

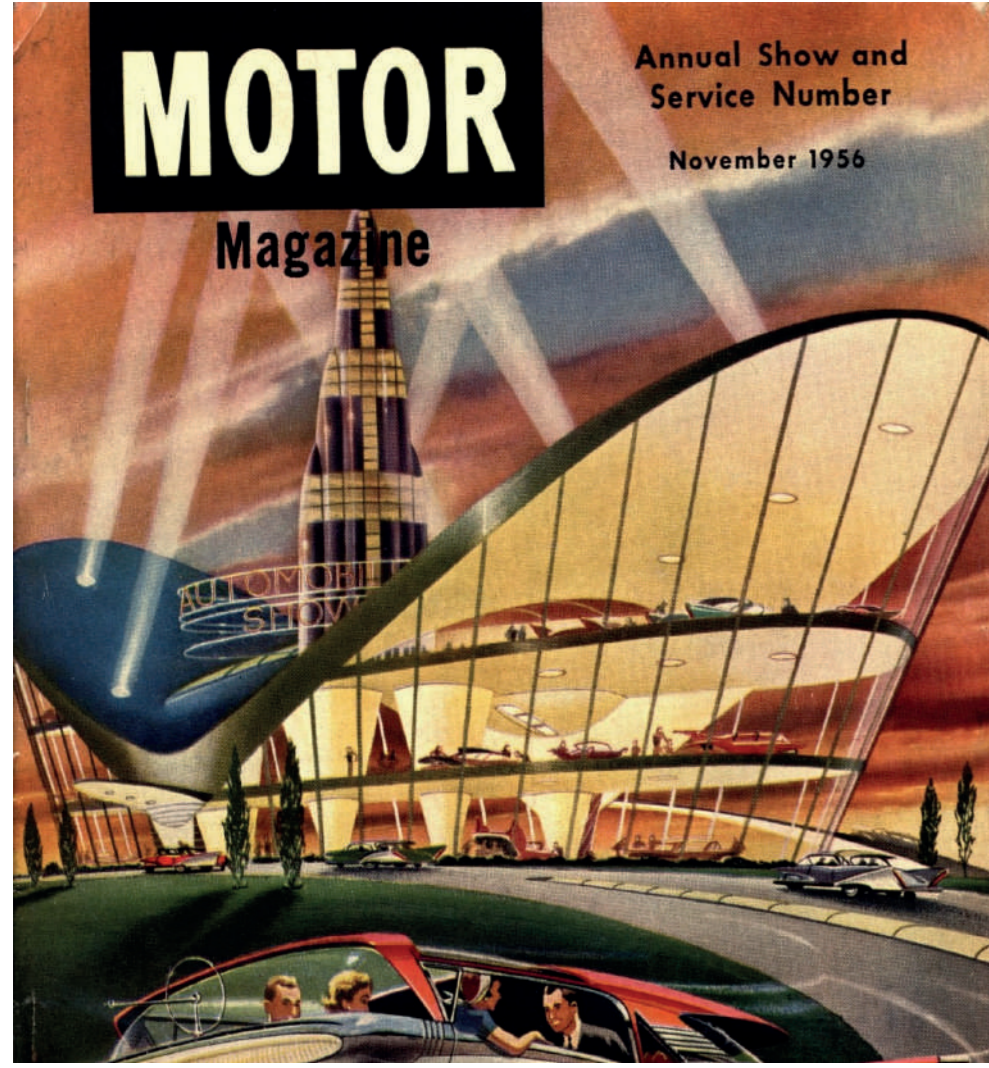
IMMAGINARI DELL'ABITARE

Ricerca

Correnti artistiche

Retrofuturismo

Il retro-futurismo o retrofuturismo è una corrente artistica contemporanea che trae ispirazione dal modo in cui il futuro è stato immaginato in passato.



Retrofuturismo, Copertina Motor Magazine, 1956

Eventi

Fiera Futurama 1939

Futurama era una mostra e un'attrazione alla Fiera Mondiale di New York del 1939 progettata da Norman Bel Geddes, che presentava un possibile modello del mondo 20 anni nel futuro (1959-1960).



Fiera Futurama, New York, 1939

La ricerca dei casi studio si è focalizzata su progetti, ambientazioni, filmati, illustrazioni e fumetti che hanno come tema la realizzazione di spazi domestici futuristici.

Progetti Sperimentali

Nella cinematografia spesso sono state spesso anticipate alcune soluzioni progettuali.

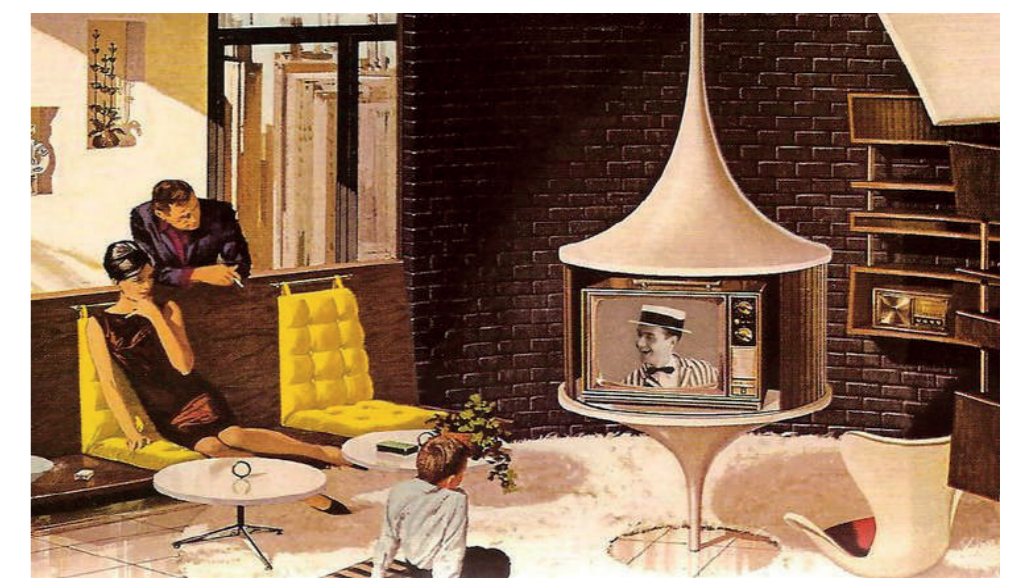


Flight to Mars, George Pal, 1951

L'evoluzione tecnologica degli ultimi anni ha visto una crescente massificazione degli oggetti che quotidianamente invadono la nostra vita quotidiana. La piattaforma si propone di analizzare esempi di abitazioni intelligenti, siano essi vere e proprie dimore o soltanto illustrazioni, allestimenti o scenografie cinematografiche.

Illustrazioni

Alcuni illustratori hanno immaginato un futuro utopico, sia in ambito domestico che spaziale. Illustrazioni futuristiche domestiche sono state realizzate da Charles Schridde e Arthur Radebaugh.



Illustrazioni, Charles Schridde, 1960

Progetti Sperimentali

I Designer del '900 si sono spesso cimentati nel prefigurare il futuro. Di solito hanno usato lo spazio espositivo con progetti che non sono mai stati realizzati o in qualche caso gli architetti sono riusciti a realizzare spazi domestici futuribili.



La casa telematica, Ugo la Pietra, 1983

Filmati Promozionali

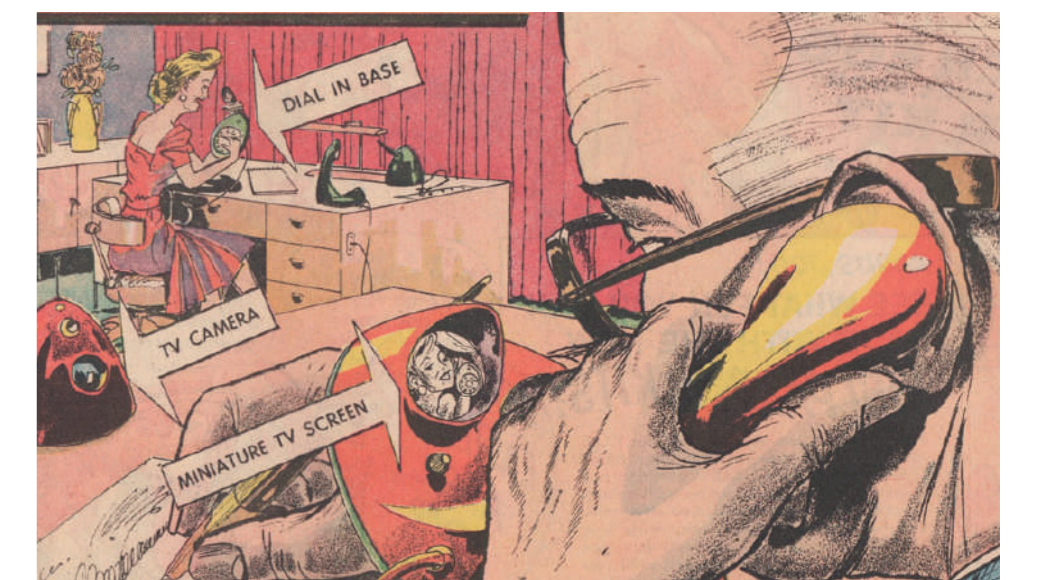
Nei filmati promozionali del '900 alcune case produttrici si sono cimentate nell'ideazione di cucine futuristiche con alcuni rimandi alle cucine di oggi, come ad esempio la 'Miracle Kitchen' della Whirlpool o 'Desin fot modern living' della General Electric.



Miracle Kitchen, Whirlpool, 1956



Mon Oncle, Jacques Tati, 1958



Closer than we think, Arthur Radebaugh, 1963

Autori

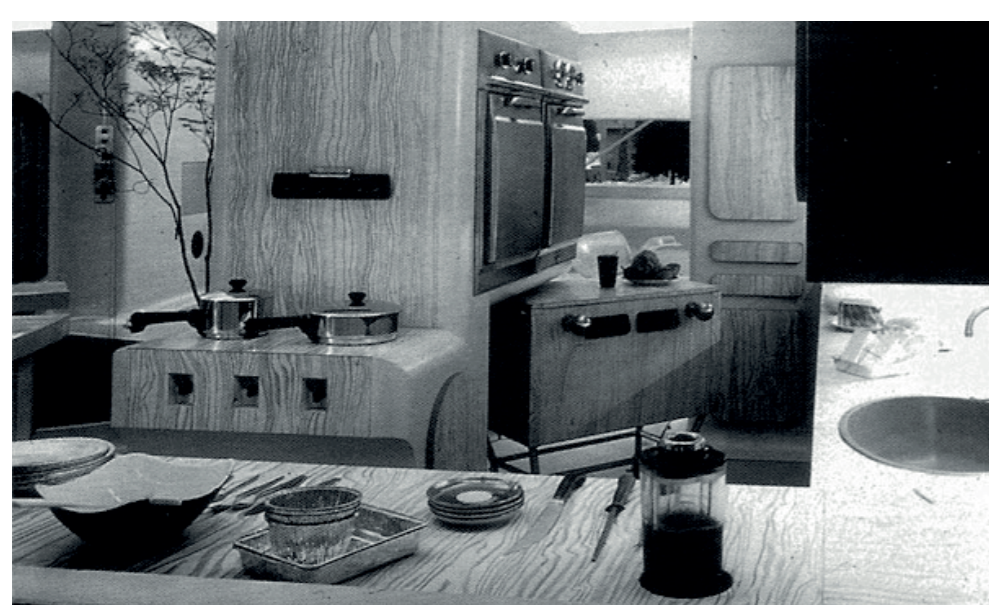


Joe Colombo

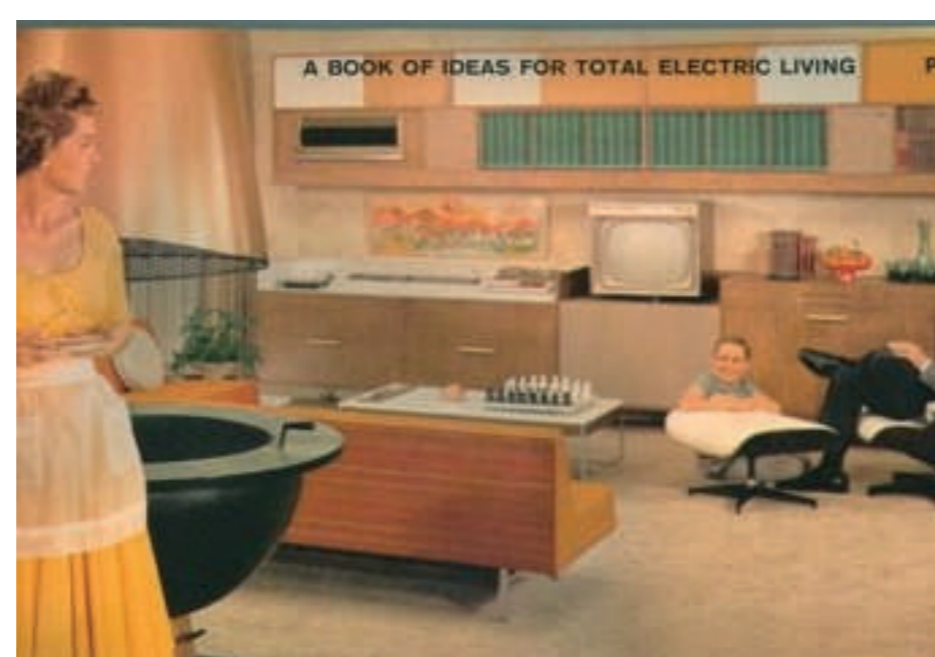
Aziende



General Electric



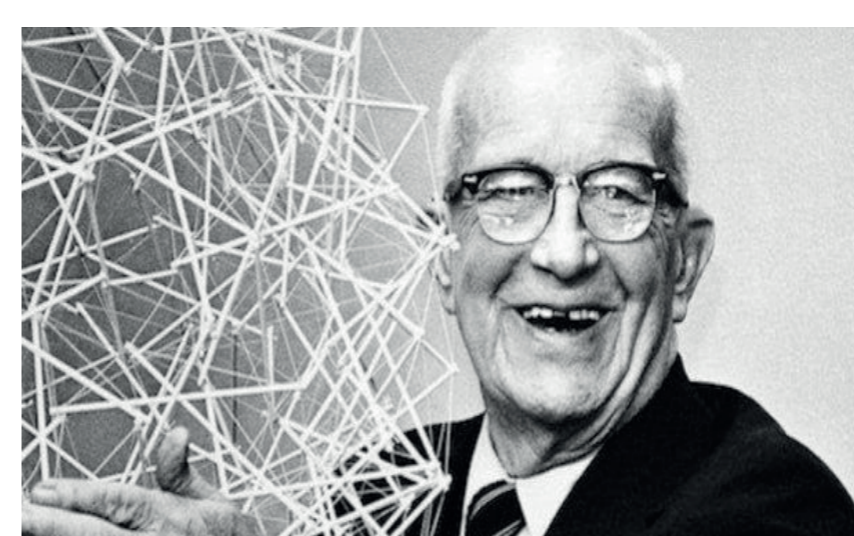
The Future House, Allison e Peter Smithson, 1956



All Electric House, Westinghouse, 1959



Ugo La Pietra



Buckminster Fuller



Westinghouse



Edison

IMMAGINARI DELL'ABITARE

Piattaforma

L'evoluzione tecnologica degli ultimi anni ha visto una crescente massificazione degli oggetti che quotidianamente invadono la nostra vita quotidiana.

La piattaforma si propone di analizzare esempi di abitazioni intelligenti, siano essi vere e proprie dimore o soltanto illustrazioni, allestimenti o scenografie cinematografiche.

La tecnologia abitativa tra gli anni '30 e gli anni '80 era sicuramente prematura, ancora ad uno stadio primitivo, oggi invece è non solo possibile ma già in commercio.

OBIETTIVI

Creare uno strumento digitalizzato per far conoscere l'ambito di ricerca.

Rendere la piattaforma accessibile a tutti.

Informare l'utente su come era visto il futuro nel XX secolo.

LOGOTIPO

FUTURO ANTERIORE

Il nome deriva dalla forma verbale futuro anteriore. Essa esprime esperienze o fatti proiettati nel futuro ma avvenuti prima di altri.

FONT E COLORI

Futura codensed

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

FONT IDENTITA' VISIVA

Roboto

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

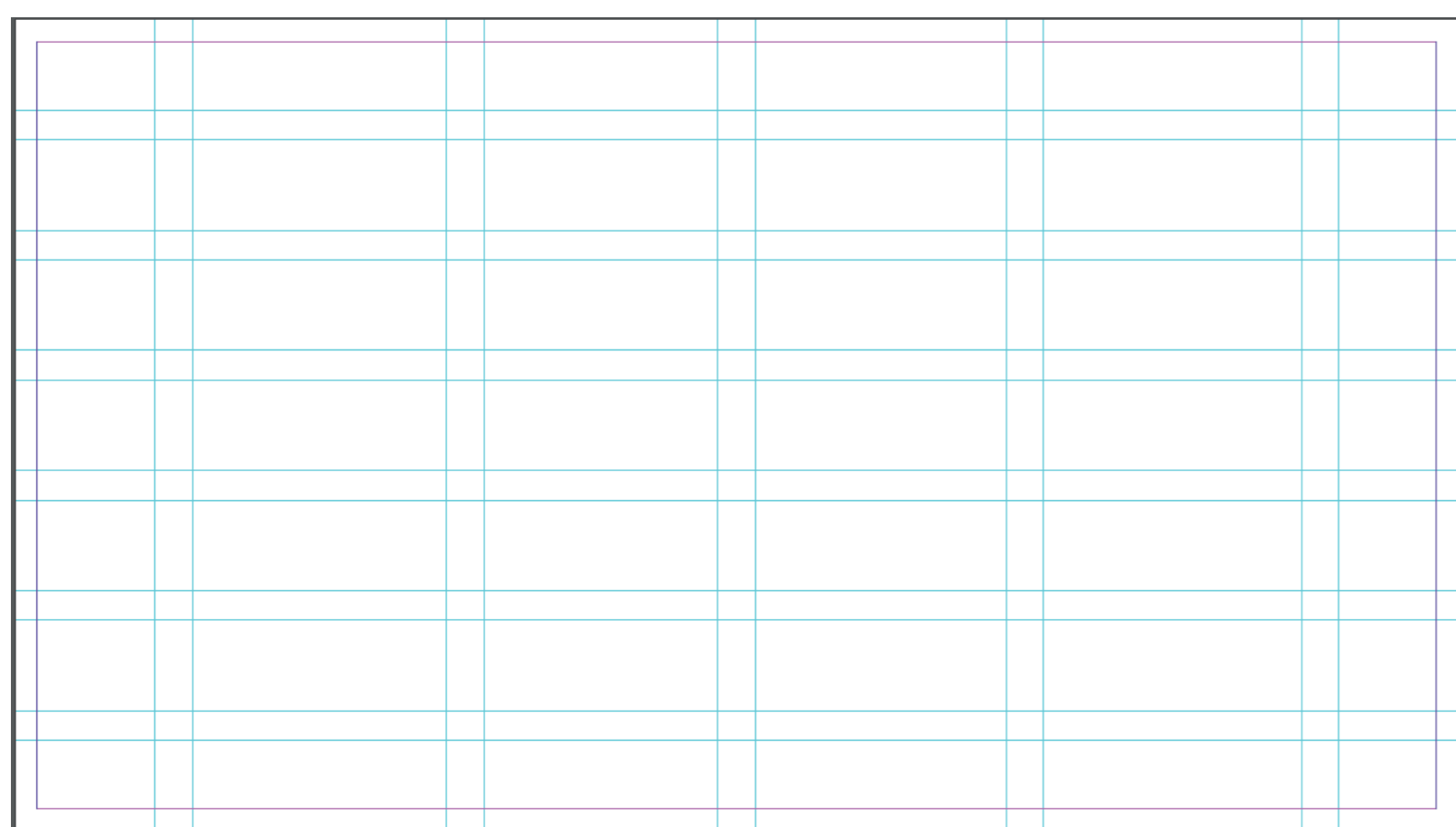
Futura

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

GRIGLIA

Formato pagina: 1366x768 mm
Margini: testa 5 mm, piede 5 mm
interno 5 mm, esterno 5mm

Gabbia: 6 colonne e 6 righe
Abbondanza: 7 mm



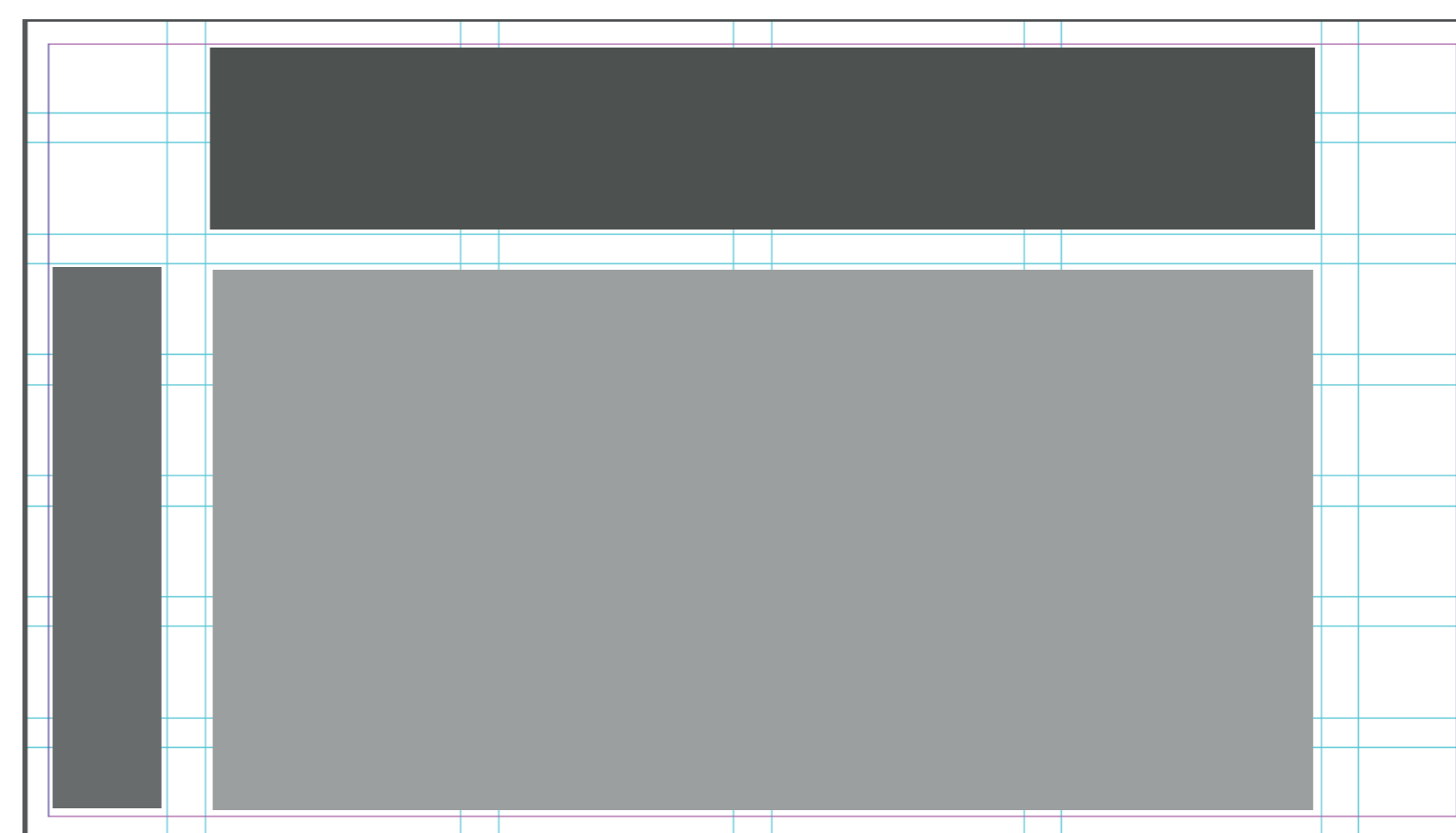
Testata e menù
orizzontale



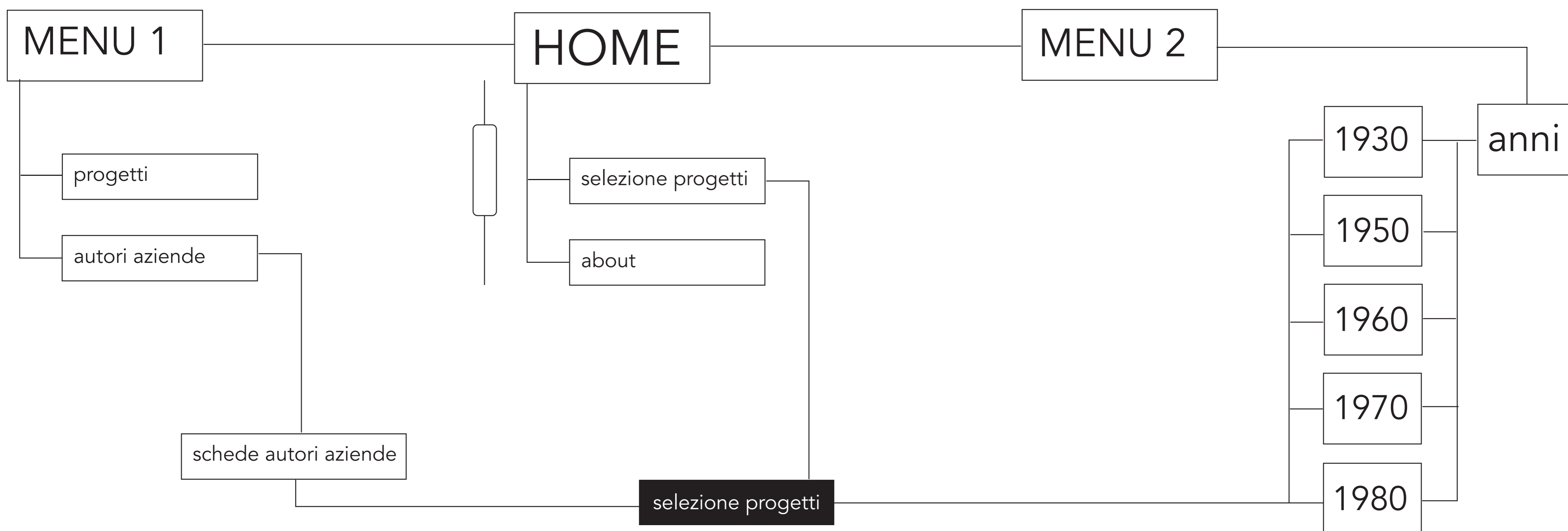
Menù verticale



Contenuti sito



CONTENUTI SITO



FONT

Futura Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Futura Bold

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890**

Futura

Carattere tipografico progettato da Paul Renner nel 1927. E' un carattere Sans Serif per la fondiera di Baur di Francoforte. Nel disegno delle lettere è possibile riconoscere una rigorosa geometria.

Roboto

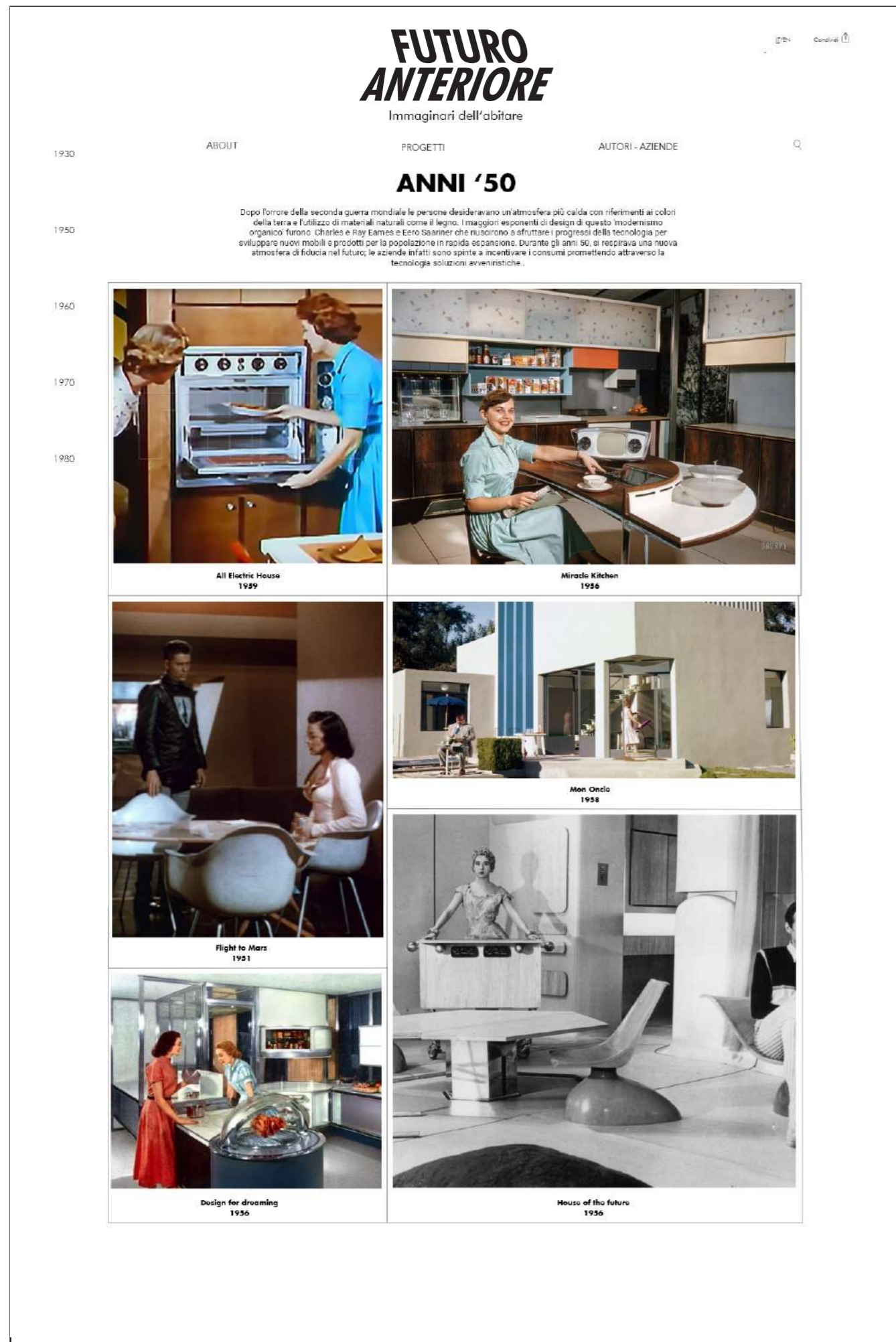
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
vwxyz
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Roboto

Appartiene ai caratteri tipografici sans-serif, sviluppata da Google come font di sistema. Disegnato da Christian Robertson, Roboto ha una duplice natura. Ha uno scheletro meccanico e le sue forme sono in gran parte geometriche ma allo stesso tempo presenta curve aperte e amichevoli.

FUTURO ANTERIORE - IMMAGINARI DELL'ABITARE

ANNI

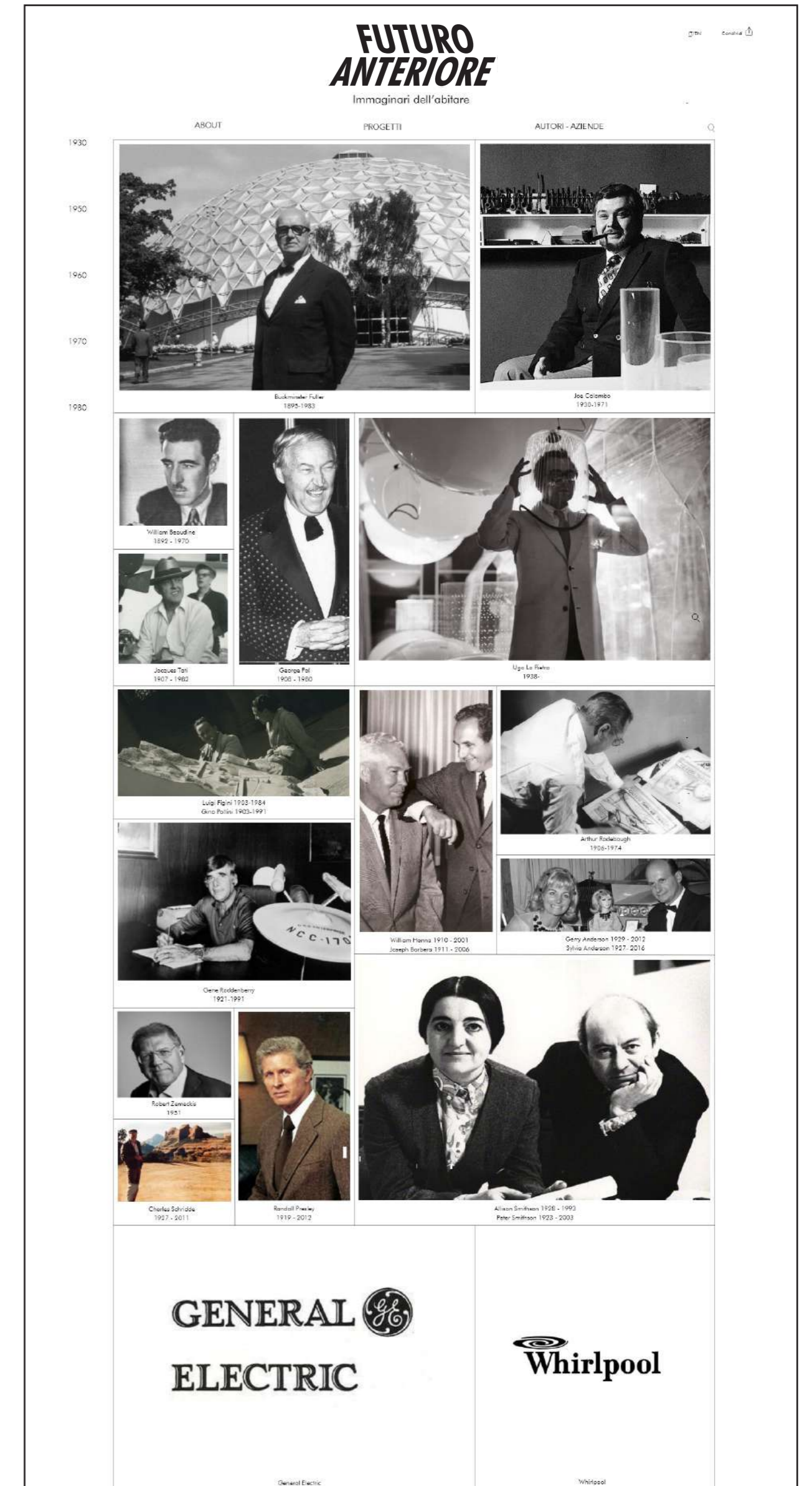


La piattaforma permette di navigare facilmente e in modo intuitivo. Attraverso i menù è possibile accedere ai progetti, alle biografie degli autori, alle storie delle aziende e inoltre alle schede progetto le quali sono composte da immagini, una breve descrizione e una curiosità.

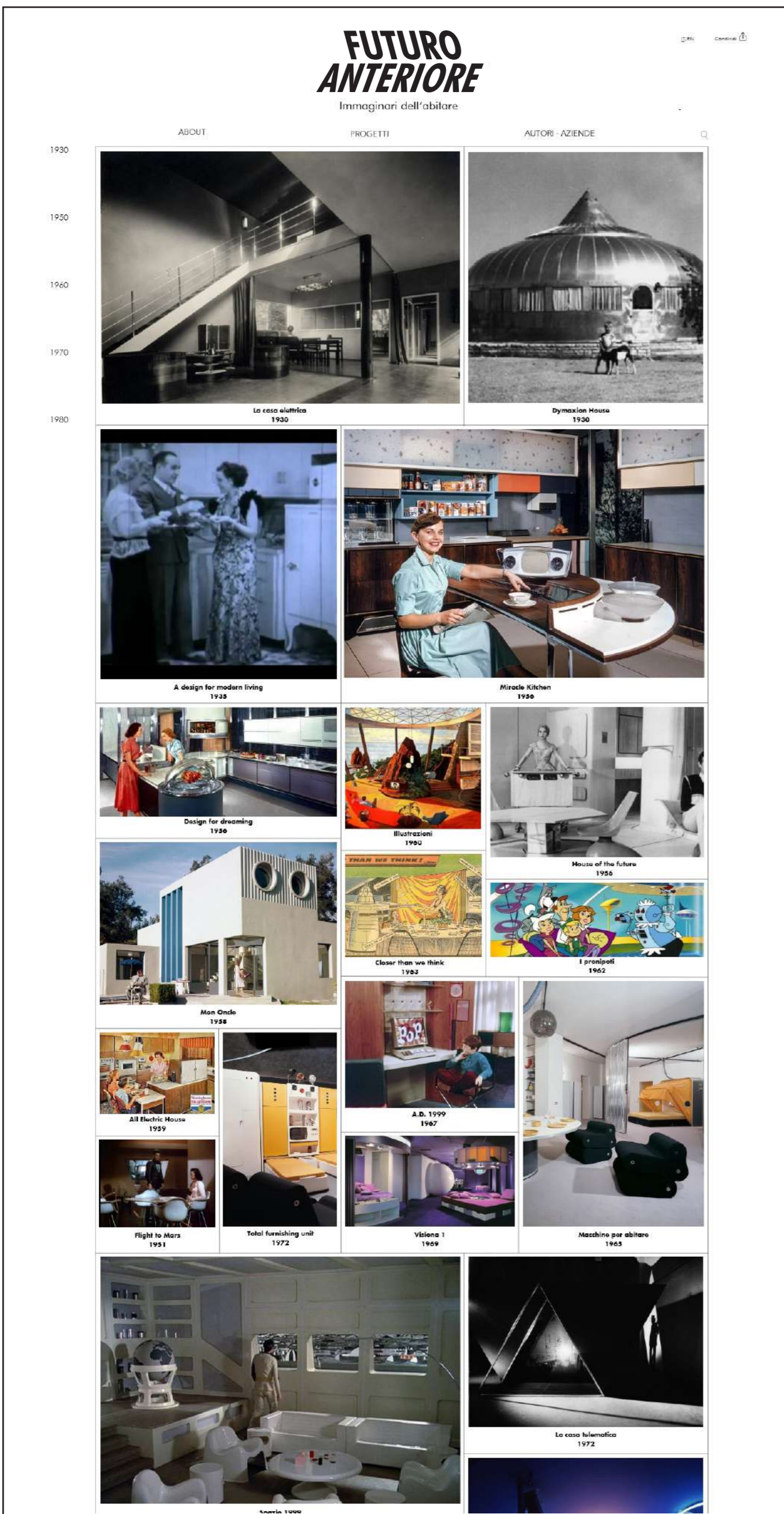
HOME



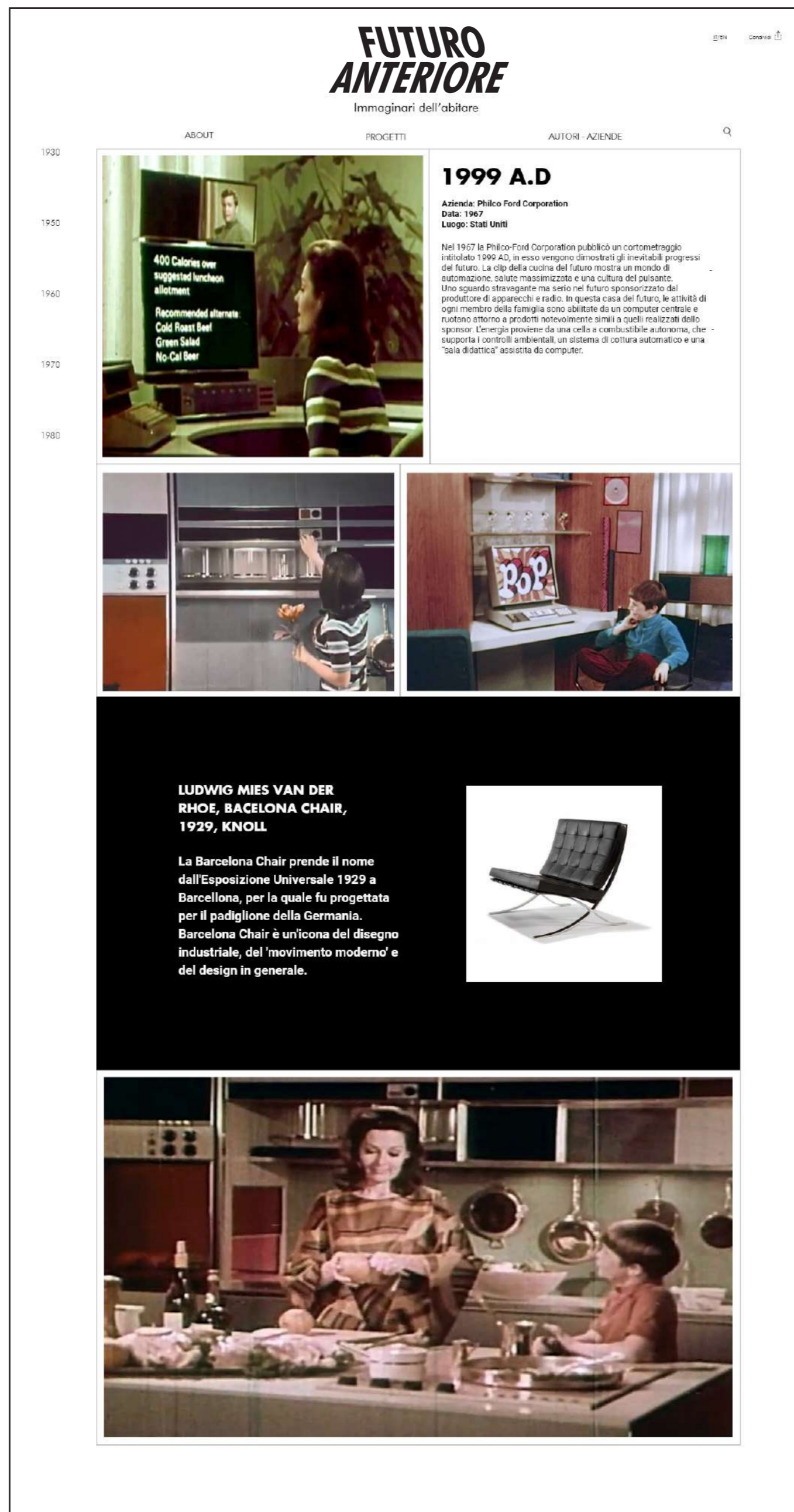
AUTORI E AZIENDE



PROGETTI



SCHEDE PROGETTO



PROGETTI



FUTURO ANTERIORE

Immaginari dell'abitare



Università degli Studi di Camerino
Scuola di Ateneo "Eduardo Vittoria" | Ascoli Piceno
Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale

Tesi di Laurea
A.A. 2020/2021
Studente: Arianna Mosca
Relatore: Carlo Vinti
Correlatore: Antonello Garaguso

FUTURO ANTERIORE

Immaginari dell'abitare

INDICE

Introduzione	7
Ricerca	11
Immaginari del futuro	12
Fiera Futurama 1939	14
Retrofuturismo	16
Casi studio	19
Autori	80
Aziende	88
Progetto	91
Piattaforma	92
Logotipo	108
Font e colori	109
Bibliografia	
Sitografia	

INTRODUZIONE

L'evoluzione tecnologica degli ultimi anni ha visto una crescente massificazione degli oggetti che quotidianamente invadono la nostra vita quotidiana.

La tesi si propone di analizzare esempi di abitazioni intelligenti, siano essi vere e proprie dimore o soltanto illustrazioni, allestimenti o scenografie cinematografiche, in modo da fornire non solo un catalogo d'immagini, ma anche un'immaginario di riferimento per l'attuale ricerca della domotica. Fin dagli anni 30 infatti fu previsto come i computer sarebbero stati in grado di rivoluzionare la vita quotidiana della famiglia: i padri ci avrebbero lavorato, le madri invece avrebbero potuto usarlo come catalogo di ricette e per lo shopping mentre i bambini ne avrebbero usufruito per svolgere i compiti o per i video games. Tutto questo era sicuramente prematuro per la tecnologia di quegli anni, ancora ad uno stadio primitivo, ma oggi è non solo possibile, ma già in uso e commercio.

L'evoluzione tecnologica a cui abbiamo assistito, e tutt'ora assistiamo quotidianamente, ha modificato il nostro sistema di abitare. Oggi non troviamo più case aventi solo divani, letti, cucina e bagno; le nostre case sono piene di oggetti tecnologici, elettrodomestici, sistemi automatici.

L'obiettivo è migliorare la vita all'interno degli ambienti in termini di qualità, sicurezza, risparmio energetico grazie alla creazione di sistemi di gestione intelligente ovvero quelle applicazioni elettroniche e meccaniche che quotidianamente utilizziamo all'interno della casa. Queste soluzioni sono caratterizzate da alcune peculiarità d'uso proprie degli oggetti casalinghi: semplicità, affidabilità, sicurezza.

Si può parlare di 'smart home' o 'casa intelligente'. Con questi termini si intende un ambiente opportunamente progettato e tecnologicamente attrezzato il quale mette a disposizione dell'utente impianti che siano in grado di svolgere funzioni con lo scopo di rendere più agevoli le attività al suo interno.

RICERCA

IMMAGINARI DEL FUTURO

La casa è il centro del benessere personale, il luogo dove tutto deve poter migliorare il proprio tenore di vita. Negli ultimi anni il crescente sviluppo tecnologico ha permesso di creare oggetti intelligenti che, inseriti nell'ambiente domestico, permettono di incrementare il comfort all'interno della propria abitazione. La tesi si propone di analizzare esempi di abitazioni intelligenti, siano essi vere e proprie dimore o soltanto illustrazioni, allestimenti o scenografie cinematografiche.

La tecnologia abitativa tra gli anni 30 e gli anni 80 era sicuramente prematura, ancora ad uno stadio primitivo, oggi invece è non solo possibile ma già in commercio. La visione utopia del futuro, non solo dello spazio domestico viene fuori in una corrente di quegli anni: il retro futurismo.



Famiglia mentre guarda la televisione, 1950. Fonte: Ansa.it

FIERA FUTURAMA 1939

Uno dei maggiori visionari, ispiratori inconsapevoli di questa corrente, fu Norman Bel Geddes (Adrian, 27 aprile 1893 – New York, 8 maggio 1958), un architetto, designer industriale e scenografo vissuto nella prima metà del XX secolo. Bel Geddes fu un grande esponente dello stile aerodinamico o streamlining e pioniere del design nella consulenza aziendale. Egli progettò aeroporti galleggianti, altissimi grattacieli, imaginifici mezzi di locomozione, ma la sua opera più famosa fu la realizzazione del padiglione per la mostra Futurama. Geddes aveva già creato una città modello per la Shell nel 1937, che fu battezzata 'The Shell Oil City of Tomorrow', e che fu una sorta di prototipo della assai più estesa ed ambiziosa Futurama del 1939. 'Futurama', la 'Città dell'Automobile' della New York World's Fair era una metropoli futurista ispirata dalle pagine della pulp science fiction: enormi forme geometriche, curve filanti, in un tripudio di vetri, lastre cromate scintillanti, pareti bianche per aumentare la sensazione di nuovo e di smisurato. Fu la Expo della fioritura (al tramonto) del Streamlined Moderne Style, variante dell'Art Déco, già fortemente influenzata dall'architettura dell' International Style o Razionalismo di Le Corbusier e Mies van der Rohe. L'esposizione newyorchina naturalmente suggestionò la grafica, la stessa fantascienza, gli scenari e le sceneggiature di centinaia di film, di serie televisive, di cartoni animati.



Spazio espositivo Futurama 1939. Fonte: Repubblica.it

RETROFUTURISMO

Il Retrofuturismo viene generalmente indicato come un movimento artistico che indaga influenza delle raffigurazioni del futuro prodotte in epoche passate, esprimendo una nostalgia per la memoria di quelle anticipazioni, in bilico fra passato e futuro, e soprattutto fra l'alienazione e le promesse di riscatto offerte dalle nuove tecnologie. Non riguarda in particolare l'architettura, ma anche la musica, la letteratura, i film, i comics, i videogames e la moda. L'attrazione per gli scenari futuristici affonda nel clima di fiducia positiva per le scoperte scientifiche e tecnologiche che avevano sostenuto lo sviluppo delle società moderne dalla seconda metà dell'Ottocento fino agli anni '80 del secolo scorso, allorché quelle aspettative di sviluppo vennero bruscamente interrotte dalla crisi energetica e dalla consapevolezza dell'esaurirsi delle risorse, generando profondo, diffuso scetticismo sulla capacità delle scienze applicate di migliorare la vita umana e ancor più l'organizzazione delle società.

Ampia è la produzione nel campo della letteratura, del cinema, della musica, delle arti figurative, del design e della moda. Molti sono i precedenti culturali che ispirano il :

Retrofuturismo: i suoi riferimenti sono tratti dagli ambienti delle città industriali e della civiltà delle macchine, dalle esplorazioni spaziali, dal Modernismo, dal Costruttivismo, dall'Art-Deco.

La maggior parte delle architetture retro-futuriste è influenzata dalla cultura delle macchine, dagli edifici dei trasporti, dai velivoli, dalle forme dello spazio e dell'era atomica, o dalla natura stessa.



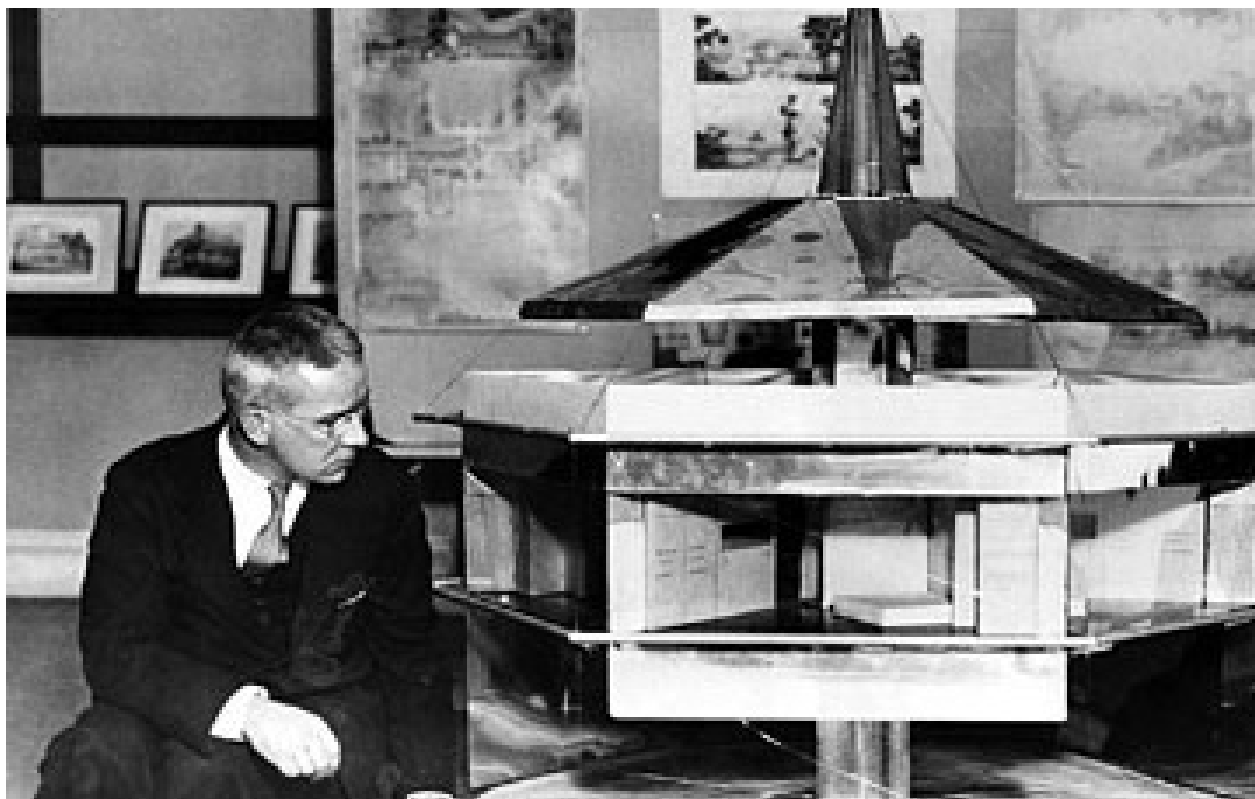
Invenzioni retrofuturistiche. Fonte Fantascienza Italia.it

CASI STUDIO

DYMAXION HOUSE

Buckminster Fuller, 1930.

Kansas

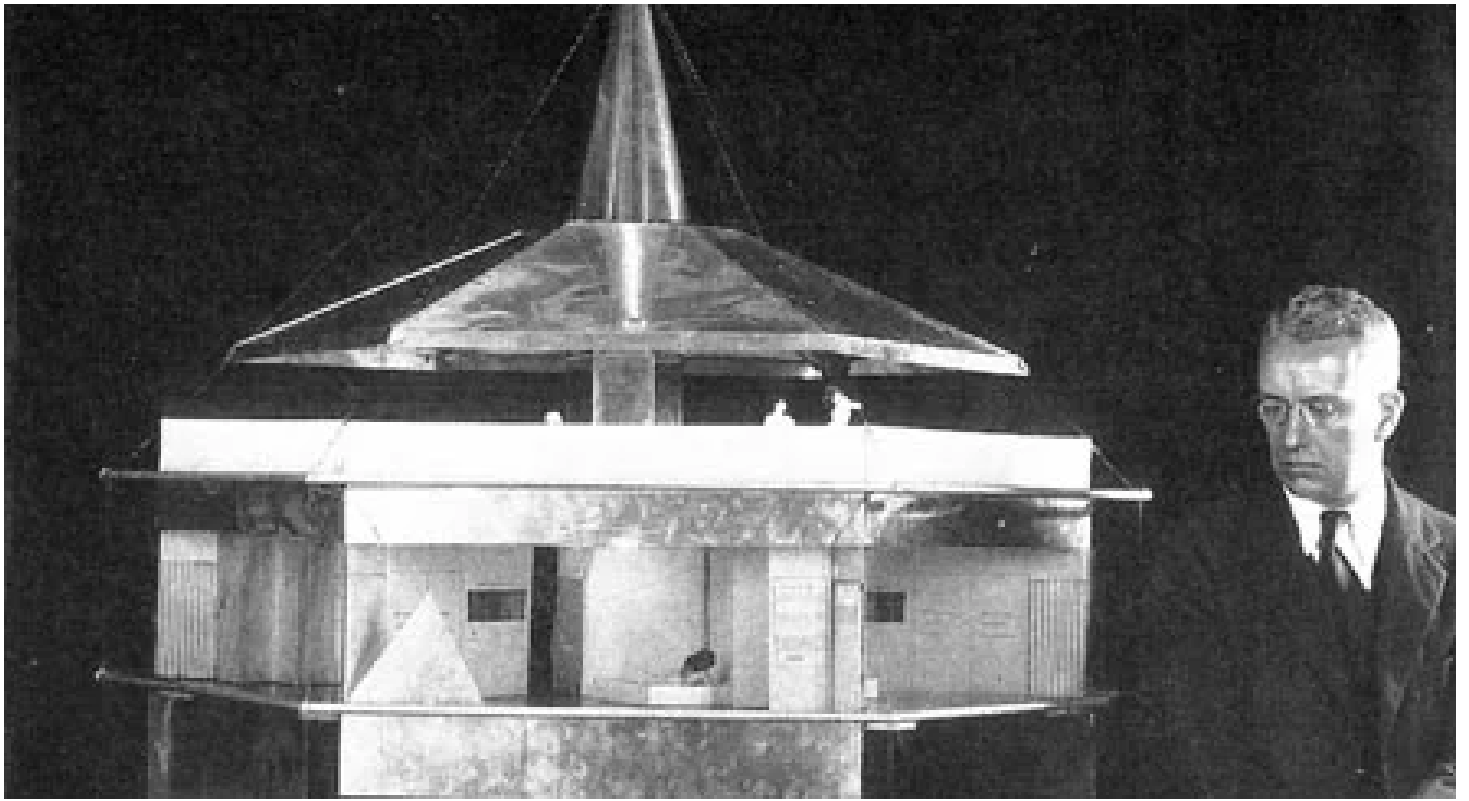


Dymaxion House è progettata per qualsiasi tipo di clima e collocazione puntando soprattutto all'indipendenza energetica. L'anima centrale della casa è infatti composta da un pilone centrale cavo, attorno al quale si sviluppa un'abitazione di forma esagonale, dove sono alloggiati all'interno la fossa settica ed un deposito di combustibile. Grande rilevanza fu data al recupero dell'acqua piovana, con speciali bagni in grado di utilizzare acqua riciclata, mentre il wc fu progettato a secco, in modo da inviare il tutto inscatolato all'industria chimica per il riciclaggio.

Anche il design del bagno è degno di menzione poiché progettato in plastica come un unico pezzo fuso, riunendo tutti i sanitari in un metro e mezzo quadrato.

Un altro blocco avrebbe raggruppato insieme macchina da scrivere, telefono, radio, fonografo, fotocopiatrice e TV, mentre un altro avrebbe lavato e asciugato i panni.

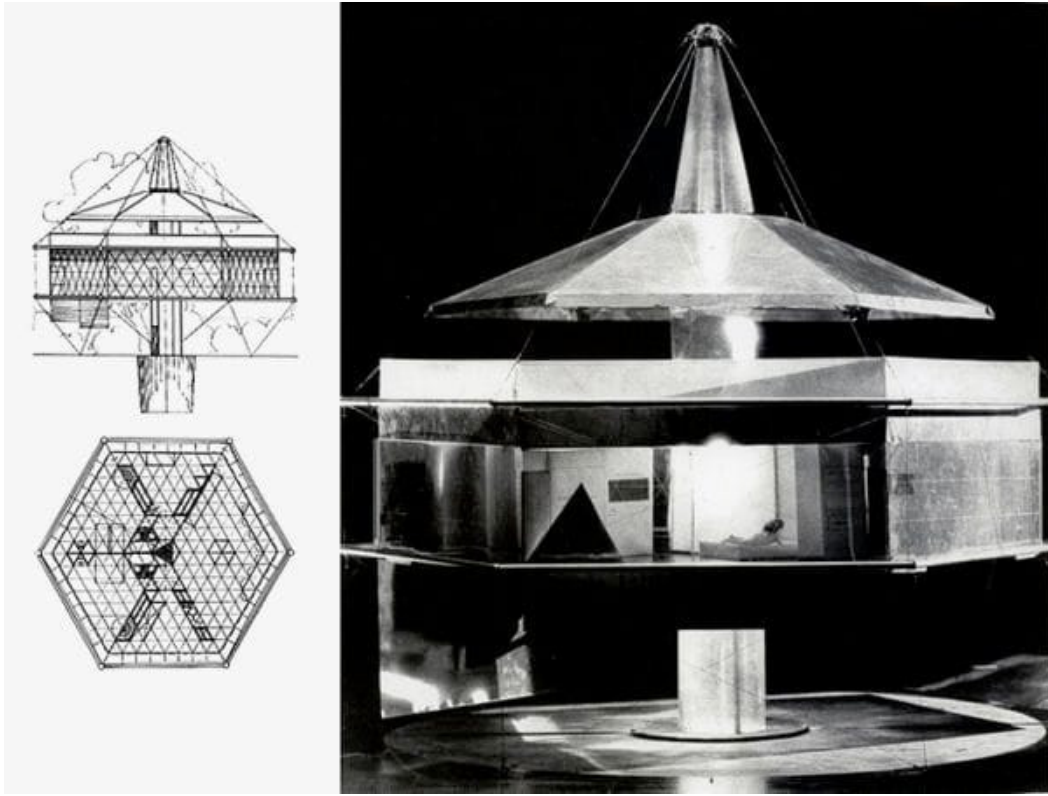
Buckminster Fuller mentre spiega il funzionamento della Dymaxion House Fonte: Domus



Buckminster Fuller con il prototipo della Dymaxion House. Fonte: Archdayli



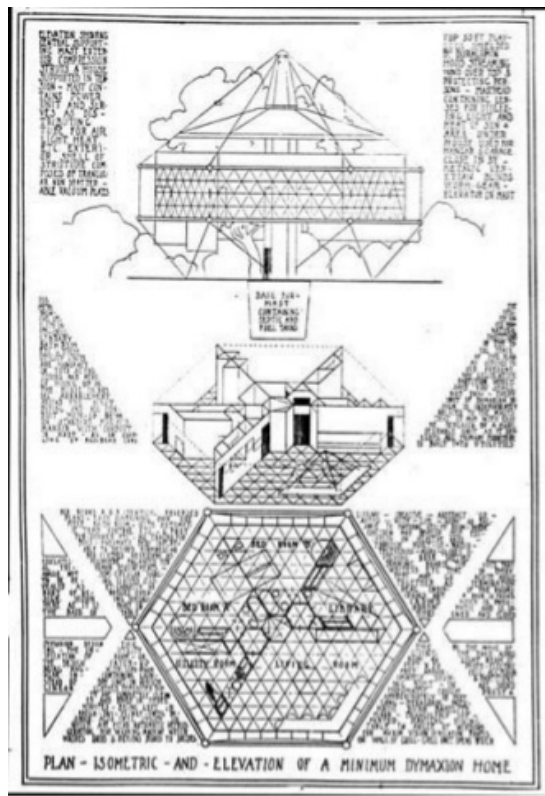
Prototipo della Dymaxion House. Fonte: Archdayli



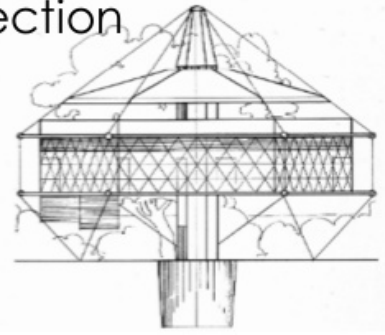
Dymaxion House Fonte: BuckminsterFuller.net

Dymaxion House Fonte: Panomo

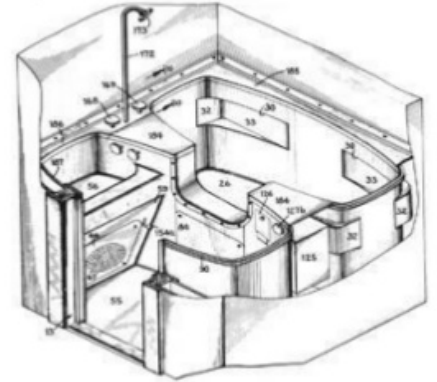




Section

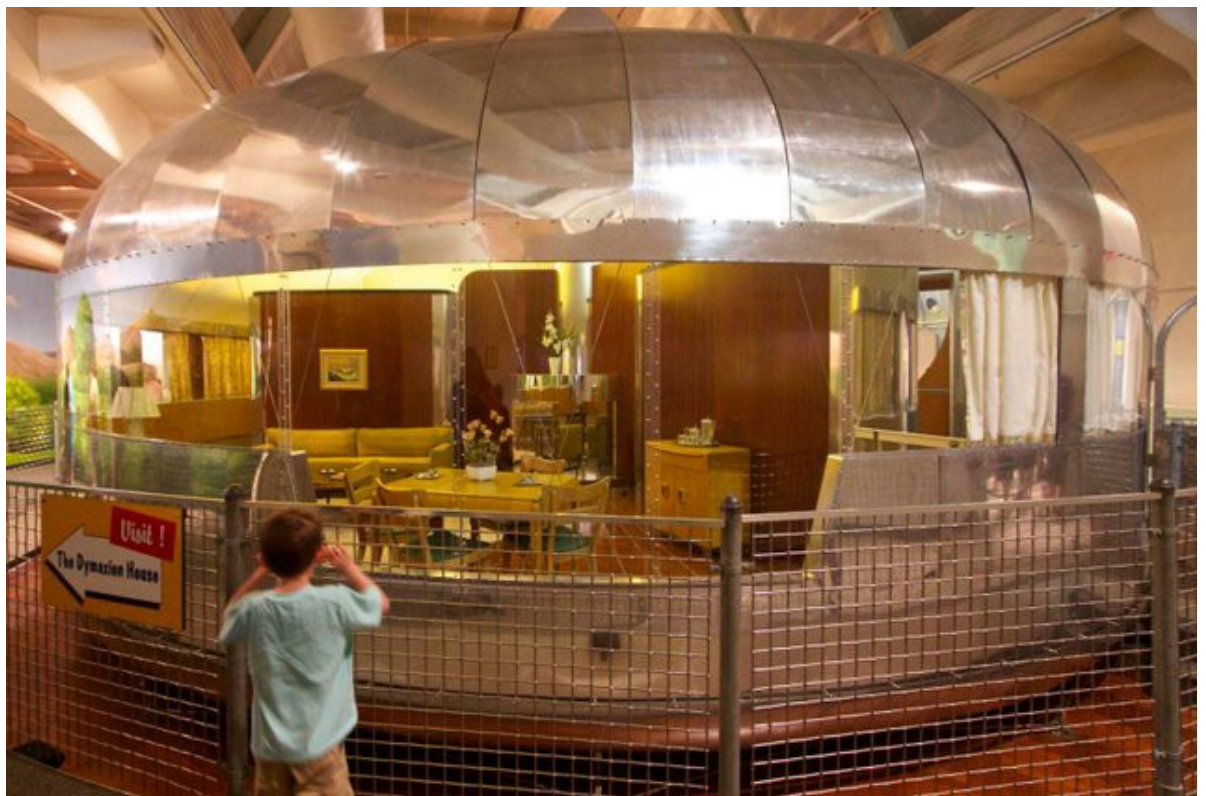


Dymaxion Bathroom



Disegni Dymaxion House Fonte: AR Details

Prototipo Dymaxion House Fonte: Medium



LA CASA ELETTRICA

Gruppo 7, 1930.

Monza



In Italia il primo progetto di casa elettrica è stato presentato da SCAEM nel 1930, realizzata da un gruppo di giovani architetti italiani (gruppo 7) a Monza.

La Casa Elettrica diventa un simbolo della modernità con l'introduzione dell'elettrificazione domestica e con i cambiamenti che essa ha apportato all'ambiente della cucina, dal punto di vista costruttivo, funzionale ed estetico. Le pareti della casa scompaiono, si trasformano, si aprono da pavimento al soffitto sul paesaggio circostante, le finestre si trasformano in quadri luminosi orizzontali, mutevoli o in movimento. Tecnologia e razionalizzazione spaziale si intrecciavano, tanto che gli apparecchi elettrici diventavano ingranaggi di un meccanismo ergonomico che funzionava alla perfezione.

Interno casa elettrica. Fonte: Archdayli



Salotto casa elettrica. Fonte: Archdayli



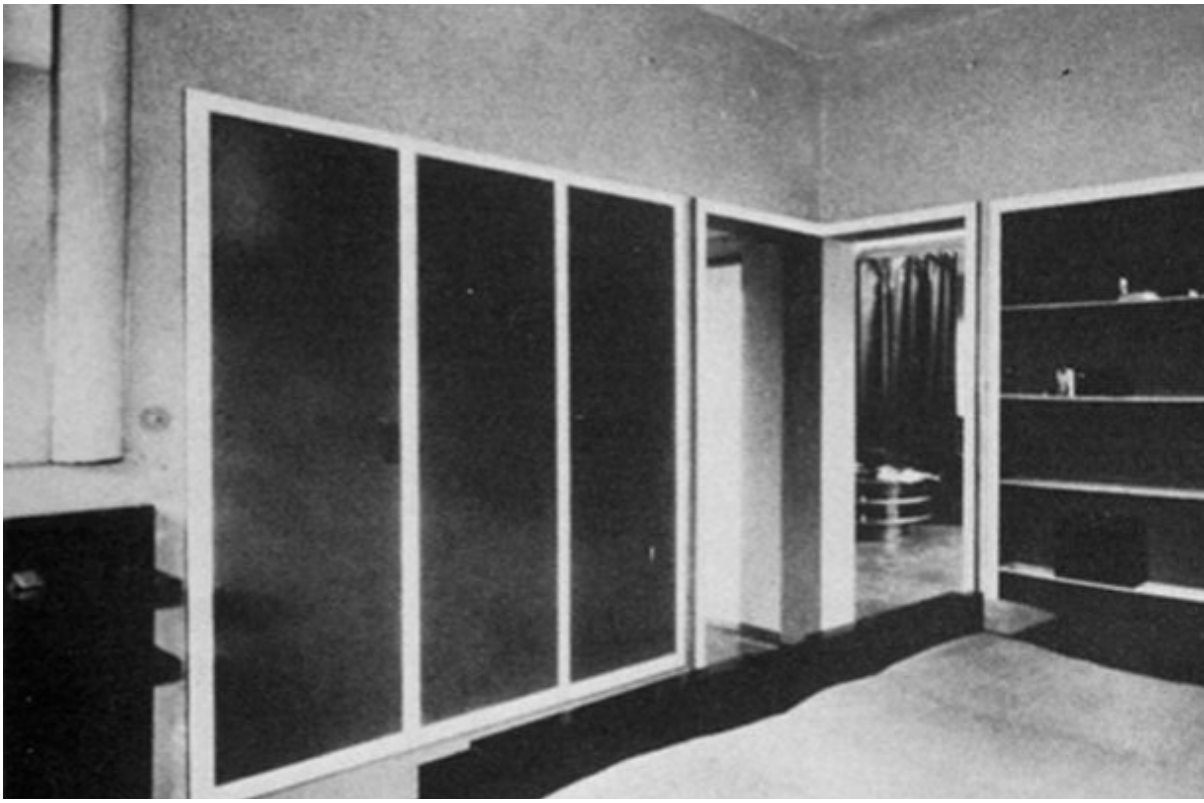
Cucina casa elettrica. Fonte: Archdayli



Interno casa elettrica. Fonte: Archdayli

Interno casa elettrica. Fonte: Archdayli





Camera da letto casa elettrica. Fonte: Archdap

Esterno casa elettrica. Fonte: Archdap



DESIGN FOR MODERN LIVING

General Electric, 1935.

Stati Uniti



In questo cortometraggio proposto dalla General Electric, una delle industrie più affermate con una produzione che spaziava da ventilatori, a locomotive elettriche, da tostapane a gigantesche turbine a vapore, da refrigeratori a fornelli elettrici, possiamo notare alcune delle invenzioni più stupefacenti di quel periodo: la lavastoviglie, il frigorifero ed il timer connesso al forno.

1. Lavastoviglie: le stoviglie venivano lavate automaticamente in un tempo di 5 minuti.

2. Frigorifero: il frigorifero composto anche dal congelatore, inserendo manualmente il grado di freschezza desiderato di entrambi gli elettrodomestici.

3. Timer: il timer connesso al forno permetteva di impostare il tempo di cottura di qualsiasi cibo, consentendo così all'individuo di svolgere altre mansioni nel momento della cottura.

Queste novità rappresentano una delle cucine più moderne di quell'epoca

Frame filmato promozionale 'Design for modern living'



Frame filmato promozionale 'Design for modern living'



Frame filmato promozionale 'Design for modern living'

HOUSE OF THE FUTURE

Alison e Peter Smithson, 1956.

Germania



The House of the Future è stata progettata da Alison e Peter Smithson nel 1956 per mostrare come potrebbero essere i design delle case tra 25 anni nel futuro. È un rettangolo incentrato sugli interni riempito con pareti di forma amorfa, unità di stoccaggio e un cortile centrale, nonché alta tecnologia di ogni tipo. È come qualcosa uscito dai Jetsons, è stato molto influente nel lavoro dei loro studenti e aziende come Archigram si sono basate sui suoi concetti audaci e innovativi. Nonostante questa lunga e robusta influenza, la struttura rimase fisicamente in piedi solo per un breve periodo.

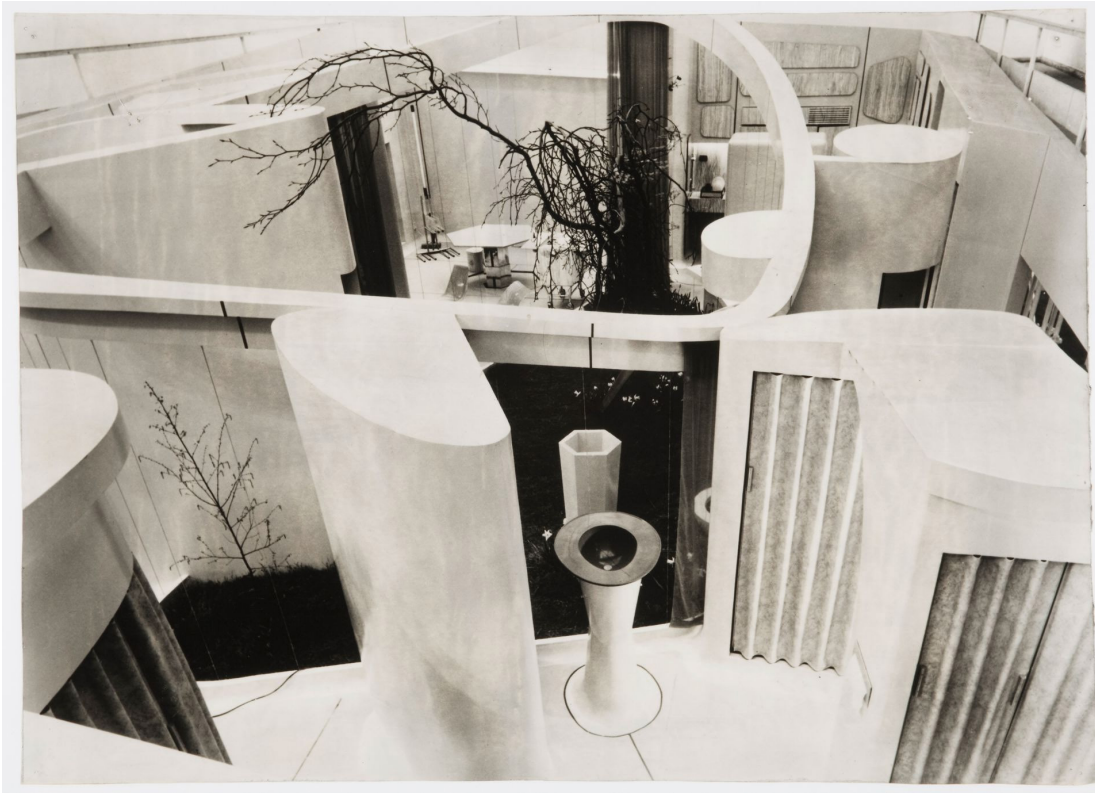
Sala da pranzo della House of the Future.
Fonte Archdayli



Salotto della House of the Future. Fonte Archdayli

Cunina della House of the Future. Fonte Archdayli





House of the Future. Fonte Archdayli

Bagno della House of the Future. Fonte Archdayli





Cunina della House of the Future. Fonte Archdayli

Camera da letto della House of the Future. Fonte Archdayli



MIRACLE KITCHEN

Whirlpool, 1956.

Stati Uniti



La Whirlpool ha creato repliche di cucine portatili a grandezza naturale che mostrano tutte le loro migliori idee per innovazioni future, non necessariamente come strumento di vendita, ma piuttosto come un po' di propaganda capitalista da esibire a convegni e conferenze in tutto il mondo.

Ovviamente, da un punto di vista tecnologico, tutto nella presentazione originale era al massimo teorico.

Sala da pranzo della Miracle Kitchen. Fonte Pinterest



Mobili salvaspazio Miracle kitchen. Fonte Bettman Archives

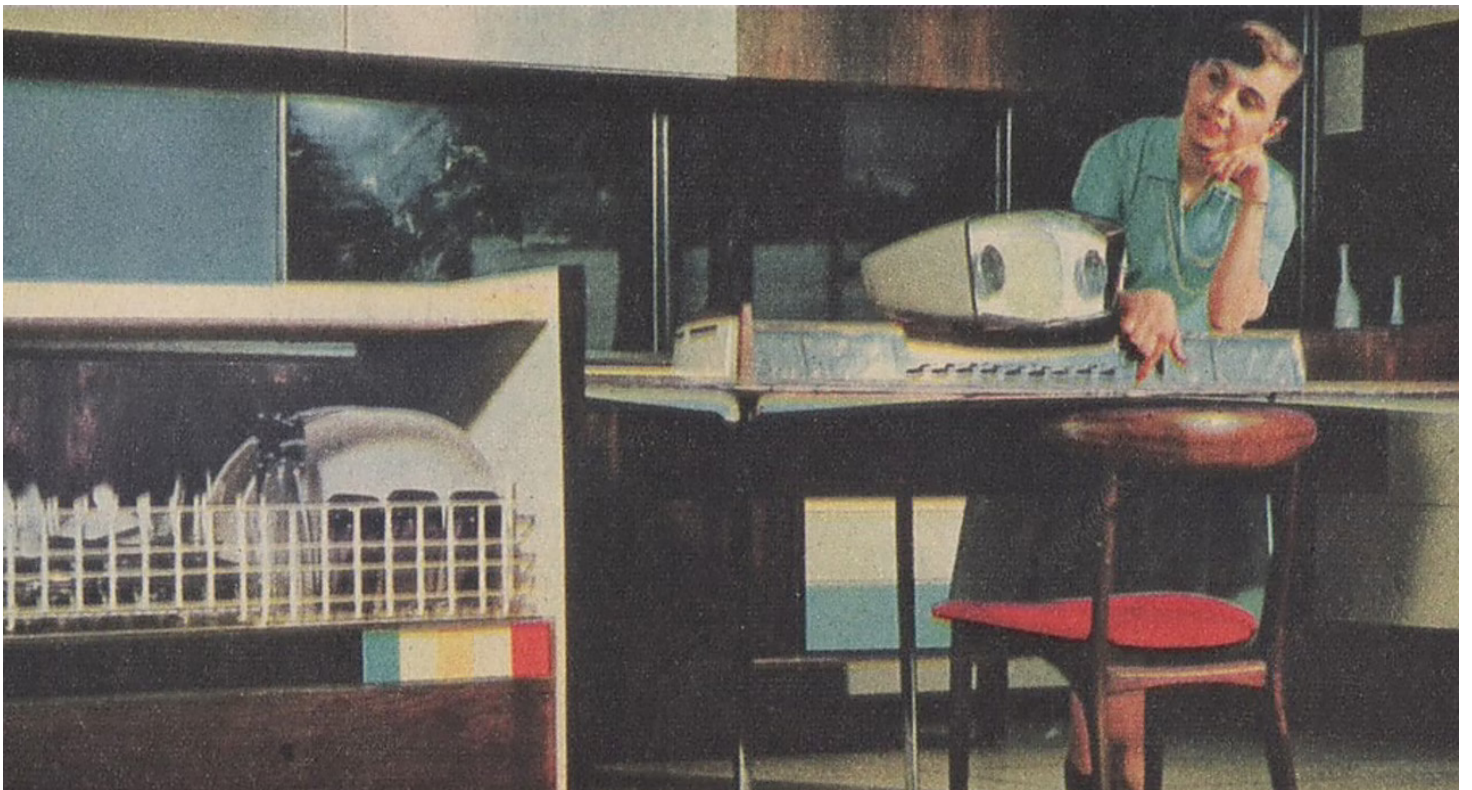
Sala da pranzo Miracle kitchen. Fonte Bettman Archives





Sala da pranzo della Miracle Kitchen. Fonte
Pinterest

Sala da pranzo della Miracle Kitchen. Fonte
Art&Culture





Robot nella Miracle Kitchen. Fonte Art&Culture



Presentazione Miracle Kitchen. Fonte Art&Culture

ALL ELECTRIC HOUSE

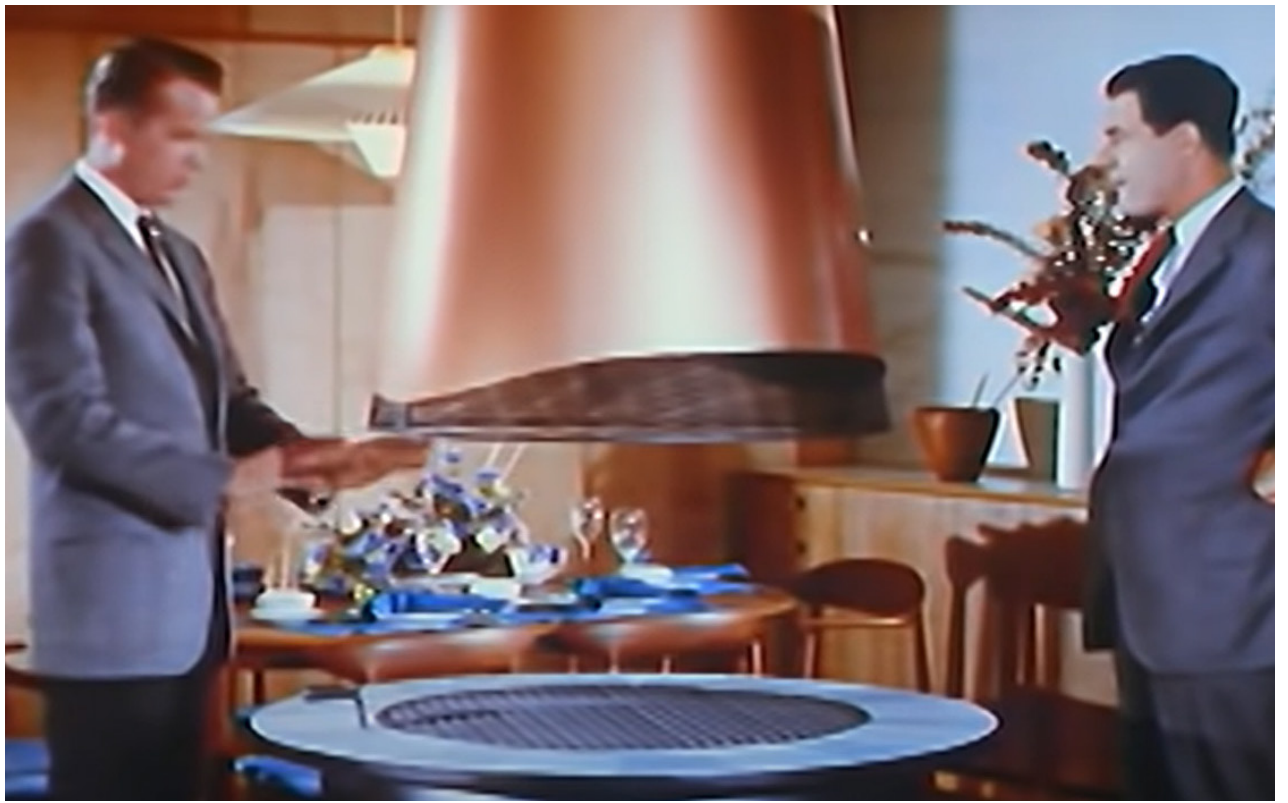
Westinghouse, 1959.

Stati Uniti



La Westinghouse ha spiegato agli spettatori in modo allettante come l'elettricità avrebbe aiutato i residenti a vivere la loro vita più piena. la casa vantava due aree cortili, chiamate "Centri di vita all'aperto", tre camere da letto, un soggiorno, un centro di intrattenimento e un centro di preparazione del cibo situato nel mezzo di un'ampia area aperta.

Frame All Electric House



Frame All Electric House

Immagine per filmato All Electric House. Fonte: Flickr



DESIGN FOR DREAMING

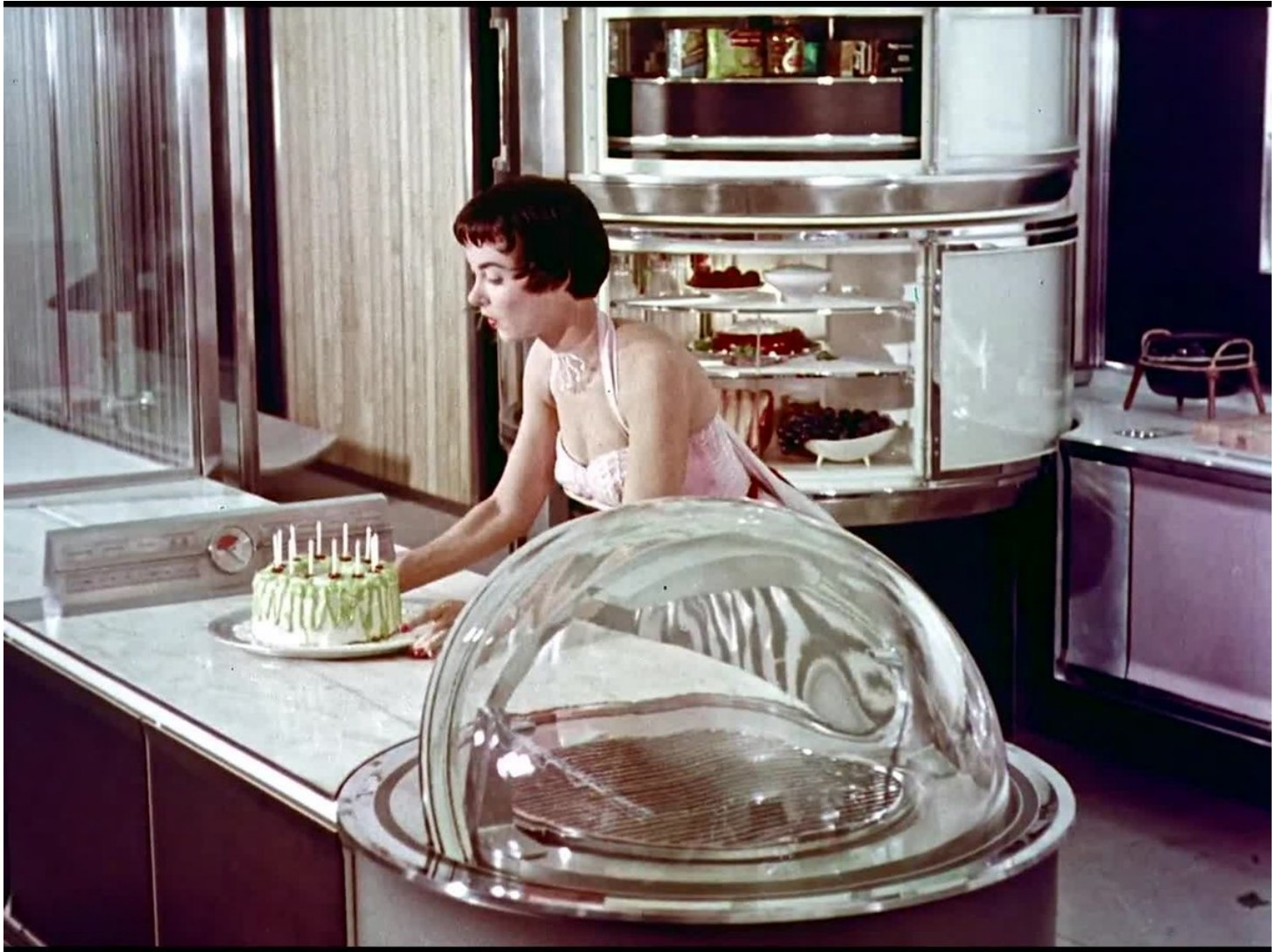
William Beaudine, 1959.

Stati Uniti



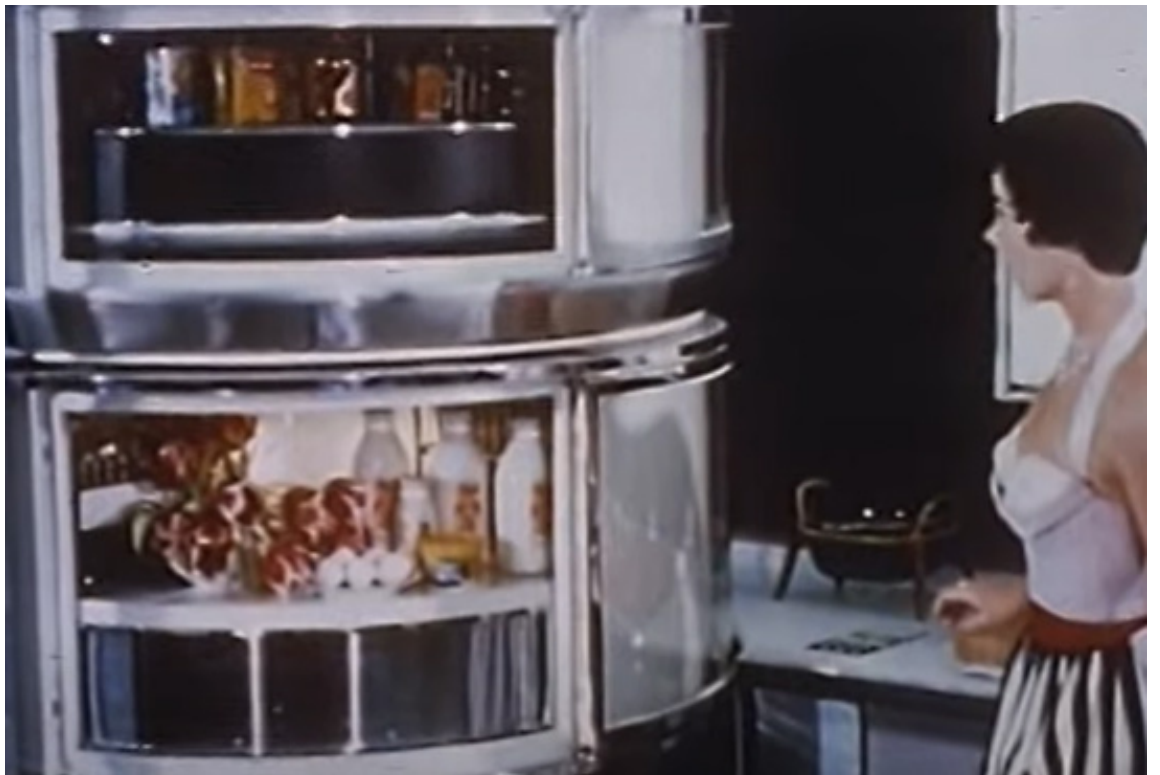
Il più noto dei film che presentano "Motorama", la fiera annuale di automobili ed elettrodomestici itinerante della General Motors, Design for Dreaming è diventato emblematico del modernismo futuristico degli anni '50. La ragazza durante il film viene portata nella "cucina del futuro", dove prepara una torta con attrezzature altamente futuristiche.

Cucina del futuro in Design for dreaming.
Fonte Alchetron



Frame Design for Dreaming

Frame Design for Dreaming



FLIGHT TO MARS

George Pal, 1951.

Stati Uniti



Frame Flight to Mars

Un equipaggio di cinque valenti scienziati e tecnici statunitensi, tra i quali una giovane donna, viene scelto per il primo volo verso il pianeta Marte, a bordo di un razzo. Nel corso del viaggio uno sciame di meteoriti colpisce nello spazio la navicella spaziale, che rimane danneggiata. Giunto su Marte, l'equipaggio è costretto a tentare un atterraggio di fortuna sul pianeta rosso, nel quale i membri fortunatamente si salvano ma l'astronave rimane pressoché distrutta. Il pianeta è composto da marziani i quali sono più avanzati tecnologicamente; possiamo notare come le abitazioni hanno uno stile futuristico a partire dai mobili e le pareti.



Frame Flight to Mars

Frame Flight to Mars



Futuro Anteriore

MON ONCLE

Jacques Tati, 1958.

Francia



Mon oncle ragiona sul conflitto tra tradizione e modernità istituendo questa contrapposizione su un piano prima di tutto spaziale. In una futuristica villa ultramoderna nella zona nuova della città abita Monsieur Arpel, ricco industriale completamente annichilito dall'insaziabile ricerca di agiatezza, insieme alla moglie, che dedica tempo e energie a rendere perfettamente ordinata la biosfera domestica. Villa Arpel è una villa pretenziosamente modernista, così geometrica da aver perso qualsiasi carattere umano o abitabile. La casa, dotata di straordinari congegni tecnologici, è anche la sua stessa contraddizione:

ogni dettaglio ci racconta un mondo in trasformazione, dove i gesti quotidiani devono ancora rapprendersi in una nuova familiarità.

Esterno Villa Arpel. Fonte Domus



Esterno Villa Arpel. Fonte Domus

Interno Villa Arpel. Fonte Domus





Esterno Villa Arpel. Fonte Domus

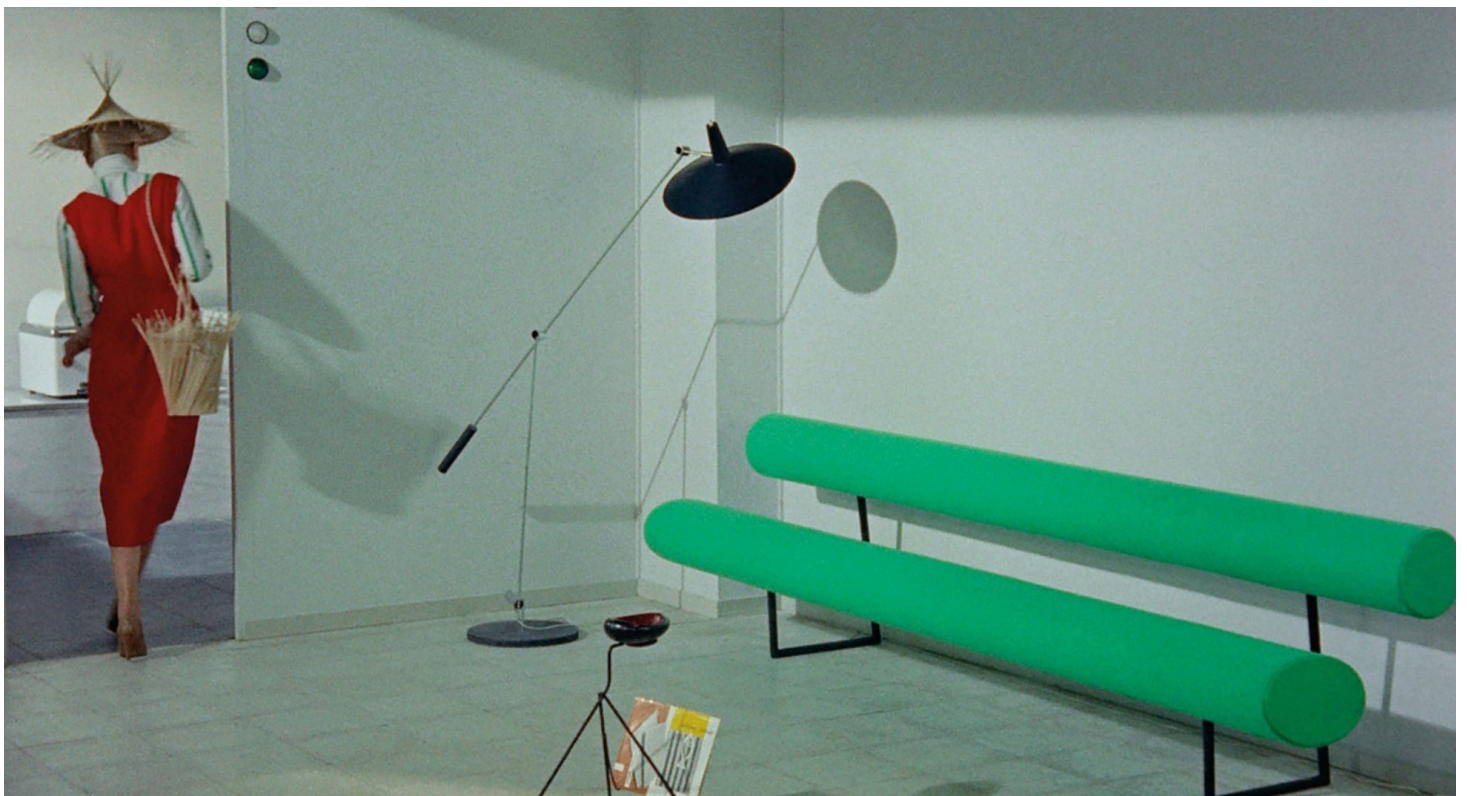


Esterno Villa Arpel. Fonte Domus



Interno Villa Arpel. Fonte Domus

Interno Villa Arpel. Fonte Domus



MACCHINE PER ABITARE

Joe Colombo, 1965.

Italia



La casa si concentra sulla progettazione dei blocchi per mangiare e dormire, ovvero sulla trasformazione delle due classiche zone giorno-notte in niente più che due semplici oggetti industriali, collocabili in uno stesso ambiente.

Sala notte *Macchine per Abitare*. Fonte: Elledecor



Sala notte Macchine per Abitare. Fonte: Elledecor

Sala notte Macchine per Abitare. Fonte: Elledecor



VISIONA 1

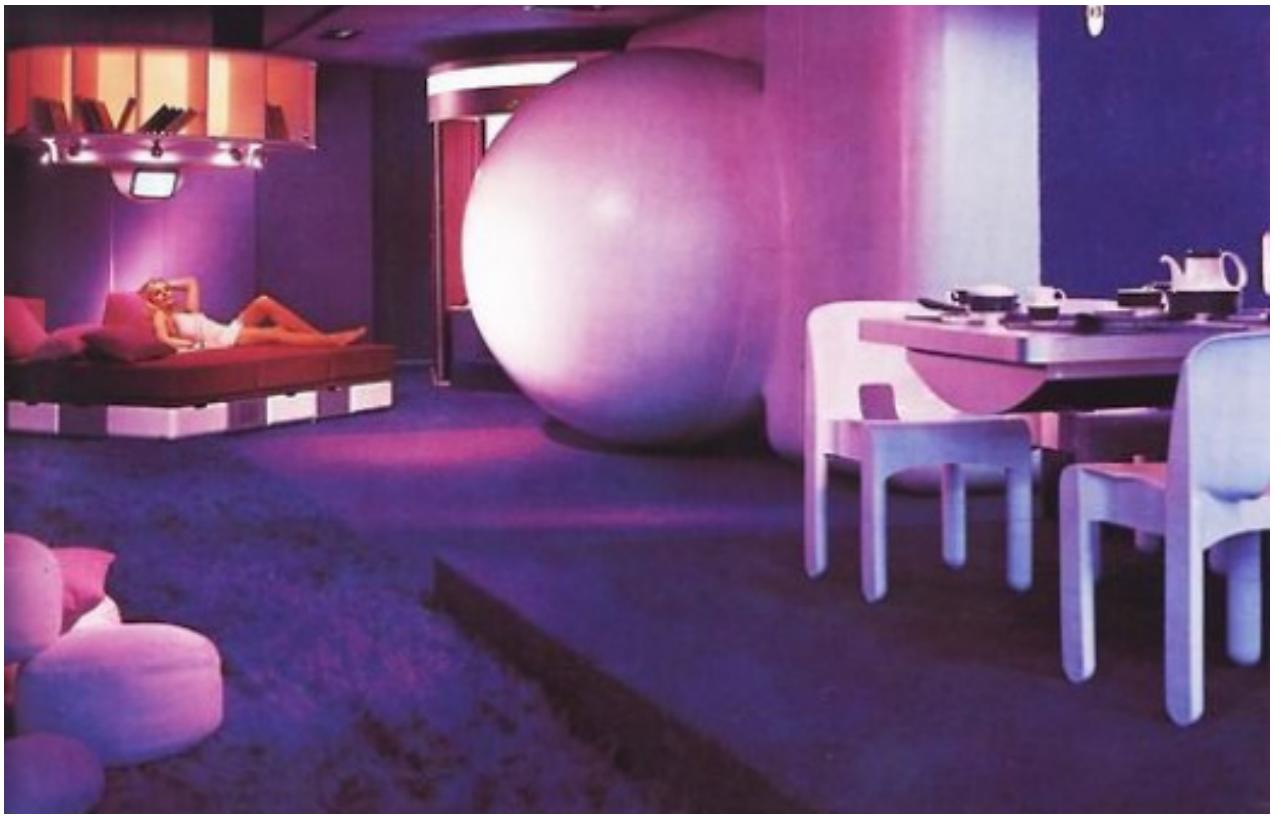
Joe Colombo, 1969.

Mostra Visiona



L'ambiente domestico va ripensato per le persone che abiteranno gli scenari futuri, che avranno consuetudini completamente diverse da quelle attuali: la casa non può più essere vissuta come un ambiente di rappresentazione individuale, ma deve essere uno strumento che vive per l'utente, che gli facilita le attività. L'habitat è formato quindi da componenti coordinati che seguono i principi dell'ergonomia e della psicologia .

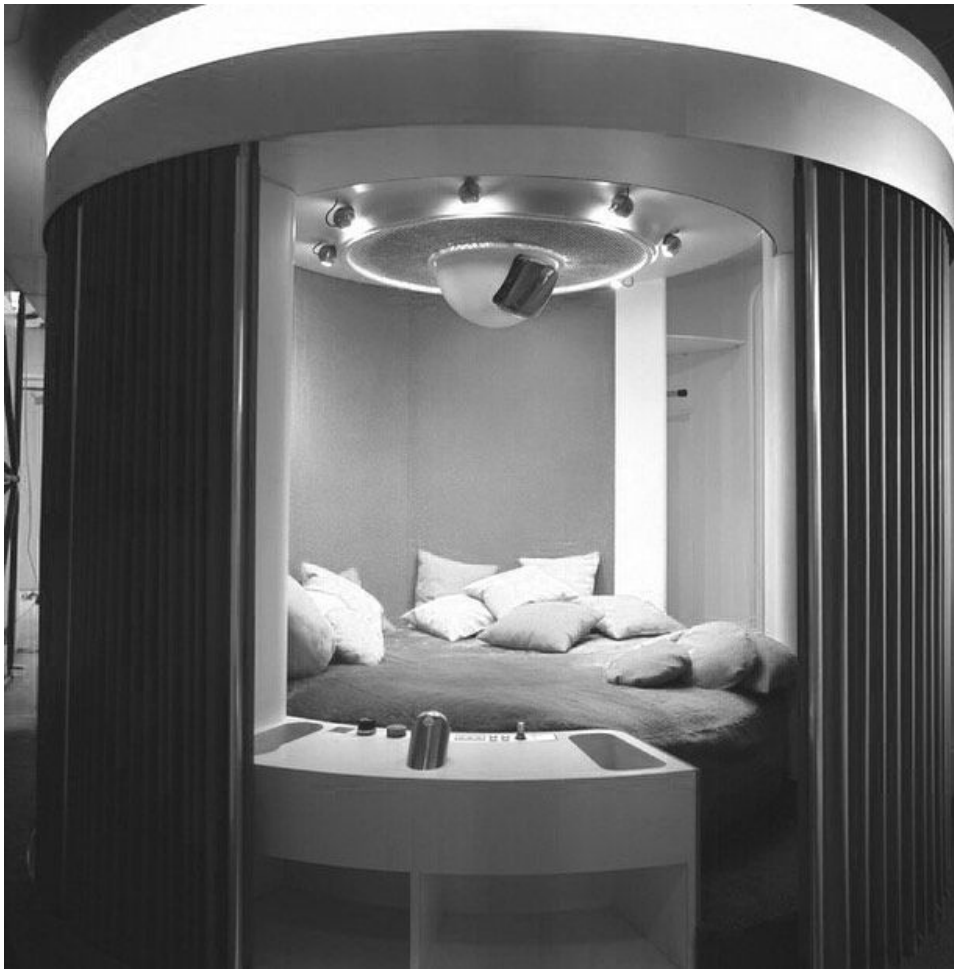
Sala notte Visiona 1: Fonte: Salonemilano



Sala notte Visiona 1: Fonte: Salnemilano

Sala notte Visiona 1: Fonte: Salnemilano





Sala notte Visiona 1: Fonte: Salnemilano

Visiona 1: Fonte: DesignBlog





Cucina Visiona 1: Fonte: Salonemilano

Prototipo Visiona 1: Fonte: DesignBlog



1999 A.D

Philco Ford, 1967.

Stati Uniti



Frame 1999 A.D

Nel 1967 la Philco-Ford Corporation pubblicò un cortometraggio intitolato 1999 AD, in esso vengono dimostrati gli inevitabili progressi del futuro. La clip della cucina del futuro mostra un mondo di automazione, salute massimizzata e una cultura del pulsante. In questa casa del futuro, le attività di ogni membro della famiglia sono abilitate da un computer centrale e ruotano attorno a prodotti notevolmente simili a quelli realizzati dallo sponsor.



Frame 1999 A.D

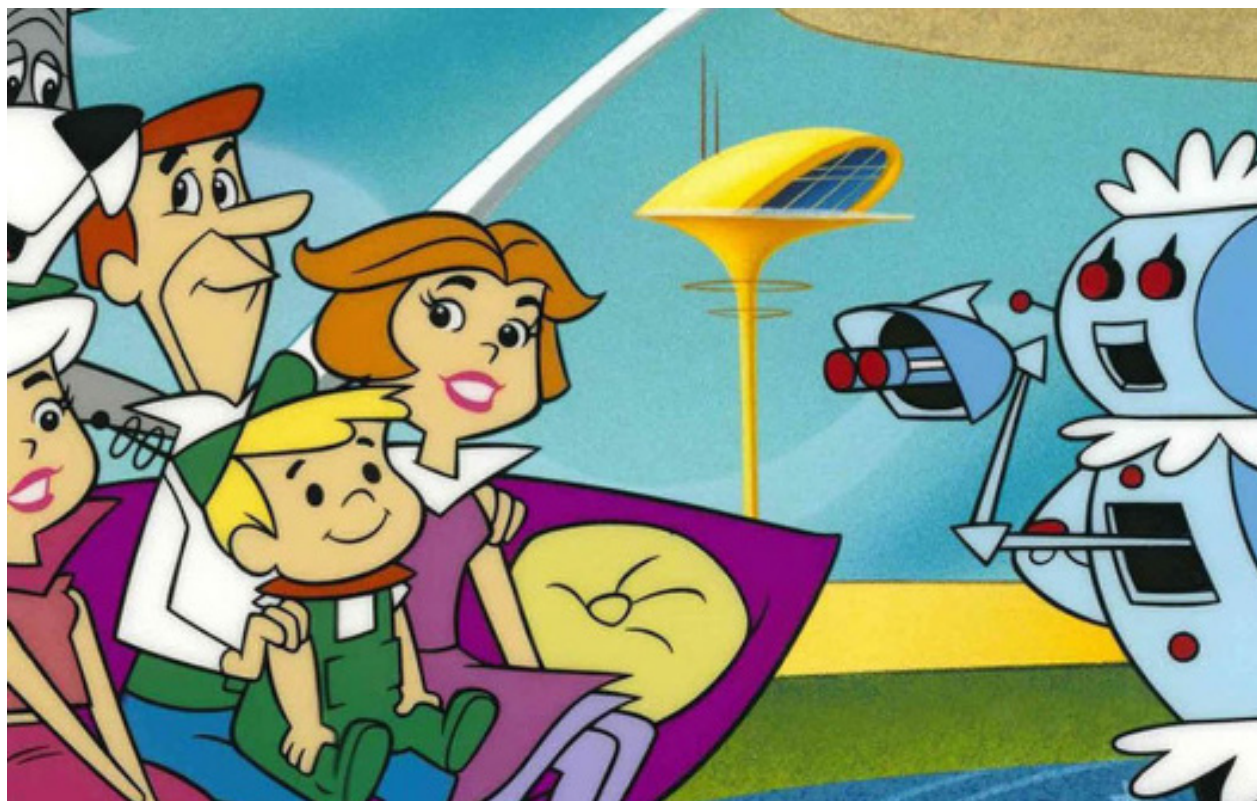
Frame 1999 A.D



I PRONIPOTI

W. Hanna e J. Barbera, 1962.

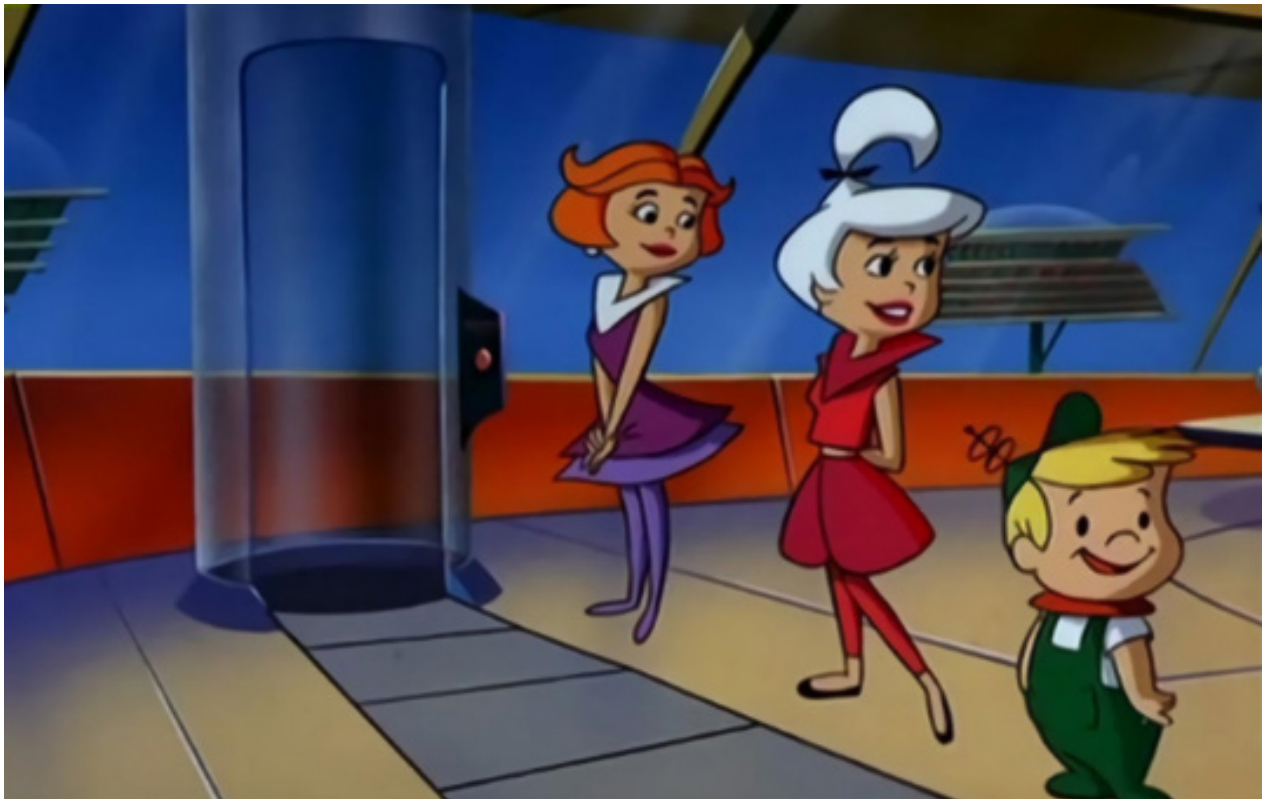
Stati Uniti



La serie racconta le avventure della famiglia Jetson, ambientata in una futura era spaziale.

I pronipoti. Fonte: Fumettologia

In questo celebre cartone è possibile scorgere diversi elementi riconducibili alla tecnologia odierna: schermi piatti, microonde, dei proto-computer, sistemi di comunicazione senza fili simili a cellulari, internet, e dispositivi di domotica, fra i quali, una domestica robot.



Spazio domestico futuristico neipronipoti. Fonte: Fumettologia

Spazio domestico futuristico neipronipoti. Fonte: Fumettologia



STAR TREK

Gene Roddenberry, 1966 - 1969.

Stati Uniti



La serie è ambientata tra gli anni 2200 e 2269, in un ipotetico futuro in cui i terrestri si sono riuniti nel governo mondiale della Terra Unita e sono entrati in contatto con altre forme di vita senzienti residenti nella Via Lattea, arrivando a promuovere con essi la nascita della Federazione Unita dei Pianeti. La casa del protagonista Kirk è uno spazio futuristico dato sia dalle forme che dagli oggetti.

Interno spazio domestico in Star Trek. Fonte: tutto80



Interno spazio domestico in Star Trek. Fonte: tutto80

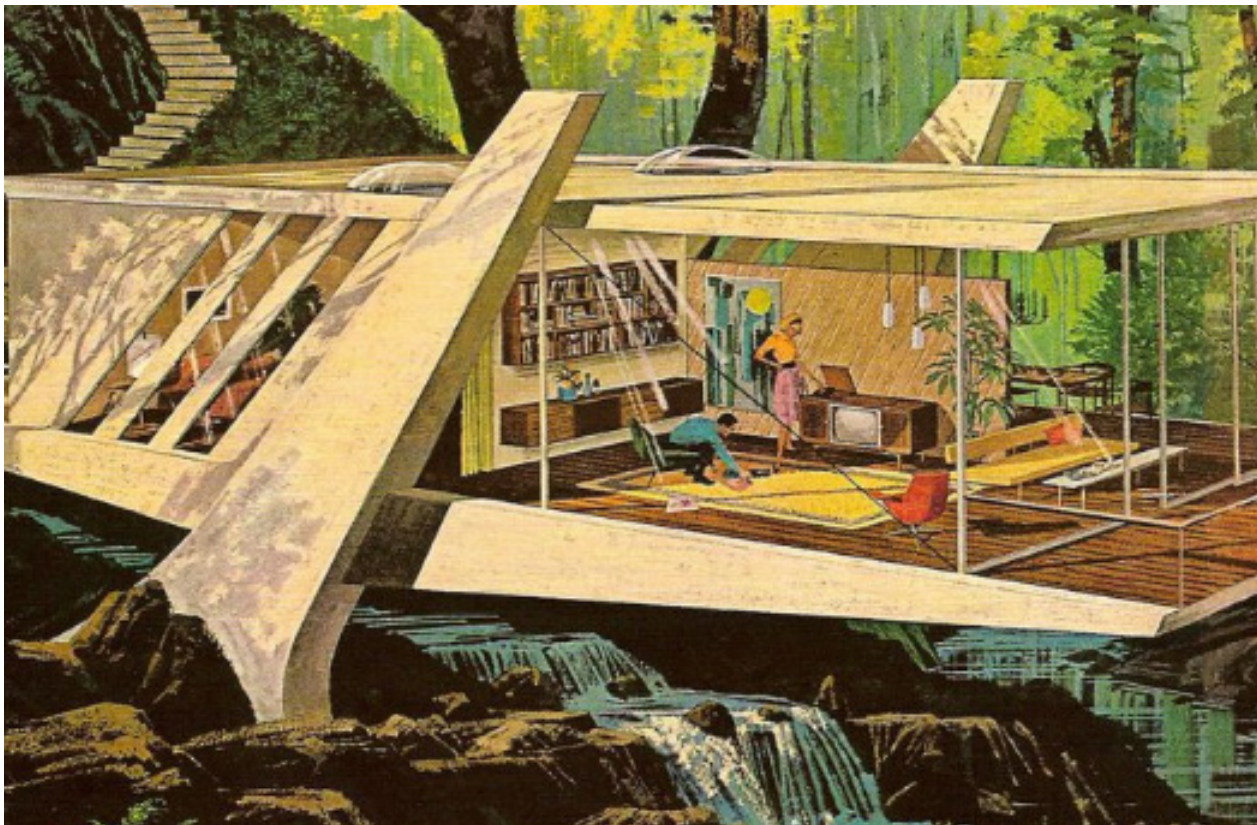
Interno spazio domestico in Star Trek. Fonte: tutto80



ILLUSTRAZIONI

Charles Schridde, 1960.

Stati Uniti



Motorola assunse l'illustratore Charles Schridde per illustrare la tecnologia dell'azienda nelle case di domani. Il passato pensava che sarebbe stato il futuro.

Un grande elemento che potresti notare è il luogo effettivo in cui sono costruite queste case. Non ci viene data alcuna indicazione di una regione o di una città, ma possiamo vedere che queste case sono costruite in alcuni paesaggi unici. Questi splendidi ambienti si aggiungono all'elemento futuristico che Schridde stava cercando.

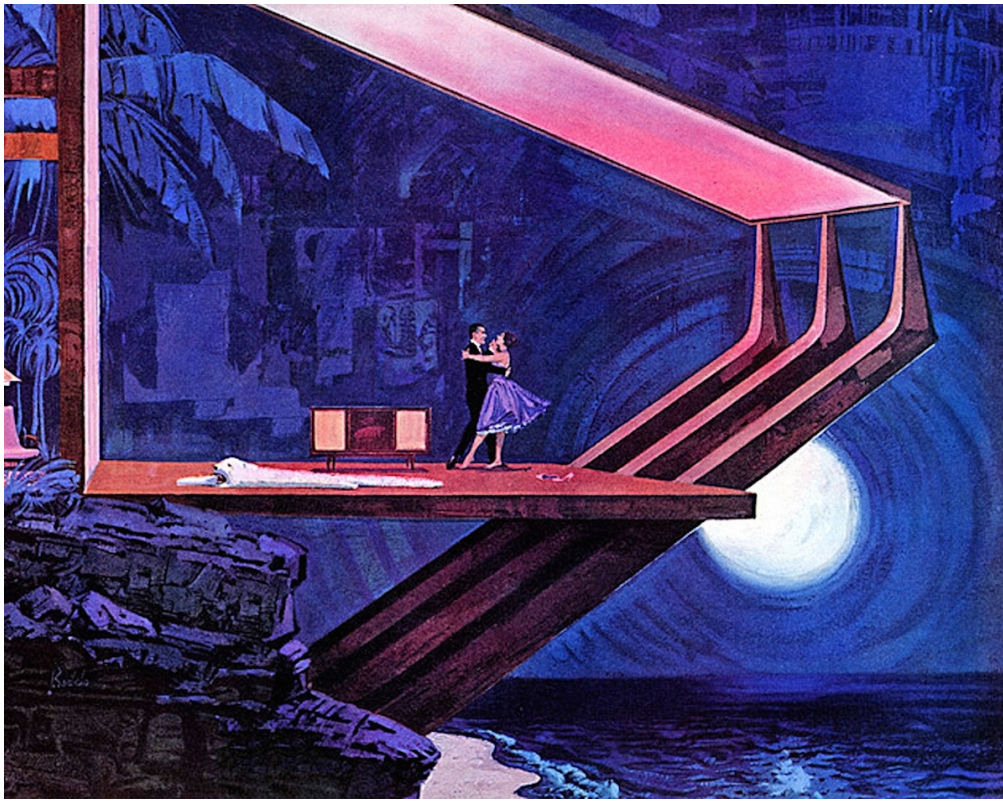
Casa del Futuro. Fonte: Flashback



Casa del Futuro. Fonte: Flashback

Casa del Futuro. Fonte: Flashback





Casa del Futuro. Fonte: Flashback

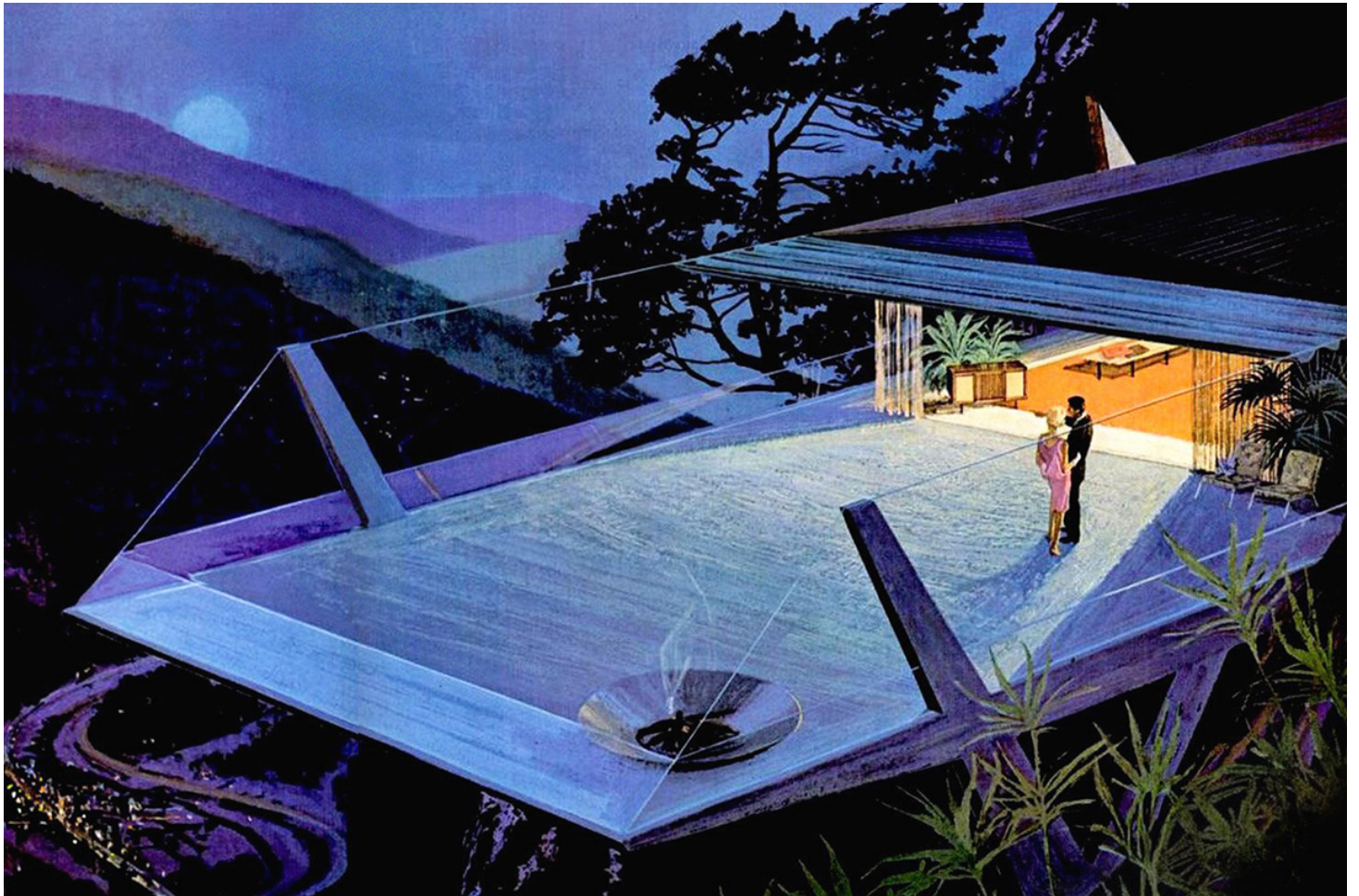
Casa del Futuro. Fonte: Flashback





Casa del Futuro. Fonte: Flashback

Casa del Futuro. Fonte: Flashback



CLOSER THAN WE THINK

Arthur Radebaugh, 1963.

Stati Uniti



Dal 1958 al 1962, l'illustratore e futurista Arthur Radebaugh ha entusiasmato i lettori di giornali con le sue visioni settimanali del futuro, in una striscia domenicale intitolata allettante "Closer Than We Think". Radebaugh illustrò case a cupola di vetro, biblioteca elettronica domestica, TV da parete a parete, maggiordomi robot, scrivania computerizzata per la casa.

Cucina futuristica in Closer Than We Think.
Fonte: Imdb



Cucina futuristica in Closer Than We Think.
Fonte: Imdb

Cucina futuristica in Closer Than We Think.
Fonte: Imdb



TOTAL FURNISHING UNIT

Joe Colombo, 1972.

Esposizione MoMa



Il Total Furnishing Unit era un sistema abitativo omogeneo che conteneva tutte le necessità personali della vita quotidiana creando un ambiente senza soluzione di continuità. Una camera da letto, un bagno, una cucina e uno spazio privato erano funzionali integrati nell'unità.

Cunica Total Furnishing Unit. Fonte: Repubblica.it



Sala notte Total Furnishing Unit. Fonte: Repubblica.it

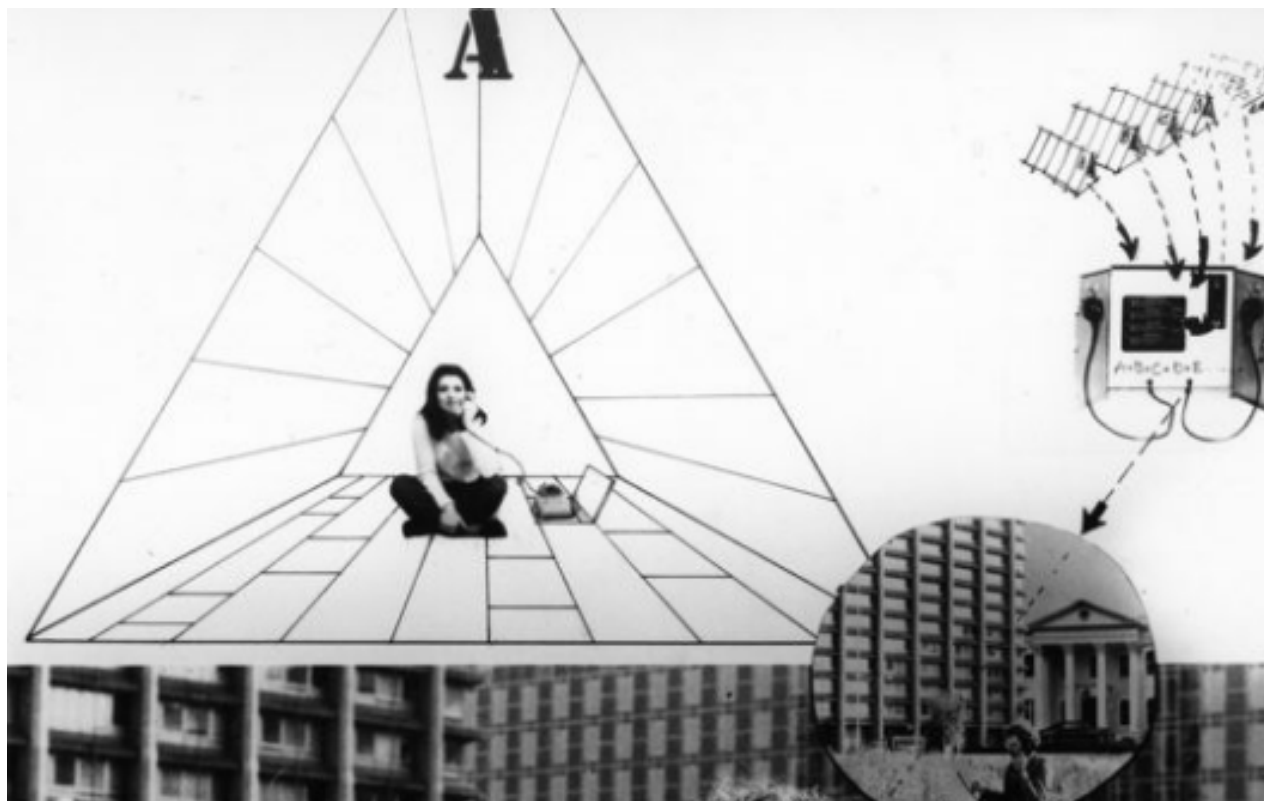
Sala notte Total Furnishing Unit. Fonte: Repubblica.it



LA CASA TELEMATICA

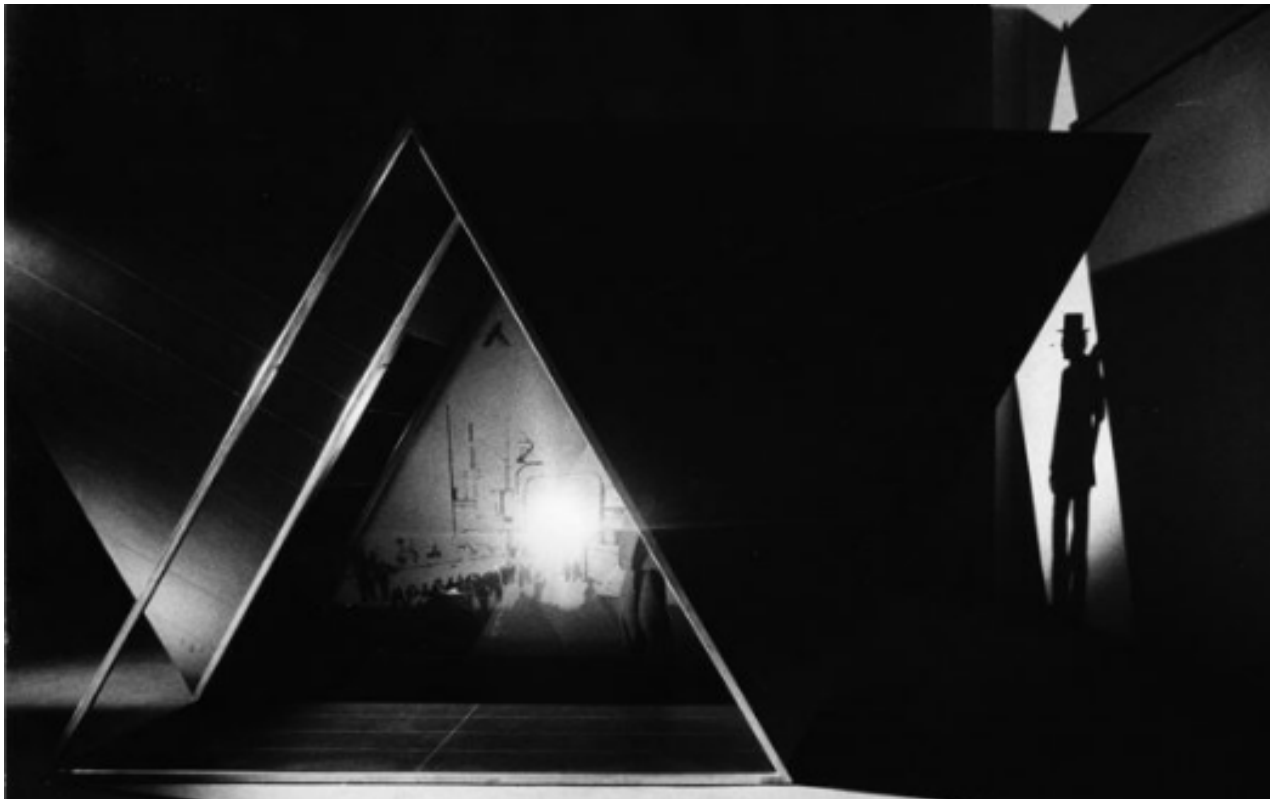
Ugo la Pietra, 1972.

Esposizione MoMa



La casa telematica prevedeva qualcosa che si stava, e si sta tuttora, verificando in modo macroscopico: l'uso della telematica e dell'informatica all'interno dello spazio abitativo come luogo di ricevimento (terminale) ma anche di divulgazione di messaggi nello spazio urbano, in un costante scambio di informazioni tra il singolo nello spazio privato e la collettività nello spazio pubblico (ovvero l'avvento di Internet).

Ciceronelettronico. Fonte: Ugo la Pietra



Cellula abitativa. Fonte: Ugo la Pietra

Prototipo casa telematica al MoMa. Fonte:
Ugo la Pietra



SPAZIO 1999

Gerry e Sylvia Anderson, 1977.

Gran Bretagna



La serie narra l'odissea dei membri di una colonia lunare, alla deriva nello spazio in seguito all'allontanamento del nostro satellite dall'orbita terrestre.

Interno base Spazio 1999. Fonte: Vogue

Lo spazio domestico della base lunare ha chiari rimandi futuristici.



Interno base Spazio 1999. Fonte: Vogue

Interno base Spazio 1999. Fonte: Vogue





Interno base Spazio 1999. Fonte: Vogue

Camera da letto base Spazio 1999. Fonte: Vogue





Interno base Spazio 1999. Fonte: Vogue

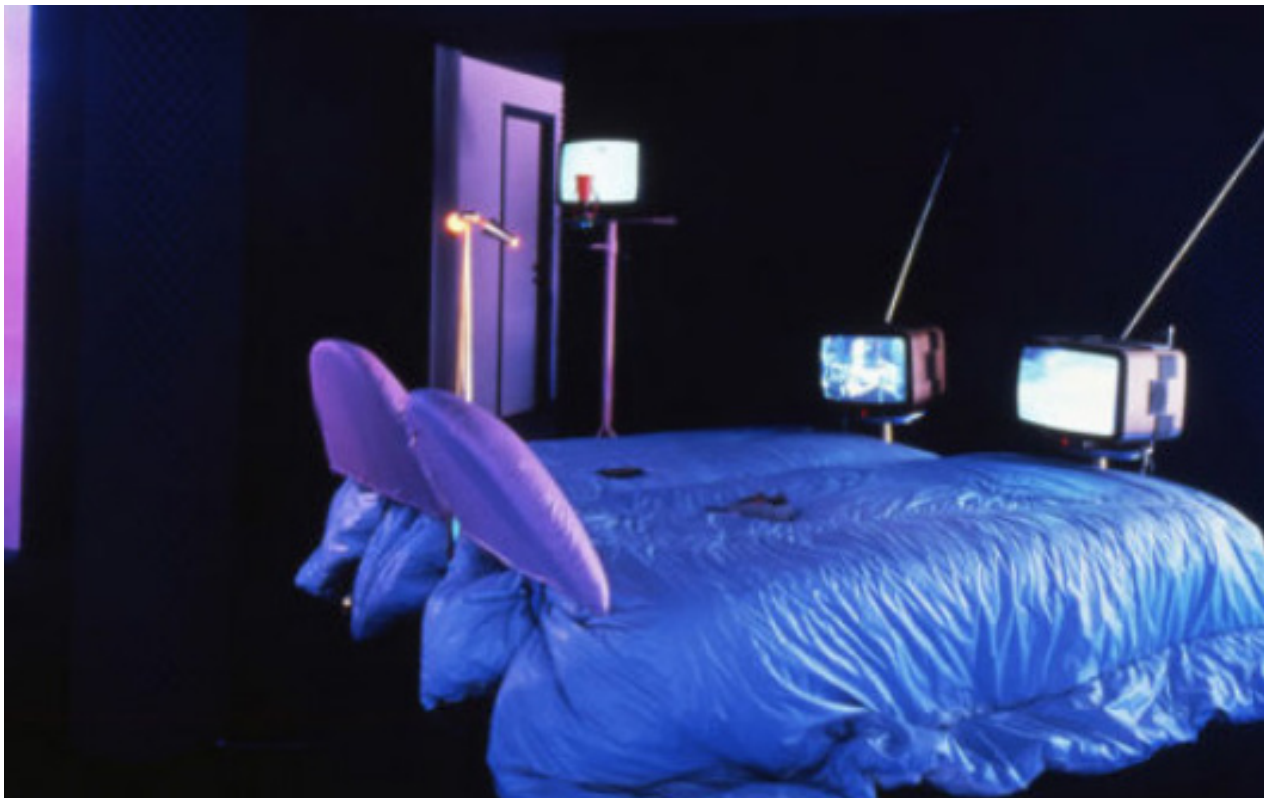
Interno base Spazio 1999. Fonte: Vogue



LA CASA TELEMATICA

Ugo la Pietra, 1983.

Fiera Milano



La Pietra ha rappresentato un primo e isolato esperimento di verifica e contaminazione tra la crescente memoria elettronica e lo spazio domestico: allestisce una mostra il cui scopo è esplorare ed ipotizzare i cambiamenti del rito dell'abitare al crescere della tecnologia. Il letto matrimoniale diventa oggetto extrafunzionale perché ci si sta insieme e ci si separa per leggere o vedere la televisione.

Camera da letto. Fonte: Ugo la Pietra



Livingroom. Fonte: Ugo la Pietra

Sala da pranzo. Fonte: Ugo la Pietra





Livingroom. Fonte: Ugo la Pietra



Bagno della Casa Telematica. Fonte: Ugo la Pietra



La Casa Telematica. Fonte: Ugo la Pietra



Sala da pranzo. Fonte: Ugo la Pietra

RITORNO AL FUTURO II

Robert Zemeckis, 1989.

Stati Uniti



Il film cult del 1989 Ritorno al Futuro II, il secondo episodio della trilogia diretta da Robert Zemeckis, sceglieva il 2015 per l'avventura ambientata oltre ogni scenario immaginabile.

L'anno 2015 veniva immaginato con oggetti e tecnologie simili a quelle che sono state progettate: come possiamo notare abbiamo una donna che mette una pizza in un microonde (la pizza nel microonde s'ingrandiva, cosa un po' utopica) e una televisione a schermo gigante.

Tv schermo gigante in Ritorno al Futuro II.
Fonte: Cinemafanpage.

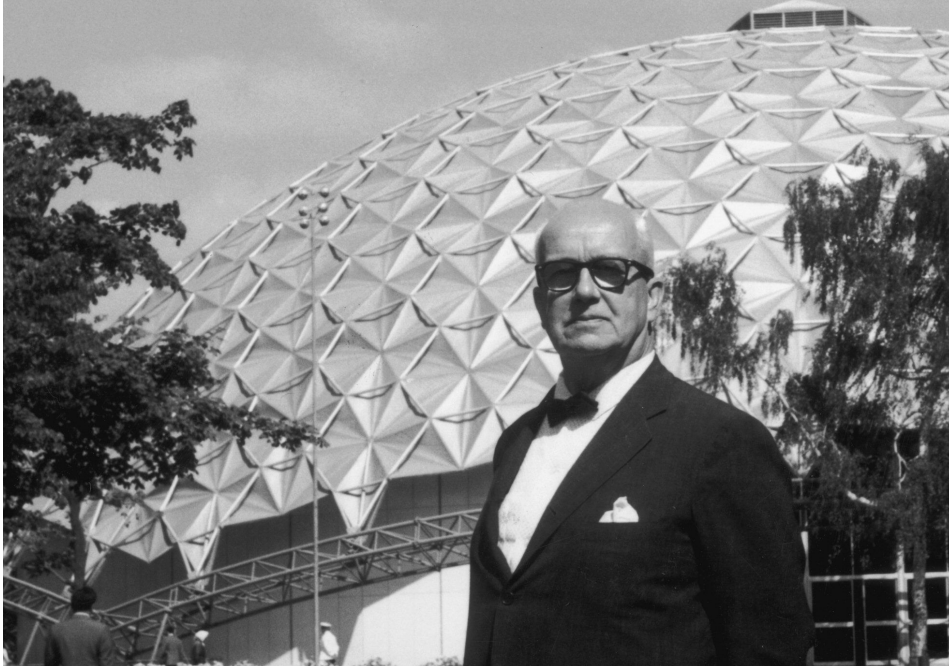


Frame Ritorno al Futuro II

Tv schermo gigante in Ritorno al Futuro II.
Fonte: Cinemafanpage.



AUTORI



Buckminster Fuller
1895- 1983



Joe Colombo
1930-1971



Ugo La Pietra
1938 -



Jacques Tati
1907 - 1982



Luigi Figini 1903-1984
Gino Pollini 1903-1991



Allison Smithson 1928 - 1993
Peter Smithson 1923 - 2003



William Beaudine
1892 - 1970



George Pal
1908 - 1980



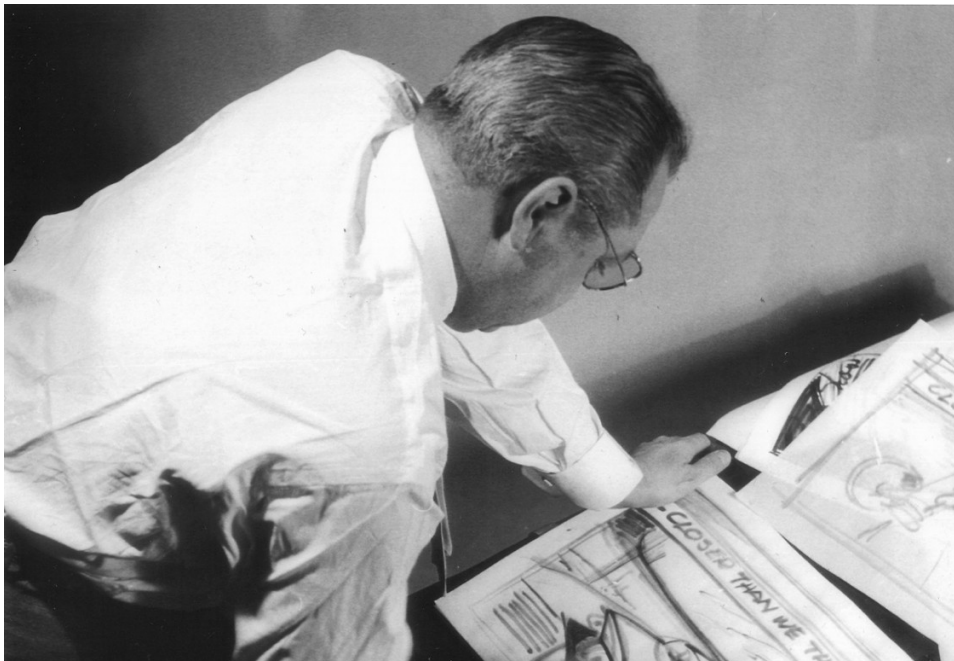
William Hanna 1910 - 2001
Joseph Barbera 1911 - 2006



Charles Schridde
1927 - 2011



Gene Roddenberry
1921-1991



Arthur Radebaugh
1906-1974



Randall Presley
1919 - 2012




Robert Zemeckis
1951



Gerry Anderson 1929 - 2012
Sylvia Anderson 1927- 2016

AZIENDE

GENERAL 
ELECTRIC

General Electric



Edison


Whirlpool

Whirlpool



Philco Ford



Westinghouse

PROGETTO

Prima d'ora no è mai stato dedicato un luogo digitalizzato dove promuovere e proporre gli scenari dell'abitare futuristici in diversi ambiti, aprendo inoltre nuove opportunità per la conoscenza di ciò che è stato creato, progettato, disegnato e registrato.

La piattaforma dedicata agli immaginari dell'abitare futuristici non si presenta come una semplice vetrina su cui mettere in mostra materiali ma diventa uno spazio all'interno del quale i membri possono interagire e navigare favorendo lo scambio di informazioni sull'argomento. Questa raccolta ha dunque l'obiettivo di far conoscere l'importanza del lavoro che è stato fatto e soprattutto come per certi versi alcune cose sono state realizzate completamente o in parte. Attraverso questo spazio di condivisione si manipola e si rende fruibile l'informazione digitalizzata.

Questa dimensione virtuale permette a ciascun individuo di partecipare e intraprendere un viaggio attraverso i vari ambiti di spazi domestici futuribili. L'obiettivo della piattaforma non è solo quello di implementare la conoscenza ad utenti che già hanno familiarità con l'argomento ma anche quello di trasmettere curiosità nel conoscere l'argomento.

FUTURO ANTERIORE

Immaginari dell'abitare

EN Condividi

ABOUT

PROGETTI

AUTORI - AZIENDE



1930



La casa telematica
1983



Miracle kitchen
1956



I pronipoti
1962

1950

1960

1970

1980



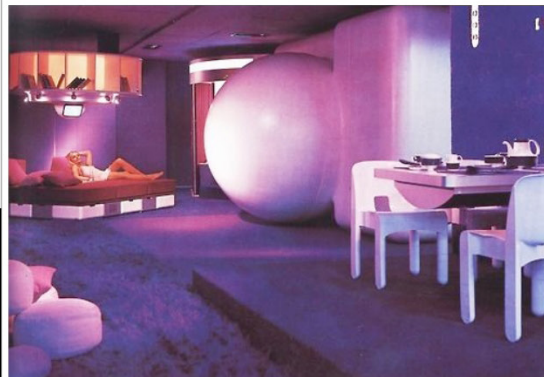
Spazio 1999
1975-1977



Charlse Schridde
1960



A.D 1999
1967



Visiona 1
1969

ABOUT
L'evoluzione tecnologica degli ultimi anni ha visto una crescente massificazione degli oggetti che quotidianamente invadono la nostra vita quotidiana. La piattaforma si propone di analizzare esempi di abitazioni intelligenti, siano essi vere e proprie dimore o soltanto illustrazioni, allestimenti o scenografie cinematografiche. La tecnologia abitativa tra gli anni '30 e gli anni '80 era sicuramente prematura, ancora ad uno stadio primitivo, oggi invece è non solo possibile ma già in commercio.



House of the future
1956



Closer that we think
1960



Macchine per abitare
1965



Mon Oncle
1958



The total furnishing unit
1972



Design for Dreaming
1956

La piattaforma si compone di una testata con due menù: una menù verticale ed un menù orizzontale. Grazie ad essi è possibile navigare nella piattaforma. I progetti nella homepage sono tutti cliccabili, i quali portano alle singole schede progetto.

FUTURO ANTERIORE

Immaginari dell'abitare

EN Condividi

1930

ABOUT

PROGETTI

AUTORI - AZIENDE



1950

ANNI '50

Dopo l'orrore della seconda guerra mondiale le persone desideravano un'atmosfera più calda con riferimenti ai colori della terra e l'utilizzo di materiali naturali come il legno. I maggiori esponenti di design di questo 'modernismo organico' furono Charles e Ray Eames e Eero Saarinen che riuscirono a sfruttare i progressi della tecnologia per sviluppare nuovi mobili e prodotti per la popolazione in rapida espansione. Durante gli anni 50, si respirava una nuova atmosfera di fiducia nel futuro; le aziende infatti sono spinte a incentivare i consumi promettendo attraverso la tecnologia soluzioni avveniristiche.

1960



All Electric House
1959



Miracle Kitchen
1956

1970

1980



Flight to Mars
1951



Mon Oncle
1958



Design for dreaming
1956



House of the future
1956

Nella sezione ANNI sono presenti tutti i progetti degli anni corrispondenti. Ogni progetto è cliccabile e rimanda alla scheda progetto interessata.

FUTURO ANTERIORE

Immaginari dell'abitare

ENI 

ABOUT

PROGETTI

AUTORI - AZIENDE



1930
1950
1960
1970
1980



La casa siberica
1930



Dymaxion House
1930



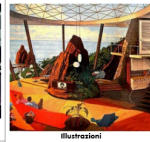
A design for modern living
1933



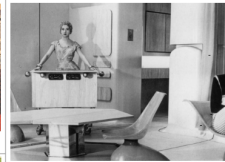
Miracle Kitchen
1950



Design for dreaming
1950



Illustrazioni
1960



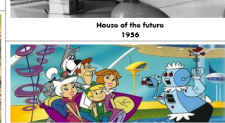
House of the future
1950



Man Ondu
1958



Closer than we think
1963



I prototipi
1962



All Electric House
1959



A.D. 1999
1967



Flight to Mars
1951

Total Furnishing unit
1972



Visioni 1
1969



Macchina per abitare
1965



Spazio 1999
1975-1977



La casa futuristica
1972



Prosley's House
1980



Ritorno al futuro II
1989



La casa futuristica
1982

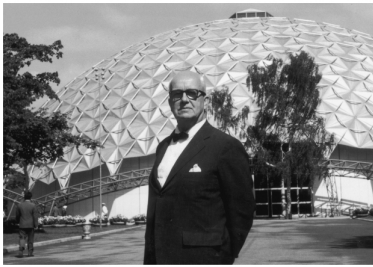
Nella sezione PROGETTI sono presenti tutti i progetti presenti nella piattaforma. Ogni progetto è cliccabile e permettono di accedere alle singole schede progetto.

FUTURO ANTERIORE


Immaginari dell'abitare

ABOUT
PROGETTI
AUTORI - AZIENDE


1930
1950
1960
1970
1980




Buckminster Fuller
1895-1983




Joe Colombo
1933-1971




William Beaudine
1892 - 1970




George Poir
1908 - 1980



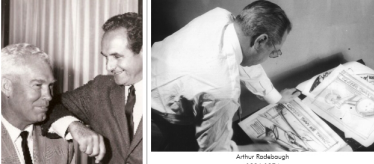
Ugo La Pietra
1938-




Jacques Tati
1907 - 1982




Luigi Fagn
1903-1984
Gino Polini 1905-1991



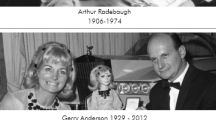
Arthur Radabaugh
1906-1974




Gene Roddenberry
1921-1991




William Hanna 1910 - 2001
Joseph Barbera 1911 - 2006




Gerry Anderson 1929 - 2012
Sylvia Anderson 1921 - 2016




Robert Zemais
1951




Charles Schröder
1927 - 2011




Randall Peckay
1919 - 2012




Allison Smithson 1928 - 1993
Peter Smithson 1923 - 2003




General Electric




Whirlpool




Westinghouse



PHILCO PUTS SPACE-AGE INTEGRATED
PHILCO-FORD CORPORATION



Edison



Ford

Nella sezione AUTORI sono presenti tutti gli autori e le aziende appartenenti ai progetti. Cliccando su un singolo autore o azienda è possibile accedere alle schede autori e aziende in cui è presente una breve biografia dell'autore o azienda stessa. Nella scheda autore o azienda è presente inoltre, il progetto relativo all'autore o azienda.

FUTURO ANTERIORE
Immaginari dell'abitare

1930 1940 1950 1960 1970 1980

ABOUT PROGETTI AUTORI - AZIENDE

UGO LA PIETRA

Ugo La Pietra ha sviluppato dal 1962 un'attività tendente alla chiarificazione e definizione del rapporto "individuo-ambiente". All'inizio di questo processo di lavoro ha realizzato strumenti di conoscenza (modelli di composizione) tendenti a trasformare il tradizionale rapporto "opera-spettatore" in operato dentro e fuori le discipline dichiarandosi sempre "ricercatore nelle arti visive", artista anomalo e scomodo e quindi difficilmente classificabile. La Pietra parte dall'idea di destabilizzare l'ordinaria percezione della realtà, e con essa il sistema di relazioni entro cui siamo abituati a convivere, un sistema in cui le persone sono escluse dalle scelte fondamentali e private della possibilità stessa di opporsi.



La casa tubomatica
1963



La casa tubomatica
1972


FUTURO ANTERIORE
Immaginari dell'abitare

1930 1940 1950 1960 1970 1980

ABOUT PROGETTI AUTORI - AZIENDE

WHIRLPOOL

Whirlpool è azienda leader nel mondo per il settore degli elettrodomestici. Inizia la sua storia nel 1911 come Upton Machine Corporation, nel Michigan, azienda per la produzione di lavatrici a motore elettrico. Nel 1929 si fonde con la Kenmore Washers Co. che negli anni '30 cambierà nome in Whirlpool Corporation. Negli anni l'azienda si specializza sempre di più lanciando anche progetti di design altamente innovativi. Nel 1947 inizia la produzione in serie di una cucina elettrica di tipo economico a tre piastre con forno.



Miroto kitchen
1956

FUTURO ANTERIORE

Immaginari dell'abitare

ABOUT
PROGETTI
AUTORI - AZIENDE

1930

1950

1960

1970

1980



VISIONA 1

Autore: Joe Colombo
Data: 1969
Luogo: Mostra Visiona

L'ambiente domestico va ripensato per le persone che abiteranno gli scenari futuri, che avranno consuetudini completamente diverse da quelle attuali: la casa non può più essere vissuta come un ambiente di rappresentazione individuale, ma deve essere uno strumento che vive per l'utente, che gli facilita le attività. L'habitat è formato quindi da componenti coordinati che seguono i principi dell'ergonomia e della psicologia. Il blocco notte Night-Cell era formato da una cabina rotonda, l'area più privata, in cui si trovavano letto e armadi, collegata ad una stanzetta da bagno, dotata di vasca sferoidale. Nel Central Living si aggregavano le funzioni delle aree comuni. La piattaforma per il relax era costituita da cuscini, con un bar incorporato, sopra la quale era sospesa una libreria rotonda e una TV.



JOE COLOMBO, SEDIA
4867, 1965, KARTELL

La sedia di Colombo prevedeva gambe sfilabili che potevano essere sostituite con altre di diversa altezza e la rendevano quindi adatta a una molteplicità di funzioni: sedia standard in una sala da pranzo, sedia per bambini con le gambe più corte, sedia alta o da bar con le gambe più alte.





moderndesigninterior.com



FUTURO ANTERIORE

EN Condividi

Immaginari dell'abitare

ABOUT

PROGETTI

AUTORI - AZIENDE



1930

1950

1960

1970

1980



1999 A.D

Azienda: Philco Ford Corporation
Data: 1967
Luogo: Stati Uniti

Nel 1967 la Philco-Ford Corporation pubblicò un cortometraggio intitolato 1999 AD, in esso vengono dimostrati gli inevitabili progressi del futuro. La clip della cucina del futuro mostra un mondo di automazione, salute massimizzata e una cultura del pulsante. Uno sguardo stravagante ma serio nel futuro sponsorizzato dal produttore di apparecchi e radio. In questa casa del futuro, le attività di ogni membro della famiglia sono abilitate da un computer centrale e ruotano attorno a prodotti notevolmente simili a quelli realizzati dallo sponsor. L'energia proviene da una cella a combustibile autonoma, che supporta i controlli ambientali, un sistema di cottura automatico e una "sala didattica" assistita da computer.



LUDWIG MIES VAN DER RHOE, BARCELONA CHAIR, 1929, KNOLL

La Barcelona Chair prende il nome dall'Esposizione Universale 1929 a Barcellona, per la quale fu progettata per il padiglione della Germania. Barcelona Chair è un'icona del disegno industriale, del 'movimento moderno' e del design in generale.



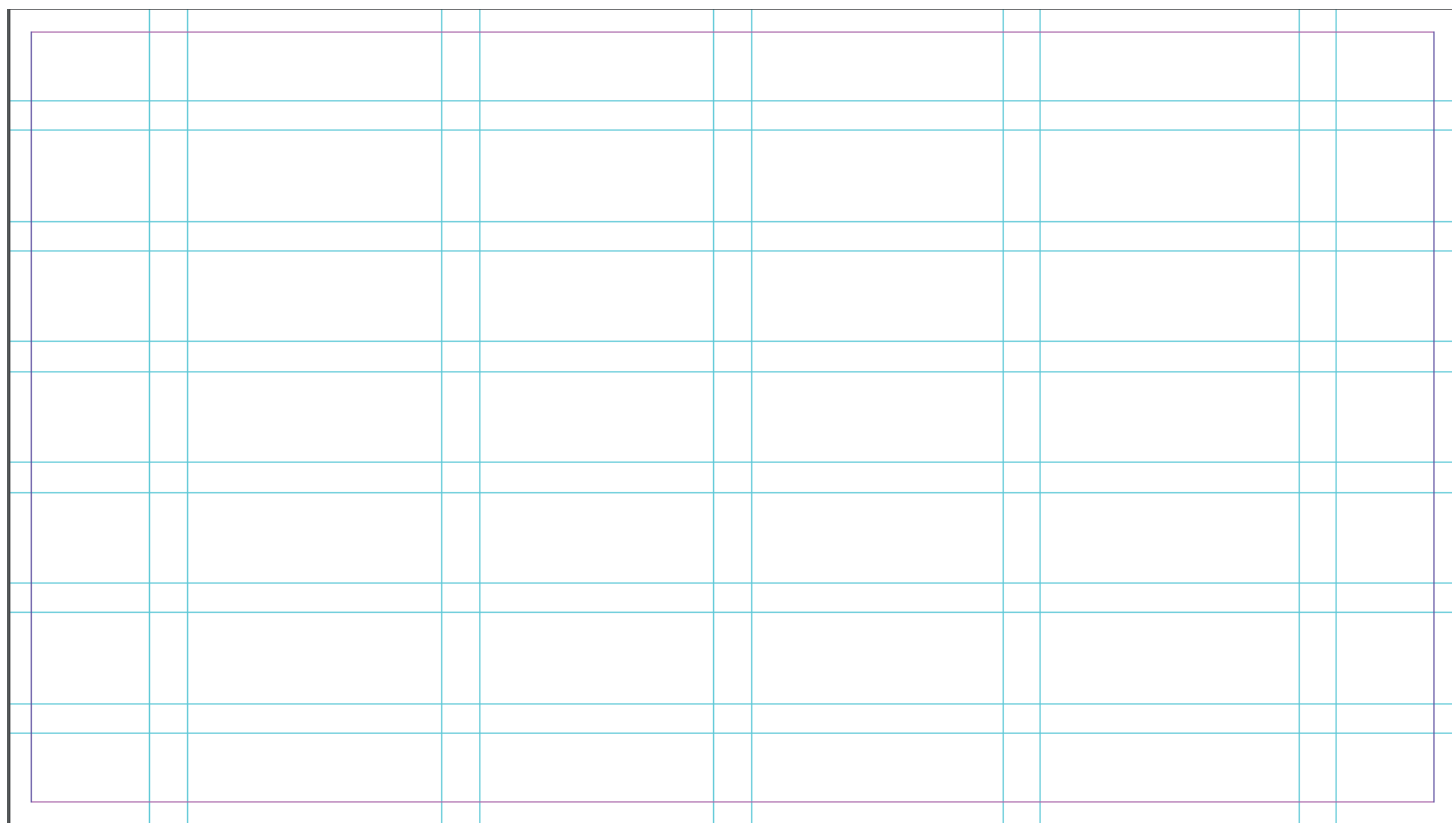
GRIGLIA

Formato pagina: 1366x768mm

Margini: testa 5mm, piede 5mm
interno 5 mm, esterno 5 mm

Gabbia: 6 colonne e 6 righe

Abbondanza: 7 mm





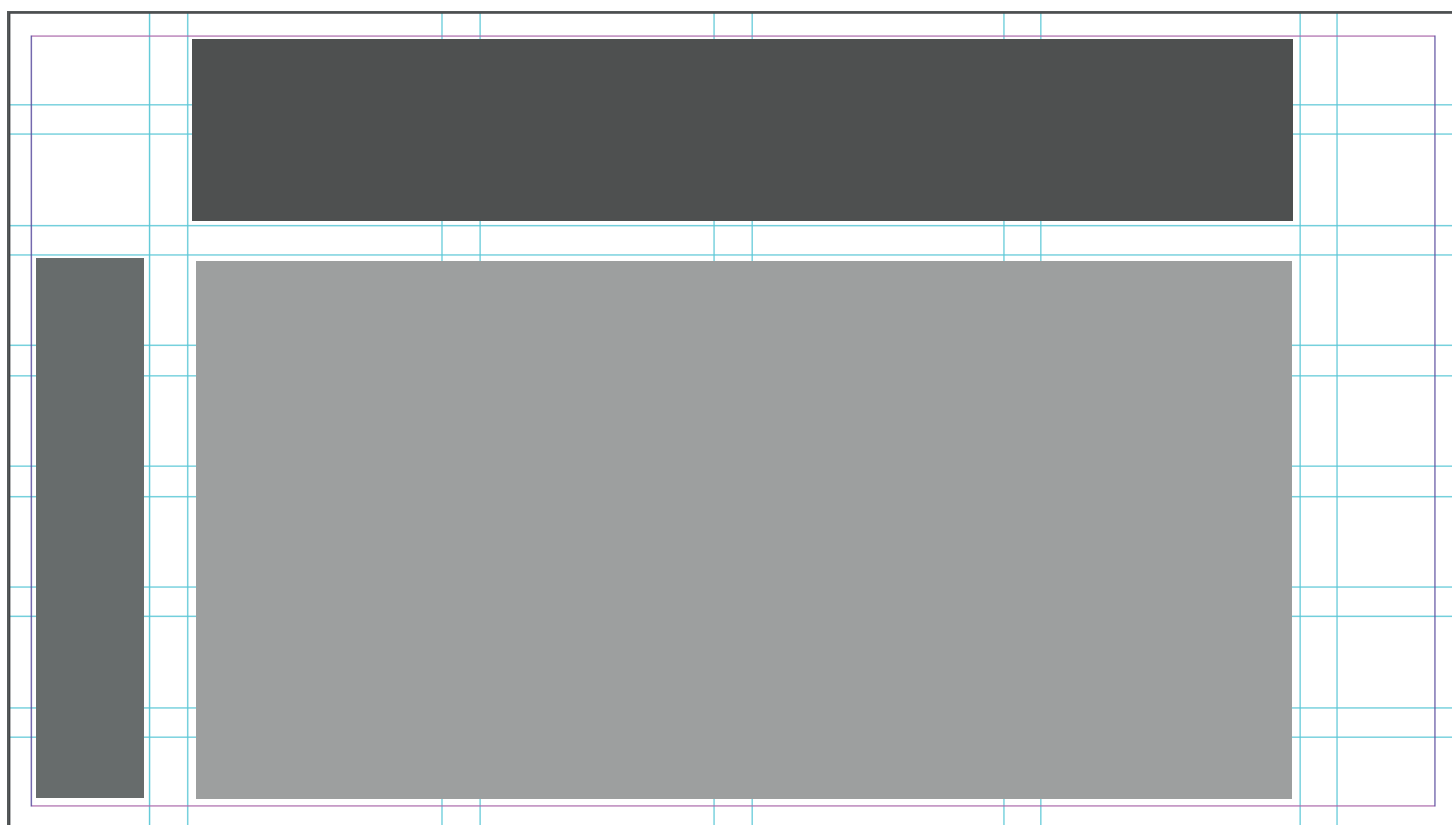
Testata e menù
orizzontale



Menù verticale



Contenuti sito



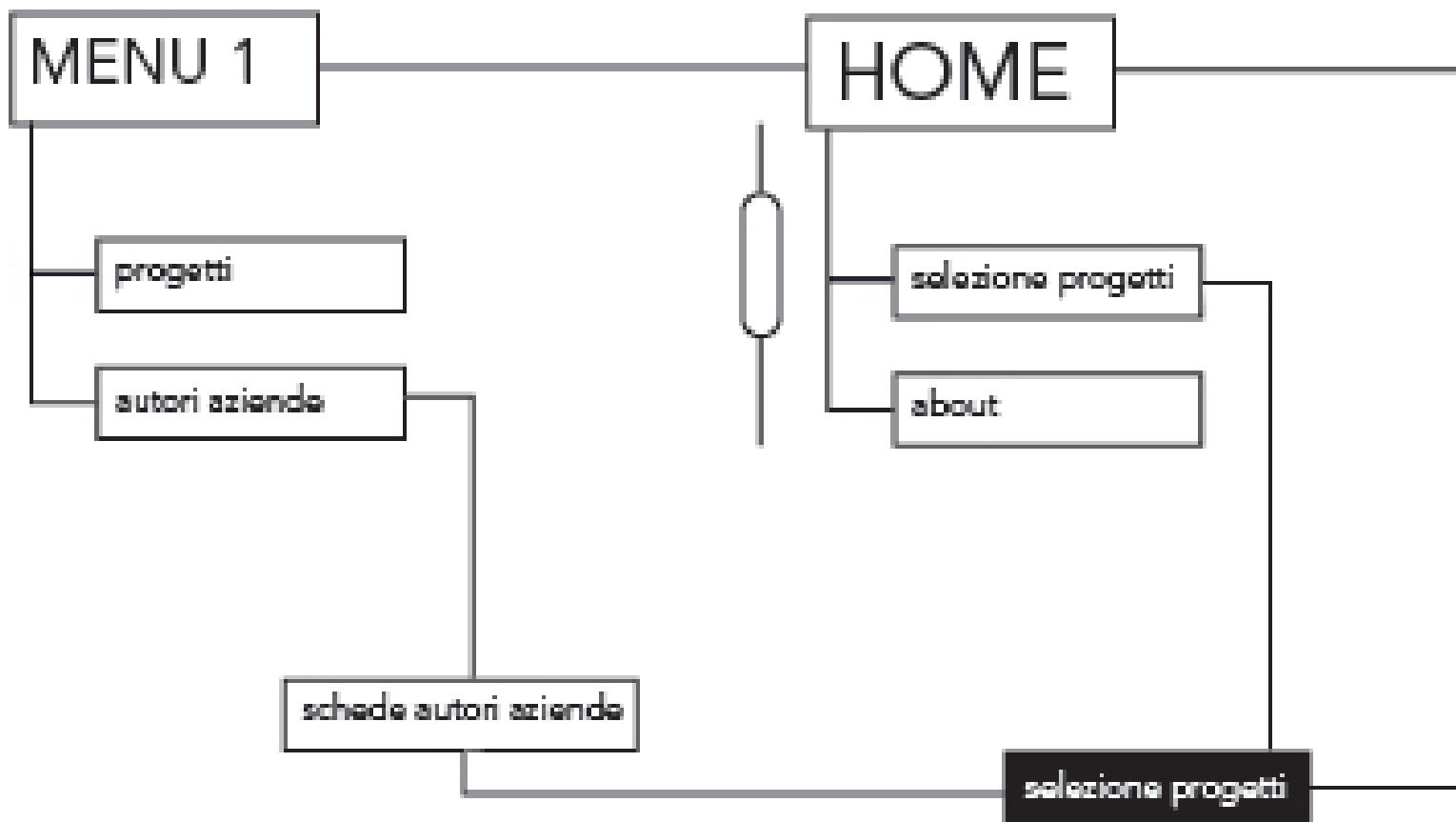
Le schede progetto sono composte dal titolo del progetto, anno, data, nome dell'autore e di una descrizione.

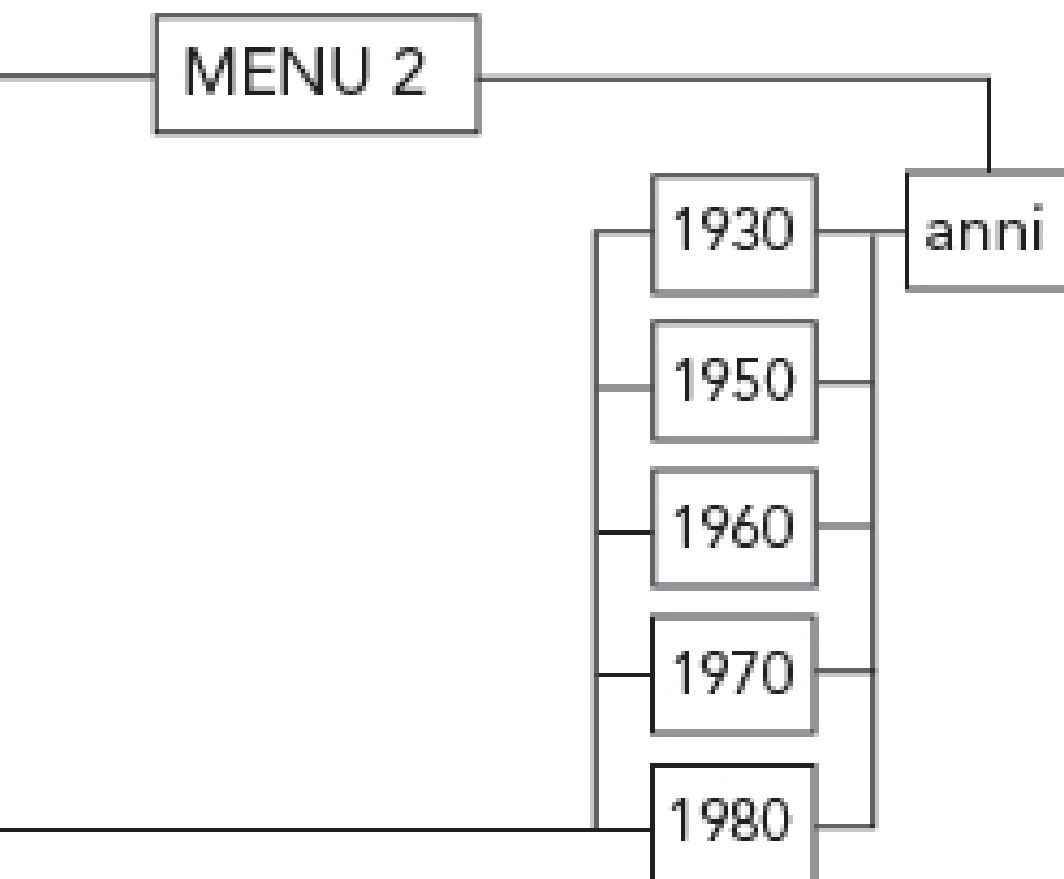
Le immagini aiutano a comprendere meglio il progetto.

All'interno della scheda è collocata anche una curiosità relativa al progetto. Queste curiosità possono essere di qualsiasi tipo, in alcuni progetti è presente un prodotto di design, in altre schede progetto sono presenti le esposizioni in cui sono state esposte le opere.

In alcune schede progetto, trattandosi di filmati promozionali, è possibile trovare dei video inerenti al progetto.

DIAGRAMMA PIATTAFORMA





FUTURO ANTERIORE

Immaginari dell'abitare

Il nome scelto per il sito web è Futuro Anteriore.

Esso sta a significare un'azione futura anteriore ad un'altra azione futura. Il futuro anteriore non consente di indicare quando l'azione si compirà, il valore temporale è pertanto indefinito.

Il font utilizzato per creare il nome è Futura Condensed.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno pqrstuvwxyz
123456789

I font utilizzati all'interno della piattaforma sono Futura e Roboto. Sono stati due font senza grazie, si completano a vicenda poichè hanno delle caratteristiche simili: sono del font puliti e diretti. Il Futura è stato utilizzato per i titoli delle descrizioni mentre il Roboto per i testi.

Futura

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

Roboto

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

Simona Ottieri, *Joe Colombo. L'abitacolo come protagonista dell'interior design-The cockpit as the protagonist of interior design*, Altralinea, 2020.

Giovanni D'Ambrosio, *Joe colombo: design antropologico*, Testo & Immagine, 2004.

Joe Colombo, Design-Museum (Weil), *Joe colombo: l'invenzione del futuro*, Skira, 2005.

Giacinto Di Pietrantonio, Italo Tomassoni, Giancarlo Partenz, *Ugo la pietra: istruzioni per abitare la città*, Ass. Cult. Viaindustriae, 2018.

Ugo La Pietra, Gillo Dorfles, Marie-Ange Brayer, Vittorio Fagone, *Abitare la città: ricerche, interventi, progetti nello spazio urbano dal 1960 al 2000*, U. Allemandi, 2011.

Silvio Lorusso, *Futuroscopio*, 2011.

Buckminster Fuller, *Manuale operativo per nave spaziale terra*, Il Saggiatore, 2018.

Félix J. Palma, Oscar Esquivias, *Steampunk : antología retrofuturista*, Fábulas de Albión, 2012.

Edoardo Poeta, *Il futuro è sempre esisito*, Incontri, 2018.

SITOGRAFIA

<http://www.fabiofeminofantascience.org/RETROFUTURE/RETROFUTURE18.html>

<https://www.hisour>.

<https://www.genteditalia.org/2021/09/28/il-retrofuturismo/ com/it/retrofuturism-29578/>

<https://wsimag.com/it/architettura-e-design/17370-futurama>

https://www.1939nyworldsfair.com/ftp/40_futurama_booklet.PDF

https://www.domusweb.it/it/notizie/2015/05/25/un_modello_della_casa_elettrica.html

<https://archidiap.com/opera/la-casa-elettrica/>

<https://www.archdaily.com/401528/ad-classics-the-dymaxion-house-buckminster-fuller>

<https://www.architetturaecosostenibile.it/architettura/progetti/casa-dymaxion-efficienza-energetica-primi-anni-novecento-337>

<https://www.youtube.com/watch?v=SVfZCKCzEWg>

<https://www.archdaily.com/969751/inside-the-lost-house-of-the-future-by-the-smithsons>

<https://es.wikiarquitectura.com/edificio/casa-del-futuro/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Vui2CSEwOxQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=jyrTgtPTz3M>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Flight_to_Mars_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Flight_to_Mars_(film))

https://www.youtube.com/watch?v=4_ccAf82RQ8

<https://birdmenmagazine.com/2021/02/18/mon-oncle-jacques-tati-architettura-cinema/>

<https://www.bonacina1889.it/it/azienda/i-designer/joe-colombo>

<https://www.doppiozero.com/materiali/joe-colombo-e-il-design-del-futuro-prossimo>

<https://www.salonemilano.it/it/articoli/design/quel-fuoco-dartificio-di-joe-colombo>

<http://www.atlasofinteriors.polimi.it/2015/11/20/joe-colombo-visiona-69-1969-cologne/>

https://www.youtube.com/watch?v=4fro_xPdj5E

https://it.wikipedia.org/wiki/l_pronipoti

[https://it.wikipedia.org/wiki/Star_Trek_\(serie_televisiva\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Star_Trek_(serie_televisiva))

<https://www.atomic-ranch.com/home-decor/charles-schridde/>

<https://medium.com/future-today/closer-than-we-think-the-futuristic-vision-of-arthur-radebaugh-c7362f8a11a7>

<http://www.atlasofinteriors.polimi.it/2015/03/16/joe-colombo-total-furnishing-unit-museum-of-modern-art-new-york-1972/#:~:text=The%20Total%20Furnishing%20Unit%20was,functional%20integrated%20in%20the%20unit.>

<https://ugolapietra.com/anni-70/casa-telematica-cellula-abitativa/>

<https://medium.com/fraglie-digitali/linterior-design-della-base-lunare-alpha-3c7288d6d755>

<https://www.gravita-zero.org/2015/08/spazio-1999-il-design-amato-dagli-alieni.html>

<https://ugolapietra.com/anni-80/la-casa-telematica/>

<https://www.discorsivo.it/magazine/2013/10/23/ritorno-al-futuro-parte-2/>