



Alessandro Biamonti

DESIGN & INTERNI

Riflessioni su una disciplina in evoluzione
tra formazione e professione



Serie di architettura e design
FRANCOANGELI

Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.



I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

Alessandro Biamonti

DESIGN & INTERNI

Riflessioni su una disciplina in evoluzione
tra formazione e professione

Serie di architettura e design
FRANCOANGELI

Impaginazione: Martina Sartor
In copertina: Akihabara Station – Tokyo (photo A. Biamonti)

Copyright © 2015 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

Introduzione <i>F.Bolelli</i>	9
0_Punto di partenza	11
1_Il territorio del design	13
2_Designer di Interni: note per una nuova figura	21
3_Habitat & Senso	31
4_Dis-Ordini	37
5_Hacker in ascolto	43
6_Regole ed Eccezioni	49
7_Esempi VS Maestri	57
8_Quarantanove domande	81
9_Note di sintesi	103
10_Lettere consigliate	105

a Ada, Gregorio e Giulia

Ho progettato immaginando che qualcuno (...) si sia avviato a pensare che gli uomini possono vivere per vivere e possono lavorare, se vogliono - caso mai - per sapere con il corpo, con la psiche e con il sesso che stanno vivendo

Ettore Sottsass

Introduzione *_Franco Boelli*

Non so se l'affermazione "ormai siamo tutti designer" di Chris Anderson nel suo programmatico *Makers*, sia davvero il presente avanzato della realtà o semplicemente un fantastico paradosso (posto che i paradossi sono spesso una forma ellittica di realtà), ma una certezza l'abbiamo: il Design non è più e non sarà mai più quello di prima. Questo libro lo racconta inequivocabilmente. Perché Alessandro Biamonti sa perfettamente che in un mondo che negli ultimi vent'anni è mutato più che in tanti secoli precedenti noi non possiamo più progettare e produrre (e nemmeno pensare, comunicare, vivere) come facevamo appena poco tempo fa. E sa perfettamente che va bene la meravigliosa storia del Design, va bene l'indispensabile conoscenza tecnica, va bene tutto quanto ha fatto del Design di Interni quello che oggi è, ma in questa nostra epoca il design non può restare dentro il perimetro dei suoi tradizionali confini. No, non si tratta soltanto di coniugarlo con altri linguaggi inventivi ed espressivi: si tratta di esplorare ed espandere la natura antropologica del design. Quando dice che la nuova sfida del design è il confronto con una dimensione antropologica, Alessandro sta valorizzando il design perché ne vede la

capacità – oltre che la necessità – di abbracciare i modi di abitare e quelli di comunicare, le forme di percezione e di conoscenza, l'innovazione tecnologica e la natura biologica, le grandi visioni e i gesti quotidiani, e in questo modo – attraverso “la sua possibilità di dare voce alle speranze, alle ambizioni, alle paure, ai desideri degli esseri umani” – di abbracciare l'intera nostra esistenza.

Perché è chiaro che il design deve esprimere una pragmatica funzione d'uso, e una funzione estetica e anche una etica: ma troppo spesso ci si è dimenticati che tutte queste funzioni non sono che affluenti di una – superiore e semplice al tempo stesso – funzione vitale. Noi umani siamo profondamente cambiati – i bambini piccoli hanno gesti e modelli cognitivi e una generale percezione del mondo molto diversi non soltanto da quelli dei loro genitori ma anche da quelli dei loro fratelli maggiori – sono cambiati i luoghi che abitiamo e quelli che attraversiamo; quindi come potrebbe non cambiare il design che pensa, progetta e realizza l'essenziale dimensione abitativa?

Alessandro qui ci dà una mappa di questo cambiamento, ci regala suggestioni, ci fornisce percorsi e soluzioni: direi di leggerlo – e poi rileggerlo – con grande attenzione, che ne dite?

0_Punto di partenza

Il Design degli Interni ha nel suo stesso nome una sorta di piccola maledizione, in quanto viene automaticamente ricollegato a qualche forma di “stanza”.

Da tempo, almeno all’interno del nostro team di ricerca, il Design degli Interni è andato oltre i limiti della disciplina, come storicamente viene intesa, confrontandosi con dimensioni nuove. Forse ci sarebbe bisogno di un nuovo nome, ma forse invece è proprio il termine “Interni”, nel senso di “spazio che l’uomo ha reso abitabile” che si è enormemente espanso nell’ultimo secolo. Innanzitutto dal punto di vista fisico, cimentandosi con una dimensione territoriale più ampia, che supera i limiti dell’architettura costruita. Questo comporta una più aperta visione della disciplina, che incontra le nuove dinamiche della società contemporanea.

Tutto ciò non può che avvenire all’interno della attuale, ineluttabile, dimensione della metropoli globale contemporanea. Un sistema sempre più ibrido, dinamico e connesso, che porta quindi a confrontarsi non più solo con gli spazi e le questioni fisiche, ma anche con le più impegnative questioni antropologiche. Questa è la nuova sfida della disciplina.

Ci confrontiamo quindi con una dimensione antropologica che non può prescindere dall'evoluzione della tecnologia, ma che anzi la considera come parte della più ampia ed inevitabile evoluzione umana.

Dimensione su cui si innesta il concetto di Habitat, ovvero un "insieme di condizioni che consentono ad una specie il più alto grado di comfort ambientale", come nuovo parametro di riferimento.

Stiamo quindi proponendo un rilancio della disciplina, spingendola oltre i propri limiti fisici storici, e portandola ad assumere un ruolo chiave, connettivo ed abilitante, in uno scenario connesso contemporaneo in continua evoluzione.

Oltre a piacermi molto tutto questo, non credo ci sia altra scelta

.

1_Il territorio del design

Oggi è sempre più difficile capire chi è un designer e cosa fa.

Il design ha goduto negli ultimi decenni – forse potremmo anche dire due secoli – di una sempre crescente popolarità. Una popolarità in parte dovuta alla combinazione di due importanti fattori.

Da un lato il Design è stato un argomento di enorme importanza per lo sviluppo della produzione industriale. Infatti il mondo della produzione ha potuto veicolare le proprie idee di “benessere, modernità e progresso”, seppure con differenti approcci culturali, grazie ad una solida alleanza con il mondo del Design (generando un fraintendimento di cui parleremo in seguito...).

D’altro lato, che poi è forse più importante, l’efficacia del design è dovuta molto probabilmente alla sua possibilità di dare voce alle speranze, alle ambizioni, ai desideri, alle paure degli esseri umani. Questo succede, ed è sempre successo nella storia anche prima che qualcuno lo chiamasse Design, perché il design ha sempre costruito gli scenari dove ambizioni, desideri, paure, etc. prendono vita, si svolgono e, a volte, cercano soluzione. Scenari fatti di stanze, ambienti, oggetti, grafiche, parole, ovvero una rappresentazione esperienziale

(quindi, soprattutto oggi, non solo fisica) di quanto la tecnologia ci consente di fare. Di quanto ci consente di mettere in scena.

Negli ultimi decenni della nostra storia ci siamo dovuti sempre più confrontare con le ripercussioni sociali del costante sviluppo dei sistemi di comunicazione. Prima a seguito della diffusione globale della Information Technology, e successivamente dell'emergere del fenomeno dei Social Media. Questo ha favorito la formazione di un nuovo scenario socio-economico basato principalmente sull'accesso e condivisione dell'informazione.

L'informazione, soprattutto nella sua nuova dimensione di materiale sempre più intangibile e volatile, diventa quindi il vero fulcro dello scenario contemporaneo.

Ma si tratta di una tipologia di informazione diversa da quella che è stata gestita negli anni precedenti, con importanti ricadute su città ed industrie. Su quelle presenze solide, concentrate e stabili sul territorio che nei secoli passati hanno sostenuto la crescita della società, la cui metafora tridimensionale è rappresentata dal concetto di Metropoli.

Parliamo di Metropoli perché questa non coincide più solo con i vecchi perimetri densamente urbanizzati delle Grandi Città del

secolo scorso. Peraltro già abbondantemente superati aggregando *fisicamente* le città satelliti, i distretti produttivi, i quartieri dormitorio, etc. Ma oggi a questa *aggregazione fisica*, tipica del '900, si unisce una squisitamente contemporanea connessione culturale: ogni luogo, per sperduto che sia, è connesso e parte della grande rete globale, sovranazionale, planetaria.

Quindi la Metropoli, se considerata semplicemente come evoluzione fisica della città industriale del secolo scorso, manifesta grandi difficoltà rispetto alle mutazioni in corso. Difficoltà che hanno un loro epifenomeno nell'emergere delle grandi questioni legate alla riconversione urbana. Con una realtà costruita che non regge il passo dei nuovi flussi e che quindi ha necessità che si sviluppino nuove riflessioni sul futuro delle nostre metropoli in un'era dove l'informazione è il materiale che le struttura. Un materiale che sempre più sfugge di mano.

Le grandi risposte urbane, le grandi soluzioni, nel passato sono spesso state cercate in una dimensione storica secolare. Un approccio che oggi presenta evidenti difficoltà, e che fa emergere la necessità di trovare nuove chiavi di lettura, nuovi

strumenti di confronto, una nuova capacità di ascoltare ed entrare in sintonia con il mondo.

Le vecchie regole fanno acqua.

Ogni tentativo di programmazione e pianificazione lineare si è infatti rivelato inefficace a contenere sviluppi urbani, spesso di difficile, se non impossibile, previsione. Quindi è necessario oggi spingerci oltre i limiti compositivi e tipologici della tradizione architettonica, ai quali anche la Modernità ha fatto a suo modo riferimento.

Occorre infatti spingersi verso un nuovo approccio sperimentale, in grado di accettare le sfide della contemporaneità e introdurre una dimensione esperienziale dei luoghi.

Non servono soluzioni, che non potrebbero funzionare a lungo. Serve invece un approccio di natura strategica, che aiuti a sviluppare soluzioni temporanee a problemi temporanei.

Soluzioni la cui reversibilità impedisca che si trasformino in nuovi problemi.

I sociologi contemporanei ci raccontano come proprio la Metropoli, o in generale un “ambiente antropizzato ad alte prestazioni”, sia il luogo ideale per una naturale espressione, formazione e sviluppo di nuovi *modelli antropologici*. Questo

forse è successo già nell'antica Babilonia, nell'Atene di Socrate, nella Roma imperiale, dove i nostri antenati hanno avuto occasione di confrontare la loro dimensione antropologica con momenti importanti dell'evoluzione della tecnica e del pensiero.

Per quanto riguarda la nostra attuale post-modernità (o seconda Modernità, che fa forse pensare che ce ne potremo aspettare una Terza...), possiamo guardare all'analisi, lucida ed efficace, della società contemporanea, condotta da Zygmunt Bauman, da cui emergono alcuni modelli socio-antropologici: il *Flaneur*, il *Vagabondo*, il *Turista*, il *Giocatore*. La loro apparente fragilità segnala in realtà una enorme capacità di penetrazione, di resistenza, di resilienza. Si tratta infatti di nuovi modelli antropologici ad alto potere di adattamento e reazione alla modifica delle condizioni al contesto.

Questa capacità di analisi non rappresenta di certo una novità per le discipline umanistiche che, soprattutto negli ultimi secoli, hanno spesso dato un profondo ed importante contributo alla lettura della società. Basta infatti pensare ai protagonisti dei romanzi dell'800 e '900, come per esempio *L'uomo della folla* di Edgar Allan Poe, o *Zazie dans le metro* di Raymond Queneau, o ai riferimenti del cinema, da *Metropolis* di Fritz Lang a *Blade Runner* di Ridley Scott, o al *Matrix* dei fratelli

Wachowski... per comprendere come le discipline umanistiche possiedano da sempre una copia (perfettamente funzionante) di quelle chiavi che consentono la lettura e l'interpretazione dei fenomeni antropologici emergenti della contemporaneità.

Tali elementi di natura antropologica, così come i riferimenti, anche iconografici, che ci derivano dalle discipline umanistiche, hanno da sempre una profonda relazione con il mondo del progetto.

Questo evidenzia quanto sia grave il fraintendimento (di cui si accennava prima) generato dalla Rivoluzione Industriale: che il Design sia una disciplina tecnica.

Ormai è decisamente logoro, e pure noioso, il dibattito sull'aggettivo "industriale" che per tutto il '900 ha accompagnato il termine Design, ma chi ha dedicato, e dedica, la sua vita professionale a questa attività sa benissimo quanto il Design sia un fenomeno culturale, parte del più ampio ambito della cultura materiale.

Un'attività attraverso la quale l'uomo, nella storia, ha prodotto quei segni che oggi ci permettono, per esempio, di comprendere le antiche società, attraverso i loro usi, costumi, piaceri e debolezze. Noi conosciamo infatti interi popoli scomparsi attraverso quanto hanno lasciato del loro

quotidiano. Vasi, gioielli, attrezzi, armi, corredi funebri... a sottolineare quanto profonde siano le radici antropologiche del rapporto tra l'essere umano ed il proprio contesto di vita.

Tutti noi viviamo in fondo immersi in un ecosistema fatto di ambienti, oggetti e relazioni. Un ecosistema che l'uomo si è costruito, da sempre, come fosse un'inevitabile attività antropologica.

Un'attività che permette all'uomo di andare oltre se stesso, oltre i propri limiti, a varie scale, in un crescendo che idealmente potrebbe condurci dalle pitture rupestri, primo esempio di comunicazione, alle biotecnologie, come ultima espansione dell'umano.

Un susseguirsi di scenari dove gli esseri umani, per usare bene le tecnologie in continuo sviluppo (ma che da sole non bastano mai), hanno avuto bisogno di *qualcosa* che, ad un certo punto, qualcuno ha cominciato a chiamare Design.