

*Come fecero James Hennessey e
Victor Papanek nel 1972 aprendo il loro
rivoluzionario volume "Nomadic furniture",
dedichiamo questo libro a tutte le culture
nomadi, a tutti coloro che sono divenuti
sedentari, così come a coloro che vogliono
assaporare di nuovo la libertà.*

FRONTESPIZIO

Comitato scientifico

Edoardo Dotto

Nicola Flora

Bruno Messina

Stefano Munarin

Giorgio Peghin

I volumi pubblicati in questa collana
vengono sottoposti a procedura di peer-review



Traduzione dei testi in inglese
Traduzione dei testi in spagnolo

Questa pubblicazione è stata realizzata con il parziale contributo del Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli Federico II

ISBN 978-88-6242-167-6

Prima edizione febbraio 2017

© LetteraVentidue Edizioni
© Nicola Flora, Federica Iarussio

È vietata la riproduzione, anche parziale, effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico. Per la legge italiana la fotocopia è lecita solo per uso personale purché non danneggi l'autore. Quindi ogni fotocopia che eviti l'acquisto di un libro è illecita e minaccia la sopravvivenza di un modo di trasmettere la conoscenza. Chi fotocopie un libro, chi mette a disposizione i mezzi per fotocopiare, chi comunque favorisce questa pratica commette un furto e opera ai danni della cultura.

Nel caso in cui fosse stato commesso qualche errore o omissione riguardo ai copyrights delle illustrazioni saremo lieti di correggerlo nella prossima ristampa.

Progetto grafico e impaginazione: Martina Distefano

LetteraVentidue Edizioni Srl
Corso Umberto I, 106
96100 Siracusa, Italy

Web: www.letteraventidue.com
Facebook: LetteraVentidue Edizioni
Twitter: @letteraventidue
Instagram: letteraventidue_edizioni

Indice

- 7** **Introduzione**
Nicola Flora

- 10** **Un manifesto aperto**
Mobilarch-Group

- 12** **Progetto 01 (2007/2009)**

- 17** **Lavostudimangiamore, microarchitetture ibride**
Cristiano Toraldo di Francia

- 22** **Progetto 02 (2008/2010)**

- 27** **Mobilarchitettura: una opportunità per abitare il contemporaneo**
Nicola Flora

- 40** **Progetto 03 (2010/2012)**

- 45** **Ricerca, sperimentazione e responsabilità del progetto**
Vincenzo Cristallo

- 56** **Progetto 04 (2013)**

- 61** **Oltre il regno delle belle apparenze: orizzonti di responsabilità tra passato e futuro del design.**
Ernesto Ramon Rispoli

- 77** **Progetto 05 (2014/2016)**

- 81** **“Calura e luce, libertà e abbandono”.**
La Cabina da spiaggia di Luigi Cosenza. Napoli/Milano 1936
Giovanni Menna

- 96** **Progetto 06 (2015/2016)**

- 101** **Per un’architettura della molteplicità**
Francesca Iarrusso

- 107** **Grafica e comunicazione**

- 111** **Nel Corso del Tempo: per un Raccontare Mobile**
Luigi Maisto

Questo libro affianca riflessioni di progettisti, storici del design, docenti e ricercatori, a progetti realizzati in forma di prototipi nati dalle collaborazioni sorte intorno al Mobilarch-group che, fondato nel 2008, dal 2016 è divenuta un'associazione culturale con lo scopo di promuovere e diffondere ricerche e sperimentazioni intorno al progetto d'arredo, di design e più in generale di pratiche urbane sostenibili e integrate con le dinamiche nascenti dal basso, in un tempo come il nostro che non consente più sprechi, vaneggiamenti, ridondanza di forme fini a sé stesse. Tempo che non perdonerà neanche più ritardi (nell'agire concreto) e omissioni (di scelta di parte).

I progetti-prototipi che presentiamo ad intervallare i saggi sono solo parte del molto lavoro fatto con una grande quantità di studenti – punta costruita di una produzione molto più vasta – prodotto a cavallo delle scuole di architettura di Ascoli Piceno (SAD-Unicam) e Napoli (DiARC-Federico II). Questi progetti tentano di dare conto delle sinergie nate con un numero consistente di piccole e medie aziende, artigiani, imprenditori marchigiani, campani e molisani i quali hanno affiancato con fiducia e coraggio le nostre attività in questi dieci anni di ricerca sperimentale. Tutto questo comunque non ci sarebbe se non ci fossero stati studenti entusiasti e colleghi capaci di donare tempo e pensieri affiancando quanto andavamo facendo sulla scorta di lezioni oramai storicizzate nel campo del design partecipato, esperienze che ci hanno guidato come una luce chiara nelle nebbie del contemporaneo (Superstudio, Radicals, Situazionisti, sperimentatori sul nomadismo progettante, oltre alle concrete azioni di Papanek o di Mari e del nostro Dalisi). E certo sarebbe stato un percorso più aspro e incerto senza il fortunato incontro con ex studenti, divenuti poi compagni di viaggio, assistenti e più ancora amici che, non più ragazzi e ancora dotati di uno spirito positivo, si sono spesi senza risparmio nelle molte azioni di workshop, ingegnerizzazioni e prototipazione che abbiamo sviluppato in questo decennio. Senza tutti

loro non saremmo durati tanto, e certo non sarebbe nata quella creatura cui tanto teniamo: l'associazione culturale MOBILARCH.

Il volume, poi, include la ri-pubblicazione del manifesto del Mobilarch-group che scrivemmo in belle giornate primaverili con gli amici ascolani (Andrea, Michela, Eleonora, Michele, Francesca, Riccardo e Jessica) e che in questi ultimi tre anni abbiamo condiviso nello spirito con l'ala napoletana del gruppo di ricerca (Renata, Luigi, Chiara, Eleonora, Francesca, Micol, Valentina). Mi sembra che a distanza di quasi cinque anni dalla sua stesura questo testo sia ancora capace di raccontare cosa ci ha spinti ed uniti su una strada piena di stimoli e di felici incontri. Qui è pubblicato in una versione arricchita dalla "riscrittura visiva" opera di Luigi Maisto che ha saputo dare nuovo impulso a questa esperienza corale dotandola, come molte delle nostre sperimentazioni, di una ricchezza comunicativa e di visione che ha aperto nuovi orizzonti alla ricerca successiva, prefigurando strade che Mobilarch ha poi effettivamente percorso con frutto negli ultimi tre anni.

Voglio chiudere questa prefazione con un ringraziamento personale a Francesca Iarrusso che ha condiviso con me questa curatela e agli amici e colleghi che hanno accettato di dare un contributo a questo libro con il loro punto di vista sapiente di storici del design, critici e docenti in diverse scuole di architettura italiane e straniere, su quell'ala del mondo del progetto dei sistemi e attrezzature per le persone cui Mobilarch volge il suo sguardo con attenzione. Ma una volta di più voglio rivolgere pubblicamente un grazie sincero e profondo a Cristiano Toraldo di Francia che, come sempre, con spirito felicemente innocente e sapiente, oltre ad aver aperto cinquanta anni fa strade feconde con i suoi compagni del Superstudio, non ha smesso di cercare, provare, ricercare, lasciando anche in questo volume una traccia delle riflessioni più volte condivise ad Ascoli nella scuola che ci ha fatto lavorare vicino per sette lunghi anni. E noi tutti, per questo, gli dedichiamo questo lavoro corale con l'affetto e la stima che merita.

Questo libro è quindi, come si sarà compreso, un punto e a capo, che segnerà per noi un momento importante di crescita, di allargamento degli orizzonti e delle prospettive, per progettare nel nostro duro, ma comunque bellissimo e vitale mondo reale.

UN MANIFESTO APERTO

Mobilarch-Group

MobilArch-group è più di un gruppo di lavoro.

E' un gruppo - di architetti, docenti, laureandi e studenti, di imprenditori e di semplici curiosi delle forme per Abitare - che cerca senza pregiudizi.

Per farlo si muove dove le cose chiamano, non necessariamente dove "si dice" ci sia da cercare. Prova senza avere paura di sbagliare. Senza ansie di riuscire. Lavora nella certezza che ancora molto è possibile FARE. Non necessariamente partendo dal grande. Inel senso della misura

Certi che il PICCOLO non è da meno del grande.

Nella speranza che il progetto sia mobile prima di tutto nella disponibilità ad andare verso qualcosa'altro.

Con leggerezza, con liber

tà, con curiosità. E che l'architettura si manifesti ogni volta che qualcuno si chiede come un altro può vivere con senso e meglio in uno spazio d'artificio vicino al proprio sé ma in compagnia dell'altro.

MobilArch-group ha molti padri putativi.

Ma nessun nome tutelare specifico ma ama i molti che hanno cercato il bello attraverso il vero e l'onesto. Lavora (sempre) senza la finalità di stupire.

Se possibile condividendo la strada con sempre nuovi compagni di viaggio.

Consapevoli che ogni viaggio ha una partenza e non necessariamente una meta magari neanche una fine

E che il valore reale lo stabilisce sempre chi usa e vive le cose, agli altri la possibilità di dubitarne - sempre che siano onesti e senza altri fini -

E che in ogni caso è sempre meglio l'errore onesto dell'alguida perfezione del puro stilista.

Ama il policromo e il polimerico, l'ibrido e il contaminato.

Preferendo la meraviglia che è nel piccolo che accoglie magari nel dubbio? la

VIOLENZA del GRANDE che **IMPONE - PRETENDE** - AMMIRAZIONE e DEVOZIONE.

MobilArch-group ha una sincera speranza: trovare un modo semplice per intervenire nel grande (città) come nel piccolo (lo spazio singolo e privato), consapevoli di esseri piccoli, spesso

soli

ma non per questo.....senza parole.

Memori che molti punti fanno una linea molte linee una superficie

le cui misure nessuno può limitare

E che, come diceva uno che aveva pensieri da regalare agli uomini, nessuno conosce il punto di vista di Dio.

Consapevoli del cattivo stato di salute dell'interesse pubblico italiano per le cose comuni ha la speranza che il lavoro collettivo possa dare qualche risposta che assomigli all'aria fresca dopo la tempesta in una stanza chiusa da anni dove tutti (ma proprio tutti) si sono sentiti in diritto di versare ogni scoria (di pensieri, forme e materiali)

maestri del pensiero

Diffidando del cinismo dei Leader o dei, prima o poi pronti a comprometersi con chi ha un qualunque POTERE.

Nella certezza che è necessario come respirare incontrare - cercare di incontrare - chi è curioso e vuole entrare in contatto (non chi vuole costituire un "sistema").

Certi che è intenso il viaggio intorno e con il dio delle piccole cose che ciascuno può incontrare perché è in ciascuno. Senza dover necessariamente incontrare il Vero il Bello l'Assoluto

MobilArch-group non ha paura di chi - sull'onda dell'amore della propria giovinezza - apre

le finestre inneggiando morte al chiaro di luna, ma di chi le chiude per non farNE entrare la luce alguida affinché non se ne perda la bellezza,

invocando l'autorevolezza del tempo come certezza di verità.

Non teme chi ha la visione del MONDO che DIVIENE spazio RIFIUTO magari con cinismo,

ma chi, con enfasi retorica se ne addolora lavorando quotidianamente per uccidere la bellezza che salva - e che sempre abbonda nell'abbandonato, nel dismesso, nell'emarginato, nel senza progetto.

Cerca compagni di viaggio riconoscendoli non dalle parole ma dall'eccitazione fisica e mentale per le

cose - materiali e non - poco appariscenti che cercano nuovi sensi. Riconoscendo i maestri dall'eco

delle loro parole non dal FU RO RE e dall'AGGRESSIVITA' usata per dichiararle.

Comunque diffidando sempre di chi dichiara di avere certezze e di sapere qual è il bene e il male -

peggio: qual è il bello e quale il brutto -

Ama pregiudizialmente ciò che è

periferico

e non al

centro

naturalmente

vicino

al

margin

dove una cosa sta già per diventare un'altra.

Li cerca di stare,

in difficoltà e magari si cura, mo' vime'no,

Questo è quello che è - che cerca di essere - e che certo ha la speranza di DIVENTARE MobilArch-group.



PROGETTO

01

2007/2009

Questo progetto rappresenta il primo di una lunga serie di ricerche condotte sul tema dell'*abitare mobile* che raggiunge la fase di prototipazione facendo da apripista ad ulteriori sperimentazioni, di seguito documentate all'interno del volume, che svilupperanno il concetto di occupazione dello spazio mediante l'utilizzo di sistemi di arredo autoportanti (indipendenti dai sistemi di involucro murario) e a configurazione variabile. A partire dalla dimensione domestica il filone di ricerca ha poi trovato nella colonizzazione di spazi urbani la sua naturale area di azione sperimentale.

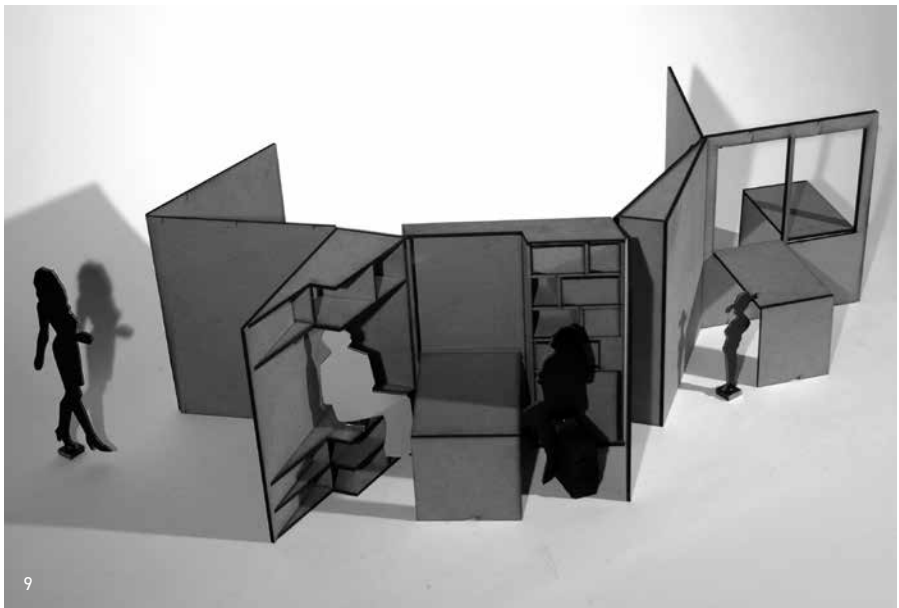
Il macro-oggetto in esame si presenta da chiuso come un monolite di legno o un grande baule, intrigante per la sua totale ermeticità, quasi fiabesco nel modo che ha di disvelare il mondo di molteplicità spaziali che si palesano solo nella sua progressiva apertura. Scomponendo infatti il parallelepipedo attraverso semplici gesti di rotazione tra piani verticali e orizzontali lo spazio appare moltiplicarsi assecondando una varietà di funzioni che rispondono ad alcune esigenze di vita domestica: mangiare, dormire, studiare, o semplicemente ritagliarsi un momento di intimità. La totale o parziale apertura dei pannelli dipende dalla volontà/disponibilità di invasione dello spazio da parte del suo abitante, offrendo la possibilità di dispiegare il volume in lunghezza o di raccogliersi intorno al letto garantendo maggiore privacy al luogo che per eccellenza rappresenta il luogo dell'intimità.

Il progetto nella sua essenzialità riesce a contenere in sé, e a rendere espliciti, i valori ambivalenti insiti nella parola

mobilarchitettura, neologismo che da questa esperienza in avanti denoterà queste opere di arredo mutevole e variabile.

Il mobile diventa "architettura" non solo perché in grado di contenere le esigenze d'arredo in un unico oggetto ma perché questo è in grado di generare una spazialità altra rispetto all'involucro che verosimilmente lo conterrà. L'architettura si fa "mobile" non solo in relazione all'effettiva possibilità di movimentazione della struttura, ma perché la semplicità e l'asciuttezza del disegno la rendono capace di trascendere il tempo oltre che lo spazio, dotandola di una dinamicità atemporale o, citando il manifesto del MobilArchGroup ripubblicato in questo volume, della tensione ad «andare verso» qualcos'altro, ignoto, ma proprio per questo quanto mai contemporaneo. La neutralità del materiale, unico, determina un'estetica che lontano dall'imporsi con prepotenza rende l'oggetto adattabile a qualsiasi tipo di contesto, in risposta a qualsiasi tipo di personalizzazione che l'utente vorrà. La separazione delle funzioni tramite i pannelli che di volta in volta mutano la configurazione finale garantisce intimità e privacy mentre la dimensione contenuta in altezza (180 cm) favorisce al contempo l'apertura e la partecipazione allo spazio intorno, all'architettura immobile che lo circonda, ricavando in questo modo l'espedito alla sensazione claustrofobica causata dallo spazio ristretto che le leggi della prossemica ci insegnano.

F.I.





- 1-6. Sequenza del modulo abitativo realizzato dall'azienda Desuite di Morrovalle (MC) nel 2007. Con gli studenti: Francesco Angelini e Manuel Campanella
7. Mostra dei progetti di mobilarchitetture per l'abitare domestico prodotti dal corso di Architettura degli Interni 2006/07 (prof. Nicola Flora) della facoltà di Architettura di Ascoli Piceno. Chiesa di Sant'Andrea ad Ascoli Piceno, Giugno 2008.
8. Prototipo in fase di realizzazione.
9. Modello di studio in scala 1:5.
10. Cristiano Toraldo di Francia e Nicola Flora nel modulo abitativo all'interno della chiesa di Sant'Andrea ad Ascoli Piceno, Giugno 2008.

Nello scrivere la sceneggiatura dei tre film per l'uscita del Sistema Parete integrato prodotto da Anonima Castelli nel 1973 mi sono trovato a dover seguire le richieste dell'azienda, che aveva come obiettivo la spiegazione di una rivoluzione allora relativa soltanto alla disposizione interna delle tre tipologie edilizie, origine delle "divisioni" merceologiche della casa, dell'ufficio e della scuola.

Prefigurando però un ulteriore passaggio, nei nostri disegni in assonometria e nelle immagini dei film già si suggeriva il prossimo cadere di queste ultime barriere ad iniziare dall'interno della casa, che veniva rappresentato come un vero e proprio spazio teatrale nel quale mangiare, dormire, lavorare, giocare, fare il bagno, fare ginnastica, fare l'amore, etc.

L'elemento protagonista di questa rivoluzione era un "mobile", un contenitore lineare neutro aggregabile all'infinito, assemblabile in tre profondità, pensato per sostituire pareti e armadi, con all'interno una serie di attrezzature e di accessori che, di volta in volta estratti, caratterizzavano la vocazione funzionale dell'ambiente.

Era oramai chiara la progressiva perdita di definizione tipologica dell'architettura non più coerente con il contrarsi dei tempi di durata della destinazione funzionale degli edifici, mentre era evidente la crescente capacità del Design di sostituirsi in tale definizione e accompagnare la crescente mobilità delle persone e il cambiamento tecnologico degli strumenti del vivere quotidiano.

Già la mostra del 1972 al MOMA *Italy: the new domestic landscape* aveva sancito questo passaggio nel duplice allestimento di una esposizione di oggetti all'esterno nel giardino e di una serie di "environments" all'interno del Museo. Questi ultimi erano appunto come dichiarazioni di idee sugli interni domestici, che in varia misura proponevano la sostituzione delle pareti divisorie con attrezzature fisse o mobili, ma tutte caratterizzate da una grande flessibilità e capacità di stimolare l'uso creativo e alternativo degli

spazi: dai moduli ipertecnologici di Joe Colombo per uno spazio “esistenza minimum”, ancora legato ad una visione modernista dell’ambiente domestico, alle sculture abitabili di Gae Aulenti, ai contenitori di plastica mobili di Sottsass, fino alle visioni radicali degli spazi della rete senza oggetti né muri nella *Supersuperficie* di Superstudio o dell’arredo infinito all’interno della *No Stop City* di Archizoom.

Si andava concludendo in un certo senso quel processo rivoluzionario della costruzione architettonica che era iniziato con l’esplosione della scatola muraria da parte di De Stijl e la sua semplificazione ad un assemblaggio di piani e profilati, in parte mobili, si pensi agli schermi scorrevoli di casa Shroeder e all’influenza dell’esperienza degli interni giapponesi, e che era continuato con la riduzione progressiva dell’architettura ad una serie di piani e di involucri sempre più riducibili a schermi intelligenti e comunicanti, mentre le destinazioni interne venivano affidate ai sistemi mobili delle attrezzature e degli oggetti definiti dal Design.

Alla logica razionale della produzione industriale che aveva ispirato la filosofia progettuale della Bauhaus, e alla ideologia del disegno unico per cui dal Piano derivava l’Architettura e da questa il Design degli oggetti, “dalla città al cucchiaino”, si sostituiva la consapevolezza di un sistema che fa delle contraddizioni una sua energia propulsiva e del conflitto tra i tre livelli di progettazione lo specchio di una realtà e di un mercato del tutto artificiali e con diverse velocità.

In realtà ultimamente appare quasi ribaltata la progressione con l’Architettura che sta inseguendo i modelli di produzione del Design e della Moda, essendo il suo valore di mercato molto spesso espresso, meno dalla tradizionale area di appoggio, che dall’estensione delle sue superfici esterne, supporto di schermi di comunicazione per un volume sempre più espressione di un “brand” pubblico o privato.

Appare ancora attuale dopo diversi decenni l’intuizione molto realista dell’immagine pop creata da Claes Oldenburg del barattolo *Campbell soup* ingrandito a scala urbana.

Questa comunicazione, che condiziona quindi l’aspetto esterno, ha una sua durata, mentre l’allestimento interno liberato oramai dal dettato morale razionalista della coerenza con l’involucro, insegue modelli legati ad altre logiche e con ben altri tempi di avvicendamento.

Se oramai accettiamo che la città non sia più un luogo ma una condizione di vita, non possiamo non riconoscere che questa condizione è

riprodotta e diffusa nel territorio continuamente dalla merce, dagli oggetti, e molto poco dall'architettura, che risucchiata dalla logica della artificialità del mercato tende a diventare oggetto essa stessa.

Nella undicesima storia *La Città dalle case Splendide* nel '71, portando al limite un aspetto della metropoli contemporanea, avevamo raccontato di una città fatta di case come prismi "minimal" la cui superficie di involucro neutra e vetrata poteva essere decorata dagli abitanti con pellicole trasferibili che riproducevano le immagini che meglio ne rappresentavano i desideri o lo status.

L'architettura diventava quindi il supporto neutro per una comunicazione pubblica, legata alle logiche temporali del mercato, espressa da linguaggi che, oltrepassando gli oramai obsoleti limiti disciplinari, si contaminavano con tutte le altre forme di comunicazione dal cinema alla video arte. A questo punto il disegno degli oggetti diventava il campo privilegiato per un'azione critica e conoscitiva ma anche rappresentativa di una società multietnica in rapida evoluzione, che negli ultimi tempi aveva rotto innumerevoli barriere culturali, temporali e spaziali ibridando comportamenti e stravolgendo ogni destinazione funzionale.

I progetti elaborati da Nicola Flora con il gruppo di ricerca Mobilarch nell'arco di quasi un decennio si inseriscono in questo percorso coniugando ricerca e didattica intorno ai temi dell'abitare "esteso", smascherando le resistenti contraddizioni di una cultura che non accetta ancora i cambiamenti di una società, che si avvia ad ammettere lo stato di crisi non come momento antitetico di preparazione ad un nuovo ordine, ma come liberatoria accettazione di uno stato complesso di riformismo permanente.

Le *macchine per abitare* inventate dagli studenti sono in realtà come strumenti musicali per uno spazio, che viene di volta in volta modulato e configurato, diventando spazio teatrale nel quale si avvicendano diverse scene al semplice ruotare di un sistema di quinte.

Se *La vida es sueno* come recitava Calderon De La Barca allora conviene accettare, come nel sogno, di passare da uno stato all'altro, di scivolare da una avventura ad una differente, ma sempre naturalmente attraverso una fantastica trasformazione come il gatto di Alice in altrettanti diversi ruoli.

Così oggi quella rigida divisione temporale delle tre 8 che doveva scandire la vita umana secondo la regola modernista, desunta dal modello razionale della fabbrica, si è pian piano liquefatta insieme agli spazi che ne accoglievano la successione: si lavora a casa, si mangia in ufficio, si studia al caffè, etc.

Ecco che allora queste macchine sceniche per il teatro domestico hanno il potere di restituire un notevole grado di creatività ai loro abitanti, evitando da una parte i comportamenti stereotipi di un arredo tradizionalmente definito, dall'altra i condizionamenti del design razionalista che assimilando il corpo umano alla macchina concentravano l'interesse sul funzionamento inequivocabile del sistema uomo-strumento, anche questo secondo rituali tipologicamente definiti.

Mi fa piacere pensare che tra i gradi di libertà che questi "mobili" offrono vi è anche la libertà di interpretazione che va dal grado zero, con la parete chiusa per cui il pavimento diventa, come nella casa giapponese e non solo, la superficie unica per il teatro dei nostri gesti, a comportamenti sempre più specializzati, man mano che i vari elementi si dispiegano nello spazio, sempre però riservando il piacere dell'ambiguità e della trasgressione (contaminazione) culturale.

Nel primo caso il mobile ci confronta come statico ed essenziale contrappunto stimolandoci alla reinvenzione della dinamicità del corpo (qual sedia migliore se non quella che ci vede accovacciati a terra a gambe incrociate) e al valore del vuoto di oggetti-merce, mentre nel secondo ci fornisce il supporto dinamico per funzioni da definire spazialmente secondo sequenze liberamente scelte ma anche liberamente stravolte.



PROGETTO

02

2008/2010

Il tema del progetto ha riguardato, come nel precedente esperimento, la contaminazione di spazi preesistenti attraverso micro-architetture che, astratte e indipendenti rispetto al generico contesto in cui si immagina potrebbero essere calate, affrontano in maniera più intensa e specifica il rapporto tra architettura e azione umana. L'analisi dello spazio interno è condotta infatti a partire da indagini sulle possibilità di organizzazione degli ambienti tramite le movimentazioni dell'oggetto da parte del fruitore. Le potenziali molteplici modalità di interazione che si potranno determinare restituiranno le configurazioni finali che rappresenteranno quindi il risultato momentaneo di quella specifica esperienza, piuttosto che la manifestazione di una forma predefinita, rendendo palese in tal modo la priorità dell'uomo nell'atto costitutivo dell'architettura.

L'oggetto qui presentato pur risultando compatto nella sua forma chiusa, come il primo prototipo, lascia leggere nel bianco asettico della sua totale finitura parti emergenti che preludono alle molteplici, possibili configurazioni da scoprirsi nell'apertura step by step.

L'intero elemento è costituito da una serie di telai e pannelli di multistrato che dispiegandosi attraverso nodi cerniera determinano configurazioni distinte in differenti ambiti di pertinenza.

Anche in questo caso l'apertura del macro-oggetto può essere totale o parziale a seconda delle esigenze dell'utente, ma qui la configurazione finale appare univoca nella definizione in tre distinte zone: studio, ristoro, relax.

La composizione spaziale in questo caso sembra essere il frutto di

un'operazione di "sottrazione di peso": la consistenza volumetrica infatti si riduce ad un elemento quasi bidimensionale, un pannello separatore suddiviso in moduli a cui cassettiere e contenitori corrispondenti alle diverse funzioni sembrano letteralmente aggrapparsi. I piani d'appoggio sono invece ricavati dal semplice ribaltamento di parte dei piani che definiscono il paravento iniziale, lasciando in questo modo attraverso il telaio strutturale una cornice che permette di traguardare il resto dello spazio, inquadrando così porzioni dell'intorno e definendo tramite la mobilarchitettura una lettura diversa dello spazio che la ospiterà.

Il senso dell'operazione, apparentemente semplice, è quello di cogliere nell'"alleggerimento" il valore concettuale dell'inserimento di un'architettura mobile all'interno di un'architettura statica: alla gravità della struttura muraria preesistente corrisponde la dinamicità del nuovo oggetto. Questo atteggiamento chiaramente non si traduce nella volontà di negare il manufatto architettonico "duro" quanto piuttosto di offrirne una nuova interpretazione in ragione delle diverse dinamiche che il rapporto col nuovo può restituire.

La riduzione di peso può diventare necessaria quando pietrificazione e inerzia rischiano di impadronirsi delle azioni umane rivestendo di una patina di opacità anche il vivere quotidiano.



7



8



9



10



- 1-6. Sequenza del modulo studio-lavoro realizzato dall'azienda Neroluce di Recanati (MC) nel 2010. Con gli studenti: Elisabetta Menghini, Stefano Angeloni, Andrea Corradetti, Angelo Gatti.
- 7-10. Mostra dei progetti di mobilarchitetture home-office prodotti dal corso di Architettura degli Interni 2007/08 (prof. Nicola Flora) della facoltà di Architettura di Ascoli Piceno. Chiostro del Polo Sant'Agostino, Maggio 2010. Mostra dei progetti di mobilarchitetture home-office prodotti dal corso di Architettura degli Interni 2007/08 (prof. Nicola Flora) della facoltà di Architettura di Ascoli Piceno. Chiostro del Polo Sant'Agostino, Maggio 2010.
11. Prototipo ultimato.

Nicola Flora

Abitare il contemporaneo

Sempre l'architettura ha avuto come necessità quella di definire strategie che generassero un rapporto chiaro tra ciò che è destinato a durare, ad essere stabile, e quanto invece è pensato come suo complemento, o se si vuole come un suo necessario contrappunto, ossia come qualcosa che completi ed integri ciò che è stabile, e che per questo diviene temporaneo, mutevole, cangiante; ovviamente consapevolmente pensato per essere tale. Personalmente credo che il sistema-architettura del tempo che stiamo vivendo abbia perso smalto nel dire (o meglio costruire) “parole” durature, e che le persone cui il nostro lavoro dovrebbe essere destinato sentano sempre più la necessità di essere rappresentate nello spazio vitale delle dimore, come nei luoghi di lavoro, da qualcosa che possa essere costantemente ridefinito, modificato, spostato, mutevolmente organizzato. Siamo decisamente entrati nell'era nomade, regno della leggerezza e della mutevolezza, che tante preconizzazioni ha avuto. Figure come Papanek, Mari, Friedmann, senza dimenticare Superstudio, o Dalisi, hanno gettato le basi perché si aprisse nelle nostre coscienze la ricerca di valori profondi e radicali simmetricamente ad una dismissione di atteggiamenti sacrali verso le cose in sé, verso tutte quelle icone da *status symbol* piccolo borghese che l'improvviso benessere postbellico aveva riversato sui popoli occidentali, europei ed americani in primis. In questa prospettiva quando Enric Miralles ha detto che «lo spazio interno di una casa è fatto per interagire con un orizzonte interiore»¹ è stato a mio giudizio capace di centrare il doppio livello di senso che l'abitare di ogni tempo esprime: non solo la naturale ricerca di un rifugio stabile capace di generare un luogo “interno” che, di contro, determina il suo opposto in ciò che è fuori che diviene così un “esterno”; ma anche ricordarci che quello è il luogo dove si realizzano le migliori condizioni per esprimere ed incontrare il proprio “mondo” nell'accezione espressa da Franco Farinelli². Uno spazio quindi immediatamente a contatto col corpo

di ciascuno di noi, e più ancora con il nostro spirito; costruito ritagliando dalla natura una parte dove accumulare tutte quelle “prede” che ciascuno di noi vivendo cattura – fisicamente o psichicamente – per poterle poi elaborare e trasformare facendole divenire personale patrimonio emozionale e cognitivo. Il proprio rifugio bisogna che sia, in questa ottica, un luogo dove “aprirsi senza necessità di difendersi”, spazio dove dedicarsi a interiorizzare ed elaborare quanto appreso e conosciuto, lavorando a partire dalle esperienze e memorie che quotidianamente sedimentiamo. In una parola un luogo dove costruire il proprio immaginario, ossia quella coscienza individuale che determina un orizzonte interiore³, traguardo cognitivo ed emozionale che genera i parametri del proprio vivere consapevolmente “tra cielo e terra”. Cristian Norberg-Schulz, nell'indagare sul senso primario dell'abitare, parte dalla origine esistenziale della costituzione dello spazio interno della casa, ribadendo la sostanziale coincidenza tra mondo e manufatto quando afferma che «la casa, quindi, non comunica l'intendimento come spiegazione, ma nel senso inglese di *understanding*, dello stare sotto, oppure tra le cose. Nella casa l'individuo fa l'esperienza dell'essere parte del mondo»⁴. Se i propri cielo e terra interiori divengono chiari e consapevoli io abito il mondo, che come ci ricorda Farinelli è ben altro da abitare la terra⁵. Quanto è centrale dunque lo spazio che noi identifichiamo come la nostra dimora, indipendentemente se è grande o piccolo, temporaneo o durevole. Lo spazio dell'abitare, cuore dell'arte di realizzare rifugi per le persone ed i loro miti, culti, memorie, si dilata sul piano del senso in qualcosa di più ampio e meno semplicisticamente definibile rispetto al puro rifugio ove accumulare le poche o molte cose, e trovare al contempo riparo dalla natura. Qui si profila un diverso e più profondo senso dello spazio esistenziale dell'abitare: il rifugio è lo spazio dell'interazione di ciascuno con il proprio sé profondo, è il luogo del raccoglimento, è quel luogo interiore dove trovare la giusta misura tra sé e il resto del mondo per tornare ad agire. L'interno è dunque dove si trova il mio corpo ed i miei oggetti-memoria, l'esterno è ciò che è lontano da questa intimità. Non necessariamente al coperto, non necessariamente lontano dalla natura. Si potrebbe riflettere sul fatto che qualcosa di questa posizione culturale si è incrinato da quando le realtà digitali alterano la percezione e di conseguenza il nostro modo di interagire con la realtà fisica del mondo: la “realtà aumentata” è qualcosa di più della realtà, è l'interferenza visuale del mondo interiore, finora solo sognato, nella *res extensa*, nella “cosità” del mondo esterno con cui essa si combina modificandola.

Il solo manufatto, che per brevità chiamiamo architettura, oggi è insufficiente a radunare intorno alla persona il proprio mondo, perché sempre di più quella parte – leggera e concettualmente sempre meno matericamente definita – restituita a sempre più persone dal mondo informatico ne racconta molto altro, con prospettive di sviluppo imprevedibili (innesti di memorie, di conoscenze e altro).

Ha scritto Giorgio Agamben che nell'etimo della parola "persona" persiste un originario senso del mascheramento, vitale e da non intendersi in chiave negativa: il mascheramento, che non è un banale nascondimento, è un attivo porsi dietro\dentro qualcosa che ci contiene; è quell'atto che consente di divenire essere sociale, persona appunto⁶. Atto fondativo per affermare il proprio essere nel mondo ed in particolare permetterci di esprimere compiutamente la nostra individuale complessità, elaborarla in una forma socialmente utile, rendendola in tal modo capace di mostrarsi e stabilire contatti e scambi con il fuori da sé. Mascheramento come forma di autoco-noscenza che limitando e selezionando parti del proprio io, permette a ciascuno di conoscere, di dare forma al mondo conosciuto e messo in ordine e sequenza secondo la propria interiorità, e dunque di comunicare. Ciascuno è chiamato a costruire, più o meno consapevolmente, questo recinto e dare forma alla propria maschera: l'architettura ha sempre assunto con chiarezza questo ruolo nella storia, dei singoli come dei popoli, e le culture del progetto alla piccola scala – cresciute anche sul piano della riflessione disciplinare nel XX secolo – proprio per la condizione di forte prossimità fisica, ma anche psicologica, con le persone ne hanno una consapevolezza che direi costitutiva. A proposito del senso degli orizzonti interiori che lo spazio interno raduna a favore di un consapevole abitare nel mondo degli uomini, sempre il filosofo Agamben ci dice che il "paradiso" è, etimologicamente, un giardino recintato⁷. Qui interessa fermarsi a riflettere sul fatto che è il limite, il circoscrivere un luogo e con questo renderlo altro e separato da ciò che gli è attorno, che permette al paradiso di essere tale. Uno spazio limitato e circoscritto che da interno diviene interiore, da "terra" si fa "mondo" appunto, ove potremmo forzare la posizione del ragionamento dicendo che il margine assume il valore di maschera, quel luogo fisico dell'accumulazione di simboli e valori cui tradizionalmente la cultura dell'architettura ha devoluto risorse ed energie di pensiero, riflessione ed azioni costruttive. Il margine\limite come maschera perfetta, maschera collettiva. Troppo spesso abbiamo scambiato la maschera per il contenuto, il margine significante per

il senso dell'arte dell'architettura, piuttosto che vederlo come un medium per preservare e manifestare un mondo (generando quindi un paradiso). Personalmente ritengo che questo sia accaduto perché parlare, scrivere fino a giungere a normare l'arte della tettonica dell'architettura è stato come parlare di ciò che era più facilmente oggettivabile, o per meglio dire ragionevolmente narrabile, rispetto al più complesso senso dell'architettura a qualsiasi scala si intendesse lavorare (dall'oggetto al paesaggio). Gli architetti hanno per lo più descritto e si sono molto interessati del dito sapendo che serviva ad indicare la luna, per parafrasare il ben noto motto orientale. Nessuno, però, ci obbliga a pensare che il dito non possa essere ripensato. Gli artisti lo sanno da sempre. Noi architetti dobbiamo riprendere la parte che ci spetta per pensare il futuro e quindi anche le modalità dell'abitare in contesti stratificati sapendo che il presente è il passato di quello che chiamiamo tempo futuro, quindi in perenne movimento e comunque determinato da quanto elaboriamo criticamente e realizziamo ora. Noi contribuiamo a formarlo – il passato\memoria – attimo per attimo. Quello che non avremo oggi il coraggio di immaginare domani non ci sarà. Mai più il com'era dov'era, quindi, ma piuttosto “il cosa” potrebbe esserci dove non c'è più valore.

Mobilarchitettura, spazio di sperimentazione

Quella che definiamo con un neologismo “mobilarchitettura”⁸ vuole essere un mondo di oggetti e di esperienze capaci di potenziare l'attitudine umana ad includere, mescolare, coinvolgere spazio e persone, piuttosto che escludere, separare, emarginare. La filosofia progettuale della mobilarchitettura lavora nella direzione di potenziare la cultura dell'e/e piuttosto che quella dell'o/o, per divenire, per riprendere un concetto sopra espresso, “mascheramento attivo” o meglio “paradiso quotidiano”. Vuole spingere i progettisti, e specie i più giovani e in particolar modo quelli ora in formazione, a guardare positivamente le condizioni materiali nelle quali molti di loro vivono: compressione degli spazi personali trasformati (spesso dalla mera necessità) in luoghi ibridi dove avvengono in maniera convulsa e sintetica tutte le attività della giornata e non solo. Riposare lì dove si dorme e, spesso contemporaneamente, si preparano il cibo e si radunano gli amici; oppure con piccoli spostamenti si legge, si studia, si pensa, c'è si connette al mondo che si presentifica improvvisamente in uno spazio piccolissimo e che, in tal modo, è contemporaneamente presente in quel luogo ma anche altrove.

Luoghi per lo più auto-costruiti che stratificano memorie e azioni senza alcuna monumentalizzazione, riconfigurando costantemente “la maschera” o i margini, magari in spazi contenuti o più ampi (perché condivisi e co-partecipati) ma dove ciascuno accumula le proprie ipotesi di mondo, il proprio vivere, spesso con contemporanei riferimenti a mondi culturali anche molto diversi tra loro. Spazi che possiamo facilmente immaginare abitati intensamente e sempre provvisoriamente, radicati ma sempre con una disponibilità a “coinvolgere, includere, condividere” magari anche solo perché banalmente non tutto può fisicamente essere accumulato in un luogo sostanzialmente piccolo e fisicamente limitato. In fondo la crescente cultura del co-housing poggia su queste condizioni di base, ossia sul fatto che frammenti e parti del proprio privato possano essere messe in comune, e che quello che non è “mio” deve essere necessariamente considerato “nostro”. È una strategia che obbliga a forti partecipazioni sociali, con grande e necessario coinvolgimento della mano pubblica che deve rendere disponibile luoghi e spazi di relazione tradizionalmente risolti nel chiuso del proprio personale e privato familiare, secondo lo schema dell’abitare borghese che si è andato progressivamente imponendo dal XVI secolo ad oggi. Quindi anche dinamiche insediative che si stanno sperimentando in Europa e che stanno arrivando anche nel nostro paese muovono “da” e “verso” direzioni vicine a quelle che andiamo indagando a sostegno delle sperimentazioni progettuali che con un folto numero di giovani architetti e studenti, e con il sostegno di aziende del settore dell’arredo e della piccola prefabbricazione⁹, cerchiamo di mettere in gioco in particolare in piccoli contesti in fase di dismissione o progressivo abbandono. *Macchine-per-abitare* mobili, movibili e riconfigurabili programmaticamente sempre meno riconducibili ad utensili mono-funzionali di modernista concezione. Le mobilarchitetture possono essere anche viste come micro-architetture, oggetti mutevoli che Cristiano Toraldo di Francia già nel 2011 aveva sapientemente suggerito di nominare con neologismi articolati come “abistudimangiamore”, “lavostudimangia-dormi” o “abilavostudimangiamore”¹⁰. Le parole sono importanti, ci ammoniva un saggio pensatore contemporaneo, e quindi se anche pronunciati col sorriso questi neologismi creati da Cristiano Toraldo di Francia arricchiscono anche le sperimentazioni già condotte di una nuova luce. Bisogna avere il coraggio di trovare nuove parole per descrivere nuovi scenari: le parole creano mondi, e il mito della creazione del mondo quale il momento preciso in cui si è dato il nome alle cose lo ha scritto, per sempre, nella

nostra carne. Quei nomi vogliono ricordare che sempre meno facile sarà separare il momento del riposo da quello dello studio, da quello del lavoro e da quello del mangiare. Se poi in alcune parti del mondo questo ibridare i luoghi e le attività tradizionalmente separate è fatto in chiave di aumento dell'efficientismo produttivo ed economico, o della mera speculazione immobiliare, non elimina il fatto che lo spirito profondo della mobilarchitettura, per come la indaghiamo e pensiamo, va piuttosto nella direzione di liberare la persona dalla dipendenza da un luogo specifico, da un'architettura singola, da un contesto particolare. Immaginiamo che il futuro abitatore – cui ci rivolgiamo idealmente per interposta persona da parte dei nuovi e più giovani progettisti – di un'Italia che diviene sempre più marginale nei flussi di scambio delle ricchezze del pianeta sarà una persona che non avrà eccessivi pregiudizi, per il quale ogni luogo potrà essere casa perché avrà radunato intorno a sé le cose e gli affetti che lo aiutano ad essere persona tra le persone; sarà un abitatore capace di usare al meglio le nuove tecnologie per ridurre le quantità di cose da possedere a vantaggio della maggiore ampiezza di interconnessione e comunicazione con il mondo¹¹. La qualità del proprio mondo interiore si trasferirà inevitabilmente, come mera conseguenza, in uno spazio collettivo più armonioso. Saprà consumare sempre meno materia necessitando sempre più di informazioni e relazioni, sempre meno di cose e di feticci. Magari dovremo rivedere i canoni di “bellezza” e “tradizione” che troppo spesso consideriamo ovvi e immutabili; ma credo che non abbiamo alternative al rischiare e tentare di battere nuove strade, pena l'annullamento del nostro essere capaci di dare un valore ed un senso allo spazio, al mondo naturale, e non solo artificiale, che abitiamo. Se abbiamo la forza di inventare nuove parole è perché abbiamo nuovi contenuti da esprimere. D'altra parte in Italia la trasformazione del territorio, la realizzazione di nuove opere edilizie (spesso inutili visto che moltissime già realizzate sono abbandonate o in disuso, e molte non compiute e abbandonate prima ancora di averle ultimate proprio ad opera dello Stato) è totalmente in mano a quello che generalmente si chiama mercato ossia, molto banalmente, a costruttori ed imprenditori edilizi il cui unico scopo è vendere un prodotto, a qualsiasi costo. Naturalmente per raggiungere il fine questi soggetti realizzano quello che ipotizzano essere il gusto del pubblico (medio) per lo più con invenzioni e montaggi di materie e scorie para-storiciste di cui ciascuno di noi ha certo triste esperienza. Non mi pare che questo possa essere un futuro auspicabile ma, certo, è il triste presente: tale modalità di produzione

edilizia incessante e mai doma se è capace di costruire scenografie buone per film o storie che narrano di degradi e mondi che vanno verso la distruzione e il degrado, non rappresentano certo scenari per un futuro auspicabile. Almeno non per noi. Dobbiamo perciò prendere il coraggio di dire che conservare va sì bene, ma ove necessario e in contesti monumentali evidenti e conclamati, perché come sanno e fanno popoli più maturi e consapevoli non tutto può essere conservato: “conservare” in Italia si è trasformato in “congelare” escludendo ogni possibilità delle cose, delle architetture, delle città e dello stesso paesaggio, di trasformarsi in vita del contemporaneo. E non parliamo della retorica del “com’era dov’era” che anche dopo l’ennesimo tristissimo terremoto dell’agosto 2016 nelle Marche si è messa in moto, segnale di cattiva fede da parte di politici e mercenari del progetto di ogni specie, a valle della messa in mora dell’impegno e della sperimentazione consapevole che crediamo dovrebbero e potrebbero essere occasione di riscatto per queste terre. Penso che la mobilararchitettura sia una delle strade alternative a questa immobilità tra le più percorribili anche per la sua apparente docilità. Una strada che come altre – altrettanto legittime perché fondate sulla volontà di costruire mondi per un futuro prossimo – potrebbe aiutarci e liberarci definitivamente dalla schiavitù delle “tre otto” di funzionalista memoria, come ha ben scritto nel suo saggio Cristiano Toraldo di Francia, pensiero che ancora pervade, ad esempio, la maggior parte delle normative di pianificazione e di gestione del territorio in Italia. Questa cultura vetero-funzionalista è un’eredità capace di generare ancora progetto contemporaneo e responsabile se non diviene un codice ed una legge inviolabile, così come lo sono la cultura della storia e della memoria. Chiaramente questa nostra posizione di ricerca si pone come una via da sperimentarsi in alternativa a queste consolidate, e che ha dimostrato in altri contesti di poter dare risultati sempre diversi e di diversa capacità di interagire con le comunità locali. In una cultura antica quale quella europea (italiana in particolare), che sta diventando vecchia e immobile per la sua incapacità di reinventarsi, ci sono ampie disponibilità di luoghi pubblici e privati già edificati e assai spesso dismessi ed in abbandono (nei centri storici e particolarmente nei piccoli centri interni, magari non troppo distanti da centri abitati medi e medio-grandi, su cui peraltro stiamo da anni facendo parallela ricerca e sperimentazione), che potrebbero divenire luoghi di sperimentazione per nuove modalità abitative, costruttive e, conseguentemente, di nuove socialità come quelle che la mobilararchitettura propone, specie se saranno anche

usate come occasioni per far incontrare e dialogare comunità portatrici di storie e culture differenti che oramai si sovrappongono su stessi territori. Naturalmente immaginiamo una strategia normativa che incentivi il riuso e la riattivazione di centri dismessi, senza trasformarli necessariamente in “resort” a molte stelle per un’élite internazionale. Una strategia che in particolare guardi come un vantaggio ed un’occasione quella di lasciare che siano le giovani generazioni ad occuparsi di immaginare questo futuro: giovani coppie, studenti, single, immigrati e lavoratori di altre culture se opportunamente incentivati e stimolati a partecipare e ad immaginare sarebbero un volano difficilmente ripetibile per una trasformazione dei nostri contesti, di piccola come di grande scala, a favore dell’uomo. Basta pensare alla stupenda esperienza di Riace, in Calabria, sul piano sociale, o a quella di Callejon de Menores, a Toledo, sul piano dell’architettura¹². Per tornare alle riflessioni sulla mobilarchitettura dobbiamo registrare che significative sperimentazioni in una direzione simile sono state intraprese in Europa da diversi anni anche a scale piccole fino a processi di vera e propria autocostruzione. Opere interne, ma più ancora esterne, che si sono innestate su organismi viventi e funzionanti da cui hanno desunto le energie per vivere e crescere. Una strategia che ammette di trasformare l’esistente innestando una struttura che non si cela o nasconde, che resta individuabile volumetricamente, matericamente e distributivamente, autonoma ma pur sempre relazionata. La discontinuità di sistemi costruttivi e tecnologie (più spesso prefabbricati) sono aspetti distintivi e caratterizzanti fortemente questa tecnica progettuale. Naturalmente la mobilarchitettura che auspichiamo si innesta e si arricchisce dell’esperienza del parassitismo¹³, ma a differenza di questa via progettuale ambisce a riportare vita lì dove non c’è più, non necessariamente dove ancora c’è, chiedendo il diritto di regolarsi da sola e cercare opportune e non precostituite modalità di interazione con la preesistenza. Microarchitetture mobili e riconfigurabili, evidentemente prefabbricate in ampia parte, che si vuole proporre come una configurazione temporanea, intrinsecamente modificabile, non monumentalizzabile per costituzione. Noi, in attesa che qualcosa di simile accada a partire proprio dalla nostra Italia, possiamo continuare a sperimentare e ricercare, continuando a porre l’attenzione su scale del progetto solo apparentemente marginali ma che potrebbero avere peraltro importanti risvolti industriali ed economici a nostro avviso specie alla nuova scala dell’artigianato evoluto e dei cosiddetti “makers”, di cui ha ampiamente scritto Vincenzo Cristallo in altro saggio in

questo volume. Certo più importante di ogni altra cosa ci appare la necessità esistenziale di riprenderci il diritto di immaginare un futuro possibile, magari ancora non chiaro, senza alcun timore che comunque vi troveremo persone che con maschere e recinti magari tra loro diversi, e proprio per questo belli ed interessanti l'uno per l'altro, avranno l'inevitabile forza e volontà di immaginare un presente e quindi costruire un futuro a misura di altri uomini ed altre donne. In questa linea di ricerca è bene tenere presente l'esortazione di Carlo Ratti quando scrive che «l'energia magnetica creata da persone che si riuniscono in uno stesso luogo e una forza dilagante, potente, incontrollata, che cresce progressivamente e supera i limiti del controllo dall'alto. Quando gli utenti si uniscono con il collante di un obiettivo comune, la collaborazione raggiunge una massa critica di input e output. È una reazione chimica che avviene quando il controllo è affidato a un pubblico ricorsivo (termine coniato da Christopher Kelty per descrivere un gruppo di persone intente a diffondere ciò che le rende un gruppo)»¹⁴.

Abitare il futuro senza museificarlo

Ecco quindi che il progettista (architetto, designer o “digital-maker” che sia) non può che essere consapevole attore in un processo di questo tipo sempre più connesso con il proprio intorno percepito come uno spazio tra le cose, connesso con ogni fare, con ogni agire, di cui sono portatori le tante persone che possono essere coinvolte direttamente e indirettamente dai processi di autocostruzione, progettazione e costruzione partecipata, fino all'autoprogettazione al modo di Enzo Mari¹⁵. Oggi, più di prima, l'allargamento della base degli architetti e dei designer attivi, l'opportunità di arrivare in breve dal pensiero fino all'autoproduzione di beni e oggetti (autoprodotti, autodistribuiti) e alla loro visualizzazione sulle reti web, ha cambiato definitivamente lo scenario e le opportunità. Sempre meno i grandi maestri del pensiero possono monopolizzare l'attenzione dei media e degli addetti, peraltro anche essi in perenne modificazione e allargamento. Molte persone oggi vedono i loro figli, gli amici dei loro figli, capaci di produrre, pensare, immaginare e realizzare oggetti da sé senza spostarsi dai propri territori; si rendono conto sempre più rapidamente che figure di “architetti-prometeici”, per dirla sempre con Carlo Ratti, che facciano calare dall'alto la loro mirabolante (e quasi sempre surrettizia e lontana) proposta di città e di oggetti d'uso, di architetture¹⁶, sono per lo più mestieranti interessati

– nella maggior parte dei casi – a tutelare il proprio potere economico e a riprodurre il consenso intorno alla propria persona\azienda, invece che essere filantropi dediti al bene comune come spesso dichiarano senza qualche imprudenza.

Mi pare anche necessario che si impari nuovamente a profanare – nell’accezione di Agamben – ciò che abbiamo sacralizzato (la Memoria, la Storia) perché «la profanazione implica una neutralizzazione di ciò che si profana. Una volta profanato, ciò che era indisponibile e separato perde la sua aura e viene restituito all’uso»¹⁷, ed in tal modo si immetta di nuovo nel ciclo delle cose re-immaginabili anche quello che oggi ci appare intoccabile perché sacro. Questa oggi mi appare una modalità culturale non più procrastinabile: riprendere la voglia di essere contemporanei¹⁸, sentire il proprio presente leggendone le aporie e le potenzialità, è compito insito nelle discipline dell’architettura, e la mobilarchitettura ci appare in tale prospettiva una possibilità importante per sperimentare e cercare nell’ottica proposta in questi anni di sperimentazione. Proprio Yona Friedmann nel suo recente volume *Yona Friedmann: the dilution of architecture* scritto con Manuel Orazi, ripropone riflessioni sull’abitare che sembrano essere riconducibili alle posizioni della mobilarchitettura, frammentando l’interno domestico in una serie concettualmente limitata di elementi (il tavolo con sedie, il letto con il suo spazio di pertinenza, il bagno, la cucina con i suoi spazi minimi) che propone poter divenire quelle che lui chiama «quasi-cabin»¹⁹, micro moduli monofunzionali assemblabili liberamente e in maniera differenziata a seconda delle volontà dell’utente a generare luoghi dell’abitare che corrispondano ai diversi orizzonti interiori. Il padre della architettura mobile, ultranovantenne, continua a proporre prospettive per diluire l’autorialità del progettare spazi per l’uomo contemporaneo: e questa sembra una necessità per un mondo in cui ciascuno sembra divenuto incapace a fare silenzio, abbassare i toni, aver voglia di smettere di esaltare il proprio ego. La mobilarchitettura, come strategia, tenta di dare un contributo a questa linea mobile e leggera del progetto; modestamente, ma ostinatamente.

Riferimenti bibliografici

- Agamben Giorgio, *Profanazioni*, Nottetempo, Roma, 2005.
- Agamben Giorgio, *Nudità*, Nottetempo, Roma, 2009.
- Baricco Alessandro, *I Barbari. Saggio sulla mutazione*, Fandango, Roma, 2006.
- Farinelli Franco, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino, 2003.
- Flora Nicola, *Progettare, sperimentare, costruire. Quaderno di ricerche e sperimentazioni sull'interno architettonico*, Clean, Napoli, 2007.
- Flora Nicola, *Macchine per abitare*, Clean, Napoli, 2008.
- Flora Nicola, *Per un abitare mobile*, Quodlibet, Macerata, 2011.
- Friedman Yona, *L'architetture mobile*, Casterman, Paris-Tournai, 1970; trad. it., *L'architettura mobile*, Edizioni Paoline, Alba, 1972.
- Friedman Yona, *Utopies realisable. Nouvelle edition*, Edition de l'éclat, Paris, 1974; trad. it., *Utopie realizzabili*, Quodlibet, Macerata, 2003.
- Friedman Yona, *L'architetture de survie. Une philosophie de la pauvreté*, Edition de l'éclat, Paris, 2006; trad. it., *L'architettura di sopravvivenza. Una filosofia della povertà*, Bollati Boringieri, Torino, 2009.
- Friedman Yona, Orazi Manuel, *Yona Friedmann: the dilution of architecture*, Nader Seraj, Zurigo, 2015.
- Hennessey James, Papanek Victor, *Nomadic furniture. D-Y-J projects that are lightweight and light on the enviroment*, Schiffer, London, 1972.
- Koolhaas Rem, *Junkspace*, Quodlibet, Macerata, 2006.
- Marini Sara, *Architettura parassita. Strategie di riciclaggio per la città*, Quodlibet, Macerata, 2008.
- Norberg-Schulz Cristian, *L'abitare*, Electa, Milano, 1984.
- Ratti Carlo, *Architettura Open Source. Verso una progettazione aperta*, Einaudi, Torino, 2014.
- Soane John, *Crude hints towards an history of my house*, 1812; trad. it. Soane John, *Per una storia della mia casa*, Sellerio, Palermo, 2010.

Note

1. Dalla lezione di Enric Miralles tenuta al seminario *Napoli, architettura e città* al Castel Sant'Elmo, settembre 1991.
2. Per descrivere la distanza concettuale tra terra e mondo Farinelli scrive: «Nessuno ci ha mai spiegato che ogni volta che squadriamo un foglio con riga e compasso torniamo come Ulisse ad accecare Polifemo, a ridurre il mondo a spazio. Polifemo, il mostro del pensiero illogico, rappresenta il mondo prima di ogni ragione, il potere basato sulla pura forza fisica. E in questo modo coincide con il globo, con l'enorme e pesante masso che sbarrava l'ingresso della grotta ed impedisce ai greci di tornare in libertà. Per essi, quando riusciranno a tornare alla luce, davvero nulla sarà più come prima, tra loro e il mondo vi sarà qualcosa che prima non c'era: la Terra [...] il mondo è il complesso delle relazioni (sociali, economiche, politiche, culturali) al cui interno si svolge la vita umana [...] per Terra si intende la base materiale, e perciò visibile, del mondo»; Farinelli Franco, *Geografia- Un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino, 2003, pp. 4\7.

3. Nel mondo anglosassone le discipline che si occupano di tali questioni sono nominate dell'*interior design*, che senza troppo discostarci dal senso letterale preferiamo tradurre “del progetto dell’interiore” o “dell’interiorità”, ove chiaramente prevale la dimensione del senso piuttosto a quella dello spazio come accade nella dizione italiana di “architettura degli interni”.
4. Norberg-Schulz Cristian, *L’abitare*, Electa, Milano, 1984, p. 89.
5. Farinelli Franco, *Geografia. Un’introduzione ai modelli del mondo*, op.cit.
6. Agamben Giorgio, *Nudità*, Nottetempo, Roma, 2009.
7. Cfr. Agamben Giorgio, op.cit.
8. Da alcuni anni, con giovani architetti e studenti della facoltà di architettura di Ascoli Piceno prima e di Napoli- Federico II poi, abbiamo elaborato riflessioni critiche e progetti che ci hanno spinto a nominare con tale termine una prospettiva progettuale che si interessa di attrezzare spazi esistenti a partire dall’interno\interiore sia
9. In particolare su queste esperienze vedi Flora Nicola, *Progettare, sperimentare, costruire-quaderno di ricerche e sperimentazioni sull’interno architettonico*, Clean, Napoli, 2007; ma anche Flora Nicola, *Macchine per abitare*, Clean, Napoli, 2008 e Flora Nicola, *Per un’architettura mobile*, Quodlibet, Macerata, 2011. Tali volumi sono il naturale antefatto del presente lavoro.
10. Ci si riferisce al testo critico di introduzione al volume: Flora Nicola (a cura di), *Per un’architettura mobile*, Quodlibet, Macerata, 2011, ad opera del fondatore di Superstudio, riproposto in questo volume.
11. Illuminanti su tali temi le riflessioni che uno scrittore accorto allo spirito dei tempi come sviluppa Alessandro Baricco. Osservando lo spostamento epocale dell’interesse delle culture emergenti dalla “profondità” alla “superficie” – come lui stigmatizza la moltitudine dei processi – segue senza pregiudizi tali modificazioni e arriva a definire come centrale per tale nuovo sistema di valori culturali il “movimento”, la “manipolazione” senza pregiudizi di quello che si trova senza giudicarlo, e più ancora il “flusso delle informazioni” e la loro “rapidità” di trasmissione. Modalità di approccio, uso e produzione culturale che, ci ricorda saggiamente, non può essere fermata, ma conosciuta al fine di poterne condividere le positività. Scrive Baricco: «Adesso abbiamo capito che tutto ciò che registravamo come distruzione era in realtà una sorta di ristrutturazione mentale e architettonica: quando il barbaro arriva lì tende a ricostruire, col materiale che ha trovato, l’unico habitat che gli interessa: un sistema passante. In pratica svuota, alleggerisce, velocizza il gesto a cui si sta applicando, fino a quando non ottiene una struttura sufficientemente aperta da assicurare il transito di un qualche movimento. Adesso sappiamo perché lo fa: la sua idea di esperienza è una traiettoria che tiene insieme tessere differenti del reale. Il movimento è il valore supremo». Baricco Alessandro, *I barbari. Saggio sulla mutazione*, Fandango, Milano, 2006.
12. L’esperienza di questa azione di ri-attivazione di un rudere storico del centro di Toledo, condotta da un gruppo di docenti tra cui Josè Ramon de la Cal – che in una indimenticabile mattina di ottobre 2016 me la accompagnava a visitare – della scuola di architettura UCLM di Toledo e di studenti in cooperazione con soggetto privato e municipalità, apre prospettive formidabili per le azioni a bassissimo costo e grande risultato progettuale, raggiungendo risultati anche formali e strutturali significativi con bassissime tecnologie e recupero di manualità di base ancora largamente disponibili. Non a caso questa esperienza sperimentale è stata esposta nell’edizione della mostra della Biennale di Architettura

- di Venezia curata da Alejandro Aravena nel 2016.
13. Nella stratificata bibliografia sull'argomento si consiglia di consultare il bel libro: Marini Sara, *Architettura parassita. Strategie di riciclaggio per la città*, Quodlibet, Macerata, 2008.
 14. Ratti Carlo, *Architettura Open Source. Verso una progettazione aperta*, Einaudi, Torino, 2014, p. 88; il passaggio subito prima di questo è altrettanto illuminante come molti pezzi di questo vero e proprio libro culto del contemporaneo, e recita così: «l'architettura open source non prevede solamente l'incitamento all'invio di feedback sui progetti, così come una collaborazione funzionante non prevede solamente che molte persone siano invitate a partecipare allo sviluppo progettuale. Negli anni 60 divenne chiaro che la cosiddetta progettazione partecipata fosse una via quasi a senso unico, fatta di questionari infiniti e di risposte svogliate rilasciate dalle parti interessate, mentre l'energia magnetica creata da persone che si riuniscono in uno stesso luogo è una forza dilagante, potente, incontrollata che cresce progressivamente e supera i limiti del controllo dall'alto».
 15. Sempre Ratti scrive che «la progettazione può in teoria essere condivisa nella forma di un rapporto simile a quello che le ricette intrattengono con il cibo. Nel 1974 Enzo Mari, uno dei designer più profondi e intellettualmente provocatori del tardo Novecento, sperimentò proprio questo: una collezione che non aveva a che fare con la materia e gli atomi. La collezione prendeva la forma di una linea di mobili in legno intitolata auto progettazione: un insieme di sedie, tavoli, librerie, letti ecc., presentati e venduti come un elenco di istruzioni per il fai da te. Il documento permetteva a chiunque di costruire, modificare e adattare, in casa o in garage, una linea di mobili senza dover ricorrere ad arnesi industriali», Ratti Carlo, *Ivi*, p. 89.
 16. Cfr Ratti Carlo, *op.cit.*
 17. Agamben Giorgio, *Profanazioni*, Nottetempo, Roma, 2005, p. 88.
 18. Sempre Giorgio Agamben ha fatto su tale condizione una riflessione che riteniamo utile qui ricordare: «da contemporaneità è una singolare relazione col proprio tempo, che aderisce a esso e, insieme, ne prende le distanze; più precisamente, essa è quella relazione col tempo che aderisce a esso attraverso una sfasatura e un anacronismo [...] Contemporaneo è colui che tiene fisso lo sguardo nel suo tempo, per percepirne non le luci, ma il buio [...] Per questo essere contemporanei è, innanzitutto, una questione di coraggio»; Agamben Giorgio, *Nudità*, Nottetempo, Roma, 2009, pp. 20 e sgg.
 19. Cfr. Friedman Yona, Orazi Manuel, *Yona Friedman: the dilution of architecture*, Park Book, Zurigo, 2015, pp. 234-235.



PROGETTO

03

2010/2012

Il filone portato avanti attraverso esperienze e prototipazioni sulle forme dell'abitare in maniera "mobile" lo spazio domestico, definito mobilarchitettura, trova forse in questo progetto il carattere più marcatamente sperimentale della ricerca e per questo risulta essere probabilmente anche quello che meglio definisce la linea di confine "domestica" e l'apertura verso nuovi campi d'azione e nuove forme di colonizzazione dello spazio che la ricerca successivamente ha intrapreso.

Questo macro-oggetto presenta uno schema figurativo che si differenzia per molti punti di vista dai precedenti: il concetto di addensamento delle funzioni al centro della stanza come dichiarazione di autonomia rispetto al mondo dell'architettura immobile che lo circonda è sicuramente qui portato all'estremo delle sue manifestazioni. Non più pannelli che nel loro movimento tentacolare schermano, separano, organizzano, si distendono ad occupare prepotentemente la realtà che li accoglie, o si chiudono per respingerla, ma un unico elemento compatto che si staglia al centro dello spazio come un grande masso capace già per la sua sola presenza di organizzare i movimenti intorno a sé. Il distacco rispetto all'intorno è in questo caso assoluto e l'oggetto non teme di svelarsi fin da subito nella sua interezza funzionale. Anche l'articolazione volumetrica sembra voler marcare, estremizzandola, la totale libertà compositiva. Il macro-oggetto, sia nella configurazione chiusa che aperta, appare come conseguenza di un'esplosione assonometrica, in cui le diverse parti sembrano poi ri-assemblate in maniera casuale, senza ambizioni formali e senza smania di

riconurre il tutto ad una forma geometrica definita. Lo sfalsamento dei piani e dei volumi che compongono la mobilarchitettura è reso evidente anche dal diverso trattamento di finitura delle parti che la definiscono: il bianco neutrale complessivo è interrotto dal nero delle facce d'estradosso dei vari piani che scandiscono le funzioni e dal colore naturale del legno con cui sono lasciati gli spessori dei pannelli che caratterizzano la struttura.

Tutte le funzioni, che anche in questo caso interessano lo spazio di vita domestico – dormire, mangiare, studiare, contenere – sono disposte in maniera stratigrafica: alla quota del pavimento il letto/contenitore emerge da corpo centrale attraverso la semplice traslazione del volume; a circa 70 cm da terra due piani che corrispondono ai due lati lunghi dell'oggetto ruotano di 90° definendo postazioni studio e ristoro; esattamente al di sopra un volume tripartito definisce un angolo verosimilmente da destinarsi alla cucina, mentre alla stessa altezza sul lato opposto una piccola scala in tre alzate diventa contenitore e allo stesso tempo consente di salire in un punto in alto non ben definito e di occupare in maniera informale lo spazio soprastante. Il movimento è in questo caso ascensionale e permette di percepire lo spazio in maniera differente, da un punto di vista insolito, nell'idea sempre costante che un cambio di prospettiva è a volte necessario per aprirsi a nuove visuali, magari migliori.

F.I.





6



7



8



9

- 1-7. Sequenza del modulo per la casa d'artista esposto nella pinacoteca di Carlo Levi ad Aliano (MT). Con Dania Di Pietro
- 8-9. Dettagli del prototipo di mobilarchitettura per la casa d'artista ad Aliano (MT), realizzato dall'azienda Eusebi di San Benedetto del Tronto (AP), 2012.

Uno

Nel 1957 Gio Ponti affermava che «le idee originali non contano; anzi idee effettivamente originali non esistono [...] le idee si ricevono e si riesprimono; le idee sono ciò che si riflette in noi di un universo di idee dal passato al presente a quanto vediamo (chi più chi meno) nell'avvenire coi presentimenti [...] Si dice “mi viene un'idea”, non “creo” un'idea: inventare vuol dire etimologicamente, trovare, non creare»¹. Il modello di creatività proposto da Gio Ponti si riaffaccia ogni qualvolta osservo chi fa ricerca e sperimenta – come nel caso del “Mobilarch/group” – come generare arredo e design con pratiche sostenibili e dal basso. Come una presenza ambigua la creatività insidia i sogni e le certezze di chi si occupa a diverso titolo di progettazione. Come uno spettro che non può riflettersi non ne conosci però mai la vera identità. Risulta pertanto imprecisa fino a essere molesta. Talvolta persecutoria e a tratti oscena per la superficialità con la quale viene pronunciata. Non può non nascere di conseguenza un forte fastidio per quella sorta di gemellaggio imposto al design da una cultura romantica e agiografica e da media in cerca di soluzioni narrative per conquistare i più distratti. È pur vero che oggi comincia a essere linguisticamente avvicinata, soprattutto nel mondo della comunicazione, dalla seducente parola *smart*, tuttavia il suo patrimonio evocativo è ancora così presente in numerosi surrogati linguistici da ingannare l'immaginario di molti. Ciononostante un passaggio nella metropolitana di Roma di alcuni anni fa mi ha restituito un rimedio ai dibattiti improvvisi in agguato soprattutto nelle aule. La pubblicità di una scuola di design citava testualmente su un rotor 120×180: «la creatività è niente senza un progetto»². Perfetta. Insomma, finalmente qualcosa di concreto, anche se in forma di slogan, da contrapporre per le vie brevi all'imperversare di un universo creativo diluito in formule astratte. Per evitare queste formule evito il più possibile di pronunciare questa parola in pubblico. In special modo se questo pubblico è composto dalla

cosiddetta categoria dei giovani. E, se devo proprio, come Picasso asseriva che «dipingere non è decorare ma un atto di guerra», vado affermando che la creatività non esiste e, nell'ipotesi contraria, è stata già utilizzata. Ma gli aforismi, anche se taglienti e colti come quelli di Oscar Wilde, durano il tempo e il gusto di un'arguzia. Ci vuole ben altro per rimuovere l'ingombro di una versione della progettazione degli oggetti d'uso, usata purtroppo anche nella formazione, che accosta alla loro generazione il patronimico della creatività. In questo modo è «entrata nel novero delle espressioni svuotate da un abuso costante, accanto a quelle concepite già vuote (vedi innovazione) che hanno una grande diffusione proprio perché prive, ormai, di contenuto e perciò perfettamente generiche»³. Bisogna allora costruire un argine alla demagogia di una creatività mutante in aggettivi e sostantivi utilizzati come postulati di scelte progettuali. Resistere anche a una rappresentazione della professione del designer concepita come di chi è in possesso, a certe condizioni, del fulminio colpo di genio che da l'accesso magico alla vegggenza delle soluzioni formali; resistere pure a certe deviazioni concettuose della formazione del design esercitate oltre il necessario nella deriva creativa di parole non banali come servizio e strategia che, al buio delle soluzioni, appaiono come mantra terapeutici per progettisti stanchi. Pur nei limiti di una battuta, quando di queste categorie ne facciamo un uso superfluo, ho la sensazione che l'*horror vacui* della matita sul foglio bianco che imperversava in altri tempi sia stato oggi superato buttando via il foglio. Molti però pensano di sapere cosa sia la creatività ma tanti non sanno definirla con precisione se non affidandosi a un vocabolario (la più gettonata: capacità inventiva, produrre nuove idee). Ne è convinto Stefano Bartezzaghi, noto enigmista, che la ritiene un feticcio verbale vago e oscillante che, in talune circostanze, dà di sé un paradossale aspetto tecnico, motivo in più per ammaliare chi si occupa del progetto delle cose. La creatività resta tuttavia un ambito decisivo dell'agire umano e rinvia per questa ragione a una complessa interazione di fattori culturali, individuali e sociali. È solo la molteplicità di tali elementi che definisce i confini strumentali della creatività, vale a dire quell'insieme composito di elementi che rende possibile la comunicazione e la trasmissione della memoria e delle conoscenze⁴. Di memoria in memoria ho ripensato a un intervento di Michele Serra, lucido esploratore degli adattamenti sociali e politici di umanità varie. Riguardo alla creatività egli dice che questa è «direttamente proporzionale alla fatica necessaria per farla sprigionare, quasi sempre contraddicendo e contrastando le convenzioni vigenti [...]

I giovani stentano a mettere a fuoco come la fatica e l'errore, come occasione di crescita, come elementi di creatività. Affidiamo quasi ogni speranza alla fantasia e all'estro, e Dio sa se ce n'è bisogno. Ma sembrano incapaci di metabolizzare nella loro esperienza la fatica come mezzo per ottenere qualunque risultato, in qualunque campo [...] La fatica e l'accettazione dell'errore, cioè del limite, sono pane quotidiano per chiunque voglia dirsi creativo, autonomo nelle proprie scelte, convinto del proprio linguaggio [...] Fatica ed errori sono il nostro vero patrimonio creativo»⁵. Con Serra credo di aver compreso che per superare ipotesi degradate della creatività a servizio delle nostre discipline è quello di eliminare dal progetto dell'artificiale la “teoria del lieto fine” che proviene dalla parte idealizzata del design. Una teoria che rende tutto possibile, necessario e utile attraverso l'equivoco della novità e dell'innovazione a tutti i costi. Dovremmo forse cominciare a dire “mi illumino di sbaglio”⁶ e imparare una diversa lezione per dialogare con la creatività. È proprio grazie all'errore che emerge una parte preziosa della nostra psiche e dunque del nostro modo di reagire agli stimoli che riceviamo. Papanek ne parla come il «diritto al fallimento» del progettista che procede di pari passo con il diritto alla sperimentazione e alla ricerca⁷. Nella psicoanalisi l'errore come assunzione di responsabilità e non come senso di colpa – vale a dire quelli che non danno luogo a incidenti, i cosiddetti *near miss events*⁸ – è visto come una forma di dissenso che il nostro io utilizza non trovando altri modi per esprimere se stesso. Dunque l'errore va ascoltato perché «è solo l'altra faccia della prestazione corretta», una fonte insostituibile di conoscenza per afferrare chi siamo. Può accadere, a queste condizioni, che l'errore in un progetto possa diventare un altro progetto che va semplicemente rinominato⁹.

Due

Al netto delle precedenti riflessioni ciò che appare evidente è che tra le professioni contemporanee quella del designer è quanto di più indeterminato si possa immaginare già solo considerando la variabilità dei soggetti oggetto d'interesse del progetto di design. Il cambiamento in atto è così ampio e pervasivo che il termine design è al tempo stesso sinonimo di crisi e di opportunità. È diventata per questi motivi una parola porosa in nome di un'estensione disciplinare che aumenta con il dilatarsi dei territori del progetto. Questa specie di cortocircuito è causato – credo – da una ragione

più cruciale: il termine design esprime in se un valore postmoderno in quanto luogo della dissoluzione, frammentazione e contaminazione dei generi. Postmoderno perché luogo di polisemia di contenuti e di mediazione tra saperi diversi¹⁰. Solo in questo modo si poteva superare la memorabile divisione tra quanto era ed è prodotto industrialmente e tra quanto non lo era e non lo è nel nostro perimetro disciplinare: storico contraddittorio che ha attraversato la disciplina rispetto alle istanze provenienti dalla cultura dottrinale del progetto industriale nel confronto con le attività artigianali. Questo processo in divenire tra sistema design e sistema artigianale è altresì condizionato da come il sistema fabbrica e i luoghi di lavoro hanno invaso il sociale, ma anche da come la società tutta ha invaso i territori produttivi e manifatturieri. Si sono azzerate le distanze laddove l'industriale coincide con il non industriale e l'artigianato non corrisponde più a formule storiche precostituite, una circostanza che ha liberato la cultura imprenditoriale dal retorico recinto della fabbrica, avvicinandola a una cultura più aperta che persegue un'economia basata sulla capacità dei singoli di produrre lavoro¹¹. Quanto appena accennato ricade in diverso modo nella galassia dei movimenti *Open* e *Makers*, vale a dire quell'universo del progetto contemporaneo che – come opposizione all'omologazione delle merci – riconduce a vario titolo i prodotti che realizza a una cultura della sostenibilità sia politica che ambientale. Il traguardo è quello di produzioni e distribuzioni composte da filiere corte fondate su modelli *on demand* per soddisfare domande di oggetti personalizzati¹². I *makers*, che a diverso titolo attraversano le culture dell'*Open Source* e dell'*Open Design* – suggerendo l'idea di un progettista anarcoide che supera la dimensione romantica e individualista del designer “piegato al sistema” – sono il simbolo di una società progettante resta aperto il problema, tutto disciplinare, di un controllo del rapporto tra la dimensione antropologica dell'oggetto e la definizione del suo aspetto formale, tra etica ed estetica¹³. Ciononostante, pur considerando dirompente la portata culturale di un fenomeno che prelude a una elevata gemmazione di attività, dichiarare come si fa da più parti che il movimentismo *maker* rappresenta il nuovo equilibrio di un rapporto bilanciato tra domanda e offerta nel mondo degli artefatti, è improprio poiché non si è affatto conclusa la stagione dell'industria tradizionale. Se esiste, questa trasformazione non ha certamente investito i cosiddetti distretti produttivi, non solo dei paesi più avanzati (Giappone, Germania, USA), quanto piuttosto di un est europeo che ha accolto di quei paesi le delocalizzazioni industriali. E poi ancora la Corea fino

ai giganti di Cina e India i cui mercati sono vere praterie per nuove cose¹⁴. Vale a dire che città, case, uffici, edifici pubblici (biblioteche, scuole, università, ospedali, tribunali) non possono non popolarsi di autentici prodotti di industrial design. È necessario, pertanto, non cadere nell'inganno che chi realizza macchine casalinghe per autoprodursi oggetti, abbia trovato la soluzione per evitare il flusso delle merci. Vi è una complementarità tra la produzione industriale e l'autoproduzione dei *makers*, vi sono poi spazi di assoluta integrazione ma vi sono anche notevoli differenze che riflettono la diversità dei rispettivi obiettivi. Per questo motivo quale scuola può allora immaginare di non insegnare l'autonomia del progetto diversa da quella del prodotto? Quale scuola può non spingere sulla necessità che il prodotto sia ancora un oggetto industriale su cui investire risorse? E quale scuola può ancora relegare l'estetica al solo ruolo di cornice storica evitandone l'esplicito accesso nella progettazione delle "cose" contemporanee? Viceversa si assiste alla sostituzione dell'estetica come valore del bello in favore dell'"estetica della sperimentazione" come valore del dubbio, della precarietà del risultato. Si potrebbe anche dire "estetica della ricerca" – se volessimo sottrarla a un possibile eccesso di negatività di cui le stampanti 3D sono spesso involontarie prove – che si genera automaticamente con il procedere dell'esperienza che dal progetto conduce all'oggetto attraversando il novero di libere prototipazioni. Una esperienza che non prevede necessariamente criteri condivisi di qualità e di responsabilità. Se non marginalmente.

Tre

È noto che essere *maker* all'interno di un *Fab Lab* (le officine di fabbricazione digitale) non significa solo usare tecnologie di produzione digitali di *rapid prototyping* e *manufacturing* abbinata al lavoro manuale, ma far parte di una particolare rete sociale ampiamente diffusa nella rete web. Un'organizzazione sempre più estesa che cresce fattivamente e rende visibile la "teoria della creatività dal basso" sviluppata soprattutto sul fronte della condivisione della conoscenza. Il principio *open* si misura concretamente nello scambio dei progetti nella rete da cui si ottiene la partecipazione di chi – perché incuriosito e sollecitato da interessi culturali e competenze tecniche di vario genere – intende migliorare e implementare il progetto di altri attraverso il proprio. Il progetto *open* nella variante più stabile e sviluppata del *Source* (aperto, collettivo, autogestito), «rappresenta una strategia sempre

più diffusa per alimentare la conoscenza. Comporta significative valorizzazioni di risorse e capitale umano, mette in discussione i modelli centralizzati di elaborazione e gestione del sapere, ma anche quelli della sua tutela, come dimostra la crisi del sistema brevettuale del copyright [...] Tutto questo ha cospicue conseguenze sui sistemi produttivi industriali, post-industriali e neo-industriali. L'idea di "fabbrica infinita" si muove in questa prospettiva: un luogo di elaborazione strategica e progettuale affiancato da infinite propaggini produttive ampie o dimensionalmente ridotte (appunto individuali) in tutto il mondo, per una produzione *just in time* solo quando richiesta a chilometro zero»¹⁵. Ma la cultura *open* non comprende solo il design. "Architettura Open Source. Verso una progettazione aperta" è il titolo di un recente libro a cura di Carlo Ratti. Si tratta di un piccolo ma eloquente volume a partire dal fatto che sembra fotografare una realtà imminente dell'architettura contemporanea trascinata (costretta?) al cambiamento dei suoi modelli (?) sulla spinta del web «che descrive nuovi metodi per la progettazione, costruzione e funzionamento degli edifici. Ispirata da svariate fonti – quali [...] le teorie architettoniche d'avanguardia, la fantascienza, le teorie del linguaggio – (l'Architettura Open Source, ndr) è caratterizzata da un approccio inclusivo alla progettazione degli spazi, dall'uso collaborativo dei software progettuali e dal funzionamento trasparente degli edifici e delle città durante il loro ciclo di vita»¹⁶. Dal trasformismo ideologico delle culture postmoderne si è passati alla liquidità di saperi di ogni tipo e grado, e dunque le poche resistenze ancora presenti nel dibattito in corso tra architettura e design sull'idea di tipo sono state del tutto annullate in virtù di un nuovo paradigma progettuale che non prevede più i modelli. Lo spazio abitato si forma ora a partire da una "cultura partecipata, libera e aperta allo scambio di risorse intellettuali, forte dell'ideologia della condivisione". Si realizza un'"architettura come informazione" costruita intorno ai bisogni degli utenti e da loro stessi coordinati in un sistema globale di scambio di dati. Si è passati dal «fai da te al fai con gli altri»¹⁷ [...] «È dagli anni sessanta che architetti e pensatori affrontano questo nodo centrale (la ridefinizione del proprio ruolo) [...] In un'affermazione profetica (del 1967, ndr), Nicholas Negroponte disse che il progettista si sarebbe trasformato in un "intermediario" un creatore di schemi aperti, piuttosto che di forme deterministiche». Il processo architettonico, pertanto, «non sarebbe stato più composto da un insieme pervasivo ed evasivo di vincoli, e questo ci fa pensare a una trasformazione cruciale dei prodotti dell'architettura. Anziché fornire un

progetto finito e tangibile, l'architetto determinerebbe un insieme di parametri utili a guidare un corpus di idee rigogliose, un rosa pressoché infinita di architettura potenziale. Gli architetti progettano la domanda e non la risposta»¹⁸. Oggetto del lavoro dell'architetto non è dunque più quello di realizzare progetti definitivi e costruire edifici, ma avviare, coordinare e concludere il processo in sé della progettazione on line, partecipata e plurale. Siamo potenzialmente di fronte ad una radicale e definitiva trasformazione della figura del progettista (e di per sé non è affatto un male), tuttavia non si comprende perché la cultura del progetto debba abbandonare – in nome di ragioni proclamate e non ancora del tutto sperimentate – la nozione di relazione che il tipo possiede come principio di governo di un sistema, come enunciato logico che ordina le ragioni delle scelte progettuali.

Quattro

Si accennava a un'impellente e nuovo modello di progettista, eppure non posso fare a meno di pensare a un personaggio storico, e a due immagini che lo ritraggono, che prediligo in maniera particolare. Lui si chiama Franco Albini e i due scatti rappresentano due tempi e due significati molto diversi¹⁹. La prima – quella più nota a chi frequenta la straordinaria opera dell'architetto e designer milanese – è una foto scattata da Irving Penn nel 1948²⁰, e ritrae Albini, a figura quasi intera, in un spoglio ambiente interno, in una posa frontale molto studiata anche per la simbologia da evocare. Uno sguardo diretto, una mano in tasca e l'altra che regge una riga a squadro, con il braccio che si accosta alla parete. Si tratta di un'istantanea eloquente ed elegante anche nell'indurre a considerare (è una mia suggestione) il ruolo indispensabile dell'architetto e dell'architettura. Albini possiede una posa cautamente ammiccante che mal si concilia con quanto di lui si racconta, ovvero di un uomo poco incline all'esporsi, capace di silenzi così manifesti che lasciavano senza parole gli amici, gli allievi e i clienti. Ma è soprattutto la seconda foto quella che più amo. Siamo nel 1968 e Albini è in posa all'aperto, all'ingresso dello studio, con Franca Helg²¹ e i suoi collaboratori: tutti – tranne una donna che appare come la segretaria vista la giovane età – hanno un camice bianco. Un dottorale e lindo camice bianco. Contro l'insolenza dei luoghi comuni che vuole le prassi del progetto solleticate da condotte artisticizzanti frutto di un ingegno impulsivo, gli "architetti con la divisa" danno l'idea di chi sa di svolgere una specifica mansione come in

uno ospedale, in una officina, in un laboratorio di ricerca. È come dire che la creatività, a piene mani attribuita a chi manipola le idee con il progetto, è un mezzo e non fine e quindi uno strumento e non sempre quello strettamente necessario per compiere il nostro lavoro. Un dispositivo tra i tanti e ad altri paragonabile. L'architetto offre allora la sua esperienza in termini di servizio. L'architettura è un servizio. Il progetto è un servizio. Immagino pertanto Albini entrare puntuale nel suo studio/officina/laboratorio e, prima di recarsi presso il suo tavolo da disegno/tornio/banco analitico, infila il suo camice-divisa per entrare nell'esercizio pubblico del proprio mestiere. Non so se a questa foto ho attribuito più di quanto non meriti, ciononostante mi convinco che vada presa a modello non solo per respingere certe fantasie sulla professione, ma soprattutto per restituire all'esercizio del progetto lo statuto della dimensione sociale, dove anche il simbolo del camice può concorrere a sostenere questo significato. Si dirà, altri tempi, altri modi, c'è da sperare però che non siano cambiati del tutto gli obiettivi, quelli da condividere anche nell'estensioni dei "contenuti del progetto" che si sono differenziati acriticamente nella divisione delle "scale del progetto" in virtù degli specialismi scientifico-dottrinali e finanche nel dividersi o annettersi le parole a servizio del progetto. Per Victor Papanek – ed è una affermazione che risale agli anni settanta²² – la progettazione è il più potente mezzo attraverso il quale l'uomo plasma il suo ambiente naturale e realizza i suoi strumenti e questo aspetto richiede una grande responsabilità morale da parte di chi ritiene essere un progettista (e anche per chi ha il compito di insegnare il mestiere del progettista) perché sa di utilizzare un mezzo di assoluta interdisciplinarietà per produrre quell'innovazione capace di rispondere ai veri bisogni dell'uomo. Ecco perché è utile riconoscere – considerato il disagio del progetto contemporaneo di emanciparsi rispetto alla mutevolezza dei bisogni sociali – la crisi etica delle parole del progetto. Quella crisi dettata dalle teorie vs le pratiche che, per dirla con le parole di Giuliano Della Pergola, da luogo a «un urbano senza più città»²³. A dire il vero da una certa depressione progettuale il sistema design appare il meno colpito perché la sua è un'esistenza diffusa e divisibile in ogni singolo artefatto che incontriamo nel nostro quotidiano. E poi la litania sulla sua atopicità restituisce l'idea di un design meno soggetto alle intemperie culturali, politiche e programmatiche così presenti nell'architettura e nella pianificazione territoriale. Ma è un errore pensarlo poiché non è la sua quantità che determina il valore di un artefatto, la sua ragion d'essere, ma il suo essere in connessione o meno

con l'ambiente che lo accoglie e di cui è anche traccia, testimonianza. Una relazione oltre che funzionale, retorica. Vittorio Gregotti inquadra la crisi del progetto nella dicotomia dei termini «moderno e contemporaneo»²⁴. La modernità nelle arti, asserisce Gregotti, da quasi due secoli, consiste in una «incessante ricerca di conoscenza profonda di possibilità alternative di costituzione di regole altre e di passione per la ragione di interessi collettivi». La modernità, dunque, quando la si invoca, è una aspirazione all'innovazione promossa per il bene comune, e il progetto, in questa direzione, è un bene comune per tendere a un ambiente artificiale riformato. Il “contemporaneo”, all'opposto, sostiene Gregotti, «sembra voler proseguire una serie di obiettivi di disgiunzione del progetto anche da ogni forma di contesto e inseguire l'idea di flessibilità come indifferenza della forma. Il manufatto sembra caratterizzato solo dalla calligrafia come espressione disponibile alle operazioni di marketing, proponendo l'architettura come oggetto di design ingrandito contro ogni disegno urbano, la novità contro il nuovo necessario, il provvisorio contro ogni responsabilità della durata»²⁵. Evitando qui di interpretare la stoccata di Gregotti al “design contemporaneo”, è utile cogliere che la deriva del termine “contemporaneo” provenga dall'interno di un modello culturale postmodernista – modulato sulle citazioni delle forme senza valutarne o meno la reciproca compatibilità – che confonde la categoria temporale del contemporaneità con quella estetica, utilizzando un processo mimetico di cui è anche l'arte contemporanea è responsabile, una sua parte, almeno, quella che insegue la sorpresa e l'altamente comunicativo come valore artistico. Gregotti ci offre un punto di vista per cogliere la crisi, e riconoscere la crisi significa predisporre alla cura studiando bene i sistemi per cogliere le vere cause del malessere, anche quelle più ambigue e diluite. Ecco perché bisognerebbe tornare al camice di Albini. Giovani e meno giovani²⁶.

Note

1. Da *Amate l'architettura* del 1957, citato in: Irace Fulvio, *Gio Ponti G.*, Milano, Il Sole 24ore-collana i maestri, 2011.
2. L'anno è il 2013 e l'istituto di cui si parla è il Quasar di Roma che opera nel campo dell'Interior, del Product e del Communication design.
3. Bartezzaghi Stefano, *Il falò delle novità*, Milano, Utet, 2013, p. 28.
4. Boncinelli Edoardo, *Come nascono le idee*, Milano, I libri del festival della mente/Corriere della Sera, 2013; 1° edizione del 2010 per Giuseppe Laterza & figli.
5. Serra Michele, *I padri e i figli*, in Testa Annamaria, *La creatività a più voci*, Roma-Bari, Giuseppe Laterza & figli, 2005, pp. 221-223.
6. Ambrosi Lilia, *M'illumino di sbaglio*, in "Illywords Magazine", *Rivalutare l'errore*, n. 26/2008, 1973, p. 13.
7. Papanek Victor, *Progettare per un mondo reale*, Milano, Mondadori; titolo originale: *Design for the Real World*, 1970.
8. "Illywords Magazine", *Rivalutare l'errore*, op. cit., p. 32.
9. Ivi, p. 41.
10. Celaschi Flaviano, *Il design come mediatore tra saperi. L'integrazione delle conoscenze nella formazione del designer contemporaneo*, in: Germak Claudio (a cura di), *Un uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*, Torino, Umberto Allemandi&C, 2008.
11. Cfr: Domus Academy Research Center, *Il new Industrial design*, in Domus, n. 807, settembre 1998, pp. 84-89.
12. Il termine *makers* (creatori, in inglese) individua comunità di persone, professionisti o principianti che progettano e poi realizzano "cose" singolarmente o in gruppi all'interno di spazi condivisi che indifferentemente possono essere tangibili o intangibili. Prodotti digitalizzati oppure fatti a mano. Sono per questo diventati un'icona del progetto partecipato che ha forzato il senso dell'autorialità del progetto/prodotto firmato. «Il metodo di lavoro e l'autoproduzione non sono la loro unica caratteristica e si può sostenere che l'uso delle tecnologie produttive digitali, di componenti hardware e software, nonché di servizi fondati sui social media e l'adozione di una posizione di libera condivisione delle conoscenze, siano anch'esse caratteristiche importanti» in: Menichinelli Massimo, *Artigiani e designer: per una comunità dei maker*, in "domus Web", *published*, <http://www.domusweb.it/it/search.html?type=author&key=Massimo+Menichinelli>, marzo 2012.
13. Carullo Rossana, *Beni comuni e design: grammatiche delle moltitudini*, in "diid" (disegno industriale-industrial design), n 57, "design open source", Rdesignpress, 2014, p. 16.
14. Paris Tonino, *Dispute vere o presunte*, in "diid", n 57, op. cit., 2014, p. 5.
15. Bassi Alberto, *Design. Progettare gli oggetti quotidiani*, Bologna, Il Mulino, 2013, pp. 116-117.
16. Ratti Carlo (a cura di), *Architettura Open Source. Verso una progettazione aperta*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 2013, p. 113; Cfr: AA. VV., *Open Source Architecture (OS.Arch)*, in "Domus" 948, giugno 2011.
17. Ivi, p. 114.
18. Ibidem.
19. Bucci Federico & Irace Fulvio (a cura di), *Zero gravity. Franco Albini. Costruire la modernità*. Milano, Triennale/Electa, 2006, p. 186 e p. 217.
20. Irving Penn (1917-2009), è stato un importante fotografo statunitense nel campo della moda e della ritrattistica.

21. Franca Helg (1920-1989), architetto e designer milanese e docente presso il Politecnico di Milano, è stata associata professionalmente con Franco Albini dal 1950 al 1977.
22. Papanek Victor, op. cit.
23. Della Pergola Giuliano, *L'architettura come fatto sociale*, Milano, Skira editore, 1998, p. 74.
24. Gregotti Vittorio, *Il sublime al tempo del contemporaneo*, Torino, Einaudi, 2013, p. IX-X.
25. Ibidem.
26. Il saggio *Ricerca, sperimentazione e responsabilità del progetto*, scritto per essere accolto nel presente volume, è frutto di un lavoro di rielaborazione e integrazione di alcuni testi già pubblicati dall'autore tra il 2013 e il 2015: *La pillola blu*, estratto da: *Un sì, un no e un tuttavia per il design. La crisi del progetto è per fortuna variabile*, in: Baiani Serena, Cristallo Vincenzo, Santangelo Saverio (a cura di), *Lectures 1*, Roma, Rdesignpress, 2013, pp. 83-87; *L'autore e la firma nel progetto di design* in "Op. cit" n. 148, settembre 2013, edizioni Grafica Elettronica, pp. 42-53; "*La necessità del tipo e del suo trasformismo*" in Paris Tonino, Cristallo Vincenzo, Imbesi Lorenzo (a cura di), "*Type & Model. Idee, progetti, azione*", 'Quaderni/ Planning, design Technology. Scienze per l'abitare, numero semestrale, volume 4, anno 3, Rdesignpres, luglio 2015, pp. 96-102; *Il camice bianco di Franco Albini*, in Baiani Serena, Cristallo Vincenzo, Santangelo Saverio (a cura di), *Lectures 3, Lectures 1*, Roma, Rdesignpress, 2014, pp. 14-17.



PROGETTO

04

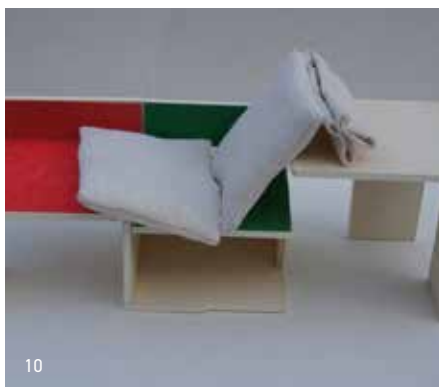
Attraverso i progetti qui presentati (Anchor desk 2012, 6D Cube, Temporary 2 e 3) la ricerca del gruppo Mobilarch sposta il suo campo d'azione al di fuori del domestico, sperimentando come oggetti a configurazione variabile attrezzature per ufficio. La sede dell'HUB di Giugliano (Palazzo Palumbo), con i suoi spazi per il co-working e la sua apertura alla città, viene immaginata come possibile scenario della collocazione finale di questa sperimentazione.

Anchor Desk 2012 rappresenta la prima postazione ufficio che raggiunge la fase di prototipazione. L'apparente semplicità del disegno e la sobrietà della scelta dei colori e materiali può indurre a pensare questo oggetto come un normale tavolo da lavoro; in realtà, come la maggior parte delle mobilarchitetture, aprendosi svela la sua reale complessità. L'elemento è composto fondamentalmente da due corpi: uno propriamente della scrivania e un secondo che funge da contenitore e che risulta incastrato nel primo nella configurazione chiusa, ma spazialmente autonomo quando l'oggetto si espande per attivarsi. Il corpo scrivania è caratterizzato da una struttura metallica con piani rivestiti in laminato (entrambi prodotti altamente ecologici della Evo-stone: il pannello realizzato con schiume poliuretaniche post-consumo, il laminato in carte riciclate), che ribaltandosi sia lateralmente che superiormente aumentano la superficie d'appoggio a disposizione dell'utente. Il secondo elemento si presenta come un blocco nero compatto che si dipana attraverso nodi cerniera e che nasconde dietro al pannello che definisce il fronte principale una seduta la quale

contiene a sua volta un volume cubico, ulteriore elemento d'appoggio.

Il prototipo 6D CUBE da chiuso si presenta come un semplice cubo bianco che lascia presagire univocamente dallo sfalsamento dei piani che lo compongono le sue possibilità di movimentazione e di utilizzo. Una semplice combinazione di tre elementi ad incastro genera una successione di due sedute contigue e un piano-tavolo. Le superfici orizzontali interne, in contrasto con il bianco neutro dell'esterno, sono rifinite in laminato colorato differenziandone i piani e rendendo policromo ciò che inizialmente appariva monocromo. La seconda seduta, nell'aprirsi, scivola e si appoggia sul piede della prima grazie ad una semplice battuta che ne blocca il movimento garantendo semplicità alla rotazione e un naturale fermo di fine corsa.

È possibile ricondurre i progetti Temporary 2 e 3 ad una stessa matrice progettuale: un pannello, pensato in aderenza ad una parete, fa la sponda principale su cui si attestano gli elementi che caratterizzano il progetto, nello specifico sedute e appoggi per attività di breve durata negli spazi di coworking e da utilizzarsi anche in spazi angusti come corridoi o luoghi di transito in generale. Nel primo caso, piani rivestiti sempre in laminato di carta riciclata (Paper-stone) compongono superfici di un tappeto che srotolandosi danno luogo a diverse configurazioni: seduta, tavolino d'appoggio, chaise longue. Tasselli di legno colorati come parti di un puzzle bloccano gli elementi nella posizione voluta rispetto al pannello forato che fa da sfondo. Nel secondo oggetto il pannello è composto da due piani in legno di cui uno





presenta degli intagli che preludono alle possibili movimentazioni. Come parti di un tetris è possibile giocare con i vari pezzi ottenendo schienali e piani d'appoggio mentre due cubi alla

base costituiscono le sedute che muovendosi si interfacciano con il pannello e le sue possibili articolazioni.

F.I.

- 1-3. Temporary desk 1 progettato per HUB SpA (Giugliano, NA) in fase di lavorazione presso l'azienda F.lli Cacciapuoti ebanisti a Giugliano (NA), 2013.
- 4-5. Modello di studio per il temporary desk realizzato nel Mobile workshop 1 per HUB SpA, Aprile 2013. Con Roberta D'onofrio e Michele Loguercio.
6. Prototipo del temporary desk 2 in fase di realizzazione presso l'azienda F.lli Cacciapuoti ebanisti a Giugliano (NA), 2014.
- 7-10. Modello di temporary desk 3 in scala 1:5. Con Giuliana Maddaluna e Nunzia Mancino.
11. Prototipo di anchor desk 1 presso HUB SpA a Giugliano (NA), 2014.
12. Prototipo del temporary desk 3 presso HUB SpA a Giugliano (NA), 2014.

Oltre il regno delle belle apparenze: orizzonti di responsabilità tra passato e futuro del design

61

Ernesto Ramon Rispoli

Dalla seconda metà del Novecento la sfera del design ha assistito al consolidamento di un modello tecnicista della professione – ancora oggi oggetto di adesione nei suoi ambiti più *mainstream* – che ha come principale referente il mercato e come uniche leggi quelle dell’obsolescenza programmata, sia formale che tecnologica.

Le alternative, in tal senso, non sono state numerosissime: alcuni *milieux* particolarmente illuminati, come quello della scuola di Ulm all’inizio degli anni Cinquanta, o le prospettive critiche fiorite negli anni Sessanta e Settanta, il cui potenziale “contro-egemonico” andò tuttavia riducendosi – come si vedrà in seguito – con l’estendersi e il rafforzarsi dell’economia di mercato.

In questi ultimi anni, però, nell’ambito della disciplina sta avvenendo un progressivo cambiamento di paradigma – favorito anche dalla coscienza dei drammatici squilibri socio-ambientali causati a livello globale dal capitalismo neoliberista – che riprende alcune “voci di dissenso” del passato dando loro una gittata ancora più ampia. Invece di continuare ad essere un semplice tecnico, il cui campo di azione rimane limitato alla creazione di plusvalore estetico ed economico, il designer contemporaneo viene visto sempre più frequentemente come operatore al servizio del bene comune e come potenziale fattore di cambiamento sociale: come «produttore» piuttosto che come «autore», per usare il celebre binomio proposto quasi un secolo fa da Walter Benjamin¹.

Un tale mutamento di prospettiva non può non avere profonde ripercussioni, che interessano potenzialmente tutto ciò che si intende oggi per progettazione. Se è vero, infatti, che progettare significa pianificare in maniera proattiva un futuro da materializzare – in architettura così come nel progetto di interni, nel disegno industriale, nella comunicazione visiva – il progettista/designer è prima di tutto da considerare un “agente di trasformazione” materiale, culturale, sociale e politica, a prescindere dall’ambito

specifico in cui opera. Quali sono queste ripercussioni non solo sul piano degli orizzonti etici del design, ma anche e soprattutto sul piano delle metodologie e alle tecniche concrete di lavoro? Quali sono i nuovi strumenti, concettuali e operativi, a cui il designer potrà e dovrà ricorrere per far fronte a un compito ben più complesso di quello della mera estetizzazione dei manufatti? Maturare una determinata visione dei processi materiali del nostro tempo significa immediatamente, per il progettista, scegliere come collocarsi attivamente “all’interno” di essi: è questo il campo – intellettuale e materiale allo stesso tempo – su cui si gioca gran parte del futuro del design come professione.

Problematiche e prospettive della prima stagione della responsabilità.

Come è noto, la idea di “lavorare per un mondo migliore” accompagna il design sin dalla sua nascita, costituendo la premessa sia delle posizioni teoriche di William Morris alla fine dell’Ottocento – si pensi soprattutto alla sua celebre conferenza del 1884, dal titolo *How we live and how we might live*² – sia delle esperienze pioniere del Deutscher Werkbund e dello stesso Bauhaus all’inizio del Novecento.

Ciononostante, intorno al 1970 è possibile riconoscere una sorta di punto di svolta per quel che riguarda la coscienza sociale e ambientale del designer: i motivi devono cercarsi, da una parte, nella profonda ripercussione in ambito disciplinare della prima crisi del modello positivista dello sviluppo illimitato, e dall’altra, negli echi sempre più forti dei discorsi contro-culturali della sinistra radicale e dei movimenti ambientalisti.

Riconosciuto dai più come “manifesto del design” responsabile – nelle due accezioni, sociale e ambientale, della responsabilità – *Design for the Real World* del designer e teorico viennese Victor Papanek³ ebbe un’enorme risonanza nel dibattito dell’epoca, soprattutto a partire dalla sua prima edizione in lingua inglese nel 1971. Pur essendo già stato pubblicato in Scandinavia l’anno precedente, il libro ebbe infatti un impatto decisamente più profondo in ambito nordamericano, dove si segnalò “per contrasto” in un contesto socioeconomico tardo-capitalista in cui il designer aveva ridotto coscientemente il suo lavoro a una semplice operazione di *styling* – vale a dire, all’estetizzazione dei oggetti con l’obiettivo di aumentare la loro attrattività sul mercato – in continuità evidente con la celebre regola proposta da

Raymond Loewy negli anni Trenta, secondo cui «il brutto si vende male».

Intenzionato a superare questa visione riduttiva e “mercificata” della professione, Papanek ebbe prima di tutto il merito di sottoporre lo stesso termine design a una riconcettualizzazione radicale: definendolo come «la pianificazione e la definizione di qualsiasi atto diretto verso una meta desiderata e prevedibile»⁴, estese la sua sfera d’azione potenziale a qualsiasi attività dell’uomo, evidenziando così la sua natura multidisciplinare e ampliando il ventaglio delle sue possibili implicazioni. Questa apertura concettuale costituì, evidentemente, una delle principali ragioni della fortuna critica del testo, le cui ri-edizioni e diverse traduzioni hanno continuato ad alimentare il dibattito internazionale fino a oggi⁵.

Esortando i designers a smettere di essere meramente dei professionisti al servizio del mondo imprenditoriale, e a dedicare invece almeno una parte della propria attività a dar risposta ai bisogni e alle necessità della gente comune – sia nel “primo mondo” che nei paesi in via di sviluppo – Papanek canalizzò nel discorso specifico del design la coscienza già diffusa delle insostenibili pressioni sociali e ambientali del capitalismo avanzato: i suoi violenti attacchi alla cultura dell’obsolescenza, dello spreco di risorse e della persuasione subliminale del consumatore raccoglievano l’eredità delle denunce effettuate qualche anno prima da Vance Packard, celebre sociologo autore di testi come *The Hidden Persuaders* (1957) e *The Waste Makers* (1960).

La sua “chiamata alla responsabilità” aveva, peraltro, un antecedente illustre anche nell’ambito di quella che lui stesso definiva la «professione meno sincera» del suo tempo: quella del graphic design⁶. Nel 1964 infatti era stato pubblicato, su iniziativa del celebre grafico Ken Garland, il *First Things First Manifesto*: una dichiarazione di intenti firmata da note figure della grafica e della comunicazione visiva nordamericana, in cui si proponeva di “ridiscutere le priorità” della professione, e di anteporre all’induzione al consumo acritico «forme più utili e durevoli di comunicazione» – come, ad esempio, materiali e supporti pedagogici – capaci di promuovere «educazione, cultura e coscienza del mondo»⁷. Tralasciando il suo carattere un po’ astratto, il punto più debole di tale proposta era evidentemente la sua premessa: la sostanziale accettazione delle regole del *marketing* e dell’*advertising* commerciale e, soprattutto, del sistema mercantile in cui questi si iscrivevano, considerato semplicemente inevitabile. Rinunciando volontariamente a porre in questione le leggi intrinseche del libero mercato, il manifesto riduceva quindi la questione a un problema etico di “buona coscienza” del

professionista, che se da un lato avrebbe dovuto lasciare spazio ad attività più nobili nel suo lavoro, dall'altro continuava ad essere un fattore di impulso decisivo nei meccanismi del consumo.

In ogni caso, con Garland e Papanek la questione della responsabilità del designer era tornata ad essere oggetto di enorme interesse nel dibattito teorico. A testimoniare lo è anche la celebre International Design Conference che aveva luogo ogni anno ad Aspen (Colorado), e che dagli anni Sessanta alla metà del decennio successivo pose spesso al centro della sua attenzione questioni e problematiche sociali e ambientali, costituendo un vero e proprio campo di battaglia ideologica tra la visione *market-led* del design e le posizioni apertamente critiche. Una battaglia che avrebbe raggiunto il suo apice nel 1970, con la violenta protesta contro l'élite degli organizzatori provocata da studenti, ambientalisti e una delegazione di intellettuali e filosofi della sinistra radicale francese tra cui si segnalava soprattutto Jean Baudrillard⁸.

Nello stesso periodo, un altro attacco frontale all'etica consumista borghese e alla figura del designer come tecnico sottomesso alle leggi del mercato veniva dall'ambito del *Radical Design* italiano che, come è noto, ebbe il suo momento di maggiore visibilità internazionale con la celebre mostra *Italy: the New Domestic Landscape* al MoMA di New York nel 1972. Agli antipodi della visione modernista del designer come *problem-solver* e del dominio del "buon gusto", i neoavanguardisti italiani – tra cui Ettore Sottsass, Gaetano Pesce, Superstudio e Archizoom – utilizzarono il design in maniera provocatoria e ironica per forzare stereotipi socioculturali consolidati, riguardanti in generale il valore simbolico e le connotazioni di status degli oggetti nel mondo contemporaneo. In molti casi la loro prospettiva era manifestamente visionaria, sfociando nell'elaborazione di vere e proprie utopie palingenetiche a scala urbana e territoriale che finivano, spesso, per ribaltarsi nel loro contrario: scenari distopici di futuri inquietanti – effetti parossistici dell'ipertrofia della tecnica e della razionalizzazione del sistema produttivo capitalista – il cui obiettivo principale era evidentemente quello di sottomettere a revisione radicale la situazione presente.

Un altro contributo determinante in quell'epoca – soprattutto per quel che riguarda una ridefinizione delle metodologie concrete del design – proveniva dal contesto scandinavo che, per la sua tradizione socialdemocratica, costituiva un terreno particolarmente propizio per il fiorire di approcci collaborativi. Si trattava del *participatory design*, che metteva in crisi il concetto di

autorialità del designer e la sua tradizionale superiorità gerarchica rispetto all'utente: le sue prime applicazioni concrete ebbero luogo proprio all'inizio degli anni Settanta, nell'ambito del cosiddetto *workplace democracy movement* nordico, in cui le associazioni dei lavoratori – potendo contare su un quadro legislativo che riconosceva i loro diritti – iniziarono a rivendicare un ruolo più attivo nella progettazione dei loro strumenti di lavoro, in un contesto produttivo caratterizzato da processi sempre più accelerati di meccanizzazione e informatizzazione⁹. Nell'ottica di questa prospettiva – che si sarebbe imposta rapidamente anche in ambito internazionale negli anni successivi – gli utenti non erano più trattati come semplici “informatori” passivi ma piuttosto come partecipanti legittimi del processo di progettazione; i designers, allo stesso tempo, abbandonavano il loro tradizionale ruolo di *problem-solvers* per trasformarsi in “facilitatori” di processi complessi di co-creazione, disposti a condividere i loro metodi e strumenti operativi invece di imporli dall'alto. Anche le premesse di questo approccio partecipativo erano quindi l'abbandono di una prospettiva razionalista e tecnicista, il riconoscimento del design come un'attività complessa e densa di implicazioni sociali e politiche e, pertanto, la necessità di intendere il designer come “professionista riflessivo” e non come semplice tecnico.

Alla fine degli anni Settanta, però, questo discorso *socially concerned* e ambientalista entrò in una crisi profonda. L'estinguersi della fiamma dei movimenti contro-culturali e di rivendicazione sociale e politica, il consolidarsi del neoliberismo economico con il binomio Reagan-Tatcher e il suo estendersi a scala mondiale nella fase finale della guerra fredda significarono anche il progressivo ristabilirsi di una visione meramente “mercantilista” del design. E se è vero che le prospettive ecologiste e della responsabilità sociale non scomparvero del tutto, è anche vero che spesso si finì per vedere in esse nuove potenziali opportunità di mercato¹⁰. Questo cambio di rotta nell'ambito del design fu peraltro anticipato, significativamente, dal tanto improvviso quanto repentino dissiparsi dei “sogni di gloria” dell'architettura; anche a questo riguardo, il caso nordamericano risulta emblematico. Fino ai primi anni Settanta alcuni dei principali protagonisti della scena architettonica statunitense si erano impegnati attivamente con le amministrazioni pubbliche proponendo soluzioni per il miglioramento degli ambienti urbani; in maniera impreveduta, intorno al 1973 videro svanire le loro speranze per la crisi energetica e i conseguenti tagli ai fondi pubblici per l'edilizia residenziale pubblica stabiliti dall'amministrazione Nixon.

La visione utopica ereditata dal movimento moderno lasciò così il posto a una ritirata generale del discorso architettonico in problemi meramente formali; gli anni successivi videro il trionfo del *postmodern*, la cui prospettiva deideologizzata, centrata esclusivamente su questioni simboliche e di linguaggio, era perfettamente coerente – come illustrato da Mary MacLeod in un suo celebre e illuminante saggio¹¹ – con il nuovo impulso liberista della politica reaganiana degli anni Ottanta.

Nuove voci di dissenso nel dibattito contemporaneo

Dopo due decenni di relativo silenzio, però, all'inizio del nuovo millennio la voce della coscienza sociale e ecologica del design inizia ad acquisire nuovo vigore, moltiplicando i suoi echi in un ventaglio di direzioni ancora più ampio di quello del passato; le premesse erano però, nella maggior parte dei casi, in evidente continuità con le riflessioni degli anni Sessanta e Settanta già passate in rassegna.

Anche in questo caso, è indispensabile collocare queste nuove visioni del design sullo sfondo più ampio del rifiorire di prospettive culturali e movimenti socio-politici apertamente critici nei confronti degli effetti dell'economia di mercato e della sua diffusione a scala globale; prospettive e movimenti il cui impatto internazionale si intensifica proprio intorno al 2000.

È questo il momento del grande successo della rivista *Adbusters*, vera e propria fortezza dell'attivismo nel *graphic design* contemporaneo fondata dieci anni prima da Kalle Lasn e da un gruppo di designers di Vancouver. Facendo riferimento all'idea di *détournement* (tergiversazione) teorizzata negli anni Sessanta da Guy Debord e dai situazionisti, Lasn e i suoi collaboratori sabotano i meccanismi pubblicitari tradizionali elaborando *contro-spot* anti-consumisti e anticapitalisti, con l'obiettivo di diffondere il messaggio della rivendicazione in modo più efficace nel contesto della cultura di massa.

Nel 1998 la stessa rivista, in collaborazione con altre testate "illuminate" del settore, promuove la pubblicazione della nuova versione, rivista e aggiornata, del manifesto di Ken Garland del 1964. Anche *First Things First 2000* viene firmato da Garland, accompagnato stavolta da grandi nomi della disciplina in ambito non solo nordamericano ma internazionale, tra cui Milton Glaser, Ellen Lupton, Andrew Howard e Katherine MacCoy. Redatto nelle sue linee generali sul modello dell'originale, il nuovo testo presenta però una novità estremamente significativa: invece di dare per scontata

L'inevitabilità del paradigma dello sviluppo e del consumo illimitato, gli autori insistono ora sulla necessità di metterlo in questione, riconoscendolo come principale fattore responsabile di una «crisi ambientale, sociale e culturale senza precedenti»¹². Pur sottolineando la necessità irrinunciabile di un compromesso etico che sia capace di guidare il designer contemporaneo nelle sue scelte, anche la nuova edizione del manifesto evita però di sottomettere a ridiscussione materiali e metodi propri della professione: se da un lato il giudizio sul sistema capitalista è molto più radicale rispetto al 1964, dall'altro si continua a vedere la responsabilità semplicemente come boicottaggio, rifiuto a collaborare con lo stesso sistema in quei casi in cui soddisfare le sue richieste risulta eticamente inaccettabile.

Ma oggi gli approcci al design che fanno propria l'idea di responsabilità non si trovano solo nell'orizzonte della critica al modello liberale e liberista. Come si è detto, nel corso degli anni Ottanta la divisione tra visioni centrate nel profitto economico e visioni arroccate su istanze etiche e ambientali ha cominciato a farsi sempre più labile, dando anche luogo ad approcci ibridi: così, temi come la sostenibilità ambientale, il risparmio di energia e il carattere “inclusivo” di un manufatto – vale a dire, la sua usabilità potenziale da parte del maggior numero possibile di utenti – hanno iniziato ad essere visti come fattori significativi per il miglioramento della *performance* del prodotto stesso sul mercato.

Il riferimento obbligato, qui, è alla teoria della *Triple Bottom Line* proposta nel 1994 da John Elkington, tra i principali teorici della responsabilità corporativa e dello sviluppo sostenibile. Secondo Elkington, l'implementazione di qualsiasi prodotto o servizio è fattibile e conveniente solo quando può essere collocato nell'area di intersezione delle tre sfere della redditività economica, dell'equità sociale e della compatibilità ambientale: qui, evidentemente, ambiente e società non sono ambiti antagonisti rispetto al mercato ma piuttosto fattori imprescindibili di una nuova idea di profitto “a lungo termine”.

Proprio in questo orizzonte si colloca il cosiddetto “design universale” (o “inclusivo”): un approccio *user-centred* il cui imperativo fondamentale è quello di consentire l'accesso a un determinato prodotto/servizio a tutti gli utenti potenziali, a prescindere dalla loro età e dalle loro condizioni psico-fisiche: le soluzioni ai problemi sono considerate valide solo nella misura in cui lo sono effettivamente “per tutti”. Tale prospettiva, che mette in stretta relazione inclusione sociale e redditività economica dei prodotti,

ha raggiunto una grande visibilità internazionale in anni recenti grazie soprattutto al lavoro di un gruppo di ricercatori dell'Helen Hamlyn Research Institute di Londra¹³ e alle conferenze internazionali *Include* promosse dallo stesso centro dal 2001.

Simile – almeno in alcuni aspetti – è il caso del *design thinking*, un approccio innovativo portato avanti da Tim Brown e la sua azienda IDEO dai primi anni Novanta in California. In questa visione il design viene sottoposto a una ridefinizione concettuale per molti versi analoga a quella di Papanek, e da semplice disciplina tecnica passa ad essere visto come metodologia, utile per approcciare in maniera proattiva un ventaglio potenzialmente illimitato di problemi. In opposizione al *problem-solving* tradizionale, Brown riconosce nei processi *caotici* di creazione collettiva e interdisciplinare, nel “pensiero divergente” e nella riflessione aperta le vere strade verso l'innovazione, nel senso più ampio dei termine¹⁴.

Neanche in questo caso si tratta, evidentemente, di un approccio in contrasto con il sistema neoliberista: uno dei suoi obiettivi dichiarati, anzi, è proprio quello di fornire alle aziende un nuovo metodo per rispondere in maniera più efficiente alle necessità dei loro clienti e aumentare così la propria produttività. Le sue ripercussioni, però, sono molto più ampie e non interessano esclusivamente il mondo imprenditoriale: la sua insistenza nella natura collettiva dei processi creativi, la sua enfasi sugli utenti concreti e sulle loro necessità reali collocano a pieno titolo il *design thinking* nella sfera delle interpretazioni del design come pratica riflessiva e responsabile. Lo conferma la traiettoria della stessa IDEO, che già da anni ha iniziato a misurarsi con problemi «che sembravano molto lontani dal design tradizionale»¹⁵, offrendo il suo supporto a ONG e associazioni senza scopo di lucro impegnate in paesi in via di sviluppo. Nel 2001 nasce l'IDEO Social Innovation Group, il cui contributo più rilevante è probabilmente l'*Human Centered Design Toolkit*, un manuale che fornisce libero accesso alle metodologie di design dell'azienda a qualsiasi organizzazione o fondazione interessata a utilizzarle.

Rispetto all'idea di design per l'innovazione sociale, è fondamentale fare riferimento anche a Ezio Manzini, teorico e ricercatore italiano del Politecnico di Milano. Convinto del fatto che la vera sostenibilità sia – e non possa non essere – il risultato di un lento processo di trasformazione socio-culturale, favorito allo stesso tempo da una nuova coscienza individuale e da nuovi modelli di comportamento e organizzazione sociale – Manzini dedica

il suo lavoro a cercare di determinare in che modo il design possa suggerire nuove soluzioni capaci di far strada in questa direzione, sia in termini materiali che culturali. Il suo progetto *Sustainable Everyday*, portato avanti da una rete internazionale di scuole di design, costituisce una sorta di “mappatura” di casi esemplari di pratiche e processi di trasformazione; l’accento è posto non solo sulle iniziative promosse da professionisti del settore, ma anche e soprattutto su processi collettivi e *bottom-up* in cui il designer assume semplicemente il ruolo di mediatore¹⁶.

Un’altra interpretazione contemporanea della responsabilità del designer – intesa stavolta in un orizzonte esclusivamente intellettuale – è quella dello *speculative design* dei britannici Anthony Dunne e Fiona Raby, il cui lavoro riprende esplicitamente l’eredità del già citato *Radical Design* italiano degli anni Sessanta-Settanta¹⁷. Dunne e Raby si muovono nell’universo del possibile più che in quello del reale, distanziandosi perciò sia dal *design thinking* che dal design inclusivo, entrambi operanti all’interno dei “limiti” della realtà: il loro approccio consiste nel dar forma a proposte di design che si collocano in scenari immaginari, caratterizzati dal profondo impatto dello sviluppo scientifico in campi come quello delle biotecnologie o quello delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione. I loro artefatti, sfidando «supposizioni limitate, idee predeterminate e pregiudizi riguardanti il ruolo assunto dagli artefatti nella vita quotidiana»¹⁸ funzionano come veri e propri dispositivi “a reazione critica”: l’obiettivo è quello di proporre una riflessione su quali sono le implicazioni etiche, sociali e politiche di tali tecnologie, e quali sono i futuri effettivamente “desiderabili” nel più ampio contesto dei possibili. L’energia potenziale presente in questo approccio, però, è minacciata da un rischio fondamentale: quello, cioè, che la riflessione tanto auspicata non riesca a superare le frontiere degli ambienti colti del design, chiudendosi in una dimensione autoreferenziale di mero gioco intellettuale¹⁹.

In anni recenti si registra anche l’esplosione dell’*open design*, che raccoglie il testimone del *participatory design* collocandolo nell’orizzonte della “cultura libera” tracciato poco più di dieci anni fa da Lawrence Lessig²⁰. I punti di partenza teorici, qui, sono il riconoscimento della natura “di pubblico dominio” del lavoro intellettuale e creativo e la messa in dubbio del concetto di *copyright* tradizionale.

Per contrastare lo sfruttamento egemonico di oggetti/servizi/strumenti di design da parte del mondo imprenditoriale, questo approccio invita i progettisti – in tutti i campi, dalla comunicazione visiva alla produzione di

manufatti architettonici – a rivendicare la loro autorità sui prodotti del proprio lavoro, a farsi “possessori dei propri mezzi di produzione” attraverso l'utilizzazione di software liberi e strumenti di autofabbricazione, a insegnare agli stessi utenti come utilizzare autonomamente tali strumenti per favorire lo sviluppo di ulteriori proposte “aperte” al margine della speculazione privata. Anche se non è ancora possibile misurarne portata e capacità effettiva di influire sulle dinamiche di produzione a grande scala, questa prospettiva costituisce indubbiamente uno dei contributi contemporanei più significativi nell'ottica di una ridiscussione del lavoro del designer: ciò perché investe concretamente le metodologie, le tecniche, e finanche i propri materiali della professione, e non solo le sue premesse e i suoi obiettivi. È il caso dei *makers*, che da autori – per usare nuovamente l'espressione di Benjamin – si trasformano in “produttori” di un nuovo universo di manufatti e, allo stesso tempo, di una nuova cultura del design.

(Est)etiche della partecipazione: verso un design come pratica aperta e collettiva

Mai come in questo momento è esistito, nel campo del design, un ventaglio così ampio di prospettive che fanno appello all'idea di responsabilità sociale; è fondamentale, però, comprendere in maniera più approfondita quali sono i principi concreti che costituiscono il loro terreno comune.

Uno di questi ha certamente a che vedere con la necessità di capovolgere la gerarchia tradizionale tra dimensione tecnica e critica della professione. Tale capovolgimento porterebbe a superare definitivamente l'orizzonte meramente tecnicista del *problem-solving* e a intendere il designer innanzitutto come un intellettuale: un professionista capace di farsi domande adeguate prima di dare possibili risposte, di riflettere sulle implicazioni del suo lavoro e sulla propria posizione nel processo produttivo²¹.

Questa idea di designer come operatore riflessivo costituisce il principio comune condiviso sia dalle prospettive degli anni sessanta e settanta, sia dalle esperienze contemporanee del design attivista, dello *speculative design*, dell'*inclusive design* e del *design thinking*, a prescindere dalle loro pur evidenti differenze. In tutti questi orizzonti, infatti, è individuabile una forma di reazione al paradigma funzionalista del design moderno: non si tratta di offrire soluzioni “obiettivamente” adeguate a problemi prestabiliti, ma di prendere parte attiva nella definizione e nella formulazione dei problemi stessi,

ragionando come individui e cittadini²² invece che come semplici professionisti. Per pianificare in maniera proattiva una serie di azioni per raggiungere un obiettivo desiderabile – secondo la già esposta visione di Papanek – è necessario prima di tutto sapere “perché” questo obiettivo è desiderabile e, soprattutto, “per chi” lo è.

Un altro punto di contatto essenziale tra queste prospettive è quello della messa in crisi radicale della visione del designer come genio creativo, che ancora oggi è imperante in alcuni ambiti della professione. Il rifiuto dell’idea di autorità tradizionale si accompagna alla coscienza del fatto che il nuovo compito del designer sarà anche pedagogico: qualsiasi metodologia è inutile e improduttiva se non indica la posizione a partire dalla quale è possibile seguirla, e per questo motivo un approccio capace di orientare e istruire diventa imprescindibile. Ci si riferisce qui all’*empowerment*²³, uno dei concetti chiave nelle prospettive del design responsabile, a partire dallo stesso Papanek che lo considerava una delle sfide fondamentali del futuro della disciplina²⁴. Tale dimensione pedagogica ha un’importanza ancora maggiore in quegli approcci partecipativi che – come si è visto – rifiutano categoricamente la distinzione tra designer e utente: è naturalmente il caso dell’*open design*, ma anche di altre prospettive esposte, come quella del design per l’innovazione sociale di Manzini o del *design thinking*. Socializzare gli strumenti sia intellettuali che operativi della professione rappresenta, quindi, un obiettivo imprescindibile in questo “orizzonte di responsabilità” che qui si è cercato di delineare.

Questo superamento della “mitologia” del designer si accompagna, inoltre, alla critica a un artefatto inteso come prodotto iconico e “auratico”, il cui potere di seduzione estetica è inversamente proporzionale al raggio d’azione potenziale di un utente cui è dato solo “contemplare”, come uno spettatore privato di qualsiasi ruolo attivo o semplicemente critico²⁵. Ciò che si può riconoscere in alcune strategie del design contemporaneo – il riciclo, la riutilizzazione e il riassetto di materiali o componenti, la configurazione variabile dei manufatti, la possibilità della loro modificazione e integrazione da parte degli stessi utenti – è proprio la messa in discussione della superiorità solitamente attribuita alle dimensioni estetiche di un oggetto rispetto alle quelle di ordine materiale, sociale e politico. A tal riguardo, sembrano illuminanti alcune recenti osservazioni di Nishat Awan, Tatjana Schneider e Jeremy Till che – pur riguardando nello specifico l’architettura – sono evidentemente estendibili a tutto l’universo del design: «il nostro

apparente scetticismo riguardo all'efficacia della bellezza come “strumento per il bene comune” non implica l'esaltazione della bruttezza. Ha piuttosto a che vedere con il fatto che troppo spesso, a nostro parere, la bellezza è stata utilizzata come scusa per “ritirarsi” da terreni più conflittuali della vita contemporanea [...]. Può darsi che la connessione tra bellezza e miglioramento sia ormai talmente data per scontata che la stessa idea di “rendere il mondo un luogo migliore” sia stata ormai sostituita da quella – molto più semplice e controllabile – di “fare cose belle”: dalla convinzione, cioè, che gli architetti debbano limitarsi a fare ciò che fanno meglio, cioè progettare cose piacevoli. Dire che non c'è un legame diretto, di causa-effetto, tra la bellezza e la felicità, – o ancora più in generale tra estetica ed etica – non significa negare l'importanza dell'estetica e della tecnologia, ma piuttosto comprendere meglio il loro ruolo in un ambito molto più ampio e complesso di variabili sociali su cui l'architettura influisce». ²⁶

Esercizio intellettuale, senso critico, vocazione pedagogica: queste sono le nuove premesse concettuali per un designer che da autore si trasforma in “facilitatore” di processi collettivi di negoziazione e trasformazione.

Il progettista è, e deve essere, un intellettuale conscio delle dimensioni etiche, sociali, politiche delle sue “visioni di futuro”, per poter poi cercare di dar loro forma concreta; allo stesso tempo, cerca di favorire una partecipazione il più possibile ampia e attiva all'elaborazione concettuale e materiale di tali visioni. Le differenze metodologiche o tecniche tra le varie prospettive passate in esame sembrano non arrivare mai a mettere in discussione questi principi comuni, punti di partenza per un designer che abbandona il «regno delle belle apparenze» ²⁷ per acquisire piena coscienza delle opportunità e dei rischi di ogni azione di ri-disegno dell'esistente.

Note

1. Cfr. Benjamin Walter, *L'autore come produttore*, riedito recentemente in Id., *Aura e Aura e Choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di Andrea Pinotti e Antonio Somaini, Einaudi, Torino, 2012.
2. Il testo è stato recentemente pubblicato in lingua italiana: cfr. Morris William, *Come potremmo vivere*, con prefazione di Serge Latouche, Endemunde, Milano, 2013.
3. Cfr. Papanek Victor, *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*, Pantheon Books, New York, 1971.
4. Ivi, p. 3 (traduzione dello scrivente).
5. Il riferimento al testo di Papanek è esplicito, ad esempio, nel titolo di una recente mostra organizzata dal Museu del Disseny di Barcellona: cfr. Guayabero Oscar, Vélez Pilaz (a cura di), *Diseño para vivir. 99 Proyectos para el Mundo Real*, catalogo della mostra, Museu del Disseny/Ajuntament de Barcelona, Barcellona, 2015.
6. Cfr. Papanek Victor, op.cit., p. IX.
7. Garland Ken, Wright Edward et al., *First Things First Manifesto*, Goodwin Press, Londra, 1964 (traduzione dello scrivente).
8. Cfr. Banham Reyner (a cura di), *The Aspen Papers. Twenty Years of Design Theory from the International Design Conference in Aspen*, Pall Mall Press, Londra, 1974; Twemlow Alice, *I Can't Talk To You If You Say That: An Ideological Collision at The International Design Conference at Aspen, 1970*, in "Design and Culture", 1(1), 2009, pp. 23-49.
9. Cfr. Simonsen Jesper, Robertson Toni (a cura di), *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Routledge, Londra/New York, 2013.
10. Si pensi, al riguardo, al concetto di *green consumer*, nato ed impostosi proprio nel corso degli anni Ottanta.
11. Cfr. McLeod Mary, *Architettura e politica nell'era reganiana*, in Biraghi Marco, Damiani Giovanni (a cura di), *Le parole dell'architettura. Un'antologia di testi teorici e critici: 1945-2000*, Einaudi, Torino, 2009, pp. 403-445 (tit. or. *Architecture and Politics in the Reagan Era: From Postmodernism to Deconstructivism*, in "Assemblage", 8 febbraio 1989, pp. 22-59).
12. Barnbrook Jonathan, Bell Nick, Garland Ken et al., *First Things First Manifesto 2000: A Design Manifesto*, in "Adbusters", 27, 1998, p. 56 (traduzione dello scrivente).
13. Cfr. Clarkson John, Coleman Roger, Keates Simeon, Lebbon Cherie (a cura di), *Inclusive Design. Design for the Whole Population*, Springer, Londra, 2003.
14. Cfr. Brown Tim, *Change by Design. How Design Thinking transforms Organizations and inspires Innovation*, Harper Collins, New York, 2009.
15. Brown Tim, Wyatt Jocelyne, *Design Thinking for Social Innovation*, in "Stanford Social Innovation Review", winter issue, 2010, p. 33 (traduzione dello scrivente).
16. Cfr. Manzini Ezio, *Making Things Happen: Social Innovation and Design*, in "Design Issues", vol. 30(1), 2014, pp. 57-66.
17. Cfr. Dunne Antony, Raby Fiona, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, MIT Press, Cambridge, MA/Londra, 2013.
18. Ivi, p. 34 (traduzione dello scrivente).
19. Il carattere elitario e intellettualista di molte delle proposte dello *speculative design* è stato già oggetto di critiche aperte: Cfr. Prado Luiza, De Oliveira Pedro, *Questioning the "critical" in Speculative and Critical Design*, 2014 (testo disponibile online: <https://medium.com/@luizaprado/questioning-the-critical-in-speculativecritical-design-5a355cac2ca4>).

20. Cfr. Lessig Lawrence, *Cultura libera. Un equilibrio fra anarchia e controllo, contro l'estremismo della proprietà intellettuale*, Apogeo, Milano, 2014.
21. Diverse voci hanno insistito, negli ultimi anni, su questa necessità: valga per tutte quella di Andrea Branzi, che in un recente saggio riconosce nell'«assunzione di responsabilità civili e culturali che in questo momento sono aliene alle pratiche professionali consolidate» il fattore determinante per definire «la qualità culturale – e non solo professionale e commerciale – del design». Branzi Andrea, *La responsabilità politica del design*, in “Interni”, 9, 2010, p. 7.
22. Da qui l'espressione *citizen designer*, spesso ricorrente nel dibattito teorico anglosassone.
23. Il termine, non traducibile in maniera esaustiva in italiano, rimanda all'idea di “trasferimento di capacità”.
24. Cfr. Papanek Victor, op.cit.
25. Si ricordi, in questo senso, ciò che Marx definiva il “feticismo della merce” tipico della società capitalista.
26. Awan Nishat, Schneider Tatjana, Till Jeremy, *Spatial Agency. Other Ways of Doing Architecture*, Routledge, Abingdon/New York, 2011, pp. 50-51 (traduzione dello scrivente).
27. Anche qui il riferimento è a un'espressione di Benjamin, contenuta nel suo celebre saggio *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica* (riedito in W. Benjamin, *Aura e Choc. Saggi sulla teoria dei media*, cit.).



PROGETTO

05

2014/2016

Che cosa vuol dire abitare uno spazio in maniera *mobile*?

Attraverso i progetti qui presentati la ricerca sulla Mobilarchitettura sembra voler andare a fondo delle ragioni primarie delle sue origini e dare risposta a questo interrogativo ribaltando o estremizzando le logiche finora messe in gioco. Se fino a questo momento infatti la movimentazione era legata ad elementi d'arredo per tradizione statici - letti, scrivanie, cucine - in questo caso, essendo l'oggetto di partenza - una bicicletta - costitutivamente dinamico, lo sforzo progettuale si confronta piuttosto con la volontà di rendere "abitabile" la mobilità. Entrambi i progetti *BeerETTA*, nelle sue versioni 1 e 2, e *Slow Foot* affrontano il tema dello street food, facendo della funzione - rispettivamente erogare birra senza uso di energia che non sia derivata dalla pedalata dell'utente e contenere cibo per poterlo all'occorrenza mostrare e vendere - l'azione catalizzatrice rispetto all'occupazione dello spazio urbano. Il concetto di "abitare mobile" è quindi legato non solo alla totale movimentazione dell'oggetto ma anche all'assoluta temporaneità di occupazione dello spazio pubblico in questo caso, che non è più quello domestico, ma l'architettura normalmente immobile dell'intera città.

Attuando in questo caso un processo progettuale inverso, partendo cioè da un elemento formalmente definito, si è cercato di integrare la funzione apportando delle modifiche all'assetto originario dell'oggetto-bici. Per entrambi i progetti è la parte anteriore della bicicletta che subisce le maggiori trasformazioni per adeguarsi alle nuove esigenze: la forcella viene rimossa

e sostituita da un avantreno realizzato in officina, movimentato dallo stesso manubrio. Nel caso di *Slow Foot* questa parte è occupata da due contenitori per il cibo, di forma cubica: uno inferiore, fisso, ed uno superiore, che rotando si apre in multipli piani, completati da pannelli-lavagna che costituiscono un supporto comunicativo oltre ad un comodo appoggio per le bevande o il cibo che si desidera mostrare.

L'esperienza *BeerETTA* nasce in continuità con *Slow Foot*: l'avantreno qui contiene un cilindro isotermico passivo capace di contenere un fusto di birra di 30 litri di capienza e che consente di mantenere la birra - ovviamente pre-raffreddata - alla giusta temperatura di spillatura (3°circa) per circa otto ore, una bombola di CO2 dotata di riduttore di pressione che ne garantisce la corretta erogazione per la spillatura, e una serie di cilindri di altezze differenti che contengono bicchieri di varie dimensioni. La colonna di spillatura, anch'essa a tenuta termica, è in aderenza al manubrio e dotata al di sotto dello spillatore di un grande imbuto che consente di recuperare la birra in una tanica inferiore removibile per la pulizia e lo svuotamento. Tutto nel progetto è interpretato, e proposto, come un gioco: a partire dalla pedalata stessa che azionando un'elettrovalvola mette in circolo il fluido compresso dal CO2 e ne permette la somministrazione. Il carattere ludico e gioioso è reso evidente anche da una girandola di nastri colorati che posti in cima ad un'asta metallica si muovono quando la birra è spillata o quando soffia il vento, come nel ricorrente immaginario delle bici per bambini. La seconda versione integra la prima per alcune



2



3



4



5

caratteristiche tecniche: le modifiche funzionali sono effettuate direttamente a partire da una cargo-bike di serie e viene aggiunto il meccanismo di pedalata assistita. Un ombrellone giallo, che riporta il logo dell'oggetto sostituisce i nastri colorati, facendo da landmark, e assicura il refrigerio

dell'ombra al luogo della spillatura, generando una più esplicita relazione spaziale tra utente e venditore come accade tradizionalmente in questo tipo di attività commerciali itineranti.

F.I.

1. Prototipo 1 per distribuzione della birra in strada. Realizzazione di Michele Fratino artigiano, Jelsi (CB), 2015.
2. Prototipo di espositore mobile per il cibo in strada esposto al primo Napoli strit food festival, lungomare Caracciolo, Napoli, 2015. Con Iole Romano, Laura Fonti e Domenico Aliberti.
3. Prototipo 1 per distribuzione della birra in strada. Realizzazione di Michele Fratino artigiano, Jelsi (CB), 2015.
- 4-5. Prototipo 2 per distribuzione della birra in strada. Realizzazione di Michele Fratino artigiano, Jelsi (CB), 2016.

Esistono alcuni tipi di architetture che pur pensate come tutte le altre per soddisfare talune attività umane sfuggono a una immediata collocazione nel quadro delle tradizionali tipologie architettoniche così come esse si sono venute a delineare nel tempo. Sono manufatti difficili da catalogare, trovandosi essi in una problematica “terra di nessuno”, ma pur essendo assai diversi tra di loro per scopo, forma, materiali ed elementi espressivi, presentano tuttavia alcuni caratteri fondamentali – peraltro strettamente interrelati gli uni agli altri – che in qualche modo li definiscono.

Si tratta innanzitutto di costruzioni di piccole dimensioni, contrassegnate dalla “piccola scala”, e si potrebbe parlare forse più correttamente di “architetture minime”, o anche di “microarchitetture” – restando nient’altro che delle “architetture piccole” – se non possedessero almeno altre due proprietà.

La prima è costituita dal rapporto “temporaneo” che esse stabiliscono con il suolo, dal momento che non prevedono alcun elemento di mediazione con il sotto-suolo nella forma di un ancoraggio strutturale definitivo. Essendo pensate per essere solo provvisoriamente collocate in una data porzione di terreno, queste costruzioni non sorgono “dal suolo”, ma vengono “fissate a un suolo” al quale non aspirano ad appartenere per sempre. Il che implica anche una dimensione necessariamente “atopica”, essendo tali architetture minime obbligate a essere sostanzialmente indipendenti, se non del tutto autonome, da questo o quell’ambiente fisico (più o meno o per niente) antropizzato che, di volta in volta, le accoglie. Per tale ragione esse appaiono potenzialmente indifferenti ai caratteri del contesto geografico del sito dove sono per la prima volta allestite, preferendo essere solo legate a una generica ambientazione, mai univocamente specificata come lo è “ogni” singolo luogo: possono essere oggetti in “rapporto al mare” ma non a questo o quel mare; o “alla montagna”, ma non a questa o quella montagna. E, ancora, si potrebbe parlare legittimamente anche di “piccola architettura nomade”,

se non fosse che, nel loro rispondere ad alcuni specifici bisogni umani, si comportano tuttavia come degli “oggetti”, nel senso qui di “utensili”, che infatti hanno come caratteristica precipua il fatto di poter accompagnare il viaggio dell'uomo nell'universo geografico o nel paesaggio domestico, e di essere usati ogni qual volta quello stesso uomo ne sente il bisogno.

La seconda caratteristica – strettamente legata alla precedente – è costituita dall'essere stati pensati, progettati e costruiti per potere essere smontati e di nuovo ricostruiti, se possibile nel modo più semplice e rapido. Anche in questo caso si può invocare l'analogia con alcuni oggetti d'uso, in particolare con alcuni attrezzi legati a taluni bisogni umani materiali primari, se non ancestrali, come il ripararsi temporaneo, il cacciare, il pescare, il preparare cibi o bevande (si pensi alla tenda, alla macchinetta del caffè, ad alcune sedie da esterno, ad alcune armi da fuoco, alla canna da pesca), ma anche immateriali, come lo sono certi oggetti che producono suoni (il flauto traverso, la batteria) o riproducono immagini (come le macchine fotografiche professionali che funzionano solo montando e smontandone alcune parti).

Siamo dunque in una terra di confine che è propriamente quella che si interpone tra l'architettura minima e il design, da intendersi la prima come la disciplina volta a progettare manufatti tridimensionali cavi il cui interno accoglie uno o più uomini per espletare una (e in qualche caso più di una) funzione, e la seconda quella che consente all'uomo di dotarsi di determinati attrezzi o oggetti. Questi manufatti non nascono da ciò che da sempre orienta la solida, nobile e antica civiltà del costruire nella determinazione delle condizioni per lo stanziamento definitivo, come la ricerca del più forte radicamento al suolo, della massima stabilità, della più intima connessione con il luogo, dell'uso dei più resistenti e affidabili materiali. Ma va altresì sottolineato che, tuttavia, lungi dal chiamarsi fuori dall'architettura, questi manufatti sono sempre stati in realtà ben dentro la sua storia, collocandosi anzi al punto forse tra i più alti, che è quello delle origini, dove hanno preso forma alcuni degli archetipi assoluti dell'abitare o del vivere collettivo in spazi conformati. Sono quelle opere – in tessuto o in legno – che solo “dopo” la nascita di comunità stanziali da un lato e il desiderio di riscattare la cacciata dall'Eden attraverso la costruzione di una dimora che doveva sopravvivere al suo artefice, sono state successivamente cristallizzate, attraverso la tecnica, nella pietra o nelle terre cotte, e quindi radicate al suolo. Si pensi per fare un solo esempio alla tenda, uno straordinario prodotto dell'intelligenza umana – un riparo, una piccola casa – che ogni sera si apparecchia per essere

smontata all'alba. Un "oggetto-architettura" che è sopravvissuto alla nascita dell'architettura di pietra tanto che, indipendentemente dal permanere ancora oggi di alcune civiltà nomadi, persiste anche in alcune sacche della civiltà contemporanea, come quella dell'"opulenza", legata al tempo libero e al consumo turistico della natura, o dell'"emergenza", con gli accampamenti che accolgono chi scappa a guerre più o meno umanitarie o a catastrofi naturali.

Sappiamo bene come le grandi conquiste registratesi in alcune scienze siano nate non di rado proprio ai margini di quelle stesse discipline, e oggi giorno che passa comprendiamo sempre meglio quanto importante sia il significato che attribuiamo alla nozione di "serendipity". È sempre più difficile negare che le sperimentazioni più feconde avvengono sovente proprio in quelle terre "di nessuno e di tutti" nelle quali le barriere diventano permeabili e i vincoli epistemologici e normativi imposti dalla specificità di discipline fortemente strutturate si sciolgono, permettendo quella "libertà di ricerca" senza la quale avanzamenti significativi sono difficilmente possibili.

La società di massa del nostro tempo, ipertrofica e ipertecnologica, ci obbliga, o meglio condanna, a convivere con una condizione di precarietà e di crisi sempre meno ascrivibile al succedersi "naturale" di crescite e recessioni del ciclo capitalista, in una transitorietà incerta e destabilizzante che ha ormai acquisito il carattere della permanenza e della irreversibilità. I mutamenti sociali, comportamentali, antropologici che ne sono derivati impongono nuovi modi di abitare gli spazi della vita, di pensare l'abitare e di praticare il progetto dei manufatti attraverso i quali si esprimono a vari livelli le nostre relazioni con il mondo. Esplorare questi "territori di confine" tra discipline differenti si rivela così una esperienza assai utile per mettere in discussione conoscenze e pratiche acquisite in una civiltà del costruire che si è costituita lentamente a partire da archetipi sottoposti a un raffinato processo di adattamento e perfezionamento. E questo praticare i margini può essere importante anche per verificare l'effettiva congruità di modelli, logiche e metodologie acquisite e consolidate con quanto le imponenti mutazioni agenti ormai da alcuni decenni hanno imposto ai nostri modi di abitare, esprimerci, comunicare e abitare il mondo che il Secolo Breve ci ha consegnato. Per questa ragione anche per lo storico dell'architettura – soprattutto di quella contemporanea – è importante certamente soffermarsi sempre sulle vicende legate ai capolavori del Moderno o sui grandi programmi di trasformazione urbana, ma anche ricercare, stanare e poi studiare quelle "piccole storie" in quei territori di confine sommerse dal *main stream*

delle grandi narrazioni, quelle opere “minime” nelle quali la densità della riflessione teorica come la profondità di un pensiero critico che orienta l’azione di ricerca riuscirono ad esprimersi al più alto livello allo stesso modo di costruzioni più grandi

Una cabina da spiaggia e il suo autore

Oggetto di questo contributo è proprio l’analisi di una di queste piccole costruzioni perdute. Si tratta della *Cabina da spiaggia*, opera del napoletano Luigi Cosenza (1905-1984), che venne progettata per essere installata a Milano, in occasione della VI Triennale della *Mostra dell’Abitazione* del 1936. Dopo essere stata costruita da pochi operai e collaudata per la prima volta sulla spiaggia di Mergellina dallo stesso architetto, essa fu smontata, nuovamente assemblata nei giardini della Triennale e infine smantellata per sempre. Di essa se ne è poi persa ogni traccia, non solo materiale, poiché il destino subito dalla costruzione è stato il medesimo che ha portato alla perdita dei disegni originali di un progetto che, nonostante le ricerche condotte nell’archivio Luigi Cosenza, non è sempre stato possibile rintracciare. La scomparsa dei grafici originali di un’opera è un motivo di rimpianto per lo storico perché impedisce di chiarirne alcuni importanti aspetti, e non solo dal punto di vista tecnico ed esecutivo. Nella fattispecie la perdita di questi disegni non costituisce il solo motivo, naturalmente, della scarsissima attenzione riservata dagli storici, anche locali, a questa costruzione solo in apparenza “sperimentale”. Ci troviamo qui di fronte proprio a una di quelle opere che inevitabilmente finiscono per essere fin troppo penalizzate in ambito critico e storiografico: per via dalle piccole dimensioni; per essere strutture espositive e temporanee; per la natura (fecondamente) ambigua di una costruzione che per l’appunto si colloca in un territorio assai prossimo a quell’area di confine tra architettura e design. Si cercherà al contrario di dimostrare come una piccola creazione di ottanta anni fa presenta aspetti di assoluto interesse che non sono da meno a opere maggiori solo per dimensioni o rango sia in rapporto alle tematiche e alle sperimentazioni oggetto del volume che ospita questo saggio, sia da un punto di vista storiografico in relazione allo sviluppo dell’opera del suo autore in un passaggio cruciale della sua carriera e al suo porsi nei confronti della tormentata vicenda del Moderno in Italia, sia in termini assoluti per la densità teorica dei problemi che essa affronta e che è in grado ancora oggi di sollecitare.

La *Cabina da spiaggia* occupa un posto ingiustamente assai marginale negli studi dedicati a Cosenza. Quasi del tutto ignorata nei primi studi monografici dedicati a Cosenza, essa viene riscoperta nel volume del centenario curato da Alfredo Buccaro e Giancarlo Mainini, dove è l'oggetto di alcune intelligenti riflessioni da parte di quest'ultimo, docente al Politecnico napoletano disegnato progettato proprio da Cosenza. La *Cabina* in seguito è stato oggetto di attenzione in ambito soprattutto didattico sia nell'area compositiva che in quella del design – e non a caso – da parte di Gianni Ottolini e in tempi più recenti dall'architetto napoletano Raffaele Di Vaio, un allievo di Mainini che, insieme a un altro designer napoletano, Alessandra D'Amico, ha poi sviluppato lo studio del manufatto e, “ricostruendolo” dal poco materiale documentario a disposizione, è riuscito a determinare con un margine di errore pressoché minimo, le misure esatte e la conformazione dell'oggetto, nonché le soluzioni esecutive di dettaglio che ne fanno anche da un punto di vista tecnico un oggetto sofisticato, di grande qualità.

Dagli storici e dai critici, invece, solo silenzio, se si esclude la scheda redatta da Rossano Astarita nel catalogo della *Mostra dell'Architettura a Napoli tra le due guerre* del 2000. Eppure a suo tempo la *Cabina da spiaggia* non manca di suscitare l'attenzione della parte più avvertita della cultura architettonica italiana: Gio Ponti e prima ancora Giuseppe Pagano la pubblicano rispettivamente in *Domus* e *Casabella*. E ci pare significativo il fatto che lo stesso Cosenza nel momento in cui sceglie di farsi ritrarre dal fotografo concentrato sul suo lavoro con la matita in mano, appone deliberatamente in bella evidenza sul tavolo da disegno non il *Mercato Ittico* o *Casa Oro*, ma una bella prospettiva a colori (purtroppo perduta) proprio della *Cabina*, evidentemente ritenendo questo progetto assolutamente rappresentativo della sua ricerca. Fatto ancor più rimarchevole se si considera che si sta parlando qui di Luigi Cosenza, uno dei maestri dell'architettura italiana del XX secolo, nonché dell'indiscusso protagonista della cultura architettonica napoletana. In una parola: dell'architetto più importante del Novecento in Italia Meridionale. Questo giudizio è unanimemente condiviso dalla critica, emerge costantemente nella cospicua bibliografia che lo riguarda, e trova sostanzialmente il suo fondamento in almeno quattro ordini di motivazioni. *In primis* per l'intrinseca oggettiva qualità sia in termini spaziali che espressivi, dei suoi progetti, che segnano l'apice della vicenda napoletana prima e dopo la guerra, e che si può apprezzare persino prescindendo dal contesto culturale nel quale venne a prodursi, sebbene proprio a quel “contesto”

inteso nella sua più ampia accezione e con una forte caratterizzazione sociale, Cosenza abbia sempre guardato come principio e fine del suo operare. C'è qui l'idea di un mestiere – quello di architetto – praticato non come elaboratore di linguaggi, ma come costruttore di spazi conformati per rendere più semplice, più giusta, più autentica e, possibilmente, più bella la vita gli uomini. In secondo luogo per la tensione etica e civile con cui questo ingegnere colto e di talento svolse con altissimo senso di responsabilità il mestiere di architetto, orientando ogni sua scelta innanzitutto verso gli interessi della comunità. Il che spiega il motivo per cui egli eserciterà un ruolo rilevante anche al di fuori dell'architettura e dell'urbanistica, divenendo dal dopoguerra in poi un riferimento per Napoli (e per il Mezzogiorno) e, con Roberto Pane, la vera coscienza critica della città. Una terza ragione risiede nella inesausta azione di sperimentazione che Cosenza ha sempre condotto, riuscendo a tenere assieme la ricerca di nuovi materiali e processi di produzione edilizia con l'elaborazione di nuovi modelli e tipologie urbanistiche, residenziali, o legate al mondo del lavoro. L'architetto di maggior talento della scena meridionale piuttosto che affidarsi a quelle soluzioni collaudate sulle quali aveva costruito la sua affermazione professionale oltre che la sua cifra stilistica, ha invece investito enormi energie sul piano della ricerca teorica e applicata, proponendosi come il massimo sperimentatore dell'intera cultura architettonica meridionale italiana. Non il grande architetto-artista che si attesta su uno stile personale, ma l'inquieto e instancabile ricercatore, che ogni volta riparte daccapo: uno scienziato.

La figura di Cosenza riveste, infine, una grande rilevanza anche da un punto di vista squisitamente storiografico, non foss'altro perché è proprio una sua opera, peraltro la sua prima realizzazione in assoluto, a segnare l'improvvisa irruzione del Moderno anche a Napoli. Il *Mercato Ittico*, sebbene inaugurato dopo un lungo iter realizzativo solo nel 1935, viene progettato nel 1929, non molti mesi pochi mesi dopo l'inaugurazione della prima opera razionalista in Italia, il *Novocomum* di Terragni a Como. L'opera non desta un interesse significativo nella scena locale, ma suscita invece grande attenzione negli ambienti milanesi vicini al fronte razionalista ed è infatti pubblicata da *Casabella*, diretta da colui che in quel momento è il maggior estimatore di Cosenza: Giuseppe Pagano.

Già all'inizio degli anni Trenta Luigi Cosenza, poco più che trentenne, è considerato come una speranza della nuova architettura italiana e decide così di misurarsi con impegnativi temi progettuali alla scala urbana

partecipando a importanti concorsi nazionali. Se il progetto per il *Palazzo Littorio* (1934), molto vicino alle tesi di Pagano in quel momento, nel quadro di una impostazione urbanistica chiara e razionale si presenta come una intelligente traduzione del programma in una dimensione estetica ricercata come antidoto alla retorica piacentiniana, la proposta per l'*Auditorium* di Roma (1935) contrappone in modo esemplare al monumentalismo littorio una “monumentalità” che, nell’accezione più autentica della radice etimologica, aspira a essere l’espressione di valori condivisi – come rappresentazione dell’identità di una comunità – secondo le tecniche, le istanze, il linguaggi, le logiche compositive del tempo in cui essa si manifesta.

Questi concorsi non hanno un esito favorevole per Cosenza il quale, a fronte di una autorevolezza crescente, da tempo ha serissime difficoltà ad affermarsi anche nella sua città, dove non riceve incarichi di rilievo e i suoi progetti restano tutti sulla carta. Non erano quelli, del resto, anni “facili” a Napoli per un giovane di talento determinato a esprimersi al di fuori di una cultura architettonica locale che, appiattita su una scuola saldamente controllata da Calza Bini e fortemente condizionata dall’Associazione dei Cultori di Architettura, mostrava una sostanziale indifferenza – se non insifferenza – rispetto a quanto di straordinariamente nuovo veniva maturando in altri contesti. Cosenza viene così tenuto ai margini della grande committenza pubblica che stava mettendo mano una delle più imponenti trasformazioni di un centro storico mai avvenuta in una grande città in Italia nel Ventennio, il Rione Carità, attraverso un’architettura sospesa tra la “modernità inattuale” di Canino e la magniloquente retorica dello “stile littorio”. Una storia che si ripeterà, alla fine degli anni Trenta, per un altro grande cantiere che si apre a Napoli, quello della Mostra d’Oltremare, che pure vede l’emergere finalmente anche in un contesto ufficiale una leva di giovani talenti di orientamento razionalista ma dal quale, ancora una volta, è escluso proprio il loro riconosciuto leader.

In assenza di incarichi pubblici, Cosenza è di fatto “costretto” a dedicarsi alla progettazione di case per illuminati professionisti e imprenditori locali: il professore universitario Oro; l’ingegnere Savarese; il produttore di frigoriferi Betocchi, l’imprenditore Campanella, il chirurgo antifascista e liberale Chiarolanza. È una committenza da questo punto di vista ideale poiché che gli offre la possibilità di dedicarsi con grande impegno, e soprattutto con una certa libertà, all’abitazione unifamiliare. L’incontro con Bernard Rudofsky, che porta da Vienna la cultura mitteleuropea e una conoscenza

profonda di Loos, sarà naturalmente decisivo almeno quanto quella sorta di volontario confino che Cosenza esercitò nel primitivismo di Procida. Gran parte dei progetti del periodo 1935-38 sono elaborati nei lunghi periodi trascorsi nell'isola, che è ben più di “un altro luogo” geografico: è lo “stato d'animo a cui tornare, nei periodi di smarrimento e di crisi per ritrovare la via”. Con il senno di poi, proprio questa “distanza” – dai concorsi romani, dai conflitti e dalle polemiche razionalismo versus piacentinismo, ma soprattutto dalla sua Napoli, che non lo vuole – gli permetterà di riordinare le idee, mettere chiaramente a fuoco il quadro dei propri riferimenti culturali, definire principi e consequenziali metodologie, interrogandosi, in una parola, sul significato e senso del proprio lavoro.

Cosenza inizia così una fase di riposizionamento delle coordinate di “una nuova cultura dell'abitare” che da *Casa Oro* passa attraverso la *Casa a Positano* (1937) e giunge fino alla *Casa a corte a Procida* e a *Villa Savarese* del 1938¹. Giuseppe Pagano coglie bene la qualità, l'originalità e la radicalità del sostrato concettuale sotteso a questa ricerca, soprattutto in *Casa Oro*, opera che nel 1936 è in via di ultimazione. Come anni dopo ricorderà Eduardo Vittoria² sarà lo stesso Pagano, direttamente dalle pagine della sua *Casabella*³, a esortare nel 1936 Cosenza a sviluppare temi “modesti”, ovvero progetti per edifici di piccole dimensioni, legati al tema della casa, nei quali assai più che nei grandi progetti avrebbe potuto continuare a sviluppare il proprio potenziale per offrire un contributo innovativo al razionalismo italiano. È un invito che il giovane ingegnere napoletano accoglie volentieri e di lì a poco non mancherà di presentarsi un'importante occasione per mettersi alla prova. Pochi mesi dopo Cosenza disegna e costruisce così una piccola architettura, un padiglione in legno per una esposizione nazionale di rilievo. Finirà che una cabina da spiaggia disegnata da un ingegnere napoletano si prenderà la copertina di *Casabella*. Come detto la cornice nella quale essa si presenta è quanto mai prestigioso. La VI Triennale di Milano⁴ si prefigge di fare il punto della situazione della ricerca in Italia sul tema della casa nelle sue varie quanto molteplici articolazioni, dal design dei pezzi di arredo alla residenza unifamiliare, dall'alloggio popolare al quartiere residenziale. L'esposizione viene così significativamente titolata *Mostra dell'abitazione* con un programma che invita a declinare il tema secondo principi inequivocabilmente riferiti alla logica razionalista, dall'«applicazione dei concetti di serie all'organizzazione dell'alloggio e agli elementi dell'arredamento» al soddisfacimento di requisiti di «scomponibilità, intercambiabilità,

trasformabilità dell'arredamento ottenute con modulo costante», fino all'esclusione «di materiali e di soluzioni di eccezione»⁵. Sulla scia di analoghe precedenti esperienze straniere – si pensi alla mostra *L'abitazione del nostro tempo*, organizzata dalla Sezione Architettura del Werkbund – l'esposizione mentre informa e divulga nuove logiche e nuovi linguaggi punta in realtà scopertamente a “convincere” il pubblico attraverso la forza persuasiva di modelli dimostrativi in scala 1 a 1. Questo triplice richiamo alla produzione in serie propria dell'*industrial design*, alla scomponibilità delle soluzioni e alla economicità – possibilmente attraverso una logica progettuale incardinata sul rigore del modulo – trovò una convincente espressione in molte delle realizzazioni di quella importante Triennale. Ma è forse proprio la *Cabina da spiaggia* quella che più di altre nel rispondere puntualmente al programma lo interpreta con la massima originalità, non foss'altro per la particolarità di oggetto che si può progettare e produrre come un pezzo di *design*, ma che una volta assemblatene le componenti, diventa un'architettura. Una costruzione chiamata a soddisfare il desiderio umano di mettere a reagire la dimensione fisica dell'essere, corpo e sensi, con l'aria, la luce, il sole così come questi ultimi vengono filtrati o esaltati dagli elementi della natura nella quale la piccola scatola di legno e tela di volta in volta è immersa: la spiaggia di una marina, la riva di un lago in montagna, il piccolo giardino di campagna o di città. Una macchina per abitare la natura, per lasciarsi abitare dalla natura.

Proprio in virtù di una componibilità resa possibile da una semplice e razionale logica di assemblaggio di elementi – a loro volta molto semplici per geometria e forma oltre che ridotti di numero – la *Cabina* si presta a essere illustrata attraverso un processo di destrutturazione che consente agevolmente di individuarne le parti costitutive fondamentali e considerarle isolatamente, per giungere poi a una riflessione conclusiva.

La prima componente è costituita dall'armatura strutturale principale della costruzione: un telaio di legno formato da quattro pilastri a sezione circolare di 15 cm di diametro disposti ai vertici di un quadrato di 3,2 metri di lato. Questi *pilotis* sono collegati lungo il perimetro del quadrato da quattro travi incastrate in apposite asole, poste a una altezza pari alla medesima distanza. Si tratta dunque di un cubo perfetto, dimensionato secondo il calcolo del volume di spazio minimo per svolgere con agio le operazioni connesse alla funzione da assolvere. È il prisma puro per eccellenza, assoluta *satisfaction de l'esprit* per Le Corbusier, che risponde in pieno a quel culto dell'angolo retto e della geometria euclidea che Cosenza condivide con

quello stesso Le Corbusier che proprio Cosenza, con Rudofsky, accompagnerà in una esplorazione nel golfo, fino a Capri, durante un suo soggiorno napoletano. Un richiamo alla perfezione della geometria che tuttavia, come è stato bene rimarcato da Oechslin, più che espressione di un ideale estetico di perfezione formale dal quale sembrerebbe escluso il gratuito gioco delle linee curve, ha un suo preciso e saldo fondamento “etico” attestante la volontà degli umani di intervenire sulla natura con capacità intellettuale e progettante per trasformarla in ragione delle proprie esigenze materiali e spirituali.

Vengono poi i due piani orizzontali, costituiti da due grigliati a doppia orditura di listelli in legno e di arcarecci fresati, disposti in una trama regolare e quadrata, sufficientemente fitta per garantirne la necessaria rigidità in funzione dei carichi che sono chiamati a sopportare, ma anche in grado di potere essere agevolmente sganciati dal telaio. L'impalcato alla base delimita l'area occupata dalla cabina sul suolo, ne rende chiaramente leggibile la geometria del quadrato, stacca la costruzione dal piano naturale e funge da calpestio. La scelta di un *grillage*, inoltre, garantisce quel contatto fisico – che proprio Rudofsky aveva celebrato – tra la terra e il piede che, finalmente libero dalla costrizione delle calzature, permette all'uomo di percepire ed essere consapevole del suo appartenere alla natura, recuperando – fosse solo nella dimensione della nostalgia e del ricordo e per un solo momento – la naturalezza di uno stare-al-mondo stando “nel” mondo persa forse per sempre. «Da molto tempo abbiamo perso il contatto con il suolo [...] Tutti non conoscono più la gioia di sentirsi vellicare la pianta del piede da sabbia, da erba ben rasata, da un marmo levigato»⁶.

L'impalcato superiore è un vero solaio, e costituisce dal punto di vista funzionale l'elemento determinante dal punto di vista della fruizione perché questa piccola terrazza è il *solarium* dove il corpo può scegliere di abbandonarsi all'abbraccio dei raggi del sole, o di proteggersi da essi al riparo di uno schermo inclinato in tela retto da un esile telaio dalla sezione trasversale triangolare. Una fascia perimetrale funge da parapetto-schermo a garanzia di sicurezza e privacy, ed è realizzata in tela con un tessuto a bande verticali secondo la tradizione partenopea delle tende da terrazzo o dei tendoni per negozi, simile peraltro a quelle indicate da Rudofsky e Cosenza a *Casa Oro*.

Quindi lo spogliatoio della cabina, il cui spazio è definito da una stuoia verticale rigida costituita da listelli di legno laccati e intrecciati con un tessuto di corda (che poteva essere avvolta intorno a uno dei *pilotis* per renderne

più agevole il trasporto o il deposito nel periodo di inutilizzo) e che, a dispetto della sensazione di malleabile elasticità che inevitabilmente trasmette, da un punto di vista statico collabora alla tenuta complessiva dell'organismo perché funge in qualche modo da elemento di controventatura. Questo diaframma genera un micro-spazio che, tuttavia, non è un cubo ricavato all'interno di un cubo, ma un ambiente plasmato da un piano incurvato che sembra volersi avvolgersi attorno al corpo assecondandone i movimenti, e che entra deliberatamente in dialettica con la rigidità del prisma che lo accoglie. Qui a nostro avviso si tocca un punto molto importante perché il ricorso a un *pattern* a matrice curvilinea non è imposto né da esigenze strutturali legate alla scelta di taluni elementi costruttivi – come nella superba botte del Mercato Ittico – né dall'obbligato adattamento alla conformazione orografica del suolo – come nella dolce curva del profilo interno di Casa Oro – ma è il frutto di una scelta che pur nascendo da riflessioni di tipo funzionale e anche ergonomico, ha un rilevante significato dal punto espressivo. Ma la dolcezza della linea curva che scardina la rigidità della stereometria incardinata sull'angolo retto non è il prodotto di un capriccioso sintomo del desiderio di forme libere e disinibite, né "l'oggetto a reazione poetica" che Le Corbusier mette a reagire con i volumi scatolari nei suoi giochi di forme. Non è in sostanza un a-priori formale, ma nasce dalla meditata e razionale sequenza di considerazioni funzionali e ergonomiche.

Analoghe considerazioni valgono anche per l'elemento che collega i due impalcati, una piccola scala i cui dodici gradini a sezione ellittica – per un suo utilizzo a piedi nudi – sono agganciati lungo un dolcissimo arco di cerchio a una struttura metallica che senza soluzione di continuità si sviluppa in una sequenza di curve e controcurve: avvitando nello spazio essa disegna una lunga voluta che si chiude su stessa e compone con la struttura di appoggio un otto deformato e inclinato. Un unico profilo è al tempo stesso sostegno e parapetto. È forse l'elemento più suggestivo e anche "spiazzante" della costruzione, offrendosi come evocazione di furore dionisiaco da contrapporre all'icastica apollineità di un sistema rigorosamente cartesiano, e allo stesso tempo esemplare dimostrazione di funzionalità, di ergonomia, di economia. Siamo a un punto di svolta per la carriera di Cosenza che lo porta ad abbandonare il dogmatismo estetico *sachlich* per una poetica assai meno intransigente, che anzi prevede – come questo caso dimostra in modo esemplare – che il compiersi della "forma" sia più il prodotto della dialettica tra un *ordo* cartesiano e la libera fluenza di più sciolte e sensuali

conformazioni che l'asettica applicazione di schemi geometrici bloccati.

Il disincantato elogiato della linea dritta e dell'angolo retto introduce deliberatamente qui la "molle linea", per riprendere la bella definizione di Pagano⁷, un involuppo di curve che si avvitano nello spazio, cui si affida il compito, nient'affatto esornativo, sia di costruire un piccolo ambiente spazio, sia di definire il dispositivo di collegamento tra parti. È il segno della maturità di un progettista troppo intelligente per non capire che il rischio che il razionalismo possa involvere in uno "stile" esposto alla minaccia di sfiorire in schemi banali può essere scongiurato solo abbandonando la stucchevole applicazione del dogma, introducendo elementi e conformazioni solo apparentemente eterodosse rispetto agli assiomi razionalisti, ma in realtà perfettamente razionali, persino meglio rispondenti proprio a quell'istanza di funzionalità che dovrebbe "precedere" e orientare la ricerca formale e linguistica, ma che viene paradossalmente tradita in tante architetture razionaliste dove invece lo sforzo sembra rivolto a costruire una nuova estetica.

Una presa di posizione che del resto Cosenza condivide, persino cronologicamente, con quella di altri maestri del suo tempo. Si pensi ad Alvar Aalto, per esempio, che rispetto a un Bauhaus che aveva da poco formalizzato un *industrial design* assiomaticamente fondato sulla sovrapposizione di un purismo geometrico fondato sul cerchio e sull'angolo retto, e materiali moderni, abbandona l'ortodossia razionalista degli anni Venti e afferma la possibilità che tanto il soddisfacimento dei requisiti fissati dalla *neue sachlichkeit* (praticità, economicità, leggerezza, funzionalità, lavabilità) che la ricerca di forme assolutamente inedite sul piano squisitamente espressivo potevano coesistere perfettamente con la tradizione che si esprimeva in una antica civiltà del costruire e nel più antico dei materiali, il legno: la poltroncina pensata per la camera di degenza del Sanatorio di Paimio e poi messa in produzione per la *Artek* all'inizio degli anni Trenta è in tal senso esemplare.

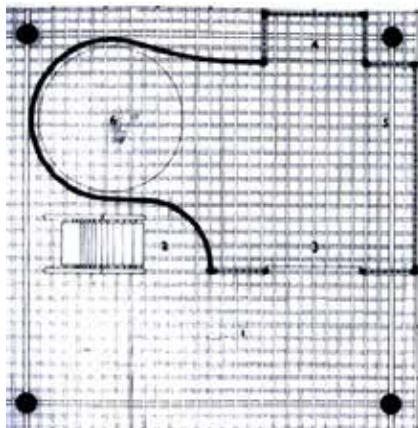
Vi è ancora un altro elemento, tuttavia, in questo sistema integrato di spazi e di funzioni. Attiguo al telaio con i quattro pilotis, un piano di dimensioni pressoché identiche a quelle del cubo della cabina, è adagiato sul suolo. È solo una piastra bidimensionale corrispondente alla superficie perimetrata idealmente da due *pilotis* della cabina da in lato, e da tre esilissimi tubolari metallici dall'altro, dei quali uno è verticale e due orizzontali, in prosecuzione di un travetto perimetrale (in basso) e di una trave superiore in alto. Sono i tre leggerissimi elementi cui è agganciato un grande telo – di lunghezza pari alla diagonale del cubo-telaio – che, grazie a un ingegnoso



La Cabina appena collaudata sulla spiaggia di Mergellina nell'estate del 1936.
Archivio Cosenza

quanto semplice meccanismo, è possibile srotolare dalla sua posizione di riposo e dispiegare in tutta la sua estensione.

Come ci informa una bella fotografia d'epoca scattata sulla spiaggia al tempo del collaudo, qui sono posizionati solo tre elementi, tutti "mobili". Il primo è solo un telo che, nondimeno, riesce a svolgere molteplici funzioni: è generatore d'ombra e dona ristoro e frescura anche fuori dal cubo; rende leggibile come cubica la misura del prisma disposto lungo la diagonale; entra in assonanza con lo schermo inclinato sul solarium; introduce un'ulteriore nota di dinamismo e infine un gradiente significativo di variabilità, mutando senza posa la propria forma in ragione della direzione e dell'intensità del vento. Il secondo elemento è rappresentato dalla grande stuoia adagiata sulla sabbia come i tappeti degli accampamenti dei primordiali accampamenti nomadi di una civiltà che aveva finalmente scoperto la tessitura, per Gottfried Semper la reale origine dell'architettura. Il terzo elemento è un vero pezzo d'arredo: la classica sedia a sdraio da spiaggia della tradizione mediterranea che qui allude e anzi produce l'occasione e il modo della stasi, dello stanziarsi, della dimora anche per l'uomo occidentale civilizzato, da secoli non più abituato a sedersi o sdraiarsi sul suolo.



La Cabina montata nei giardini della Triennale, Milano 1936 (Archivio Cosenza).
A destra la pianta di una parte della struttura (da "Costruzioni-Casabella", 105, 1936, p.29)

Si recupera e si manifesta qui in tal modo la dimensione naturale e profondamente umana dell'architettura come "interno" proprio nel punto in cui è massimo il grado di "esternità", ovvero di apertura quasi totale nell'aria, luce, sole. Proprio nel momento in cui il corpo viene messo nelle condizioni dall'artificio di offrirsi completamente alla natura, la ragione ne delimitando il luogo e il senso stesso dell'abitare, mentre reciprocamente la dimensione razionale si fonde con l'impulso all'abbandono e al gioco dei sensi. Un paradosso che rasenta la vertigine nella quale il *logos* ama precipitare, e mette in scena l'azzardo costante in cui è la condizione umana in questa oscillazione senza posa tra desiderio d'ordine e produzione vivificante di caos, una dialettica "necessaria", come non ha capito né il funzionalismo becero né l'irrazionalismo più ingenuamente mistico o infantilmente nichilista.

È questo bellissimo epilogo, fatto quasi di niente, che suggella questa esperienza-limite nella quale il progetto di spazi in ragione di funzioni particolari ha permesso a Cosenza di indagare – dall'interno di una modernità radicale ma senza fanatismi preconetti – sull'archetipo della "capanna" attraverso un sofisticato esercizio di alta ebanisteria – come quella imparata/praticata da ragazzo nel laboratorio napoletano di Cappella Vecchia –, e poi di risalire persino più indietro, fino a evocare il tema della tenda e della stuoia.

Pagano aveva visto giusto. Questo piccolo padiglione perduto è opera ad altissima densità concettuale, persino programmatica nel fissare a un tempo il provvisorio punto di approdo e la strada ancora da percorrere

nella ricerca individuale dei fondamenti dell'abitare e, dunque, dell'architettura. Ancor più di *Casa Oro* e della irrealizzata bellissima *Casa a Positano* è in questo nocciolo teorico di legno e tela che precipitano e implodono le tante gigantesche questioni che esperienze di confine di questo tipo implicano: la necessità di una rifondazione ipermoderna da poggiare sulla forza degli archetipi; la mediterraneità finalmente liberata dall'aura mitica come dalle ambiguità o, peggio, dalle strumentalizzazioni; la dimostrazione della possibilità di coesistenza tra principi razionalisti (con tutta la loro forza etica e le loro implicazioni sociali) e antiche logiche progettuali e costruttive e antichi materiali; una ricerca formale ancora più estrema e radicale, ma libera anche dalla nuova "maniera" razionalista. E molto altro ancora. La *Cabina da spiaggia* di Cosenza: una architettura minima, una cosa "piccola", dunque, "solo" nella misura, perché piena di significati e di programmi, gravida di implicazioni, generatrice di senso, e di azione, come accade solo alle cose autenticamente "grandi".

Note

1. Cfr. Rudofsky Bernard, *Una casa a Procida*, in "Domus", 123, 1938
2. Vittoria Eduardo, *Una personalità contraddittoria*, in Moccia Francesco Domenico (a cura di), *Luigi Cosenza scritti e progetti di architettura*, CLEAN, Napoli, 1994.
3. Pagano Giuseppe, *Un architetto: Luigi Cosenza*, in "Costruzioni Casabella", n.100, aprile, 1936.
4. Sulle tematiche dell'abitare affrontate dalle mostre del 1933 e del 1936 si rimanda a Leyla Ciagà Gabriella, Tonon Graziella, *Le case nella Triennale dal parco al Q8*, Mondadori Electa, Milano, 2005.
5. AA.VV., *Mostra dell'abitazione*, in Pica Agnoldomenico, *Guida alla VI triennale*, Meschina, Milano, 1936.
6. Cfr. Rudofsky Bernard, *Una casa a Procida*, in "Domus", 123, 1938.
7. Cfr. Pagano Giuseppe, *VI triennale: la cabina*, in "Costruzioni Casabella", n.105, aprile, 1936.



PROGETTO

06

2015/2016

Questa raccolta di progetti racconta il risultato di esperienze condotte nell'ambito di una serie di quattro workshop di progettazione – condotti tra il 2013 e il 2015 – che hanno coinvolto circa 300 studenti, diverse decine di docenti, tutor, artigiani e imprenditori del settore *street-food* che, grazie alla disponibilità di imprenditori lungimiranti, hanno poi trovato la possibilità di prendere forma concretamente in alcuni casi, e quindi di avere una loro effettiva possibilità di essere mostrati in diversi contesti nazionali e, in alcuni casi, anche di ottenere riconoscimenti concreti.

La linea di ricerca che questa serie di mobilarchitetture propongono sembra operare un ribaltamento di scala rispetto alle logiche di occupazione dello spazio: le dimensioni degli oggetti diventano inversamente proporzionali ai contesti che andranno a colonizzare. Micro-architetture nella piccola scala, come visto nelle precedenti sperimentazioni, e oggetti di dimensioni contenute quando il campo d'azione si allarga. Questo atteggiamento si traduce nella volontà di valorizzare il lavoro collettivo e costituire un insieme che parli un linguaggio comune, nell'idea che non sia l'unicità del grande progetto ma la molteplicità e varietà di più piccoli oggetti a dare forza e riconoscibilità alla colonizzazione dello spazio urbano. Il tema di progetto riguarda anche in questo caso lo *street food*, campo d'azione molto ampio e sentito in una città come Napoli, dove il consumo di cibo in spazi urbani è consuetudine consolidata e parte del patrimonio culturale di molti popoli dell'area del Mediterraneo. I progetti assecondano le esigenze più varie interpretando anche quelle

inespresse: sedute, appoggi, micro-ve-trine trasportabili, insegne mobili, gadget per gli utenti dello *street eat* e molto altro.

Nel progetto *Drag Queen* le caratteristiche principali sono la trasformabilità e la trasportabilità. L'oggetto è composto da pochi semplici elementi: pannelli di multistrato, un tondino metallico e delle ruote che facilitano lo spostamento consentendo di allestire spazi chiusi o aperti. Con semplici movimenti il tondino di acciaio ne modifica sia la funzione che l'aspetto. L'oggetto può divenire tavolo, bacheca informativa e lavagna per appunti o annunci pubblicitari e promozionali. I gessetti colorati possono aggiungere vivacità e dare luogo a trasformazioni estemporanee.

PiattoPiano è un oggetto che giocando con le caratteristiche della bi-tridimensionalità riesce a coniugare le esigenze di minimo ingombro e massima leggerezza per favorire una facile trasportabilità. L'oggetto chiuso ricorda la silhouette di una carriola: è praticamente piatto e le ruote alla base ne consentono la facile movimentazione. Una volta aperto si allarga trasformandosi in una postazione dotata di un piano per la distribuzione di cibo, bevande, aperitivi, tapas ed altro. Una volta finita la distribuzione il piano ridiventa piatto e può ripartire per contaminare altri spazi.

Pac(M) è una postazione per l'esposizione e la distribuzione di cibo impacchettato. L'oggetto, composto essenzialmente in vetro e pannelli di multistrato giuntati con la gomma, da chiuso si presenta come una vetrina espositiva su ruote di dimensioni piuttosto contenute. Una volta aperto l'espositore si allarga invadendo lo spazio e le scatole





col cibo, contenute all'interno della vetrina, si distribuiscono su una superficie maggiore, che può variare di volta in volta in base al consumo di cibo. *Sit-Eat-Bag*, che si propone come un gadget di bassissimo costo per lo *streeteater*, nasce dalla volontà di coniugare in un unico oggetto, facilmente trasportabile, le esigenze un consumatore

del cibo di strada: portare il cibo, sedersi ed avere un piano d'appoggio. Il tutto è risolto in un unico pezzo composto da una shopper e un rettangolo di cartone sagomato che una volta estratto dalla *bag* si piega a configurare in solo gesto una seduta e un tavolino da terra.

F.I.



- 1-3. Modello 1:5 e prototipo dell'espositore per il cibo in strada 1, FuoriSalone del Mobile, Milano 2015. Con Ciro Priore, Salvatore Giordano e Flavio Maio.
- 4-6. Prototipo dell'espositore per il cibo in strada 2, FuoriSalone del Mobile, Milano 2015. Con Mario Marino, Silvia Pepe, Federico Napolitano, Martina Scognamiglio.
7. Prototipo dell'espositore per il cibo in strada 3, in fase di realizzazione presso l'azienda F.Ili Cacciapuoti ebanisti a Giugliano (NA), 2015. Con Elena Busiello, Jessica Abate, Sara Arnese.
8. Prototipo autoprodotta di borsa-tavolino in cartone per il consumo del cibo in strada, Mobile workshop 4, 2015. Con Orazio Nicodemo, Davide Savoia, Annamaria Messina, Martina Russo.

Francesca Iarrusso

L'architettura è da sempre espressione di civiltà, sia perché testimonianza di popoli nella storia sia per la sua capacità di determinare scenari in cui svolgere le attività umane. Rispetto ad una progressiva virtualizzazione del reale, cui stiamo assistendo nel contemporaneo, i luoghi e gli spazi fisici stanno però perdendo la loro capacità di generare e di indurre senso all'esistenza dipendendo in misura crescente dai significati che vengono loro attribuiti e da interpretazioni che non possono essere in alcun modo controllate. Rispetto a questa prospettiva è però ancora possibile rintracciare valori nella "virtualità", che sebbene "extraterritoriali" e avulsi da vincoli locali, possono avere effetti positivi nelle pratiche reali.

Il sociologo John Urry ha definito di recente la mobilità come "il paradigma della nostra esistenza": le nostre identità non sono più radicate in un luogo che dà loro senso, ma si spostano per il mondo senza limiti intessendo rapporti che il movimento trasforma subito in legami, in intimità a distanza come quelle permesse da email, sms e skype. Conseguenza di questa nuova visione è una nuova individualità diventata portatile. Questo non è tanto e non è solo determinato dalla precarietà del lavoro sempre più globale e delocalizzato, ma appare soprattutto legato al fatto che la personalità si costruisce sempre di più attraverso quello che è possibile definire "immagazzinamento degli affetti" in dispositivi come lettori mp3, tablet e smartphone, che realizzano delle mobilità miniaturizzate. Affidando i ricordi e gli affetti personali ai social network, essi possono essere considerati come un'estensione della singola personalità, per di più ubiqua, perché facilmente evocabile ovunque esista una connessione internet. Per dirla con Urry: «L'individuo mobile è sempre impegnato in una sorta di operazione bancaria: deposita affetti e stati d'animo nei suoi gadget tecnologici, e li preleva quando gli servono»¹.

Non è più la molteplicità degli oggetti personali, dunque, a condensare gli affetti e ad accumulare identità, ma un unico strumento in grado

di gestire l'insieme delle necessità quotidiane ma anche di impregnarsi di memorie personali, in una parola: di intimità.

Naturalmente ridurre tutto il vissuto umano alla pura tecnologia e alle possibilità che essa è in grado di offrire rappresenta "l'estrema ratio", l'estremizzazione di un futuro non poi così remoto.

Tale visione della contemporaneità, d'altra parte, sembra già la concretizzazione delle concezioni utopiche che negli anni '60 erano state prospettate in architettura dal movimento dei Radicals ed in particolare dai membri del Superstudio che, anticipando le possibilità di connessione oggi espresse dal web, giunsero a prefigurare un modello alternativo di vita sulla terra: la *supersuperficie*. Una vera e propria rete asettica che, prelundendo agli attuali network, aveva la capacità di determinare nuove possibilità di vita e di appropriazione fisica dei territori sostituendosi all'architettura come fino a quel momento era stata intesa. Quella che Cristiano Toraldo di Francia con assoluta ampiezza di prospettive ha definito «un'altra visione limite: una nuova realtà, che persi i suoi connotati solido-meccanici, oggettuali, di architetture come supporti tridimensionali di vita, si distribuisce su una griglia neutra, virtuale, di flussi di informazione e di energia come supporto di una organizzazione debole del territorio. Partendo dall'ipotesi del pianeta reso omogeneo attraverso una rete di energia e di informazioni, si ipotizzava un processo riduttivo per l'architettura ed un diverso controllo dell'ambiente senza il necessario impiego di sistemi tridimensionali».

La straordinaria attualità di queste previsioni risulta evidente visitando il padiglione della Gran Bretagna della recente Biennale di Architettura *Reporting from the Front*. Qui, essendo il tema espositivo incentrato sull'*Home Economics*, viene assunta la casa come punto di partenza ed utilizzata la lente del tempo per rivelare come le varie durate di occupazione influenzino il nostro modo di vivere e come questo possa riflettere il modo di progettare gli spazi, interpretando lo spirito contemporaneo dello snaturarsi della casa intesa come spazio in cui vivere. Oltre a prospettare come nuovi modelli di vita domestica spazi di totale condivisione, viene definita "abitazione" anche semplicemente il luogo in cui è possibile usufruire liberamente di una connessione WI-FI, che consentirebbe di portare con sé il proprio spazio personalizzato ovunque ce ne sia bisogno, restituendo la sensazione del "sentirsi a casa" in ogni dove.

In questa accezione, forse provocatoria ma non così distante dalla realtà, l'architettura domestica perde non solo ogni carica sacralizzante ma

anche i suoi connotati fisici fino ad essere totalmente annullata. Se questo è uno degli scenari “dal fronte” in cui l'architettura si trova ad operare, e cioè l'annullamento di sé stessa, nella consapevolezza e certo nell'auspicio dell'impossibilità di una prospettiva così drastica appare opportuno un ripensamento sul valore iconico che fino ad ora aveva svolto² in favore del più intenso rapporto con i fruitori.

Di contro al progressivo sradicamento fisico dal territorio – basti pensare che grazie ad internet possiamo disporre di un indirizzo virtuale slegato da un luogo specifico – assistiamo alla nascita di un'economia di rete incentivata dall'interconnessione dei suoi partecipanti. Sia le aziende, sia i consumatori, sono favoriti dal potenziale accesso ad un'infrastruttura della comunicazione attrezzata per la condivisione e lo scambio. Questo cambiamento inevitabilmente riflette delle modifiche sul piano del nostro modello creativo, produttivo e di consumo. Le connessioni permesse dalla rete web in generale consentono al consumatore non solo di informarsi e di ispirarsi ma anche di selezionare i prodotti e di auto-costruirli attraverso le disponibilità offerte dalle risorse *Open source*. L'architettura e la progettazione in generale diventano parte di un processo aperto, non-soluto, o per seguire la definizione che Umberto Eco nel 1962 diede al suo testo *Opera Aperta*, «basata su di una collaborazione teoretica, mentale, del fruitore che deve liberamente interpretare un fatto d'arte già prodotto»³.

Attraverso questo meccanismo la progettazione è sempre suscettibile di modifiche e arricchimenti: ognuno può contribuire con le proprie competenze ad ampliare, modificare, migliorare la configurazione finale, che quindi non è più definita univocamente ma si determina piuttosto in relazione ai differenti apporti e si arricchisce con le molteplici contaminazioni che ciascun utilizzatore può apportare offrendo la possibilità di favorire per contagio una diffusione delle conoscenze. Questa attitudine della contemporaneità a viaggiare oltre lo spazio, intessendo reti e relazioni, in quello che può essere definito nomadismo *virtuale*, è in grado di estirpare alla radice la distinzione canonica fra alta cultura, appannaggio di élite istruite e specificamente educate a fruizioni artistiche specializzate e manifestazioni espressive popolari di massa. In questo senso, quindi, il nomadismo culturale, come prodotto tipico del postmodernismo, è un fenomeno *democratico* o comunque ribelle a qualunque differenziazione verticale.

A questo proposito, ribadendo l'importanza dell'orizzontalità delle connessioni, Deleuze e Guattari introducono il concetto di “rizoma” inteso

come contemplazione della molteplicità in contrapposizione alle visioni dicotomiche sottese al concetto di “albero-radice” a cui attribuiscono il dominio di tutta la realtà occidentale. Mentre la caratteristica dell’essere arborescente consiste nel radicamento gerarchico, l’approccio rizomatico rappresenta un sistema a-centrato, anti-genealogico, in cui «ogni punto è connesso ad un altro e deve esserlo». Per dirla con le loro parole

«essere rizomorfo significa produrre steli o filamenti che sembrano radici, o meglio ancora che si connettono con esse, penetrando nel tronco a rischio di servirsene per nuovi usi imprevisiti»⁴.

Il divenire, la mobilità, giocano in Deleuze e Guattari il ruolo di *alter ego* della funzione rappresentata dall’elemento stabile: come in questo si tratta di individuare ciò che non muta in quanto elemento perenne su cui sedimentare istituzioni concettuali dando luogo a un pensiero per definizione istituzionalizzato – quindi ostile al divenire irriverente –, così nella rizomatica quelle che vengono definite “linee di fuga” sono canali attraverso cui flussi di pensiero si muovono turbolentemente esprimendo differenze e favorendo un movimento continuo, una continua de-territorializzazione. La non chiusura nomadica-rizomatica di pensiero/progetto mette in campo dunque la possibilità di aprirsi a nuovi scenari senza risolverli in via definitiva.

In questa chiave, sottrarsi alla staticità dell’architettura in senso lato significa alludere ad una mobilità delle concatenazioni di pensiero e di vita senza che l’una catturi l’altra piegandola sotto il proprio primato, sotto l’egemonia di un pensiero creativo autoriale, ma anzi facendo in modo che dalla contingenza della vita emerga l’espressione di un pensiero collettivo e dalla molteplicità del pensare nasca una forma di vita: «la parola d’ordine: diventare impercettibile, fare rizoma e non mettere radici»⁵.

Del “non mettere radici” di certo la ricerca sulla mobil-architettura ne ha fatto manifesto programmatico, dichiarando esplicitamente la disponibilità del progetto ad «andare verso qualcos’altro»⁶. La ricerca, portata avanti ormai da un decennio, ha cercato di desaturare la carica simbolica “istituzionalizzata” che nel tempo si è sedimentata nell’architettura delle città, cercando, da un lato, di interpretare – attraverso sperimentazioni condotte fino alla prototipazione alla scala reale – la vocazione della contemporaneità all’annullamento di confini rigidamente definiti, e dall’altra di immaginare come aspirazione fondativa la capacità di dare forma proprio alle esigenze dell’utente nomade. Il nomadismo qui è inteso non solo come capacità del

progetto di ridurre al minimo le cose indispensabili nel quotidiano per vivere, studiare, lavorare, ma soprattutto nell'approccio a creare connessioni "rizomatiche" tra studenti, docenti, imprenditori, artigiani e attori del territorio favorendo un mutuo arricchimento delle parti. Caratteristica di questo nuovo modo di pensare al progetto, che nell'evoluzione della ricerca affronta sia le dinamiche domestiche che di occupazione dello spazio urbano, è quello di accorpare in un unico macro-oggetto, neutro rispetto all'ambiente che lo circonda e senza particolari ambizioni formali, più funzioni necessarie ai fabbisogni dell'utente ibridandole in una geometria variabile a seconda delle volontà e dei bisogni del fruitore. Il risultato così ottenuto determina una micro-architettura autonoma, "mobile" per l'appunto, che non annulla il preesistente ma piuttosto cerca un confronto "dinamico" attraverso il dispiegamento delle sue parti, che come delle radici, dipanandosi, ricercano in quel "tronco" nuovi, imprevisi utilizzi.

Note

1. Urry John, Anthony Elliot, *Vite Mobili*, Il Mulino, 2013.
2. «Ho sempre affermato che i luoghi sono più forti delle persone, la scena fissa è più forte della vicenda, e le persone sono come gli attori quando sono accese le luci del teatro, vi coinvolgono in una vicenda in cui potreste essere estranei e in cui alla fine sarete sempre estranei»: Rossi Aldo, *Autobiografia scientifica*, Il Saggiatore, Milano, 1981, cit., p.78.
3. Eco Umberto, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano, 1969, p. 60.
4. Deleuze Gilles, Guattari Félix, *Mille Piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi editore, 2006, p. 49.
5. Deleuze Gilles, *Logica del senso*, Feltrinelli, Milano, 1975, pp. 294-295.
6. Il riferimento è al manifesto aperto Mobil-Arch Group pubblicato all'interno di questo volume.

D:ARC

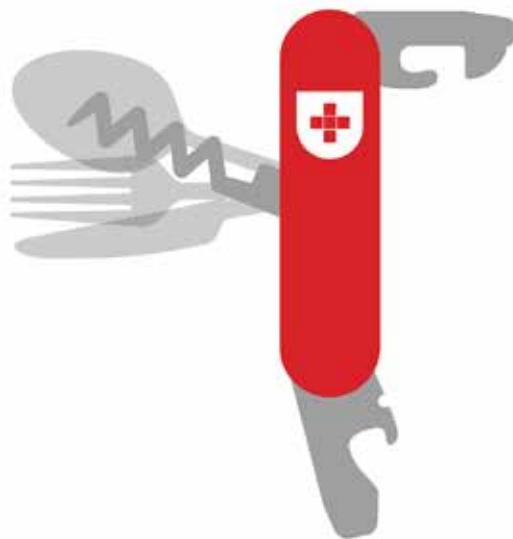
03 | 04 | 05
MAGGIO '13
HUB S.P.A.
GIUGLIANO
NAPOLI

MOBILE WORKSHOP 1



GRAFICA E COMUNICAZIONE

2012/2016



MOBILE WORKSHOP

03

interACTIVE_mobilFOOD

workshop per la progettazione di attrezzature smart,
ibride e a configurazione variabile
per il consumo di cibo in strada

14|15|16
NOVEMBRE
2014

DiARC

MOBiLarch

HUB_SPA

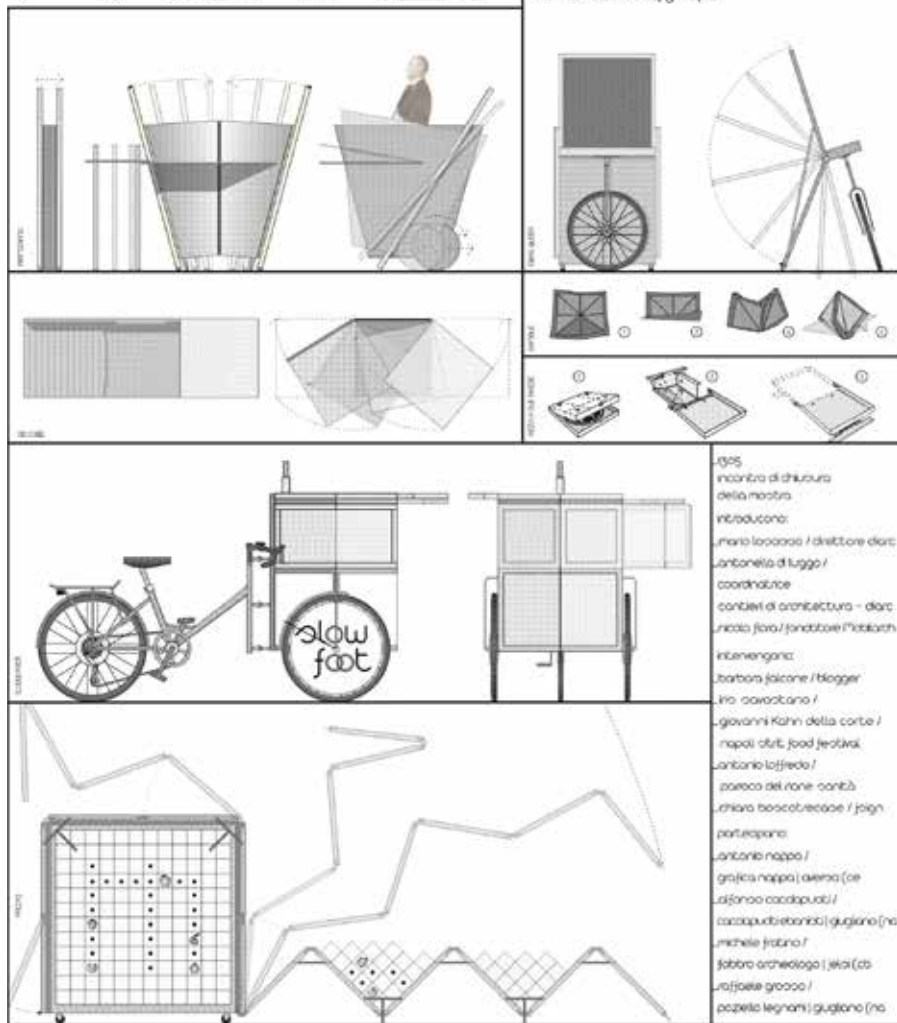
1. Manifesto per il Mobile workshop 1, Aprile 2013. Progetto grafico Luigi Maisto.
2. Manifesto per il Mobile workshop 3, Novembre 2014. Progetto grafico Luigi Maisto.

MOBILE FOOD MACHINES

DARC
MOBILARCH
CANTIERI DI ARCHITETTURA

...04,05
> 13,05
2015

Palazzo Gravina
spazio mostre
della biblioteca
via Monteoliveto, 3 Napoli



3. Manifesto per la mostra Mobile Food Machines, Palazzo Gravina a Napoli, Maggio 2015. Progetto grafico Luigi Maisto.



MOBILE WORKSHOP

04

interACTIVE_mobileFOOD MACHINE
workshop per la progettazione di attrezzature smart
ibride e a configurazione variabile
per il NAPOLI STRIT FOOD FESTIVAL 2016

04|05|06
DICEMBRE
2015

DiARC

MOBiLarch

HUB_SPA

4. Manifesto per il Mobile workshop 4, Dicembre 2015.
Progetto grafico Luigi Maisto.

*Ma come possiamo misurare il presente
vedendo che non ha spazio? Lo si misura mentre passa.
Sant'Agostino*

Nel 1969 Philip K. Dick, precursore della scena cyberpunk e autore culto di romanzi di fantascienza, rieditando un suo racconto breve dal titolo *Il suo appuntamento è fissato per Ieri*, scrive *In senso inverso*¹, un romanzo cupo e spiazzante che ruota intorno ad un evento – la Hobart Phase – che ha invertito il *continuum* del ciclo biologico e «spezzato la freccia del tempo»², per cui l'esistenza di ciascuno dei protagonisti (ma anche del mondo di cose e relazioni spazio/temporali che li circonda) si dipana letteralmente al contrario, in un conflitto consapevole e pieno di paradossi con la narrazione letteraria che invece prova a rappresentare, con i mezzi che le sono propri, questa inedita (e frammentata) forma del tempo.

Va detto che al di là del caso emblematico che si è citato, la letteratura e soprattutto il cinema hanno sempre avuto maggiore dimestichezza di quanta non ne abbia posseduta il disegno o la rappresentazione grafica a rendere manifesta e tangibile la manipolazione di spazio e tempo se è vero che, come dice Paul Valery a proposito del cinema: «sullo schermo teso, sul piano sul quale né la vita né il sangue lasciano tracce e segni, gli avvenimenti più complessi si riproducono a piacimento. Le azioni sono accelerate o rallentate. L'ordine dei fatti può essere invertito. I morti rivivere e ridere. Tutti vedono da sé che tutto quello che è [...] è superficiale (sulla superficie dello schermo). E che tutto quello che fu (luce) è invece estratto dal tempo ordinario. Tutto diventa e ridiventa attraverso (dopo) il buio [...] con il Cinema so il futuro a memoria»³.

Il *flashback* con la sua capacità di aprire una parentesi spazio/temporale nella narrazione, il *ralenti* che produce l'effetto di dilatare il tempo con lo scopo esplicito di allargare le coordinate dello spazio rappresentato, lo

split screen che suddivide lo schermo in quadri che manifestano la volontà di includere nella rappresentazione narrazioni simultanee o lo *stop motion* (l'ossimoro è emblematico) che frammenta tempo e spazio e che nel cinema di animazione si pone l'obiettivo di "donare la vita" agli oggetti inanimati, sono solo alcuni esempi di quanto variegato sia l'armamentario utilizzato dal cinema per muoversi all'interno della sua materia costitutiva.

Ciononostante nel campo delle arti visive "non dinamiche" (forse sarebbe più corretto dire di quelle comunemente non percepite come tali) la spinta ad includere e rappresentare riflessioni su questi temi è sempre stata fortissima ed ha ugualmente dato origine a codici linguistici veri e propri.

Senza scomodare lo spirito di fondo che ha pervaso alcune stagioni artistiche come quella del Futurismo (dove la rappresentazione della triade spazio/tempo/movimento diventa talvolta vera e propria cifra stilistica), si pensi a quello che è accaduto sin dalle origini nel campo della fotografia, sia in merito alla costruzione dell'inquadratura ed al suo rapporto con il (tempo) fuori campo ma soprattutto con l'utilizzo creativo delle tecniche di sovraesposizione e quelle di moltiplicazione e/o sovrapposizione dello scatto⁴ amplificatesi con l'avvento della post-elaborazione elettronica del file. Oppure allo sconquasso delle tecniche narrative provocato dalle *graphics novels*, dove nel corso degli anni al *layout* è stato affidato un compito via via più complesso che ha reso sempre più dinamica ed elaborata la sequenza temporale degli avvenimenti, fondendola con i segni vettoriali ed il *lettering* onomatopeico che in principio indicavano semplicemente l'azione e gli spostamenti nello spazio (meta)fisico che compivano cose e personaggi.

Un esempio che somma queste due modalità espressive e che (se possibile) intreccia questi due mondi sia con la letteratura che con il cinema, facendo precipitare nel disegno tecniche narrative di derivazione filmica e multimediale, è *Què* di Richard Mc Guire un lavoro nato nel 1989 come strip in bianco e nero di sole tre pagine ospitata sulla seconda serie della rivista *Ram*, ma che nell'arco di un quarto di secolo si è trasformato in una complessa pubblicazione a colori composta da circa duecento quadri che scompagina completamente la tradizionale narrazione lineare, dando la possibilità al lettore di avere una vista multidimensionale dello scorrere del tempo pannello dopo pannello.

L'azione si svolge in un interno spartano e convenzionale (un soggiorno composto da pochi oggetti di arredo con una finestra aperta su un mondo presunto ed invisibile, un paio di sedute ed un camino) rappresentato

scegliendo il medesimo punto di vista per ogni quadro, mentre la lettura degli avvenimenti (sia quelli del mondo esterno che quelli svolti nel quotidiano dagli abitanti della casa) si riavvolge di continuo mediante un originalissimo meccanismo narrativo, che incolla e apre sul quadro di base, una moltitudine di finestre temporali che danno la possibilità al lettore (e alla storia) di spostarsi tra passato presente e futuro.

Quello che ne viene fuori è una formidabile e complessa riflessione “sull’Abitare il/nel Tempo” e su quanto i mezzi espressivi concedano (si concedano) alla descrizione del mondo articolato e complesso che ci circonda e con cui interagiamo.

Nei più di dieci anni di ricerca svolta sul tema dell’“abitare mobile”⁶, un aspetto impossibile da trascurare è stato proprio questo tentativo (che in qualche modo utilizza e ribalta l’approccio appena descritto) di dare conto delle implicazioni spazio/temporali che ci si trovava ad affrontare e della trasformazione che si voleva conferire – direi programmaticamente – all’“oggetto” ed al mondo di relazioni che per natura esso è capace di tessere ed evocare.

Abbiamo provato a farlo sondando e provando a raccontare il nostro approccio progettuale, mediante i mezzi più disparati, cercando di dare conto sia della mutevolezza intrinseca dell’oggetto che delle trasformazioni provocate (e subite) dal contesto e dai molteplici usi e necessità che lo avrebbero circondato.

Quello che si vuole dire è che in questo lungo percorso che ci ha portato costantemente ad interrogarci – spesso costretti dalle necessità – su quale fosse il mezzo migliore per raccontare la molteplicità di configurazioni possibili, la natura nomade dell’oggetto, la variabilità e la reversibilità della geometria e della forma e la metamorfosi (nel tempo e nello spazio) di quello che si andava progettando, ci si è resi conto che il foglio ed il disegno apparivano come insufficienti, da soli, a dare conto anche solo delle fattezze dell’oggetto.

È per questo che si è fatto ricorso a mezzi tecnici ed espressivi che a turno o simultaneamente sono stati attinti dal cinema delle origini (con la creazione di piccoli *Flipbook* o l’utilizzo di *Kinetoscopi* realizzati artigianalmente) o da quello di animazione (lo *StopMotion* in primis ma anche mediante tecniche legate allo sviluppo del film, con la creazione di veri e propri *Story Board*); dal mondo del fumetto (costruendo piccole strip che raccontavano dell’oggetto e delle sue interazioni con gli *Users*) o dal mondo della *Computer Graphic*

(provando a raccontare la molteplicità delle configurazioni ed il movimento, mediante la sovrapposizione simultanea di *layers* su disegni statici ma anche con il ricorso all'animazione vettoriale ed alla grafica evoluta per il web) e per finire con la grafica ed il design della comunicazione con la quale abbiamo cercato di sintetizzare e rendere espliciti sia gli approcci progettuali che il lavoro fatto sul singolo progetto.

Si è investigato insomma una quantità di forme espressive che hanno avuto come costante la consapevolezza che non si trattava (solo) di “mettere in movimento” le nostre “macchine per abitare”⁷ ma piuttosto di lavorare per scene, frammentando le fasi e i comportamenti dell'oggetto in modo da rendere conto (innanzitutto a noi stessi) delle fasi del progetto, per poi permettere loro di prendere vita, di bloccarle per il tempo necessario all'assolvimento di una funzione o di riportarle allo stato iniziale per ricercarne un'altra; facendo in modo – parafrasando una celebre frase di Jean Luc Godard – che le evoluzioni avessero sì un inizio, un centro e una fine... ma non necessariamente in quest'ordine.

Note

1. Dick Philip Kindred, *In senso Inverso*, Fanucci, Roma, 2001.
2. Cfr. Senneth Richard, *L'Uomo flessibile*, Feltrinelli, Milano, 2008.
3. Valéry Paul, *Cahiers de l'Idbec*, Parigi, 1944.
4. Sulla moltiplicazione dello scatto ed i primi esperimenti di animazione cfr. la cronofotografia di Eadweard Muybridge.
5. Mc Guire Richard, *Qui*, Rizzoli Lizard, Milano, 2015.
6. Cfr. Flora Nicola, *Per un Abitare Mobile*, Quodlibet, Macerata, 2011.
7. Cfr. Flora Nicola, *Macchine per Abitare*, Clean, Napoli, 2008.

BIOGRAFIE 117

Nicola Flora



(Campiglia Marittima - Livorno, 1961), dottore di ricerca in Architettura degli interni, è professore associato di questa disciplina presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Napoli Federico II. Dopo la laurea ha avviato studi sull'architettura del nord Europa, in particolare sulle figure di Sverre Fehn e Sigurd Lewerentz, pubblicando monografie per i tipi Electa sull'intero corpo del lavoro dei due maestri del nord, volumi che hanno avuto importanti coedizioni straniere; più recentemente, sulla scuola norvegese, ha pubblicato il volume "*Norwegian talks*" per i tipi di Quodlibet. Dal 2006 sta sviluppando una ricerca sulle attrezzature sperimentali a configurazione variabile, le mobilarchitetture, pubblicando risultati di ricerche e prototipazioni condotte con diverse aziende di settore nei volumi "*Macchine per abitare*" con Clean e "*Per un abitare mobile*" con Quodlibet. Ha insegnato ad Ascoli Piceno dal 2006 al 2013, avviando ricerche sulla riattivazione delle architetture di contesto dei centri minori appenninici che hanno dato vita a diversi scritti, tra cui "*I borghi dell'uomo*" per Letteraventidue. Per lo stesso editore ha recentemente pubblicato il libro "*Pompei. Modelli interpretativi dell'abitare: dalla domus urbana alla villa extraurbana*". È redattore della rivista internazionale di architettura AREA dal 1999.

Francesca Iarrusso



(Benevento, 1989) Nel 2015 si laurea in architettura a Napoli, con una tesi dal titolo "Riattivazione del centro storico di Melizzano (BN)". Cultrice della materia in Architettura degli Interni, dal 2015 ha svolto attività di didattica integrativa per il corso Laboratorio di composizione 2, e collabora con Nicola Flora ai corsi di Architettura degli Interni del DIARC dell'Università di Napoli Federico II. Vincitrice di borse di studio per attività di ricerca: "tecnologie per la digital fabrication" e "PAC02L2-00117 GBey". Collabora all'organizzazione e allestimento di mostre e conferenze internazionali e partecipa in qualità di organizzatrice e tutor a numerosi workshop. Attualmente dottoranda in Architettura nell'area tematica "Il progetto di architettura per la città, il paesaggio e l'ambiente".

Vincenzo Cristallo



Architetto, specializzazione post laurea in Disegno Industriale e Phd in Tecnologia dell'Architettura e dell'Ambiente. Ha insegnato design presso l'Università degli Studi di Napoli "Federico II", l'Università di Genova, il Politecnico di Milano. I libri e i saggi pubblicati documentano un'attività di ricerca orientata allo studio della fenomenologia contemporaneità delle scienze del design e all'analisi del rapporto tra design e territorio. Editorial board della rivista "diid Design Industriale/Industrial Design". Ricercatore e docente di Disegno Industriale presso l'Università di Roma "La Sapienza".

Luigi Maisto



(1963), laureato in Architettura all'Università di Napoli Federico II, architetto e grafico, svolge la libera professione ed attualmente lavora e collabora dal 2012 con Nicola Flora presso il corso di Architettura degli Interni del DiARC dell'Università di Napoli Federico II. Come grafico free-lance ha svolto l'attività di designer della comunicazione ed art director per numerosi Enti Pubblici e committenti privati. Dal 1990 coordina le attività legate alla comunicazione di "Archivi Cinematografici", un'associazione che lavora nel campo della promozione dello Spettacolo Cinematografico, per la quale ha realizzato - oltre alle campagne di promozione delle attività di questa struttura - anche mostre e allestimenti. Dal 2011 è Art Director, e nel 2016 è socio fondatore della associazione culturale "Mobilarch", collettivo che raduna designer, architetti e studenti di architettura italiani che lavora alla promozione del design indipendente.

Giovanni Menna



(1963) è professore associato di Storia dell'Architettura presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Napoli Federico II. È autore di saggi sull'architettura e il design in Italia e in Europa nel XX secolo, sull'architettura e la città di Napoli tra '700 e '800, nonché di studi di storia della storiografia. Ha pubblicato diverse monografie, tra le quali: Willem M. Dudok. Architetture e città 1884-1974 (con Paola Jappelli, Clean, Napoli 1997); Vittorio Amicarelli architetto (E.S.I., Napoli 2000); Il Cortile degli Scalpellini. Architettura e città nella storiografia delle Annales (E.S.I., 2001); Architettura e natura per la città moderna. I trattati di Vincenzo Marulli (Franco Angeli, Milano 2008); La storia dell'architettura nella facoltà di Architettura di Napoli 1928-2008 (E.S.I., 2009); L'Arena Flegrea della Mostra d'Oltremare (Paparo, Napoli 2013). Di recente ha curato, con Riccardo De Martino, Ornamento e pensiero in Adolf Loos. L'ultima lezione di Benedetto Gravano, Clean, Napoli 2014, mentre ha in corso la curatela di Historia Rerum, raccolta di studi firmati, tra gli altri, da alcuni maestri della storiografia contemporanea da Frampton a Oechslin, da Rykwert a Cohen.

Cristiano Toraldo di Francia



(1941), dopo essersi laureato in architettura fonda nel 1966, assieme ad Adolfo Natalini, il "Superstudio", dove linguaggio architettonico e design vennero rielaborati sulla base di metodi di rottura fortemente critici nei confronti della contemporaneità, divenendo immediatamente gruppo di avanguardia di riferimento a livello internazionale. Dal 1980 continua la carriera professionale in proprio. Sul suo lavoro sono state fatte innumerevoli mostre in Italia e all'estero, ultima delle quali SUPERSTUDIO al Maxxi di Roma, nel 2016, a cura di Gabriele Mastrigli per i 50 anni dalla fondazione di "Superstudio". Ha insegnato in diverse università nazionali e straniere. È professore alla Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria", dell'Università degli Studi di Camerino, con sede nella città di Ascoli Piceno.

Ernesto Ramon Rispoli



(1979) è laureato in Architettura (Università degli Studi di Napoli "Federico II") e Dottore di ricerca in Storia dell'Architettura e dell'Urbanistica (Politecnico di Torino). Attualmente è docente e ricercatore Bau Centro Universitario de Diseño di Barcellona (Spagna) dove insegna Estetica e Teoria delle Arti, ed è membro del gruppo di ricerca GREDITS (Grup de Recerca en Disseny i Transformació Social). Nelle sue ricerche si occupa principalmente di questioni di teoria e storia del design e dell'architettura, con particolare attenzione alle loro dimensioni estetiche e politiche. È autore di monografie, saggi e articoli pubblicati su riviste di settore in Italia e in Spagna. Ha partecipato come relatore a varie conferenze internazionali – tra cui quella della Design History Society a San Francisco, nel 2005 – e ha realizzato periodi di ricerca in diverse istituzioni tra cui il Centre Canadien d'Architecture (Montréal) e il Getty Research Institute (Los Angeles).

Finito di stampare nel mese di febbraio 2017