

Ciò che differenzia le varie tipologie di interazioni può dipendere, solo per fare alcuni esempi, dalla natura della forma vivente (animale, pianta, pianta parassita ecc...) o dal rapporto tra i soggetti (statico, dinamico, di mimesi ecc...).

Il luogo di contatto diventa quindi il lato nascosto, il lato B, mentre la natura del contatto stesso diventa il modo in cui il lato B si manifesta e prende forma, realizzando così una sua indipendenza tridimensionale. Negli esempi mostrati precedentemente il lato B esisteva solo per motivi percettivi dipendendo sì dalla tridimensionalità del soggetto, ma in relazione all'osservatore. Bastava infatti che il pesce osservato cambiasse direzione con un colpo di coda e il lato B cambiava con lui.

In questo secondo sottogruppo della ricerca invece il punto focale è ben localizzato e distinguibile, poiché è parte integrante dell'interazione tra ciò che viene osservato e la superficie fondamentale che lo accoglie. Di seguito sono riportati tre esempi caratteristici di varie tipologie di interazione.

L'esempio della conformazione delle zampe di un Geco è forse uno dei più rappresentativi se si vuole mostrare come, anche all'interno della stessa specie, l'evoluzione possa prendere strade diverse. Long-hui Chen distribuisce le zampe degli animali in tre categorie principali: “artigli, capaci di agganciarsi a superfici ruvide la cui adesione dipende dalla ruvidità superficiale; i cuscinetti di zampe lisci, che sfruttano doti di viscoelasticità che rendono l'animale capace di aderire anche a superfici lisce; zampe rivestite da lunghe setae deformabili, capaci di deformarsi a seconda del supporto su cui poggiano, generando così tante piccole superfici di adesione”¹⁵.

Il geco, così come le farfalle, gli scarabei ed i ragni presenta questo tipo di zampe che, tra le altre cose, sono anche la tipologia più studiata a fini biomedicali.

15. Foot pad against vertical flat surface

Chen D.H, Tong J, Sun J, Ren L.Q.,
Journal of bionics engineering, 2005

IMG 17
Zampe di Geco



Un altro tipo di interazione è quella in cui l'essere vivente sfrutti le caratteristiche della superficie stessa.

Se prima infatti abbiamo parlato del suolo come semplice supporto per gli spostamenti, ora se ne parla in termini diversi poiché in questa tipologia di interazione il suolo non solo è fondamentale alla vita dell'essere vivente, ma ne ha influenzato fortemente l'aspetto e la conformazione nella sua totalità e non solo nel punto deputato al contatto. È quello che è capitato nella razza di mare. La sua conformazione schiacciata parallelamente al terreno dipende da una necessita di mimetizzarsi nel fondale marino. Anche la sua colorazione va in questa direzione, macchie di diversi colori si alternano sulla schiena per simulare una continuità con il suolo e far passare inosservata la propria presenza.

IMG 18
Razza sul fondale marino



Anche nel mondo vegetale sono molteplici i modi che la natura nel corso dell'evoluzione ha sviluppato al fine di aderire ad una superficie, ma quello che differenzia maggiormente i due mondi, animale e vegetale, sotto questo punto di vista, è la finalità dell'interazione.

Se infatti nel mondo animale si è specializzata un'adesione di tipo dinamico, cioè che permettesse agli animali nonostante il movimento di aderire a superfici di diversa natura, nel mondo vegetale questo tipo di adesione è statica.

Si è sviluppato infatti un modo di ancoraggio alle superfici che pur non agendo nella profondità del supporto, permette un saldissimo ancoraggio. Le piante rampicanti, tra cui l'edera, ne sono il principale esempio.

IMG 19
Edera rampicante



3.2.1.3 Ancoraggio

L'ultima tipologia presa in analisi è quella in cui non ci si ferma all superficie, ma entra in gioco una componente di profondità anch'essa indispensabile alla sopravvivenza. Se fino ad ora infatti abbiamo visto esempi in cui la superficie fondamentale non era che un supporto momentaneo per gli animali o i vegetali, che si trattasse di suolo naturale o di artefatto, ora vediamo quei casi in cui la superficie diventa da semplice base d'appoggio dove accade qualcosa, a divisorio tra due realtà estremamente differenti, che fanno però comunque parte della stessa forma di vita. Succede infatti che ci siano casi in cui gli esseri viventi non si servano del suolo solamente come appoggio, o dell'acqua solamente come fluido all'interno del quale muoversi, ma lo sfruttino, ricavandone il nutrimento necessario ai fini della sopravvivenza.

Quello che interessa a noi di questa situazione è vedere come cambi drasticamente la conformazione dal fuori al dentro, tra ciò che è in vista, fuori dal suolo o sopra il pelo dell'acqua, e ciò che sta dentro o è immerso. È una differenza dovuta all'efficienza che la natura sempre raggiunge. Un'efficienza che modella funzionalmente le parti dell'essere vivente, che essendo deputate quindi non solo a scopi, ma soprattutto ad ambienti diversi (dentro/fuori), prendono forme al limite del mostruoso, dando vita a delle specie di ibridi, somma di funzioni radicalmente diverse.

Il primo esempio, a mio parere il più rappresentativo tra quelli riguardanti il rapporto tra vegetali ed acqua, è quello della *Lemna Gibba*, comunemente chiamata *Lenticchia d'acqua*.

Con questo nome si indica una piccola pianta acquatica (raggiunge al massimo i 5 mm di lunghezza) che forma, raggruppata ad altre uguali, dei verdi tappeti galleggianti.

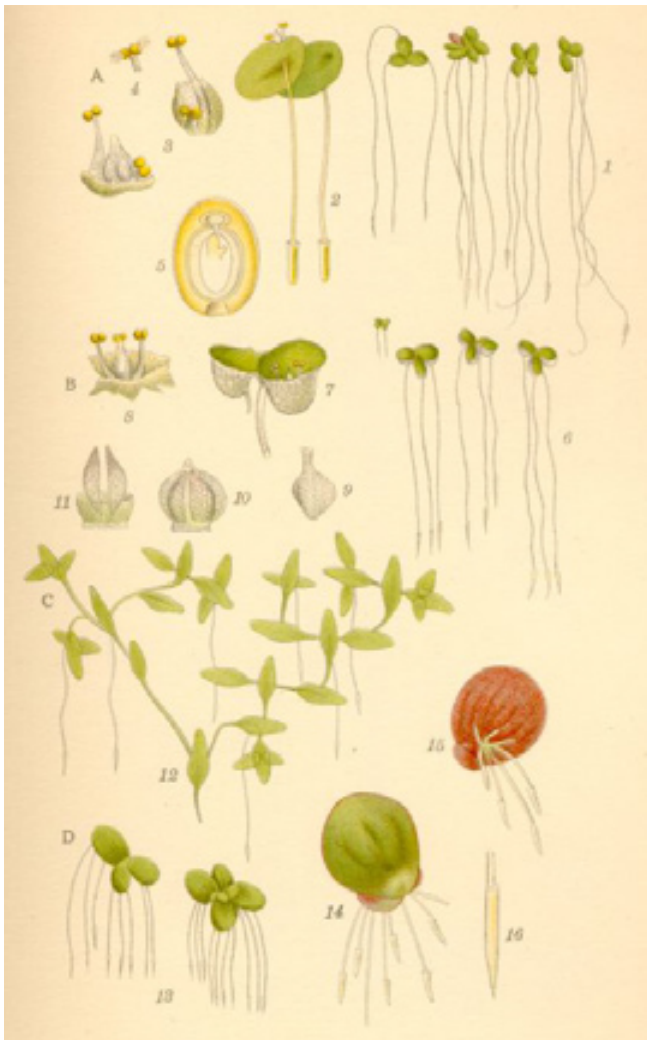
È interessante vedere come si presenti esteticamente la pianta: la parte galleggiante,

che quindi sta sopra il pelo dell'acqua prende la forma di un piccolo baccello, sembra appunto una lenticchia, ed è la parte visibile; la parte sottostante invece, quella composta da un'unica radicola che si sviluppa in profondità, prende una conformazione totalmente diversa, lunga e affusolata. Le due funzioni, galleggiamento e ricerca del nutrimento, sono immediatamente individuabili e connotate dall'estetica della pianta.

IMG 20

Lenticchia d'acqua (illustrazione)

C.A.M. Lindman, Bilder ur nordern flora, (1917 - 1926)



La carota è un altro singolare esempio di come si possa spesso ribaltare la consueta priorità tra ciò che sta sopra, che si mette in mostra, e ciò che invece sta sotto.

La carota, come la maggior parte degli ortaggi e dei tuberi, viene coltivata non per i suoi fiori o le sue foglie, che pure possono raggiungere fino al metro di altezza, ma per la sua radice. Un'unica radice che viene coltivata per le sue vitamine, un'unica radice che rimane nascosta nel terreno fino al

IMG 21
Carota (illustrazione)



momento della raccolta. Accade così che si cresca una pianta senza poter controllare lo stato di salute della parte che effettivamente sarà utile, ma basandosi solo su ciò che affiora dal terreno.

E l'estetica della pianta si sviluppa di conseguenza, nonostante infatti entrambe le parti si sviluppino in verticale, una verso il cielo e l'altra in profondità nel suolo, le diverse funzioni a cui sono deputate (ricerca della luce e ricerca del nutrimento) le modellano in modi nettamente differenti.

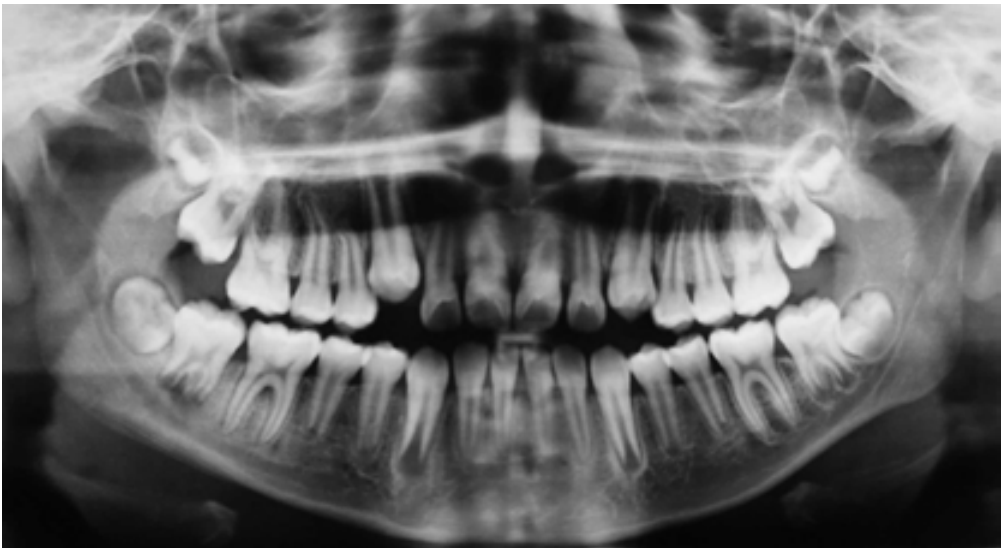
La struttura dei nostri denti è un chiaro esempio che tutti conosciamo di quello mostrato fino ad ora con i vegetali, di come il lato B non sia tale solamente per la sua posizione nascosta all'occhio.

Nel dente la differenziazione strutturale segue le stesse regole degli esempi già mostrati. Quando un dente viene estratto diventa evidente che la parte che noi vediamo quando guardandoci allo specchio apriamo la bocca, non è che la terminazione di un nostro organo assai più complesso.

Due funzioni diverse che danno vita a due tridimensionalità differenti tra loro.

La necessità di ancorarsi alla gengiva e arrivare alle terminazioni nervose modella la radice del dente in lunghezza, mentre la necessità di rompere e masticare, preparando il cibo per la digestione, modella la parte che affiora dalla gengiva in modo tozzo o affusolato a seconda della posizione nella bocca.

IMG 22
Radiografia panoramica dentale



3.2.2 ARTEFATTI E SUPERFICIE

3.2.2.1 Indipendenza

Ad una prima analisi la logica ci farebbe pensare che non possano esistere cose, in quanto inanimate, capaci di separarsi dal suolo, dalle pareti o da qualsiasi altro supporto. Se infatti, come abbiamo spiegato nel secondo capitolo, uno dei motivi dell'esistenza di un lato B delle cose è la presenza della gravità, come è possibile che qualcosa privo di vita riesca a separarsi dalla superficie su cui è schiacciato?

Al fine della ricerca però non è questo che interessa, non ci importa vedere come gli oggetti riescono a liberarsi dal supporto, ma è più interessante vedere il perché questo accade e come questa autonomia tridimensionale influisca sulla forma, sulla struttura e sulla funzione esercitata. Sono numerosissimi gli esempi in cui gli artefatti hanno motivo di esistere solo se liberati e non costretti ad aderire a qualcosa, ciò può dipendere dalla funzione svolta, dalla loro natura intrinseca o da aspetti di natura più concettuale.

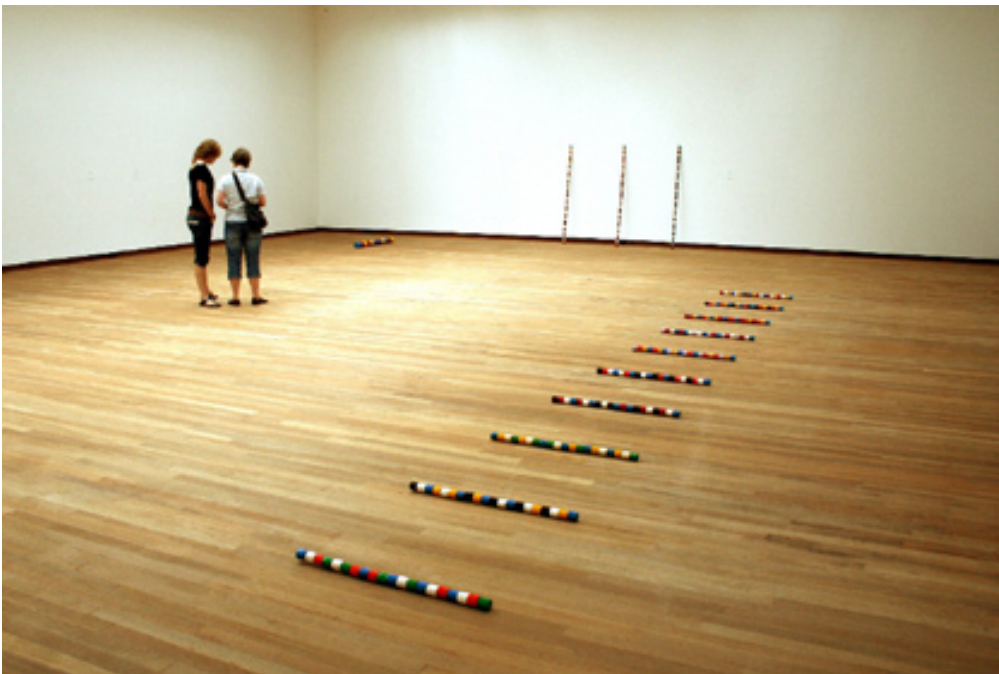
Ne verranno riportati solo alcuni caratteristici di situazioni ben differenti tra loro, in cui la completezza tridimensionale è spiccata e la libertà all'interno dello spazio evidente.

Il lato B quindi, in questo caso, torna ad essere rappresentato da quello che non si offre ad una prima occhiata, da quella parte che ci obbliga a girare intorno all'oggetto per scoprire cosa c'è "dietro l'angolo".

Andrè Cadere è uno degli artisti che forse interpreta al meglio questa libertà dell'oggetto di cui abbiamo parlato. I suoi bastoni colorati sono creati per non aver nessun tipo di gerarchia tridimensionale, con il solo requisito di essere trasportabili dall'uomo, così da adattarsi a qualsiasi luogo, prendendo senso volta per volta, a seconda dello spazio in cui vengono posti. "Il bastone non aveva mai valore in sè, acquisiva senso tenuto in mano dall'artista durante i suoi attraversamenti... Le "Barre de bois round" erano bastoni da tenere in mano durante il cammino, oggetti con i quali l'artista passeggiava quotidianamente per ogni luogo della città, bar, negozi e sottopassaggi, dentro e fuori i musei, attraverso le mostre altrui, le gallerie, gli happening e i riti sociali delle inaugurazioni".¹⁶

16. Andrè Cadere, peinture sans fin
Karola Grasslin, W. Konig, Koln 2008

IMG 23
"All walks of life"
Andrè Cadere, Maastricht, 2008



La lampada Glo-ball di Jasper Morrison del 1999 per Flos, una delle icone del design contemporaneo, rappresenta in modo perfetto quello di cui si sta parlando. Quando si progetta una lampada spesso bisogna tener conto della possibilità di far nascere una “famiglia” di prodotti per ogni applicazione: terra, parete plafone, sospensione. Questo vincolo porta quasi paradossalmente alla necessità di forme libere, senza una direzionalità spiccata, capaci quindi essere applicate al supporto di volta in volta pensato per la superficie in questione (soffitto, parete o pavimento). La bellezza di questa lampada sta nella delicatezza del segno, nella stupefacente personalità di cui il designer è riuscito a caricare la lampada nonostante l'apparente scarsità di possibilità formali.

IMG 24
Lampada “Glo-ball”
Jasper Morrison, Flos, 1999



Questo jet progettato da Marc Newson nel 2003 per Fondation Cartier è solo un esempio tra i tanti appartenenti al mondo del design dei trasporti.

Se infatti l'esempio dell'automobile parla di un rapporto tra il mezzo e la superficie, in questo caso il manto stradale, qui il rapporto con la suolo è solo momentaneo. Per il resto i velivoli sono progettati per il moto sottostando alle leggi dell'aerodinamica, derivazione della fluidodinamica, che per l'appunto si occupa di moto nei fluidi.

Come un pesce che si muove nelle profondità marine la vista che se ne può godere è solo relativa e temporanea, basta che il jet passi da normale velocità di crociera a picchiata e ai nostri occhi la visione cambierà, basta poi salire su un altro jet e volarci intorno per non vederne solo la pancia.

IMG 25

Concept jet "Kelvin 40"

Marc Newson, Fondation Cartier,
2003



3.2.2.2 *Aderenza*

17. Il sistema degli oggetti

Jean Baudrillard, Tascabili Bompiani,
Milano 2003

“La configurazione che assume l’arredamento fornisce un’immagine fedele delle strutture familiari di un’epoca. L’interno-tipo borghese è patriarcale, è l’insieme sala da pranzo e stanza da letto. I mobili si fronteggiano, si imbarazzano reciprocamente, si implicano in un’unità d’ordine molto più morale che spaziale”.¹⁷ Le parole di Jean Baudrillard sono un perfetto incipit per introdurre questa seconda tipologia di oggetti, gli oggetti relazionati alla superficie. È lo stato a cui più naturalmente gli oggetti appartengono, abbiamo visto infatti come sia sempre necessaria una forza esterna per separarli dal supporto.

Parlando dell’ambiente domestico, quest’attitudine naturale delle cose si moltiplica nelle applicazioni, poiché non solo entrano in gioco altri supporti orizzontali (tavoli, tavolini, mensole, librerie ecc...) ma persino quelli verticali, come ad esempio le pareti.

Qui verranno mostrati esempi di come il rapporto con la superficie sia stato interpretato diversamente dai designer, fino a diventare a volte addirittura il cuore del progetto, il fulcro capace di catturare tutta l’attenzione rispetto agli altri aspetti dell’oggetto.

Il Juicy Salif di Starck, forse l’oggetto più rappresentativo del design contemporaneo reinventa l’estetica di un comune strumento per la cucina ripensandone il rapporto con il tavolo.

La forza del progetto passa infatti da qui, dalla creazione delle tre gambe che spostano il baricentro dell'oggetto, staccandolo dal tavolo e liberando la superficie per poter sistemare il bicchiere.

L'oggetto non invade più la superficie, come accadeva fino a quel momento ma al contrario la libera, mantenendo invariata la funzionalità.

IMG 26
Spremiagrumi "Juicy Salif"
Philippe Starck, Alessi, 1990



Un magnifico esempio di come il

ripensamento dell'interazione con la superficie possa dare vita ad inaspettate alternative formali. La forza di gravità non è quindi più subita dall'oggetto e assecondata dal progettista, ma viene al contrario sfidata, dando vita ad estetiche nuove, liberando una serie di ragionamenti e pensieri progettuali fino a quel momento assopiti.

Il masterizzatore DVD progettato da Kim Colin e Sam Hecht (Industrial Facility) per Lacie nel 2007, rappresenta un altro modo di progettare il contatto tra oggetto e

superficie.

È indispensabile che un masterizzatore dvd stia sul tavolo di fianco al computer, ed è inevitabile, per motivi funzionali che l'oggetto si sviluppi parallelamente al tavolo. Da questi requisiti di partenza e dalla necessaria estetica affidabile che oggetti di questo tipo devono avere, è stato deciso di caratterizzare l'inconsuetudine dell'oggetto, cioè di pensare a quelle volte in cui l'oggetto mostrerà la sua pancia, per comunicare una complessità interna, che non è visibile da nessun'altra angolatura. Il designer ne parla così: "Like a toy car that indicates its inner-workings, the dvd writer reveals an impression of the drive mechanism on its underside, helping to demystify its content and function".¹⁸

Come ultimo esempio un caso in cui il lato B sia il progetto a tutti gli effetti.

Paolo Ulian nel 2001 progetta queste ciabatte da spiaggia per l'azienda italiana Sensi.

18. Intervista a Sam Hecht
www.lacie.com

IMG 27
Masterizzatore "DVD writer"
Industrial facility, Lacie, 2007



Il cuore del progetto sta nel creare una testimonianza del passaggio di qualcuno, che ai fini della nostra ricerca progettuale può essere letto come il progettare la testimonianza di un contatto. Chi indossa le ciabatte e cammina su una superficie sufficientemente morbida lascerà un messaggio, così da rendere riconoscibile il proprio percorso e interagire, in modo indiretto, con chi passerà dallo stesso luogo dopo di lui.

IMG 28
Ciabatte da spiaggia
Paolo Ulian, Sensi & C., 2001



3.2.2.3 Ancoraggio

Gli ultimi casi presi come esempio fanno parte di quei progetti per cui il supporto è indispensabile, prima di tutto per il funzionamento, ma anche per altri aspetti estetici o concettuali inerenti al progetto. Nel momento in cui diventa indispensabile ancorare qualcosa ad una superficie si aggiunge all'oggetto un aspetto importantissimo, diventa necessario progettare il modo in cui l'oggetto si sostiene.

È il caso in cui la tridimensionalità degli oggetti diventa invasiva per l'ambiente circostante, quello che si vede esiste in quanto c'è qualcos'altro, che non riusciamo a vedere, che lo sostiene. Come avviene per la natura questo dà luogo a delle specie di ibridi formali, poiché le funzioni svolte dalla due parti sono nettamente differenti, ma nonostante questa apparente lontananza formale, l'interdipendenza tra le parti è diretta. Se infatti si cambia qualcosa nella parte che affiora dalla superficie (che sia parete, suolo, tavolo, soffitto ecc...) è quasi sempre indispensabile cambiare qualcosa anche nell'altra metà dell'oggetto.

Potremmo dire che una delle due parti finisce per sacrificarsi a favore dell'altra, a favore della resa estetica, funzionale e concettuale.

Come in un'altalena il rapporto tra le due parti diventa un gioco di equilibri che il progettista deve saper gestire e maneggiare coscientemente.

La lampada da parete Wall piercing progettata da Ron Gilad per Flos nel 2010 porta all'estremo questo concetto. La lampada si presenta come un leggerissimo anello che fuoriesce dalla parete e la illumina, come una sorta di protesi della parete.

Il progetto è composto quindi di due parti: una prima che ha avuto l'obbiettivo di rendere al meglio la leggerezza e spontaneità del segno di quello che poi si vedrà una volta installata la lampada; una seconda parte invece che riguarda l'hardware funzionale che verrà nascosto alla nostra vista dall'intonaco e dalla vernice.

La parte tecnica della lampada è invisibile, ma consente alla parte estetica e funzionale di manifestarsi in tutta la sua leggerezza.

IMG 29
Lampada da parete "Wall piercing"
Ron Gilad, Flos, 2010



Il vaso Santavase di Denis Santachiara legge questo aspetto sotto vari punti di vista. Un primo punto di vista è quello concettuale, l'oggetto che entra nel suolo parla del rapporto tra il suolo e le piante che ne vengono separate, come se l'oggetto volesse restituire alla pianta la sua naturalità entrando nel terreno. In secondo luogo invece si vuole porre l'accento sul rapporto strettissimo tra l'oggetto e il luogo deputato al posizionamento, prendendo in prestito il linguaggio dell'indoor (la vite che entra nel muro). Con questo progetto si vuole mostrare come l'interazione tra la superficie e l'oggetto possa diventare il fulcro del progetto, mostrando come l'ibrido formale non sia sempre la sola strada possibile da percorrere.

IMG 30
Vaso "Santavase"
Denis Santachiara, Serralunga, 2000



Non si può parlare di rapporto tra artefatti e suolo senza riferirsi al mondo dell'architettura. Per definizione l'architettura si occupa della progettazione di immobili, che in quanto tali necessitano un ancoraggio al suolo. L'evidenza del rapporto tra fondamenta e parte dell'edificio detta "fuori terra" è esemplare. Per ogni piano dell'edificio sviluppato in altezza, le fondazioni devono svilupparsi in profondità, generando così un vero e proprio negativo, una protrusione dell'edificio nel suolo. Quello che è curioso è come la necessaria esistenza delle fondamenta abbia conseguentemente portato ad una serie di riflessioni legate ad una ricerca di efficienza o più semplicemente ad evitare di sprecare grandi quantità di spazio.

Non è raro vedere sorgere colline verdi dove prima non c'erano, a pochi metri da grattacieli di nuova costruzione, per i grandi edifici infatti sei cerca di creare aree verdi proprio con il terreno tolto per fare spazio alle fondazioni. O ancora è sempre più frequente progettare insieme ai locali abituali

di una casa, le cantine e le taverne.

Tutti esempi che rendono evidente lo stretto rapporto tra l'edificio e l'area su cui sorge. Cambiando la scala di osservazione quindi lo stato delle cose non cambia.

IMG 31
Posa delle fondazioni di una casa



3.3 CONSIDERAZIONI

Questa breve raccolta di esempi provenienti dal mondo naturale e da quello più artificiale del design e dell'arte, è servita ad organizzare non solo visivamente, ma anche concettualmente quello che si è inteso con rapporto tra le cose e le superfici.

Se nel capitolo precedente infatti l'attenzione è stata rivolta all'uomo ed ai suoi limiti percettivi, in quest'altro il punto di vista è stato capovolto e si è cercato di esplorare il secondo motivo che genera il lato B delle cose, e cioè l'inevitabile rapporto con la superficie.

Come abbiamo visto la superficie e i soggetti possono interagire davvero in moltissimi modi, che però, per una maggiore chiarezza e facilità di analisi ho cercato di classificare in tre tipologie caratteristiche: indipendenza, aderenza e ancoraggio.

È stato interessante vedere come, trasversalmente nei due mondi presi in esame, natura e artefatti, le dinamiche di adattamento alla superficie siano del tutto simili e accostabili. D'altronde questa non è una novità, da centinaia di anni l'uomo guarda alla natura non solo come esempio stilistico, ma soprattutto come esempio per costruire strutture. Negli ultimi anni poi, la conquista di nuove libertà tecnologiche e la teorizzazione di certe dinamiche di sviluppo (la scoperta e teorizzazione dei frattali di Mandelbrot ad esempio) hanno avvicinato ancora di più il mondo dell'industria a quello della natura.

La libertà formale che permettono certi materiali come le plastiche e le tecnologie di trasformazione ad esse collegate liberano il campo a tutta una serie di sperimentazioni non solo linguistiche e stilistiche ma anche strutturali. Si è arrivati al punto che non si imita la natura solo per una questione estetica come è successo per esempio nel periodo Liberty, ma si cerca di arrivare a quel mondo invisibile all'occhio umano che è il processo evolutivo e la crescita, al fine di comprenderlo, teorizzarlo e replicarlo.

Alessandro Mendini parla di quest'attenzione rivolta alla natura molto bene:

“È un atto di fiducia: se la natura è buona, sarà buono anche il progetto che la rappresenta. Si esorcizzano così sia il cemento, che il ferro, che la plastica. Nella speranza di nuovi caratteri stilistici, è in atto oggi un po' ovunque un approccio di tipo vegetale all'architettura e al design. L'immagine del “Giardino” e dei suoi elementi grotteschi e fantasiosi è il miraggio di un desiderio, quello del rapporto tra i processi della natura e i processi dell'industria. E questo non solo a livello delle forme visibili (foglie, tronchi, nuvole, gocce), ma anche a quello della tecnologia, ovvero della natura non visibile e percepita in modo occulto”.¹⁹

19. Anche gli stampi hanno un anima
Mendini A., Abitare magazine n.490,
2009

Vedere come il rapporto tra natura e industria sia oramai indissolubile e destinato a rafforzarsi sempre di più, è utile ai fini della ricerca per poter leggere le interazioni tra oggetti e superficie nel migliore dei modi. Non bisogna fare l'errore infatti di limitare l'approccio a questo tema sono dal punto di

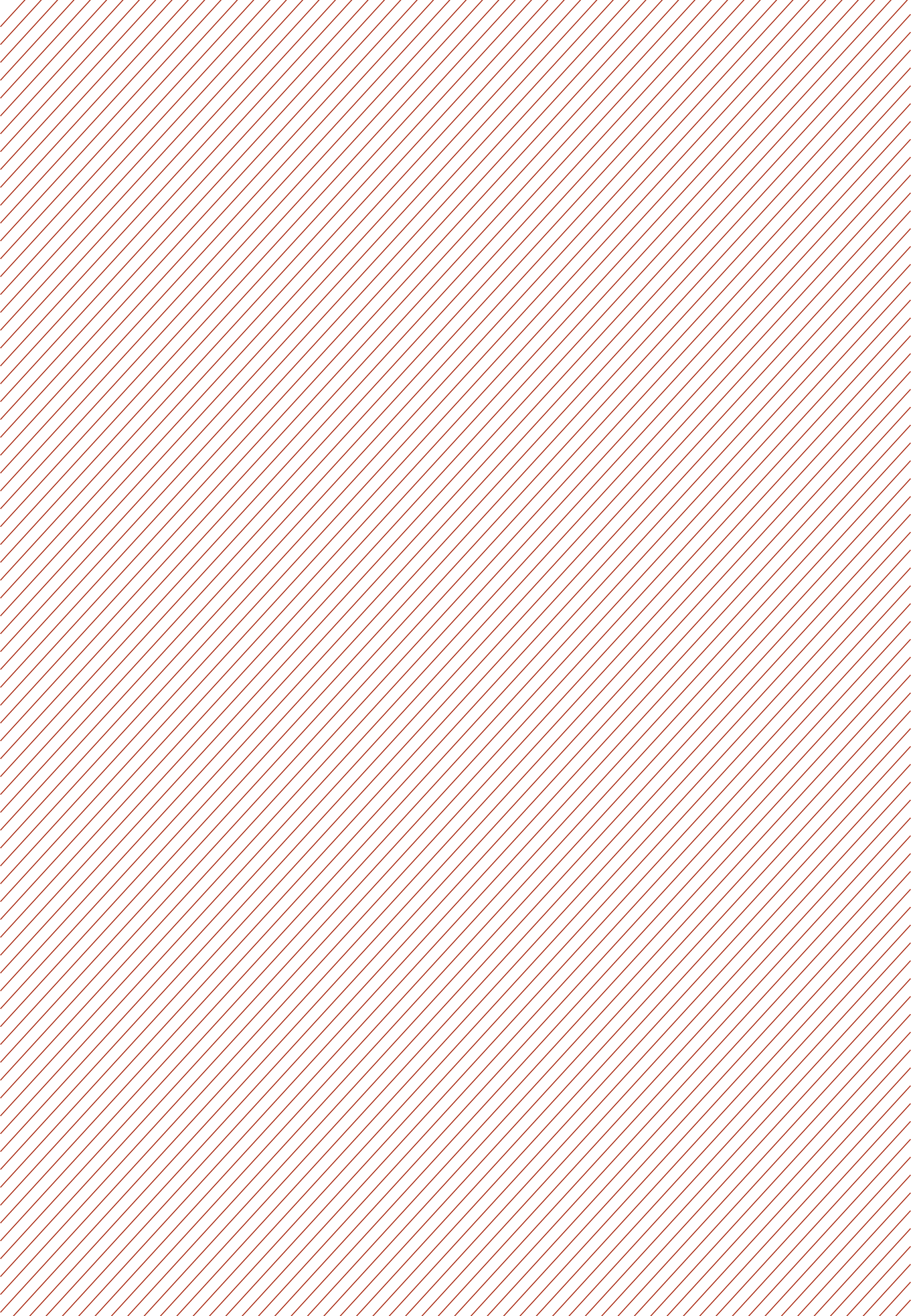
vista formale, si finirebbe per considerare il lato B semplicemente come una faccia nascosta o comunque una parte meno nobile degli oggetti.

Avere sempre presente gli esempi che appartengono al mondo naturale inserisce una componente concettuale che può essere di grande aiuto al progetto.

Capire che la parte tecnica di una lampada che rimane nascosta dalla parete e dall'intonaco si comporta in tutto e per tutto come la radice di una pianta è estremamente importante. Pone ad esempio l'accordo sulla correlazione che sempre ci dev'essere tra dentro e fuori, tra nascosto e mostrato.

Comprendere che le zampe degli animali sono conformate diversamente a seconda della superficie su cui devono aderire apre tutta una serie di interrogativi ad esempio sulla scelta dei materiali e sull'aderenza tra oggetti e suolo.

Gli oggetti e le superfici sono indissolubilmente legati dalla natura stessa delle cose e dell'ambiente, dal fatto prima di tutto di essere inanimate e di avere quindi, sempre, bisogno di un sostegno.



*PROGETTARE
IL LATO A*

4.1 LA PROGETTAZIONE DELL'EVIDENTE

In questa seconda parte della trattazione ho raccolto una serie di esempi provenienti non solo dal mondo del design ma anche da discipline differenti, più o meno attigue, in cui fosse evidente uno sbilanciamento progettuale.

Sulla base di quanto detto fino a questo punto della trattazione, parlare di sbilanciamento progettuale significa considerare quegli esempi in cui l'artefatto finale è pensato tenendo ben conto di come il soggetto lo percepirà e di come interagirà con l'ambiente, scegliendo di conseguenza di usare i limiti e le potenzialità che ne derivano come leve progettuali.

In particolare in questo capitolo ci occuperemo della progettazione del lato A delle cose.

Si considera lato A ciò che è immediatamente evidente, ciò che si mostra a noi senza bisogno di ulteriori esplorazioni. Succede quindi che i vari aspetti della percezione di cui abbiamo parlato nei capitoli precedenti vengano assimilati dai progettisti, che in modo più o meno esplicito, in modo più o meno volontario, restituiscano progetti che sono strettamente correlati ai vari aspetti di cui abbiamo parlato.

Non si deve fare l'errore di pensare che l'illusione ottica e i giochi percettivi siano un terreno esclusivo dell'arte visuale e della grafica bidimensionale, vedremo come siano numerosi gli esempi in cui anche le tre dimensioni giocano con le nostre debolezze.

Il capitolo si divide in due parti, una prima parte sulle illusioni ottiche, ed una seconda invece riguardante i progetti che più spiccatamente tengono conto di un punto di vista principale.

È una divisione fatta non tanto a partire dalla resa finale dei progetti, ma per il suo intento iniziale.

Sempre per la ragione di rendere la ricerca più leggibile si sono divisi gli esempi tra progetti che volontariamente usano le conoscenze sui modi del percepire come stratagemma compositivo, orientandoli a volte sulla pura illusione o inganno, altre invece semplicemente per ottimizzare l'effetto finale.

Fanno parte dei progetti basati sull'illusione ottica quelli che puntano a creare un'infingimento della profondità e della prospettiva, quelli che conoscendo i limiti percettivi, ne approfittano per caricare il progetto di una profondità formale che da solo non avrebbe.

Ci sono poi invece quei progetti in cui l'illusione non è il fine principale, non si cerca di ingannare l'occhio, ma, conoscendone il funzionamento, lo si cerca di assecondare e di facilitarne la comprensione dell'operato.

Sono due facce della stessa medaglia, due modi di usare le stesse conoscenze, è questo il fine ultimo di questo capitolo, mostrare questa libertà.

Se infatti gli psicologi cognitivisti si sono preoccupati di teorizzare i modi che i nostri occhi hanno di percepire, registrare ed interpretare la realtà, i progettisti e gli artisti

ci mostrano come la realtà può essere creata, mostrata o simulata.

Gli strumenti a disposizione sono gli stessi, che si tratti di un supporto bidimensionale o che si abbia la possibilità di muoversi nelle tre dimensioni, il progetto deve sempre tenere conto del fatto che verrà visto da occhi che “funzionano” sempre nello stesso modo.

Sarà poi compito del progettista scegliere se usare le proprie capacità per creare qualcosa di lineare che non sottostà a nessun tipo di interpretazione, quindi di potenziale errore, o se usare la propria abilità per simulare una profondità formale e concettuale più articolata.

Questo abbiamo inteso come progetto del lato A delle cose, il progetto dell'evidente, di ciò che l'occhio può vedere immediatamente, senza bisogno di alcuno stratagemma. Il lato B in questi casi è solo funzionale allo stato d'essere dell'altra parte, favorita, progettata e mostrata.

4.2 LE ILLUSIONI OTTICHE

Ogni volta che si sceglie di rappresentare qualcosa graficamente, indipendentemente dal fatto che si scelga di farlo in modo più o meno esplicito, si genera un'illusione.

È infatti nel momento in cui il nostro cervello riconosce in quello che sta guardando qualcosa di familiare che cerca di completarlo e di elaborarlo per come lo ha già visto in passato.

Secondo Gregory, che già abbiamo citato nel primo capitolo, molte delle illusioni ottiche classiche possono essere spiegate assumendo che, conoscenze derivate dalla percezione degli oggetti tridimensionali vengono applicate in modo inadeguato alla percezione delle immagini bidimensionali.

L'arte figurativa è, per antonomasia, l'arte della realtà simulata, in cui gli artisti cercano di riprodurre più o meno fedelmente nelle due dimensioni un mondo che si sviluppa invece nella tridimensionalità.

Accade quindi che ogni volta che ci troviamo davanti ad un quadro o ad una parete decorata o affrescata, il nostro occhio subisca l'abilità dell'artista o del progettista, facendosi trascinare nella profondità dell'opera, generando, con il frutto della propria immaginazione, la terza dimensione mancante.

Si potrebbe però pensare che l'illusione della profondità sia una prerogativa delle arti visuali, in cui la qualità della buona riuscita della finzione si misuri con la bravura dell'artista.

Sarà obbiettivo di questo capitolo mostrare

come in realtà anche le arti plastiche, che già si sviluppano nella terza dimensione, cerchino nella nell'illusione tridimensionale un valore aggiunto.

Cercheremo quindi di analizzare il tema con maggiore profondità, utilizzando gli esempi delle arti grafiche come punti di partenza di esercizi spaziali postumi.

Vedremo ad esempio come le regole che stanno alla base della composizione prospettica (quindi dell'illusione della profondità) del 1500, siano le stesse alla base delle contemporanee performance artistiche sul tema della spazialità.

Quando infatti è accaduto che l'arte della rappresentazione ha abbandonato la superficie per svilupparsi nello spazio, questa ha cominciato a giocare con la profondità e con la spazialità. Guadagnando la terza dimensione gli artisti hanno cominciato ad esplorare terreni differenti da quelli della pura imitazione dell'ambiente circostante. L'opera ha guadagnato una sua autonomia che non passa più per un'imitazione di qualcos'altro, ma per una solidità del tutto autonoma.

Non c'è quindi da stupirsi se le opere mostrate non cerchino la terza dimensione al fine di imitare qualcos'altro. L'obbiettivo delle arti plastiche è a volte semplicemente quello di creare una realtà e non di imitarla, e questo può passare per l'indagine dello spazio e dalla libertà che le tre dimensioni offrono rispetto al supporto bidimensionale. In questi intenti progettuali si manifesta quello che abbiamo chiamato lato A delle cose.

Questa prima metà del capitolo si suddivide a sua volta in tre parti. Una prima parte riguarda la costruzione prospettica, una seconda la profondità plastica ed una terza il tromp l'oeil e l'anamorfismo.

Si è deciso di entrare nello specifico di queste tre tematiche in quanto rappresentative di una progettazione mirata alla simulazione di una profondità ed una tridimensionalità che in realtà nell'opera non esiste.

Il progetto del lato A delle cose prende quindi qui di seguito l'accezione dell'illusione, di una progettazione dichiaratamente sbilanciata a ciò che viene offerto alla vista, senza alcun indizio ne anticipazione dell'esistenza di qualcosa al di fuori di quello che abbiamo davanti agli occhi.

4.2.1 Prospettiva

La prospettiva è la prima tecnica di rappresentazione di cui ci occuperemo in quanto prima (in ordine temporale) ad essere stata per così dire codificata.

La definizione che ne da il dizionario è molto utile ad introdurre l'argomento: "Tecnica geometrica che consente di ottenere, nell'ambito di una rappresentazione grafica piana, immagini corrispondenti a quelle fornite dalla visione diretta, e cioè variamente orientate e distanti".²⁰

Il fatto che sia stata la prima tecnica di rappresentazione grafica ad essere stata codificata la dice lunga sulla sua importanza nella costruzione di immagine che tentano di simulare la realtà.

Il fatto poi che il suo scopo finale sia proprio quello di simulare una profondità non propria del supporto su cui si sta lavorando, la posiziona al primo posto anche in questa trattazione. È questo l'aspetto che ci interessa maggiormente della simulazione prospettica, il tentativo dell'opera di sfuggire alla bidimensionalità al quale è vincolata.

Il supporto diventa lo strumento con cui l'artista proietta l'osservatore nella terza dimensione, abbandonando il continuum bidimensionale della pura decorazione.

20. Dizionario della lingua italiana
Devoto G., Oli G., Le Monnier,
Firenze, 1995

IMG 32
La città ideale
Anonimo, Urbino, 1480 - 1490



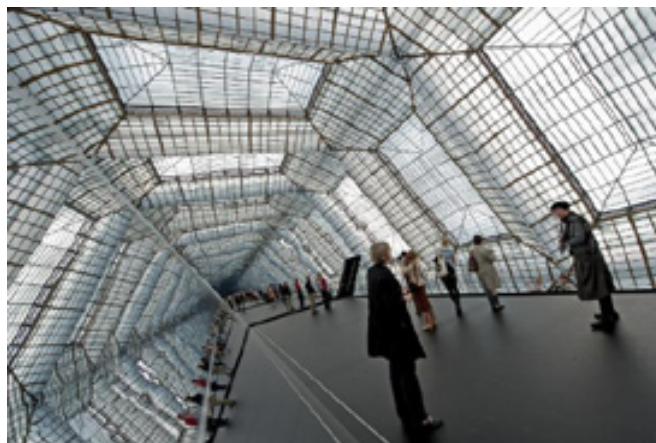
L'apparente naturalità della finzione prospettica è il risultato di applicazioni grafiche ferree che l'artista deve essere in grado di saper maneggiare. Non c'è infatti improvvisazione nella simulazione del reale, lo studio dell'ambiente per quello che è e di come l'uomo lo vive sta alla base di una qualsiasi riproduzione, più o meno fedele dell'esistente. La conoscenza della realtà e delle dinamiche che sottostanno ad essa è fondamentale anche per tutte le discipline astratte, che si allontanano perciò dalla pura simulazione di ciò che già esiste. Se infatti come abbiamo già detto, ad un certo punto gli artisti hanno cominciato ad astrarre il linguaggio e a creare figurazioni non riconducibili a niente di già visto, è accaduto solo perché gli strumenti che essi possedevano erano talmente affilati e perfezionati, che si è stati in grado di cominciare a creare l'astratto in modo naturale. Ne parla bene Paul Klee in uno dei suoi scritti: "Lo studioso, mediante l'esperienza raccolta lungo le diverse vie e da lui convertita in lavoro, ha le carte in regola per stare al di là del livello raggiunto nel suo dialogo con l'oggetto naturale. L'essersi sviluppato nell'intuizione e osservazione della natura lo autorizza, a mano a mano che si protende verso la visione del mondo, alla libera figurazioni di immagini astratte, le quali attingono, transcendendo il voluto e lo schematico, una nuova naturalezza, la naturalezza dell'opera. Egli crea allora un'opera oppure partecipa alla creazione di opere a immagine e somiglianza delle opere di Dio".²¹

21. *Confessione creatrice*
Klee P., *Abscondita*, Milano, 2004

Quello che accade sempre più spesso nella contemporaneità è che questo terreno dell'astrazione si separi dal supporto bidimensionale e guadagni la terza dimensione. Sono sempre più frequenti allora gli esempi in cui gli artisti giocano con lo spazio e con l'uomo, al fine di simulare spazi inesistenti, deformare reticoli, fingere tridimensionalità e profondità inesistenti. Olafur Eliasson è forse l'artista che attualmente sta dimostrando di saper gestire il rapporto tra lo spazio e l'uomo nei modi più interessanti. Francesco Poli ne parla così: "Olafur Eliasson colora l'acqua di un fiume cittadino, ricopre i pavimenti di uno spazio espositivo con pietre laviche, "rinchiude" la pioggia in una stanza buia e "proietta" un arcobaleno in galleria. Nel suo caso l'ambiente diventa il recettore di un dispositivo straniante che perturba o ribalta

22. Arte Contemporanea
Poli F., Electa, Milano, 2003

IMG 33
Mikroskop
Olafur Eliasson, Martin-Gropius-Bau,
Berlino, 2010



i rapporti interno-esterno nell'intento di richiamare l'attenzione sul nostro rapporto con la natura passando però attraverso un'esperienza percettiva piena, ricca e gratificante".²² Accade quindi che le regole prospettiche vengano usate

dagli artisti contemporanei che "giocano" con la spazialità. Quello che si aggiunge, muovendosi nella terza dimensione, è la varietà dei materiali e dei supporti utilizzati.

Il progetto si scompone così introducendo al suo interno nuove potenzialità, in grado di articolare l'opera e di conseguenza l'esperienza che se ne avrà.

Quello della finzione prospettica è una tipologia di espressione che si discosta da quelle seguenti perché non predilige un punto di vista favorito. Anche prendendo d'esempio le prime opere, si può vedere come il punto di vista favorito sia utilizzato dall'artista come stratagemma per la realizzazione, non come vincolo. Negli esempi contemporanei poi, il punto di vista aggiunge valore all'opera. Cambiando infatti

IMG 34
Death Raw
Ivan Navarro, Venezia, 2009



la visuale, l'opera muta senza cambiare la propria natura. Così, per esempio, nell'installazione di Ivan Navarro per il padiglione cileno alla Biennale del 2009, una fila di 11 porte luminose proiettava visivamente l'osservatore in una profondità inesistente

creata da un complesso gioco di luci e specchi. Cambiando la posizione l'effetto era invariato, anzi, si aveva l'impressione che il corridoio di luce oscillasse e si muovesse con chi guardava.

Il progetto del lato A si manifesta quindi, nella contemporaneità tanto come negli esempi classici, nell'attenzione rivolta all'osservatore e ai modi del guardare.

4.2.2 *Profondità plastica*

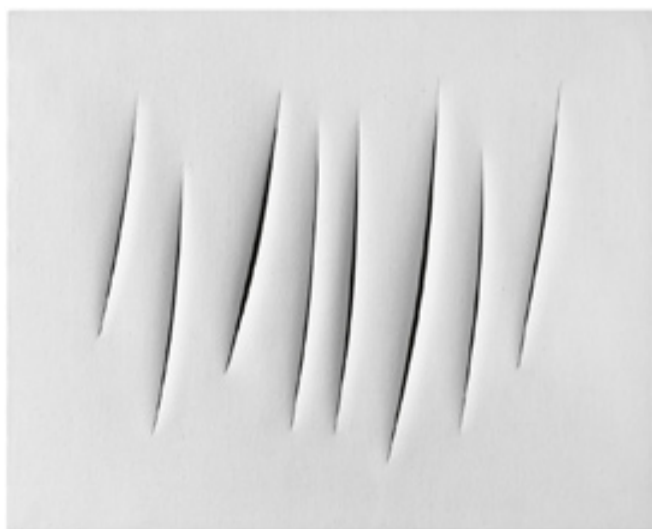
Lasciando il campo della simulazione prospettica che concentra e indirizza verso un “fuoco” tutte le direttrici del progetto, passiamo a quegli artefatti in cui la simulazione della profondità non sia in funzione di un punto ben visibile ed immediatamente individuabile.

Ci sono dei progetti infatti in cui l'autore decide di far intuire una profondità in realtà inesistente, senza però guidare eccessivamente lo sguardo dell'osservatore. Stiamo parlando di quegli artefatti che in un certo senso anticipano la terza dimensione senza mostrarla, senza disegnarla, creando così una tensione nell'opera, che poi ne è la caratteristica principale.

Quando Lucio Fontana per la prima volta con le sue serie di Concetti Spaziali ha bucato e tagliato la tela, ha introdotto una rivoluzione enorme. Per la prima volta la tela non è stata usata come semplice

supporto per una rappresentazione, ma si è “staccata” dalla parete divenendo parte dello spazio. Le tele di Fontana sono perciò dei limiti tangibili tra chi guarda e quello che sta dietro la tela, quella realtà fatta intravedere con graffi e tagli che fanno passare il buio.

IMG 35
Concetto spaziale
Lucio Fontana, Milano, 1958



La tela è per la prima volta usata per le sue proprietà meccaniche, e finisce per confondere l'osservatore, mettendolo nella posizione di non capire se si la sua visione è corretta o se in realtà non stia guardando il coronamento finale di uno spazio che si protrae oltre la parete. Fontana sfonda così la tridimensionalità classica a cui eravamo abituati, anticipando, con semplici e primordiali gesti, il lato B degli spazi in cui ci muoviamo. Fontana crea delle cesure nel lato A dell'opera per attirare lo sguardo verso il suo negativo.

IMG 36
Untitled
Anish Kapoor, Goma, 2007



C'è un artista contemporaneo che più di tutti rivolge la sua attenzione a catturare lo sguardo dell'osservatore facendogli intravedere una realtà altra da quella mostrata, usando semplicemente le forme e giocando con la plasticità degli artefatti. Si tratta di Anish Kapoor e delle sue sculture, veri e propri esercizi tridimensionali in cui ci si finisce per perdere se si cerca l'inizio e la fine o se semplicemente ci si fa guidare dai profili, dai pieni e i vuoti. Lo spazio in cui l'opera si articola diventa quindi solo un mezzo per anticiparne un'altro, fruibile solo nella sua parte iniziale.

23. *Anish Kapoor: Making Emptiness*
Homi K. Bhabha, University of
California Press, London, 1998

In occasione di una personale dell'artista anglo-indiano, Homi K. Bhabha parla del suo linguaggio così:

“It may be the most valuable insight into Anish Kapoor’s work to suggest that the presence of an object can render a space more than mere vacancy could ever envisage. This quality of an excessive, engendering emptiness is everywhere visible in his work”.²³

Con questi due esempi abbiamo cercato di mostrare come il lato B si possa mostrare tramite il progetto del suo opposto.

Ciò che accomuna Kapoor con Fontana è la tensione provocata dalle opere, tensione derivata non solo dalla forma finale dell'artefatto, ma, soprattutto, dalla presa di coscienza dell'osservatore di non trovarsi davanti a qualcosa di concluso e finito.

4.2.3 Tromp l'oeil e Anamorfismo

C'è un artista contemporaneo che più di tutti fa del punto di vista la vera e propria chiave di lettura delle sue opere, si tratta di Felice Varini. Il suo lavoro è davvero particolare e interessante come esempio all'interno di questa carrellata sugli esempi in cui la visione e l'osservatore sono il punto di partenza.

Se fino a questo punto abbiamo fatto esempi in cui gli artisti o i progettisti cercano di sfuggire alla bidimensionalità del supporto su cui stanno lavorando in diversi modi, prima semplicemente cercando di rappresentare la profondità della realtà e poi cercando di esplorarla formalmente nelle tre dimensioni, quello che accade nelle opere di Felice Varini è il perfetto contrario.

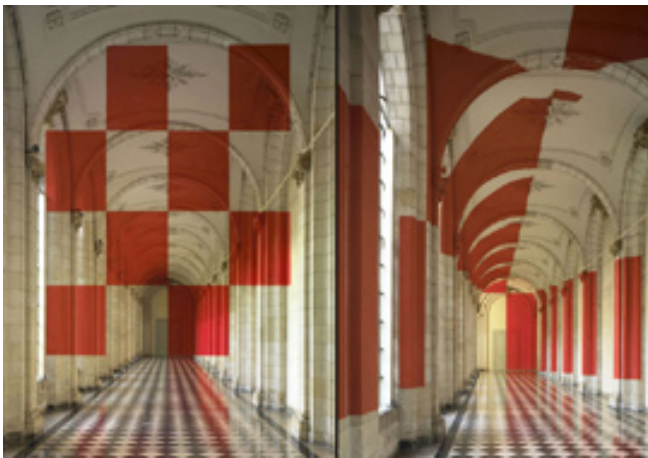
Varini riporta l'architettura alla bidimensionalità, creando sulle architetture dei disegni che prendono senso solo se osservati da un preciso punto di vista.

Le linee spezzate e apparentemente tracciate in modo disordinato negli spazi, tornano a raggiungere una continuità ed una

logica geometrica se osservate dal preciso punto scelto dall'autore.

L'opera non ha senso quindi se guardata in movimento, non c'è nient'altro a parte l'esattezza che si raggiunge in un preciso punto. Il progetto è in tutto e

IMG 37
Huit Carrés
Felice Varini, Orangerie chateau de
Versailles, 2006



24.L'architettura dell'arte-Felice Varini
Giacinto Pierantonio, Inventario n.02,
Milano, 2010

IMG 38
Escaping Criticism
Pere Borrell del Caso, Madrid, 1874



per tutto il punto di vista. Non esiste nell'opera una profondità propria, non c'è alcuno spessore da esplorare, solo una momentanea perfezione. Giacinto Pierantonio parla dell'opera di Felice Varini così: "Varini segna gli spazi esterni o interni delle architetture con disegni a fasce larghe colorate di cerchi, quadrati, ellissi e diagonali, forme che si vedono compiute da un unico, e solo, punto di vista. Appena ci spostiamo queste geometrie perfette si rompono, si frammentano, si slegano in una molteplicità di segni, passando così dalla geometria euclidea a quella frattale, dall'ordine al disordine, dall'unico al molteplice e

viceversa, e finendo per rappresentare una precisa teoria del mutamento in corso, ovvero del passaggio dalla modernità alla postmodernità".²⁴ Questa tecnica di rappresentazione prende il nome di Anamorfosi e si pone in una posizione diametralmente opposta rispetto ad altre due tecniche di illusione di profondità: il Tromp-l'oeil e la Quadratura. Letteralmente

“inganno dell’occhio” il Tromp-l’oeil
consiste nel creare un’illusione di profondità
e sfondamento delle superfici.

Si accosta all’Anamorfofi poiché anche il
Tromp-l’oeil predilige un punto di vista.
L’effetto ottico non è infatti lo stesso se
l’immagine viene osservata troppo di taglio,
poiché il trucco viene svelato e la parete si
mostra nella sua piattezza bidimensionale.
Accade quindi che due tecniche di
rappresentazione opposte per fine
progettuale si trovino accostate proprio per
la loro natura estrema a concludere questa
breve carrellata di esempi.

L’illusione ottica come strumento
progettuale per caricare il lato A delle cose,
quello immediatamente esposto alla visione,
di significati e profondità che altrimenti non
avrebbe.

4.3 LA PROGETTAZIONE SECONDO IL PUNTO DI VISTA

In questa seconda parte del capitolo abbiamo cercato di raccogliere quegli esempi che, diversamente dai precedenti, non mirano all'illusione dell'osservatore, se pur con fini positivi, ma al contrario lo assecondano.

In questi progetti il punto di vista è altrettanto importante ma con altri fini, come quello ad esempio dell'efficienza e della resa finale ottimale.

Progettare secondo il punto di vista significa infatti considerare l'esperienza dell'utente finale come fondamentale nell'articolazione del progetto, ma indagandone i modi e le caratteristiche nella quale si manifesta non al fine di aggirarle.

Si sono divisi gli esempi secondo tre tipologie di rappresentazione.

Il primo gruppo riguarda l'altorilievo e il bassorilievo, quel mondo della decorazione superficiale architettonica che si compone in base all'osservatore, articolandosi in modo più o meno aderente al supporto su cui viene applicata. In questi casi il punto di vista non è così legato alla lettura dell'opera (come abbiamo visto invece succedere con l'anamorfose) che comunque mantiene una sua leggibilità anche in caso di movimento di chi la sta guardando, ma è comunque indispensabile per sua realizzazione.

Il secondo gruppo di esempi riguarderà il mondo della scenografia, teatrale e cinematografica, in cui il bisogno di efficienza e mobilità dei set e delle scene, esige che il progetto realizzato sia solo cioè

che verrà inquadrato o visto dalla platea, trascurando non solo qualsiasi altro particolare inutile, ma anche qualsiasi estensione formale e spaziale degli spazi non indispensabile alla scena.

Il terzo gruppo invece raccoglie quegli esempi in cui la scelta della visuale è arbitraria e decisa dall'autore, è il mondo della composizione fotografica, in cui la lettura della realtà passa per la scelta dell'inquadratura.

La composizione così non si articola solamente secondo canoni estetici e formali, ma prende significati differenti in base a ciò che si sceglie di mostrare.

Come nella prima metà del capitolo, nei progetti mostrati non c'è nient'altro da vedere se non quello che è offerto all'osservatore, non ci è dato sapere cosa sta dietro, come la struttura si sorregga o come il progetto si sia generato. L'osservatore è assecondato secondo l'uso solito che fa dell'opera, e il lato B non esiste che per sostenere e far funzionare la faccia favorita e rifinita. Il lato B non aggiunge niente al progetto che già non sia stato pensato. Se prima però l'intento era quello di spaesare l'osservatore, ora il progettista vuole semplicemente guidarlo, nella lettura e nell'esperienza.

4.3.1 Bassorilievo, altorilievo e tuttotondo

Parlare di bassorilievo, di altorilievo e di scultura a tuttotondo ci è utile per più motivi: prima di tutto per far riferimento alla progettazione che tiene conto del punto di vista privilegiato; e in secondo luogo perché si riescono a racchiudere sotto un'unica tipologia di rappresentazione, esempi di quel graduale allontanamento dal supporto di cui abbiamo già parlato nei capitoli precedenti. Partendo dalla definizione di Bassorilievo possiamo leggere che: "Il bassorilievo è una raffigurazione plastica che emerge leggermente dal piano di fondo di un rilievo. L'esecuzione di un bassorilievo deve tenere particolarmente conto delle leggi dell'ottica e della prospettiva".²⁵

25. Enciclopedia dell' architettura
Redazione Garzanti, Milano, 1996

Già dalla definizione possiamo quindi notare come ci siano una serie di caratteristiche di questa tecnica utili alla trattazione.

Prima di tutto il supporto. Nel bassorilievo, così come vedremo anche nell'altorilievo, il rapporto con il supporto è inscindibile, poiché opera e supporto fanno parte dello stesso elemento. Questa tecnica infatti

IMG 40
Bassorilievo
Autore sconosciuto



non è altro che una decorazione superficiale della faccia esposta delle pietre che compongono la struttura architettonica. Cercare di distinguere gli elementi è impossibile,

quello che si può fare è gerarchizzare e trovare le funzioni differenti nella tridimensionalità degli elementi. Nei capitoli precedenti e nell'introduzione ci siamo riferiti al lato B delle cose nella sua accezione di parte (più o meno nobile) della tridimensionalità. In questo caso questo tipo di scomposizione è lampante, in uno stesso elemento due funzioni totalmente differenti, la decorazione e la tenuta strutturale, lo scompongono, rendendoci quasi impossibile il collegamento ad una singolarità.

Il bassorilievo e l'altorilievo nascono come l'atto finale di una composizione architettonica, in cui la costruzione viene rifinita superficialmente con lo scopo di nascondere all'occhio la struttura che sorregge l'opera. Questa rifinitura passa per una modifica plastica della faccia delle pietre che si offrono all'esterno, senza dover applicare ulteriori rivestimenti. Quello che distingue l'altorilievo dal bassorilievo è la protrusione verso l'esterno, la distanza tra il fondo dell'immagine e le figure scolpite. Se il bassorilievo infatti scava la superficie quel tanto che basta per distinguere la

figura dallo sfondo, l'altorilievo crea maggiore profondità, distinguendo nettamente la figura dallo sfondo, liberandola quasi completamente dal supporto. Ciò che nonostante tutto lega bassorilievo e

IMG 41
Altorilievo
Autore sconosciuto



altorilievo è l'importanza del punto di vista dell'osservatore. Nonostante infatti la composizione dell'immagine non sia vincolata ad un unico e privilegiato punto di vista, si può comunque notare come le figure siano leggermente deformate se si cambia la visuale. La dipendenza dal supporto impone infatti la scelta di una direzionalità privilegiata dell'osservazione, la quale però non è imprescindibile all'autonomia formale dell'opera. In questo processo di allontanamento dalla superficie, in cui le figure guadagnano lentamente la loro autonomia dallo sfondo, la scultura a tutt'oggi si posiziona alla fine. Se infatti nel bassorilievo e nell'altorilievo lo sfondo è sempre presente e sfruttato ai fini della

IMG 42
Personale di Javier Marin
Javier Marin, Jalisco, Mexico, 2009



rappresentazione, nel tutt'oggi la figura si libera e il supporto torna a prendere la sua accezione più comune, quella appunto di sostegno e di appoggio. L'opera quindi non è più la conclusione di una struttura comunque

autonoma, non serve a nascondere alla vista qualcos'altro, al contrario diventa qualcosa che può nascere all'interno di un'architettura, ma che in quel caso vi si lega solo concettualmente. Ci sono però anche casi in cui l'opera sia fatta per vivere in piena autonomia, e la funzione di decoro finisca per essere solo una delle possibilità di utilizzo.

Il nome della tecnica, tutt'altro che, da solo spiega la differenza dagli altri due tipi di rappresentazione presentati. In quest'ultimo caso, l'osservatore è libero di girare attorno all'opera in tutta la sua interezza.

Abbiamo visto quindi come in un'unica tecnica costruttiva, la scultura, sia possibile indagare le varie relazioni tra supporto e opera, in relazione all'osservatore.

Siamo partiti da quella più legata alla superficialità, il bassorilievo, guadagnando gradualmente autonomia rispetto allo sfondo, altorilievo, finendo separati definitivamente dal supporto, tutt'altro che.

Tre tipi di rappresentazione che di conseguenza modificano l'interazione tra opera e osservatore, evidenziando come lo spazio lasciato attorno a sé dall'artefatto sia poi effettivamente quello che viene usato per la sua lettura. L'uomo, se libero da vincoli comportamentali, usa lo spazio a disposizione per vivere l'opera che, a seconda della sua natura, gli si offre parzialmente o nella sua interezza.

4.3.2 *Le scenografie*

26. *Enciclopedia dell'architettura*
Redazione Garzanti, Milano, 1996

IMG 43
Scenografia cinematografica
Gregory Crewdson, Sanctuary exhibition,
Gagosian Gallery, Roma, 2011



Parlando del punto di vista e della rappresentazione che ne deve tener conto, non potevamo non dedicare un capitolo al progetto delle scenografie. Che si tratti di progetto scenografico teatrale, cinematografico o televisivo, la definizione non cambia: “la scenografia è una rappresentazione realistica, illusiva o simbolica, dell’ambiente in cui si fibge una finzione teatrale, televisa o cinematografica. La scenografia si valse, e si vale, di mezzi molteplici (prospettive, pitture, meccanismi, luci ecc.) con intenti e fini variabili in realazione sia al luogo in cui avviene lo spettacolo (dramma, melodramma, festa ecc.), sia alla società che ne fruisce (arisocrazia di corte, pubblico pagante, masse popolari ecc.)”.²⁶

L’aspetto che però ci interessa maggiormente del progetto scenografico è quello dell’efficienza strutturale. Degli altri aspetti che compongono l’argomento infatti abbiamo già parlato, abbiamo già parlato dell’illusione prospettica e del tromp l’oeil, dell’anamorfismo e dell’illusione di profondità plastica. Ci interessa qui mostrare invece un altro aspetto della progettazione secondo il punto di vista, il progetto del non visto.

Il mondo del teatro, così come quello della televisione e del cinema, sono luoghi della rappresentazione estemporanea, in cui la costruzione della realtà è solo momentanea, che viene dopo qualcosa e che lascerà spazio a qualcos’altro.

IMG 44
Montaggio scenografia teatrale
Dante Ferretti, Aida, Firenze, 2011



Diventa così indispensabile l'efficienza, non solo funzionale dei set ma anche visiva. Nulla della rappresentazione scenografica, che non è altro che una rappresentazione della realtà, non verrà inquadrato o visto dallo spettatore. La realizzazione dei set segue un preciso progetto di punti di vista, angolazione ed inquadrature, assecondati dall'erezione di pareti, quinte e setti.

Assistiamo così a villaggi fantasma dei film western fatti di sole facciate per, in cui la profondità non esiste se non non è richiesta dalla sceneggiatura, oppure a finti fondali e paesaggi che mostrano la loro faccia migliore, nascondendo i meccanismi che li sorreggono.

Il lato B si articola e si realizza dove l'occhio dello spettatore o l'obiettivo della telecamera non arrivano, sostenendo il lato A, luogo della rappresentazione.

Il progetto scenografico è emblematico di quello sdoppiamento funzionale di cui abbiamo già parlato, in cui ciò che è mostrato non fa intuire cosa sta dietro perché non è necessario al fine dell'esperienza.

La funzione e la rappresentazione nella loro manifestazione più asciutta ed efficiente, portate all'exasperazione da un bisogno di efficienza che sta a monte del progetto, requisito indispensabile alla natura dell'artefatto.

4.3.3 *La composizione fotografica*

Lasciando il campo delle tre dimensioni, prendiamo in analisi discipline che si riferiscono alle due dimensioni, al fine di dimostrare che il progetto del lato A non necessita obbligatoriamente della spazialità per esprimersi.

In questo capitolo mostreremo qualche esempio riguardante la composizione fotografica, sia nel campo della fotografia pura, ch  nel campo della cinematografia.   particolarmente interessante esplorare questa disciplina poich  ci troviamo di fronte all'impossibilit  del progettista di poter usare lo spazio come mezzo espressivo cosa che invece accadeva, come abbiamo visto, nelle arti plastiche.

Nell'arte fotografica l'obbiettivo   un mezzo per acquisire luce e forme, ma il vero supporto finale dell'opera   la superficie sul quale la scena verr  impressa, che si tratti di fotografia cos  come nella cinematografia. Il formato della fotografia diventa quindi un luogo nel quale far succedere qualcosa, uno spazio da caricare di senso. Parlare di composizione significa quindi riferirsi a tutte le scelte che il fotografo effettua al momento della ripresa della scena. La scelta

del soggetto, la sua relazione con lo spazio circostante, le luci e le ombre, la resa della profondit , il ritmo dello spazio ecc. sono tutte scelte che il fotografo

IMG 45
"Paris 2002"
Gabriele Basilico, 2002



effettua al nostro posto. La scena che ci troviamo ad osservare è già stata filtrata da qualcuno, e questo filtro interpretativo può essere più o meno visibile. Diversamente dagli esempi che abbiamo fatto fin ora, in cui la componernte spaziale permetteva all'utente di muoversi nello spazio potendo scegliere il punto di osservazione, nel caso della fotografia, tutte queste scelte di lettura della realtà sono già state fatte, non lasciandoci altro che una visione scelta. La differenza sostanziale dalle arti plastiche è che il progettista (il fotografo) non ha una libertà plastica di creazione, non può cioè modificare più di tanto la realtà, a meno che non voglia rendere evidente l'innaturalità della scena. La sovrapposizione dei vari piani della visuale catturata dall'obiettivo, concorrono a formare un'immagine unica e irripetibile.

Nel mondo cinematografico questa libertà compositiva del regista è maggiore poiché, come abbiamo visto, lo strumento della scenografia è solo uno dei molti nelle mani del regista. Ma quello che interessa a noi è vedere come le considerazioni relative alla composizione dell'immagine siano le stesse.

IMG 46
"La finestra sul cortile"
Alfred Hitchcock, 1956



Nel cinema infatti la composizione fotografica è fondamentale, poiché la scelta dell'inquadratura influisce sull'interpretazione dei significati. Inquadrare il

protagonista di una scena lateralmente piuttosto che frontalmente apre una serie di possibilità interpretative di cui bisogna tener conto. I registi si servono dunque di questo strumento come veicolo di significati ulteriori, che il semplice stratagemma scenografico non è in grado di completare. Come detto all'inizio di questa trattazione un film come "La finestra sul cortile" di Hitchcock evidenzia l'importanza del punto di vista.

Il lato A quindi non è sempre l'unico mezzo per trasferire significati alle cose, la fotografia ed il cinema ci insegnano il contrario, dimostrando che il campo di competenza del progettista può estendersi anche alla scena invece che limitarsi alla fisicità dell'artefatto.

4.4 CONSIDERAZIONI

Dopo tutta questa serie di esempi col tentativo di raccontare come il progetto del lato A delle cose possa prendere differenti accezioni ed interpretazioni, è utile, e forse indispensabile, ai fini progettuali, mostrare come queste considerazioni si ripercuotano nel campo del design industriale più puro. Quando nell'introduzione del capitolo ho definito cosa intendessi con lato A delle cose, ho parlato della dimensione immediatamente evidente, cioè di quella parte degli artefatti visibile ad un primo sguardo, e dello sbilanciamento progettuale. Per concludere il capitolo porto ad esempio due differenti interpretazioni di uno stesso

IMG 47
Monitor a tubo catodico
LG



oggetto, cercando di analizzarli proprio da questi due punti di vista. L'oggetto a cui mi riferisco è il monitor del computer. Questa tipologia è particolarmente interessante prima di tutto perché si tratta di un oggetto fortemente direzionale e

poi perché l'innovazione del linguaggio introdotta è emblematica di due approcci interpretativi dello stesso oggetto differenti. Fino ai primi anni del 2000 il monitor era visto come una semplice interfaccia tra il software e l'utilizzatore. La forma che ne

derivava non era altro che la conseguenza di questo tipo di ragionamento. La tridimensionalità del monitor dipendeva dalle componenti che dovevano stare al suo interno e niente della sua conformazione aggiungeva altri significati a quello puro di terminale di informazioni. Se poi aggiungiamo il fatto che le scrivanie sono principalmente collocate contro una parete o contro un'altra scrivania, nel caso degli uffici, niente rende indispensabile una progettazione più che funzionale del resto del monitor, cioè delle altre facce.

La rivoluzione che Apple introduce nel 2001 è proprio il progetto del lato B dei comuni monitor. Apple per la prima volta

non esclude il fatto che il computer si possa trovare anche distaccato dal muro, anzi, progetta quest'allontanamento. Come un bassorilievo, che guadagna la propria autonomia tridimensionale prima diventando altorilievo e poi la raggiunge completamente

diventando scultura a tuttotondo, Apple libera il monitor a tubo catodico dall'aderenza alla parete e rende mostrabili tutti gli altri lati. Si arriva al punto che la faccia deputata a monitor diventa quella "meno" progettata. L'oggetto perde così il suo sbilanciamento, per riequilibrarsi e mostrarsi nella sua interezza.

IMG 48
iMac
Jonathan Ive, Apple, 2001



L'innovazione linguistica è radicale e passa proprio per un ribaltamento dell'interpretazione dell'oggetto in cui il lato B diventa importante tanto quanto il lato A, alternandosi quindi con esso a seconda che il computer sia in funzione o sia spento. Nel 2001 Jonathan Ive disegna il retro della scenografia e lo rende visibile, trasforma un bassorilievo in una scultura a tuttotondo, e tutto questo senza modificare la funzione dell'artefatto, senza modificarne il funzionamento, ma rivoluzionandone l'interazione e l'esperienza che ne deriva.

4.5 ESEMPI PROGETTUALI

nome_Rossana Scence

azienda_Swarovski

designer_Marcus Tremonto

anno_2009

L'illusione ottica come progetto. Marcus Tremonto usa gli specchi per completare le forme interrotte dalla stessa superficie riflettente, così da “sfondare” la parete sulla quale sono applicate. La simmetria secondo l'asse centrale delle lampade progettate dal designer permette quest'illusione formale. L'oggetto “bassorilievo” appartiene così nella stessa misura alla parete che finge da supporto, come all'ambiente nel quale si protende.

IMG 49



nome_Altrove

azienda_Artemide

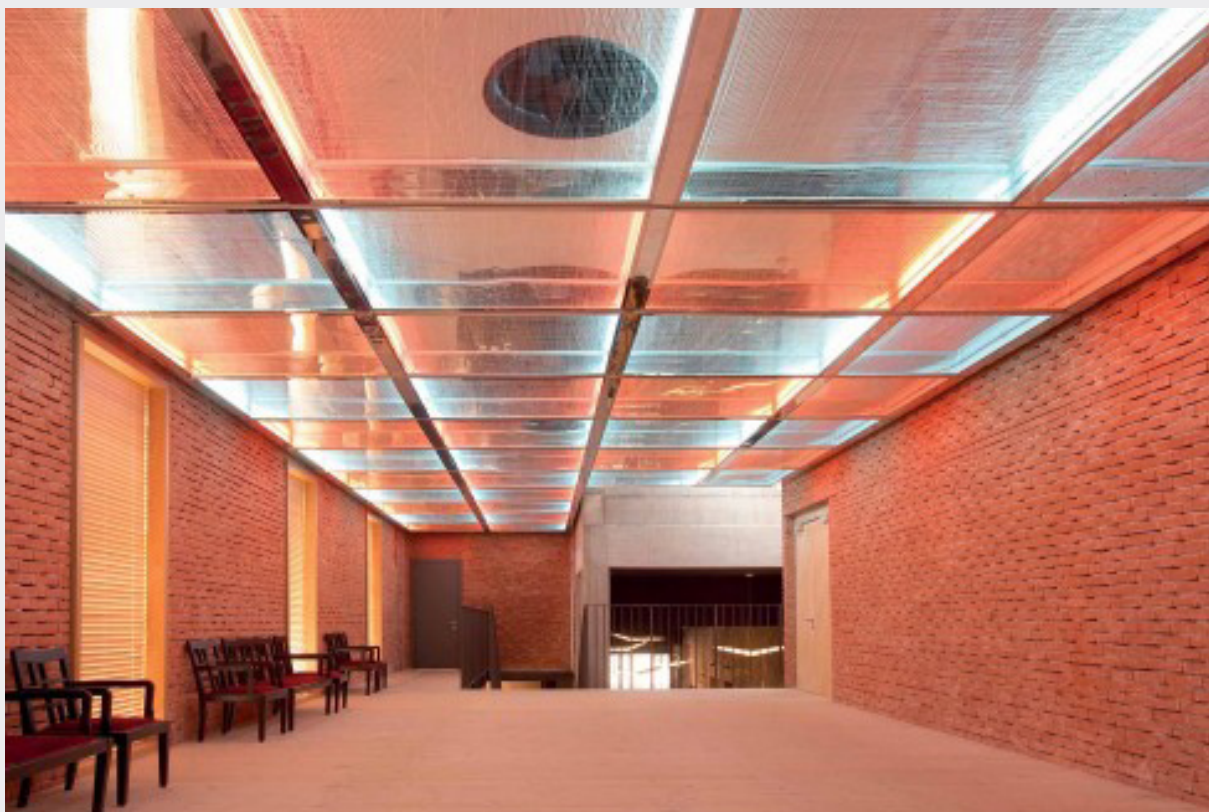
designer_Carlotta De Bevilacqua

anno_2009

L'obbiettivo è lo stesso, ma nelle lampade Altrove, Carlotta De Bevilacqua non invade lo spazio abitativo. Il gioco di riflessione e di luce che l'oggetto crea all'interno della cornice ha il risultato di sfondare otticamente la parete.

La ripetizione dell'oggetto su grandi superfici espande visivamente gli spazi. La volontà di avere un oggetto che sia anche uno strumento architettonico, ha guidato la scelta di mantenere una tridimensionalità compatta e modulare.

IMG 50



nome_Metal Rug

azienda_Carwan Gallery

designer_Philippe Malouin

anno_2011

Philippe Marigold con questo tappeto formato da piccoli anelli metallici intrecciati tra loro gioca con la nostra percezione. L'oggetto scelto è uno di quelli inevitabilmente legati al suolo ed in generale ad un supporto, il tappeto, perché decoro e protezione di esso. Malouin cerca così di restituire ad un oggetto naturalmente bidimensionale la terza dimensione.

IMG 51



nome_Mauk

azienda_Lea ceramiche

designer_Diego Grandi

anno_2010

Il ragionamento per la piastrella Mauk è lo stesso del progetto precedente, solo che pensato per essere ripetuto infinite volte. Accade spesso infatti nel progetto del rivestimento che si cerchi di caricare la superficie di una profondità che non sarebbe naturalmente sua.

Diego grandi lo fa in modo delicato e sobrio, creando una leggera illusione, riuscendo ad evitare che questa prenda il sopravvento sul ruolo di semplice decoro.

IMG 52



nome_Billy
azienda_Ikea
designer_Ikea
anno_2000

Quando l'efficienza è una necessità l'orientamento dei mobili diventa una strada da poter percorrere. Ikea, sfrutta al meglio il tipico scenario d'uso della libreria per risparmiare sulle componenti che verranno nascoste allo sguardo.

I fondi della libreria Billy infatti sono realizzati con un sottile compensato non rifinito, ma una volta effettuato il montaggio e posizionati i libri sulle scaffalature, il fondo verrà coperto e così nascoste le imperfezioni.

L'efficienza formale permette di risparmiare sul prezzo de componenti.

IMG 53



nome_divano Luigi XV

azienda_//

designer_//

anno_XVII secolo

Jean Baudrillard nel suo “Il sistema degli oggetti” riassume molto bene la logica compositiva di una certa epoca storica: “L’interno-tipo borghese è patriarcale, è l’insieme sala da pranzo e stanza da letto. I mobili si fronteggiano, si imbarazzano reciprocamente, si implicano in un’unità d’ordine molto più morale che spaziale”. Accade così che questi oggetti siano fatti per “accompagnarsi” alla parete, come fosse l’appendice finale che ne conclude la forma. Una delle innovazioni dal punto di vista del linguaggio nei mobili contemporanei è la loro indipendenza dalle pareti verticali.

IMG 54



nome_Moon

azienda_Indesit

designer_Giugiaro design

anno_2008

C'è tutta una tipologia di prodotti tecnologici per la casa che sono fortemente orientati dal punto di vista della forma. La lavatrice, insieme al forno microonde, al frigorifero, al forno tradizionale, alla lavastoviglie, hanno una faccia che si offre all'utente, sul quale si testimonia tutto quello che sta succedendo o si vuol far succedere dentro la macchina.

Ciò avviene perché sono oggetti funzionali delle cucine, oggetti pensati per essere un tassello di un mosaico di oggetti che vengono apposti alla parete. Diventa quindi trascurabile la rifinitura formale delle altre 5 facce del parallelepipedo.

IMG 55



nome_Mesa

azienda_Schiffini

designer_Alfredo Haberli

anno_2009

Le cucine, anche quando abbandonano la parete come luogo di “posa” rimangono oggetti decisamente complessi, e la loro complessità si sviluppa su più livelli di lettura.

Se il progetto del lato B è costituito da tutte le parti funzionali, quelle che garantiscono il movimento di tutti i pensili in primis e poi dal volume occupato dai vani, il progetto del lato A si consuma tutto nel rivestimento esterno.

Come per gli esseri umani il fuori non parla di ciò che sta dentro e gli organi funzionano senza mostrarsi, così per una macchina complessa come la cucina, il progetto di ciò che si mostra e si tocca cela una complessità più elevata.

IMG 56



nome_Ferrari 360 Modena

azienda_Ferrari

designer_Pininfarina

anno_1994

Nel modo del transport design, più che in qualsiasi altro campo progettuale, il rapporto tra gli oggetti e le superfici è inevitabile. Che si tratti infatti di un velivolo come di un motoveicolo, l'esistenza della gravità genera prima o poi il contatto con il suolo. Mentre però per i veicoli che si muovono totalmente immersi nel fluido (aria o acqua) l'orientamento della forma è meno spiccato, per i veicoli che si muovono su strada è decisamente accentuata. Accade perciò, anche nelle vetture più spinte dal punto di vista formale ed aerodinamico, che la carrozzeria ricopra quasi interamente la struttura, trascurando il sotto, la faccia contro la carreggiata, perché tanto non sarà mai visibile.

IMG 57



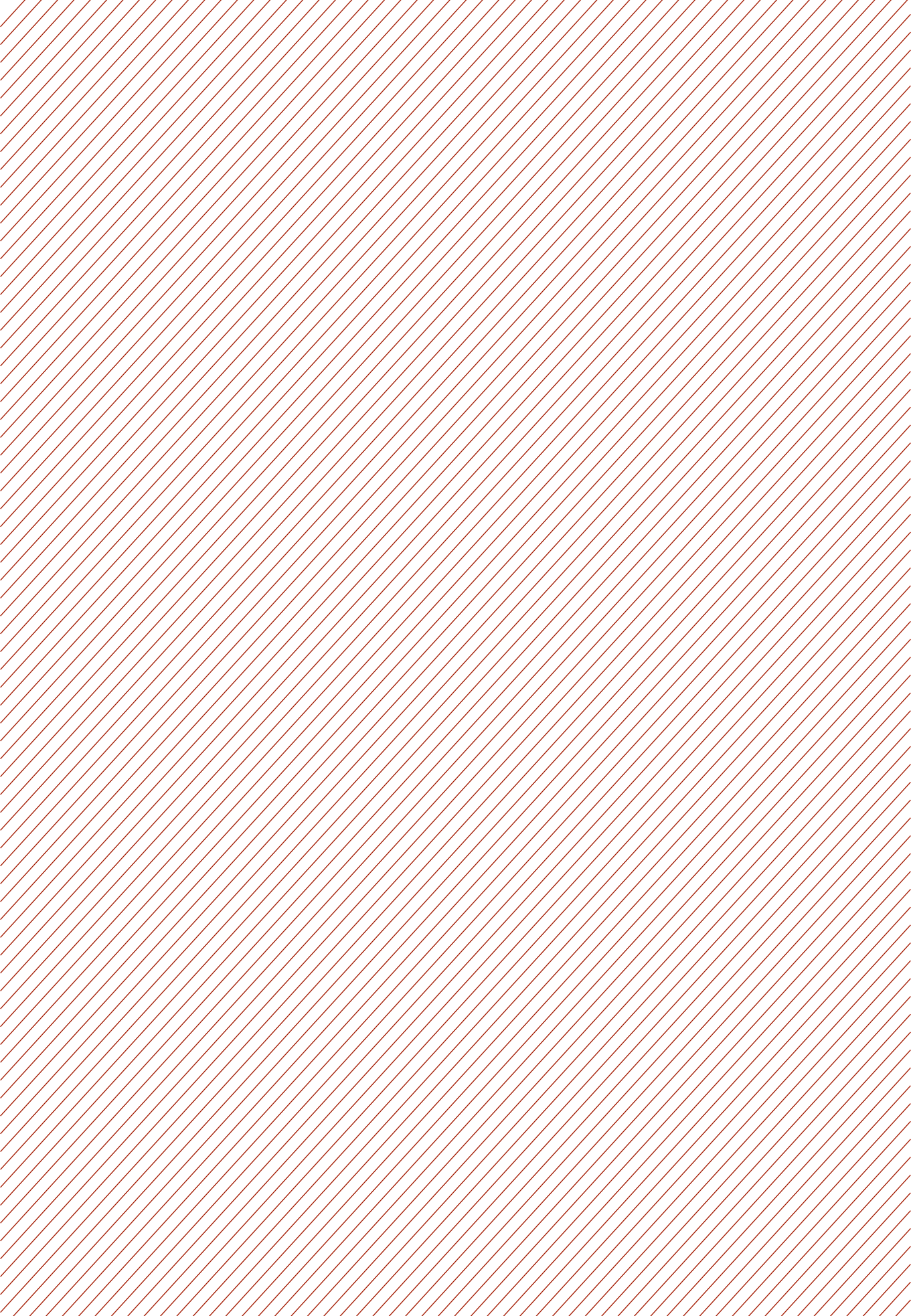
nome_The dots
azienda_Munto
designer_Tveit & Tørnøe
anno_2009

Ciò che distingue un affresco da un bassorilievo è che il primo entra nella profondità della parete facendo perdere il confine tra colore applicato e supporto, mentre il secondo è un semplice rivestimento con una propria materialità. Volendo cercare di fare una similitudine che aiuti a classificare gli oggetti si possono così identificare oggetti “affresco” o oggetti “bassorilievo”, a seconda che siano semplicemente a contatto con la parete o che vi entrino agganciandosi.

In questo caso il progetto formale si ferma alla superficie, concentrando gli sforzi su ciò che l’occhio raggiungerà una volta installati gli oggetti.

IMG 58





*NASCONDERE
IL LATO B*

5.1 IL PROGETTO DEL DIAFRAMMA

In questo processo di svelamento di quello che intendo parlando del lato B delle cose è necessario, dopo aver mostrato cosa significhi progettare il lato A, esplorare il punto di passaggio da una faccia all'altra delle cose. La parola diaframma è una di quelle difficili da definire in modo inequivocabile poiché, almeno nella nostra lingua, prende numerose accezioni. Sono sfumature differenti, che però girano tutte attorno più o meno allo stesso significato, ovvero ad un elemento di divisione, una specie di filtro, capace di variare nella propria presenza. Quello che a noi interessa è proprio questa elasticità, questa capacità di potersi adattare e modificare. Useremo quindi il termine diaframma in questo capitolo per riferirci a quegli aspetti del progetto che ci lasciano intravedere in modo più o meno nitido il lato B delle cose oppure, a seconda dei casi, ce ne separano nettamente. Il diaframma, per come lo intenderem, parla di quello che nasconde, è un elemento che anche nel suo ruolo di occultatore, ci interessa perché riesce a parlarci di quello che sta dall'altra parte. Il diaframma permette di coprire e nascondere per gradi permettendo di creare così una tensione nel progetto più o meno accentuata. Il solo gesto del ricoprire e di far immaginare quello che sta sotto basta a caricare l'opera di valore e di suggestione. Il diaframma può però anche essere inteso non solo come qualcosa di materiale che si interpone tra due soggetti o tra un soggetto

ed un oggetto, il diaframma può anche essere visto come un aspetto immateriale del progetto, che comunque ci separa da qualcosa, per motivi che possono di volta in volta essere differenti.

Parleremo quindi di diaframmi culturali, funzionali o formali, mostrando come spesso l'accesso al lato B delle cose ci sia spesso impedito arbitrariamente.

Oppure, per tornare agli aspetti più materiali, cercheremo di esplorare ed analizzare come può prendere forma, mostrando come lo stesso intento progettuale possa conformarsi in maniere del tutto diverse fra loro.

Le differenti accezioni dialettiche che la stessa parola può prendere si rispecchiano sulle forme progettuali, generando tutta una serie di esempi differenti che nonostante l'apparente diversità si possono raccogliere, secondo noi, attorno alla definizione di diaframma.

Nel capitolo precedente abbiamo mostrato l'importanza della comprensione del progetto sbilanciato al lato A delle cose, qui di seguito mostreremo la materializzazione del passaggio da A a B, il luogo di contatto. Come se ci trovassimo a guardare una soglia di passaggio, una terra apparentemente di nessuno in cui però i significati si possono modificare e moltiplicare anche con piccoli cambiamenti.

Non ci interessa mostrare gli esempi progettuali in cui il diaframma sia un elemento indipendente dal resto, posizionabile quindi arbitrariamente ed indipendente dal contesto e soprattutto da ciò tra cui si interpone. Ci interessa indagare

il diagramma come componente del progetto, come aspetto fondamentale e veicolo di significati.

Il capitolo si dividerà in tre parti principali: una relativa ai vari gradi del mostrare, una seconda riguardante i motivi dell'occultamento ed una terza ed ultima che si riferisce a tutti quegli esempi che abbiamo definito di pellificazione, in cui il diaframma prende la forma di una pelle che anticipa quello che contiene.

5.2 I VARI GRADI DEL MOSTRARE

Il primo filtro di analisi di questo capitolo sui diagrammi sarà il grado di occultamento. Abbiamo infatti accennato di come la conformazione del diaframma, nello specifico la sua “apertura” possa determinare un aumento o un diminuzione della tensione nel progetto. Questo avviene nella misura in cui si decide di mostrare o meno determinate parti dell’artefatto. Questa parte dell’analisi verrà suddivisa in tre sezioni, una prima riguardante l’opacità totale del diaframma, una seconda riguardante la semitrasparenza, ed una terza riguardante la trasparenza.

Ci interessano questi tre stadi poiché veicoli di significati radicalmente differenti. Nell’accezione che stiamo considerando no, cioè di parte del tutto integrante e integrata al progetto e non di elemento indipendente ineterposto, il diaframma può modificare radicalmente il linguaggio dell’oggetto. L’opacità delle parti può infatti può non solo schermare dalla vista ma può prendere anche altre funzionalità, di cui parleremo più avanti nel capitolo.

Così come la semitrasparenza. Il far intuire quello che sta al di là di un filtro visivo, se progettato bene, può comunicare tantissimo. Vedremo come per esempio le proprietà dei materiali sono usate in questa direzione.

O ancora, per finire, faremo qualche esempio in cui la trasparenza di certe parti, quindi l’apparente assenza di diaframma, sia in realtà parte fondamentale del progetto, che nell’assenza delle parti acquista spessore

e significato.

Cercheremo di fare esempi che siano caratteristici dei differenti significati che può prendere il progetto col variare della presenza degli elementi che lo compongono. Progettare i gradi del mostrare significa quindi operare all'interno del progetto su più livelli, passando da quello generale del significato, della funzionalità e del linguaggio, a quello particolare della conformazione della varie parti, nella forma e nel materiale.

5.2.1 Opacità

Ci sono oggetti che da sempre si mostrano a noi solo parzialmente, nascondendoci a volte l'interno, altre il dietro. Dietro a questo occultamento non c'è sempre una volontà progettuale ben definibile, o una specie di malizia del progettista, semplicemente viene fatto così perché si è sempre progettato in questo modo, e certi tipi di linguaggi, ormai radicati nella cultura oggettuale sono impossibili da scardinare.

Dei vari motivi che possono generare quest'occultamento parleremo nella seconda parte del capitolo, cercando di spiegare il

perché da un punto di vista culturale e comportamentale.

In questa parte ci limiteremo a mostrare come la mancanza di trasparenza sia proprietà intrinseca di certi oggetti. Uno di questi è sicuramente l'automobile, ed in particolare la

carrozzeria. La complessità dell'auto e dei suoi componenti è elevatissima, e i livelli di analisi possono essere molteplici, ci limiteremo tuttavia ad osservarla da fuori, come se fossimo su un marciapiede rivolti alla strada. Quello che vedremo passare non sarebbe che una forma tridimensionale in movimento. Già nel primo capitolo abbiamo preso in prestito le parole di Richard Saper riguardo il progetto

IMG 59
Spoiler Lamborghini
Design Real exhibition, Serpentine
Gallery, Londra, 2009



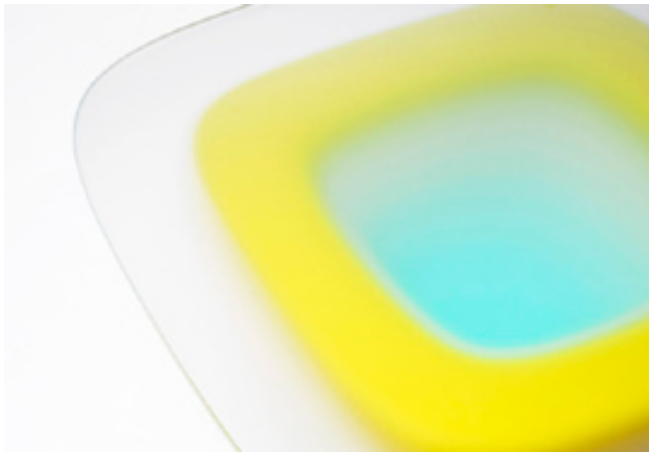
della tridimensionalità e di come in oggetti come l'automobile questo tipo di ragionamento sia essenziale. Vedremmo quindi l'esterno dell'automobile, qualcuno di noi ne riconoscerebbe il modello e qualcuno no, riusciremmo a capire probabilmente se il proprietario l'ha lavata recentemente, anche senza essere esperti di automobile potremmo riuscire a stimare, anche se approssimativamente, l'anno di produzione. Tutte considerazioni che possiamo fare in quanto al nostro occhio viene impedito di andare oltre. Non ne vediamo il motore, vediamo a stento il conducente, non vediamo il telaio che sorregge la carrozzeria, tutto perché il materiale e la conformazione di essa ce lo impedisce. La carrozzeria è quello che intendiamo quando parliamo ci riferiamo al diaframma. La carena non è indipendente all'oggetto, è parte dell'oggetto, qualcuno direbbe che ne è addirittura la parte fondamentale. Che dipenda dai materiali utilizzati o dal modo di progettare, in questa parte della trattazione non ci interessa. Ci interessano invece quella serie di ragionamenti e considerazioni che nascono dall'impossibilità di penetrare visivamente l'oggetto. Se fosse trasparente il materiale con cui l'automobile venisse ricoperta probabilmente i pensieri al suo passaggio sarebbero differenti. Saremmo tutti più esperti di motori e di meccanismi, o probabilmente più abituati a vederceli passare sotto il naso. Saremmo tutti esposti al giudizio di chiunque passando per le strade della città o in mezzo alla folla, mostrando chi portiamo con noi e cosa.

L'opacità quindi genera pensieri e ragionamenti tanto quanto la trasparenza o la vista parziale. Che si occulti per un motivo o per un altro, l'oggetto rimane comunque veicolo di significati e linguaggi. Impedire la vista non significa fermare il pensiero ma semplicemente deviarlo su altri livelli.

5.2.2 Semitrasparenza

Diverso è il discorso invece se si parla di semitrasparenza. Se infatti prima si è parlato di una scelta quasi obbligata del progettista, o neanche di una scelta dovuta al fatto di seguire certi codici linguistici, quando ci troviamo di fronte ad un occultamento parziale, il più delle volte stiamo godendo di una scelta progettuale ben calibrata e pensata. La semitrasparenza infatti, ponendosi a metà strada tra le due scelte assolute di completa opacità e di trasparenza, possiede tutta una serie di sfumature intermedie che il progettista può gestire, se in grado di farlo, a seconda del progetto. Sono riportati qui di seguito due esempi a

IMG 60
Fog
Odoardo Fioravanti, Casamania, 2011



mio parere esemplari di due differenti interpretazioni del problema. Il primo si riferisce ad un tavolino disegnato da Odoardo Fioravanti per l'azienda veneta Casamania nel 2011. Il cuore del progetto sta nell'effetto visivo e cromatico generato dall'acidatura

del vetro che costituisce il piano del tavolino. Questa acidatura, sommata alla conformazione della cavità interna della base su cui poggia, conferisce al piano un effetto di profondità e tridimensionalità diversa da quella effettiva dell'oggetto. In questo caso quindi la lavorazione superficiale del

diaframma, confonde e anebbia progressivamente la vista di ciò che sta al di sotto, costituendo da solo la caratteristica principale del progetto.

Il secondo esempio riportato si riferisce invece ad una famiglia di vasi in porcellana progettati da Hella Jongerious per l'azienda olandese Makkum. In questo caso il lavoro è differente poiché il gioco di trasparenze è fatto dagli strati di colore apposti alla forma in porcellana. I differenti layer semitrasparenti che si sovrappongono creano giochi cromatici potenzialmente infiniti. Il progetto prende significato quindi nelle varianti cromatiche generate dalla sovrapposizione degli strati di colore. Il diaframma in questo caso non modifica

la percezione della forma ma ne definisce l'aspetto. Due esempi differenti che dimostrano di come anche giocando con i diversi gradi di opacità, i livelli di applicazione possono essere differenti.

IMG 61
Coloured Vases
Hella Jongerious, Makkum, 2010



5.2.3 Trasparenza

Se parlare di opacità, come abbiamo visto significa parlare di presenza, di matericità, che genera ordini di ragionamenti e linguaggi diversi, parlare di trasparenza significa mostrare il progetto dell'assenza.

Il progetto della forma perde leggermente di importanza rispetto a prima ma rimane pur sempre presente, poiché per quanto si cerchi di rendere un materiale invisibile alla vista, la sua presenza verrà sempre percepita. Il progetto della forma si tralascia leggermente poiché il protagonista del progetto diventa ciò che sta dietro o dentro, ciò che il nostro occhio, questa volta può raggiungere agilmente. Allora una parte del

IMG 62
Flat table
Jo Nagasaki, Cibone, 2011



progetto si libera del peso della matericità per valorizzare e portare all'attenzione qualcos'altro.

I diaframmi diventa quindi la manifestazione della funzione che compie, che sia di contenimento, di protezione o altro. A tal proposito porto ad esempio il progetto di un designer

giapponese, Jo Nagasaki. Il progetto consiste in una serie di oggetti, sedute e tavoli, con il piano di lavoro costituita da un asse di legno grezzo, ricoperta con un materiale polimerico trasparente leggermente colorato.

Il progetto è a mio parere molto bello per una serie di motivi. L'uso del materiale polimerico insieme alla sua trasparenza hanno caricato di grande fascino gli oggetti. Se infatti lo strato di plastica allunga la vita dei piani impedendone l'usura accelerata, e conferisce una perfetta orizzontalità dell'asse lasciata grezza, la trasparenza, purché leggermente colorata, permette di godere dell'estetica caratteristica di un materiale naturale come il legno.

C'è così una fusione tra due materiali opposti per caratteristiche intrinseche funzionali ed estetiche.

Il diaframma, parte integrante e caratteristica del progetto, dichiara la sua presenza e la sua natura, permettendo lasciando all'occhio la possibilità di esplorare ciò che sta oltre.

5.3 I MOTIVI DELL' OCCULTAMENTO

Lasciando gli aspetti materici e formali di cui abbiamo parlato, rivolgiamo ora l'attenzione a quegli aspetti concettuali che determinano l'esistenza dei diaframmi. Come abbiamo spiegato nell'introduzione di questo capitolo, l'accezione che consideriamo di questa parola è molto allargata, comprendendo al suo interno sia le manifestazioni tangibili che quelle che si riferiscono invece ad aspetti culturali.

Consideriamo così diaframma sia il piano di un tavolino come abbiamo mostrato, ma anche quell'impedimento culturale che ci impedisce di alzarci dalle poltrone del teatro e andare dietro le quinte per pura curiosità a vedere cosa succeda tra un atto e l'altro.

Accade infatti che non sia necessaria la presenza fisica di qualcosa per impedirci di arrivare al lato B delle cose, semplicemente si può essere costituito un codice nel corso degli anni che ce ne tiene lontani.

I motivi che hanno contribuito all'elaborazione di questa legge non scritta, possono essere vari a seconda della cultura in cui ci troviamo, ma più nello specifico, a seconda del luogo, della situazioni o delle nostre competenze.

Anche però laddove il diaframma sia tangibile e ben individuabile nel progetto, cercheremo di spiegare i motivi che stavano a monte del progetto e che ne hanno portato all'esistenza.

Ci possono essere infatti barriere culturali che da sempre ci tengono lontani da certi luoghi o da certe cose, oppure ce ne

impediscono la comprensione. Ci possono essere ancora degli ostacoli conoscitivi, che ci separano da qualcosa che comunque non riusciremmo a comprendere. Oppure ancora ci possono essere esempi in cui la ragione che ci separa dal lato B delle cose perde di importanza per lasciare lo spazio a più semplici motivi funzionali, così di un quadro non ne conosciamo spesso il retro perché non c'è bisogno di vederlo per apprezzarne la bellezza. Oppure infine un diframma può avere un significato protettivo, ci può separare da qualcosa di potenzialmente pericoloso.

Sono tutti aspetti che stanno a monte del progetto e che possono prendere forma in maniera nettamente diversa.

Cercheremo di parlarne prima in modo generale per poi scendere nella particolarità di qualche esempio progettuale, così da mostrare come anche il concetto più intangibile influisca inevitabilmente sulla forma.

5.3.1 Occultamento culturale

Ci sono luoghi culturalmente inaccessibili ed inavvicinabili, luoghi che pur facendo parte della quotidianità di ognuno di noi rimangono in parte celati allo sguardo degli estranei. Sono luoghi posseduti e vissuti solo in parte dalla collettività per una serie di motivi.

Mi riferisco solo per fare qualche esempio, al retro di un altare della chiesa, al dietro le quinte dei teatri o ancora alla cosiddetta “stanza dei bottoni” di un qualsiasi organo decisionale.

Nonostante le espressioni che identificano questi luoghi si riferiscano quasi sempre a degli spazi, possiamo anche individuare di volta in volta degli oggetti rappresentativi.

Accade così che certi oggetti si facciano

testimonianza di queste barriere comportamentali che sono difficilmente oltrepassabili, nascondendo al nostro sguardo parti di essi. Probabilmente nessuno saprebbe descrivere la parte dell'altare della propria chiesa rivolta all'abside, a meno che da piccolo non abbia servito messa. La direzionalità del momento liturgico impone l'osservazione frontale della scena, e la sacralità del momento liturgico fa il resto. Da quando infatti l'altare si è separato dall'abside, per permettere al celebrante di

IMG 63

Altare

Chiesa S. Francesco di Paola, Napoli



girarvi intorno, una faccia ha cominciato a nascondersi ai fedeli.

“È bene costruire l’altar maggiore separato dal muro, perché si possa facilmente girarvi attorno e vi si possa celebrare verso il popolo; esso sarà posto nell’edificio sacro in modo da essere veramente il centro verso il quale si volge spontaneamente l’attenzione dell’assemblea dei fedeli”²⁷.

Per fare un altro esempio simile, nessuno ha mai visto i camerini o anche semplicemente le quinte del teatro a cui è abbonato.

Il diaframma che aveva una materialità così definita e che abbiamo cercato di analizzare nella prima parte di questo capitolo, si smaterializza ora, impedendoci comunque di raggiungere, anche se solo con la vista, certi luoghi. I linguaggi e le abitudini radicalizzate in secoli di storia di ogni cultura influenzano così non solo gli spazi ma anche gli oggetti, dando loro un verso ed un senso nello spazio. Il lato B diventa quindi la rappresentazione tangibile di una regola di comportamento non scritta ma rispettata da tutti.

27. Liturgie und kirchenbau

Klaus Gamber, Pusted, Colonia, 1976

IMG 64

Entrata della Città Proibita
Pechino



5.3.2 Occultamento conoscitivo e protettivo

Un altro motivo che può giustificare la presenza di un diaframma che ci separa dal lato B delle cose può essere la necessità di proteggerci non solo dalla complessità, ma anche dalla pericolosità di certi componenti. Nelle automobili questi componenti prendono il nome di dispositivi di carteraggio. Il carter è una copertura dei meccanismi, che il più delle volte serve per proteggere le persone dai punti pericolosi del motore.

IMG 65
Suspended sculpture
Damian Ortega, The Independent,
Barbican Gallery, London, 2010



C'è infatti una complessità delle cose da cui possiamo essere allontanati per due motivi differenti: il primo è che comunque non riusciremmo a venirne a capo e a comprenderla, diventa così inutile offrirli non solo alla nostra vista ma anche renderla facilmente raggiungibile. Un secondo motivo è invece quello più semplice della protezione dell'incolumità. Quello del carter è solo un esempio che serve a dimostrare come in certi progetti in cui i livelli di complessità siano molteplici, siano entrambe presenti questi due aspetti. Il carter del motore di una motocicletta ci protegge prima di tutto dal calore che lo stesso motore sprigiona durante la marcia, ed in secondo luogo evita che si cerchi

di ripararlo o di “metterci le mani”, finendo per ferirsi.

Si interpone quindi tra noi e certi elementi del progetto un terzo elemento, che però inevitabilmente parla di ciò che protegge, può nascondere al contatto, ma non può, e nella maggior parte dei casi non deve fingere che non ci sia niente oltre lui.

L'estetica di questi componenti non dipende direttamente dalla loro complessità, poiché anche formalmente, il diaframma provvederà a semplificarli.

C'è un artista che rende evidente la differenza tra il dentro e la sua protezione, tra ciò che è nascosto e ciò che invece è offerto alla nostra vista, è Damian Ortega. Nei suoi lavori gli oggetti sono “esplosi” ed ogni componente è sospeso in aria. Si perdono così le gerarchie e si finisce anche per non comprendere più la logica funzionale degli oggetti che abbiamo davanti. Nessuno di noi sarebbe in grado di ricomporli, si enfatizza così la differenza materica e formale delle parti, i meccanismi, gli ingranaggi e tutti gli altri piccoli componenti funzionali sono ben distinguibili dal guscio, la logica funzionale perde importanza a favore della riconoscibilità formale. In queste opere quello che abbiamo definito diaframma protettivo e conoscitivo salta subito all'occhio rispetto al resto, dimostrando come possa prendere forma e materializzarsi qualcosa che all'inizio del progetto è solo un requisito intangibile.

5.3.3 Occultamento funzionale

L'ultimo motivo di occultamento che abbiamo scelto di presentare in questa trattazione in quanto utile al tema di cui stiamo parlando è quello che abbiamo definito funzionale, è quello che si riferisce alla natura intrinseca delle cose.

Ci sono oggetti che non solo rappresentano, ma sono materialmente il passaggio tra due stati d'essere differenti, tra un davanti ed un dietro, tra un fuori ed un dentro, tra un di qua (dove si trova l'osservatore) e un di là (da cui l'osservatore è tenuto fuori).

Stiamo parlando dei casi in cui la soglia prende forma e si materializza, e il diaframma prende l'accezione di passaggio. Questa materializzazione può prendere forma in diversi modi: può dare vita ad un oggetto simmetrico, uguale se visto da una parte o dall'altra, o anche se non uguale, comunque pensato esteticamente per essere osservato da entrambi i lati. È il caso delle porte di casa, la loro estetica può essere differente se le osserviamo dall'interno o

dall'esterno, quello però che non cambia appunto quest'attenzione alla bilateralità della forma.

Altro caso è quello in cui l'oggetto si gerarchizza esteticamente. Abbiamo già parlato nei capitoli precedenti

IMG 66
Dispositivo di coronamento
Messa in opera



della gerarchizzazione formale delle cose, di quei casi in cui l'estetica è visibilmente sbilanciata (nel progetto) ad una parte definita preferita, tralasciando qualsiasi ragionamento estetico sul resto del volume. Questo accade in quelli che vengono definiti "dispositivi di coronamento". È il caso dei tombini delle strade, che sono per noi la parte più bassa dell'ambiente in cui ci muoviamo, fanno parte del suolo e sono continuamente calpestati. Non pensiamo tuttavia che i tombini, se ribaltiamo il punto di vista, finiscono per essere il coronamento di tutta una realtà che sta sotto il manto stradale, di una realtà altra da quella in cui ci muoviamo e viviamo, e il problema così cambia di prospettiva. Ma perché una porta di un'abitazione è differente da un dispositivo di coronamento? Sono differenti perché nonostante rappresentino entrambe la materializzazione della soglia, l'una è conformata per essere apprezzata da entrambe le parti, l'altro no. Nessuno di noi sa come sia fatto il retro del tombino del proprio cortile, per il semplice fatto che per la funzione che svolge è nascosto dal nostro sguardo. Il diaframma quindi si può conformare diversamente nonostante l'oggetto sia concettualmente uguale.

5.4 LA PELLIFICAZIONE

Ci possono essere casi in cui il diaframma perda di consistenza materica per guadagnarne invece concettualmente. Se nel capitolo precedente abbiamo preso in analisi quei casi in cui il diaframma prendeva forma in modi ben definiti e consistenti, in cui la matericità era il requisito di partenza, in questo capitolo vedremo invece come un semplice gesto ed una leggera matericità, possano sostituirsi alla pesantezza ed al volume.

Parleremo della pellificazione e delle forme che può prendere nel progetto.

La pelle come elemento finale che conclude e racchiude una forma, come luogo di contatto con l'esterno e allo stesso momento di protezione da esso. La pelle umana nasconde all'occhio la complessità degli organi interni e la loro vulnerabilità, è tesa e raggrinzita, fa affiorare lo scheletro e la struttura ossea, permettendone, nonostante ciò, il contatto.

“Sotto la pelle il corpo si nasconde, sopra si manifesta”²⁸.

Nel progetto tutte queste caratteristiche possono essere di volta in volta esaltate o nascoste, sta al progettista decidere se usare il semplice gesto di dare una pelle alle cose come veicolo di una tensione più o meno accentuata.

Si possono ricoprire le cose per due ragioni: per nasconderle o per farle risaltare ancora di più.

Cercheremo di mostrare casi esemplari di tutti e due questi differenti approcci,

28. *La pelle come limite*
R. Blumer, Corraini, Mantova, 2009

indagando il mondo del design così come quello dell'arte. Vedremo che l'apparente semplice gesto può prendere non solo forme ma anche consistenze diverse, servendosi di più materiale o meno dichiarando la propria presenza in modo prepotente o discreto. È proprio questa "discrezione" che ci aiuta a definirne il nome per poter dare un po' di ordine agli esempi trovati.

Nel corso del capitolo vedremo così tre differenti tipologie di pellificazione: il rivestimento e l'involucro, la decorazione, e la cosmesi. In un ordine graduale decrescente di presenza all'interno della scena questi tre tipi di diaframma ci servono per capire come il lato B si possa di volta in volta esaltare, coprire o celare.

Qualunque sia lo spessore di questa "pelle", certo è che, differentemente dal capitolo precedente, questo tipo di diaframma parla sempre di ciò che nasconde, anche quando cerca di mascherarlo.

5.4.1 Involucro e Rivestimento

I primi esempi progettuali raccolti fanno riferimento a quei casi in cui la presenza del diaframma nel progetto è decisamente rilevante e distinguibile. Stiamo parlando dei rivestimenti e degli involucri.

Rivestimento ed involucro sono due sinonimi usati nella lingua italiana per descrivere la stessa cosa: un elemento che ricopre e avvolge qualcos'altro. In inglese le due parole si fondono in una sola *wrapped* quando il significato è allargato, per poi cambiare a seconda di tutte le varie declinazioni della parola. Ad ogni tipo di involucro è infatti riconosciuta una parola diversa, come ad esempio *upholstery* se si sta parlando di mobili imbottiti, *lining* ad esempio di una scatola o di un cassetto o *casing* se ci riferiamo ad un cavo.

Questa piccola divagazione sulla forma finale che le parole possono prendere è la dimostrazione del fatto che in questo caso il progetto dell'involucro è quasi più importante di ciò che sta sotto, tanto da far nascere una parola per ogni materiale o tipo di rivestimento utilizzato. Cercando degli esempi nel campo dell'arte e del disegno industriale ci siamo accorti proprio di come questo sbilanciamento al progetto dell'involucro sia proprio ciò che distingue l'approccio artistico da quello del prodotto. Possiamo vedere infatti come nell'opera d'arte l'attenzione sia catalizzata verso il gesto del ricoprire, verso quella tensione generata dal semplice gesto di cui abbiamo parlato nell'introduzione del capitolo.

IMG 67
Wrapped Reichstag
Christo & Jeanne-Claude, Berlin, 1995



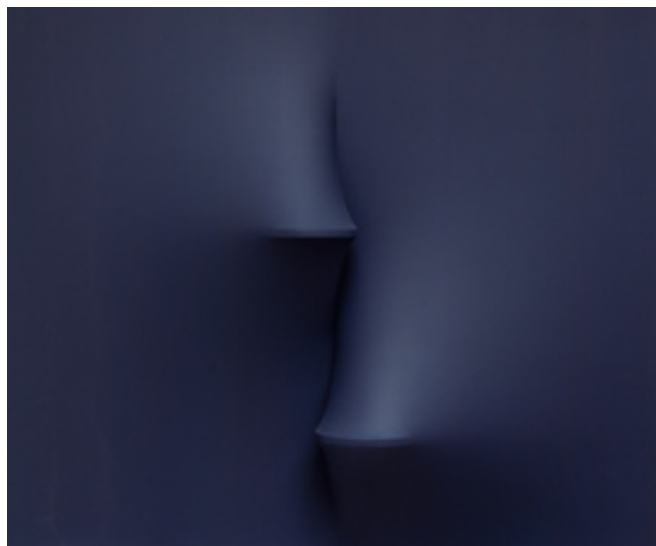
Che poi l'azione venga fatta in maniera più delicata o più sgraziata quello dipende dall'artista. Gli artisti Christo e Jeanne-

Claude, che operano sempre in coppia hanno fatto della creazione dell'involucro il loro segno distintivo. L'azione di ricoprire i grandi monumenti e le grandi opere d'arte serve ad attirare l'attenzione su di essi, su quei simboli della città a cui ormai siamo talmente

abituati da non rivolgere più lo sguardo. Il gesto dell'artista che ricopre un'architettura esalta così aspetti di cui solitamente non teniamo conto, come per esempio il volume occupato dall'opera e lo spazio che prende all'interno della città. Veicolare l'attenzione solitamente rivolta ad altri particolari serve a far nascere altri tipi di ragionamenti. In questo caso quindi non interessa la natura dell'involucro, ma la sua potenza concettuale generata dalla sua funzione.

Un altro artista che ha usato il rivestimento come tratto caratteristico delle proprie opere è Agostino Bonalumi. In questo caso però non solo il modo gestire il tessuto, ma anche l'obbiettivo finale sono radicalmente diversi. Bonalumi creava delle sculture a volte da terra, altre da parete in cui il tessuto estroflesso ricopriva materiali posti nella parte posteriore. Questo gesto dava vita ad una tridimensionalità del tutto nuova.

IMG 68
Senza titolo
Agostino Bonalumi, 1964



Il legno ed il metallo che venivano rivestiti perdevano completamente della loro identità per dare vita ad una forma altra, in cui colore, giochi di ombre e tattilità erano gestite dall'artista. Ciò che stava dietro non era più importante né tantomeno comprensibile. Quello che accade solitamente nel mondo del design è leggermente diverso, anche se apparentemente si potrebbe mettere tutto sotto lo stesso argomento. Quello che cambia, come

abbiamo detto all'inizio del capitolo, è lo sbilanciamento verso il rivestimento piuttosto che verso il contenuto. La parola rivestimento è immediatamente associabile al mondo degli imbottiti, delle poltrone, dei divani e dei letti. In questi casi, in cui la funzione è ormai consolidata da decenni, la libertà del progettista è limitata, e gli spazi lasciati a ragionamenti di tipo concettuale sono limitati. Accade così che il progetto se non può indagare sulle soluzioni funzionali si può orientare o su quelle formali o su quelle materiche. Ci sono casi di progetti in cui la forma archetipica del divano non viene modificata e tutto il progetto si consuma sulle finiture, sulle imbottiture e sulla tattilità del materiale con cui veniamo in contatto, appunto l'involucro.

I divano non devono parlare di ciò che contentono e le suggestioni formali non sono legate a quello. Ci possono però essere casi in cui la scelta formale e quella concettuale finiscono per combaciare, caricando il prodotto di significati differenti dalla consuetudine. È l'esempio della famiglia di imbottiti Bohémien di Busnelli progettati dai designer Castelli & Lagravinese. In questa famiglia divani e poltrone il gesto del ricoprire è immediatamente visibile e senza alcun camuffamento o finzione. Il rivestimento torna ad avere così la sua forma più naturale dandoci l'impressione di trovarci di fronte ad un semilavorato non ancora pronto per uscire dalla fabbrica. L'oggetto si carica così di significati che si pensava dovessero essere tenuti lontani dal mondo del disegno industriale e il diaframma diventa il veicolo di un nuovo approccio al progetto. Il lato B sostiene la forma e la riempie nel volume e nel significato.

IMG 69
Divano Bohémien
Castello & Lagravinese, Busnelli, 2010



5.4.2 Decorazione

C'è un modo differente da quello precedente con cui la pellificazione può manifestarsi, ma che nonostante ciò può essere inserita in questa parte della trattazione, ed è la decorazione.

Diversamente dall'involucro e dal rivestimento quando si decora qualcosa non lo si ricopre completamente, effettuando un occultamento parziale, poiché l'obbiettivo non è l'avvolgimento totale, ma il miglioramento locale, se così si può dire, della cosa.

Nella decorazione infatti solitamente ciò che viene apposto non ricopre completamente gli oggetti, poiché allora in quel caso si tornerebbe a parlare di rivestimento.

Quello che è interessante di quest'aspetto è che elementi con una propria autonomia formale ed estetica cambiano la propria natura se ripetuti e posati su qualcos'altro. In un mazzo di fiori che viene posato sulla balaustra dell'altare di una chiesa viene inevitabilmente data una direzionalità, un verso preferito che viene offerto ai fedeli. Il piano di granito che ospita la composizione cambia così momentaneamente la propria natura, passando da soggetto a supporto, facendo entrare in così in gioco tutta una serie di ragionamenti sul rapporto tra gli oggetti e la superficie fondamentale di cui abbiamo parlato nel capitolo 3.

Il decoro prende senso nella ripetizione delle parti elementari che la compongono, mantenendo comunque una propria autonomia se non altro intrinseca.

Accade quindi che possiamo considerarla come una seconda pelle delle cose, una pelle momentanea, una cute che al termine del tempo per cui è stata progettata, si leva e riscopre ciò che sta al di sotto.

Come dei piccoli parassiti, oggetti prendono vita e guadagnano di significato solo se apposti su altri, creando valenze reciproche che si esauriranno alla fine del rapporto.

Il progettista quindi così a dover considerare attentamente questo modo di agire,

IMG 70
Chiesa addobbata



consapevole del fatto che l'atto del rivestimento possiede variabili non solo riguardanti il materiale (nella sua dimensione e nella sua consistenza) ma anche la durata.

La predisposizione al decoro può essere decisa in fase progettuale, ma se così non fosse, ci si

troverebbe a pensare alla pelle.

Il lato A così si veste mutando la propria estetica, seppur per un tempo limitato, passando in secondo piano diventando supporto. Questo capitolo sul decoro fa anche da introduzione al successivo in cui, il limite tra lato A e lato B comincia a confondersi e a sfumare, rendendo quasi impossibile identificare dove finisca uno e dove cominci l'altro. La cosmesi rende impalpabile ciò che in questo capitolo possedeva una decisa consistenza.

5.4.3 *Cosmesi*

La cosmesi inganna due volte.

Prima di tutto perché cerca di creare nuove sembianze in qualcosa o in qualcuno, modificandone i tratti e creandone di nuovi, lasciando la libertà di rendere le cose o le persone più o meno riconoscibili.

In secondo luogo la cosmesi nella sua volontà creatrice si annulla nella matericità, alleggerendosi sempre più, lasciando visibile la testimonianza della propria presenza, ma appiattendosi e nascondendosi al tatto.

Parlare di cosmetica e quindi di trucco significa parlare di occultamento nella sua accezione più diretta. Il fatto stesso che la parola utilizzata per riferirsi ad un inganno sia la stessa che si usa per parlare del decoro del viso, la dice lunga sulla natura dell'azione stessa. Abbiamo tenuto per ultima questa tecnica espressiva (e ormai anche progettuale) poiché wci sembra rappresentare il sunto perfetto di tutti i ragionamenti fatti fino ad ora. Gli elementi che vengono utilizzati in cosmetica sono

IMG 71

Trucco di scena

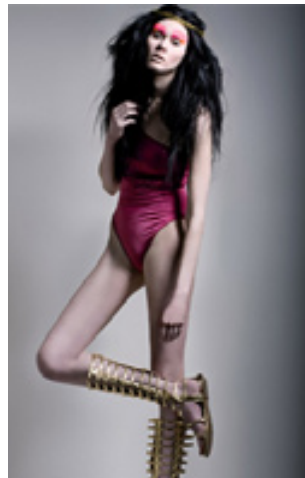
Marcello Moretti, Arlecchino servitore di due padroni



vera e propria materia di progetto, hanno una precisa tonalità di colore, precise proprietà tattili e superficiali, precisa consistenza e massa. Accade così quindi che il progetto del diaframma sia proprio il progetto della sua assenza.

A meno che non si conosca molto bene la persona o la cosa “camuffata” ci risulta impossibile capire dove finisce il trucco e dove ricominci la realtà. La cosmesi non interviene sulla tridimensionalità delle cose ma ne cambia decisamente la percezione, attenuandone le ombre o accentuandone i profili, ammorbidendone i contrasti o saturandone i toni. Agendo nel terreno della rappresentazione e non in quello della profondità, diventa del tutto assimilabile alla cosmesi il mondo del fotoritocco digitale. Gli sviluppi tecnologici nel campo della rappresentazione grafica hanno ormai portato ad una accuratezza delle tecniche

IMG 72
Ritocco fotografico
Cristian Girotto



di postproduzione delle immagini impressionanti. L'unica differenza dalla cosmesi reale è che, agendo nella realtà digitale si può modificare persino il supporto, per esempio, si possono modificare i profili del corpo umano. L'occultamento così diventa completo,

conquistando quella profondità che non riusciva ad essere del classico trucco. Il diaframma quindi raggiunge la sua perfezione massima: risulta indefinibile nella sua consistenza, occulta senza lasciar immaginare come fosse il prima, tutto questo avendo la possibilità di modificare il lato A delle cose.

5.5 CONSIDERAZIONI

Nel corso di questo quinto capitolo abbiamo cercato di spiegare cosa significhi per noi diaframma, quali forme può prendere e perché sia stato utile analizzarne gli aspetti ai fini di questa trattazione. Lo abbiamo fatto raggruppando gli esempi progettuali per tre filoni, i gradi del mostrare, i motivi dell'occultamento, e la pelfificazione.

Abbiamo scomposto il capitolo in questo modo perché così facendo ci sembrava di riuscire a toccare tutti i punti e analizzare il problema da prospettive differenti.

Come conclusione al capitolo è utile riuscire ad individuare i tratti comuni di questi tre modi di operare osservati, ai fini di

portarli come aiuto alla progettazione finale, oggetto di questo lavoro. Sono due, a mio parere i valori di cui il progetto si carica quando è presente un diaframma: la tensione e il valore concettuale aggiunto.

Per cercare di spiegare questi due aspetti prenderò due esempi di prodotti di ddesign industriale in cui queste componenti risaltino e siano affrontate in modi differenti.

Sono due esempi appartenenti al mondo dell'imbottito, ed in particolare a quello dei letti. Il primo esempio è il letto Nathalie, disegnato per Flou da Vico Magistretti nel 1978 e ancora best seller dell'azienda.

IMG 73

Nathalie

Vico Magistretti, Flou, 1978



IMG 74
R.E.M.
Riccardo Blumer, Flou, 2009



In questo letto il diaframma di cui abbiamo parlato è rappresentato dal rivestimento, che delimita e contiene la morbida imbottitura che caratterizza il letto in tutte le sue parti. In questo caso il rivestimento parla dell'ambiente in cui il prodotto verrà utilizzato e degli oggetti che gli gireranno intorno. La morbidezza è quella dei cuscini

che si useranno per dormire e la tattilità della maglia del tessuto è quella della trapunta che gli verrà posata sopra. Nulla del rivestimento parla d'altro e la struttura rigida che staticamente sorregge il letto è celata e camuffata.

Radicalmente diverso è invece l'approccio che un altro progettista usa per disegnare un letto appartenente alla collezione sempre di Flou. Mi riferisco a Riccardo Blumer e al suo lavoro fatto per il letto R.E.M..

In questo caso la tensione di cui abbiamo parlato all'inizio del capitolo è provocata ed evidente. In questo caso il rivestimento è usato sempre con la sua accezione di involucro, come il letto precedente, ma con risultati ben diversi. In questo letto c'è un attento e profondo studio della struttura, che per il materiale ed il modo in cui si articola, finisce per essere leggerissima, permettendo di sollevare il letto con una sola mano. Il designer vuole esaltare così il risultato della sua sperimentazione e mostrarlo,

usando però i materiali tipici del prodotto che sta progettando.

Il risultato è un letto con un rivestimento che fa intravedere la struttura e come una scultura di Alighiero Boetti usa i materiali e le forme presenti all'interno per creare una tridimensionalità altra.

L'occultamento funzionale e protettivo è effettuato dal rivestimento elastico che separa l'utente dalla struttura, visivamente e tattilmente.

Così il progetto racchiude allo stesso tempo tutti quegli aspetti del diaframma che ci interessavano:

—graduale messa in mostra del lato B

—occultamento funzionale e protettivo del lato B

—tensione generata da un semplice gesto.

Il confronto tra questi due progetti parla di due approcci radicalmente diversi ma che partono dalle stesse componenti per finire ad avere uno stesso prodotto.

Il lato B così si manifesta in modo più o meno esplicito, catalizzando l'attenzione su di sé o nascondendosi completamente all'occhio dell'utilizzatore finale, ma in entrambe i casi, dichiarando la sua presenza. Il lato B è cuore del progetto o suo scheletro.

5.6 ESEMPI PROGETTUALI

nome_Chasen

azienda_Flos

designer_Patricia Urquiola

anno_2007

In questa lampada Patricia Urquiola si serve di un diaframma per caratterizzare nello stesso tempo formalmente e funzionalmente il progetto.

La “gabbia” costituita da listelle di metallo con cui è avvolta la fonte luminosa funge non da diffusore ma da filtro, che allarga o stringe le proprie maglie a seconda del posizionamento. L’oggetto prende quindi sembianze e significati differenti, ed è proprio questo che lo differenzia da prodotti simili, nella misura in cui il diaframma è più o meno presente.

IMG 75



nome_Yang

azienda_Artemide

designer_Carlotta De Bevilacqua

anno_1998

La lampada Yang di Artemide progettata da Carlotta De Bevilacqua nel 1998 pone tutta l'attenzione sul materiale con cui è realizzata la scocca. Il prodotto nasce in un periodo in cui l'azienda stava concentrando tutti i suoi sforzi progettuali nel rapporto fisico e fisiologico tra uomo e luce.

Yang nasce come prima lampada da poter toccare ed abbracciare.

Tutto dipende dalla scelta e dalla progettazione dei materiali con cui sono realizzati i vari componenti, da quelli interni che circondano e isolano le sorgenti, a quelli più esterni che entrano direttamente a contatto con l'uomo. L'oggetto scopre inoltre per la prima volta la sua complessità interna, offrendosi così completamente.

IMG 76



nome_Renrite
azienda_Lignet Roset
designer_GamFratesi
anno_2009

Il progetto Rewrite di GamFratesi per Lignet Roset rappresenta allo stesso tempo un diaframma intangibile ed uno tangibile, il secondo però nasce in funzione del primo. Il rapporto personale e di intimità che c'è tra gli uomini e gli oggetti può prendere forma in modo più o meno esplicito. Con questo progetto i designer vogliono dare una forma ed un peso al bisogno di spazio che ognuno di noi ha quando si ritira per lavorare, scrivere ecc...E lo fanno disegnando una sorta di bolla prossemica sul piano di lavoro, capace di isolare acusticamente e visivamente chi si trovi all'interno, rendendo però comunque parzialmente visibile.

IMG 77



nome_Our

azienda_//

designer_Lanzavecchia+Wai

anno_2010

Lanzavecchia e Wai invece usano il rivestimento e le proprietà del materiale con cui è realizzato per dar valore agli oggetti che disegnano.

La lycra colorata viene usata per rivestire gli arredi realizzati in legno di cui non c'è niente di più che la struttura, una sorta di scheletro di legno su cui viene applicata una leggera pelle elastica.

In questo caso il progetto dell'interno è importante tanto quanto il progetto del rivestimento, poiché, come nelle sculture di Bonalumi, il linguaggio che parlerà l'interno una volta ricoperto sarà ben lontano da quello iniziale. Il diaframma, elastico e colorato, darà un volto nuovo a ciò che avvolge.

IMG 78



nome_Cab

azienda_Cassina

designer_Mario Bellini

anno_1977

Il diaframma che ovvia al problema formale e a quello funzionale.

In questa sedia progettata da Mario Bellini nel 1977, il rivestimento in pelle nasconde la parte strutturale metallica e nello stesso tempo riempie i vuoti lasciati dalla struttura, completando così la forma e rendendo utilizzabile l'oggetto.

La naturale opacità del cuoio lavorato cela lo scheletro donando all'oggetto assemblato un'estetica che, guardando solo la struttura, non sarebbe definibile. Le proprietà meccaniche della pelle inoltre completano il lavoro strutturale laddove la struttura metallica non arriva per lasciare leggera la sedia.

IMG 79



nome_Zeppelin

azienda_Flos

designer_Marcel Wanders

anno_2005

In questo progetto il diaframma è pensato per aggiungere valore linguistico.

La fibra che viene spruzzata su un vecchio candelabro lo ricopre completamente lasciandone intravedere solo i profili e la forma generale. Un processo contemporaneo intrappola il precedente storico della lampada a sospensione. Come negli esempi precedenti l'estetica è determinata dalle proprietà del diaframma e dal suo comportamento con il resto dell'oggetto.

Marcel Wanders ha progettato un processo applicabile a tipologie differenti.

IMG 80



nome_robot

azienda_Kuka automation

designer_Mario Selic

anno_//

Konstanti Grcic inserisce per la prima volta in una mostra di design un robot meccanico industriale.

Abbiamo parlato di diaframmi protettivi, ovvero di quei componenti che ci tengono lontani dalle parti pericolose degli oggetti, che le rendono difficilmente raggiungibili. In questo oggetto più che in altri il progetto dei dispositivi di carteraggio salta immediatamente all'occhio. La complessità del braccio meccanico è nascosta e ingentilita dalle carenature arancioni che ne ammorbidiscono le linee e ne semplificano l'estetica, il macchinario non ha più così le sembianze di un "mostro" di acciaio da temere.

IMG 81



nome_Haptic Cup

azienda_Takeo

designer_Industrial Facility

anno_2004

Sam Hecht e Kim Colin (Industrial Facility) riescono ad impiegarne una forma semplificata fino a raggiungere la massima iconicità con un attento lavoro sulla trasparenza del materiale.

Questo bicchiere di materiale plastico è una bella dimostrazione di come il progetto della trasparenza sia necessario, ancor di più per oggetti che sono fatti per contenerne altri, che si realizzano solo nell'interazione con altre sostanze o altri oggetti. Il lavoro sulla forma lascia così spazio all'epifania estetica del momento dell'utilizzo.

IMG 82



nome_Fan

azienda_Plusminuszero

designer_Naoto Fukasawa

anno_2008

Ci sono oggetti con cui veniamo in contatto tutti i giorni che non solo presentano un grado di complessità altissimo, ma anche una pericolosità notevole. Se poi, come nell'esempio del ventilatore, la parte pericolosa è proprio quella che si deve esporre affinché l'oggetto funzioni correttamente, il progetto del diaframma protettivo diventa più che mai indispensabile. Naoto Fukasawa disegna ogni particolare di quest'oggetto non tralasciando neanche il più piccolo aspetto, e la griglia protettiva delle pale diventa il cuore formale dell'oggetto, che si integra con essa diversamente da come accade di solito.

IMG 83



nome_Champions

azienda_Galerie Kreo

designer_Konstantin Grcic

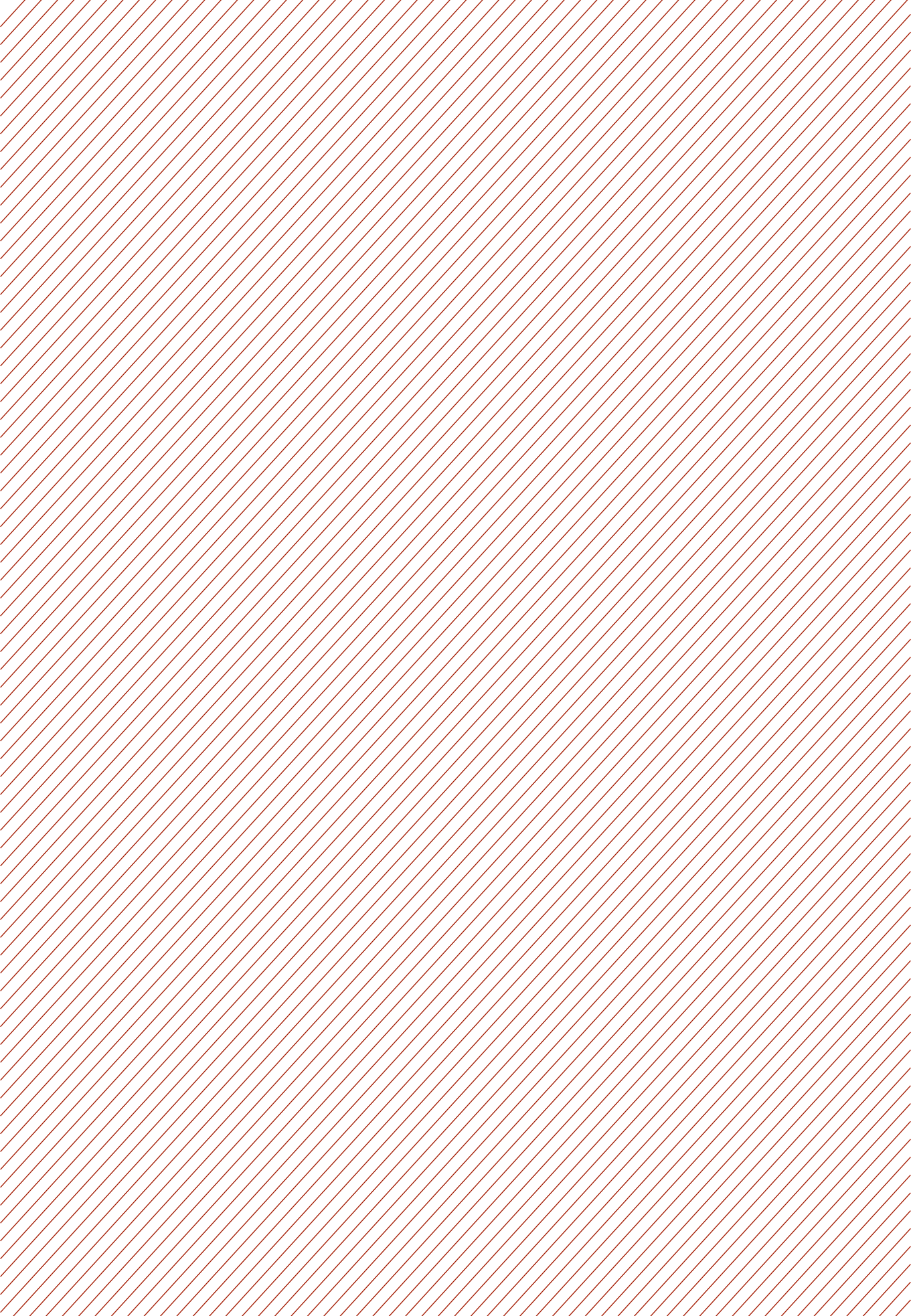
anno_2011

Si tende a pensare che la cosmesi sia esclusiva delle persone, usata per abbellirsi, per celare qualche imperfezione o per nascondersi dietro ad un volto diverso dal proprio. Anche per gli oggetti può accadere la stessa cosa.

Konstantin Grcic “truca” delle semplici strutture di tavoli, facendo riferimento al mondo del tuning ed in generale di quei settori sportivi in cui la prestazione degli oggetti viene stressata fino ai massimi limiti. Il designer tedesco prende quell'estetica, che è pura finzione ed intimidazione degli avversari, e la porta in casa, in un oggetto che di competitivo non ha nulla, cambiandone decisamente i connotati e dimostrando come l'estetica degli oggetti sia estremamente vulnerabile.

IMG 84





*PROGETTARE
IL LATO B*

6.1 LA DIMENSIONE MENO EVIDENTE DEL PROGETTO

Con questo capitolo comincia l'ultima parte riguardante gli esempi progettuali e i casi studio utili nel percorso di esplorazione del lato B delle cose. Nei due capitoli precedenti abbiamo cercato di raccontare come i progettisti e gli artisti negli anni abbiano rappresentato il lato A delle cose (definito in questo modo da noi), per poi passare al luogo di passaggio tra lato A e lato B, quello che abbiamo chiamato diaframma.

Ora parleremo dei modi in cui lato B si manifesta e prende forma.

Già nell'introduzione di questa trattazione abbiamo cominciato a spiegare cosa intendiamo con dimensione meno evidente del progetto, ora passiamo a mostrarla, servendoci, come fatto nei capitoli precedenti, di esempi provenienti dal mondo dell'arte, dell'architettura e di altre discipline oltre a quella del disegno industriale.

Abbiamo raccolto gli esempi secondo noi esemplari all'interno dello stato dell'arte, per riuscire a parlare dell'argomento da punti di vista differenti.

Come detto nell'introduzione, intendiamo lato B delle cose non solamente la parte degli oggetti solitamente trascurata, dal progettista e dall'utente finale, ma anche aspetti immateriali del progetto portati alla luce dallo stesso progettista o dagli inevitabili aspetti comunicativi.

Il lato B si può infatti manifestare in modi più visibili che fanno riferimento alla tridimensionalità dell'oggetto, al suo verso di utilizzo ed alla sua funzione, altre

volte invece la sua presenza non è tangibile ma comunque fondamentale e ben distinguibile.

Abbiamo finito per individuare 7 modalità differenti di rappresentazione, mostrando per ognuna di esse uno o più esempi caratteristici.

Parleremo del processo di estroffessione delle cose, cioè di quel linguaggio progettuale che tende a “rivoltare” gli artefatti, portando la pelle all’interno e tutte le parti funzionali esternamente. Faremo un accenno al cubismo, come prima tecnica artistica che rappresenta simultaneamente più punti di vista di uno stesso oggetto.

Mostreremo i lavori di Castellani e di Kapoor sulla protrusione delle cose, quel processo che tende a far affiorare verso la superficie elementi interni, per poi passare al lavoro sul rapporto tra pieno e vuoto, tra positivo e negativo di Rachel Whiterhead.

Questo per quanto riguarda la rappresentazione materiale del lato B delle cose, parlando invece degli aspetti intangibili mostreremo progetti che agiscono su un livello differente da quello della pura tridimensionalità e funzionalità.

Parleremo del Voyeurismo e di come, specialmente in alcune tecniche artistiche, l’intrusione nel lato privato delle persone incuriosisca l’osservatore. Parleremo anche della messa in mostra del processo di ideazione, che sempre più sta catalizzando l’attenzione a scapito di ragionamenti formali e funzionali.

Il lato B quindi che prende forma e sostanza o si ferma al livello concettuale, mantenendo

comunque importanza nella messa in scena finale.

In questa panoramica di esempi progettuali il capitolo che segue non occupa un posto privilegiato rispetto ai due precedenti.

Trovandoci in prossimità del progetto è fondamentale avere ben presente anche tutti gli altri approcci analizzati, che si tratti di ragionamenti sulla tridimensionalità o altri di natura più astratta.

Quello che ci interessa mostrare è la quantità di sfaccettature che il tema presenta nonostante l'apparente linearità.

Quel gesto istintivo del designer di rigirare tra le mani gli oggetti per goderne appieno tutti i particolari di cui ho parlato all'inizio di questa trattazione, non è altro che un piccolo gesto provocato da una delle tecniche presentate qui di seguito.

6.2 L'ESTROFLESSIONE DELLE COSE

C'è un linguaggio creativo che ha più del gestuale che del concettuale, è il processo estroflessione. Immaginiamo di prendere la nostra giacca e di rivoltarla completamente, riconosceremmo ancora la giacca ma le sue sembianze saranno cambiate radicalmente. La sua fodera sarà ora visibile in tutta la sua interezza, le cuciture affioreranno, respirando e riprendendo volume, le piccole tasche interne diventeranno invisibili, mentre le sacche di quelle accessibili esternamente saranno libere ed in mostra.

Accade così che l'interno diventi esterno, svelando il funzionamento di ciò che gli altri vedono solo superficialmente.

Immaginiamo ora di fare la stessa cosa con un oggetto o con un'architettura, portando fuori dalla pelle dell'artefatto (o del

IMG 85
Birreria Splügen Brau
A. e P.G. Castiglioni, Milano, 1960



diaframma, come lo abbiamo chiamato nel capitolo precedente) tutte le parti necessarie al funzionamento, lasciandole però collegate con l'interno e quindi funzionanti. Succede che lo spazio interno si liberi completamente, e tutto il volume occupato prima da ingranaggi, meccanismi, collegamenti

e quant'altro lasci posto al vuoto. Quello che stiamo facendo con l'immaginazione non è altro che un'estroffessione.

Per parlare in concreto facciamo due esempi.

Nel 1960 Achille Castiglioni progetta la birreria Splügen Brau di Milano. Achille Castiglioni in un'intervista ne parla così:

“Doveva essere un ambiente molto milanese. I milanesi sono bauscia, gli piace farsi vedere, li abbiamo messi un po' in vetrina”.²⁹

Queste parole sono emblematiche del cuore del progetto. Per la prima volta le parti dell'architettura vengono disegnate e progettate in ogni particolare.

I fratelli Castiglioni gettano un seme che Renzo Piano raccoglierà 10 anni più tardi.

A metà degli anni '70 Renzo Piano e Richard Rogers vincono il concorso per la realizzazione del nuovo centro delle arti moderne Parigino. Nel 1977 uno dei progetti più rivoluzionari dal punto di vista del linguaggio architettonico del XX secolo è concluso, il Centre Pompidou viene inaugurato. L'architetto genovese ne parlerà così: “Quando venne concepito Bueaubourg, agli inizi degli anni '70 al muse non ci andava nessuno. I musei erano un'istituzione triste, polverosa, esoterica, e venivano percepiti come politicamente non corretti, fatti per l'élite, per meglio dire. Avevano un'immagine che intimidiva le mamme e spaventava i bambini. Il tono irriverente del Beaubourg nacque in questa situazione”.³⁰

La rivoluzione apportata da questo progetto sta nella logica funzionale ed estetica dell'intero progetto.

29. Castiglioni

Sergio Polano, Electa, Milano, 2001

30. Giornale di bordo

Renzo Piano, Passigli editore, Firenze, 1997

Gli architetti hanno reso visibili, portandoli all'esterno, tutte le componenti funzionali dell'edificio, rivestendo l'architettura di condotti dell'aria, dell'acqua, di vani ascensori e di tutta la struttura portante. Così lo spazio interno si è liberato, lasciando totale libertà all'organizzazione degli ambienti interni.

Un semplice gesto concettuale che però ha portato come conseguenza alla progettazione ed al controllo di tutte quelle componenti solitamente nascoste all'occhio dei visitatori. Abbiamo parlato infatti nei capitoli precedenti dei diaframmi e di come questi il più delle volte servano a proteggere

dalla complessità delle parti funzionali. Qui le parti funzionali sono non solo mostrate ma anche offerte, ne risulta quindi necessaria la progettazione fino al più piccolo particolare. Il progetto del Centre Pompidou diventa quindi il progetto

delle strutture, delle viti e dei bulloni, della scelta dei colori per distinguere i condotti dell'aria da quelli dell'acqua e dare una leggibilità alla complessità del tutto. Diventa il progetto della messa in mostra dello scheletro e degli organi interni, del lato B, nel suo significato più puro dell'architettura. Questo edificio porta una rivoluzione dal punto di vista del linguaggio impressionante,

IMG 86
Centre Pompidou
R. Piano e R. Rogers, Parigi, 1977



liberando infinite possibilità non solo all'estetica delle città ma anche a quella degli oggetti. Prende piede il tecnomorfismo e il progetto del particolare costruttivo, si sviluppa la messa in mostra dell'ingranaggio. L'estroflessione è a tutti gli effetti la progettazione del lato B, poiché mostra e indaga ciò che prima stava dall'altra parte, invertendo le priorità.

6.3 IL CUBISMO E LA SIMULTANEITA' DELLE VISTE

C'è una tecnica artistica che storicamente più delle altre ha esplorato quel limite percettivo di cui abbiamo parlato all'inizio di questa trattazione. Mi riferisco a quando abbiamo parlato della nascita dei un lato B delle cose come conseguenza dell'impossibilità di osservare contemporaneamente da più punti di osservazione. L'abbiamo fatto prendendo come spunto iniziale il film di Alfred Hitchcock "La finestra sul cortile", in cui il protagonista non potendo muoversi osserva le case dei vicini sempre dalla stessa posizione, immaginando le porzioni di spazio che non riesce a raggiungere. Quello che Pablo Picasso e Braque fanno nella prima metà del novecento dando vita al cubismo infrange definitivamente i canoni del linguaggio artistico.

Quello che rende l'artista spagnolo geniale e rivoluzionario è proprio quest'abbattimento della rappresentazione canonica delle immagini, in cui la mano ragiona come

l'occhio riproducendo solo quello che dell'ambiente si offre all'artista. Se nel paragrafo precedente ci siamo serviti di un esempio gestuale per raccontare meglio ciò di cui stavamo parlando, anche in questo caso il gesto può aiutare a comprendere meglio.

IMG 87
Il bacio
Pablo Picasso, Parigi, 1925



Immaginiamo di dover fare uno sviluppo bidimensionale di un oggetto tridimensionale, ad esempio un pallone da calcio, subito la nostra mente rompe le cuciture e “spalma” il cuoio su un piano. Il cubismo in un certo senso fa la stessa cosa, rappresenta le persone, gli oggetti e gli ambienti con punti di vista simultanei, così di un viso riusciamo a vederne non solo la parte che si offre a noi durante l’osservazione, ma anche la parte solitamente nascosta. Il cubismo va contro qualsiasi regola percettiva conosciuta, portando la tridimensionalità su un supporto bidimensionale ma non simulandola, come abbiamo visto fare da altre correnti artistiche, ma scomponendo e ri assemblando la realtà.

Il fattore tempo viene così annullato non rendendolo più necessario ai fini della comprensione della cosa, tutto è nello stesso luogo nello stesso momento.

Il punto di vista perde di importanza e lato A e lato B perdono qualsiasi gerarchizzazione presente perché portati sullo stesso livello.

Ogni centimetro della tela è importante come quello accanto e soprattutto non nasconde nient’altro, se viene stimolata l’immaginazione non è certo per quello che manca nella rappresentazione ma per ciò che è presente.

Con il cubismo la realtà si appiattisce nel vero senso della parola ma non concettualmente, il valore guadagnato da questo annullamento della tridimensionalità è enorme.

6.4 IL VOYEURISMO

Come abbiamo detto nell'introduzione di questo capitolo ci sono modi più espliciti e diretti di interpretare il lato B delle cose e altri invece più articolati ed impliciti.

Il voyeurismo fa riferimento a questo secondo gruppo riferendosi non ad un linguaggio rappresentativo ma ad una esplorazione di terreni solitamente inesplorati.

Parliamo di voyeurismo nelle tecniche artistiche e nel mondo della progettazione quando siamo di fronte ad un'intrusione nel privato di qualcosa o qualcuno, quando ciò che osserviamo è inconsapevole della nostra presenza e quindi tutte quelle barriere comportamentali e culturali, quelle barriere erette dal pudore e dalla malizia sono momentaneamente a riposo.

Consideriamo il voyeurismo e ne parliamo in questo capitolo, perché come detto

nell'introduzione a questa trattazione, una delle accezioni di lato B delle cose considerata è quella proprio del lato privato, in quanto tenuto nascosto e al riparo da occhi indiscreti, proprio come succede con le parti occultate degli oggetti. Sono gli artisti ad usare soprattutto questa tecnica, alla ricerca

IMG 88
Naked girl with pills
Yasmine Chatila, New York, 2007



di quella tensione nel progetto di cui abbiamo parlato ad esempio nel capitolo sui diaframmi.

La tensione generata infatti su un lenzuolo calato su una sagoma umana, che la cela ma nello stesso tempo ne fa intuire le forme è la stessa che si viene creare quando mostriamo uno scatto rubato all'intimità di qualcuno. Un lavoro molto delicato ma allo stesso di forte impatto a questo proposito è stato fatto dalla fotografa americana Yasmine Chatila. Nel lavoro intitolato Stolen moment ha effettuato centinaia di fotografie dai buoi della sua stanza rivolte alle finestre dei palazzi di fronte, immortalando momenti privati di persone inconsapevoli di essere osservate.

Il lato B quindi viene catturato senza alcun lavoro di filtro o di rifinitura, non viene preparato all'obbiettivo ne tantomeno progettato, semplicemente viene fermato e congelato.

Il lato B è messo in mostra in tutta la sua imperfezione.

6.5 LA LITURGIA DEL PROCESSO

La comprensione degli oggetti non si ferma più ovviamente alla loro conoscenza formale e funzionale, ciò che negli ultimi anni è diventata materia sempre più rilevante nella progettazione è il percorso che la precede e la fa diventare momento terminale di un processo. Questo racconto si manifesta come descrizione della tecnica costruttiva, come figurazione del pensiero progettuale o richiamo a una romanzata e romantica ispirazione tratta da un qualsivoglia stimolo. Capita sempre più spesso che gli oggetti non si conoscano semplicemente per l'azienda che li produce e per il designer che li ha disegnati. Sempre più spesso l'utente finale conosce il nome o addirittura la faccia dello stesso designer, il suo studio, il suo modo di lavorare, i ragionamenti che sottendono il progetto e tutti i passi che hanno portato al risultato finale che l'azienda ha raggiunto. Ciò che sta dietro al progetto, il processo, si manifesta così donando valore al tutto, rendendolo potabile per un

IMG 89
Blueware vases
Studio Glithero, prototype, 2010



consumo popolare e comprensibile laddove sia necessario e, a volte, anche dove non lo sia. Come a dire che il racconto del progetto di design si ipertrofizza diventando esso stesso un progetto con vita propria. Così accade per

per il progetto Blueware vases dello studio anglo-olandese Glithero, in cui il processo di colorazione dei vasi catalizza l'attenzione e dona valore al progetto prima ancora che la forma e la funzione finale degli oggetti. Sfogliamo le monografie sui progettisti e ci confrontiamo con loro, sulle copertine le loro facce precedono i loro prodotti e i prodotti diventano così la manifestazione, il punto finale di un processo ideativo che finisce per diventare autonomo, si rafforza, e in certi casi diventa una sorta di radice comune per progetti differenti, come uno stampo per la plastica, come una madre per l'aceto. Konstantin Grcic ha fatto di quest'attenzione al processo ideativo il proprio *modus operandi*. Ogni suo progetto è il risultato di un articolato processo, che diventa evidente nel risultato finale dei suoi prodotti. Lui stesso parla del proprio lavoro così: “Credo che i miei progetti, i miei oggetti, siano accomunati dal fatto di essere costruiti e non scolpiti. Sono strutture che crescono a partire da zero. Se dovessi visualizzare il mio modo di fare design, non penserei ad un blocco (di legno, di plastica o pietra) da cui si toglie materia per arrivare ad una forma, ma ad una struttura che cresce dal nulla”.³¹ La mesa in mostra di questa struttura che nasce e cresce dal nulla può però essere anch'essa progettata.

31. Intervista a Konstantin Grcic
Klat Magazine n.2, Milano, 2011

IMG 90
Konstantin Grcic al lavoro su un
prototipo
Myto, Plank, 2009



È il caso di quei moderni ristoranti in cui il frenetico lavorare dei cuochi e dei loro assistenti è messo in mostra alla clientela. Il processo creativo diventa liturgia alla quale assistere e diventa perciò necessario progettarne ogni aspetto, perché quello che una volta era per gli occhi degli addetti ai lavori oggi sempre più sta diventando di tutti.

Il ristorante dell'hotel Camper di Berlino progettato dai fratelli francesi Ronan ed Erwan Bouroullec rispecchia molto bene questa nuova tendenza. Non ci sono tavoli isolati e sparsi per lo spazio del ristorante, tutti i posti a sedere sono rivolti al banco che occupa tutta la parte centrale del ristorante e dietro al quale si svolgono tutte le fasi di preparazione dei piatti. Le persone sono così affacciate verso la cucina, che è progettata in ogni suo piccolo aspetto, dalle pareti, ai piani agli oggetti utilizzati alle divise dei cuochi. I gesti rituali e tipici dei cuochi diventano pubblici e il panorama tipico del ristorante cambia così gradualmente.

Leggermente diverso è invece il lavoro del collettivo belga Rotor per l'allestimento alla

IMG 91
Ristorante Hotel Camper
R. & E. Bouroullec, Berlino, 2009



Fondazione Prada in occasione dell'ultimo Salone del mobile 2011.

In questo caso si è voluto mettere in mostra tutto il dietro le quinte delle sfilate di moda. Nel grande spazio della fondazione prada sono stati ammucchiati, divisi ordinatamente per materiale e funzione, tutte le parti funzionali solitamente nascoste dalle scenografie delle grandi sfilate di moda.

La grande macchina scenografica di cui

abbiamo parlato nel capitolo sul progetto del lato A è stata esposta nelle sue parti funzionali, nel suo scheletro e nel suo retro.

Un altro modo si mostrare ciò che sta dietro al progetto, ciò che lo sostiene e lo genera.

IMG 92
Fondazione Prada
Rotor, Milano, 2011



6.6 LA PROTRUSIONE DELLE COSE

Se nell'estroffessione la pelle delle cose viene rigirata per mettere in mostra l'interno, nella protrusione la messa in mostra è solo parziale, poiché l'involucro continua a mantenere il suo ruolo di rivestimento esterno.

Come abbiamo visto nel capitolo precedente riguardante i diaframmi, questo accade quando il rivestimento aderisce in modo più o meno parziale a ciò che contiene, generando tridimensionalità diverse da quelle contenute.

In questo caso infatti diventa indispensabile il progetto di ciò che sta dentro, di ciò che premerà per affiorare in superficie.

È una tecnica usata soprattutto in ambito artistico, proprio per le suggestioni che genera, per quella tensione data dal gesto e per l'illusione formale. Enrico Castellani è uno dei massimi rappresentanti ed esponenti di questa corrente e di questo tipo di

IMG 93
Enrico Castellani
Ritratto



linguaggio. Le sue tele punzionate, che si tendono negli spigoli dello spazio espositivo e che fuoriescono dalla parete giocano con i materiali e con lo spazio. Castellani è anche uno dei primi artisti, insieme a Lucio Fontana, che vengono attribuiti alla corrente dell'arte spaziale.

Non è un caso infatti che l'artista che ha fatto della protrusione delle superfici il suo tratto caratterizzante sia considerato tra i primi indagatori dello spazio come opera d'arte.

Se riprendiamo il discorso sul bassorilievo e sull'altorilievo il collegamento diventa lampante. Le tele di Castellani parlano di una materialità che vuole fuoriuscire dalla parete, che vuole allontanarsi da essa per guadagnare una propria autonomia tridimensionale. Il supporto sul quale l'opera nasce non è che temporaneo.

L'opera che guadagna spazio e si libera nell'ambiente è un tema ricorrente anche

nella poetica dell'artista anlo-indiano Anish Kapoor.

La protrusione quindi come fase intermedia e temporanea di un processo di separazione dal supporto, che ha bisogno di essere pensata e progettata. Il lato B in questo caso prende le sembianze di uno stato di passaggio tra una dipendenza da qualcosa o qualcuno verso un'autonomia a tuttotondo.

IMG 94
When I am pregnant
Anish Kapoor, Manchester, 1992



6.7 IL RAPPORTO POSITIVO/NEGATIVO

Si è abituati a pensare al rapporto tra positivo e negativo in ambito visuale e grafico, quando ci riferiamo ai negativi delle fotografie o a quelle immagini che invertono la logica cromatica che invece sarebbe naturale che mantenessero nella loro riproduzione della realtà.

In questo caso ci interessa il rapporto positivo/negativo nella sua accezione tridimensionale, quando cioè viene utilizzato per raccontare la spazialità, le presenza e l'assenza delle cose. È uno di quei casi in cui il significato di lato B delle cose viene allargato prendendo significati più concettuali rispetto, per esempio, ai paragrafi appena trattati. Per esplorare questa tematica ci serviamo del lavoro di un'artista contemporanea britannica, che fin dagli esordi indaga questo rapporto tra la forma solida e il suo opposto.

Rachel Whiteread ha utilizzato per le sue sculture calchi di oggetti quotidiani: lo

spazio sotto le sedie e i letti e all'interno di armadi, vasche da bagno e interni di case viene invertito cosicché il vuoto diventa solido, il negativo si trasforma in positivo. L'oggetto da cui si è partiti sembra essere stato assorbito dallo spazio, lasciando le tracce

IMG 95
Untitled
Rachel Whiteread, Gagosian Gallery,
New York, 2010



della sua presenza nel calco del vuoto che lo circondava.

Attraverso la descrizione dell'assenza, l'artista riesce comunque a far emergere associazioni sensoriali grazie anche all'uso di materiali quali poliuretano, resine, gesso e gomma che acquisiscono la percezione di qualcosa che non esiste più, ma che una volta era indissolubilmente legato alla vita umana. Molti dei lavori di Rachel Whiteread presentano questo aspetto: da un lato sono nostalgici e confortevoli, dall'altro si rivelano sinistri e alieni. Il suo interesse si sposta progressivamente verso l'architettura intesa come spazio della collettività e della storia, allargando la scala del terreno di indagine. Il suo lavoro diventa così interessante e fondamentale ai fini di questa trattazione nel momento in cui serve a raccontare il prima. La Whiteread racconta attraverso la vera e propria materializzazione del lato B delle cose il loro lato A, indaga a fondo il tema della tridimensionalità e l'esatta corrispondenza che c'è tra l'azione progettuale del designer o dell'architetto (creare cose) e la reazione dell'ambiente nel quale vengono immerse (assorbimento e cannibalizzazione).

6.8 IL PROGETTO DEL “DIETRO LA MASCHERA”

Abbiamo tenuto come ultimo esempio di interpretazione progettuale del lato B quello più diretto, quello del dietro la maschera. Quando abbiamo definito cosa intendavamo per lato B delle cose, abbiamo cominciato dalla sua accezione più semplice e scontata, quella cioè che faceva riferimento alla tridimensionalità delle cose e che esisteva come conseguenza diretta della gravità, quindi di un rapporto inevitabile degli oggetti con una superficie, e del limite percettivo dovuta al punto di vista. Come conclusioni di questa breve carrellata di esempi progettuali abbiamo deciso quindi di mettere quegli esempi a nostro parere esemplari di un ritorno alla semplicità e ad un'immediatezza di lettura.

Il primo esempio si riferisce al servizio da tavola Dressed progettato da Marcel Wanders per Alessi presentato quest'anno.

In questo progetto il tema del decoro del lato B è il tratto caratterizzante di tutti gli oggetti. Tutti i piatti e le posate sono infatti decorati sul lato che rimane visibile quando non vengono utilizzati. Quando infatti la tavola è apparecchiata e tutte le varie stoviglie non sono ancora impugnate e rigirate dai commensali, ma semplicemente

IMG 96
Dressed
Marcel Wanders, Alessi, 2011



poggiate capovolte sulla tavola, la decorazione si manifesta in tutta la sua completezza. Marcel Wanders progetta per così dire il riposo degli oggetti, acui viene chiesto di abbellire la scena appena prima che il banchetto cominci, per lasciarla dopo alle pietanze ed alle persone.

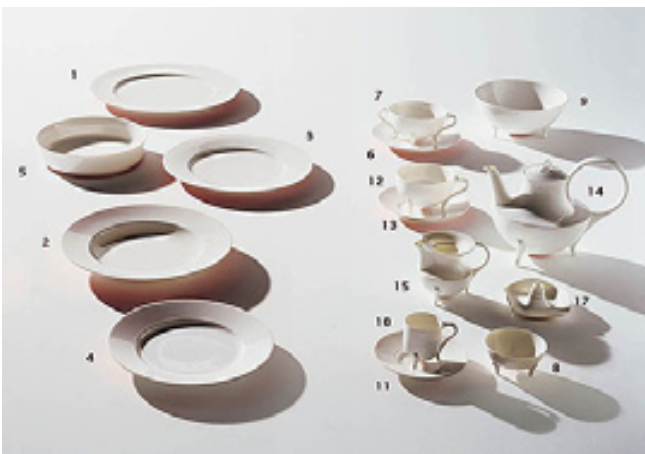
Di segno completamente opposto è invece un'altro servizio da tavola, questa volta prodotto da Driade e progettato da Oscar Tosquets. In questo caso il lato B si manifesta invece durante l'utilizzo dei piatti. Tutte le stoviglie sono infatti colorate di un arancione cangiante sul lato che non si offre alla vista, sul lato per così dire cieco.

In questo modo, quando i piatti verranno poggiati sulla tovaglia, questa rifletterà l'arancione del retro dei piatti, così da formare una corona colorata sotto ad ogni piatto, che varia di intensità al variare della distanza dell'oggetto dalla superficie.

Diversamente dal servizio da tavola di marcel Wanders, in questo caso il lato B funziona quando gli oggetti vengono utilizzati, rimanendo comunque ai margini

della scena e senza influire sulla funzionalità o sui gesti delle persone. Della stessa natura ma applicata ad un altro oggetto, è la decorazione dell'orologio da parete Corona prodotto da Authentics dal 2006.

IMG 97
Victoria
Oscar Tosquets, Driade



Anche in questo caso la natura dell'oggetto è fondamentale ai fini del valore aggiunto. L'orologio da parete è uno degli oggetti delle nostre case che più si relazionano alla superficie, ma raramente i progettisti decidono di indagare questo rapporto. Lo studio francese Ding 3000 orienta tutto il progetto al luogo di contatto tra oggetto e supporto. L'inevitabile posizionamento verticale dell'oggetto e la sua aderenza alla parete libera una serie di possibilità progettuali che in questo caso prendono la strada della decorazione. Come nell'esempio precedente, la verniciatura sul retro dell'orologio si manifesta per riflessione solo quando l'orologio è avvicinato alla parete, creando un gradiente cromatico che va via via affievolendosi allontanandosi dall'oggetto. Questi sono solo tre esempi del progetto del "dietro la maschera", tre esempi che

IMG 98
Corona
Ding 3000, Authentics, 2006



mostrano come la condizione di aderenza degli oggetti ad un supporto e la loro lateralità nell'utilizzo possano essere i punti di partenza per la progettazione e non un limite da aggirare o nascondere. I progettisti in questi casi hanno evidenziato i limiti degli oggetti, caricandoli di nuovi significati.

6.9 CONSIDERAZIONI

Nel corso di questo capitolo abbiamo cercato di raccontare come ci siano esempi progettuali, tecniche artistiche e più in generale linguaggi espressivi che tengono conto del fatto che non solo gli oggetti sono imperfetti, ma anche le persone.

Quest'imperfezione di cui parliamo e che diventa terreno progettuale è quella che cerchiamo di analizzare all'inizio della trattazione, quella che dà vita al lato B delle cose. La prima imperfezione è quella che sta nell'uomo, nel suo modo di percepire le cose e nella sua impossibilità di osservare contemporaneamente le cose da tutte le angolazioni da cui vorrebbe farlo. La seconda imperfezione a cui facciamo riferimento è quella che sta nell'ambiente che circonda. La forza di gravità fa aderire le cose alla superficie, deformando concettualmente prima che formalmente la loro tridimensionalità.

Naturalmente sono imperfezioni relative al campo in cui stiamo ragionando, cioè quello del disegno industriale.

I modi del percepire dell'uomo influiscono infatti sulla conformazione e sulla funzionalità degli oggetti, e l'aderenza delle cose ad un supporto ne modella la tridimensionalità.

Accade però, ed in questo capitolo abbiamo cercato di mostrarlo in diversi modi, che i progettisti sfruttino queste imperfezioni o le assecondino, recuperando quel gap iniziale che tutte le cose sembrerebbero avere. Sono progettisti che si muovono su un terreno

solitamente trascurato per motivi di tempo efficienza o semplicemente superficialità. Sono progettati che analizzano la profondità non solo materiale ma anche concettuale delle cose, dando forma ad oggetti perfetti, almeno dal punto di vista della completezza. Ci sono due esempi progettuali che ritengo emblematici di questo tentativo di riportare gli oggetti alla loro perfezione originaria che sempre hanno prima di materializzarsi e acquistare massa e volume.

Sono due progetti relativi alla stessa tipologia di oggetto, la lampada a sospensione.

La prima lampada è Gregg, progettata dallo studio Palomba+Serafini nel 2007 per la veneta Foscarini. Già ci siamo occupati di questa tipologia di oggetto nel capitolo riguardante il rapporto tra gli oggetti e le superfici, mostrando il progetto di Jasper Morrison per Flos. In questo caso il lavoro

dei progettisti, che si trovano a dover disegnare un oggetto svincolato dal supporto, si orienta al punto di vista dell'osservatore. I Palomba danno all'oggetto una forma "inafferrabile" perché cambia da ogni angolazione da cui la si guarda. L'oggetto non è mai uguale, ha un davanti e un dietro, un sopra e un sotto.

IMG 99
Gregg
Palomba+Serafini, Foscarini, 2007



L'oggetto quindi arriva ad avere non solo l'autonomia dal supporto, da cui è separato per motivi funzionali, ma guadagna autonomia ed indipendenza anche dall'osservatore in un certo senso.

Parte da una considerazione diversa invece Marcel Wanders nel progetto della sua lampada a sospensione per Flos. In questo caso il designer asseconda il fatto che per quanto separata dalla superficie, una lampada a sospensione si troverà sempre sopra la testa delle persone che la utilizzeranno.

Mantiene quindi la direzionalità dell'oggetto, aggiungendo però un valore a cui nessun altro fino a quel momento non aveva pensato. Marcel Wander decora la parte dell'oggetto che si offre alle persone abbellendolo nell'interno del diffusore. l'oggetto sfrutta quindi la sua natura e concentra le decorazioni nella parte che tutti

veono ogni volta che alzeranno il naso rivolti al soffitto.

Due modi interpretare la tridimensionalità degli oggetti basandosi su come le persone li percepiranno, il primo progetto liberandosi completamente dal punto di vista, l'altro considerandolo come unico modo di godere dell'oggetto stesso.

IMG 100
Skygarden
M. Wanders, Flos, 2007



6.10 ESEMPI PROGETTUALI

nome_Pop out table

azienda_//

designer_Tyaniu Xiao

anno_2010

Ci sono oggetti che sono potenzialmente espandibili dal punto di vista funzionale ed il tavolo ne è un buon esempio, le sue grandi dimensioni e la sua conformazione, indispensabile alla funzione che svolge, ne nascondono una gran parte.

Accade così che funzioni relazionate all'oggetto possano essere integrate in esso. È il caso di questo tavolo da cucina, che nasconde nella parte centrale tre lavagnette capaci di offrire il lato scrivibile o quello in legno a seconda della necessità.

La parte nascosta agli occhi dei commensali affiora aggiungendo funzione e valore al tutto.

IMG 101



nome_skateboard

azienda_//

designer_//

anno_//

Come abbiamo visto nel corso della trattazione, alcuni oggetti più di altri sono strettamente legati alla superficie, quelli che si relazionano alla strada ne sono il miglior esempio.

Gli oggetti però col tempo possono mutare e declinarsi a nuovi utilizzi, così oggetti per cui inizialmente potevano essere trascurate delle parti, richiedono di essere completati. Lo skateboard ne è un esempio, la sua evoluzione, nella forma e nella gestualità ha invertito le priorità formali: la parte su cui poggiamo direttamente i piedi non è pensata se non per il materiale, mentre il lato che si affaccia all'asfalto è luogo di decori e grafiche.

IMG 102



nome_Stamp
azienda_Ittala
designer_Tomas Alonso
anno_2011

La manifestazione del lato B come testimonianza del processo produttivo. Tomas Alonso rende leggibile il processo di realizzazione delle comuni posate di acciaio. In questa serie di posate progettate per Ittala, le scanalature che si sviluppano per tutta la lunghezza fanno riferimento al processo di stampaggio utilizzato per formarle. Il processo così si manifesta in oggetti comuni per cui solitamente si cerca di sfuggire il più possibile da un'estetica che faccia riferimento alla fabbrica o comunque ad un mondo troppo meccanico e meccanizzato per conciliarsi con le gestualità degli ambienti casalinghi.

IMG 103



nome_Honey vase

azienda_//

designer_Studio Liberty

anno_2007

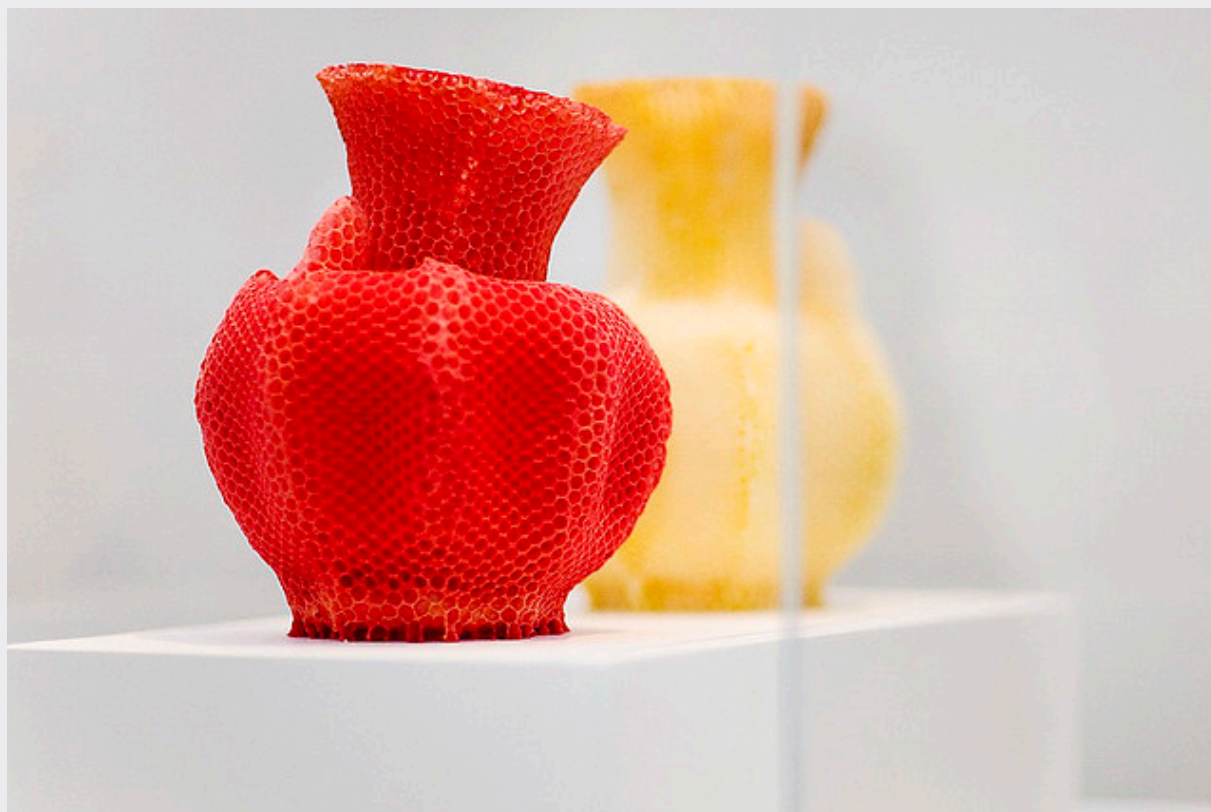
Studio Liberty invece, sceglie sì la strada dell'esibizione del processo, ma facendo riferimento ad un mondo diametralmente opposto a quello dell'esempio precedente: la natura.

Il designer fa costruire i vasi dalle api, invitandole a seguire una determinata forma per la costruzione dell'alveare.

Il risultato è un'estetica che parla un linguaggio a cui tutti siamo abituati ma che è evidentemente il risultato di un mondo lontano da noi, quello animale.

La frizione generata dalla comprensione del "chi" e "come" ha realizzato l'oggetto lo carica di significato e fascino.

IMG 104



nome_Myto

azienda_Plank

designer_Konstantin Grcic

anno_2009

Nel corso del capitolo parlo del rapporto che c'è tra oggetto e il proprio negativo e sui modi che ci possono essere di rappresentarlo.

C'è un passaggio nella realizzazione degli oggetti che è quasi sempre indispensabile: la realizzazione del negativo della forma finale. L'avvento delle plastiche e la loro natura rendono necessaria la progettazione dell'involucro dell'oggetto per dare il tempo al materiale di prendere la forma corretta. Nel processo progettuale si aggiunge così un passaggio che consiste nel dare una forma ed una consistenza al volume che circonda l'oggetto e che una volta uscito dalla fabbrica sarà intangibile.

IMG 105



nome_Missing

azienda_//

designer_Sovrappensiero

anno_2008

Ci sono però altri modi in cui la rappresentazione dell'assenza degli oggetti possa essere usata dai designer per aggiungere valore agli oggetti. Lo studio Sovrappensiero ha disegnato questo vaso facendo riferimento all'iconicità dell'oggetto stesso ed imprimendola in una forma neutra. Il risultato è un vaso che unisce il classico ed il contemporaneo in un gioco di pieni e vuoti che caratterizzano il progetto.

IMG 106



nome_//

azienda_Etro

designer_//

anno_//

Il lato B come progetto del dietro la maschera, come abbellimento della faccia non esposta. La moda è un campo in cui la complessità dei prodotti è molto alta, poiché il movimento, la flessibilità e la deformazione sono requisiti sempre indispensabili. Nonostante ciò gli abiti mantengono una forte direzionalità e così le cuciture sono nascoste nell'interno, e il lato Brutto del materiale viene nascosto da fodere o rivestimenti, che a volte possono diventare il cuore del progetto. Marchi come Etro e Burberry hanno fatto del lato nascosto dei loro capi il luogo in cui la marca si dichiara e si esprime.

IMG 107



nome_Troy

azienda_Magis

designer_Marcel Wanders

anno_2010

Alcuni oggetti nelle nostre case quando non vengono utilizzati vengono messi, per così dire, a riposo.

Marcel Wanders disegnando queste sedie per Magis ne progetta proprio questa fase.

La naturale collocazione all'interno delle case è attorno ad un tavolo, situazione in cui sono gli schienali ad offrirsi a noi e non la seduta.

Il designer olandese ha pensato a questo aspetto e l'ha disegnato, aggiungendo un decoro in rilievo sullo schienale delle sedute così da farle "funzionare" anche quando sono semplicemente messe attorno al tavolo.

IMG 108



nome_Lop

azienda_Fiskars

designer_Fiskars

anno_2009

L'azienda Fiskars si occupa esclusivamente della progettazione di utensili da giardino.

La complessità di questi oggetti a volte è molto alta, poiché le prestazioni lo richiedono, e può diventare necessario aggiungere ingranaggi o componenti quasi meccanici ad oggetti che devono entrare in diretto contatto con le nostre mani.

La particolarità sta nella qualità del disegno di ogni componente degli utensili e nella coerenza formale, cromatica e materica che riescono a mantenere, così da rendere meno sgradevoli oggetti che non sono rivolti solo a professionisti o ad appassionati.

IMG 109



nome_Dyson City DC26

azienda_Dyson

designer_James Dyson

anno_2010

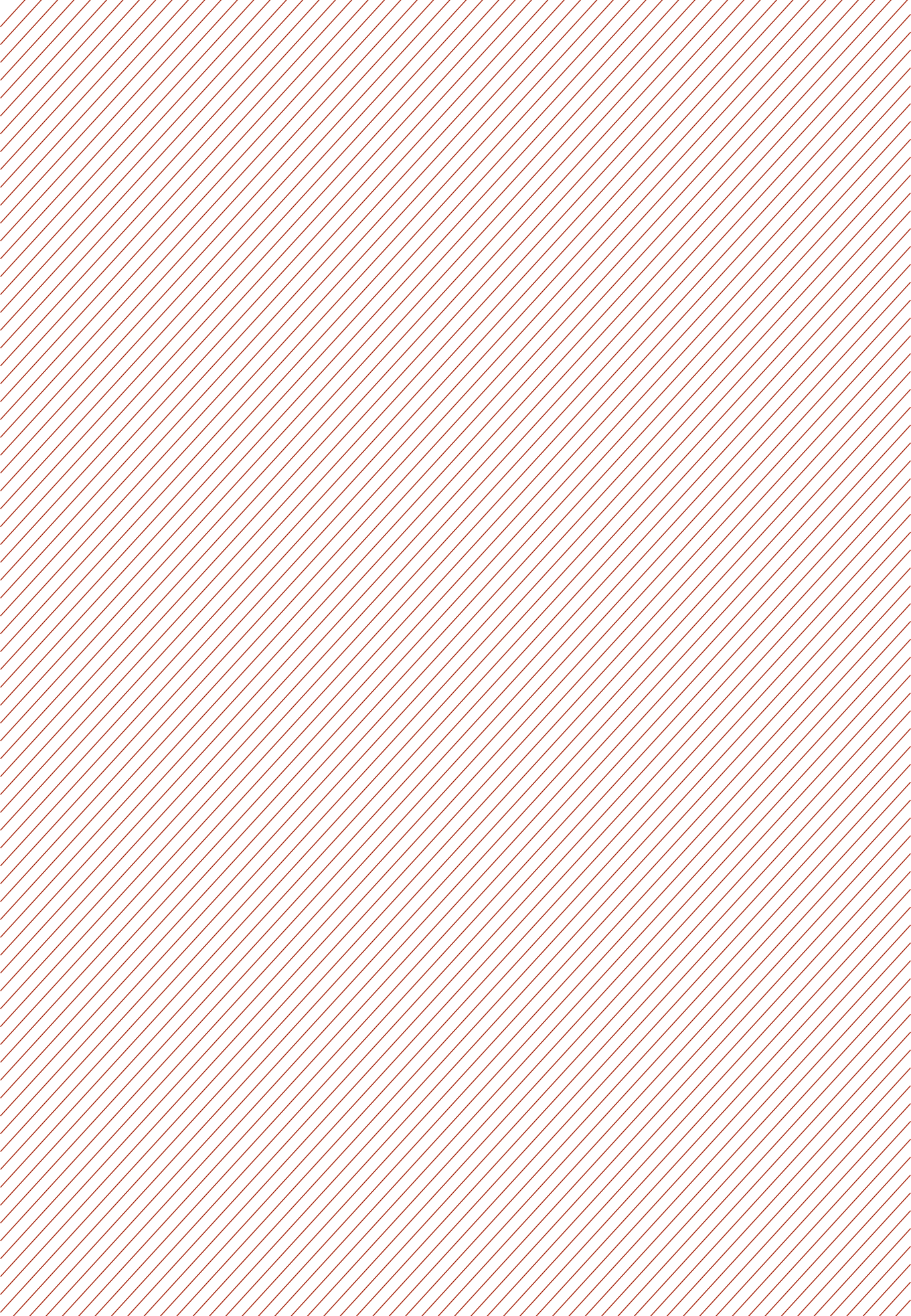
L'innovazione delle aspirapolveri Dyson sta nel loro funzionamento, nella innovativa tecnologia di filtraggio dell'aria aspirata che permette di non avere il sacchetto.

Un oggetto che si caratterizza per la sua forte componente tecnologica ha bisogno di metterlo in mostra. Negli aspirapolveri progettati dall'azienda inglese il linguaggio formale segna una rottura con tutti gli esempi precedenti in cui si cercava di nascondere il funzionamento.

Qui ogni componente è disegnato nel minimo particolare perché il funzionamento è il cuore del progetto.

IMG 110





CONCEPT

7

7.1 INTRODUZIONE AI CONCEPT

In questo ultimo capitolo ho cercato di dare una forma ai ragionamenti fatti fino a questo punto, creando dei concept differenti accomunati da una stessa base teorica.

Ho sviluppato tre proposte che interessino differenti tipologie progettuali accomunati dalla stessa base concettuale.

Ho cercato di raccontare il rapporto tra gli oggetti e la superficie, ed in particolare come gli oggetti si relazionano con il supporto con cui naturalmente entrano in contatto, mostrando come una stessa forma, pensata nella sua totalità, cambi di funzione a seconda di come venga relazionata al supporto.

Quello che fino a questo punto abbiamo chiamata lato-b, in questi concept non è altro che uno stato momentaneo della forma, poiché essa è stata pensata nella sua interezza. Il b-side cambia quindi a seconda di come l'oggetto si relaziona al supporto e non è deciso arbitrariamente, o come conseguenza di un aspetto trascurato del progetto.

I tre concept che seguono nascono formalmente conclusi per scomporsi poi a seconda della funzione che si vuol far assolvere agli oggetti.

Per raccontarli è stata usata la similitudine del bassorilievo, dell'altorilievo e del tuttotondo. Come abbiamo visto nel quarto capitolo in scultura il bassorilievo, l'altorilievo ed il tuttotondo si distinguono per il rapporto che il soggetto rappresentato

ha con la superficie, questi tre linguaggi rappresentativi raccontano di un allontanamento dalla superficie e del raggiungimento dell'autonomia tridimensionale dell'opera.

Mi sono reso conto di come questi termini appartenenti al mondo della scultura si possano benissimo associare agli oggetti di uso comune con cui ogni giorno entriamo in contatto, e a seconda di come questi si relazionino con i vari supporti possono prendere le varie accezioni.

Ogni concept sarà quindi raccontato in questi termini a seconda della propria autonomia tridimensionale.

7.2 CONCEPT 01

Oggetti da tavola

La prima famiglia di prodotti comprende oggetti da tavola: brocca, bicchieri, piatti piani, piatti fondi e ciotole.

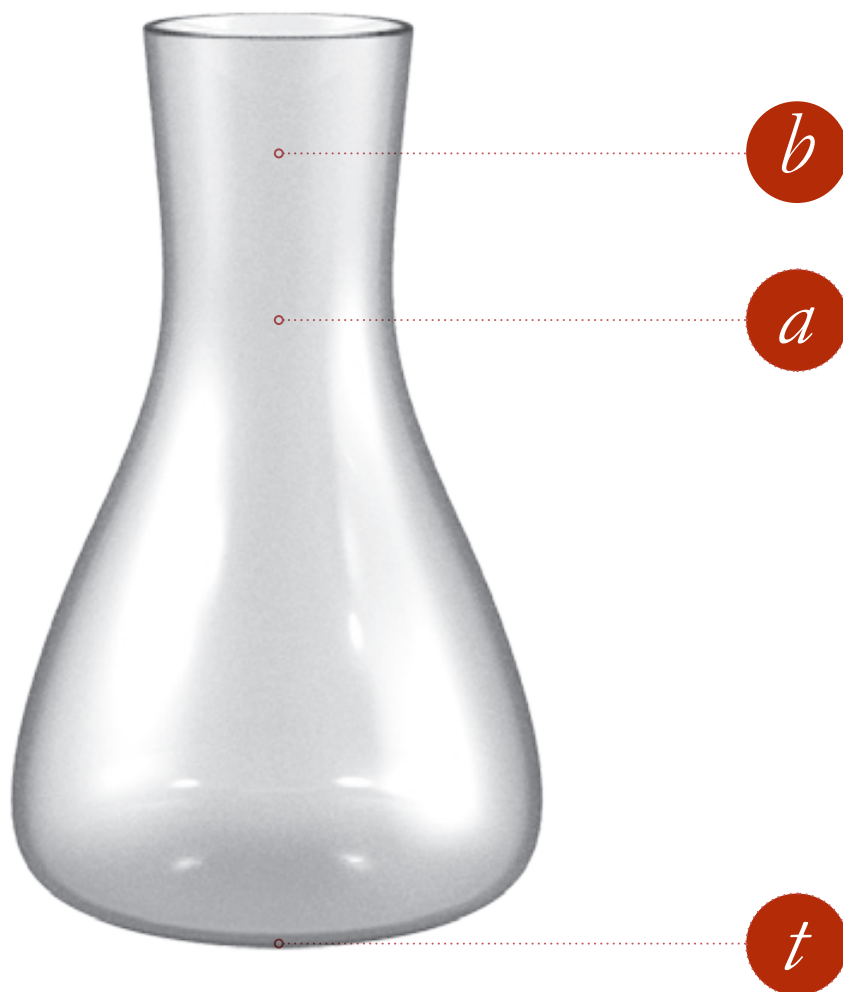
È stata scelta questa tipologia di oggetti perché il rapporto con il supporto è lampante ed inevitabile.

Gli oggetti da tavola in generale hanno un rapporto molto stretto con il piano d'appoggio e il loro progetto formale ne deve inevitabilmente tener conto. Così anche le fondine e le ciotole devono sempre avere una parte piana che dia stabilità e superficie di contatto, e la loro forma viene così interrotta e moncata. Gli oggetti che poggiamo sulla tavola finiscono per essere delle protrusioni di essa, come delle momentanee interruzioni funzionali della planarità. Abbiamo cercato di immaginare la prosecuzione di quella forma mozzata, in cui la funzione dell'oggetto non è che lo stato momentaneo del suo rapporto con la superficie. Così la brocca che gradualmente affiora dalla superficie dà vita alla serie di bicchieri che comporranno la famiglia. Così la ciotola da insalata con lo stesso processo darà vita a piatti piani e fondine. Il progetto della forma nasce considerando il "percorso" dell'oggetto attraverso il supporto, un percorso che lo farà mutare da "oggetto bassorilievo" ad "oggetto altorilievo" per mostrarsi infine nella forma conclusa dell'oggetto "tuttotondo".

b *bassorilievo*

a *altorilievo*

t *tuttotondo*





b



a



t





b

La prima parte del collo della brocca genera il bicchiere da vino.



b *bassorilievo*





a

Il collo della brocca, fino all'inizio della convessità, genera il bicchiere più capiente da acqua.



a *altorilievo*





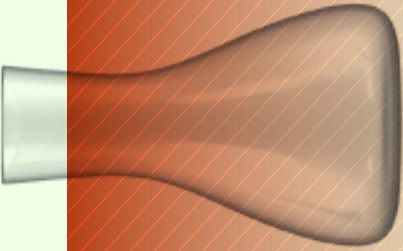
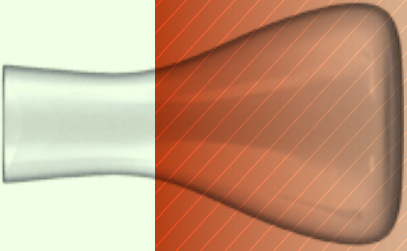
La forma si conclude affiorando completamente dalla superficie e generando la brocca



t tuttotondo



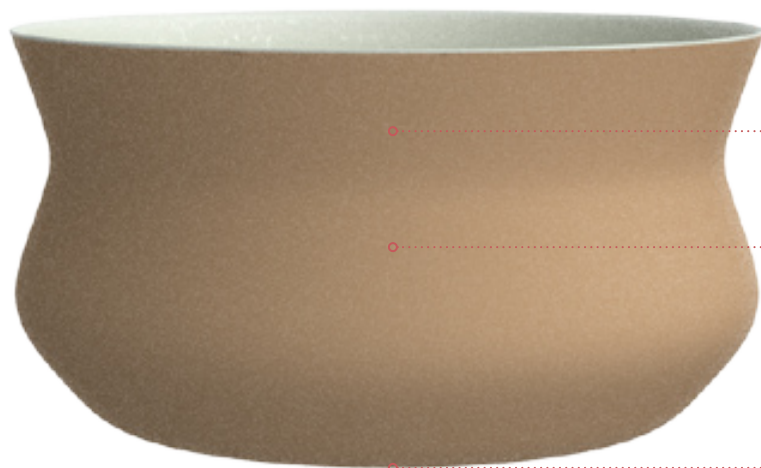




b bassorilievo

a altorilievo

t tuttotondo



b

a

t





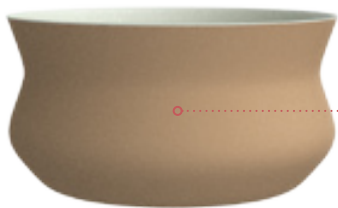
b

Il piatto piano è ottenuto interrompendo la forma appena prima che cominci ad allargarsi



b *bassorilievo*

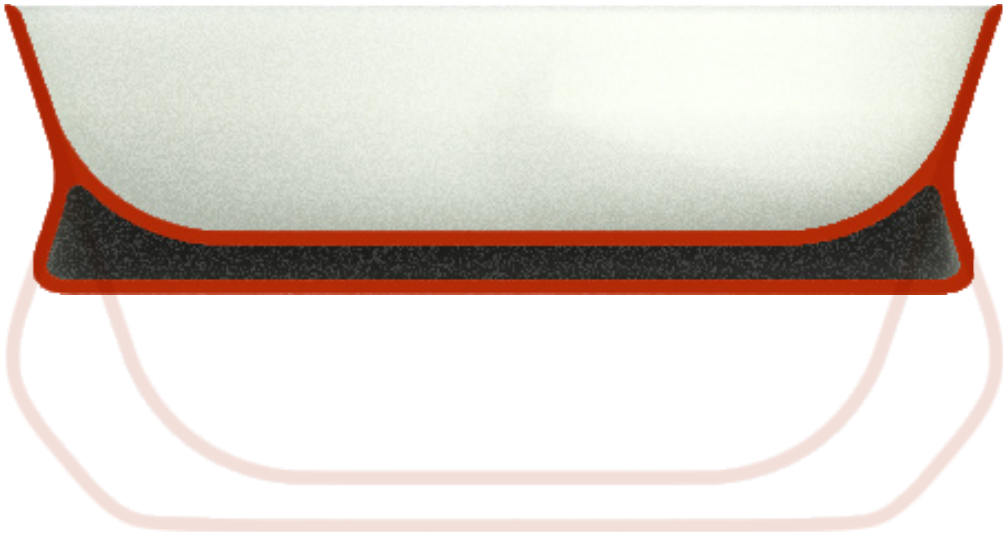




La fondina si ottiene interrompendo il profilo poco dopo il cambio di direzione.

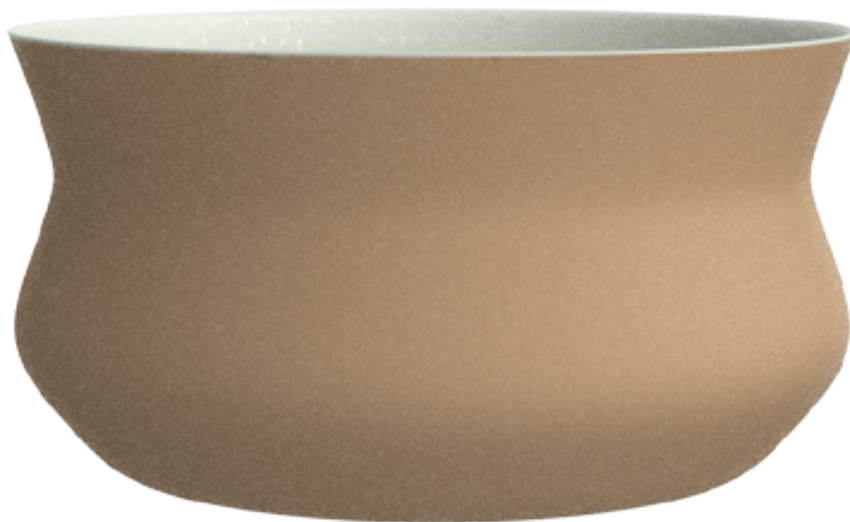


a *altorilievo*

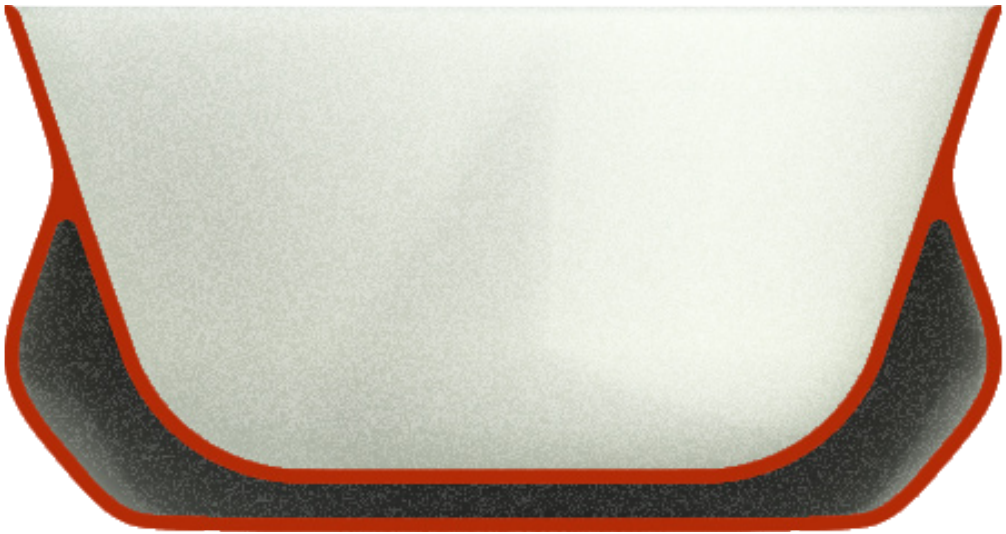




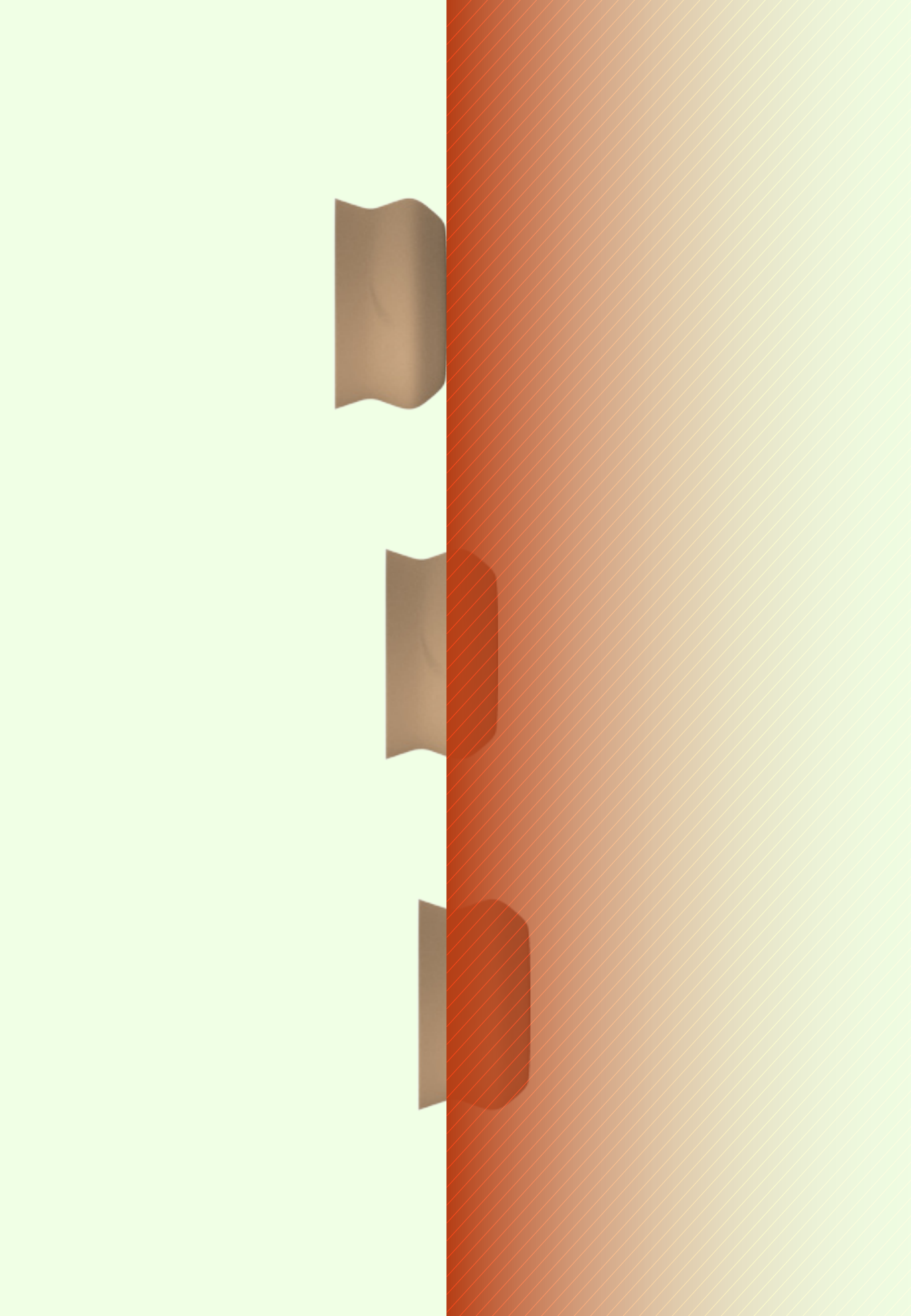
Quando la forma ricomincia a rientrare
si conclude e genera la ciotola centrotavola.



t *tuttotondo*







7.3 CONCEPT 02

Famiglia di lampade

Spesso le lampade sono progettate per famiglie, si cerca di individuare una forma da declinare per le varie funzioni che la lampada deve assolvere, plafone, plafone a luce indiretta, lampada da terra, e lampada da sospensione.

Le lampade, come gli oggetti da tavola sono oggetti fortemente relazionati ad un supporto, ma in questo il supporto non è un altro oggetto ma un componente architettonico, le pareti.

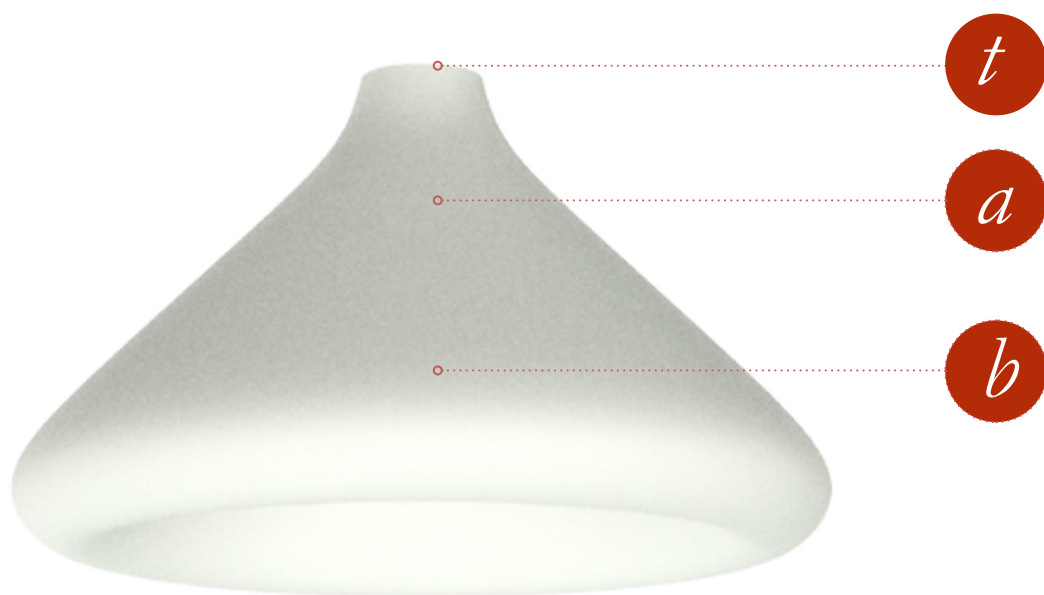
Il processo di ideazione formale è il medesimo dei concept precedenti, la forma relazionata in modo differente con la superficie cambia la funzione dell'oggetto. Così la stessa forma, può assolvere al ruolo di plafone in due modi differenti, per poi diventare lampada a sospensione una volta guadagnata l'autonomia tridimensionale dalla parete, mantenendo, nonostante ciò una logica formale conclusa.

I due plafoni in questo caso vengono associati alla figura del bassorilievo e dell'altorilievo, mentre alla forma libera che svolge la funzione di lampada da sospensione viene associato il tuttotondo.

b bassorilievo

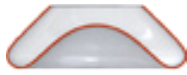
a altorilievo

t tuttotondo





b



a



t



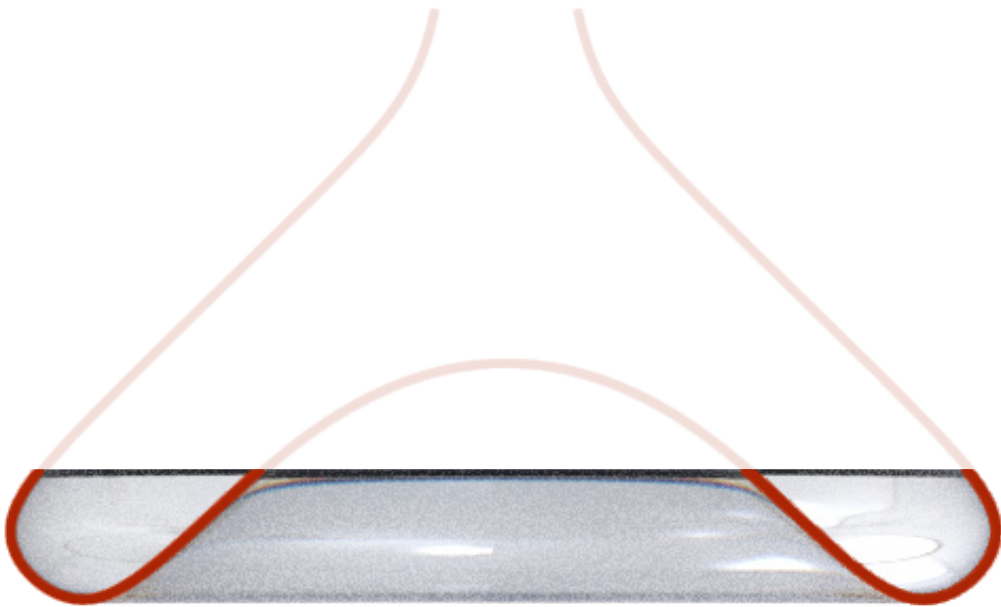


b

Quando la forma affiora dalla superficie per la prima parte, il plafone si presenta come un anello.



b *bassorilievo*



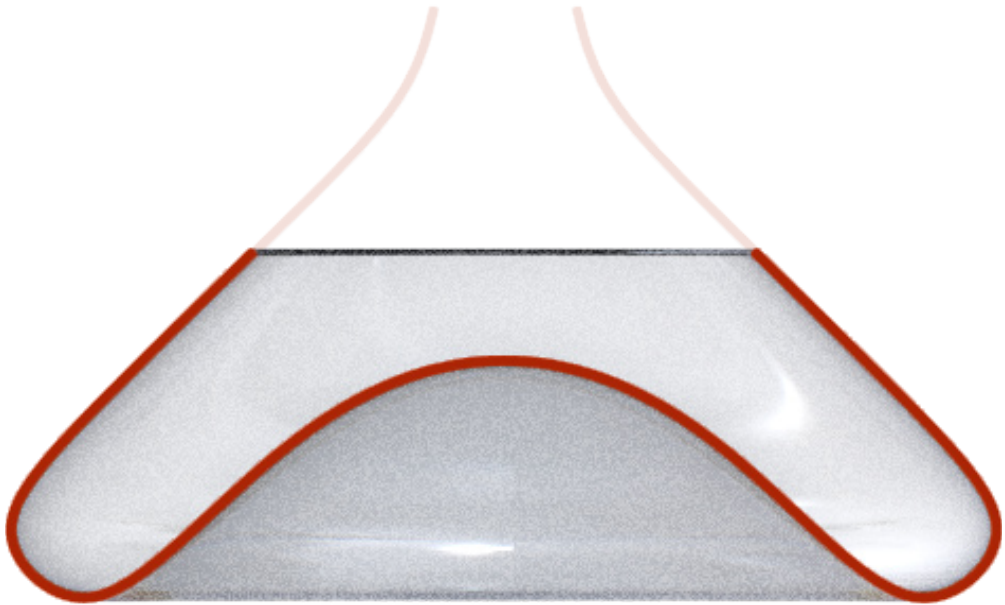


a

Il plafone ottenuto dall'avanzamento della forma si discosta esteticamente dal precedente e può funzionare anche come plafone a luce indiretta.



a *altorilievo*



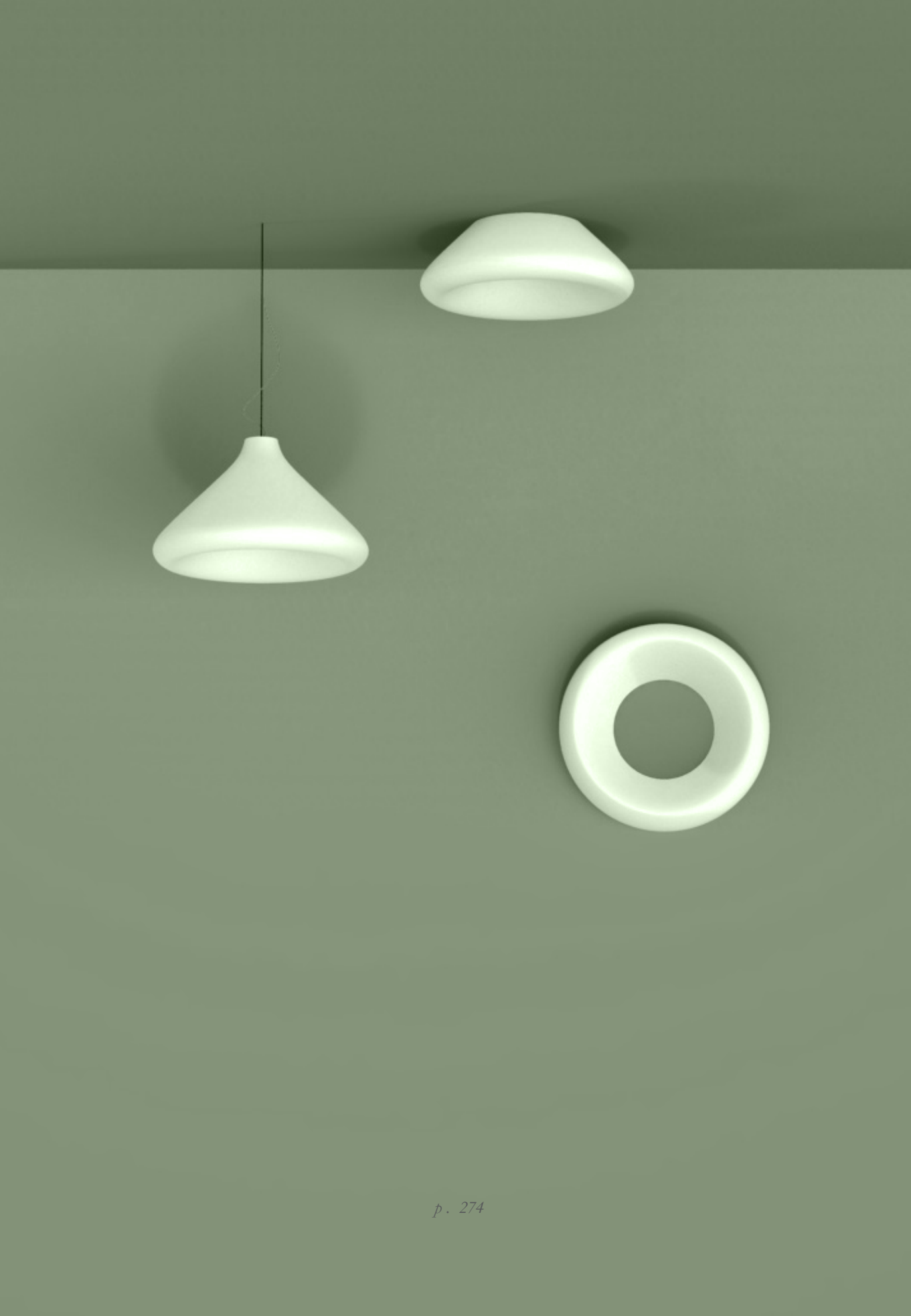


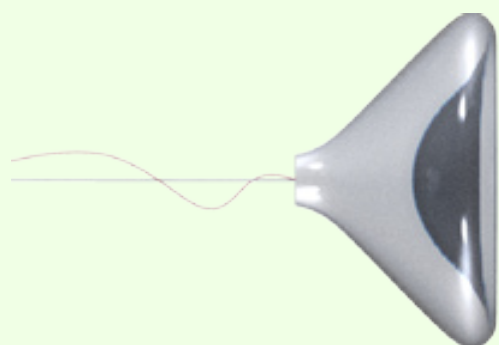
t Quando la forma affiora completamente dalla superficie e si allontana dalla parete, può funzionare come lampada da sospensione.



t tuttotondo







7.4 CONCEPT 03

Arredo urbano

L'ultimo concept mantiene lo stesso concetto che sta alla base degli altri due, ma vira leggermente per il linguaggio utilizzato. Cercando di calare all'interno dei concept anche altre riflessioni scaturite dalla ricerca, ho voluto raccontare quell'aspetto del lato-b degli oggetti riguardante la rottura estetica che certi oggetti hanno.

Ci sono oggetti e materiali costituiti da una parte funzionale ed una estetica, un'anima ed una pelle esterna, questo ha come conseguenza forti differenze estetiche tra le due parti, poiché la funzione svolta è radicalmente diversa. Accade quindi che per un materiale come il cemento armato, l'anima in acciaio sia radicalmente diversa dalla finitura finale del cemento, poiché le due funzioni che i materiali svolgono sono differenti.

Con questo concept ho cercato di raccontare anche quest'aspetto. Nasce così una famiglia di oggetti per l'arredo urbano che come prima cambiano di funzione a seconda di come vengono rapportati con il suolo.

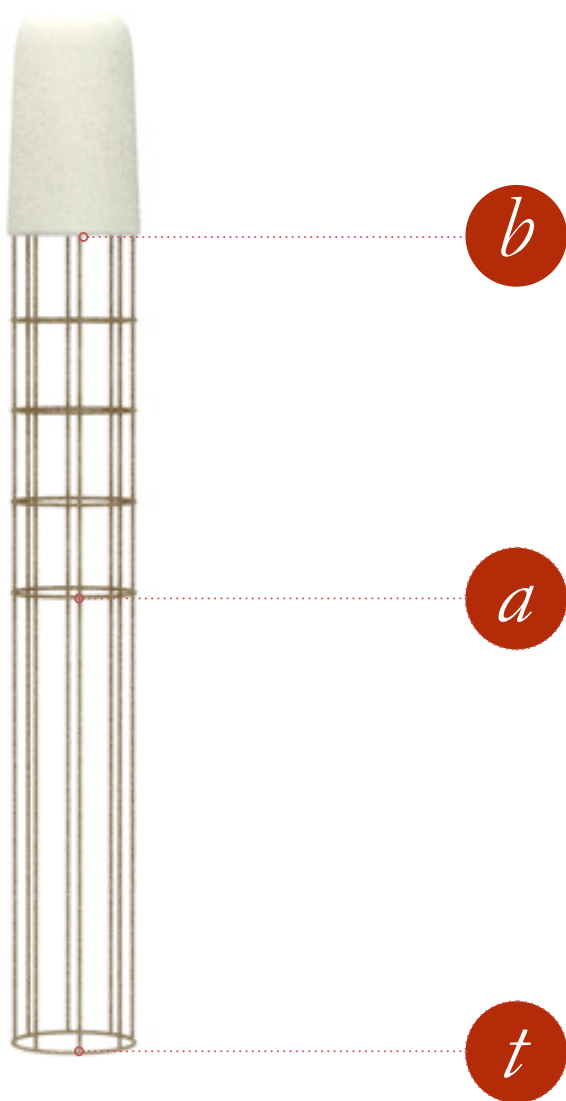
Nella misura in cui questo rapporto con il suolo cambia, si svela l'anima del materiale, che guadagna così la valenza estetica che fino a questo momento gli è mancata e gli è stata anzi sempre rifiutata.

Il bassorilievo è un dissuasore, l'altorilievo è una colonnina, il tuttotondo un lampione.

b *bassorilievo*

a *altorilievo*

t *tuttotondo*





b



a



t





b

Il dissuasore mostra solo la parte in cemento dell'oggetto, impedendo di intuire come la forma possa proseguire.



b *bassorilievo*





a

Quando l'oggetto diventa altorilievo
l'armatura comincia a mostrarsi come
venisse sradicata dal terreno.



a *altorilievo*



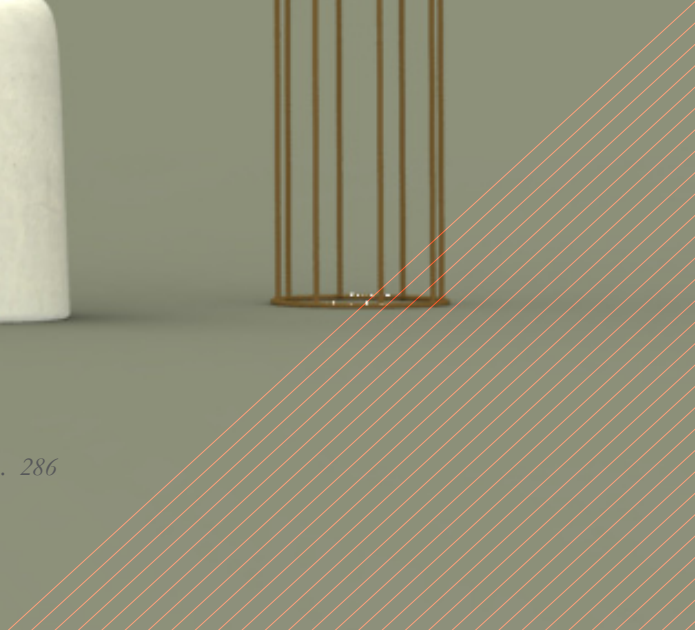
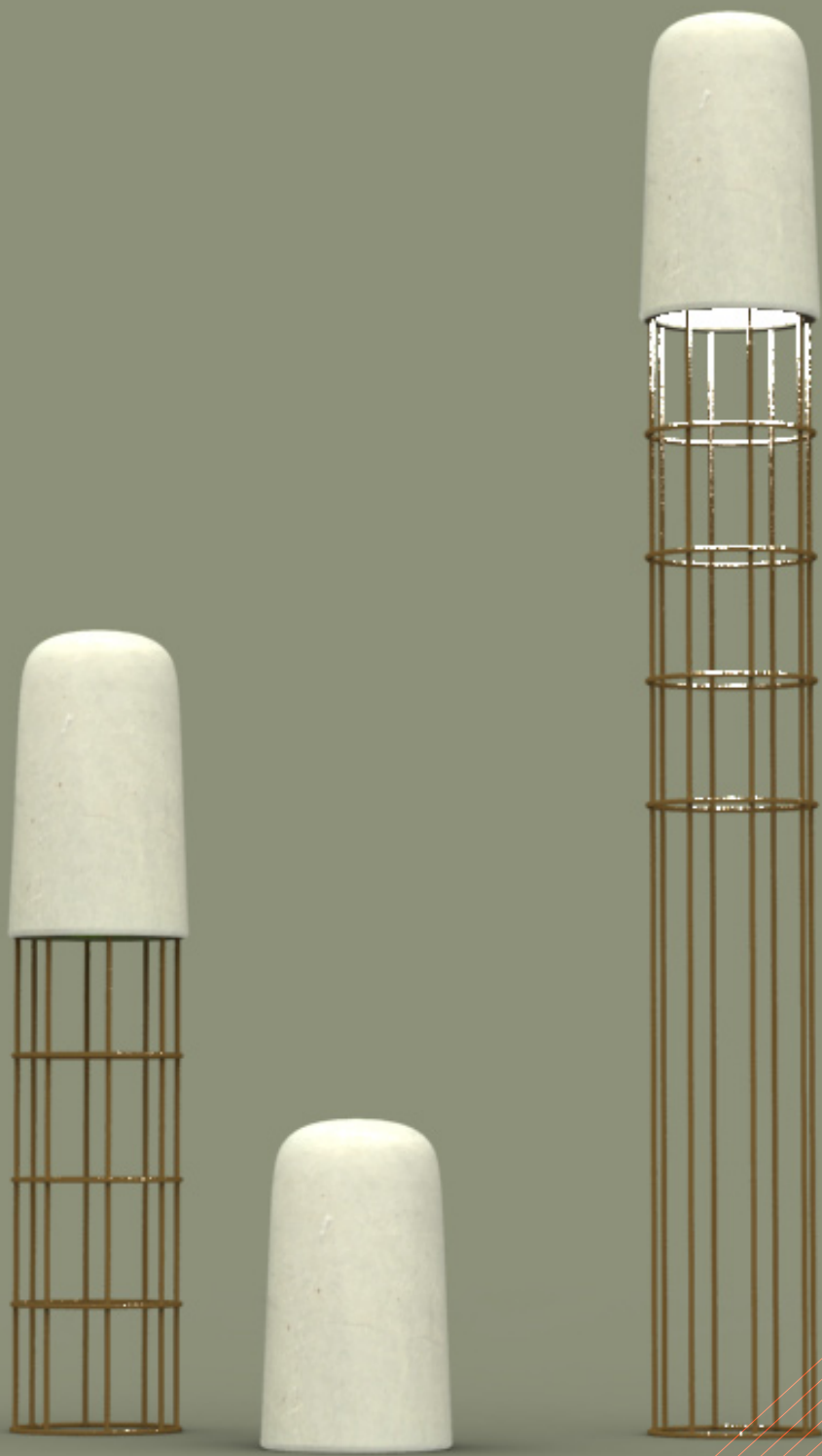


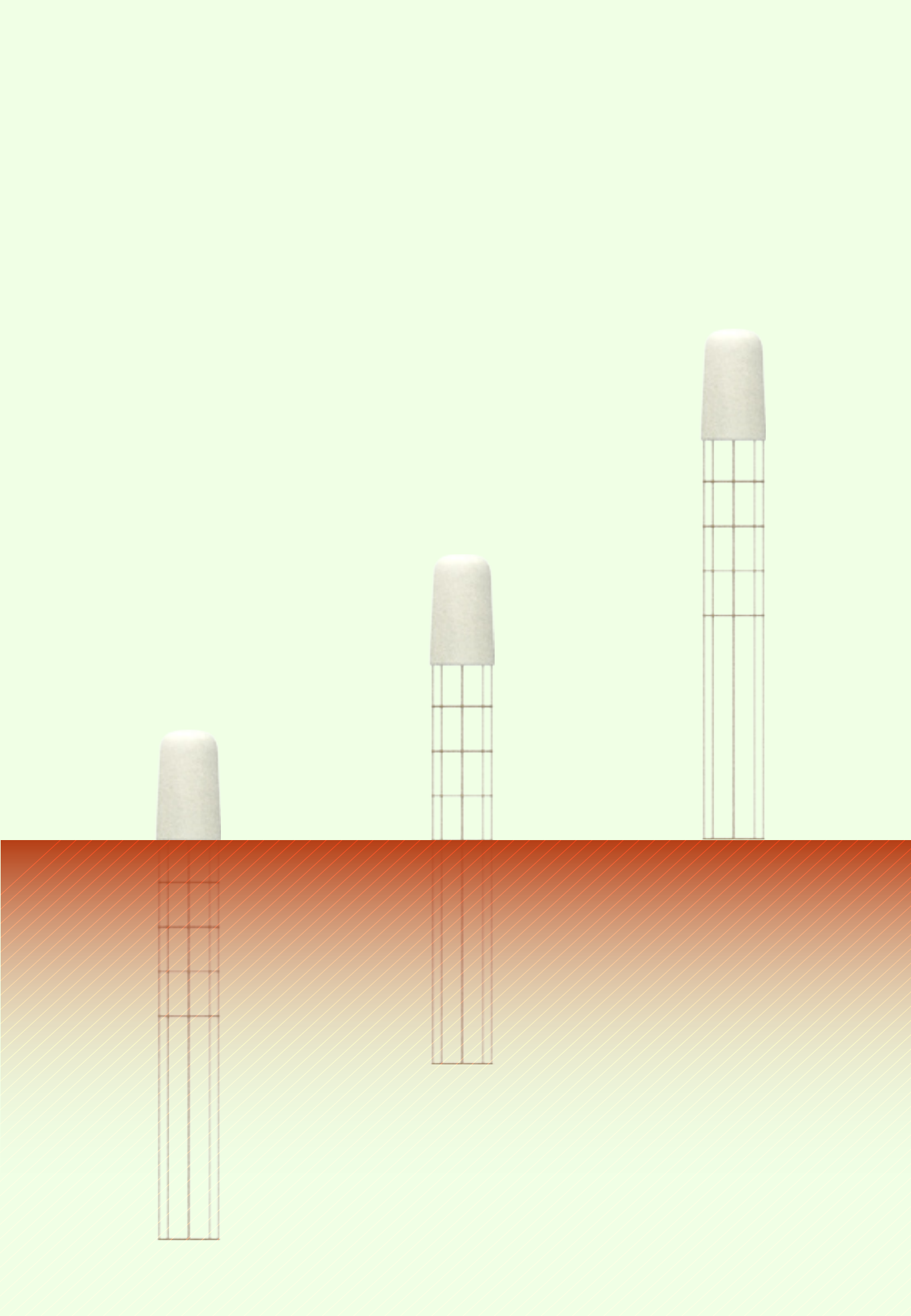
Aumentando la distanza dal suolo il
dissuasore di ardenza muta la propria
funzione diventando lampione.

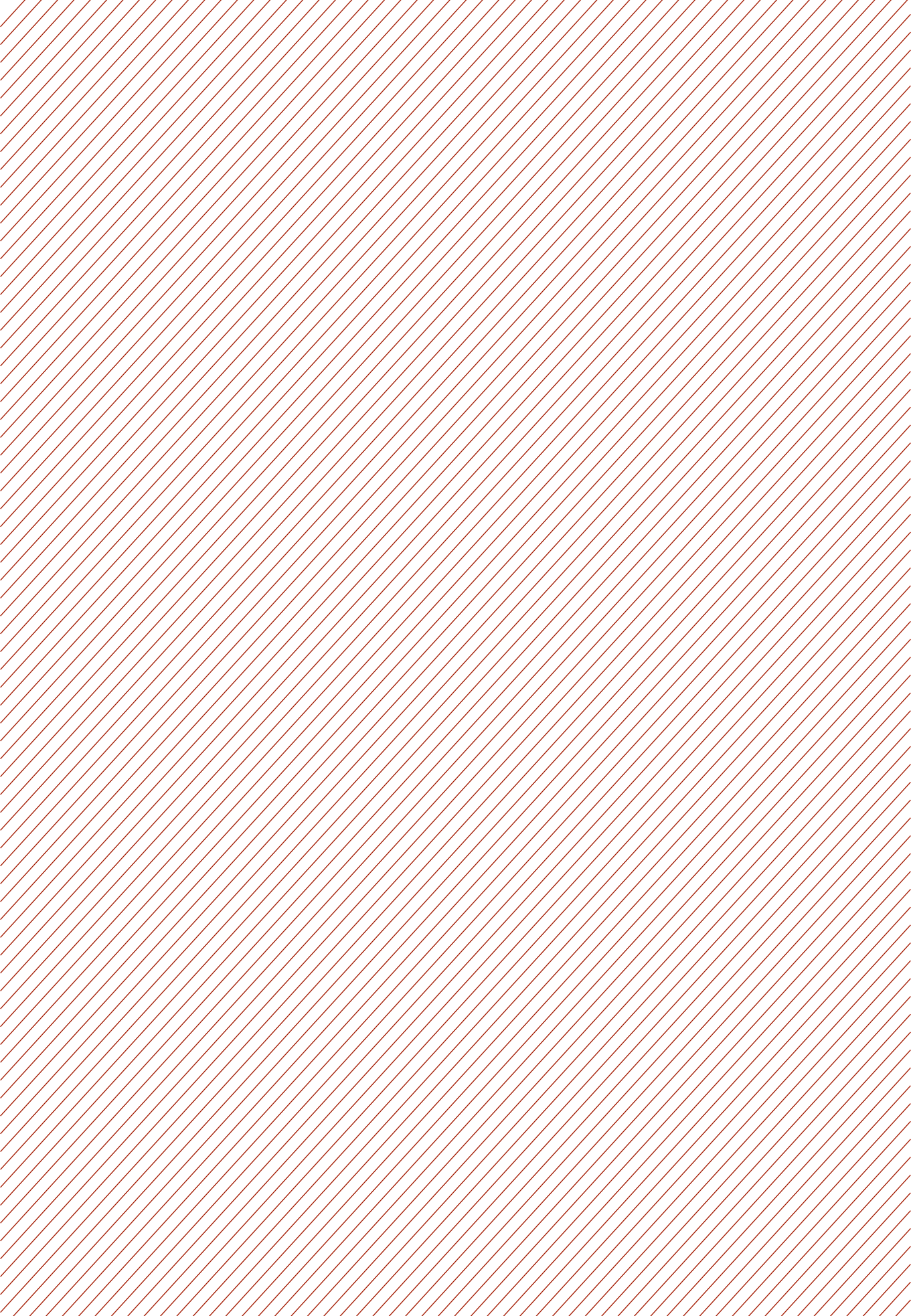


t *tuttotondo*









CONSIDERAZIONI FINALI

Nel corso della trattazione si è cercato di indagare la tridimensionalità degli artefatti da vari punti di vista, analizzandone le sfaccettature e la profondità.

Sono due i motivi che storicamente hanno modificato il panorama degli oggetti di cui ci circondiamo e con cui entriamo in contatto ogni giorno: uno è di natura ambientale ed è la forza di gravità che fa aderire gli oggetti al suolo, occultandone così una faccia ed orientandone la forma; l'altro è di natura fisiologica e riguarda i limiti della percezione umana e l'impossibilità di godere appieno delle forme.

Due cause, che seppur esterne agli oggetti, li influenzano profondamente dal punto di vista formale.

Accade così che gli oggetti nel corso della storia si siano gerarchizzati e la loro tridimensionalità si sia scomposta, deformata e conformata per sottostare alle esigenze della percezione umana e dell'ambiente nel quale saranno inseriti.

Questo processo di generazione delle forme ha influenzato trasversalmente tutte le discipline creative, dall'arte grafica a quella scultorea, dall'architettura al disegno industriale.

Ci troviamo quindi ogni giorno di fronte ad oggetti gerarchizzati che conservano una completezza tridimensionale solo in apparenza, ma che, se analizzati in profondità, dimostrano debolezze e mancanze.

La superficie con il quale l'oggetto si relaziona

è quindi il punto di partenza per ogni nuovo progetto ma nello stesso tempo ne è il limite.

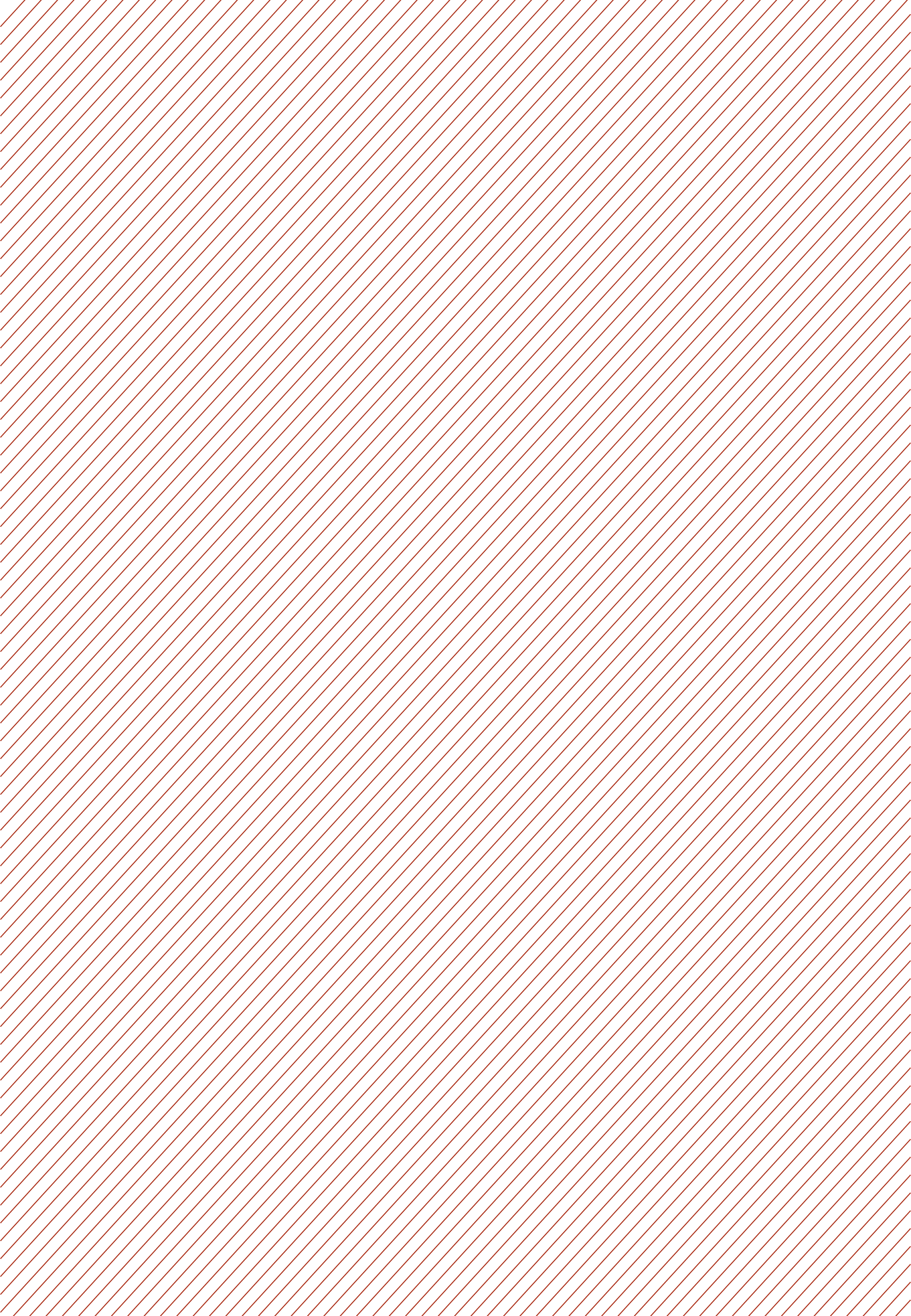
Nel corso della trattazione si è cercato di capire come le varie discipline progettuali affrontino questa tematica, facendo una raccolta eterogenea di esempi non solo appartenenti al mondo del disegno industriale.

Si è allora visto che questa profondità di cui gli oggetti spesso mancano può prendere differenti accezioni, più o meno tangibili, e può essere interpretata dai progettisti in modi radicalmente differenti, valorizzando il progetto concettualmente oltre che formalmente.

Sono stati elaborati infine alcuni concept che cercano di raccontare attraverso oggetti appartenenti a tipologie differenti proprio questo rapporto tra la forma e la superficie.

Il risultato è una serie di forme concluse, che a seconda di come vengono messe in relazione con il supporto definiscono funzioni differenti dell'oggetto, come degli esseri galleggianti che a seconda di quanto si protendono oltre il pelo dell'acqua cambiano la propria natura.

Il progetto cerca così di riappropriarsi di quella completezza formale, funzionale e concettuale che i limiti dell'ambiente esterno gli hanno storicamente inflitto, cosicché ciò che rimane invisibile agli occhi non sia che uno stato momentaneo pronto a mutare.



BIBLIOGRAFIA

- M.W.Eyensenck e M.T.Keane, *Psicologia cognitiva*, Idelson-Gnocchi, Napoli 2006
- David Le Breton, *Il sapore del mondo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2007
- Leonardo Da Vinci, *Trattato della pittura*, Savelli, Milano 1982
- W.Deonna, *Le Symbolisme de l'oeil*, Boccard, Paris
- M. Foucault, *Nascita della clinica*, tr. It. Einaudi, Torino 1998
- D.Diderot, *Lettera sui ciechi per quelli che ci vedono*, tr. It La nuova Italia, Firenze 1999
- Shakespeare, *Amleto*, atto III scenaII
- Richard Gregory, *Vedere attraverso le illusioni*, Raffaello Cortina, Milano 2010
- P.Henri, *Les aveugles et la société*, PUF, Paris 1958
- Abitare web, *Intervista a Riccardo Blumer*, Aprile 2010
- Salvia G., Rognoli V., Levi M., *Il progetto della natura*, Francoangeli editore, Milano 2009
- Chen D.H, Tong J., Sun J., Ren L.Q., *Foot pad against vertical flat surface*, Journal of bionics engineering, 2005
- Karola Grasslin, W. Konig, *Andrè Cadere, peinture sans fin*, Koln 2008
- Jean Baudrillard, *Il sistema degli oggetti*, Tascabili Bompiani, Milano 2003
- Intervista a Sam Hecht* www.lacie.com
- Mendini A., *Anche gli stampi hanno un anima*, Abitare magazine n.490, 2009
- Devoto G., Oli G., *Dizionario della lingua italiana*, Le Monnier, Firenze, 1995

Klee P, *Confessione creatrice*, Abscondita, Milano, 2004

Poli F, *Arte Contemporanea*, Electa, Milano, 2003

Homi K. Bhabha, *Anish Kapoor: Making Emptiness*, University of California Press, London, 1998

Giacinto Pierantonio, *L'architettura dell'arte-Felice Varini*, Inventario n.02, Milano, 2010

Enciclopedia dell' architettura, Redazione Garzanti, Milano, 1996

Klaus Gamber, *Liturgie und kirchenbau*, Pusted, Colonia, 1976

R. Blumer, *La pelle come limite*, Corraini, Mantova, 2009

Renzo Piano, *Giornale di bordo*, Passigli editore, Firenze, 1997

Intervista a Konstantin Grcic, Klat Magazine n.2, Milano, 2011

Carlote Mullins, *Rachel Whiteread*, Tate Publishing, Londra 2004

Flaviano Celaschi, *Il designe della forma merce*, Poli. design, Milano 2000

Harvey Molotch, *Fenomenologia del tostapane*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2005

Franco La Cecla, *Non è cosa*, Elèuthera, Milano 1998

Vilelm Flusser, *Filosofia del design*, Bruno Mondadori, Milano 2003

Luigi Zoja, *Giustizia e bellezza*, Bollati Boringhieri, Torino 2007

Stéphane Ferret, *La lezione delle cose*, Ponte alle grazie, Milano 2007

Sergio Polano, *Castiglioni*, Electa, Milano 2001

SITOGRAFIA

www.adiantum.it
www.aggrappoli.com
www.alessi.it
www.alfredo-haeberli.com
www.anish Kapoor.com
www.apple.it
www.architetiroma.it
www.artemide.com
www.authentic.de
www.barbican.org.uk
www.bellini.it
www.bouroullec.com
www.cappellini.it
www.casamania.it
www.castellolagravinese.it
www.ceramichelea.it
www.cinova.it
www.cristiangirotto.com
www.diegograndi.it
www.ding3000.com
www.debevilacqua.com
www.dell.it
www.denisantachiara.it
www.design-real.com
www.dyson.it
www.fineartprintsondemand.com
www.fiskars.it
www.fondation.cartier.com
www.fondazioneluciofontana.it
www.foscarini.com
www.flashartonline.it
www.flickr.com
www.flos.com
www.flou.it
www.ivan-navarro.com
www.gagosian.com
www.galeriekreo.com
www.gamfratesi.com
www.home.kku.ac.th/
www.iittala.com
www.ikea.com/it
www.indesitcompany.com
www.industrialfacility.co.uk
www.italdesign.it
www.jaspermorrison.com
www.javiermarin.com

www.jongeriuslab.com
www.konstantin-grcic.com
www.lacie.com
www.lanzavecchia-wai.com
www.lignet-roset.com
www.maggiofiorentino.com
www.magisdesign.com
www.marcelwanders.com
www.marc-newson.com
www.maruni.com
www.movieplayer.it
www.mymovies.it
www.naotofukasawa.com
www.olafureliasson.net
www.palombaserafini.com
www.paouloulian.it
www.philippemalouin.com
www.pirelli.com
www.plank.it
www.plusminuszero.jp
www.riccardoblumer.it
www.richardgregory.org
www.ronchamp.fr
www.rongilad.com
www.royaltichelaar.com
www.rpbw.com
www.serpentinegallery.org
www.serralunga.com
www.schiffini.it
www.sovrappensiero.com
www.starck.com
www.tomas-alonso.com
www.tomaslibertiny.com
www.tveittornoe.com
www.varini.org
www.wikipedia.com
www.yasminechatila.com

