

# LA CASA

# COMPULSIVA

Di Aurora Martella



SAAD - Scuola di Ateneo  
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"  
Università di Camerino  
Tesi di Laurea Triennale  
Disegno Industriale e Ambientale

LA CASA COMPULSIVA

Prodotto seriale, pezzo unico  
e gestualità nervose.

Sessione di Laurea 14/04/2021  
Anno Accademico 2020/2021  
Studente Aurora Martella  
Relatore Jacopo Mascitti  
Correlatore Davide Paciotti



# LA CASA COMPULSIVA

Prodotto seriale, pezzo unico e gestualità nervose

Laureanda    Aurora Martella

Relatore     Jacopo Mascitti

Correlatore    Davide Paciotti

SAAD - Scuola di Ateneo  
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"  
Università di Camerino  
Tesi di Laurea Triennale  
Disegno Industriale e Ambientale  
A.a 2020/2021 Sessione del 14.04.21



# INDICE

Abstract	8
----------	---

## PRIMA PARTE

### Arte e design: divergenze e convergenze

<b>1. L'evoluzione del rapporto tra arte e design</b>	<b>11</b>
1.1 Dall'Arts and Crafts agli anni 2000	13
1.2 La barriera tra arte e design	42
1.3 Una barriera permeabile	47
<b>2. Dinamiche di permeabilità</b>	<b>49</b>
2.1 Integrazione fisica tra utente e prodotto	53
2.1.1 Macchina performativa	55
2.1.2 L'utente come prosumer	67
2.2. Spaesamento dell'utente	75
2.2.1 Decontestualizzazione ambientale	77
2.2.2 Alterazione della percezione	85
2.3 Uso non convenzionale della tecnica	93
2.3.1 Tecnologie di produzione	95
2.3.2 Materiali	101
2.4 Progettazione parametrica generativa	111
2.4.1 Differenziazione guidata da parametri progettuali	113
2.4.2 Differenziazione guidata dalla casualità	121
2.5 Antropizzazione dell'ambiente	129
2.5.1 Integrazione del prodotto di scarto	131
2.5.2 Rifunzionalizzazione del prodotto di scarto	139

2.6 Integrazione della natura	147
2.6.1 Integrazione dell'essere biologico	149
2.6.2 Integrazione del processo biologico	157
2.6.3 Integrazione del fenomeno fisico	167
<b>3. Interazione tra utente e prodotto</b>	<b>175</b>
3.1 Le diverse tipologie di modifica	175
3.2 Casi studio	178

## SECONDA PARTE

# Sperimentazione progettuale tra design e arte

<b>1. Stress e frustrazione</b>	<b>205</b>
1.1 Basi sociologiche	206
1.2 Analisi del fenomeno nella contemporaneità	208
1.3 Le gestualità nervose	211
<b>2. Casi studio</b>	<b>216</b>
<b>3. Riflessioni progettuali</b>	<b>229</b>
<b>4. La Casa Compulsiva</b>	<b>232</b>
4.1 Progettazione delle interazioni tra utente e prodotto	232
4.1.1 Sfilare	233
4.1.2 Strappare	234
4.1.3 Scarabocchiare	235
4.1.4 Grattare	236
4.1.5 Scoppiare	237
4.2 Le carte da parati della casa compulsiva	239
4.2.1 Gomitolo	242
4.2.2 Radice	245
4.2.3 Scarabocchio	248
4.2.4 Gratta e Vinci!	251
4.2.5 Bolla	254

## Bibliografia e sitografia



## ABSTRACT

La tesi ha l'obiettivo di analizzare il rapporto tra arte e disegno industriale e, in particolar modo, di indagare la barriera che divide queste due discipline, analizzando l'interazione tra l'utente e il prodotto. La prima fase della tesi è un excursus storico e un'analisi ampia sul tema della "barriera" tra arte e design, costituita principalmente dall'ossimoro serialità/pezzo unico. Nella seconda parte della tesi, progettuale, ci si concentra su quello che è il tema dello stress e della frustrazione, sentimenti negativi normalmente presenti nell'animo umano, ma che, in particolare in questo periodo pandemico, tendono a colpire gli individui che sono costretti a vivere intere giornate in casa. L'ambiente domestico diviene una fonte di stress, da qui nasce il concept: cinque carte da parati che provocano e invitano l'utente ad interagire con esse, per migliorare il proprio benessere. Attraverso gesti involontari, di natura nervosa, l'utente tenderà a modificare le carte da parati e a renderle pezzi unici, irripetibili e identitari, durante il corso del tempo. Texture, forme e materiali che invogliano l'utente ad effettuare la performance, unica e irripetibile, sono la caratteristica fondante del progetto.







L'EVOLUZIONE DEL RAPPORTO  
TRA ARTE E DESIGN

## 1. L'EVOLUZIONE DEL RAPPORTO TRA ARTE E DESIGN

Il rapporto tra arte e design è sempre stato oggetto di studi e critiche, che da una parte cercavano di avvicinare queste due discipline, mentre dall'altra provavano a rendere il design sempre più consolidato e autonomo. Nonostante ciò, arte e design hanno sempre viaggiato di pari passo lungo la storia e, quasi sempre, si sono aiutati a vicenda per svilupparsi ed evolversi.

La domanda che ci è sempre posta è: ma il design è arte? Interrogativo a cui molti hanno cercato di rispondere. La moderna coscienza sociale e culturale della tecnica e quella dell'arte sono il risultato di uno stesso sviluppo e, soprattutto, tale sviluppo è stato sempre fortemente condizionato dalla processualità concreta della società. Fino al Rinascimento il confronto arte-produzione non si pone, in quanto l'arte è riassorbita totalmente dal modo di produzione artigianale e si colloca al suo vertice in quanto produzione perfetta e esemplare. A partire dal Rinascimento, invece, si configura una distinzione tra tecnica artistica e tecnica produttiva: il problema tra arte e produzione comune si pone come rapporto tra arte e artigianato. Sia l'uno che l'altro sono il risultato di procedimenti tecnici con cui l'uomo trasforma la materia, adottando l'ambiente naturale alle sue necessità. Si delinea inoltre uno sfasamento tra lo sviluppo storico dell'arte e quello delle tecniche: ci si trova davanti, da un lato, a uno sviluppo di procedimenti aventi finalità prettamente estetiche, dall'altro a uno sviluppo di procedimenti aventi finalità di tipo diverso, in vista della realizzazione di valori differenti, siano essi funzionali, economici, ecc.

L'artigianato

### Arte e industria

All'atto della transizione dalla fase artigianale a quella industriale il problema del rapporto tra arte e produzione comune si configura come relazione tra arte e industria.

Come afferma Maldonado, "L'idealismo aveva rinchiuso la tecnica nel ghetto della produzione strutturale, ne aveva fatto un fenomeno estraneo al mondo della produzione sovrastrutturale. Ma la verità è un'altra: la tecnica è presente sia nell'esecuzione dei "prodotti strutturali" (configurazioni oggettuali di ogni tipo), sia in quella dei "prodotti sovrastrutturali" (configurazioni simboliche di ogni tipo). Il pregiudizio corrente che oppone i prodotti strutturali a quelli sovrastrutturali è definitivamente superato nel momento in cui tutti i prodotti del lavoro umano sono intesi come artefatti."<sup>1</sup>

## 1.1 DALL'ARTS AND CRAFTS AGLI ANNI 2000

### L'Arts And Crafts

Come padri riconosciuti del design si citano i contemporanei della rivoluzione industriale: William Morris e John Ruskin. Sul finire del 1800 William Morris diede vita al movimento Arts and Craft, che considerava l'artigianato come valore durevole nel tempo e tendeva a disprezzare i pessimi prodotti e la bassa qualità dei materiali della produzione industriale. John Ruskin affermava che il nuovo stile doveva nascere sulle orme del lavoro medievale, caratterizzato dalla semplicità del lavoro dell'uomo e pertanto concettualmente in contrapposizione alla freddezza dell'industria. Fu proprio Ruskin a contagiare William Morris con questa idea. Quest'ultimo entrerà in contatto con Dante Gabriel Rossetti, esponente dei Preraffaelliti. Morris seguirà così prima la lezione di Ruskin, poi si farà contagiare dai Preraffaelliti ed in seguito ne farà una sintesi. La ricerca di nuovi e più spontanei linguaggi espressivi e il disprezzo per una produzione industriale serializzata e priva di qualità orientavano i protagonisti del movimento alla rivisitazione stilizzata di repertori figurativi tratti dalla tradizione anglosassone o dal mondo della natura, all'impiego di materiali e tecniche tipici della produzione locale, a una schiettezza strutturale e formale che escludeva l'uso di decorazioni ingiustificate. Nonostante ciò, il movimento poneva le basi dei principi del design moderno, perché era una produzione eclettica, ariosa, molto più moderna dell'industria del tempo.



### Deutsche Werkbund

Due elementi furono fondamentali per lo sviluppo del disegno industriale e del suo rapporto con l'arte: il Deutsche Werkbund e il Bauhaus. Il primo, fondato nel 1907, era un'associazione di artisti, artigiani e industriali che volevano migliorare il lavoro industriale nella collaborazione tra industria e artigiano. Nel Werkbund erano presenti entrambe le tendenze allora dominanti: da un lato la stardizzazione dei prodotti, dall'altro l'espressione di individualità artistiche, come si può notare nei lavori di Henry Van de Velde.

### Bauhaus

Il Bauhaus nacque invece nel 1919 e rappresentò un punto di riferimento fondamentale per tutti i movimenti legati al funzionalismo e al razionalismo, facenti parte del cosiddetto movimento moderno. Il Bauhaus operava una conciliazione tra arte e artigiano in un nuovo linguaggio legato alla produzione industriale.



Poltrona Barcelona, Mies Van Der Rohe (1929)



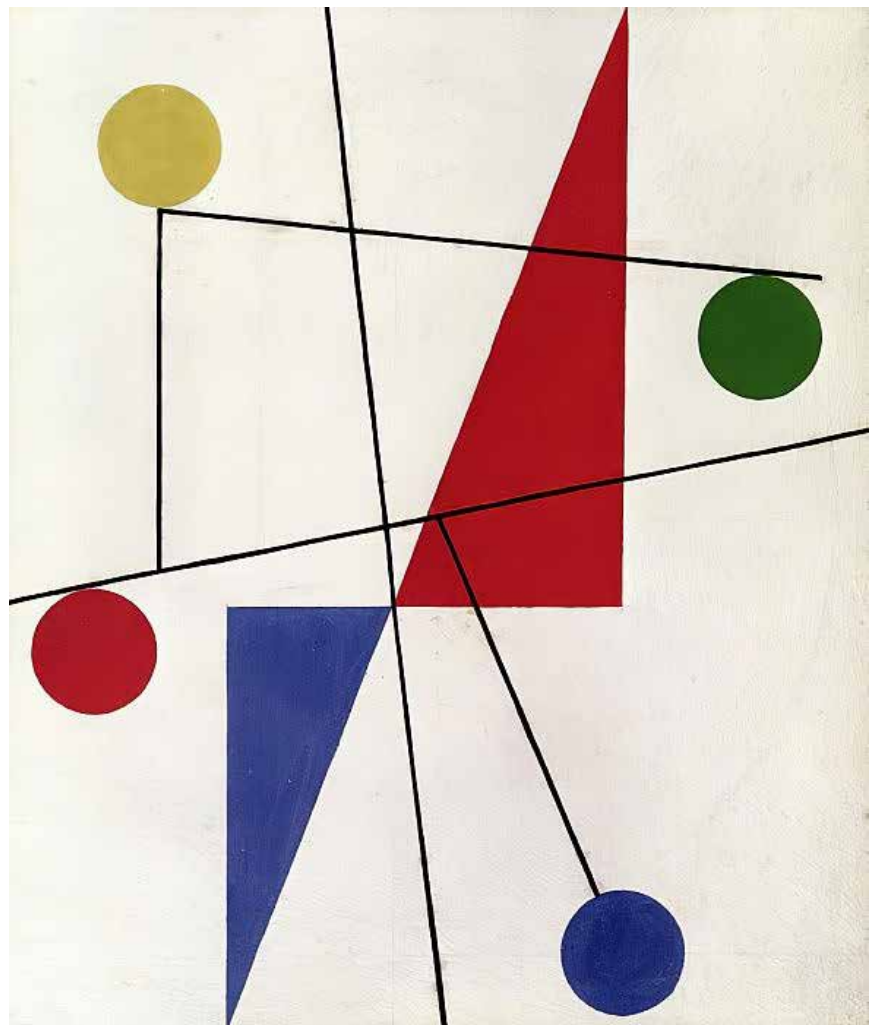
Sedia Wassily, Marcel Breuer (1925)



Sedia Brno, Mies Van Der Rohe (1929)

L'apporto del  
Costruttivismo e  
del Neoplasticismo

I vari movimenti artistici dell'inizio del Novecento si pongono in modo diretto o indiretto in relazione alla società e all'individuo, così come sono determinati e trasformati dal processo di industrializzazione. Gli artisti e i teorici del Costruttivismo e del Neoplasticismo affermavano e dimostravano come da un lato le tecniche industriali non monopolizzate dal capitalismo potessero sviluppare e ampliare l'orizzonte tecnico e l'immaginazione dell'artista. Questi artisti sostenevano che soltanto l'arte, nella sua autonomia di ricerca, poteva imporre all'industria e alla tecnica industriale le proprie realizzazioni visive e formali, in modo tale che il meccanicismo industriale si facesse strumento della creatività così reinserita nel circolo della produzione e della società.



Senza titolo, Sophie Taeuber Arp (1932)

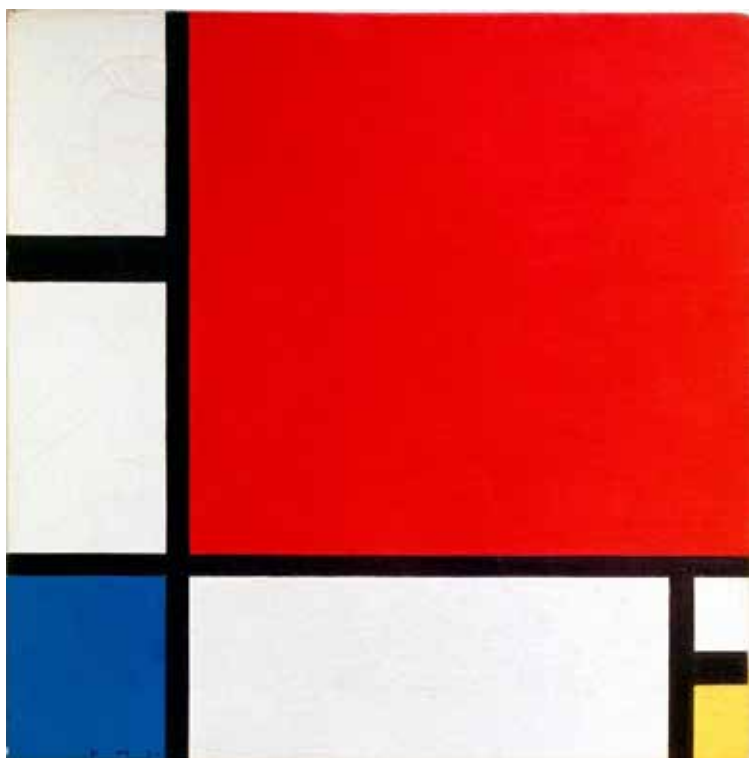




Sedia Rossa e Blu, Gerrit Rietveld (1917)



Zig Zag, Gerrit Rietveld (1934)



Composition with Red Blue and Yellow, Piet Mondrian (1929)



Manifesto con Lili Brik, Aleksandr Rodcenko (1925)

### I Futuristi

In altri movimenti si respingeva, invece, qualsiasi possibilità di rapporto tra arte e industria. I futuristi, ad esempio, dissacrarono e esorcizzarono i valori costituiti dell'arte e della società passata esaltando il dinamismo e il veloce ritmo di trasformazione della società meccanizzata: codificavano in immagini la loro ideologia e la loro estetica. Il Futurismo fu importante per lo sviluppo delle moderne teorie del design da un punto di vista ideologico, cioè più per quello che riguarda la spiritualità, piuttosto che per aver proposto nuovi termini tecnici.





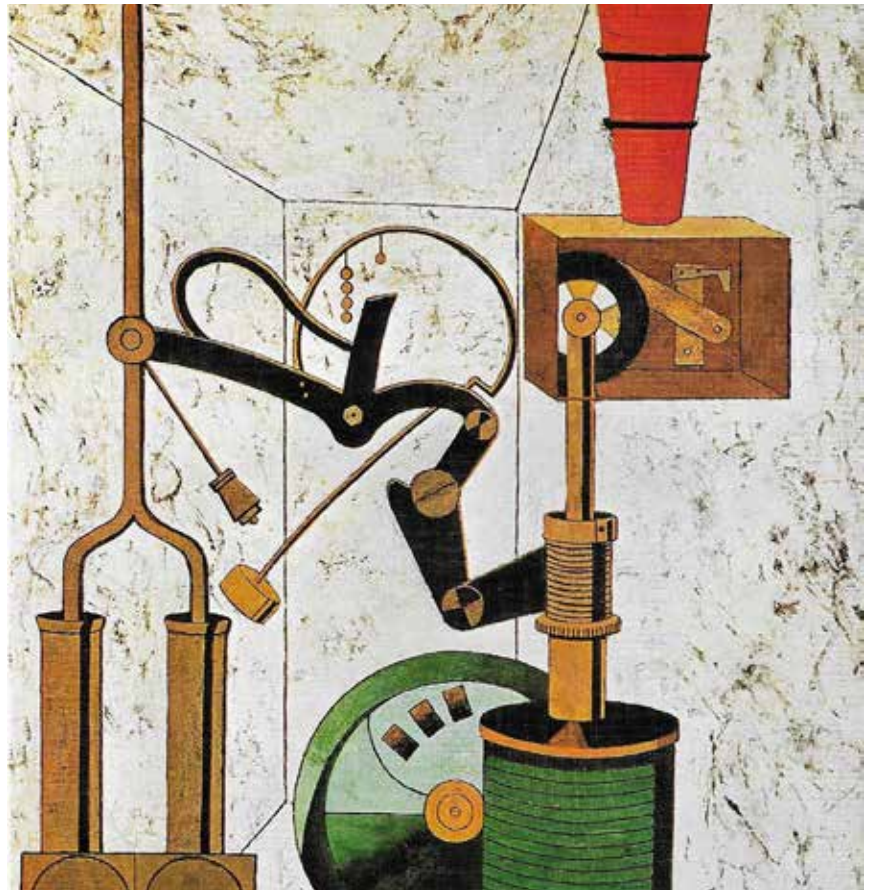
Manifesto del Futurismo, Filippo Tommaso Marinetti (1909)



Dinamismo di un cane al guinzaglio, Giacomo Balla (1912)

## Il Dadaismo

Più di impatto sulla concezione estetica e concettuale del primo '900 fu invece il Dadaismo, avanguardia che incarnava la sua politica antibellica attraverso un rifiuto degli standard artistici, tramite opere culturali che erano contro l'arte stessa. Gli artisti dada erano volutamente irrispettosi, provavano disgusto nei confronti delle usanze del passato. Secondo i dadaisti stessi, il dadaismo non era arte, era anti-arte. Un notevole contributo dato alla definizione di una nuova estetica furono i «ready-made» di Marcel Duchamp, opere realizzate con oggetti reali, non prodotti con finalità estetiche e presentati come opere d'arte. I dadaisti utilizzavano, ironizzando su di essi, procedimenti, materie e oggetti prodotti dalla società industriale. Dalla dimensione tecnica ed utilitaristica, questi frammenti venivano trasferiti in una dimensione estetica, intesa non più come il risultato di un procedimento di lavoro, ma di puro atto mentale.



Parade Amoureuse, Francis Picabia (1917)



Fontana, Marcel Duchamp (1917)



Ruota di Bicicletta, Marcel Duchamp (1913)



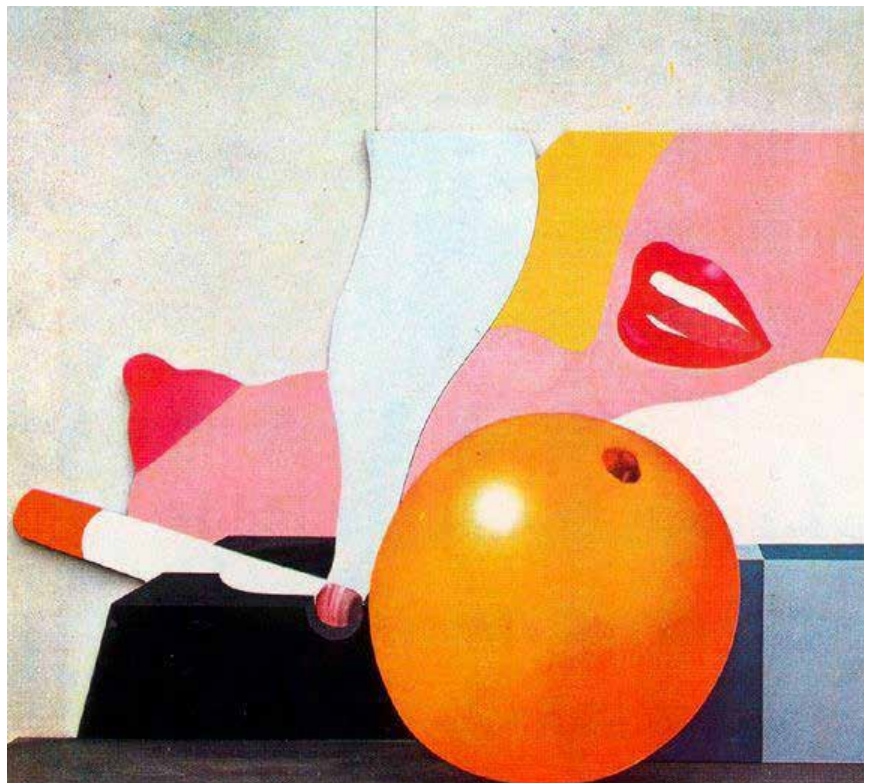
Merz 4. Banalitäten, Kurt Schwitters (1923)



Regalo, Man Ray (1921)

## Pop Art

Sul finire degli anni '50, il rapporto tra arte e design cambiò nuovamente. L'arte decise di rivolgersi alla massa: nacque la Pop Art. Essa era espressione della società e dell'immaginario collettivo. Gli artisti si ispiravano ad oggetti della realtà quotidiana e li raffigurano nelle loro opere decontestualizzandoli. Questo movimento pose le basi del Radicalismo, generando una forte connessione tra arte e produzione industriale. Il dialogo tra arte e design negli anni Sessanta e Settanta dimostra come questi due mondi non soltanto erano strettamente interconnessi, ma come l'uno forniva ispirazione all'altro e viceversa. Sul finire degli anni '60, per la prima volta, il design italiano sembrava cambiare i modelli di riferimento e si allontanava dalla linea razionale promossa dal Bauhaus, in modo naturalmente differente da come era accaduto con l'Art Decò, per un avvicinamento reciproco tra progettazione e neo-avanguardie artistiche.



Grande Nudo Americano, Tom Wesselman (1967)



Campbell's Soup, Andy Warhol (1968)



Dittico di Marilyn, Andy Warhol (1964)

## Il MAC

## Il Radicalismo

Già nel 1954 Gillo Dorfles notava che molte delle più valide creazioni plastiche e pittoriche avevano ricevuto un netto influsso dalla presenza sul mercato di alcune caratteristiche forme create dall'industria. D'altro canto anche il gusto del disegnatore industriale si era orientato nello stesso senso di quello del pittore e dello scultore d'avanguardia. Dorfles faceva in parte riferimento al MAC, Movimento d'Arte Concreta, nato a Milano nel 1948, che nel corso della sua esistenza si sarebbe impegnato per mettere in rilievo i rapporti tra arte e design. Con l'avvento della Pop Art, il mondo dell'arte iniziava ad attingere al linguaggio della merce, sfruttando caratteristiche come la ripetizione e il sovradimensionamento. Da questo binomio nacque il design Radicale, che aveva come obiettivi primari la provocazione e la dimostrazione di un'ipotesi critica: offrire occasioni di riflessione sui miti negativi della società contemporanea. In quegli anni si faceva riferimento al modello del designer-artista. L'oggetto di design assumeva dunque un atteggiamento comunicativo e interattivo, pur mantenendo il proprio aspetto funzionale.



Ultrafragola, Ettore Sottsass (1970)





Cactus, Gufram (1986)



Pratone, Gufram (1972)



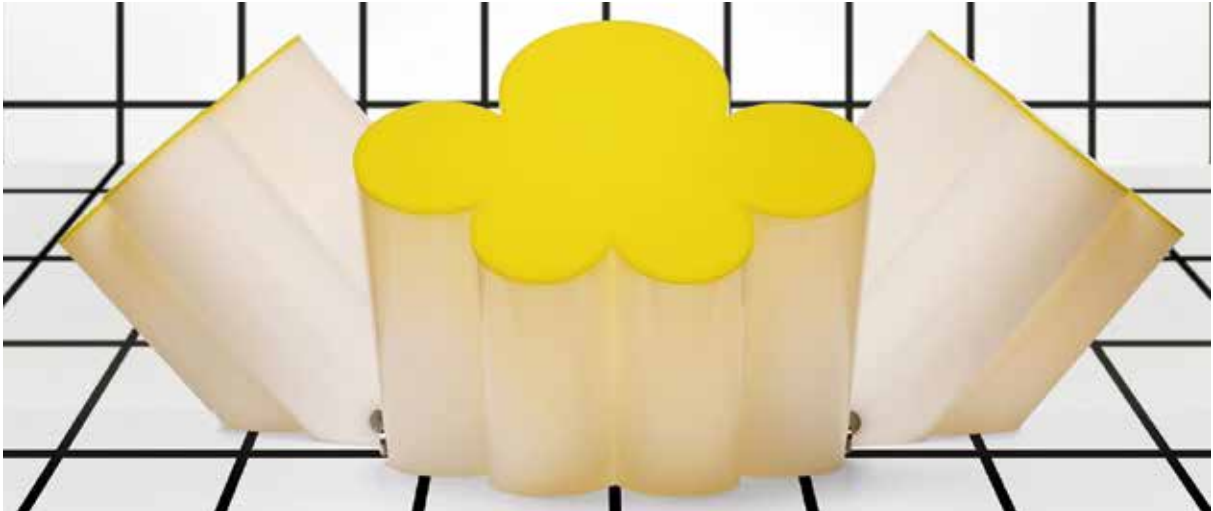
Bocca, Gufram (1970)

### I gruppi Radical

Nei primi anni '60, la facoltà di Architettura di Firenze era frequentata da un gruppo di giovani studenti che sarebbero diventati i futuri membri e fondatori dei gruppi Archizoom, Superstudio, 9999, UFO e Ziggurat. A questo primo gruppo si univano Ettore Sottsass, Ugo la Pietra, Franco Raggi e Alessandro Mendini. Il radical iniziava a diffondersi in tutta Italia. Si formarono così altri gruppi, come il Gruppo Strum e lo Studio65. I superstudio elogiavano uno stile di vita creativo, per rispondere alle problematiche del vivere quotidiano, evitando le risposte prefabbricate dei monopoli. Alla sola funzione pratica tipica degli oggetti del design razionale, questi opponevano una funzione contemplativa, come momento di coinvolgimento. Questo era possibile fornendo oggetti a funzionamento poetico, che il fruitore potesse recepire e usare comunque volesse: gli oggetti del design d'evasione.



Mod. Aeo, Archizoom (1973)



Passiflora, Superstudio (1966)



Gherpe, Superstudio (1967)



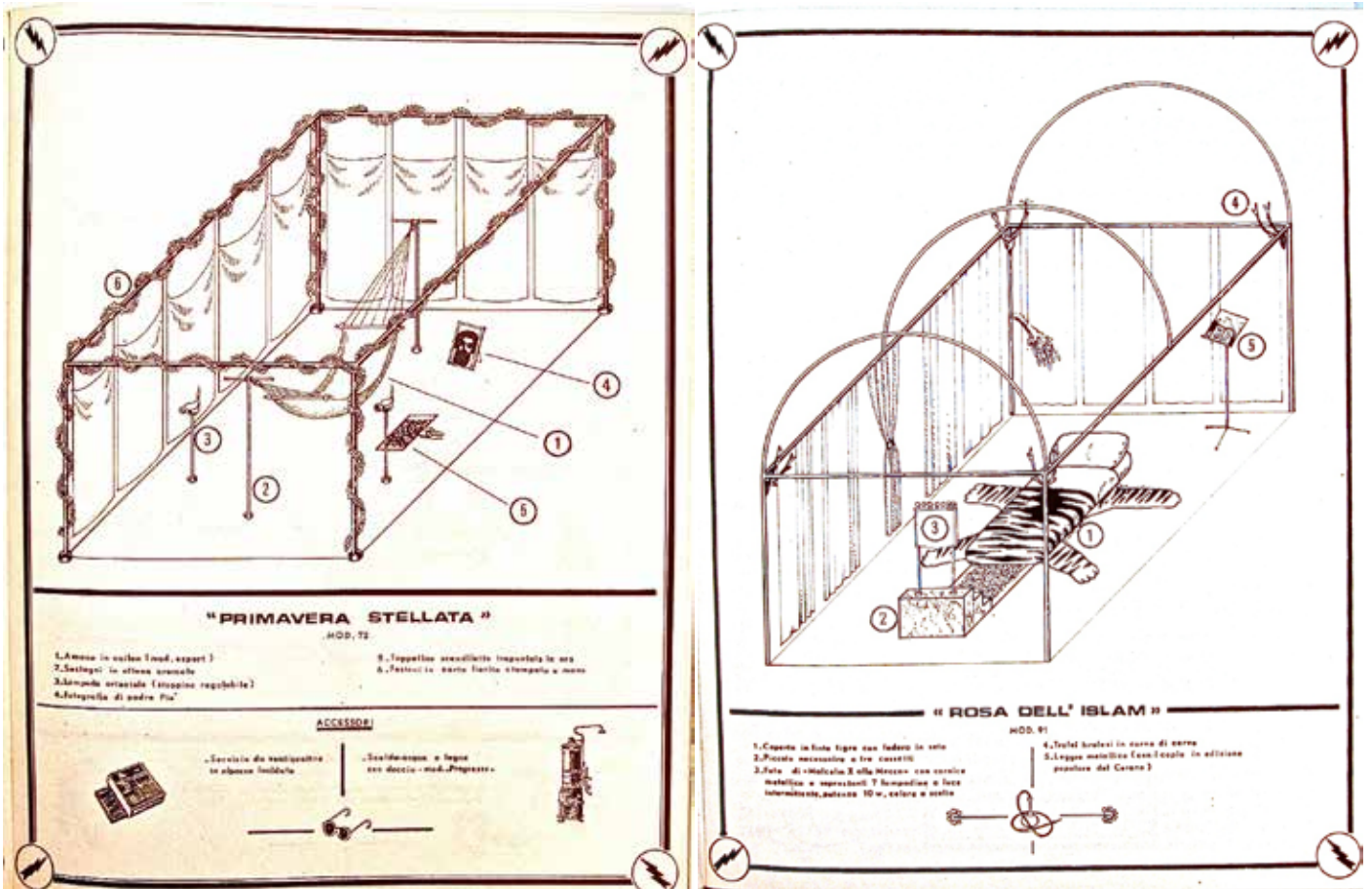
Superonda, Archizoom (1966)

Introduzione del  
flaso e del Kitsch

A partire dal 1967 gli Archizoom iniziavano a produrre immagini dove i riferimenti pop diventavano più espliciti e venivano mescolati con l'opera dei giovani artisti dell'Arte Povera. I due gruppi avevano in comune la passione per i Ready-mades, infatti si interessavano ad oggetti di scarto, tratti dalla banale vita quotidiana. La prima serie dei Gazebi, disegnata dagli Archizoom per il primo numero di "Pianeta fresco", era uno dei progetti del momento più difficile del lavoro del gruppo, in quanto sancivano l'inizio di una fase di ripensamento sulla loro attività. In quel periodo gli Archizoom tendevano a creare pattern che rimandassero all'aspetto del marmo e delle pietre preziose; in generale iniziavano ad esplorare la qualità del falso. Era falsa anche la pelle di leopardo del divano Safari, dove gli Archizoom affettuarono i primi tentativi di mescolanza di riferimenti iconografici.



Poltrona Mies, Archizoom (1969)



Gazebi, Archizoom (1967)



Safari, Archizoom (1967)

Il Design  
Surrealista

Sulla stessa linea di ispirazione avanguardistica, nello stesso periodo, lavorarono gli esponenti del Design Surrealista, il quale riprendeva appunto le forme e l'interesse per la psiche umana che avevano caratterizzato il movimento Surrealista degli anni '20. Molti designer iniziano a concepire gli oggetti come un'esplosione di fantasia e creatività, a metà strada tra l'aspetto ludico e ironico ed il riferimento colto.



Il Figlio Dell'Uomo, René Magritte (1964)



Il Falso Specchio, René Magritte (1928)



Magritta, Sebastian Matta (1971)



Le Temoin Sofa, Man Ray (1971)



Traccia, Dino Gavina (1971)



Margarita, Sebastian Matta (1971)

Lo Studio  
Alchimia

Sul finire degli anni '70, una rottura rilevante con i normali canoni dell'arredamento dell'epoca fu importata sullo scenario nazionale dallo Studio Alchimia. A questo gruppo, aderirono molti nomi noti del design, tra cui Ettore Sottsass, Alessandro Mendini, Michele De Lucchi e Franco Raggi. Lo studio viene definito il "primo esempio di progettisti produttori". Realizzavano oggetti che non facevano riferimento a una tendenza, anzi questo era uno dei loro punti di partenza: uscire dalla catalogazione.



Oggetto Banale, Alessandro Mendini (1980)





Kandissi Sofa, Alessandro Mendini (1979)



Poltrona Proust, Alessandro Mendini (1978)

Italy: The New  
Domestic  
Landscape

Nel maggio del 1972 veniva allestita al MoMA la mostra *Italy: The New Domestic Landscape*, nella quale il design italiano figurava in tutte le sue declinazioni: razionalista, radical, antidesign, ecc. In questo momento in particolare, potevano essere individuati tre diversi approcci al design in Italia: uno conformista che accettava il contesto socio culturale del tempo; uno riformista, dove ci si limitava ad un'operazione teorica di redesign di oggetti convenzionali con referenze socioculturali ed estetiche nuove; uno contestatorio, il quale rifiutava l'oggetto in maniera totale.

Con l'intento di liberare l'uomo dalla schiavitù del consumismo, gli Archizoom presentavano una stanza vuota, *Ambiente Grigio*. Si trattava di uno spazio asettico, un prisma con pareti, pavimento e soffitto ognuno formato da quattro pannelli grigi. Vi era solo una voce che parlava, la quale invogliava lo spettatore ad immaginare un ambiente. Il concetto di opera aperta era portato alle sue massime conseguenze. Con questo lavoro si era voluto abbandonare ufficialmente il campo della provocazione, per lasciare spazio alla riflessione.



Ambiente Grigio, Archizoom (1972)

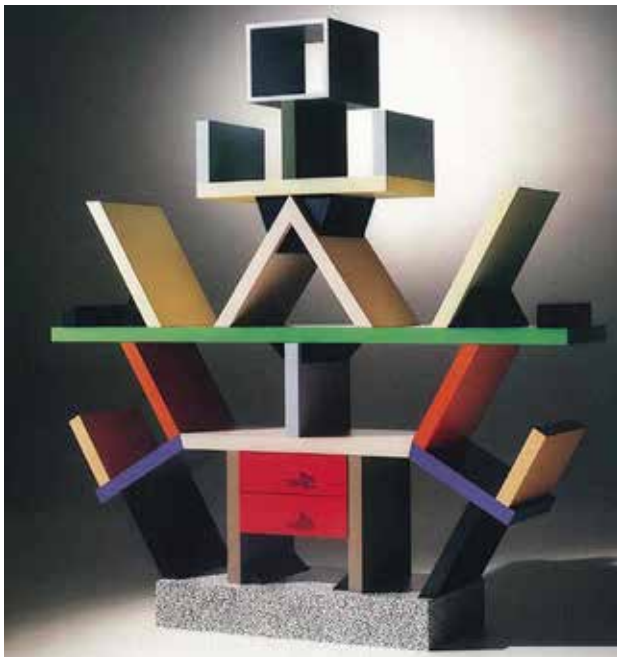


Kar-a-sutra, Mario Bellini (1972)

Il collettivo  
Memphis

Negli anni '80 fu il collettivo Memphis a portare avanti la rivoluzione in ambito industriale. I suoi esponenti avevano come obiettivo quello di donare agli oggetti uno spessore simbolico, emotivo e rituale. Attuavano una reazione al design minimalista, con un sapiente recupero del kitsch, della pop art, dei temi futuristi e dell'art decò.

Alla base della loro riflessione c'era "l'approccio sperimentale al disegno industriale" che Ettore Sottsass e Michele de Lucchi avevano portato avanti, alla fine degli anni settanta, complici la loro esperienza all'interno dello Studio Alchimia e la contemporanea vicinanza ai concetti del design radicale. I lavori del gruppo Memphis, erano caratterizzati da colori vivaci e da forme geometriche, il collettivo faceva anche molto uso del vetro, di texture e di decorazioni volte a generare ottimismo. I loro oggetti erano volutamente "non intellettuali", bensì voleva essere una celebrazione "della normalità e della banalità in una società di massa."



Carlton, Ettore Sottsass (1981)



Il collettivo



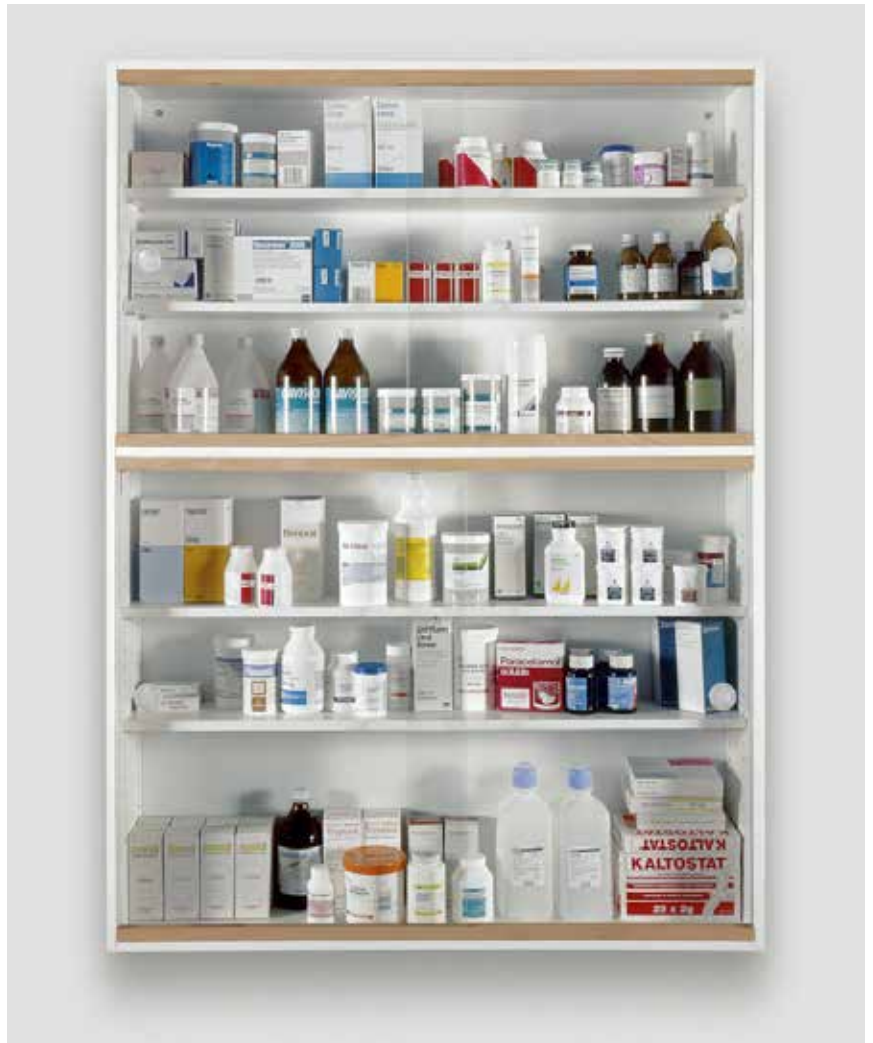
Poltrona mod. Bel Air, Peter Shire (1982)



Divano Mod. Big Sur, Peter Shire (1986)

La musealizzazione  
del design

Fu così che, attraverso numerosi influssi provenienti da diverse tendenze, si giunse ad una svolta essenziale nel rapporto tra arte e design, attraverso espedienti e tematiche che si sarebbero poi prolungate sino agli anni '2000, come la musealizzazione del design. Fondamentale l'apporto degli anni '90, dove si stava rielaborando la tradizione del Ready-Made, proponendo opere artistiche realizzate con prodotti industriali, affrontando un'aspra critica alla società industrializzata.



E.M.I., Damien Hirst (1994)



Tijuanatanjierchandelier, Jason Rhoades (2006)



Personnes, Christian Boltansky (2010)

Il contributo di  
Maarten Baas

Un altro contributo rilevante sotto questo punto di vista, fu quello del designer Maarten Baas, con la sua collezione Smoke del 2002.

La Smoke Collection è stata progetto di laurea di Maarten Baas presso la Design Academy di Eindhoven, nel 2002. È stata il risultato finale della sua ricerca sulla bellezza e la perfezione: "In natura, tutto è in movimento, il che crea una certa bellezza. Tuttavia, è una tendenza molto umana mantenere le cose come dovrebbero essere e mantenerle belle come erano originariamente. Il fumo gioca con entrambe le percezioni della bellezza"<sup>2</sup> afferma Baas sul suo sito Web. Dopo che i pezzi sono stati carbonizzati, vengono conservati in una resina epossidica trasparente, che li rende nuovamente utilizzabili. Quando necessario, i pezzi vengono rivestiti o riparati in altro modo in modo che riprendano la loro funzione originaria.

L'oggetto seriale si fa pezzo unico. Il contrasto Arte-Design è sempre più labile.







Collezione Smoke, Maarten Baas (2002)

## 1.2 LA BARRIERA TRA ARTE E DESIGN

### I contributi teorici

Nel corso del '900, i numerosi interventi riguardanti le relazioni tra arte e design e le considerazioni sempre in merito a questa tematica, hanno costruito una barriera tra le due discipline.

La barriera che divide arte e design all'inizio degli anni 2000 si basa principalmente sul contrasto serialità/pezzo unico. Numerosi sono i contributi teorici che portano a definire le figure del designer e dell'artista. Il primo viene definito come colui che "crea un prodotto serializzato, industriale, che non ha un valore intrinseco in quanto si presenta in molteplici copie (salvo rarissimi casi di volute tirature limitate che applicano un discorso a parte); deve attenersi a regole ben precise, che possono essere dettate dalle scienze della percezione, la fisica, la chimica e così via. Non lavora per esprimere se stesso, o lo fa in una misura minore rispetto all'artista." L'artista viene invece definito come colui che "crea un prodotto unico, che ha un valore in quanto tale, o limitato in pochissime copie; non deve attenersi a nessuna regola precisa, gode della libertà d'espressione più assoluta. Il suo lavoro si basa sul gusto e sulla soggettività, l'importante non è trasmettere un messaggio chiaro o preciso, quanto suscitare emozioni e sensazioni muovendo le corde più intime e ataviche della nostra percezione."

Adolf Loos

“La tecnica deve trovare nell’arte la sua forma più genuina.” Loos criticò aspramente il design dell’Art Nouveau, proclamando che, negli oggetti, come nelle architetture moderne, la bellezza dovesse rinunciare del tutto all’ornamento. Per Loos architettura e design non sono forme d’arte, perchè, diversamente dall’arte, hanno un’esigenza concreta da soddisfare: il benessere dell’uomo. (“Ornamento e delitto” 1931)



Bruno Munari

“Il design non dovrebbe avere uno stile personale ma inventarne di differenti a seconda di quello che intende comunicare.

A differenza dell'artista, che deve essere riconosciuto tramite il suo stile, gli obiettivi del designer sono capire la qualità del prodotto e trovare un'immagine che comunichi quella qualità.” (“Artista e designer” 1966)



Gillo Dorfles

**“La radice del problema sta nella distinzione tra arte pura e arte utilitaria: Design e Architettura sono arti con funzionalità; il Design è parzialmente arte, una forma di progettazione con un quoziente artistico assieme ad un quoziente di marketing.” Per Dorfles, il prodotto di design è prodotto in serie, con tecnologie industriali e il suo quoziente estetico viene definito in fase progettuale. (“Introduzione al disegno industriale” 1972)**



Walter Benjamin

“L’opera d’arte perde il suo valore contemplativo nel momento in cui si “sporca” con la vita reale, aprendosi alla possibilità di essere utilizzata. I frenetici ritmi di vita infatti offuscano la percezione degli oggetti fruiti, piuttosto che otticamente, attraverso l’uso. Solo il recinto museale, arrestando la cieca corsa giornaliera, apre a quella contemplazione disinteressata che Kant ha elevato a nota distintiva dell’opera d’arte.” (“L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica, 2000)



## 1.3 UNA BARRIERA PERMEABILE

### La DesignArt

Oggi il mondo dell'arte si apre a un'ibridizzazione di forme e generi. La bellezza e la creatività, categorie fondamentali dell'arte secondo la tradizione idealistica e romantica, trovano nella vita quotidiana nuovi territori da colonizzare. In questo panorama di esteticità diffusa un fenomeno acquista particolare interesse: la DesignArt. La DesignArt costituisce un'intersezione tra due ambiti della creatività storicamente volti l'uno a progettare per l'industria oggetti seriali, utili ed esteticamente gradevoli, l'altro a ideare opere uniche e belle, ma senza scopo. Il luogo precipuo della DesignArt è l'ambiente vissuto, dove contemplazione e consumo si intrecciano in un'esperienza sinestetica in cui l'arte può offrire dei servizi ai fruitori. Pertanto la contemplazione disinteressata, tradizionalmente connotativa dell'opera d'arte, viene ora sostituita da un'esperienza a più livelli, una sorta di "consumo contemplativo", poiché la bellezza si può fruire simultaneamente alla soddisfazione di altri scopi.<sup>3</sup> Il termine "DesignArt" è stato utilizzato per la prima volta nel 2001 dall'artista Joe Scanlan Per indicare "quella produzione di opere d'arte che tenta di giocare con il luogo, la funzione e lo stile dell'arte, mescolandosi con l'architettura, il Furniture e la grafica."<sup>4</sup>

La barriera che divideva arte e design sta diventando sempre più debole. A questo indebolimento stanno contribuendo numerose dinamiche, espedienti che i designer adottano per esplorare nuove frontiere della creatività.

<sup>3</sup> (<https://journals.openedition.org/estetica/1057>)

<sup>4</sup> (Scanlan, J. e Jackson, N.– 2001, Please, Eat the Daisies!, "Art Issues")

# DINAMICHE DI PERMEABILITÀ





## 2. DINAMICHE DI PERMEABILITÀ

Le dinamiche che rendono la barriera tra arte e design più permeabile, sfaldano il contrasto prodotto seriale/pezzo unico, che ha sempre distinto il design dall'arte.

**INTEGRAZIONE FISICA  
DELL'UTENTE**

Macchina performativa



**SPAESAMENTO  
DELL'UTENTE**

Decontestualizzazione  
ambientale



**USO NON CONVENZIONO-  
NALE DELLA TECNICA**

Tecnologie di produzione



L'utente come prosumer



Distorsione della percezione

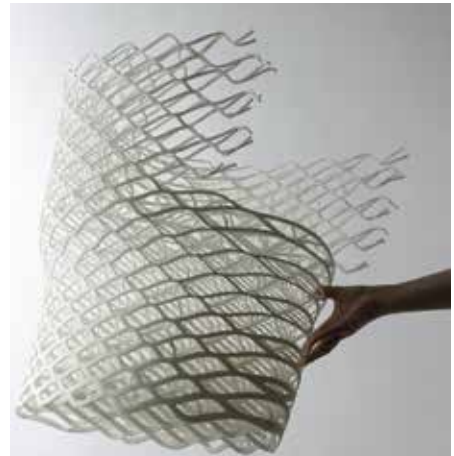


Materiali



**PROGETTAZIONE PARA-  
METRICA GENERATIVA**

Differenziazione guidata da  
parametri progettuali



Differenziazione guidata  
dalla casualità



**ANTROPIZZAZIONE  
DELL'AMBIENTE**

Integrazione del prodotto  
di scarto



Rifunzionalizzazione del  
prodotto di scarto



**INTEGRAZIONE DELLA  
NATURA**

Integrazione dell'essere  
o del processo biologico



Integrazione del fenomeno  
fisico





## 2.1 INTERAZIONE FISICA TRA UTENTE E PRODOTTO

L'integrazione fisica dell'utente può essere un anello di giunzione nel rapporto tra arte e design, nella rottura dell'ossimoro serialità/pezzo unico. L'utente può agire infatti in modo da donare al prodotto una caratteristica che lo renda pezzo unico, poichè ogni utente agisce in modo diverso.



## 2.1.1 MACCHINA PERFORMATIVA

L'utente viene avvolto dal prodotto. Egli può entrare al suo interno, camminarci sopra o avvolgersi. Si crea un'esperienza concettuale unica, un rapporto unico tra utente e prodotto.

**And**

And è una composizione che gioca con luci, ombre e prospettiva per accogliere chi ne fruisce in una dimensione curvilinea studiata per inghiottire la razionalità e lasciare spazio alla creatività dell'animo. Il divano componibile And si snoda su una struttura di ampie dimensioni realizzata in poliuretano espanso.







And, Fabio Novembre

**Boa**

Boa è un divano simile ad un ampio nido intrecciato e morbido. Un invito a esplorare le infinite posizioni sdraiandosi tra i suoi cuscini. Privo di struttura, è composto di 120 metri di tubolare riempito di poliuretano elastico e traspirante. L'utente viene letteralmente avvolto dal divano.





Boa, Fratelli campana (2002)

**Evolution  
Collection**

Vivendo in un'epoca in cui siamo saturati di informazioni, la Evolution Collection offre un rifugio per fuggire. One Man Chair stimola il pensiero personale; The Lovers 'Chair fornisce un confronto con i due aspetti del comportamento - privato e pubblico - esplorando modi diversi di comunicazione, diventando un tunnel di collegamento. L'esperienza che si crea cambia da utente a utente: ogni utente interagisce in modo diverso con la sua macchina performativa. Lo stesso Nacho Carbonell afferma, sul suo sito web, "Vorrei che il pubblico si confrontasse il più possibile con gli oggetti, camminandoci sopra, passandoci sotto, esplorandoli come qualcosa di più di una raccolta di singoli pezzi. L'idea è di creare un'esperienza emotiva, costruendo una sorta di palcoscenico."<sup>5</sup>

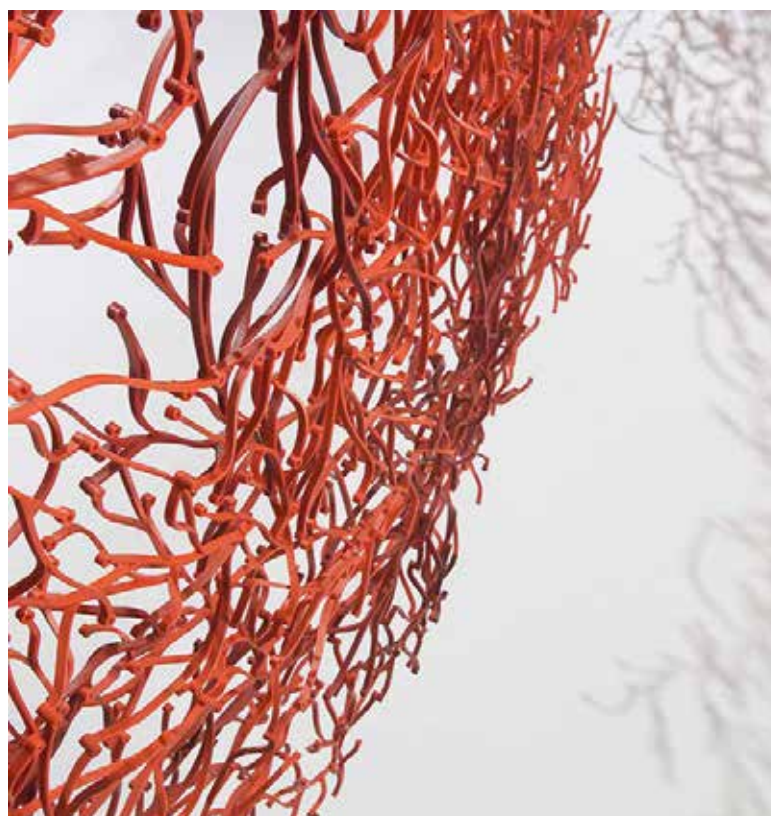




Evolution Collection, Nacho Carbonell (2008)

### Algues

Algues è al tempo stesso un oggetto decorativo e un elemento divisore. Ispirati al mondo vegetale, questi elementi in materiale sintetico possono essere uniti per formare strutture reticolari con densità variabili da un velo leggero a una compatta parete divisoria. Il prodotto può letteralmente circondare l'utente, per un'esperienza sensoriale unica.





Algues, Vitra (2004)

### Sesto Senso

Sesto Senso è un progetto costituito da lampade coniche a bassa sospensione nelle quali è possibile "entrare" per isolarsi dal mondo esterno. Il prodotto fu progettato per un'installazione per presentare la nuova BMW Serie 6, la prima con fari full LED. Paul Cockledge ha ideato un'estensione della parete bianca, curva e senza soluzione di continuità per lo showroom Flos attraverso queste lampade. Per l'installazione, entrando in una delle lampade, era possibile vedere un video della BMW serie 6 Coupè sul muro bianco di fronte. Paul Cockledge spiega direttamente sul proprio sito internet: "Quello che amo di questo pezzo è la prima impressione di un vasto spazio vuoto con solo luci sospese. Quando guardi attraverso una di queste luci rosse, ti rendi conto che l'auto è stata con te in giro per lo spazio per tutto il tempo. Attraverso la luce vediamo la macchina e attraverso la macchina comprendiamo la luce."<sup>6</sup>





Sesto Senso, Paul Cocksedge (2011)



## 2.1.2 L'UTENTE COME PROSUMER

L'utente, attraverso un approccio di natura fisica, dona un aspetto unico al prodotto. Prima dell'intervento dell'utente, dunque, il prodotto finito non esiste, o meglio, non esiste il pezzo unico.

### Introverso2

Introverso2 è un vaso progettato da Paolo Ulian, pensato per essere modificato dal proprio utente attraverso una performance, che vede quest'ultimo percuotere il prodotto con un martello. Ogni vaso sarà quindi unico dopo che il proprio utente lo avrà modificato. L'utente può comunque decidere se rompere o meno il suo vaso, nonostante esso sia stato progettato appositamente per questo scopo: "Romperle le lamelle con un martello per far risaltare il vaso contenuto all'interno è un'operazione semplice che può essere eseguita da qualsiasi persona"<sup>7</sup>, afferma Ulian in un articolo di Dezeen.

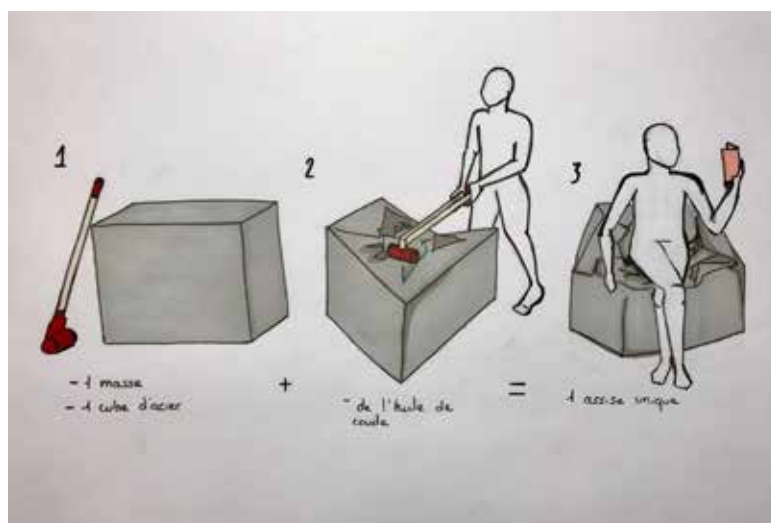




Introverso 2, Paolo Ulian e Moreno Ratti (2014)

### Do Hit Chair

La sedia Do Hit è pensata per essere modellata tramite delle vere e proprie martellate da parte del suo utente. In questo modo l'utente diventa vero e proprio co-designer del prodotto. Questo è un chiaro esempio di un prodotto nel quale il ruolo fondamentale è costituito dall'interazione tra utente e prodotto, e non dall'aspetto estetico o funzionale di esso.





Do Hit Chair, Droog Design (2000)

**Changing Vase**

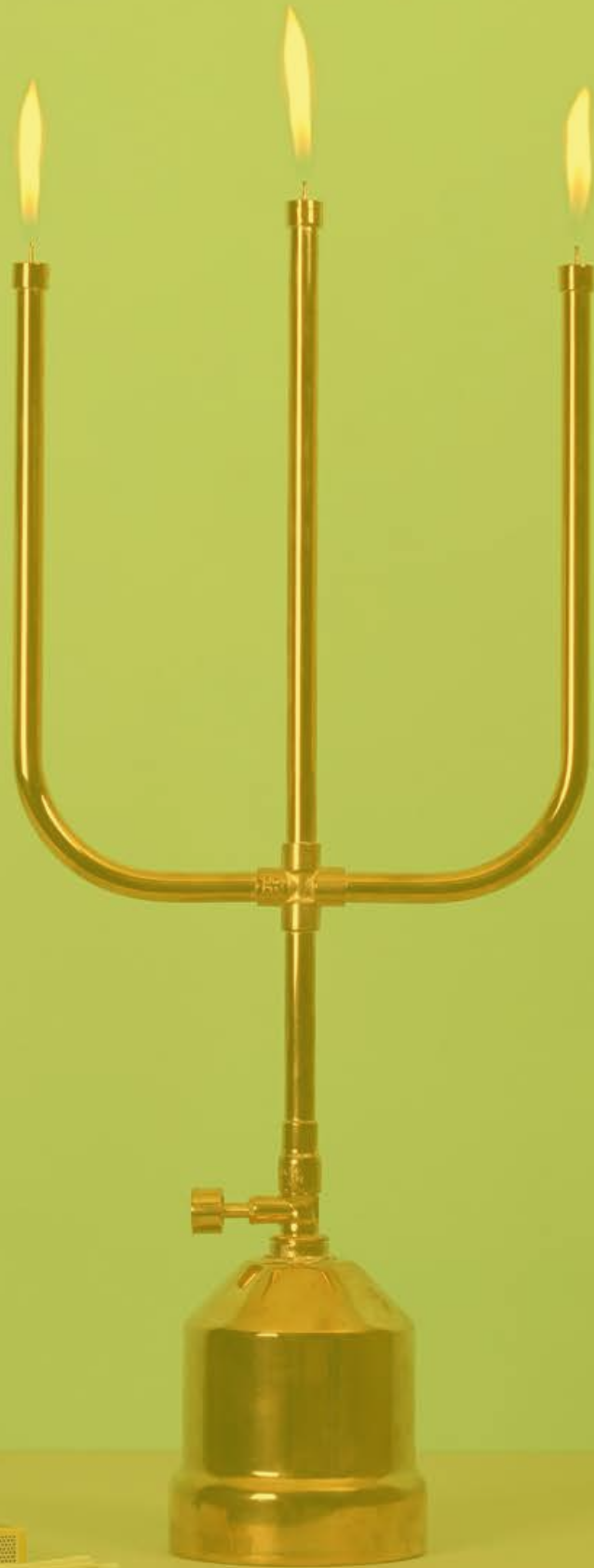
Il prodotto vuole ricordare che una volta eliminata la prima soluzione, non si può tornare indietro. Vuole dunque far riflettere sulla concezione di scarto. L'utente è tentato dallo scartare il vaso, nonostante sappia che "la cosa più giusta da fare" dal punto di vista etico sarebbe evitare gli sprechi il più possibile.







Changing Vase, Front Design (2007)



## 2.2 SPAESAMENTO DELL'UTENTE

L'utente viene spaesato dal prodotto, il quale non è come realmente appare ai suoi occhi, oppure è inserito in una realtà che non gli appartiene, cioè decontestualizzato.

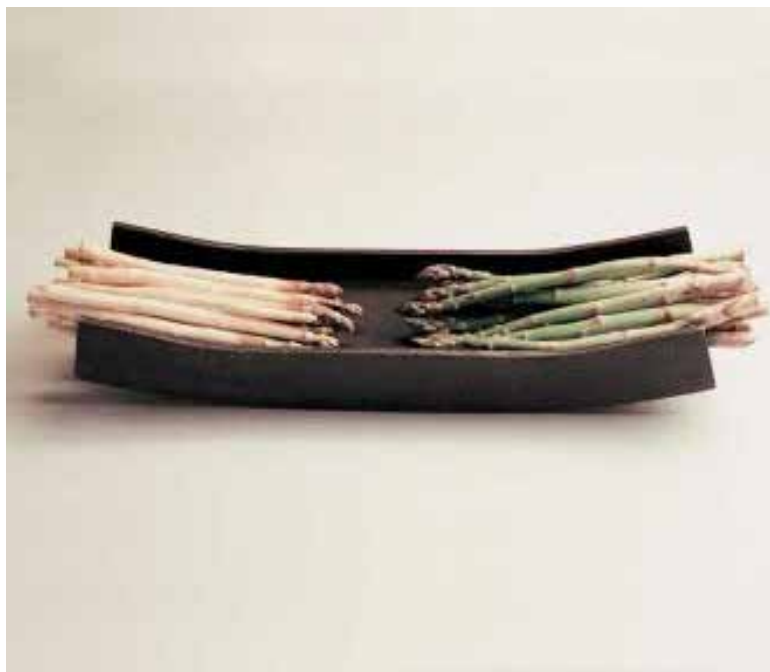


## 2.2.1 DECONTESTUALIZZAZIONE AMBIENTALE

Il prodotto è creato attraverso la decontestualizzazione di un elemento, che può essere naturale o artificiale. In pratica, il prodotto è formato da un elemento che normalmente non attingerebbe a quel determinato scopo. Questa tendenza è un chiaro rimando ai Ready-made: un elemento asportato dal suo "habitat" per assolvere ad un' altra funzione.

Putrella

Putrella è un portaoggetti/centrotavola realizzato partendo da un semilavorato industriale, il quale viene isolato dal suo tipico contesto di utilizzo per divenire un oggetto completamente diverso da quello per il quale è stato pensato.





Putrella, Enzo Mari (1954)

Tree-Tunk Bench

Tree-Tunk è una seduta composta da un albero caduto con l'aggiunta di schienali in bronzo che l'utente può inserire come più preferisce. In questo caso è il tronco dell'albero ad essere decontestualizzato dal suo normale "habitat".





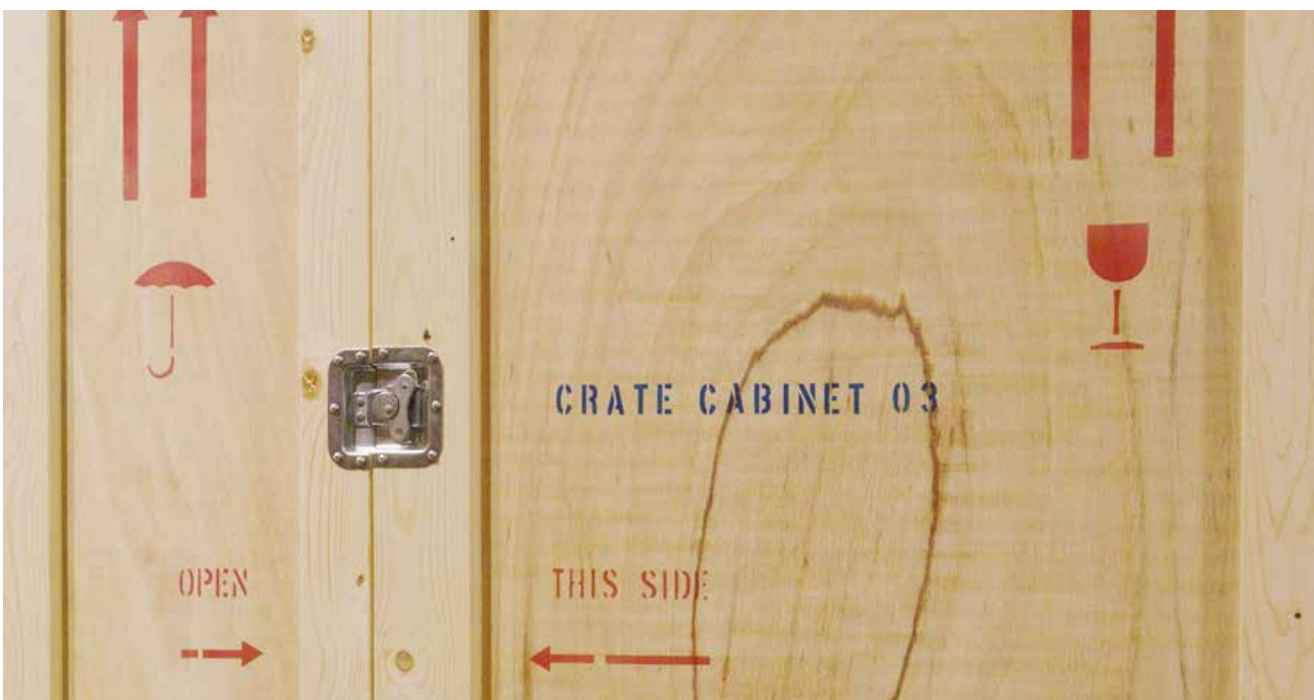


Tree-Tunk bench, Droog Design (1999)

### Crate Cabinets

Quando degli oggetti preziosi vengono spediti in tutto il mondo, vengono trasportati in casse museali, realizzate su misura per garantire la massima protezione del loro prezioso carico. La cassa è un'icona per la sicurezza e la protezione e con Crate Cabinets, questa viene decontestualizzata e diviene lungo sicuro per gli oggetti del proprio utente.





Crate Cabinets, Pieke Bergmans (2009)



## 2.2.2 ALTERAZIONE DELLA PERCEZIONE

L'utente viene spaesato dal prodotto, che non è quello che sembra. Un prodotto all'apparenza morbido è in realtà duro, un prodotto sembra funzionare in un modo fino a quando non si interagisce con esso. Lo scopo è stupire, alterare le sensorialità del soggetto: in questo modo si crea un'esperienza, un'interazione unica, che varia da utente a utente.

**B.L.O**

La lampada B.L.O può essere accesa e spenta soffiandoci sopra, come una candela. Il prodotto ha un effetto spaesante sull'utente: sembra essere una candela, quando in realtà, avvicinandosi, si può notare come esso sia una lampada munita di elettricità.





B.L.O., Marcel Wanders

Concrete  
Furniture

Cercando di creare mobili da esterno dando loro l'aspetto di qualcosa di domestico e confortevole, Remy ha sperimentato il versamento di cemento e schiuma in stampi tessili flessibili. Questa ricerca ha portato alla tecnica del Soft Moulding: i mobili sembrano morbidi ma sono in realtà duri e resistenti.







Concrete Furniture, Tejo Remy (2012)

## Flames

Progettato da Chris Kabel per Droog, Flames è un candelabro a gas realizzato in alluminio, rame, plastica, gomma e acciaio.

Apparentemente potrebbe sembrare che debba essere acceso attraverso una fiamma, come un normale candelabro, quando invece, per accenderlo, basta ruotare la manopola a gas presente sulla sua base.





Flames, Droog Design



## 2.3 USO NON CONVENZIONALE DELLA TECNICA

L'uso non convenzionale dei materiali e delle tecnologie produttive, consiste nell'utilizzo di materiali e tecnologie in modo irrazionale, ad esempio sfruttando a proprio vantaggio gli aspetti apparentemente negativi di una determinata tecnologia di produzione.



### 2.3.1 TECNOLOGIE DI PRODUZIONE

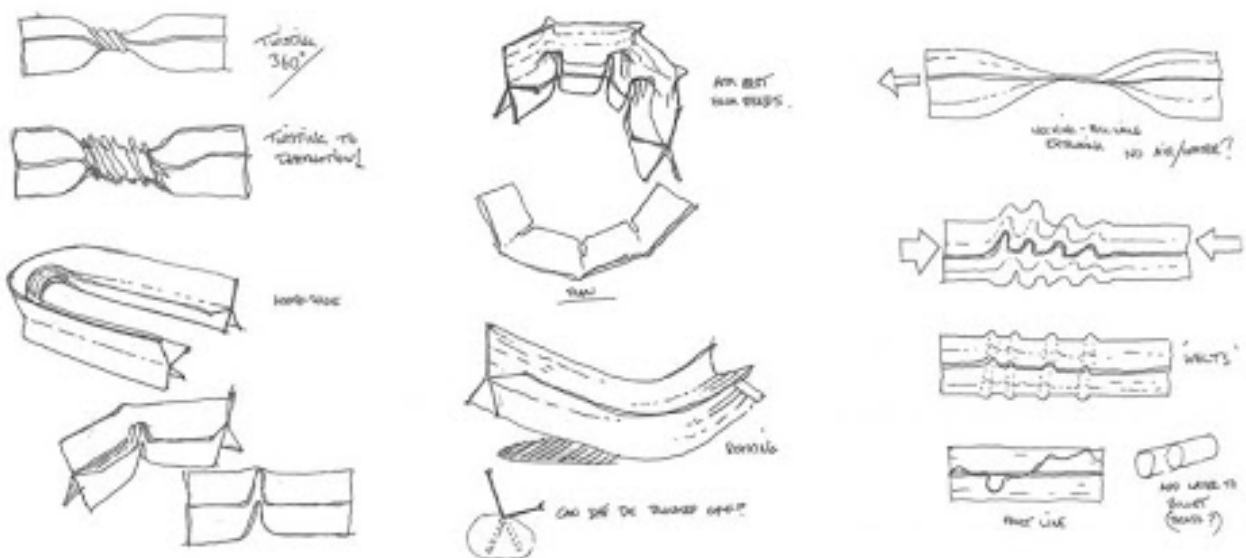
Il prodotto viene realizzato stravolgendo il convenzionale utilizzo della tecnologia produttiva, ad esempio sfruttando gli aspetti apparentemente negativi di quella determinata tecnologia, oppure utilizzando tecnologie produttive che normalmente non verrebbero utilizzate per quel determinato prodotto o processo.

### Extrusions

In qualità di studente universitario Thomas Heatherwick ebbe la possibilità di visitare una fabbrica di alluminio e vedere il processo industriale di estrusione, comunemente utilizzato per produrre componenti facendo passare il metallo caldo attraverso un foro sagomato in una piastra di acciaio. Ciò che lo attraeva di più in questo processo erano le forme deformate prodotte quando la prima sezione di metallo passava attraverso lo stampo, impigliandosi in modo irregolare sulle sue superfici e contorcendosi prima di diventare perfettamente diritta. Anche se normalmente queste sezioni imperfette e mutate venivano tagliate e gettate via; per lui erano la parte migliore. Il prodotto si basa quindi su un aspetto non convenzionale della tecnologia produttiva utilizzata.







Extrusions, Thomas Heatherwick (2009)

### Decori Sinceri

Decori Sinceri è un sistema per decorare arredi. L'idea è quella di voler rendere evidente il "fare manuale", la maestria artigianale e la presenza fisica umana, necessari per la realizzazione dell'oggetto stesso, in modo che questo "fare" diventi automaticamente decoro dell'oggetto. Praticamente questa idea si concretizza nell'utilizzo di particolari guanti, imbevuti di colore, che vengono indossati nelle fasi di realizzazione dell'oggetto; così facendo le varie parti dell'oggetto, in base alle operazioni necessarie per la loro definizione tecnico/formale, si decorano in modo sincero, cioè NECESSARIO.



Decori Sinceri, Massimiliano Adami (2009)



## 2.3.2 MATERIALI

Il prodotto viene realizzato stravolgendo il convenzionale utilizzo dei materiali, ad esempio, utilizzando a proprio vantaggio i loro aspetti apparentemente negativi, o lavorando quel determinato materiale in un modo che solitamente non viene utilizzato.

### Knotted Chair

La sedia viene realizzata partendo da un cavo intrecciato in aramide attorno a un'anima in fibra di carbonio che viene manipolata nella tecnica tradizionale del macramé per formare la forma della sedia. I fili allentati sono impregnati di resina epossidica e appesi a un telaio per indurirsi utilizzando la gravità per ottenere la sua forma.

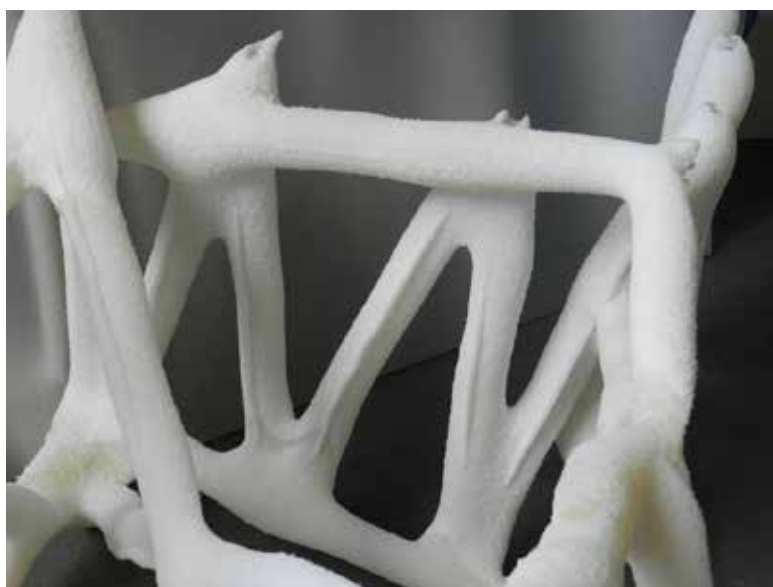




Knotted Chair, Marcel Wanders (1996)

## ELETTROSHOCK

Con Elettroshock, Adami ingaggia un dialogo profondo con la plastica nella sua forma primaria: una massa di polvere termoplastica, impalpabile e amorfa nel suo stato di materia per utilizzo industriale, si fonde e si aggrega selettivamente intorno a un'anima metallica nuda opportunamente scaldata dal controllato passaggio di corrente elettrica.







ELETTROSHOCK, Massimiliano Adami (2013)

### Scrigno

Scrigno consiste in una serie di contenitori rivestiti con schegge di vetro: per il rivestimento di Scrigno, è stato sfruttato un aspetto apparentemente negativo del materiale, in questo caso il vetro e la sua fragilità. Ogni pezzo è unico poichè il vetro non si rompe mai nello stesso modo.





Scrigno, Fratelli Campana (2010)

### Fishline Chair

La sedia viene realizzata avvolgendo la lenza attorno a tutte le sue superfici, per darle una nuova lucentezza e una sottile irregolarità. La lenza è stata tinta prima dell'uso, permettendogli di funzionare come una sorta di vernice. "La sedia fishline è un'esplorazione di modalità di finitura delle superfici in legno che vanno oltre le consuete applicazioni."





Fishline Chair, Nendo (2012)



## 2.4 PROGETTAZIONE PARAMETRICA GENERATIVA

I nuovi strumenti di progettazione parametrica generativa permettono di realizzare pezzi unici attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie produttive, in particolare modo la stampa 3D.



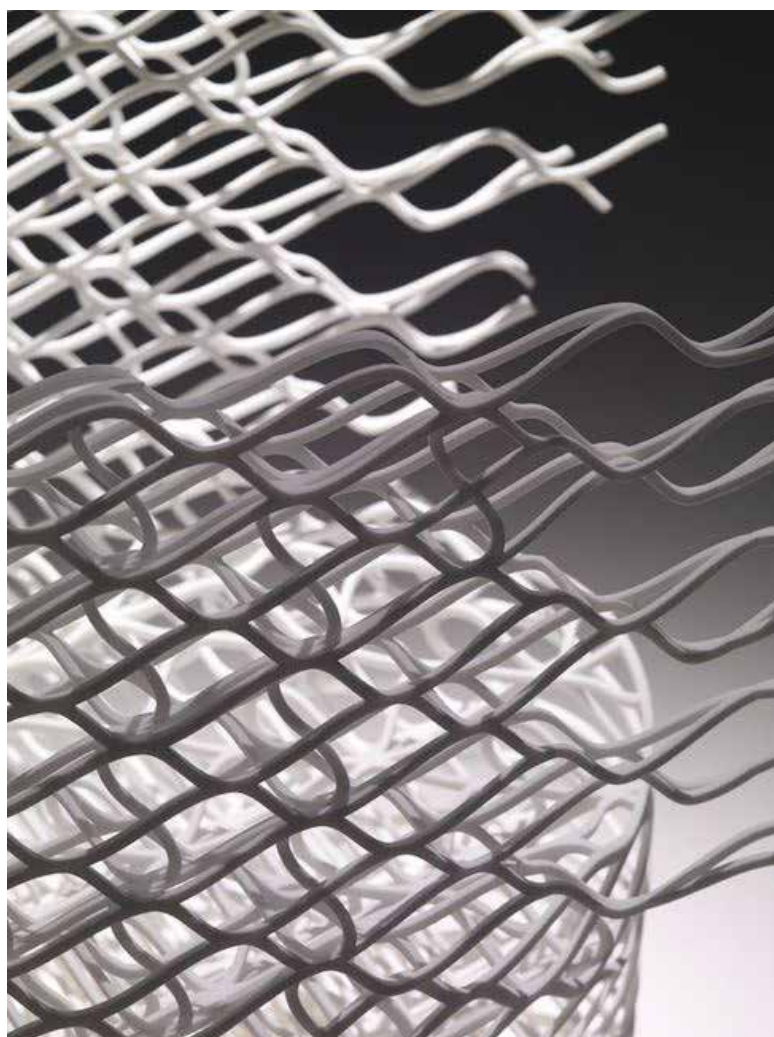


### **2.4.1 DIFFERENZIAMENTO GUIDATA DA PARAMETRI PROGETTUALI**

La serie viene progettata in modo che ogni prodotto sia simile agli altri, ma diverso da loro. Questo parametro è dettato in fase progettuale, dunque la diversità non è lasciata al caso.

### Diamond Chair

La serie viene progettata in modo che ogni prodotto sia simile agli altri, ma diverso da solo. Questo parametro è dettato in fase progettuale, dunque la diversità non è lasciata al caso. La struttura viene creata attraverso la tecnologia di prototipazione rapida della sinterizzazione delle polveri che utilizza un laser per trasformare le particelle di poliammide in uno stampo rigido basato sui dati CAD 3D.

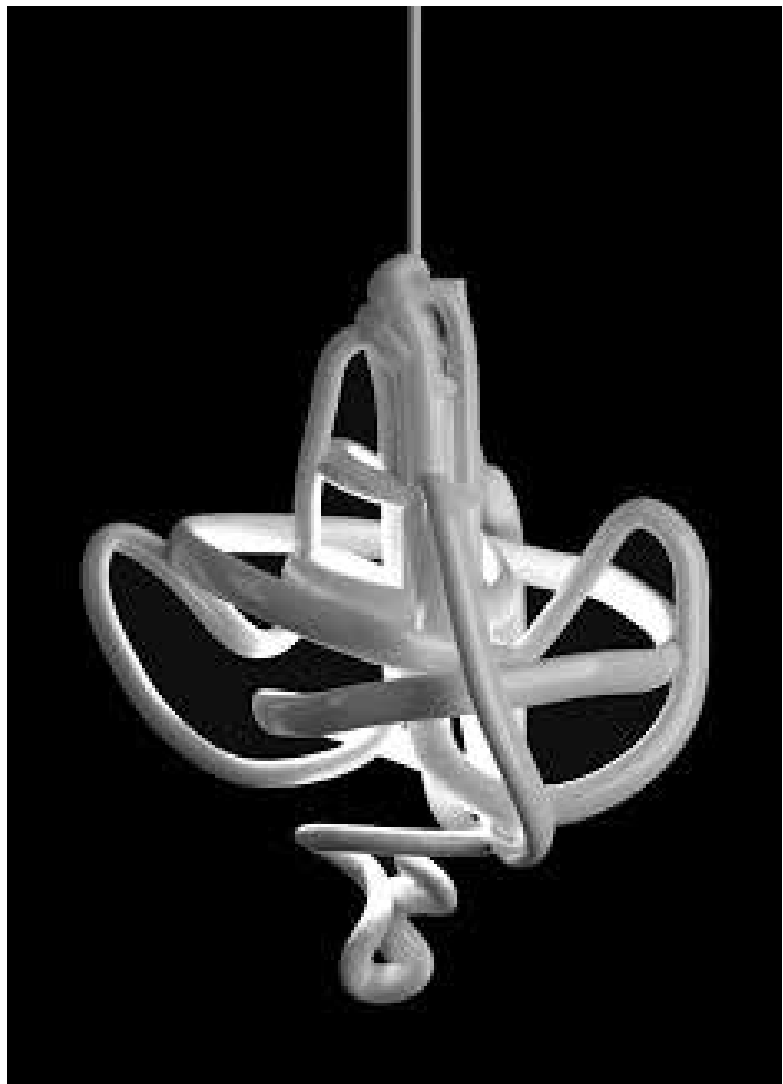




Diamond Chair, Nendo (2008)

### Sketch Furniture

I membri di Front design hanno sviluppato un metodo per materializzare schizzi a mano libera. Lo rendono possibile utilizzando un metodo unico in cui si combinano due tecniche avanzate: i colpi di penna effettuati in aria vengono registrati con Motion Capture e diventano file digitali 3D; questi vengono poi materializzati attraverso la Prototipazione Rapida in veri e propri mobili.





Sketch Furniture, Front Design (2005)

Airborne Snotty  
Vase

Utilizzando la più recente tecnologia di scansione digitale, Marcel Wanders cattura la forma delle particelle di muco emesse durante uno starnuto e le trasforma in vasi.





Airborne Snotty Vase, Marcel Wanders (2007)



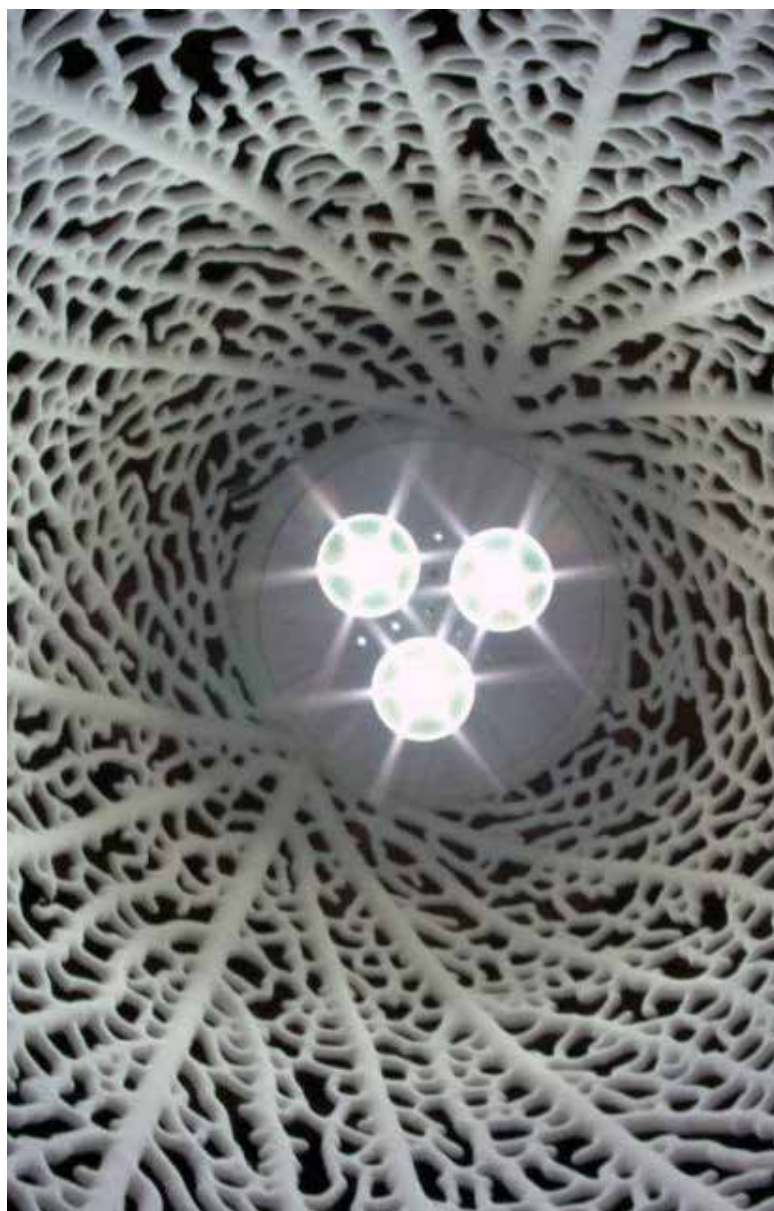


## 2.4.2 DIFFERENZIAZIONE GUIDATA DALLA CASUALITÀ

La serie viene progettata in modo che ogni prodotto sia simile agli altri, ma diverso da loro. La differenziazione è lasciata al caso, attraverso la modifica del codice generativo. Non si conoscono dunque le caratteristiche del prodotto finale fino a quando esso non è terminato.

### Hyphae Lamp

La serie viene progettata in modo che ogni prodotto sia simile agli altri, ma diverso da loro. La differenziazione è lasciata al caso, attraverso la modifica del codice generativo. Ogni lampada è stampata in 3D in nylon ed è concepita per imitare le venature delle foglie.





Hyphae Lamp, Nervous System (2011)

Blow Away Vase

La serie di vasi Blow Away viene realizzata digitalizzando un vaso Royal Delft e aggiungendo alcuni parametri al materiale nel software 3D. Il vaso viene quindi esposto a una raffica di vento simulata.



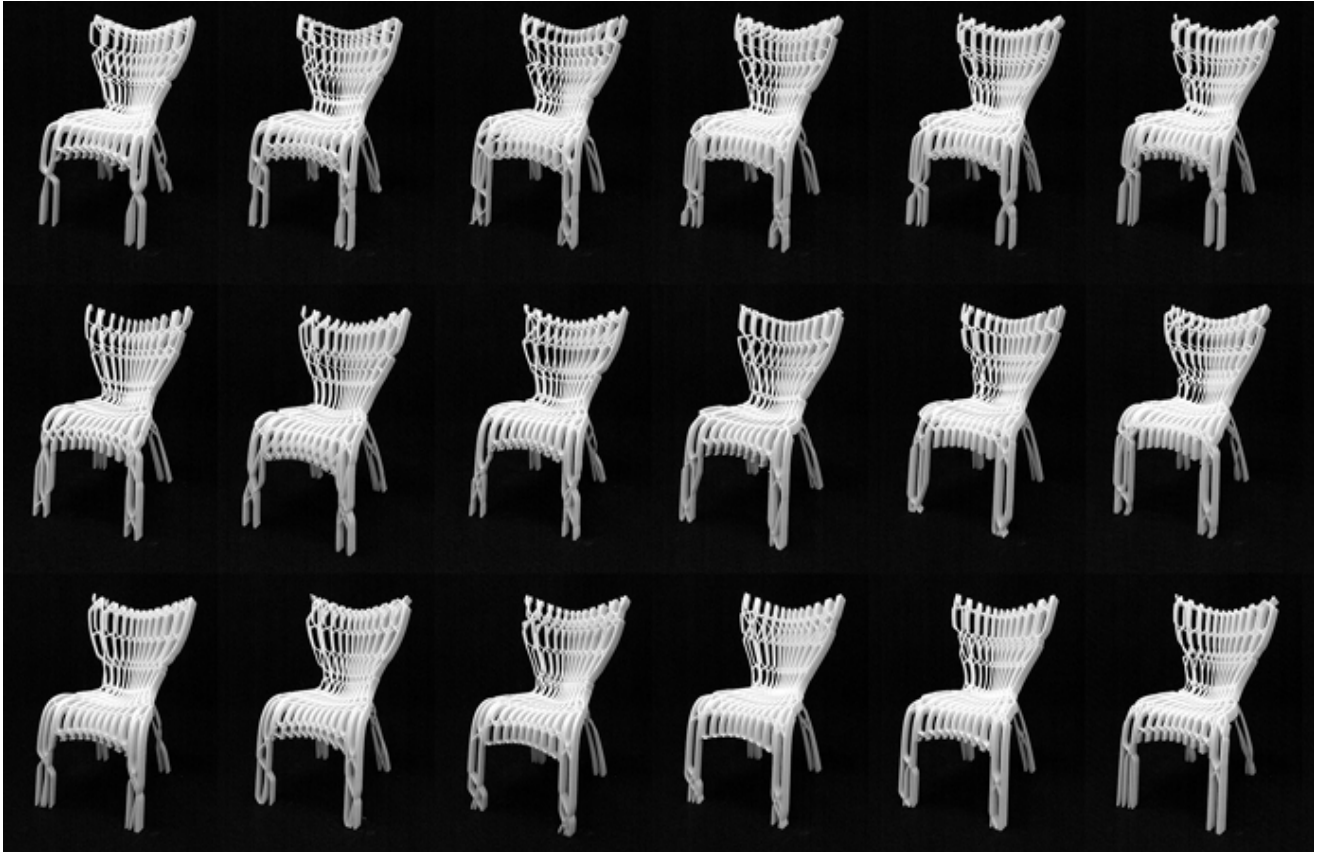


Blow Away Vase, Front Design (2008)

CoReFab #11625

CoReFab #11625 è una sedia di sedute simili tra di loro, ma allo stesso tempo ogni seduta è unica. Vengono realizzate attraverso una forma progettata al computer che è stratificata con motivi variabili, animata e quindi rallentata momento per momento o fotogramma per fotogramma. Questo fotogramma o momento di forma animata al computer viene quindi prodotto tramite la tecnologia di stampa 3D.





CoReFab #11625, Ammar Eloueini (2006)





## 2.5 ANTROPIZZAZIONE DELL'AMBIENTE

L'uomo consuma innumerevoli risorse. Arrivato a un certo punto, si rende conto che non può più utilizzare materie prime, ma è costretto a fare nuovamente uso di materie già da esso utilizzate. Nascono così progetti basati sullo "scarto", prodotti di design che diventano pezzi unici perchè costituiti da "pezzi unici". Lo "scarto" è inteso non come materiale di scarto, ma come prodotto di scarto.

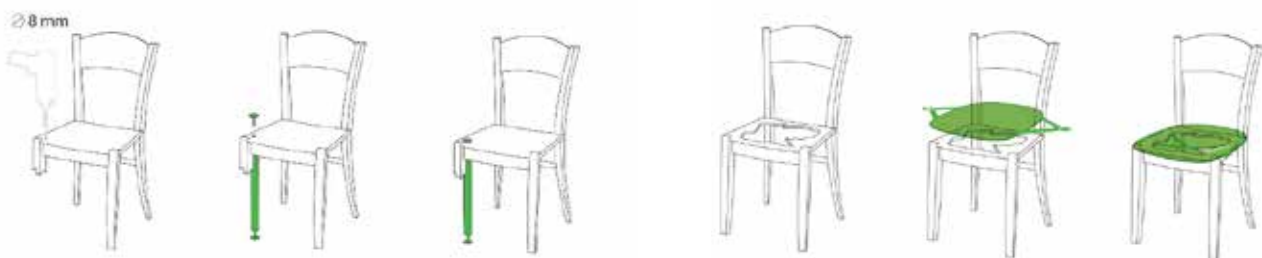


### 2.5.1 INTEGRAZIONE DEL PRODOTTO DI SCARTO

Il prodotto viene riutilizzato effettuandovi una modifica, cioè reintegrando la parte rovinata o mancante con un prodotto nuovo o già esistente non appartenente al prodotto di partenza. In questo modo il prodotto apparentemente a fine vita torna a possedere la sua funzionalità e anche un aspetto unico, poichè ogni pezzo sarà diverso.

### Rèanim

Rianimare, recuperare, reintrodurre, riabilitare, riciclare, restaurare, ripensare, vestire, curare... il designer diventa il medico degli oggetti e usa le sue conoscenze per aumentare l'aspettativa di vita dei mobili rifiutati. Lo scopo non è quello di ripristinare, né di riparare o di trasformare ma di rieducare i mobili. I "progettisti-medici" di 5.5 usano il deterioramento, la debolezza e le alterazioni come mezzo per creare. Il loro intervento chirurgico restituisce al paziente la sua funzione iniziale. L'oggetto curato trova così il suo posto nel suo habitat e riacquista il diritto di vivere, questa volta come pezzo unico.



Rèanim, 5.5 (2003)

You Can't Lay Down  
Your Memories

La cassetiera "You Can't Lay Down Your Memory" di Tejo Remy è composta da cassette tenute insieme da una cintura. Ha l'impatto visivo e l'intento provocatorio di una scultura dadaista, senza il senso dell'umorismo dada.





'You Can't Lay Down Your Memories' cabinet, Tejo Remy (2010)

100 Chairs in  
100 Days

Martino Gamper ha creato una nuova sedia al giorno per cento giorni mettendo insieme pezzi di sedie che ha trovato scartate per strada o nelle case di amici.







100 Chairs in 100 Days, Martin Gamper (2007)



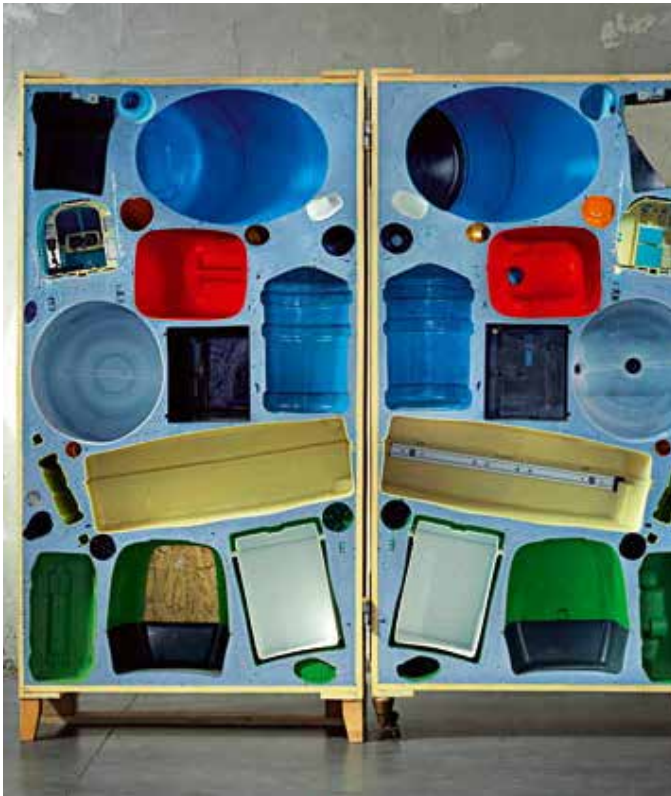
## 2.5.2 RIFUNZIONALIZZAZIONE DEL PRODOTTO DI SCARTO

Il prodotto viene rifunzionalizzato, cioè utilizzato per un altro scopo, diverso da quello per il quale era stato inizialmente progettato. Il prodotto potrà essere sia inglobato in un altro prodotto, sia utilizzato autonomamente.

### Fossili Moderni

Fossili moderni è un sistema per realizzare mobili utilizzando contenitori e oggetti di riciclo e schiuma poliuretanic. Gli oggetti contenuti nella schiuma si trasformano in oggetti cavi adatti per essere vani contenitori per altri oggetti. Vi saranno quindi vani di diversa forma, dimensione, colore e orientamento. In questo processo la casualità ha un ruolo fondamentale; è l'elemento indispensabile che determina il "design" dell'oggetto realizzato e che gli attribuisce quei valori di unicità più vicini al fare artistico che al prodotto industriale.





Fossili moderni, Massimiliano Adami (2004)

Palombella

Il diffusore di Palombella è realizzato applicando una comune cuffia da piscina in gomma siliconica su una semplice struttura in tondino di acciaio.





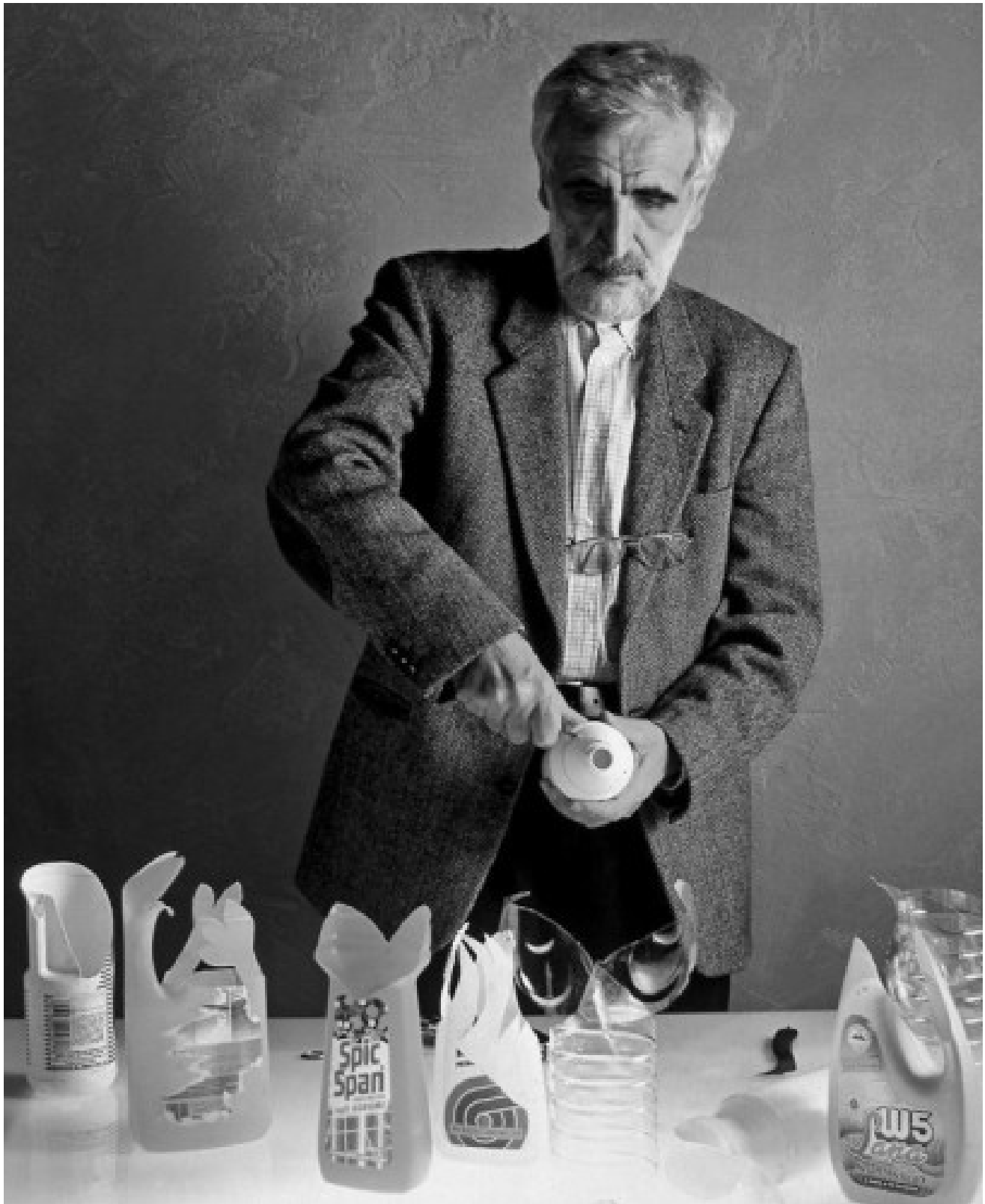
Palombella, Paolo Ulian (2000)

Ecolo

Enzo Mari realizza per Alessi "Ecolo", un libretto d'istruzioni per realizzare da sè un vaso di fiori a partire da imballaggi usati. Esso contiene un'etichetta rigida con il nome dell'Editore e dell'Ideatore da applicare, se si vuole, al vaso realizzato. Con ciò, oltre a fornire un prodotto funzionale, ricambiabile, dal costo nullo, trasmette un messaggio critico al sistema-merce: "Oggi nel design, ciò che si acquista non è un prodotto ma solo un'etichetta".







Ecolo, Enzo Mari



## 2.6 INTEGRAZIONE DELLA NATURA

L'integrazione della natura nel processo produttivo di un prodotto industriale o durante il suo utilizzo, dà luogo alla casualità; infatti la natura non segue regole fisse, come avviene invece per la produzione industriale.



## 2.6.1 INTEGRAZIONE DELL'ESSERE BIOLOGICO

Il prodotto viene integrato con un elemento biologico, che determina la sua differenziazione dagli altri prodotti della stessa serie. Questo processo è irrazionale, non si basa su alcun tipo di parametro progettuale prestabilito. Di conseguenza, il risultato sarà di volta in volta imprevedibile, generando forme sempre diverse tra loro.

**Objects from Nature**

Blast Studio raccoglie i rifiuti del caffè che poi si mescolano alle radici dei funghi per trasformare gli oggetti creati dagli esseri umani in pezzi unici che alla fine vengono trasformati dai rifiuti urbani. Il mix di materiali viene stampato in 3D negli oggetti stessi e i funghi crescono naturalmente per formare una pelle liscia e morbida che serve a solidificare il pezzo.



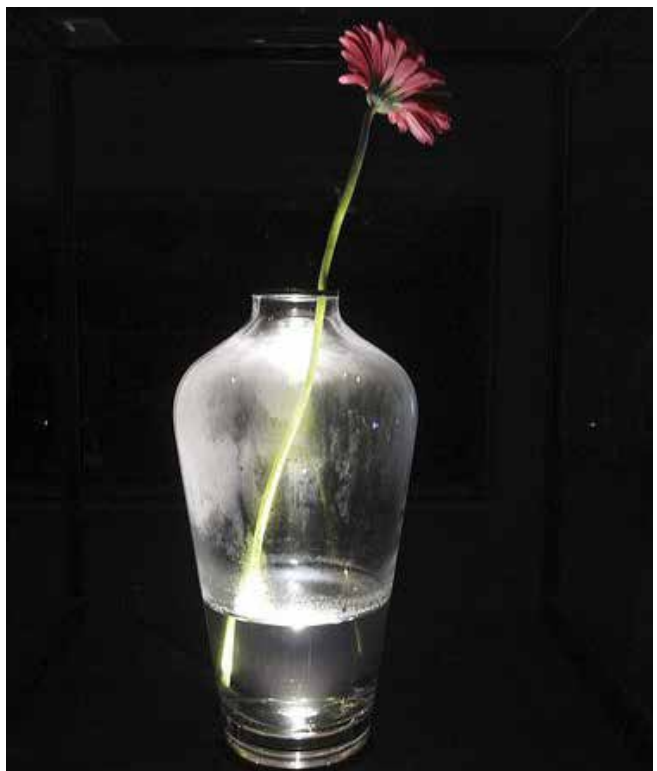


Objects from nature, Blast Studio

**Objects from Nature** Attingendo alla natura simbolica della luce e dell'acqua come forze vitali fondamentali, Life 01 è un oggetto unico, che va oltre l'essere una decorazione d'interni per diventare un'allegoria della caducità della vita.







Life 01, Paul Cocksedge

DIY Plant  
Forniture

Kai Linke ha preso erbe, bulbi, bambù e altre piante a crescita rapida, ha modellato stampi per i loro rami e ha spinto i loro limiti attraverso una serie di deformazioni.



DIY Plant Furniture, Kai Linke (2011)



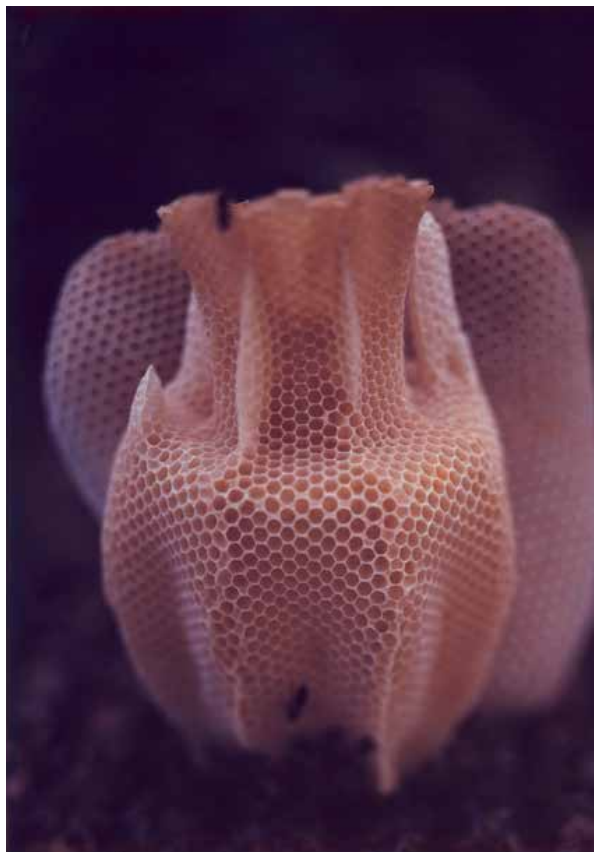
## 2.6.2 INTEGRAZIONE DEL PROCESSO BIOLOGICO

Il prodotto viene realizzato o modificato durante il suo ciclo di vita attraverso un processo biologico, ovvero un processo svolto da un essere biologico. Questo processo è irrazionale, non si basa su alcun tipo di parametro progettuale prestabilito. Di conseguenza, il risultato sarà di volta in volta imprevedibile, generando forme sempre diverse tra loro.

**The Honeycomb Vase**

La serie di vasi "The Honeycomb Vase" è stata completamente "realizzata dalle api". Dopo mesi di apprendimento dagli apicoltori del funzionamento interno della natura, Libertiny ha invitato le colonie di api a partecipare al suo progetto. Il risultato è, ogni volta, un pezzo unico; d'altronde le api, essendo esseri biologici, non sono guidate da parametri progettuali codificati e preimpostati. Libertiny ha sfruttato la natura per ottenere una serie di prodotti diversi tra loro.





The Honeycomb Vase, Tomas Libertiny (2006)

The Idea  
of a Tree

The Idea of a Tree è un processo produttivo autonomo che combina un input naturale con un processo meccanico. Spinto esclusivamente dall'energia solare, traduce l'intensità del sole attraverso un apparato meccanico in un oggetto al giorno. Come un albero, l'oggetto diventa una registrazione tridimensionale delle condizioni climatiche che si verificano durante la giornata.







The Idea of a Tree, Mischer'Traxler (2008)

### One Shot, One Life

Il progetto "One Shot One Life" consiste nell'inserire l'iconica sedia Superleggera nella catena biologica vita-morte-vita. I microfori sul legno si ottengono "sparando alle gambe" della sedia con un fucile. L'obiettivo è quello di facilitare e accelerare l'ingresso di alcuni tarli, che inizieranno il processo di reinserimento della sedia nella catena biologica della vita.





One Shot, One Life, JoeVelluto (2019)

Design by Animals

La realizzazione di questo progetto è stata possibile grazie all'aiuto di numerosi animali, in particolare topi, cani, serpenti e scarafaggi. Gli animali hanno reso ogni prodotto unico facendo semplicemente ciò che fanno di solito.





Design by Animals, Front Design (2018)



### 2.6.3 INTEGRAZIONE DEL FENOMENO FISICO

Il prodotto viene realizzato o modificato durante il suo ciclo di vita attraverso un fenomeno di natura fisica, appartenente comunque al mondo naturale, che determina la casualità del pezzo. Questo processo è irrazionale, non si basa su alcun tipo di parametro progettuale prestabilito. Di conseguenza, il risultato sarà di volta in volta imprevedibile, generando forme sempre diverse tra loro.

## Salts

Eliminare l'uso di tutti i materiali che contengono componenti animali. È questa la missione (quasi) impossibile di Erez Nevi Pana che, ispirato dal desiderio di rendere il design più giusto, ripensa le modalità di produzione di arredi e artefatti. Nel ciclo Salts alcuni sgabelli in legno mostrano l'esito di un particolarissimo processo di cristallizzazione. Assemblati con una speciale colla vegana e quindi bloccati ai fondali del Mar Morto, si sono impregnati di quel sale che impedisce la creazione di qualsiasi forma di vita, generando sul legno incrostazioni dalla forma imprevedibile che conferiscono all'oggetto una dimensione di nuovo primitivismo, in linea con la componente mistica del territorio dal quale provengono.





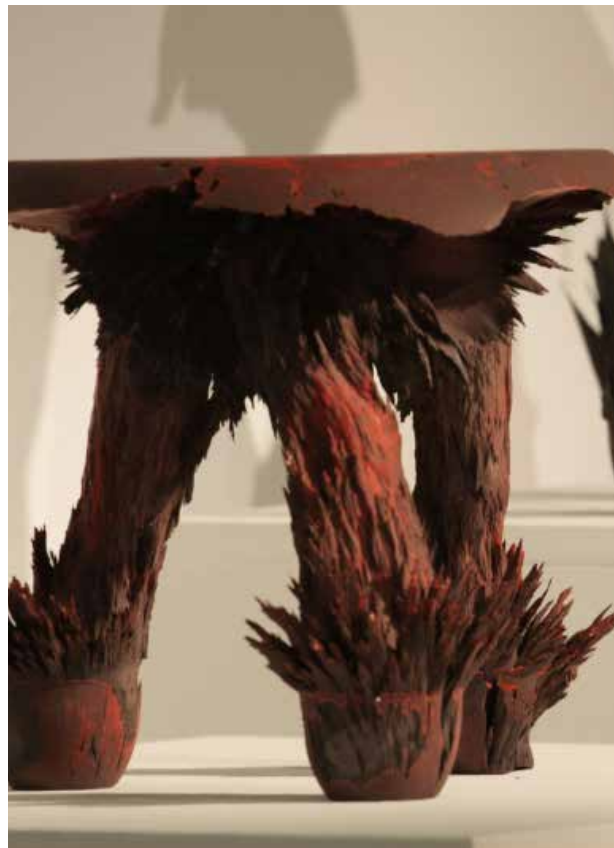


Salts, Erez Nevi Pana (2016)

### The Gravity Stool

Il progetto prende in considerazione le leggi della fisica, partendo dall'idea che tutto sia influenzato dalla gravitazione. Per la serie, Van Der Wiel manipola questo fenomeno naturale che ha un forte effetto modellante, sfruttando il suo potere: il magnetismo. Il progettista ha sviluppato la "macchina magnetica", con la quale posiziona i campi magnetici sopra e sotto un contenitore di materiale polarizzato. Per formare e determinare le forme dei suoi mobili, i pensili vengono tirati verso il basso e poi rilasciati, nei quali la sostanza segue, trascinata verso l'alto dalla forza magnetica, lasciando che sia la natura a determinare la forma dello sgabello.





The gravity stool, Jolan Van Der Wiel

### Bubble Lamp

Una bolla è breve e scoppia al tuo tocco. Ma finché dura, cattura la luce e riflette la stanza come una struttura temporanea multicolore. "Volevamo creare una lampada in continua evoluzione che combini il più effimero dei paralumi con una sorgente luminosa a LED che durerà per 50000 ore. Nel tempo impiegato dal LED per bruciarsi, la lampada avrà avuto 3 milioni di paralumi, ognuno diverso dall'altro."





Bubble Lamp, Front



**INTERAZIONE TRA  
UTENTE E PRODOTTO**

## 3. L'INTERAZIONE TRA UTENTE E PRODOTTO

### Il tema

L'integrazione fisica dell'utente può essere un anello di giunzione nel rapporto tra arte e design, nella rottura dell'ossimoro serialità/pezzo unico. L'utente può agire infatti in modo da donare al prodotto una caratteristica che lo renda pezzo unico, poichè ogni utente agisce in modo diverso. In particolar modo ci si concentrerà sul tema del prosumer, e su come egli riesca a cambiare la sorte di un prodotto apparentemente industriale, rendendolo pezzo unico.

### L'obiettivo

L'obiettivo sarà quello di studiare il rapporto tra l'utente e il prodotto, e, in particolar modo, l'interazione che avviene tra essi, attraverso l'analisi di questo processo e un ragionamento approfondito sulla riflessione critica proposta dal designer in alcuni casi studio accuratamente selezionati.

### 3.1 LE DIVERSE TIPOLOGIE DI MODIFICA

#### Il compito del designer

L'interazione tra utente e prodotto avviene tramite una modifica, che rende quest'ultimo un pezzo unico. Compito del designer è quello di capire cosa avverrà dopo la realizzazione del prodotto e progettare il più possibile la performance mutativa.

#### La modifica

La performance mutativa non è sempre uguale, cambia sì da individuo a individuo, ma anche, e soprattutto, da prodotto a prodotto. Ciò perchè ogni prodotto ha delle caratteristiche e delle dinamiche di modifica differenti.

## IN BASE ALL'INTENZIONE

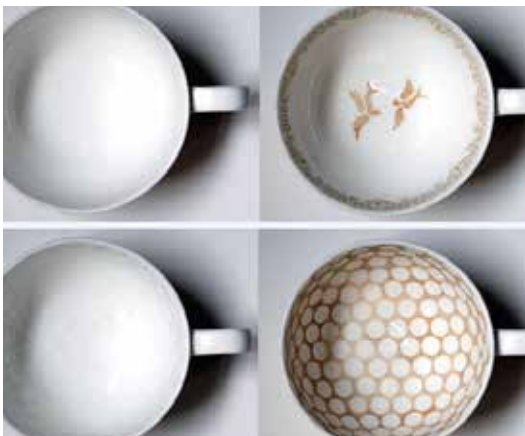
### Modifica volontaria

Con la modifica volontaria, l'utente modifica volontariamente il prodotto. E' un tipo di modifica che prevede una premeditazione guidata dall'istinto o dal bisogno di effettuare un determinato atto. Il designer deve istruire l'utente sul comportamento da adottare per rendere il proprio prodotto unico.



### Modifica involontaria

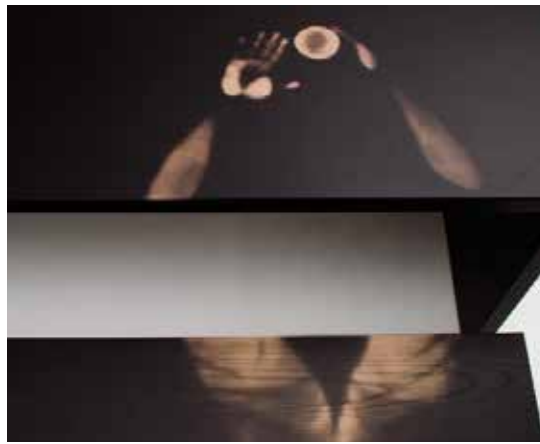
Con la modifica involontaria, l'utente modifica involontariamente il prodotto. E' un tipo di modifica che non prevede una premeditazione, ma che semplicemente avviene senza che l'utente vi abbia ragionato al riguardo. Il designer deve prevedere delle parti modificabili del prodotto, delle capacità di modifica celate all'utente.



## IN BASE ALLA REVERSIBILITÀ

### Modifica reversibile

Con la modifica reversibile, il prodotto può essere modificato più di una volta. Dopo aver effettuato la modifica, la forma di base può essere ripristinata, ma con il rischio che la modifica effettuata venga persa per sempre. Il designer lascia nel prodotto lo spazio per poter "aggiungere" un qualcosa di temporaneo, che può essere rimosso senza ripercussioni sul prodotto stesso.



### Modifica irreversibile

Con la modifica irreversibile, una volta effettuata la performance artistica, non si può tornare alla condizione preesistente. Ciò significa che la modifica richiederà all'utente una maggiore riflessione, oppure l'utente stesso sarà impotente davanti alla mutazione. Il designer deve prevedere delle dinamiche di modifica, degli aspetti del prodotto che ne determinano una modifica già premeditata.



## IN BASE ALL'APPO

### Additiva

Con la modifica additiva, il prodotto viene modificato a completare il prodotto originale. Le funzioni non sono ancora complete. Il designer progetta il prodotto che presenti volontariamente una mancanza, che sarà l'utente a



### Sottrattiva

Con la modifica sottrattiva, il prodotto viene asportato. Il prodotto viene suddiviso in parti. Il designer progetta la mutazione o le dinamiche di modifica, che potranno essere applicate in vari casi, le modalità





## ORTO

iva, l'utente è chiama-  
dotto la cui estetica e  
cora giunte alla defini-  
er progetta un prodot-  
tariamente una man-  
nte stesso a colmare.



## IN BASE ALL'ASPETTO

### Strutturale

Con la modifica strutturale, si altera la struttura del prodotto, ridefinendone la forma e, a volte, anche la funzione. Il designer stabilisce e induce nell'utente le dinamiche di modifica.



## IN BASE ALLE TEMPISTICHE

### Istantanea

Con la modifica istantanea, l'utente modifica il prodotto attraverso un unico atto, con un unico step mutativo.



### Superficiale

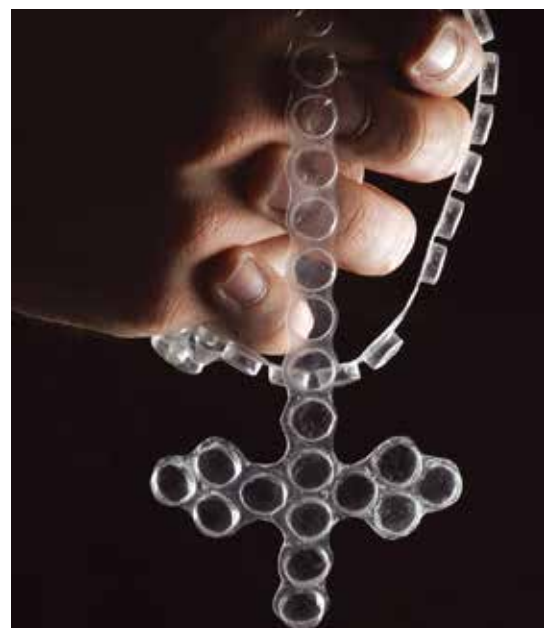
ottrattiva parte del  
ortata oppure il pro-  
so in parti più pic-  
ogetta il processo di  
amiche di asporta-  
o ridefinire, in alcu-  
d'uso del prodotto.

Con la modifica superficiale, viene modificato l'aspetto esteriore del prodotto, come le sue texture e i suoi colori. Il designer individua le aree superficiali personalizzabili.



### Mutativa

Con la modifica continua, il prodotto viene modificato durante il suo ciclo di vita dalle azioni dell'utente, attraverso più step mutativi.



## 3.2 CASI STUDIO

Un'analisi approfondita dei casi studio è necessaria per dimostrare come la barriera tra arte e design sia sempre più permeabile. Infatti, sono numerosi i prodotti che abbattano l'ossimoro serialità/pezzo unico, tramite approcci differenti. È fondamentale ricordare come in questi prodotti sia intrinseco l'apporto delle esperienze effettuate lungo il corso della storia. Ogni prodotto avrà una storia progettuale e una performance mutativa (dunque un'interazione tra utente e prodotto) differente.



Shadow

La poltrona si adatta al primo utilizzo, la prima seduta che vi viene effettuata rimane impressa nella sua struttura per tutta la durata del suo ciclo di vita. Il designer vuole far riflettere sul fatto che anche un semplice prodotto, come una seduta, è importante e che il primo approccio con esso non va sottovalutato.

La modifica

Il tipo di modifica è: involontario, irreversibile, strutturale, istantaneo.





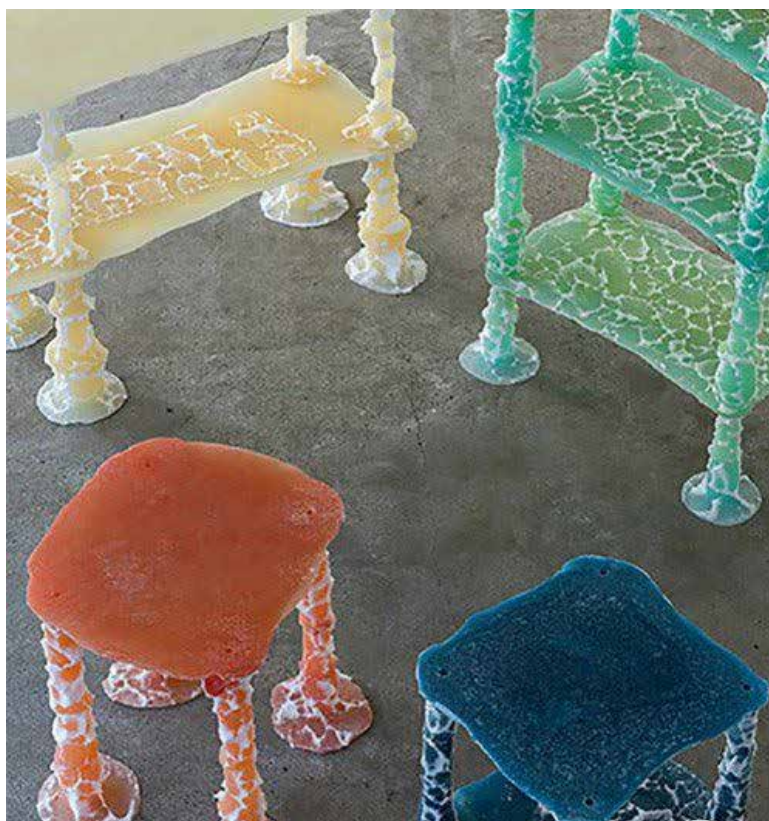
Shadow, Gaetano Pesce (2000)

Mould

Il progetto è concepito per migliorare il legame emotivo tra persone e oggetti. L'utente deve scavare nella resina che riveste il prodotto per poterne usufruire.

La modifica

Il tipo di modifica è: volontario, irreversibile, sottrattivo, strutturale, mutativo.





Mould, Yosuke Matsushita (2019)

Mould

“Sulla pelle” di questo prodotto persiste il passaggio dell’uomo per un intervallo di tempo definito: la finitura termocromica del tavolo e delle panche risponde al calore di qualsiasi piatto, tazza o parte del corpo posto su di esso, per lasciare una “filigrana” effimera..

La modifica

Il tipo di modifica è: involontario, reversibile, superficiale e mutativo.





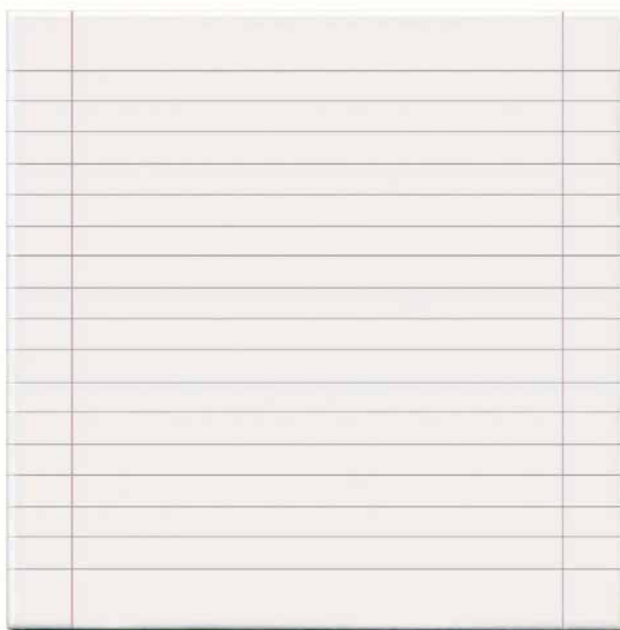


Linger a Little Longer, Jay Watson (2011)

Pagina

La modifica

Questa piastrella della collezione “Osservare comportamenti”, invita l’utente alla scrittura. La sua configurazione iniziale manca volutamente di quello che è un aspetto solitamente fondamentale nelle piastrelle: la grafica (fatta eccezione per quelle che sono le righe, che fungono unicamente da supporto alla modifica). L’utente ha il compito di integrare la parte mancante. Il tipo di modifica è: volontario, irreversibile, superficiale, additivo e mutativo.





Pagina, Paolo Ulian (2001)

Stain Teacup

La tazza è concepita per portare sulla propria superficie le esperienze del proprio e le abitudini del proprio utente. Il designer pensa questo prodotto per creare un legame simbolico tra prodotto e utente. L'utente personalizza la propria tazza attraverso atti involontari, di modo da renderla propria fino in fondo.

La modifica

Il tipo di modifica è: involontario, irreversibile, superficiale e mutativo.





Stain Teacup, Laura Bethan Wood (2006)

Underskog

La sedia ha un motivo nascosto che viene rivelato col tempo. Il tessuto è composto da due strati: mentre il primo si rovina, il secondo mostra un motivo floreale.

La modifica

Il tipo di modifica è: involontario, irreversibile, superficiale, sottrattivo e mutativo.



Underskog, Kristine Bjaadal (2009)

Underskog

Il designer vuole far riflettere sulla concezione di scarto con la sua collezione "Rispettare la materia". I piccoli fori a tratteggio delineano all'interno del centrotavola una serie di forme ellittiche che in caso di rottura potrebbero "salvarsi" e quindi, svincolarsi dal contesto del centrotavola acquisendo una propria autonomia di piccole ciotole. La rottura accidentale può trasformarsi così da evento negativo a evento generatore di nuovi stimoli e nuove realtà. "Mi piace pensare che questo oggetto possa essere un sorta di ammonimento a non disfarsi delle cose con troppa facilità, nemmeno quando, apparentemente, sono solo dei cocci." <sup>8</sup>

La modifica

Il tipo di modifica è: involontario, irreversibile, strutturale, sottrattivo e mutativo.







Una Seconda Vita, Paolo Ulian (2006)

Do Break

Do Break è una serie di vasi uniformi senza decorazioni; bisogna lasciarlo cadere per donargli una texture. La gomma all'interno fa in modo che non cada letteralmente in mille pezzi. Il momento in cui lanci Do break diventa un ricordo indelebile.

La modifica

Il tipo di modifica è: involontario o volontario, irreversibile, strutturale, istantaneo.





Do Break, Droog Design (2000)

Do Add Chair

La funzione della sedia è interrotta: richiede una riparazione. Il designer ha inserito nel proprio prodotto un aspetto irrazionale, che l'utente "ripara" attraverso la sua modifica.

La modifica

Il tipo di modifica è: volontario, reversibile, strutturale, additivo, mutativo.





Do Add Chair, Jurgen Beys (2015)

Do Break

RosAria è realizzata mediante l'uso del pluriball. Il fedele, mentre recita il rosario, fa scorrere la corona tra le dita muovendosi progressivamente verso l'estremità dove si trova la croce, facendo scoppiare la bolla d'aria al termine d'ogni preghiera. Il concetto del prodotto industriale di massa, di scarsa qualità, è trasposto su un simbolo d'eternità e di sacralità al punto tale da diventare un oggetto usa e getta. La spiritualità diviene seriale e temporizzata, l'uomo compie un'azione decisiva. La funzione della corona cessa di esistere definitivamente nel momento in cui il fedele sente di avere la coscienza a posto. Il tipo di modifica è: volontario, irreversibile, strutturale, sottrattivo e mutativo.

La modifica





RosAria, JoeVelluto (2002)

Verderame

Verderame è una piastrella di rame, che dopo un paio di mesi inizia ad ossidarsi e a cambiare colore. L'ossidazione fa apparire una texture nascosta che mostra i tipici oggetti che possono essere trovati su un pavimento, come ad esempio penne o lacci di scarpe.

La modifica

Il tipo di modifica è: involontario, irreversibile, superficiale, sottrattivo e mutativo.







Verderame, Odo Fioravanti (2009)



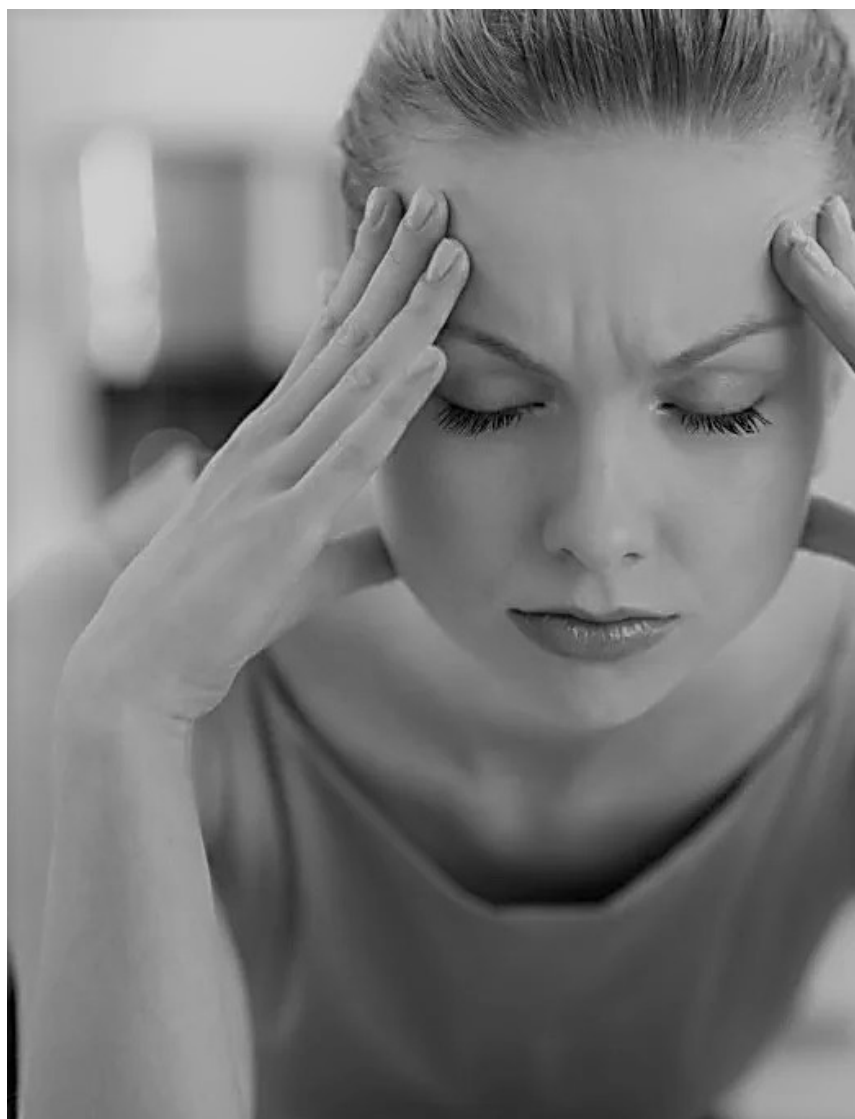
**SECONDA PARTE**  
**Sperimentazione**  
**progettuale tra**  
**design e arte**



**STRESS E FRUSTRAZIONE**

## 1. STRESS E FRUSTRAZIONE

Il tema sul quale si basa la progettazione è quello dello stress e della frustrazione. Lo stress e la frustrazione sono sentimenti negativi ricorrenti nell'animo umano, dunque si cercherà di progettare un prodotto ibrido tra arte e design che vada ad alleviare questi sentimenti negativi. Prima di effettuare qualsiasi tipo di progettazione, è necessario effettuare un'analisi sul tema, per capire bene quale tipologia di stress alleviare e quali interazioni tra utente e prodotto approfondire per la realizzazione del prodotto.



## 1.1 BASI SOCIOLOGICHE

Definizione	Lo stress è una risposta psicofisica a compiti anche molto diversi tra loro, di natura emotiva, cognitiva e sociale, che la persona percepisce come eccessivi. Selye fu il primo a parlare di "stress" definendolo come "una risposta aspecifica dell'organismo ad ogni richiesta effettuata su di esso".
Diversi tipi di stress	Esistono tre diversi tipi di stress: lo stress cronico, lo stress acuto e lo stress intermittente. Nello stress cronico la fonte di stress permane nel tempo; nello stress acuto lo stimolo si verifica una volta sola e ha una durata limitata; nello stress intermittente lo stimolo si presenta a intervalli regolari e ha una durata limitata.
La tipologia scelta	La tipologia più frequente è quella dello stress intermittente, ed è proprio quella che il prodotto vorrà cercare di alleviare, poichè sarà sempre a disposizione dell'utente.
Nascita dello stress	Lo stress nasce con un iniziale stato di bisogno ed un successivo oggetto o soggetto che si oppone alla realizzazione di tale bisogno. Il soggetto attribuisce a tale oggetto/soggetto l'intenzione di opporsi e, in assenza di paura, nutre una forte intenzione di attaccarlo. L'azione di aggressione avviene quasi sempre, anche se, nella specie umana, si può manifestare anche un'inibizione dell'aggressione.
Le fonti di stress	Gli studiosi riconoscono diverse cause allo stress; le più comuni sono sicuramente: la famiglia, la salute, il lavoro, l'ambiente, il clima, traumi di vario genere, le abitudini (come ad esempio i vizi) e lo studio.
Attività consigliate	Gli studiosi consigliano varie attività per allontanare lo stress, come ad esempio: lo sport, la scrittura e il disegno, urlare, prendere a pugni qualcosa di soffice, ascoltare della musica e strappare della carta.

### Lo sfogo

Il soggetto affetto da stress e frustrazione tende a sfogarsi, anche, e soprattutto, involontariamente, in diversi modi e su entità di vario tipo.

#### OGGETTO AGENTE

Il soggetto si sfoga con l'oggetto/soggetto che ha determinato lo stress.

#### ENTE ESTERNO

Il soggetto si sfoga con un oggetto/soggetto diverso da quello che ha provocato lo stress.

#### SE STESSI

Il soggetto si sfoga su se stesso; lo sfogo diviene autoaggressione o autolesionismo.

### Dati statistici

Le indagini hanno dimostrato che i disturbi da stress sono notevolmente diffusi nella popolazione, in particolare negli individui dai 18 anni in su.

**85%**

Ha sofferto negli ultimi mesi di almeno un disturbo.

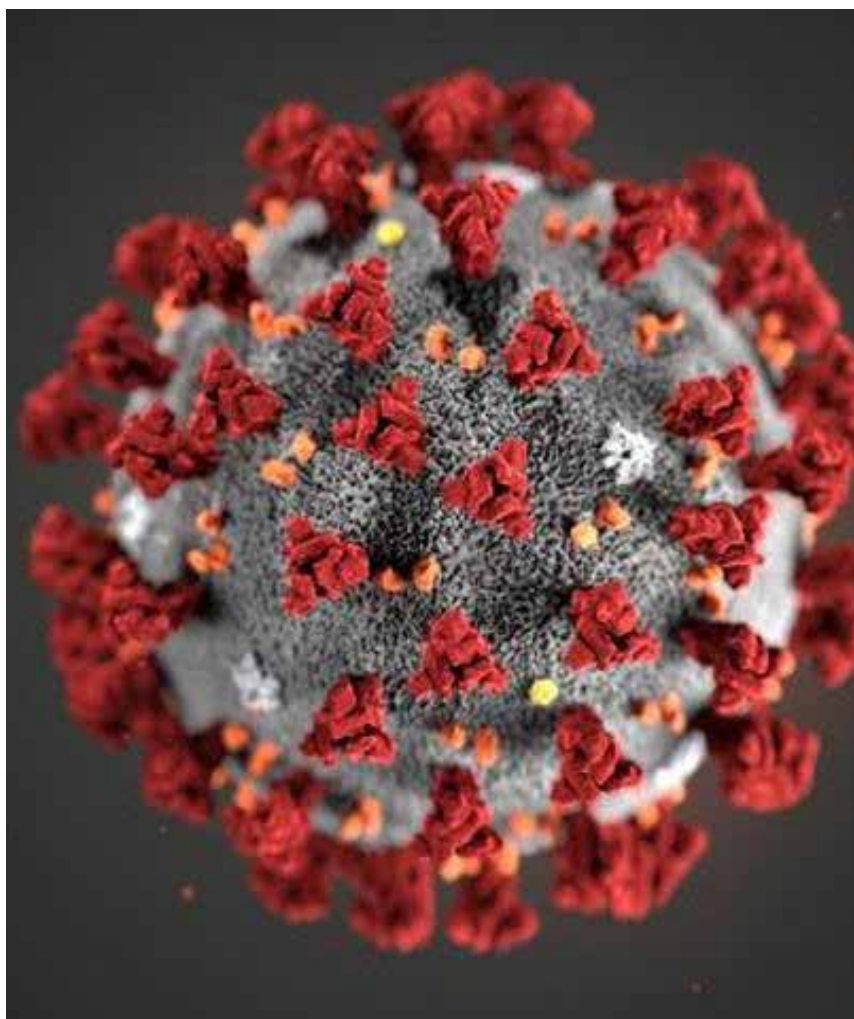
**45%**

Ha avuto tre o più episodi di disturbo da stress.

## 1.2 ANALISI DEL FENOMENO NELLA CONTEMPORANEITÀ

### Il periodo storico

Il periodo storico nel quale ci troviamo vede una pandemia a livello globale (COVID-19), che costringe la maggior parte della popolazione a restare chiusa in casa per evitare il contagio. Ciò provoca stress e frustrazione negli individui, e la casa, dapprima figura di relax e luogo di ritrovo, diviene quasi una prigione e appare agli occhi dell'individuo come un elemento confinante.





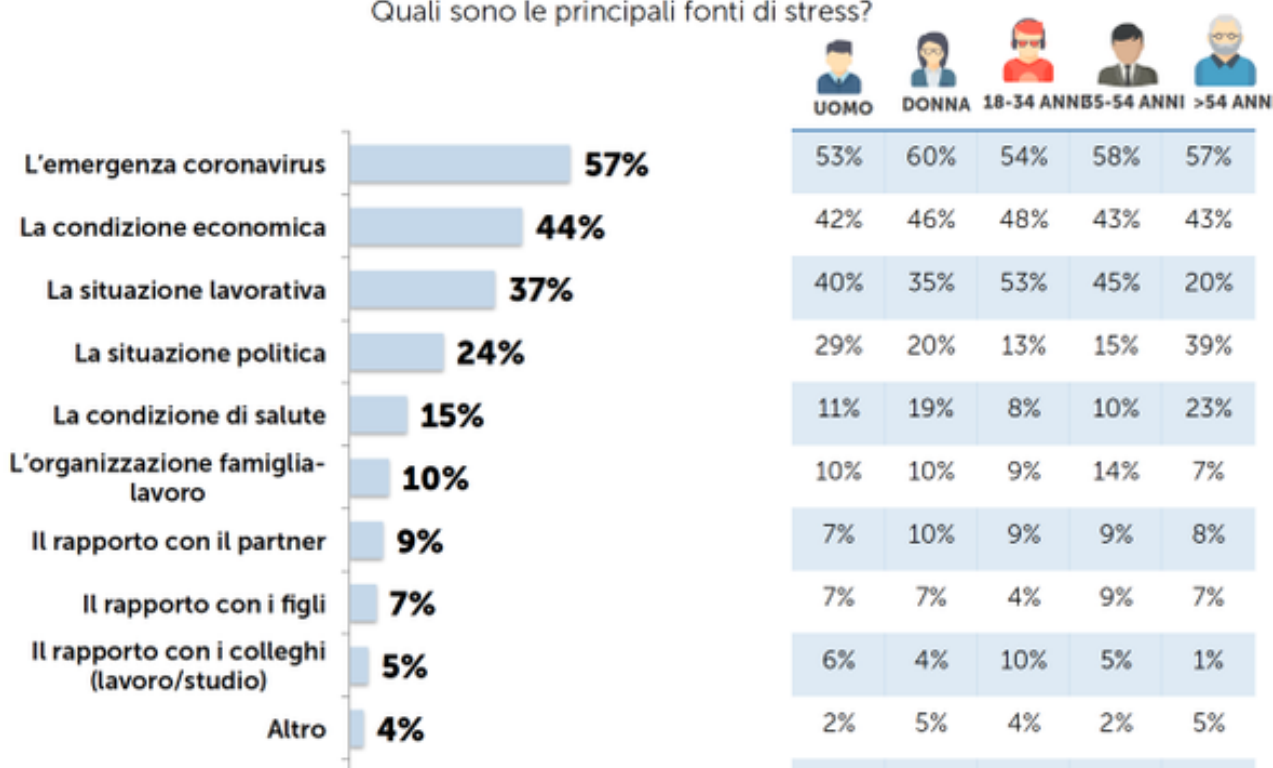
**Dati statistici**

Le indagini hanno dimostrato come il periodo pandemico abbia influenzato la popolazione. La depressione va ad influire maggiormente sulla popolazione positiva al test, mentre i disturbi da ansia e stress colpiscono tutte le fasce della popolazione. Nel 2000, la depressione ha colpito circa il 9,7% della popolazione, mentre i disturbi da ansia e stress ne hanno colpito fino al 15%.

**Pandemic Fatigue**

«La "pandemic fatigue", letteralmente "fatica da pandemia", è una risposta mentale alle situazioni associate alla pandemia che stiamo vivendo. Si potrebbe descrivere come una stanchezza che diventa insofferenza alle regole che hanno cambiato le nostre abitudini e ridotto la nostra libertà. Si fa quindi strada la voglia di libertà e autodeterminazione dei propri comportamenti, con il rischio di contravvenire alle indicazioni sociali e legislative. Questo perchè, se nella prima fase della pandemia avevamo le risorse individuali e collettive accumulate nel periodo pre-covid per rispondere allo stress causato dal timore per la salute, per le misure di limitazione della libertà, delle proprie scelte e abitudini, ora si vanno esaurendo le energie. La stanchezza fisica e mentale di dover cambiare le proprie azioni automatiche e naturali in favore di misure non spontanee ma necessarie a proteggere e proteggerci dal contagio, l'incertezza della fine della pandemia, richiedono un grande dispendio di energie. Questo contribuisce anche a demoralizzare, demotivare e aumentare il senso di fatica.». Giampaolo Perna

Quali sono le principali fonti di stress?



Indagine dell'Istituto Piepoli

## 1.3 LE GESTUALITÀ NERVOSE

Le gestualità nervose consistono in gesti involontari che l'individuo effettua su di sé o su un ente esterno per alleviare il proprio stress e la propria frustrazione. Analizzando le gestualità nervose più comuni, sarà possibile definire quali interazioni avverranno tra l'utente e le proprie carte da parati. Come visto in precedenza, l'individuo tende a sfogare il proprio stress verso tre tipologie di entità: se stesso, l'ente che ha causato la frustrazione o un ente esterno che è esente dalla frustrazione.

### OGGETTO AGENTE

Il soggetto si sfoga con l'oggetto/soggetto che ha determinato lo stress.

### ENTE ESTERNO

Il soggetto si sfoga con un oggetto/soggetto diverso da quello che ha provocato lo stress.

### SE STESSI

Il soggetto si sfoga su se stesso; lo sfogo avviene autoaggressione o autolesionismo.

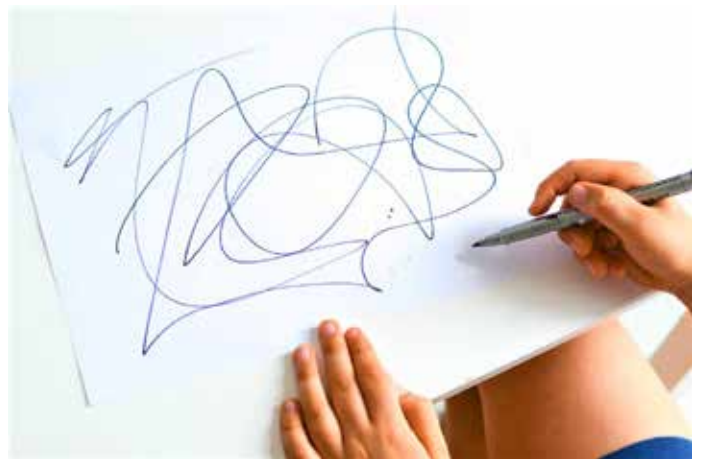
Sfogo verso  
se stessi

Molto spesso, nutrendo stress e frustrazione, tendiamo a sfogarci direttamente con noi stessi, trasformando lo sfogo in una lievissima autoaggressione. Nei casi più gravi questo sfogo può sfociare nell'autolesionismo. I gesti che più comunemente effettuiamo sono sicuramente: limarsi le unghie (il quale non ricade nelle lievi autoaggressioni, essendo una pratica di pura necessità estetica e igienica), sfilarsi le doppie punte dai capelli (pratica più frequente nei soggetti femminili), sfregare tra loro le mani, grattarsi, mangiarsi unghie e le cuticole o le pellicine delle labbra.



Sfogo verso un ente esterno

Molto spesso, nutrendo stress e frustrazione, tendiamo a sfogarci con un ente esterno, sia esso l'oggetto/soggetto che ha determinato la frustrazione o sia esso indipendente da tale situazione. Nei casi più gravi lo sfogo può sfociare nella violenza, fisica o verbale. I gesti più comuni sono sicuramente: scoppiare il pluriball, bere alcol, mordicchiare matite o penne, fumare, mangiare, strappare, camminare freneticamente, scarabocchiare, graffiare, dondolarsi su una sedia, accendere una fiamma, rompere qualcosa, pressare il pulsante di una penna.



## 2. CASI STUDIO

Esempi di carte da parati che sfruttano l'interazione con l'utente per divenire pezzi unici.





**Touch Me**

Touch Me è una carta da parati progettata per creare una forte interazione fisica ed emotiva tra utente e prodotto: quando l'utente tocca la carta da parati, il calore corporeo fa sì che vi rimanga (per un periodo di tempo limitato) l'impronta della propria mano.

**La modifica**

Il tipo di modifica è: volontario, reversibile, superficiale e mutativo.





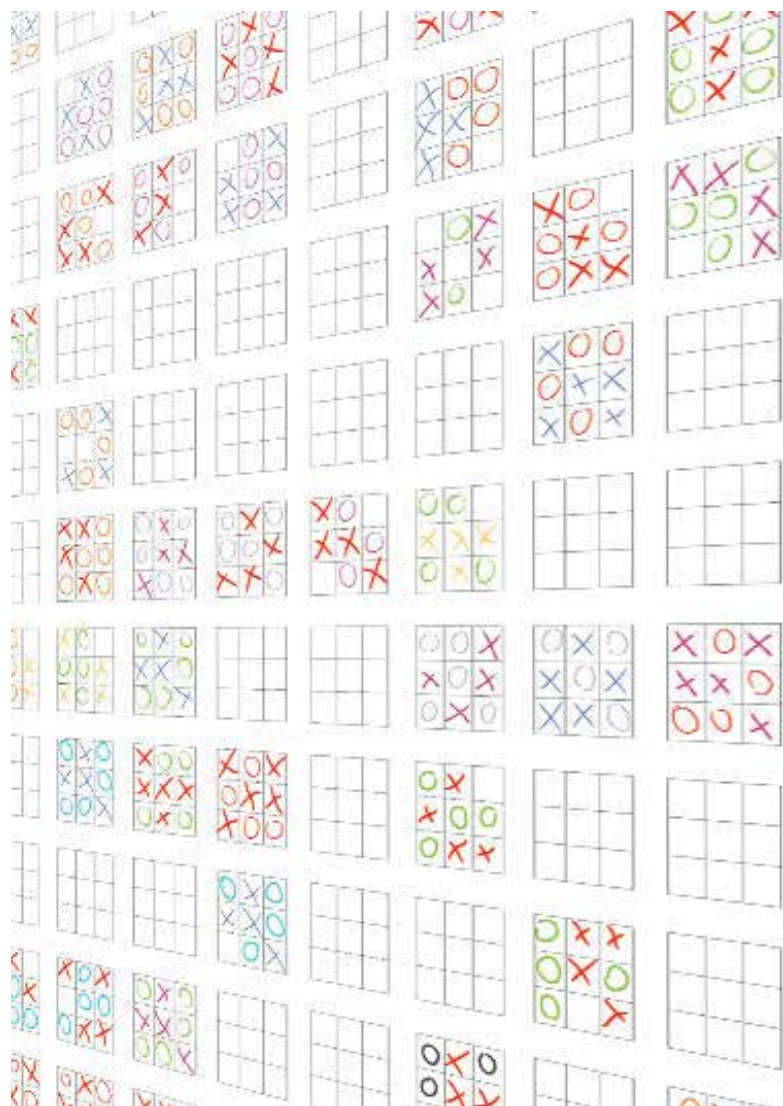
Touch Me, Zane Berzina

**Wallpaper Games**

Wallpaper Games è un progetto costituito da tre diverse carte da parati concepite per alleviare la noia degli utenti. Infatti, ogni carta da parati è realizzata con un'illustrazione contenente un gioco diverso: si può decidere se trovare l'uscita di un labirinto, se trovare delle parole nascoste o giocare a tris.

**La modifica**

Il tipo di modifica è: volontario, irreversibile, additivo, superficiale e mutativo.





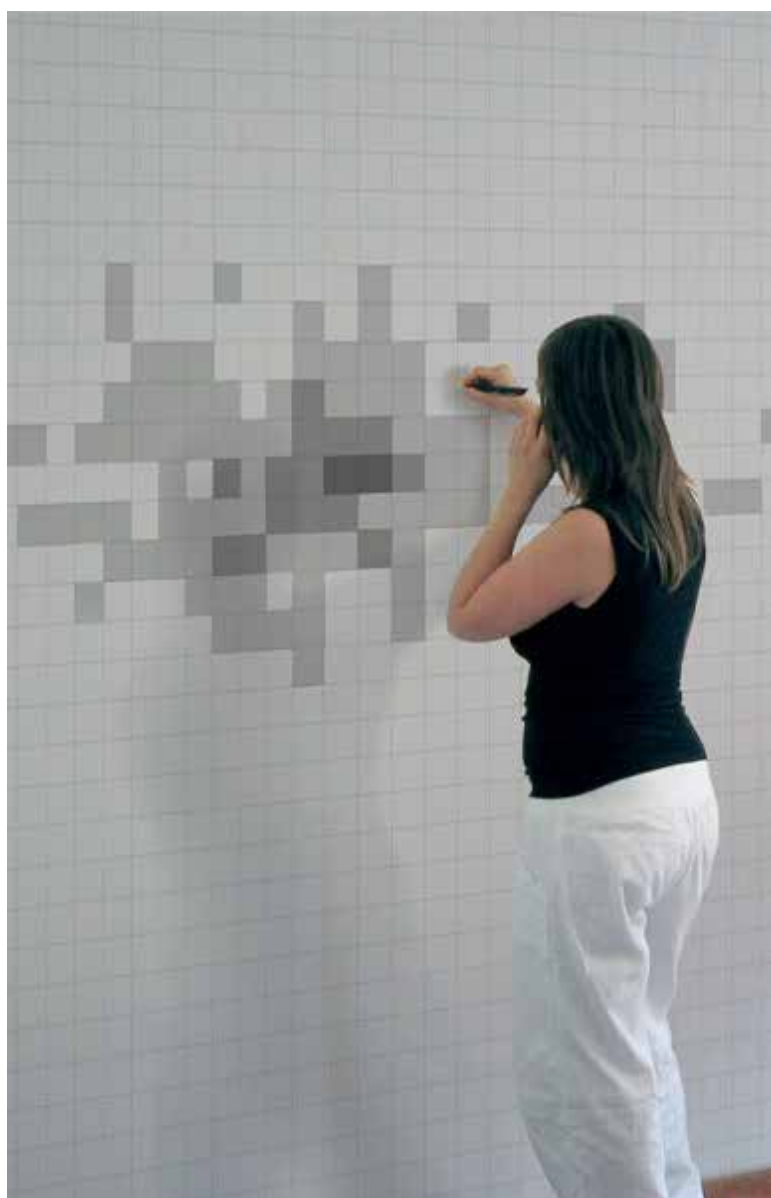
Wallpaper Games, 5.5

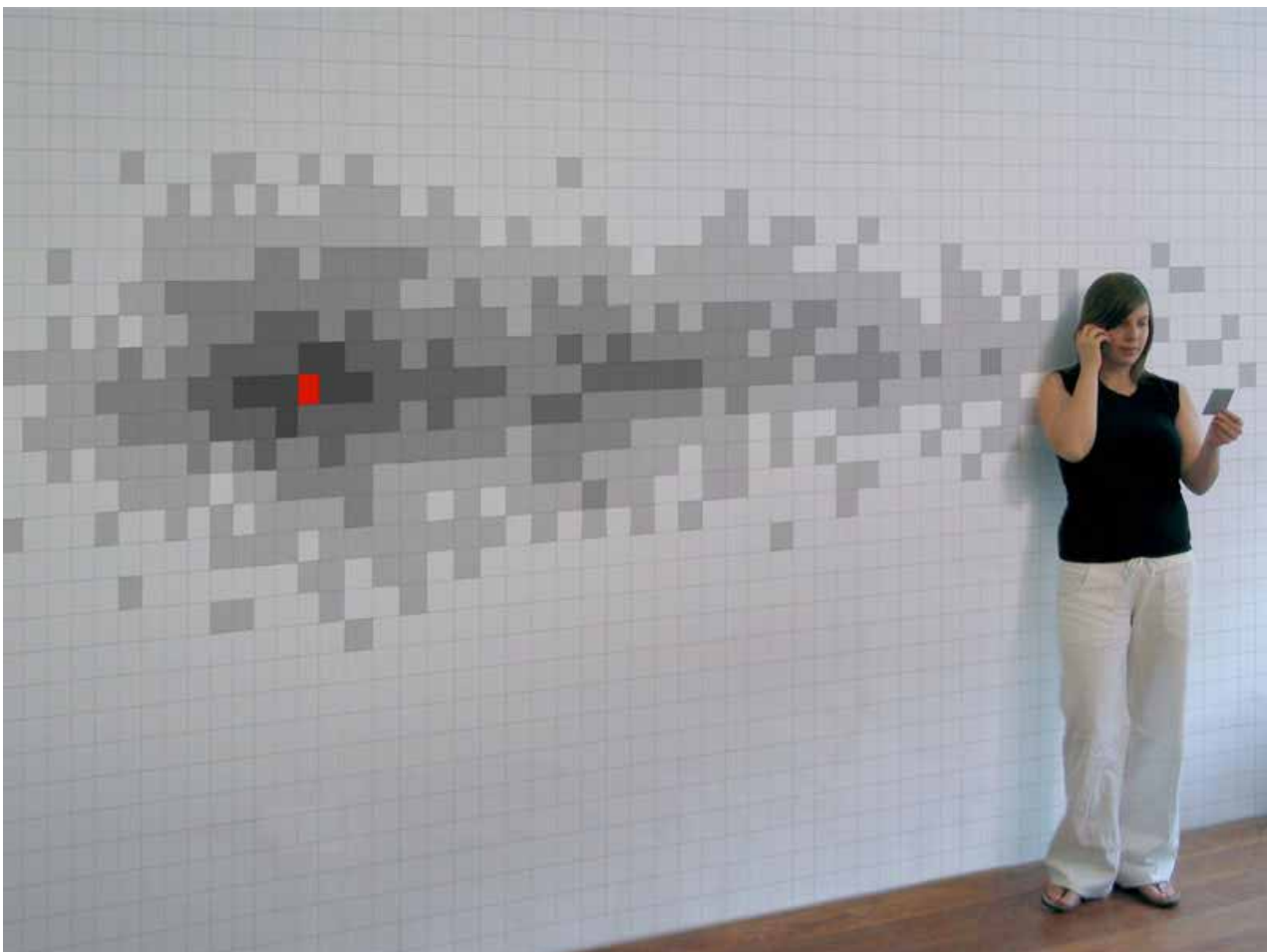
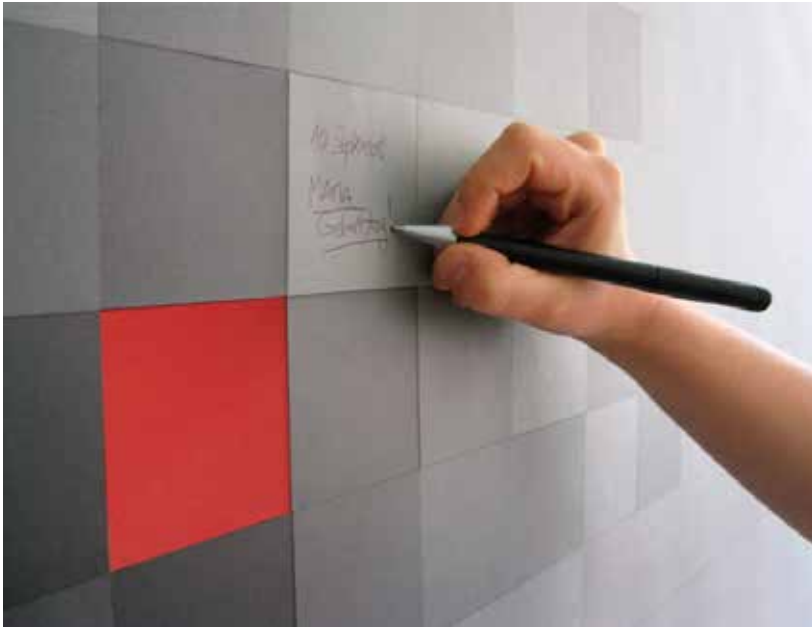
**Pixel Notes**

La carta da parati Pixel Notes ha quattro layers di "post-it", ognuno di colore diverso. Staccando i post-it è possibile rivelare un layer sottostante: l'utente può decidere i "pixel" della propria parete.

**La modifica**

Il tipo di modifica è: volontario, irreversibile, sottrattivo, strutturale e mutativo.





Pixel Notes, Duncan Wilson e Sirkka Hammer

**Falling Down  
The Wall**

**La modifica**

Falling Down The Wall è una carta da parati con un pattern floreale: l'utente decide quanto di questo pattern preferisce visualizzare. Infatti, è possibile "sbucciare" il layer superficiale per rivelare la texture floreale; inoltre è possibile lasciare la parte di carta che è stata rimossa direttamente attaccata alla parete, per creare un effetto in rilievo.

Il tipo di modifica è: volontario, irreversibile, sottrattivo, strutturale e mutativo.







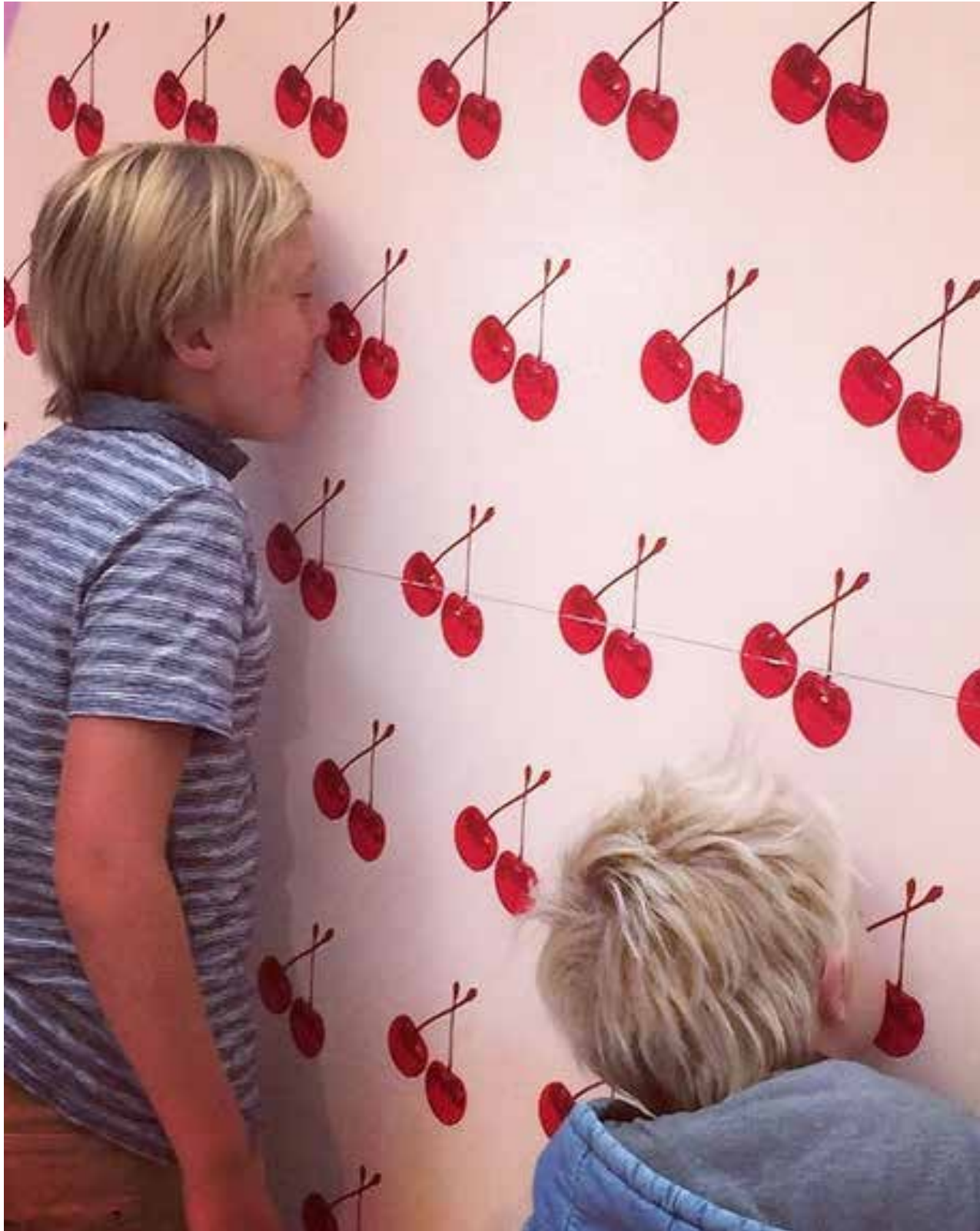
Falling Down The Wall, Hannah Nyman

Scratch and Sniff

La modifica

Il progetto "Scratch and Sniff" è costituito da una gamma di carte da parati pensate per essere grattate e poi annusate. Ogni carta da parati ha la stessa profumazione del frutto che raffigura. Il tipo di modifica è: volontario, irreversibile e mutativo.





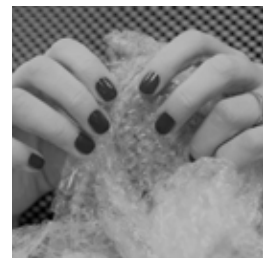
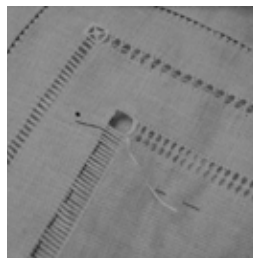
Scratch and Sniff, Jon Sherman



**RIFLESSIONI PROGETTUALI**

### 3. RIFLESSIONI PROGETTUALI

Le gestualità più idonee per la progettazione delle interazioni tra utente e prodotto sono quelle che possono essere effettuate con le mani direttamente su un supporto, come scarabocchiare, strappare, sfilare, grattare e scoppiare. Una volta selezionate le gestualità da utilizzare, è più facile strutturare il prodotto e adattarlo all'interazione con l'utente.







## 4. LA CASA COMPULSIVA

La Casa Compulsiva è un progetto costituito da cinque carte da parati che fungano da antistress per il proprio utente, il quale, attraverso le proprie gestualità nervose, tenderà con il tempo a modificarla. Ogni carta da parati è pensata per essere modificata con un tipo di gestualità: l'obiettivo di questi prodotti non è solo quello di fungere da antistress, ma di innescare una complicità con il proprio utente, il quale sarà in grado di modificare il prodotto a proprio piacimento, trasformandolo da pezzo seriale a pezzo unico. Infatti, con questo progetto, si fondono le due tematiche dello stress e della frustrazione con quella dell'utente come prosumer; questa unione avrà come risultato l'ennesima dimostrazione del fatto che la barriera tra arte e design è sempre più labile e che una delle dinamiche che rende la barriera più permeabile è quella dell'interazione fisica tra utente e prodotto.

### 4.1 PROGETTAZIONE DELLE INTERAZIONI TRA UTENTE E PRODOTTO

E' necessario analizzare la tipologia di modifica che avverrà per ogni carta da parati. Questo perchè, proprio come si è visto nell'analisi dei casi studio, il designer deve prevedere ciò che avverrà una volta che il prodotto sarà stato realizzato. Dunque, il primo step sarà quello di andare a individuare le caratteristiche delle modifiche di ogni singola carta da parati. E' necessario che la modifica sia di tipo mutativo, per permettere all'utente di sfogare uno stress di tipo intermittente.



## 4.1.1 SFILARE

### Volontaria

La modifica è volontaria, irreversibile, sottrattiva, strutturale e mutativa.

La modifica è volontaria perchè l'utente può decidere se tirare via i fili o meno.

### Irreversibile

La modifica è irreversibile perchè, non è possibile ripristinare la struttura originaria della carta da parati una volta effettuata la performance.

### Sottrattiva

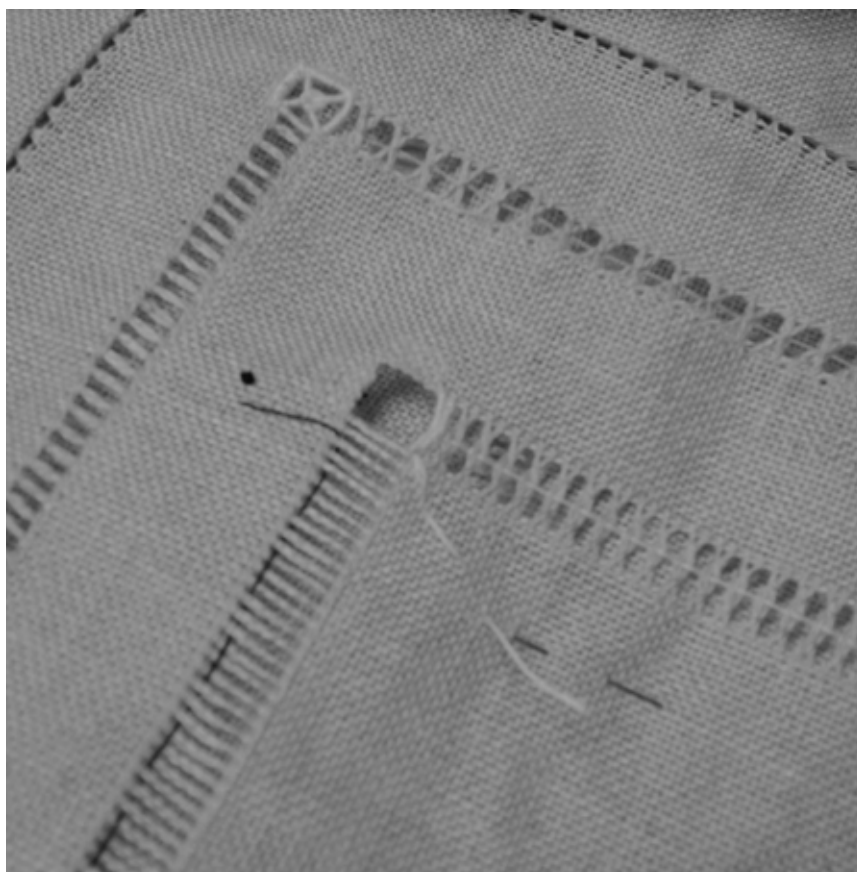
La modifica è sottrattiva perchè l'utente rimuove del materiale dalla carta da parati.

### Strutturale

La modifica è strutturale perchè l'utente modifica l'aspetto strutturale del prodotto, alterandone la forma.

### Mutativa

La modifica è mutativa perchè l'utente potrà effettuare la modifica in più step lungo il corso del tempo.



## 4.1.2 STRAPPARE

La modifica è volontaria, irreversibile, sottrattiva, strutturale e mutativa.

### Volontaria

La modifica è volontaria perchè l'utente può decidere se strappare la carta da parati o meno.

### Irreversibile

La modifica è irreversibile perchè, non è possibile ripristinare la struttura originaria della carta da parati una volta effettuata la performance.

### Sottrattiva

La modifica è sottrattiva perchè l'utente rimuove del materiale dalla carta da parati (in questo caso la carta da parati stessa).

### Strutturale

La modifica è strutturale perchè l'utente modifica l'aspetto strutturale del prodotto, alterandone la forma.

### Mutativa

La modifica è mutativa perchè l'utente potrà effettuare la modifica in più step lungo il corso del tempo.



### 4.1.3 SCARABOCCHIARE

La modifica è volontaria, irreversibile, additiva, superficiale, mutativa.

**Volontaria**

La modifica è volontaria perchè l'utente può decidere se disegnare e scrivere o meno.

**Irreversibile**

La modifica è irreversibile perchè, anche se l'utente decidesse di cancellare con una gomma i propri disegni e le proprie scritte, rimarrebbe comunque sulla carta un minimo di visibilità del processo effettuato.

**Additiva**

La modifica è additiva perchè l'utente aggiunge un elemento alla carta da parati, in questo caso l'inchiostro di una penna o la grafite di una matita.

**Superficiale**

La modifica è superficiale perchè l'utente modifica l'aspetto esteriore del prodotto.

**Mutativa**

La modifica è mutativa perchè l'utente potrà effettuare la modifica in più step lungo il corso del tempo.



## 4.1.4 GRATTARE

La modifica è volontaria, irreversibile, sottrattiva, strutturale e mutativa.

**Volontaria**

La modifica è volontaria perchè l'utente può decidere se grattare la carta da parati o meno.

**Irreversibile**

La modifica è irreversibile perchè, non è possibile ripristinare la struttura originaria della carta da parati una volta effettuata la performance.

**Sottrattiva**

La modifica è sottrattiva perchè l'utente rimuove del materiale dalla carta da parati.

**Strutturale**

La modifica è strutturale perchè l'utente modifica l'aspetto strutturale del prodotto, alterandone la forma.

**Mutativa**

La modifica è mutativa perchè l'utente potrà effettuare la modifica in più step lungo il corso del tempo.



## 4.1.5 SCOPPIARE

La modifica è volontaria, irreversibile, sottrattiva, strutturale e mutativa.

**Volontaria**

La modifica è volontaria perchè l'utente può decidere se scoppiare le bolle o meno.

**Irreversibile**

La modifica è irreversibile perchè, non è possibile ripristinare la struttura originaria della carta da parati una volta effettuata la performance.

**Sottrattiva**

La modifica è sottrattiva perchè l'utente rimuove un elemento dalla carta da parati, in questo caso l'aria delle bolle.

**Strutturale**

La modifica è strutturale perchè l'utente modifica l'aspetto strutturale del prodotto, alterandone la forma.

**Mutativa**

La modifica è mutativa perchè l'utente potrà effettuare la modifica in più step lungo il corso del tempo.

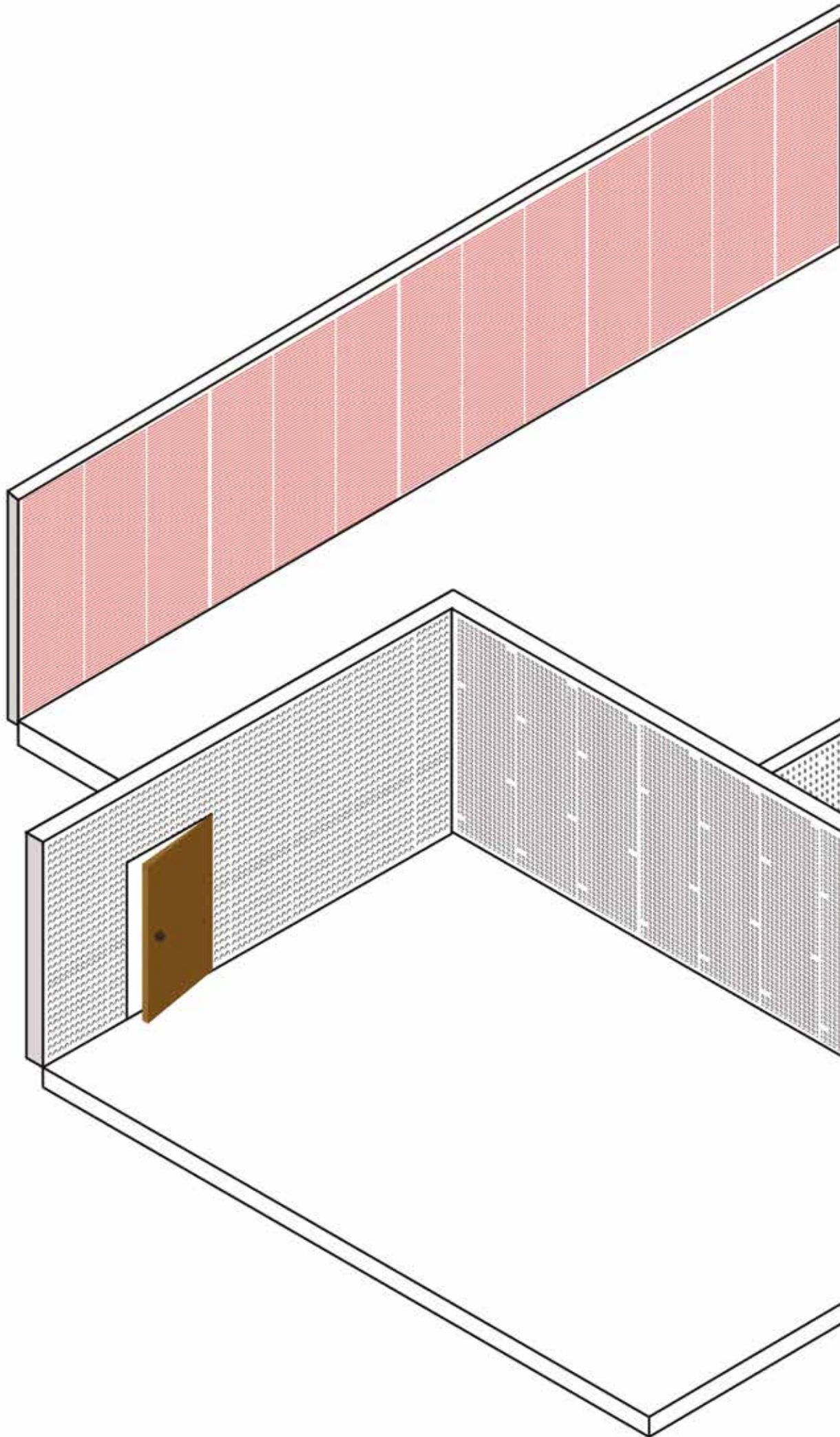




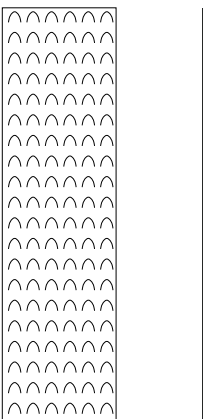
## 4.2 LE CARTE DA PARATI DELLA CASA COMPULSIVA

Una volta individuate le caratteristiche delle diverse performance mutative, è possibile decidere come strutturare le diverse carte da parati. Fondamentale è la scelta delle texture o delle conformazioni in generale, per progettare l'interazione che avverrà tra utente e prodotto. Inoltre, è necessario scegliere la tipologia di materiale adatta ad ogni carta da parati, sia per quanto riguarda la performance, sia per permettere all'utente di posare in modo agevole la propria carta da parati.

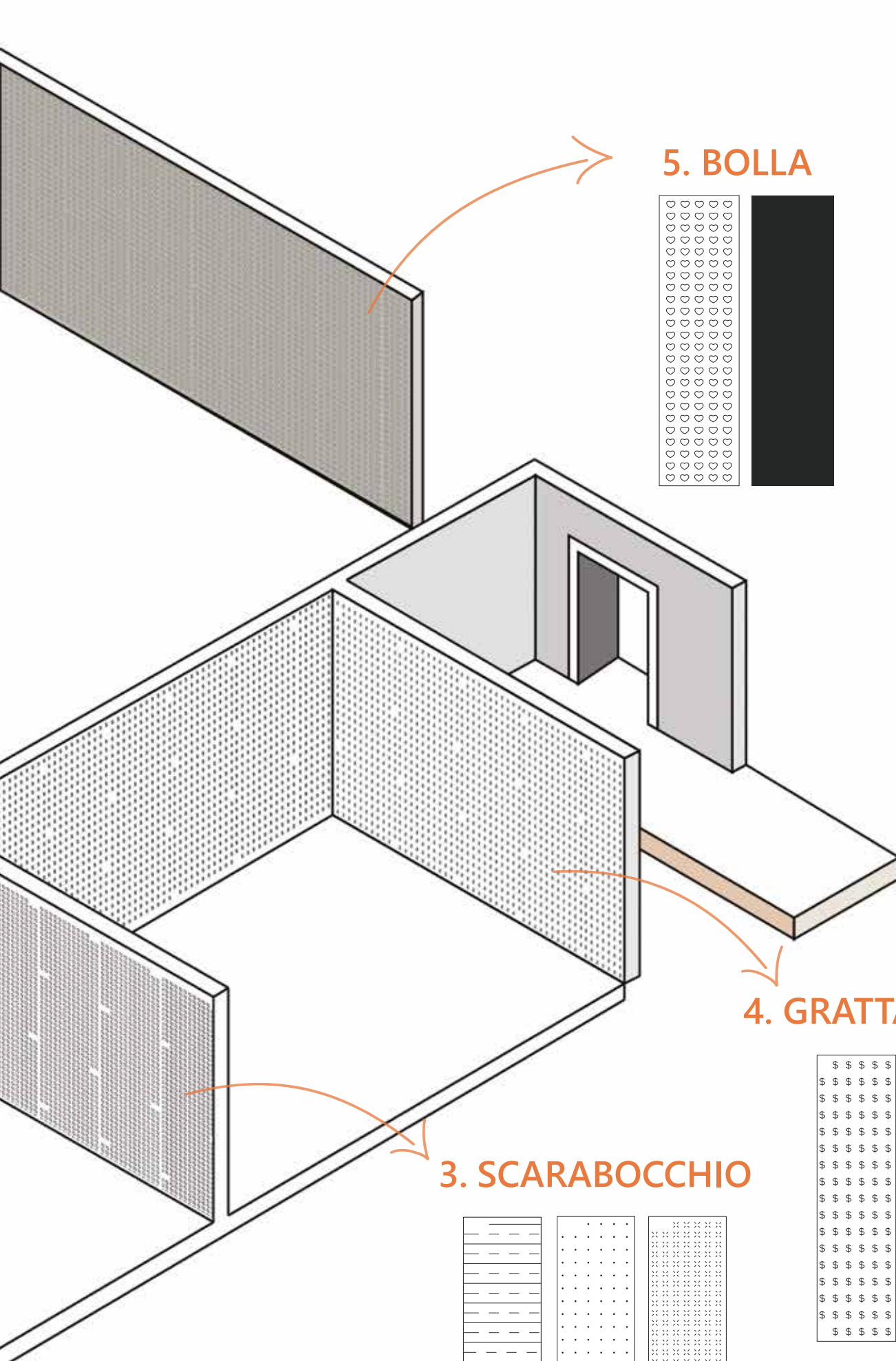
# 1. GOMIT



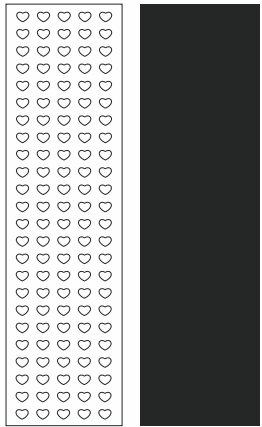
# 2. RADIC







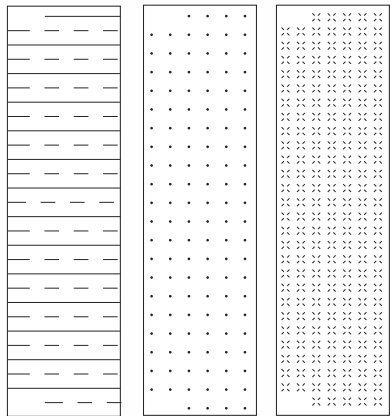
**5. BOLLA**



**4. GRATTA E VINCI!**



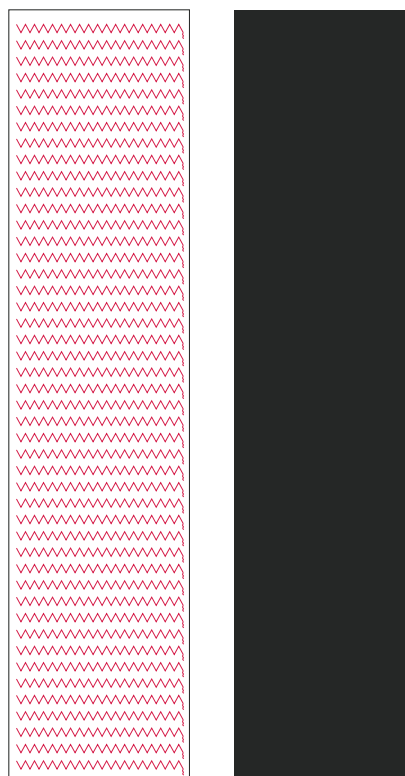
**3. SCARABOCCHIO**



## 4.2.1 GOMITOLO

### Le texture

Gomitolo è una carta da parati che vuole invogliare l'utente a tirare i suoi fili. Per fare ciò è necessario che la carta da parati presenti una serie di cuciture, dove i fili hanno la parte terminale libera per poter essere tirati.

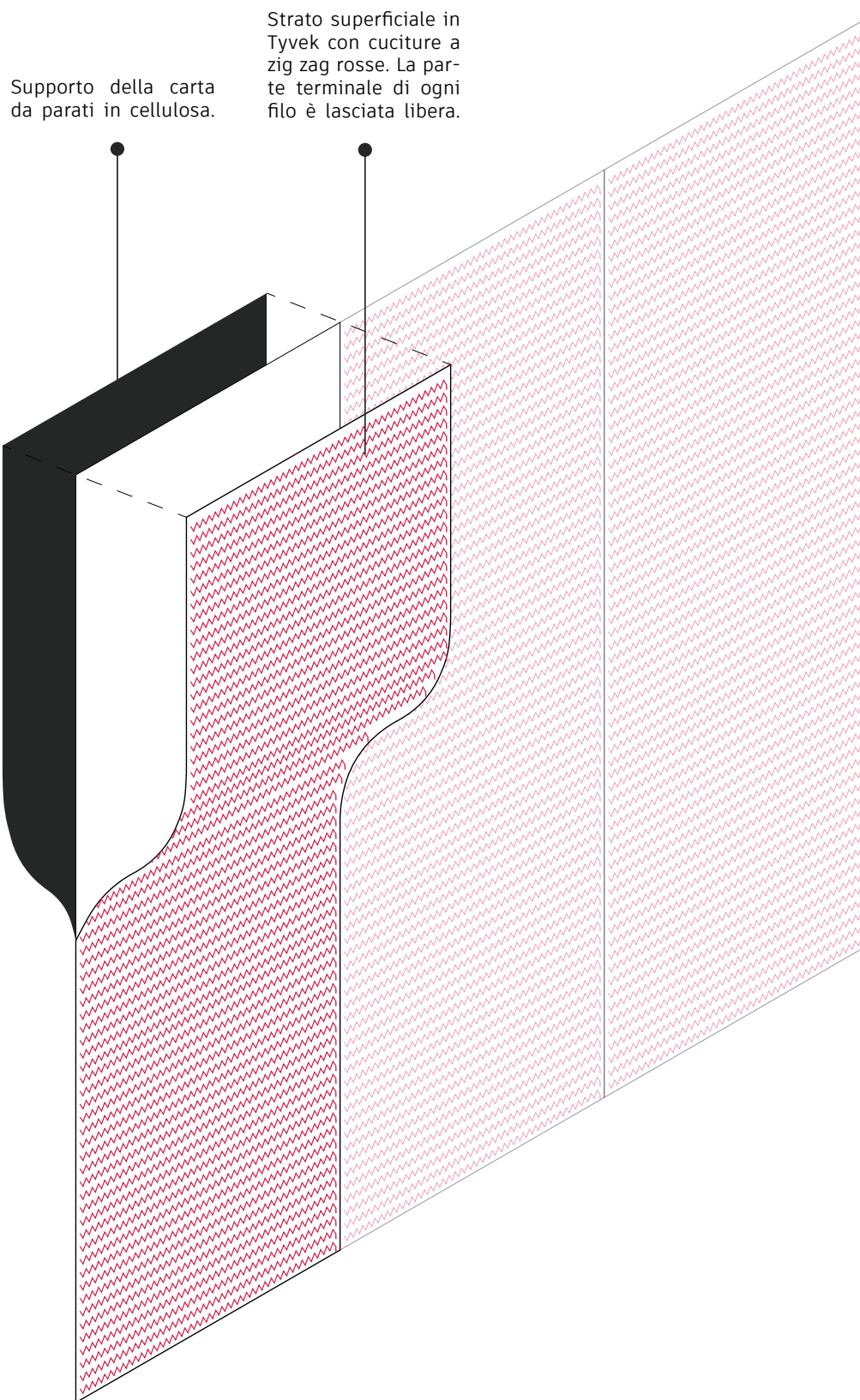


### La struttura

### Il materiale

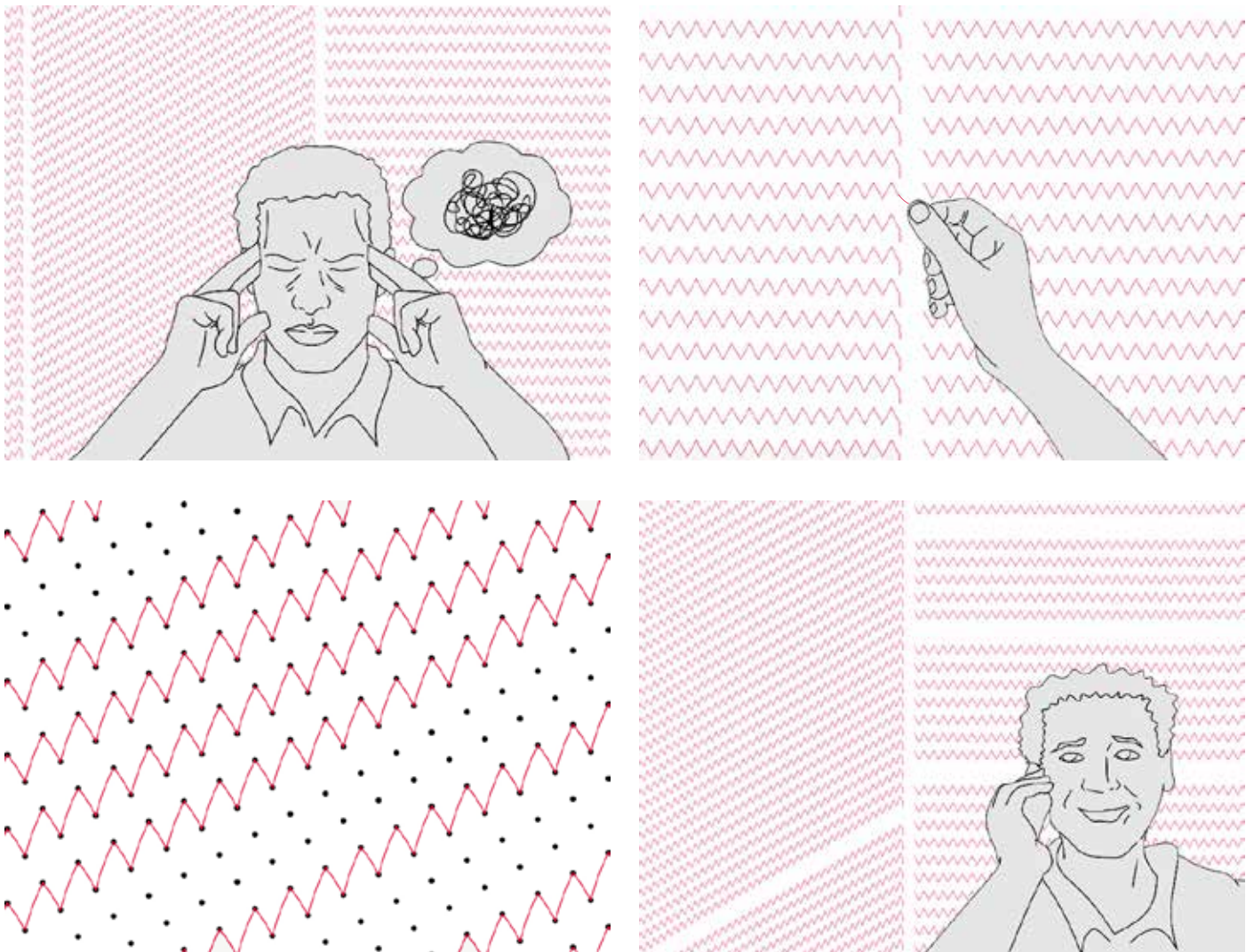
La carta da parati in questione dovrà avere due strati, entrambi necessari per effettuare la performance.

Lo strato di supporto sarà realizzato in cellulosa, mentre lo strato superficiale sarà in tyvek e le cuciture saranno in fibra tessile naturale.



### Lo Storyboard

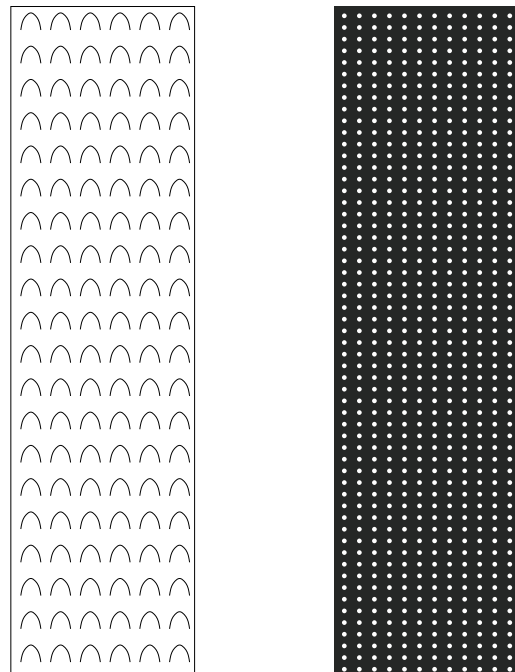
L'utente, in un momento di stress acuto intermittente, tira i fili della carta da parati, rivelando dei microfoni delle cuciture che sono visibili solo con uno sguardo ravvicinato. Con la performance l'utente allevia il proprio stress e rende il prodotto unico.



## 4.2.2 RADICE

### Le texture

Scarabocchio è una carta da parati che vuole invogliare l'utente a strapparla. Per fare ciò è necessario che la carta da parati presenti una serie di pretagli in rilievo, simili a delle linguette.



### La struttura

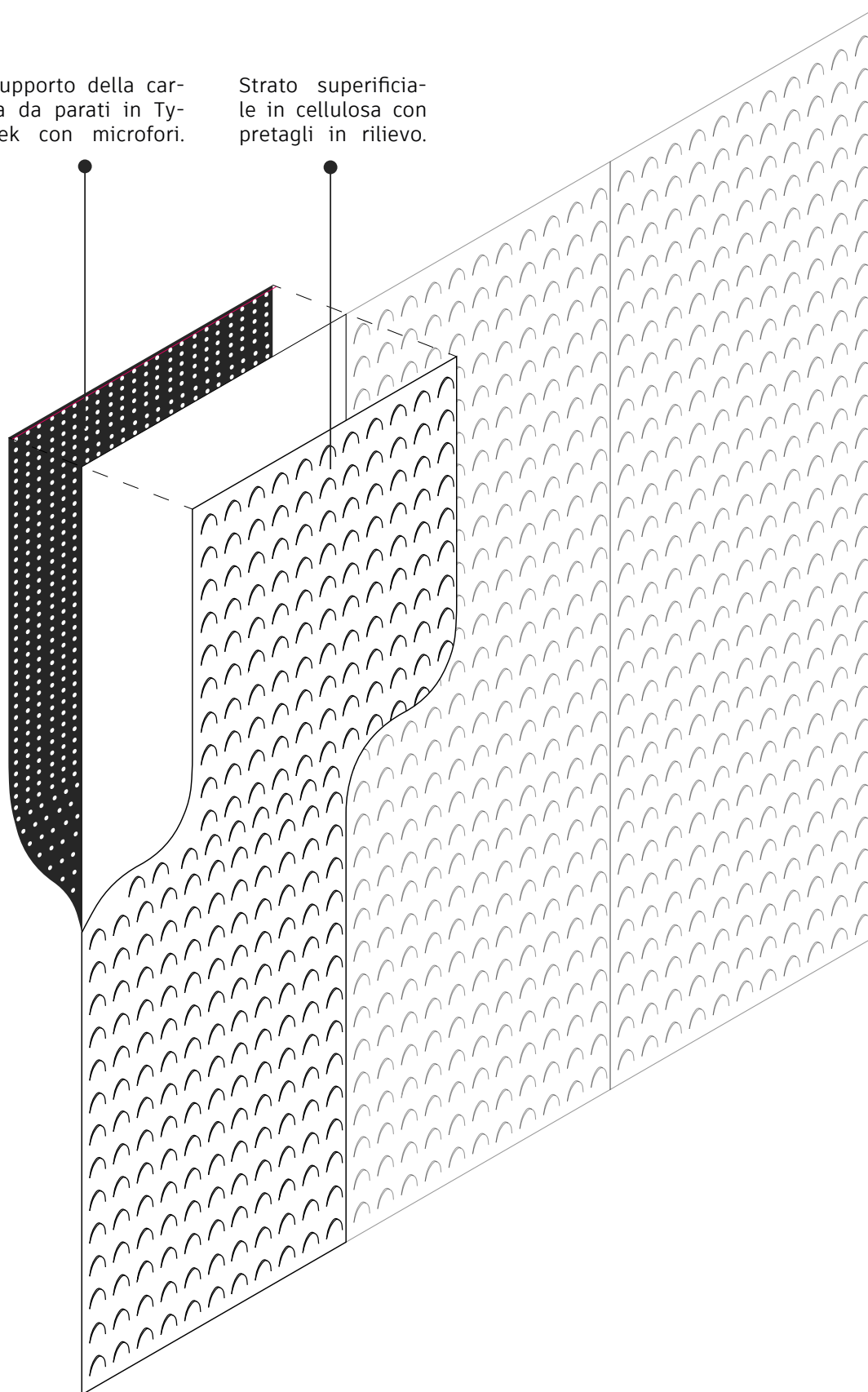
La carta da parati in questione dovrà avere due strati, entrambi necessari per lo sviluppo della performance.

### Il materiale

Lo strato di supporto sarà realizzato in tyvek e sarà microforato, mentre lo strato superficiale sarà in cellulosa, poichè è un materiale facile da strappare.

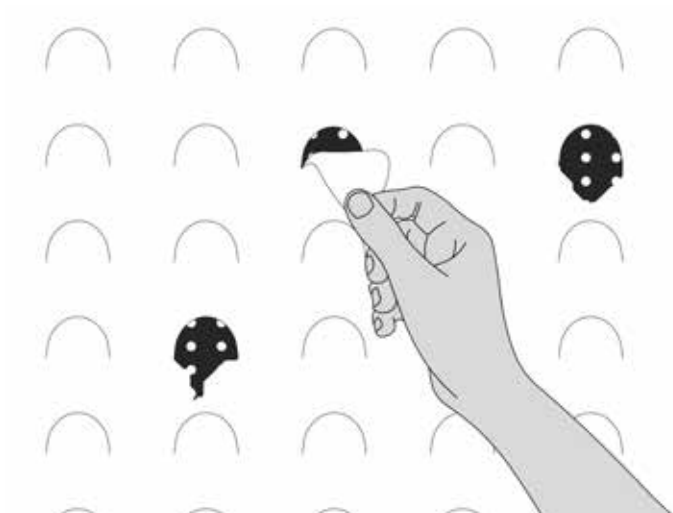
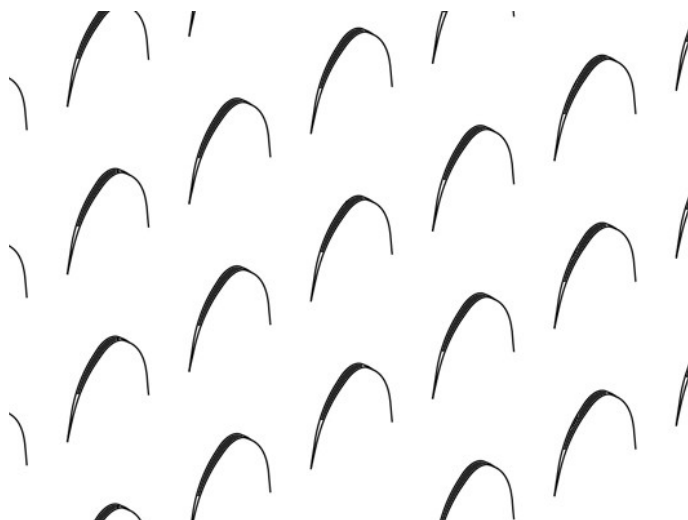
Supporto della carta da parati in Tyvek con microfori.

Strato superficiale in cellulosa con pretagli in rilievo.



Lo Storyboard

L'utente, in un momento di stress acuto intermittente, strappa le linguette della carta da parati, rivelando uno strato sottostante traforato. Con la performance l'utente allevia il proprio stress e rende il prodotto un pezzo unico.



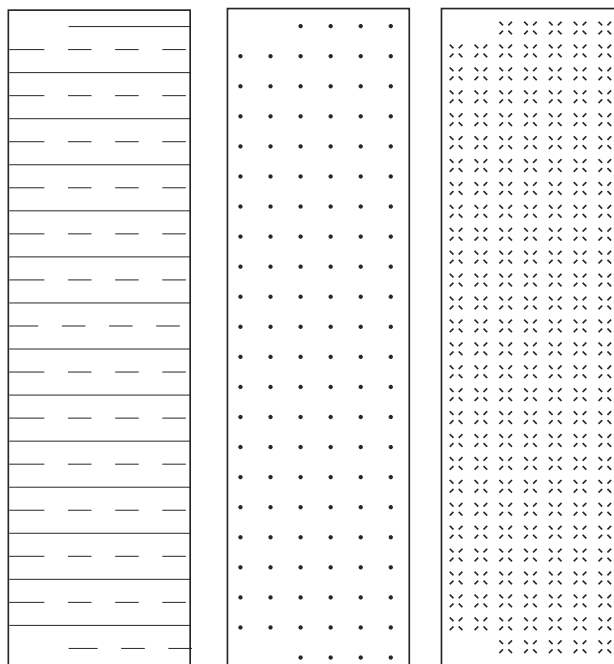
## 4.2.3 SCARABOCCHIO

### Le texture

### Il supporto

Scarabocchio è una carta da parati che vuole invogliare l'utente a scrivere e disegnare su di essa. Per fare ciò è necessario che la carta da parati presenti una texture invogliante la scrittura e il disegno. Inoltre, la carta da parati deve essere munita di un elemento che funga da supporto alla performance. Verranno dunque inserite al suo interno delle piccole matite, che l'utente potrà individuare grazie a dei vuoti visivi presenti nella texture.

### Varianti di texture superficiali

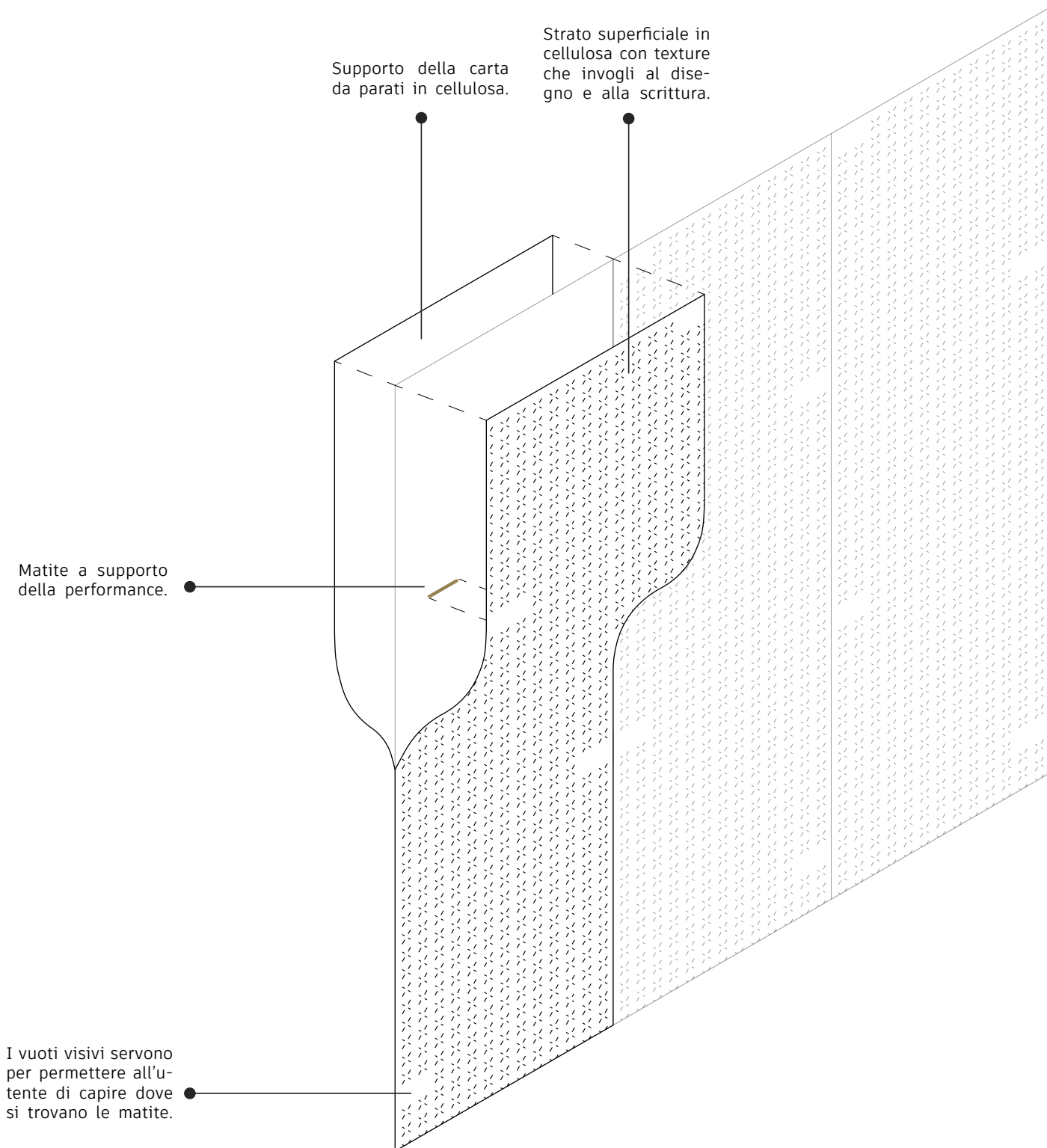


### La struttura

### Il materiale

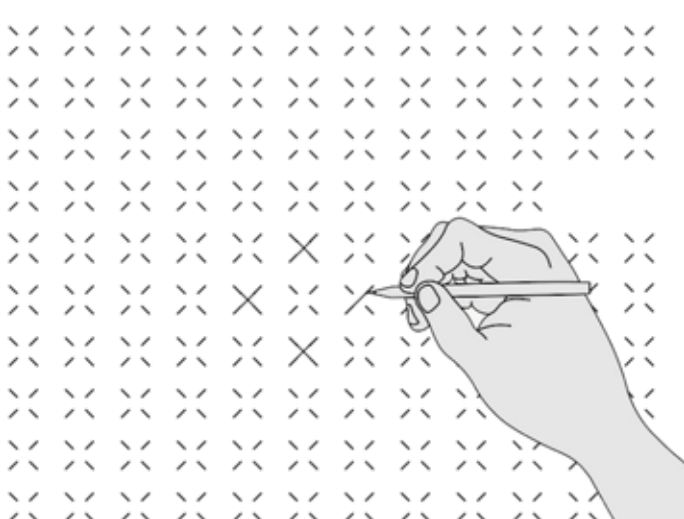
La carta da parati in questione dovrà avere due strati: quello superficiale per effettuare la performance, e quello di supporto per evitare che la parete si rovini. Entrambi gli strati saranno realizzati in carta, per evitare macchie di umidità e muffa, e per fare in modo che l'utente abbia la sensazione di scrivere e disegnare realmente su un supporto di uso quotidiano.





Lo Storyboard

L'utente, in un momento di stress acuto intermittente, attraverso il vuoto visivo, trova la matita, la prende strappando lo strato di carta superficiale e scrive, o disegna, sulla carta da parati. Dopo la performance l'utente ha alleviato la propria frustrazione.



## 4.2.4 GRATTA E VINCI!

### Le texture

Gratta e Vinci! è una carta da parati che vuole invogliare l'utente a grattarla. Per fare ciò è necessario che la carta da parati presenti una texture simile a quella di un gratta e vinci.

### Il supporto

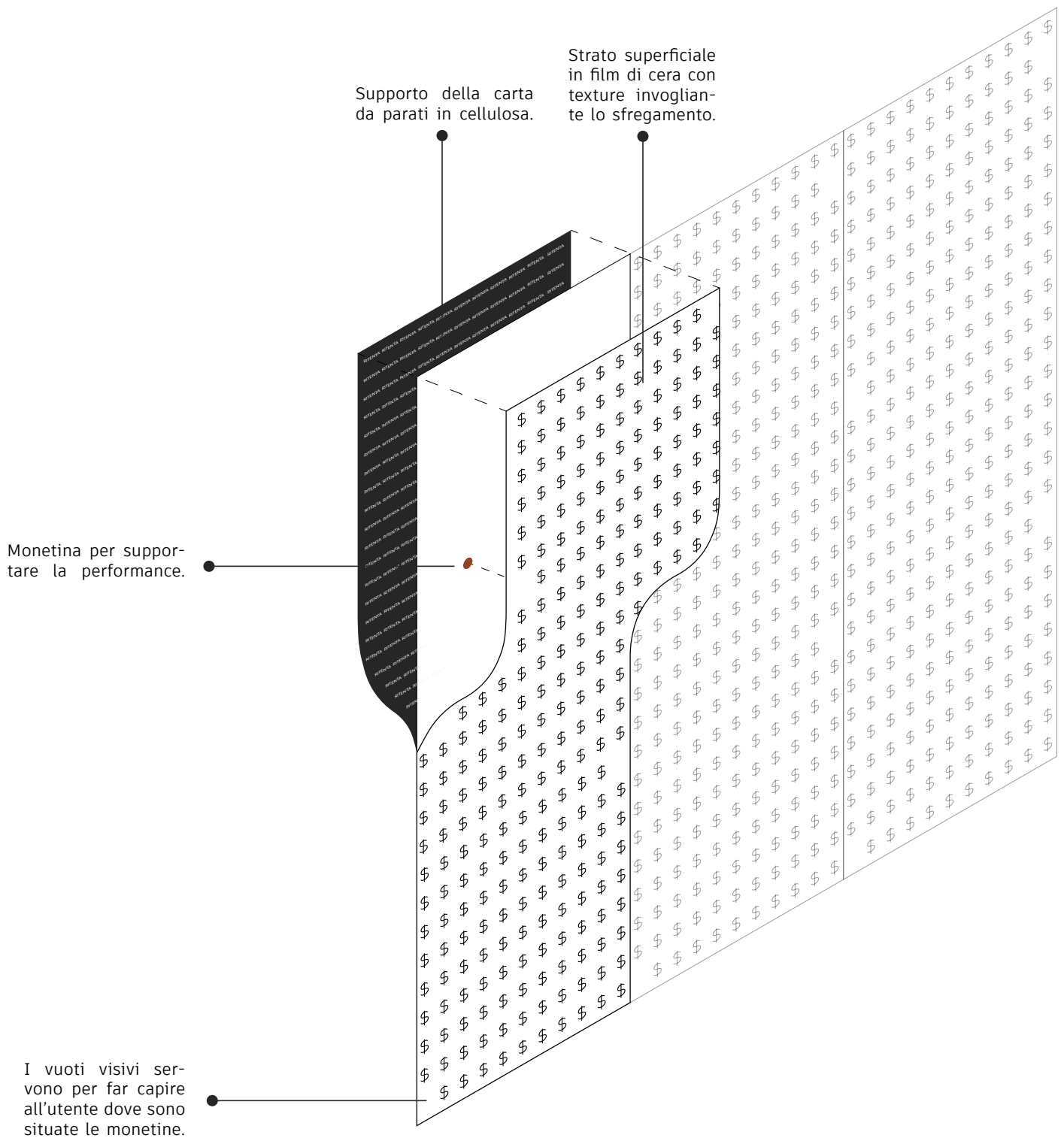
Inoltre, la carta da parati deve essere munita di un elemento che funga da supporto alla performance. Verranno dunque inserite al suo interno delle monete da 5 centesimi, che l'utente potrà individuare grazie a dei vuoti visivi presenti nella texture.



### La struttura

La carta da parati in questione dovrà avere due strati, entrambi necessari per lo sviluppo della performance. Lo strato di supporto sarà realizzato in cellulosa, mentre lo strato superficiale sarà costituito da un film di cera.

### Il materiale



Lo Storyboard

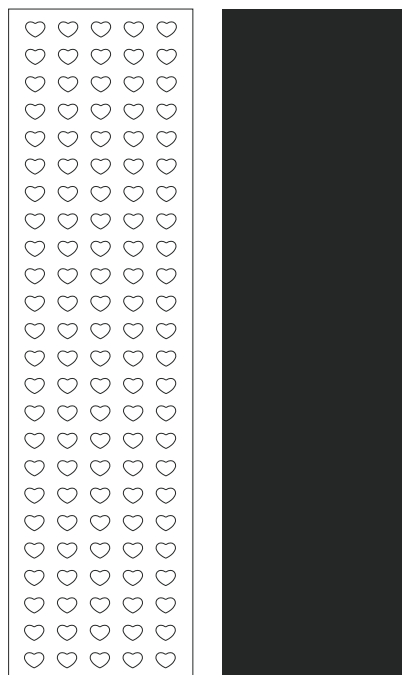
L'utente, in un momento di stress acuto intermittente, attraverso il vuoto visivo, trova la monetina, la prende graffiando lo strato di cera superficiale e gratta lo strato superficiale della carta da parati. Dopo la performance l'utente ha alleviato la propria frustrazione e ha reso il prodotto unico.



## 4.2.5 BOLLA

### Le texture

Bolla è una carta da parati che vuole invogliare l'utente a scoppiare le sue bolle d'aria. La struttura delle bolle è lineare e la loro forma è quella di un cuore, per evitare che l'utente abbia la sensazione di essere circondato da del pluriball vero e proprio.



### La struttura

La carta da parati in questione dovrà avere strati: il supporto e due strati superficiali che compongano lo strato con all'interno le bolle d'aria.

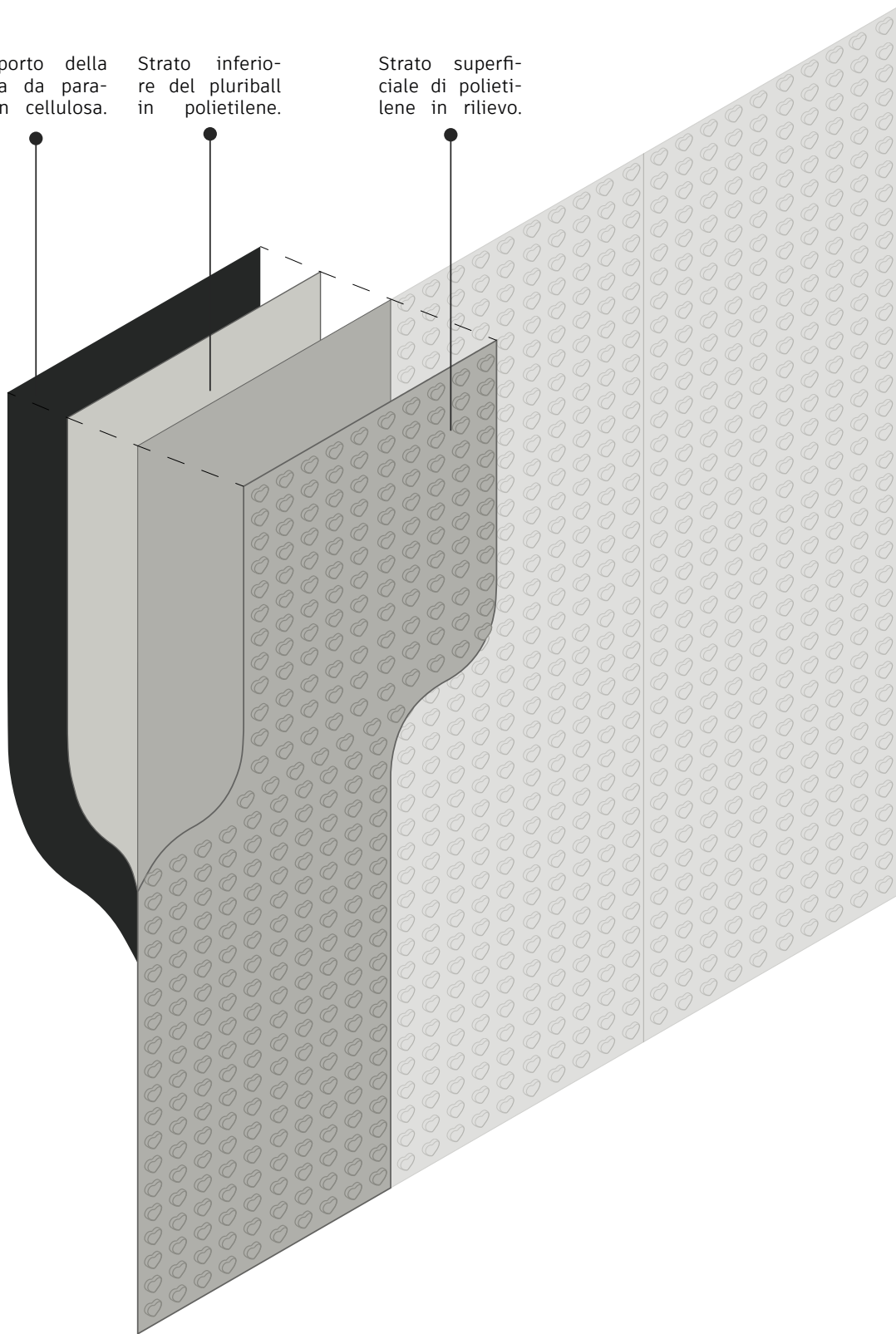
### Il materiale

Lo strato di supporto sarà realizzato in cellulosa, mentre gli strati superficiali saranno in polietilene.

Supporto della  
carta da para-  
ti in cellulosa.

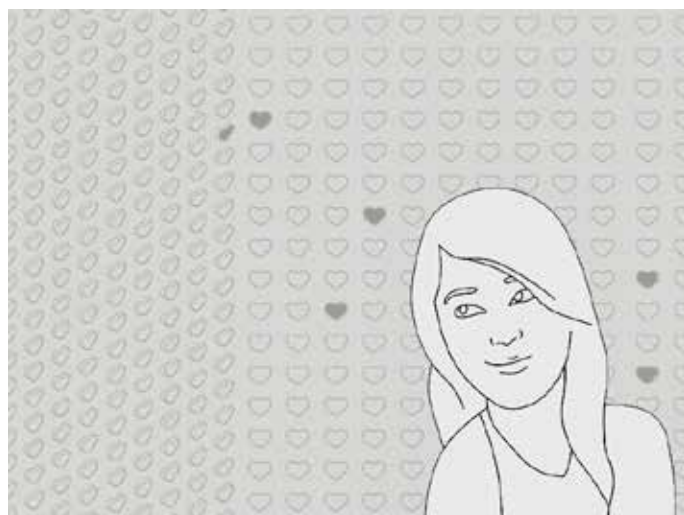
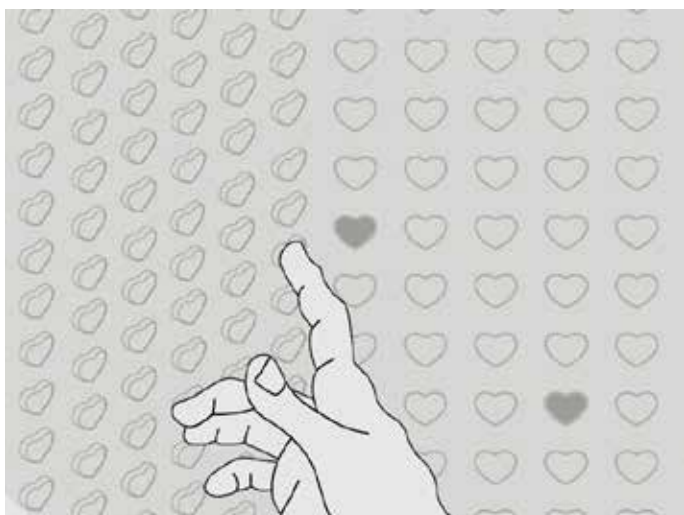
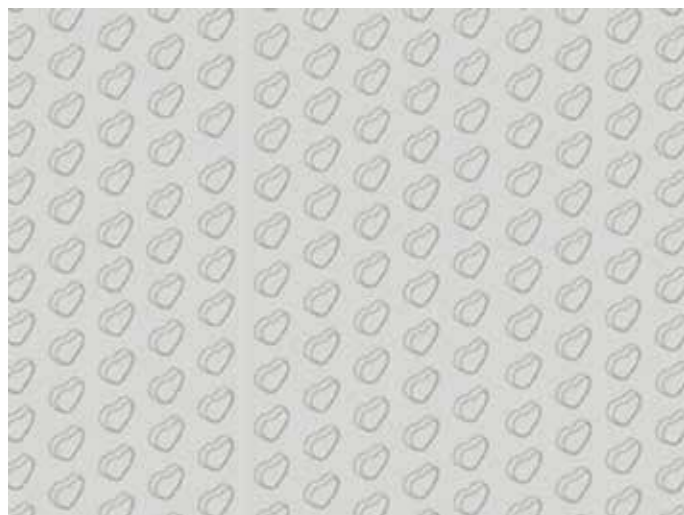
Strato inferio-  
re del pluriball  
in polietilene.

Strato superfi-  
ciale di polieti-  
lene in rilievo.



### Lo Storyboard

L'utente, in un momento di stress acuto intermittente scoppia le bolle d'aria della carta da parati. Con questa performance l'utente allevia il proprio stress e rende il prodotto unico.







## BIBLIOGRAFIA

Maurizio Vitta "Il progetto della bellezza: il design fra arte e tecnica dal 1851 a oggi" Einaudi

Tomàs Maldonado "Arte e artefatti: intervista di Hans Ulrich Obrist" Feltrinelli

Bernhard E. Bürdek "Design: storia, teoria e pratica del design del prodotto" Gangemi Editore

Manlio Brusatin "Arte come design: storia di due storie" Einaudi

Francesco Poli, Francesco Bernardelli "Mettere in scena l'arte contemporanea" Johan & Levi Editore

Michele Cafarelli "Didesign ovvero niente" Espress

Gillo Dorfles "Introduzione al disegno industriale" Einaudi

Bruno Munari "Artista e designer" Economica Laterza

John Maeda "Le leggi della semplicità" Mondadori

Bruno Munari "Da cosa nasce cosa" Economica Laterza

Omar Calabrese, Vittorio L. Giudici "ART- Storia dell'arte" Mondadori

Hans Verner "Arte Moderna" Taschen

Tonino Paris "Design e Arte"

Sergio Polano, Pierpaolo Vetta, "Abecedario" Electa

## SITOGRAFIA

### Sitografia prima parte

<http://maartenbaas.com>

<https://journals.openedition.org/estetica/1057>

<https://www.nachocarbonell.com/>

<http://www.novembre.it/>

<http://campanas.com.br/>

<https://www.vitra.com/>

<http://www.paulcocksedgestudio.com/>

<http://www.paouloulian.it/>

<https://www.droog.com/>

<http://www.frontdesign.se/>

<http://www.piekebergmans.com/>

<https://www.marcelwanders.com/>

<http://www.remyveenhuizen.nl/>

<http://www.heatherwick.com/>

<http://www.massimilianoadami.it/>

<http://www.nendo.jp/en/>

<https://n-e-r-v-o-u-s.com/>

<https://www.5-5.paris/fr/>

<https://www.martinogamper.com/>

<https://www.joevelluto.it/>

<https://ereznevipana.com/>

<http://www.bethanlaurawood.com/work/stain/>

<https://www.kristinebjaadal.no/portfolio/underskog/>

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

<https://design-milk.com/>

<https://www.archiproducts.com/>

<https://www.dezeen.com/>

## Sitografia seconda parte

<https://www.stateofmind.it/tag/stress/>

<https://www.topdoctors.it/dizionario-medico/stress>

<https://psicologi-online.it/>

<https://www.ipsico.it/sintomi-cura/stress-e-disturbi-da-stress/>

<https://vivavoceinstitute.com/stress-cause-sintomi-disturbi/>

<https://www.federchimica.it/webmagazine/dettaglio-news/2018/05/10/lo-stress>

<https://www.humanitas-sanpiox.it>

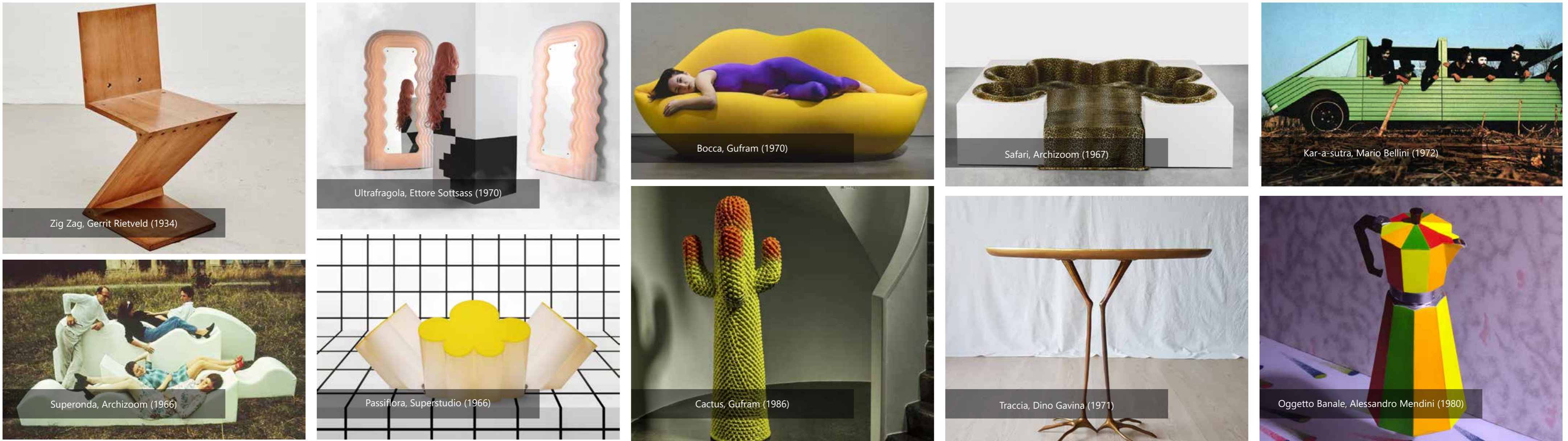
<https://www.quotidianodigela.it>

<https://www.ecodibergamo.it>

<https://www.ofdesign.net/>



# EVOLUZIONE DEL RAPPORTO DESIGN-ARTE



Futurismo



Costruttivismo e Neoplasticismo



Pop Art



Design Surrealista



Decontestualizzazione e musealizzazione



FINE '800

PRIMO E SECONDO DECCENIO DEL '900

ANNI '20 DEL '900

ANNI '70 DEL '900

ANNI '80 DEL '900

PRIMO DECCENIO DEL '900

PRIMO E SECONDO DECCENIO DEL '900

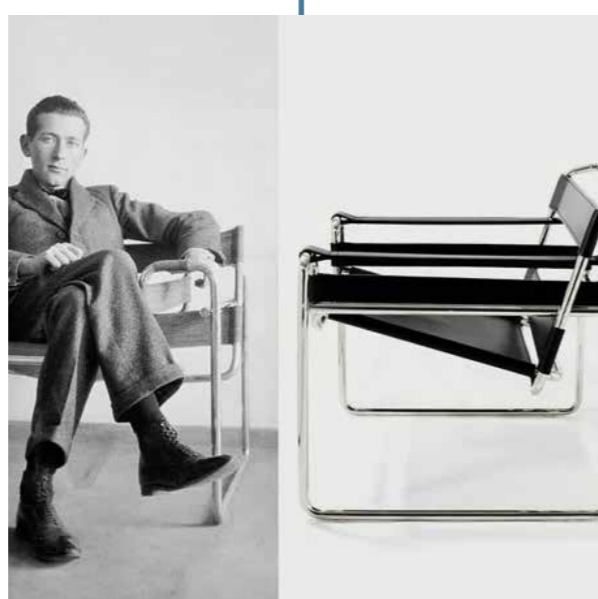
ANNI '50 E '60 DEL '900

ANNI '70 DEL '900

ANNI '90 E 2000



Arts and Crafts



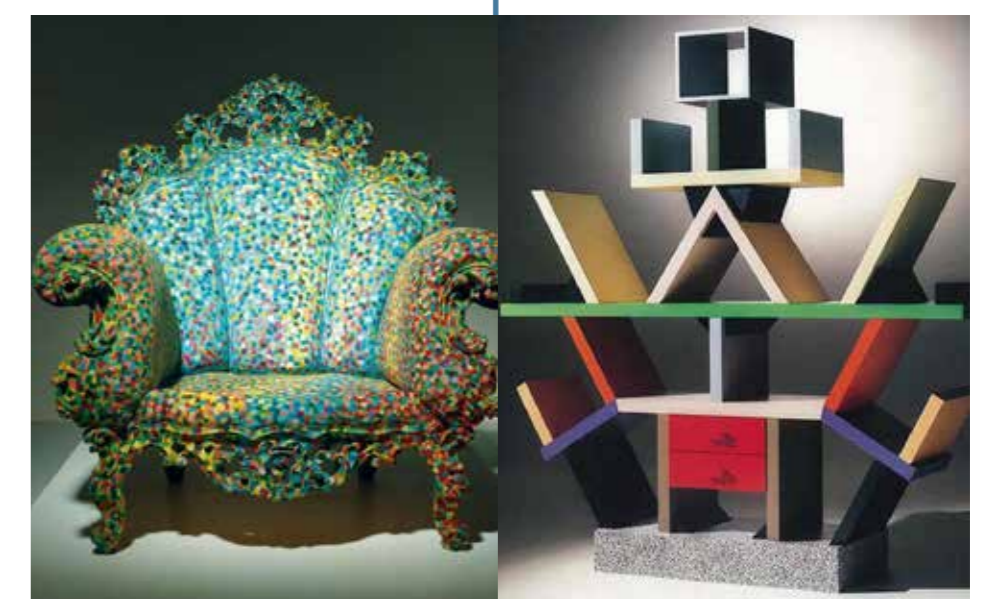
Werkbund e Bauhaus



Dadaismo



Design Radicale



Studio Alchimia  
Collettivo Memphis

IL DESIGN È FINALIZZATO AL BENESSERE



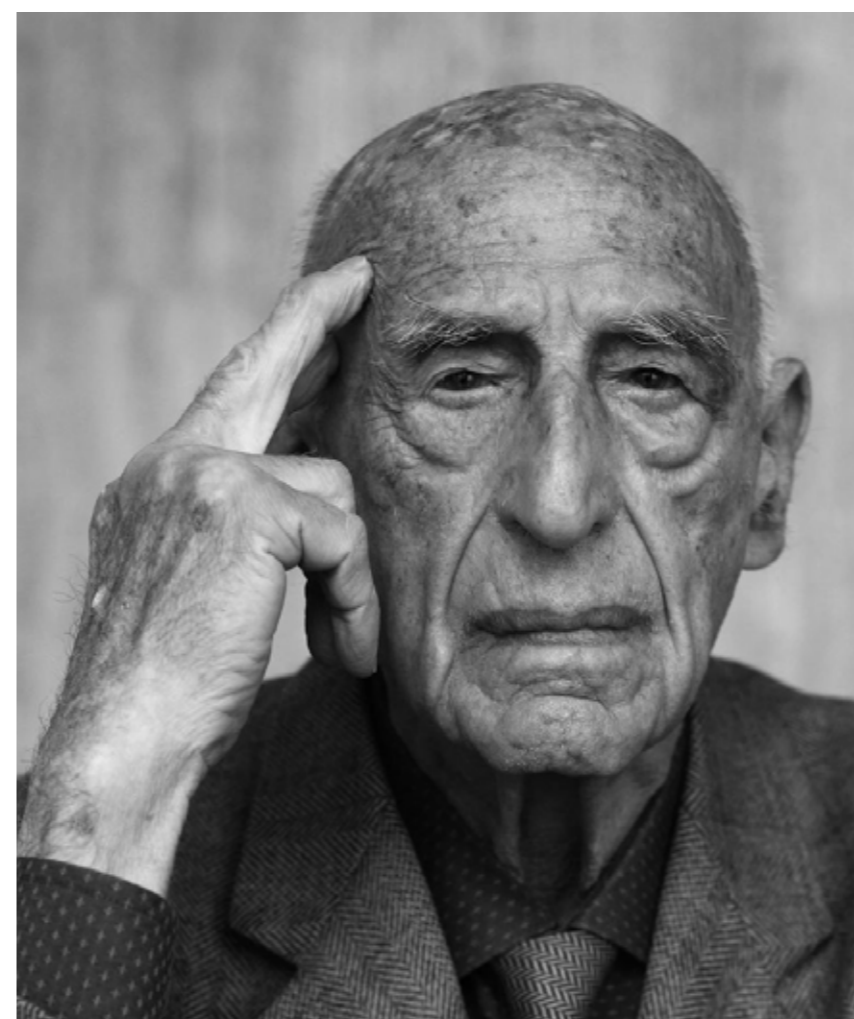
In "Ornamento e delitto", Adolf Loos afferma che "la tecnica deve trovare nell'arte la sua forma più genuina." Per Loos architettura e design non sono forme d'arte, perché, diversamente dall'arte, hanno un'esigenza concreta da soddisfare: il benessere dell'uomo.

IL DESIGN NON HA STILE



In "Artista e Designer" Bruno Munari afferma "Il design non dovrebbe avere uno stile personale ma inventarne di differenti a seconda di quello che intende comunicare. Gli obiettivi del designer sono capire la qualità del prodotto e trovare un'immagine che comunichi quella qualità."

IL DESIGN È SERIALIZZATO E PRODOTTO INDUSTRIALMENTE



In "Introduzione al disegno industriale" Gillo Dorfles afferma "La radice del problema sta nella distinzione tra arte pura e arte utilitaria: Design e Architettura sono arti con funzionalità". Per Dorfles, il prodotto di design è prodotto in serie, con tecnologie industriali e il suo quoziente estetico viene definito in fase progettuale.

IL DESIGN È PER LA VITA REALE



In "L'opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica" Walter Benjamin afferma "L'opera d'arte perde il suo valore contemplativo nel momento in cui si "sporca" con la vita reale, aprendosi alla possibilità di essere utilizzata. Solo il recinto museale apre a quella contemplazione disinteressata."

# DINAMICHE DI PERMEABILITÀ TRA ARTE E DESIGN

## Spaesamento dell'utente

Decontestualizzazione ambientale



Distorsione della percezione



## Uso non convenzionale della tecnica

Tecnologie di produzione



Materiali



## Progettazione parametrica generativa

Parametri progettuali



Casualità



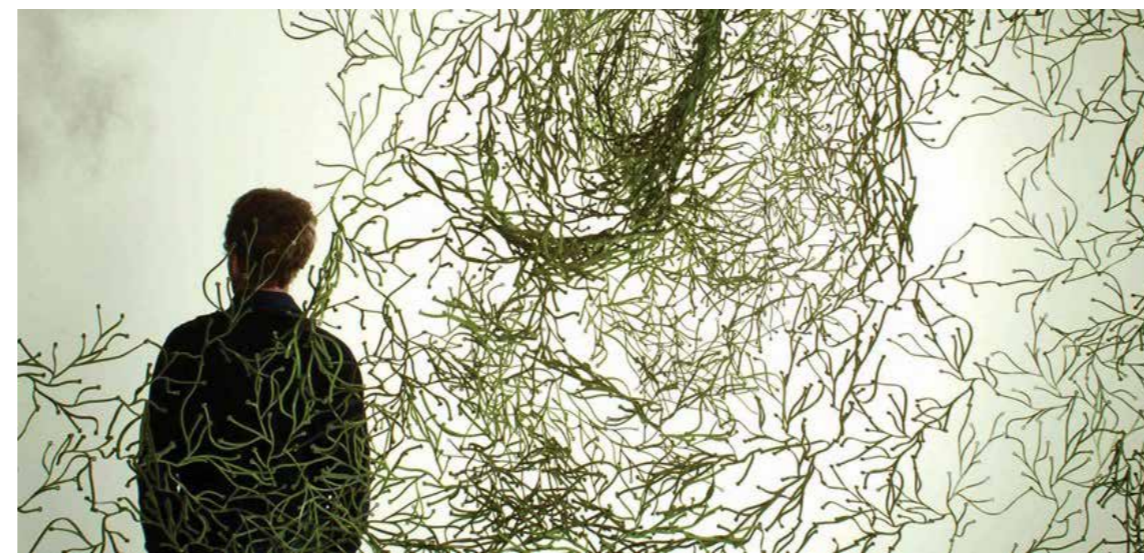
## Antropizzazione dell'ambiente

Integrazione del prodotto di scarto



## Integrazione fisica dell'utente

Macchina performativa



## Integrazione della natura

Essere o processo biologico



Rifunzionalizzazione del prodotto di scarto



Utente come prosumer



Fenomeno fisico



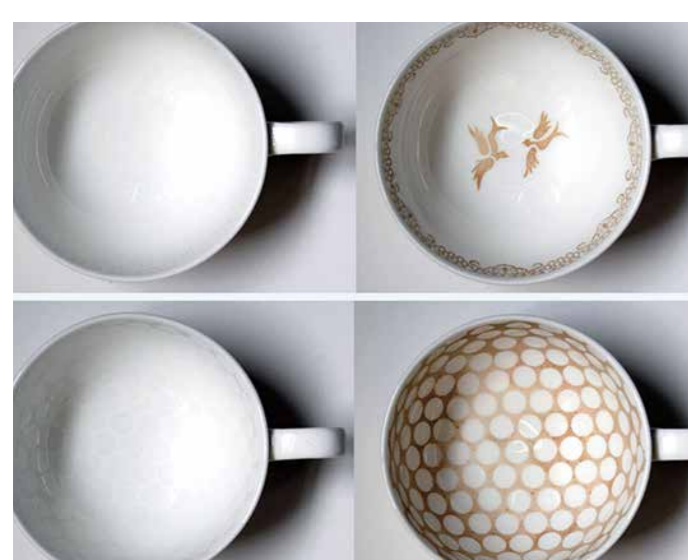
## LE TIPOLOGIE DI MODIFICA

IN BASE ALL'INTENZIONE

Modifica volontaria



Modifica involontaria



IN BASE ALLA REVERSIBILITÀ

Modifica reversibile



Modifica irreversibile



IN BASE ALL'APPORTO

Modifica additiva



Modifica sottrattiva



IN BASE ALL'ASPETTO

Modifica strutturale



Modifica superficiale



IN BASE ALLE TEMPSTICHE

Modifica istantanea



Modifica mutativa

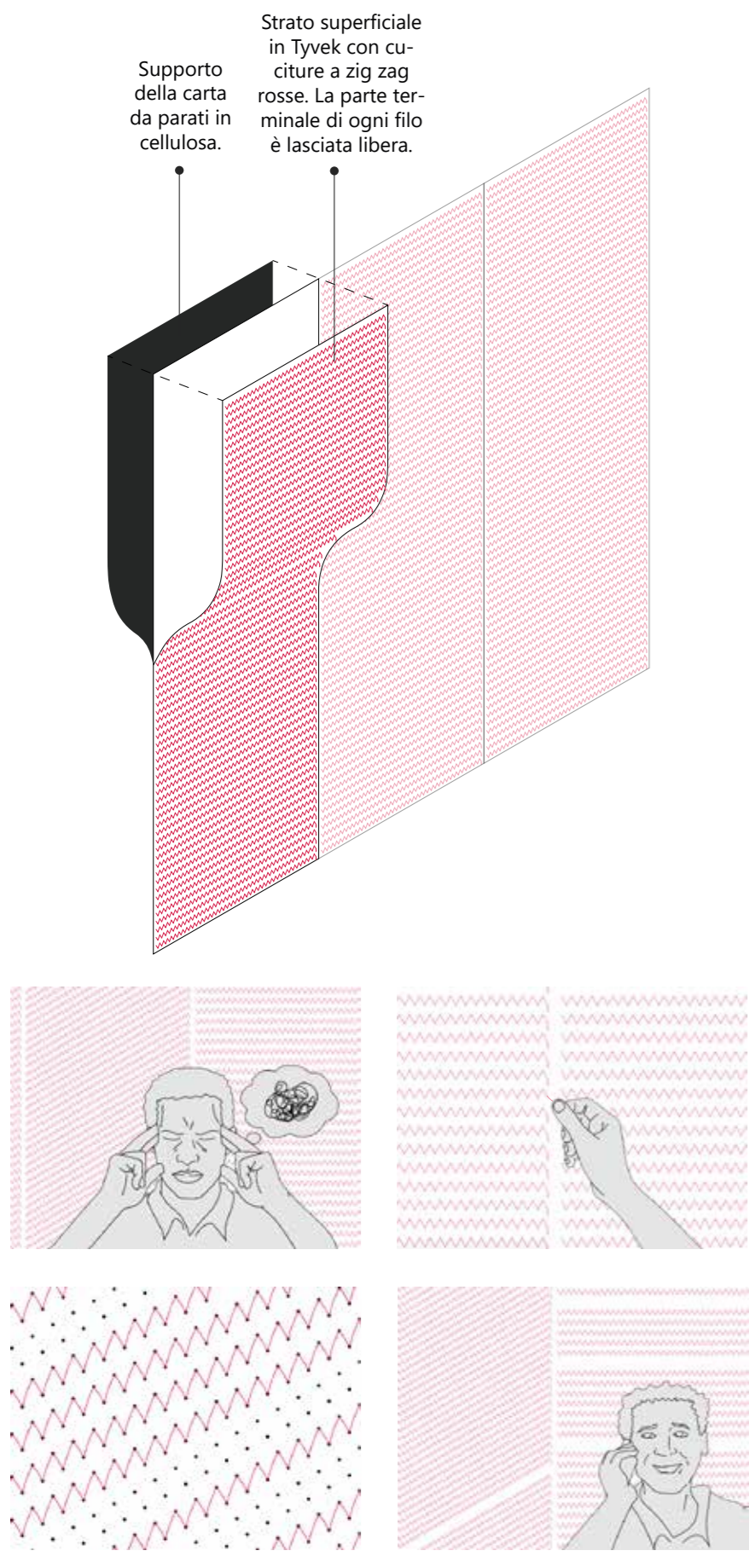




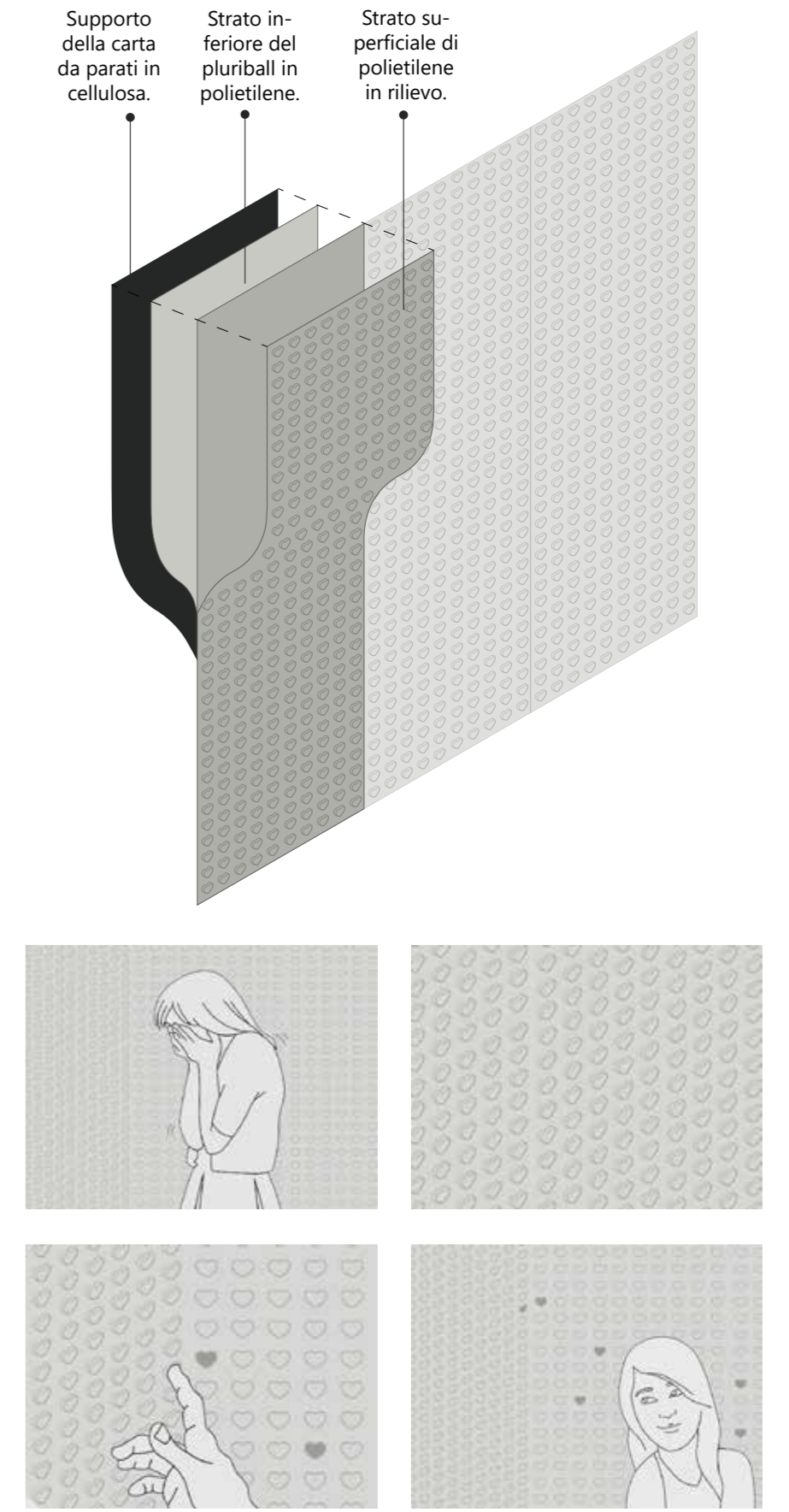
# LA CASA COMPULSIVA

PRODOTTO INDUSTRIALE, PEZZO UNICO E GESTUALITÀ NERVOSE

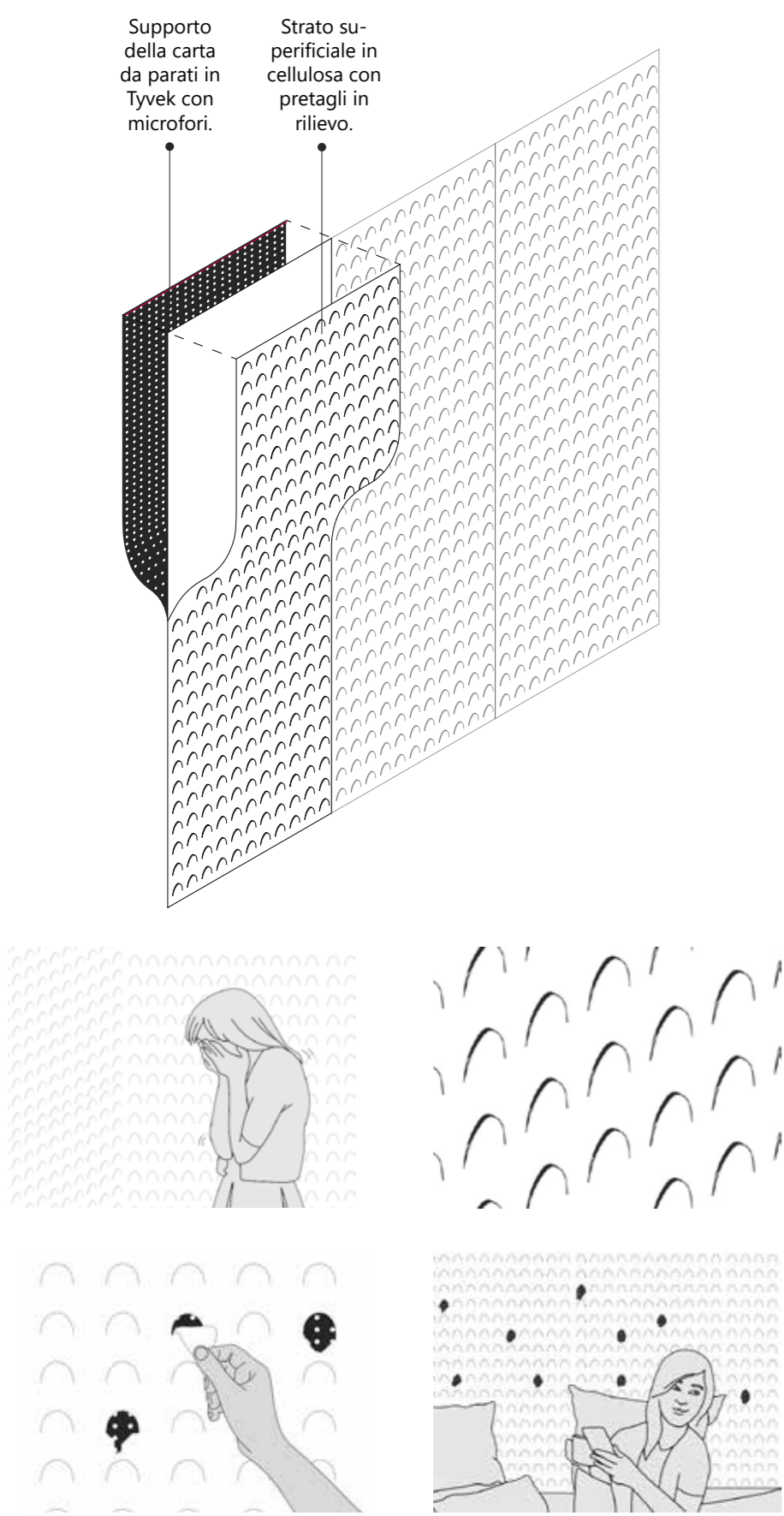
**GOMITOLO:** la carta da parati che si sfila



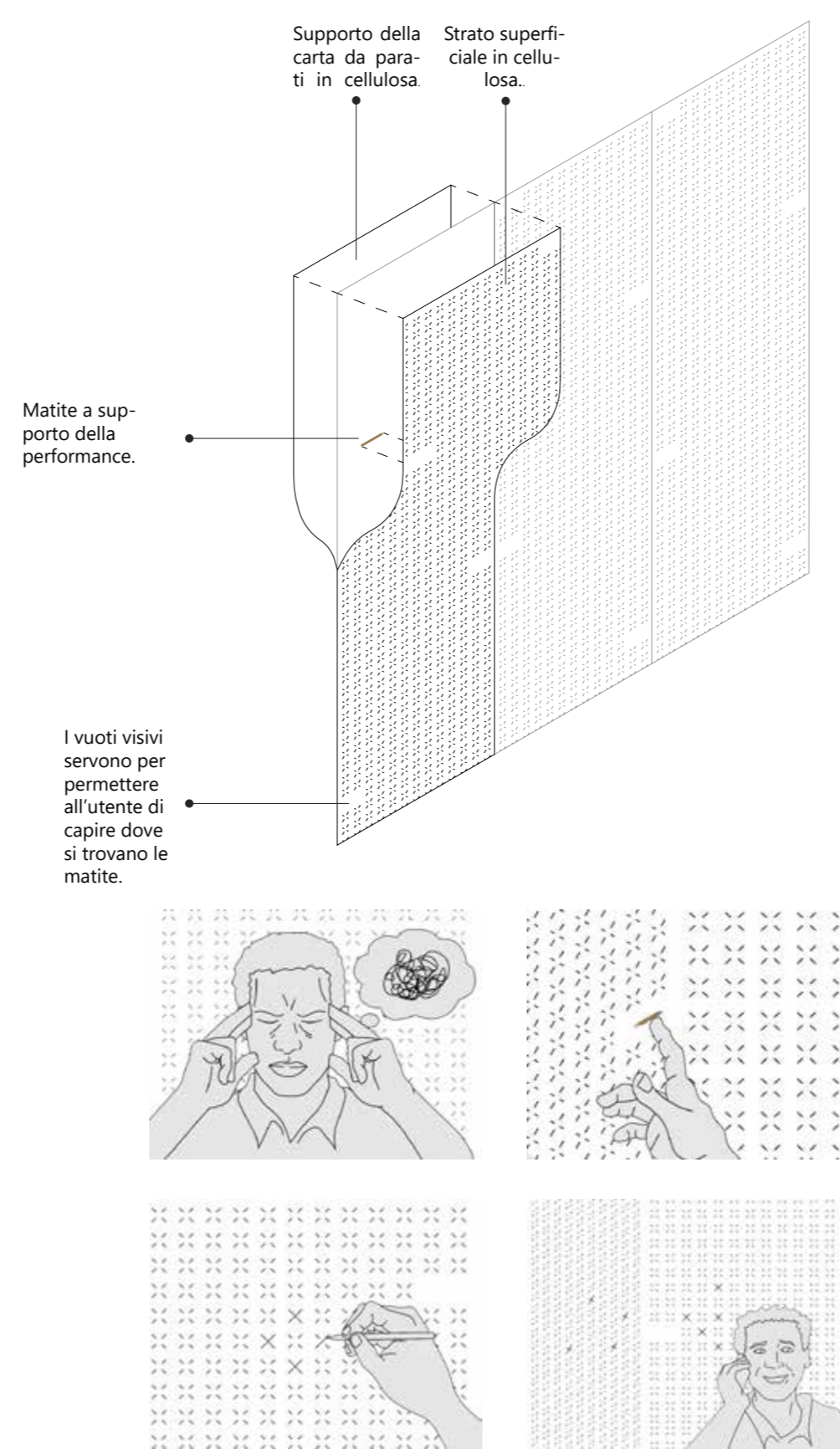
**BOLLA:** la carta da parati che si scoppia



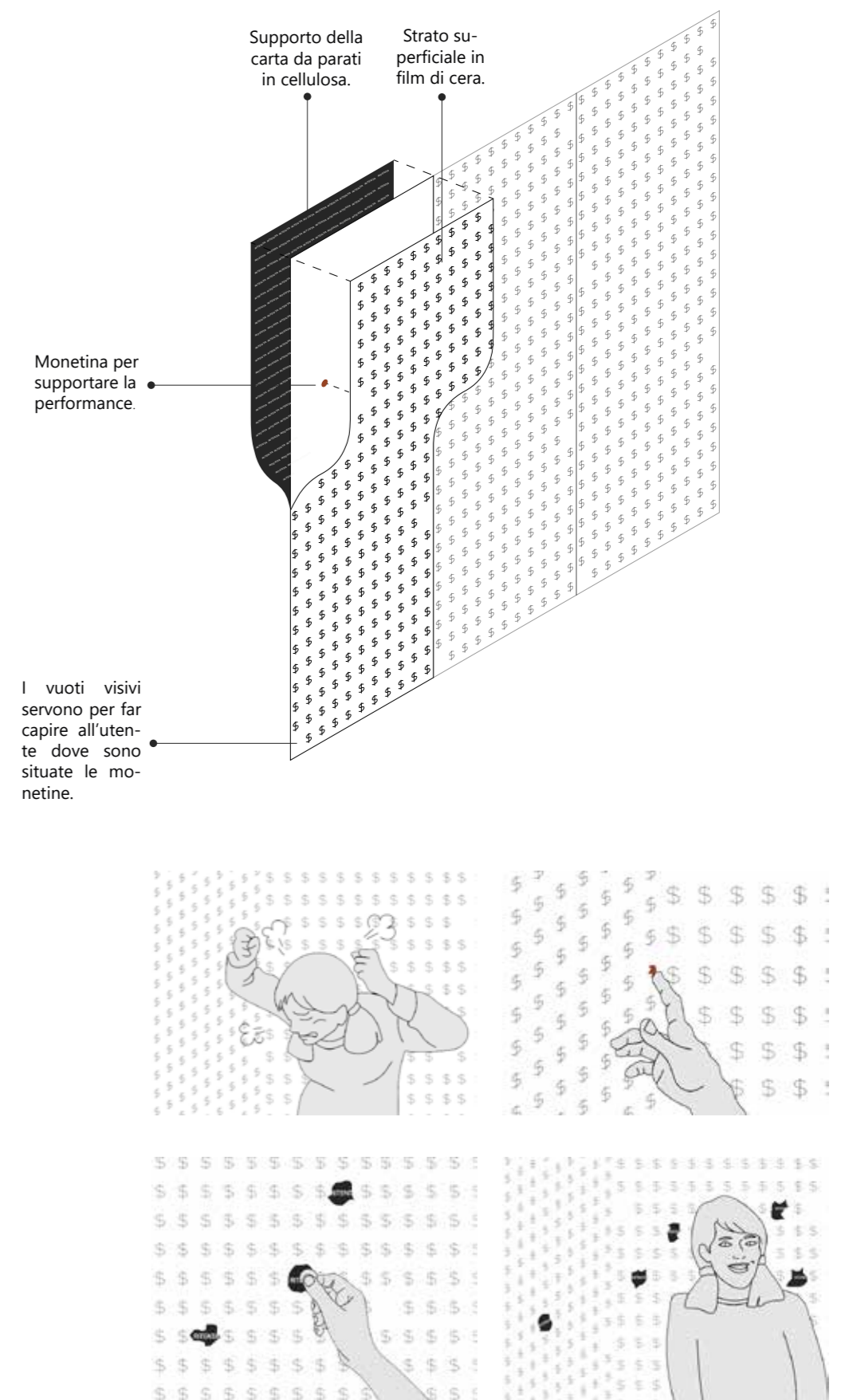
**RADICE:** la carta da parati che si strappa



**SCARABOCCHIO:** la carta da parati che si disegna



**GRATTA E VINCI!:** la carta da parati che si gratta



## LE GESTUALITÀ NERVOSE

