



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO

SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”

CORSO DI LAUREA IN

DISEGNO INDUSTRIALE ED AMBIENTALE

TITOLO DELLA TESI

La seduta come dispositivo attivo che genera forma e spazio, pensato per
ambienti residenziali e contract di lusso.

Laureando/a

Nome..... Francesca Scisciani

Francesca Scisciani

Firma.....

Relatore

Nome..... Jacopo Mascitti

Jacopo Mascitti

Firma.....

Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i

Marco Taietta

ANNO ACCADEMICO

2024/2025

TITOLO

La seduta come dispositivo attivo che genera forma e spazio, pensato per ambienti residenziali e contract di lusso.

ABSTRACT

La tesi si concentra sulla progettazione di un sistema di imbottiti concepito come dispositivo relazionale capace di generare configurazioni spaziali e attivare dinamiche prossemiche negli ambienti contemporanei. Il progetto prende le distanze da una concezione della seduta come elemento statico e funzionale, proponendosi invece come struttura attiva, capace di incidere sulla costruzione delle relazioni tra corpo, oggetto e spazio.

L'identità formale costituisce il fondamento del sistema. La forma è compatta, organica, dotata di una presenza autosufficiente. L'identità è intrinseca nel singolo elemento, riconoscibile e autonomo, ma si rafforza nel sistema attraverso la continuità morfologica che lega le parti. Ogni elemento possiede una coerenza propria, pur partecipando a una grammatica comune che ne permette l'interazione. Non si tratta di una modularità intesa come giustapposizione seriale, bensì di una continuità formale che consente variazioni configurative mantenendo integrità espressiva.

La seduta è concepita come dispositivo attivo. Non prescrive posture né impone comportamenti, ma accoglie una pluralità di usi. È possibile sedersi, sdraiarsi, rannicchiarsi, appoggiarsi o utilizzare l'elemento come piano informale. La forma non determina un'unica funzione ma genera possibilità, lasciando emergere l'uso dall'interazione con il corpo. In questo senso, il progetto assume la postura come principio progettuale e la variabilità d'uso come valore strutturale.

Lo spazio viene inteso come campo relazionale. Non è un contenitore neutro da occupare, ma un ambito che si attiva attraverso la disposizione e l'interazione degli elementi. I componenti del sistema sono indipendenti ma complementari; non definiscono configurazioni rigide, bensì costruiscono relazioni: tra persone, tra persone e oggetto, tra persone e ambiente. Attraverso l'aggregazione o la distanza, il sistema genera micro-architetture morbide capaci di ridefinire la percezione e la fruizione dello spazio. Il progetto non si limita a inserirsi in un contesto, ma produce condizioni spaziali.

L'ambito di applicazione attraversa sia il residenziale sia il contract. Negli ambienti domestici il sistema amplifica la dimensione dell'abitare, offrendo flessibilità e riconoscibilità formale. Negli spazi pubblici introduce una qualità relazionale che favorisce familiarità e comfort, rendendo l'ambiente più accogliente e abitabile. L'adattabilità non comporta perdita di carattere: l'identità del sistema rimane stabile pur trasformandosi nelle configurazioni. Il progetto non replica la casa nello spazio pubblico, ma costruisce condizioni di comfort relazionale capaci di trasformare l'esperienza dell'ambiente collettivo.

Dal punto di vista metodologico, la tesi integra analisi teorica, studio dei comportamenti d'uso e sviluppo progettuale, fino alla definizione formale, materica e costruttiva del sistema. L'esito è un dispositivo che non si limita a occupare lo spazio, ma lo produce, lo articola e lo rende esperibile attraverso il corpo. Il progetto propone quindi una riflessione sul design dell'arredo come pratica capace di incidere sulle dinamiche sociali e percettive, restituendo alla seduta un ruolo attivo nella costruzione dello spazio contemporaneo.

barbouille

La seduta come *dispositivo attivo* che genera forma e spazio,
pensato per ambienti residenziali e contract di lusso.

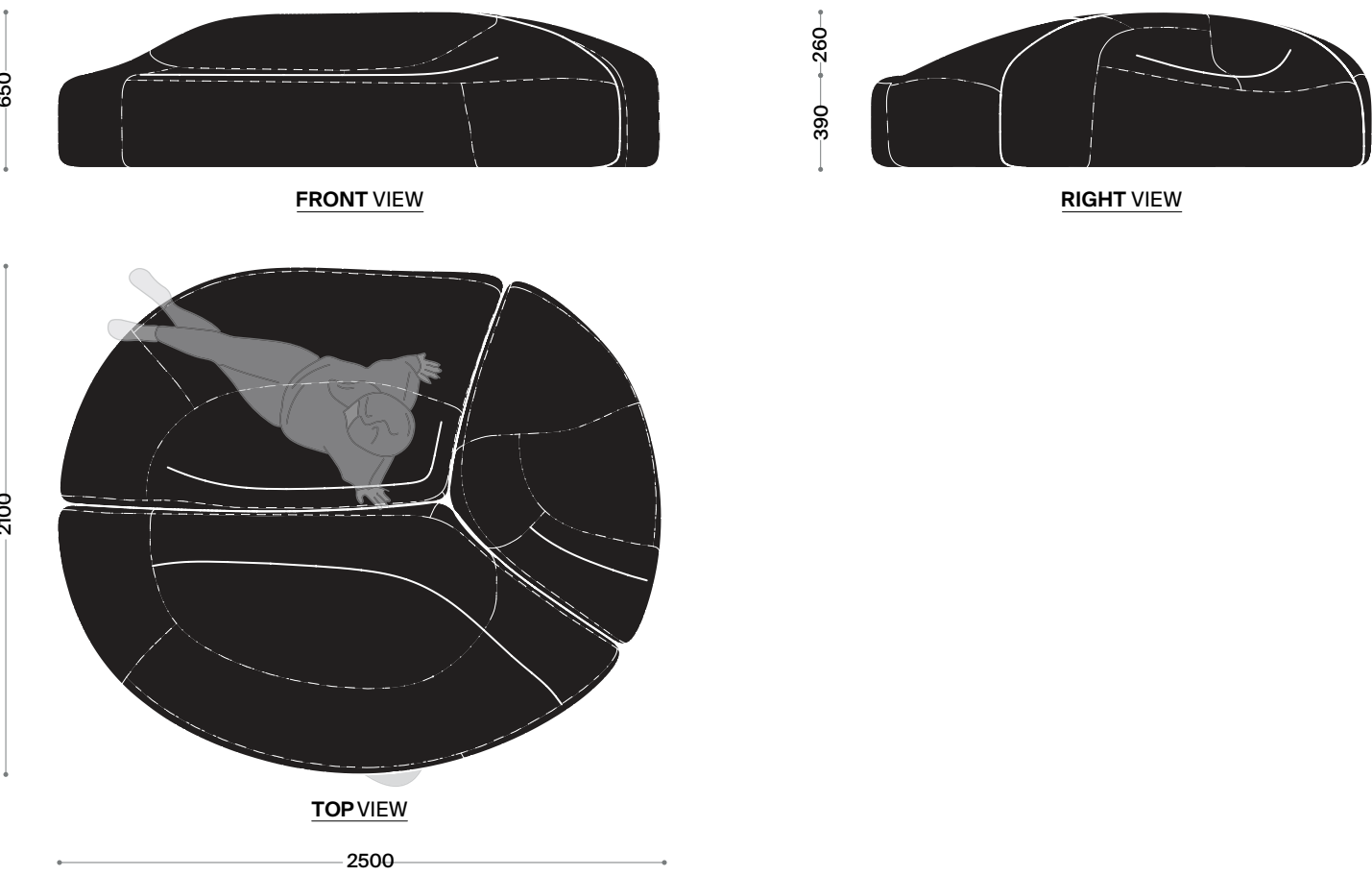


barbouille

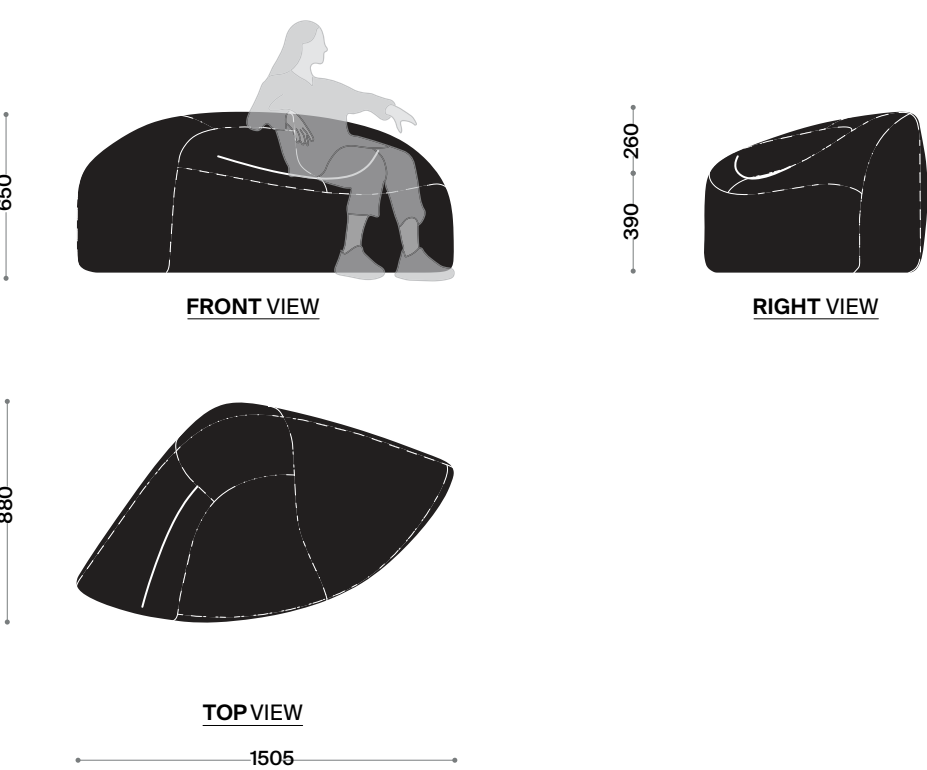
Dispositivo di seduta attivo

Il sistema è composto da tre elementi principali - *poltrona, chaise longue, divano due posti* - la cui combinazione consente di generare una superficie continua con la quale interagire liberamente: ogni elemento può essere utilizzato come seduta individuale oppure come parte di una composizione più ampia, capace di attivare relazioni e dinamiche spaziali differenti.

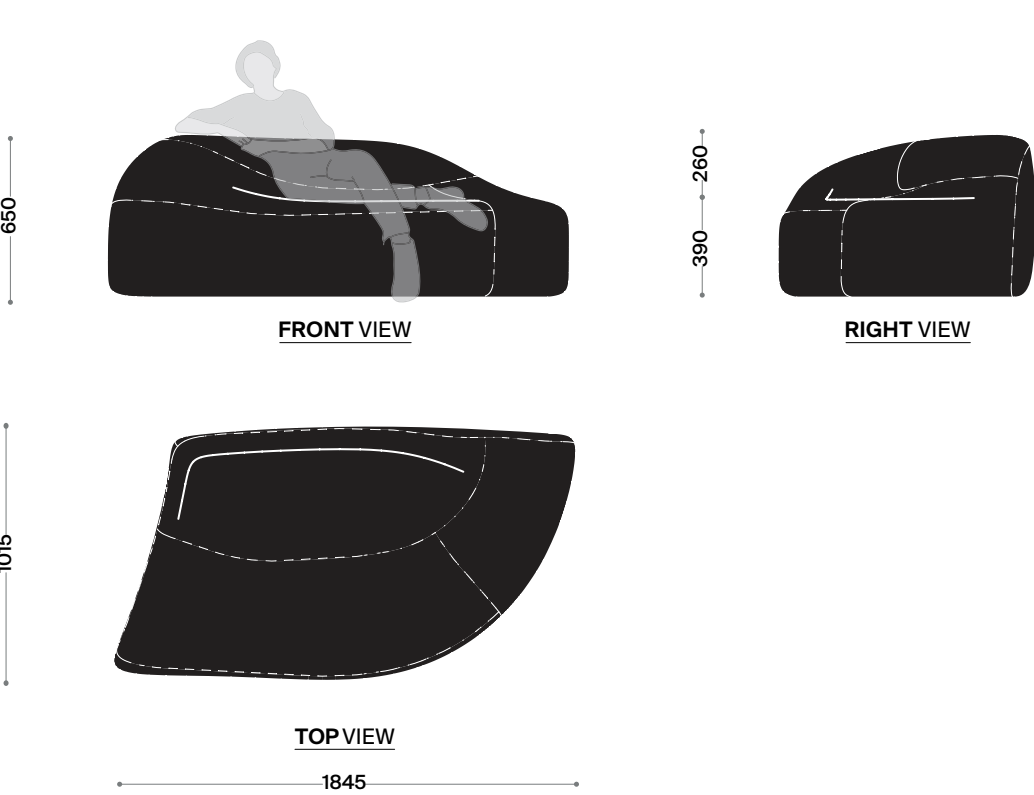
Composizione..... ABC



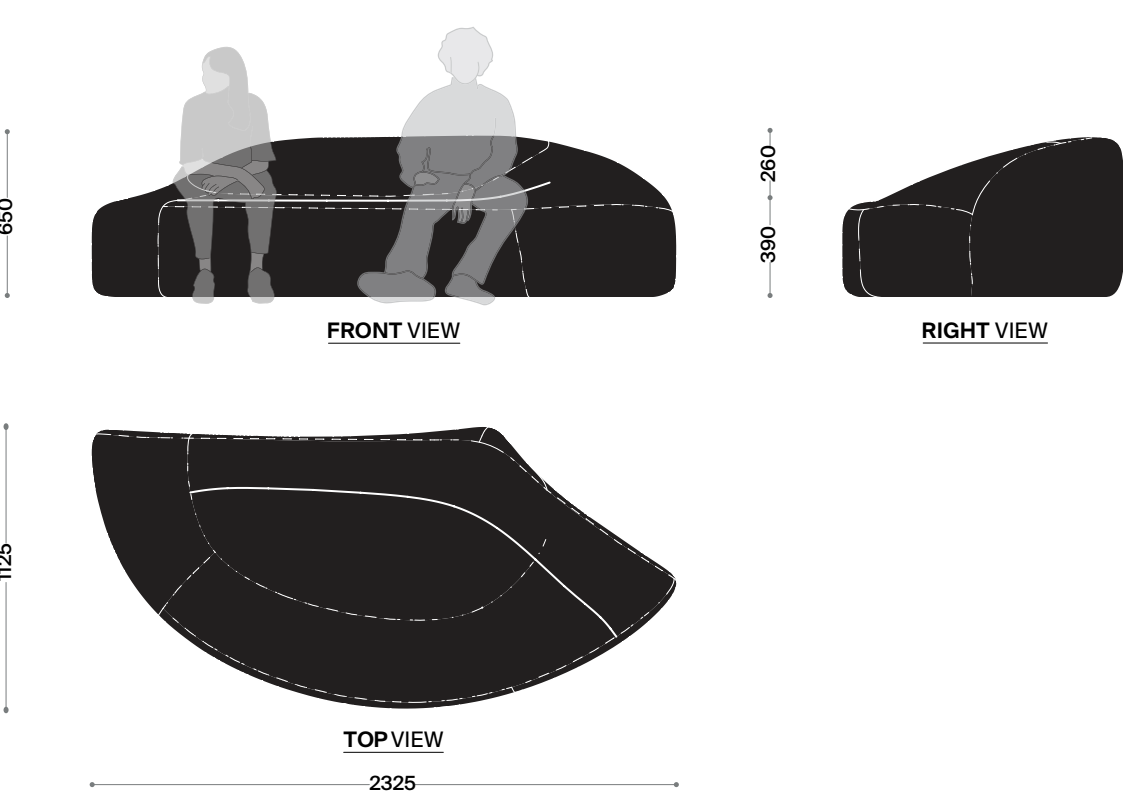
Poltrona A



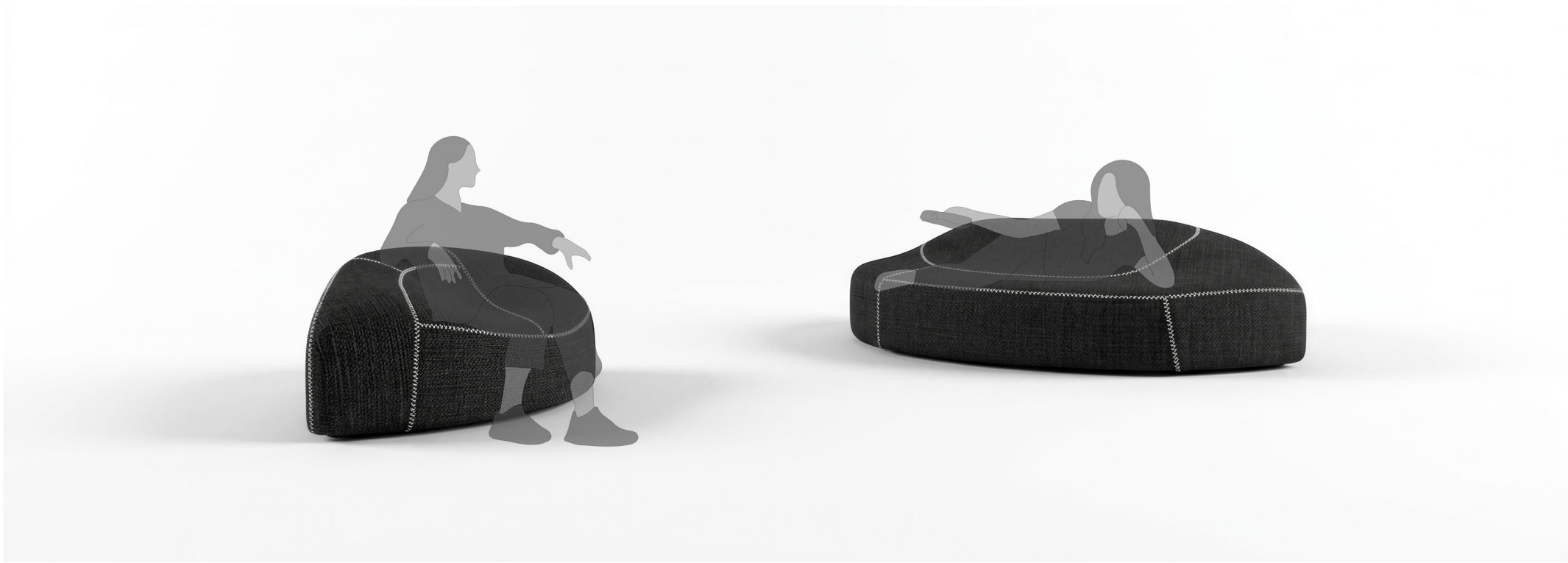
Chaise longue..... B



Divano 2 posti C

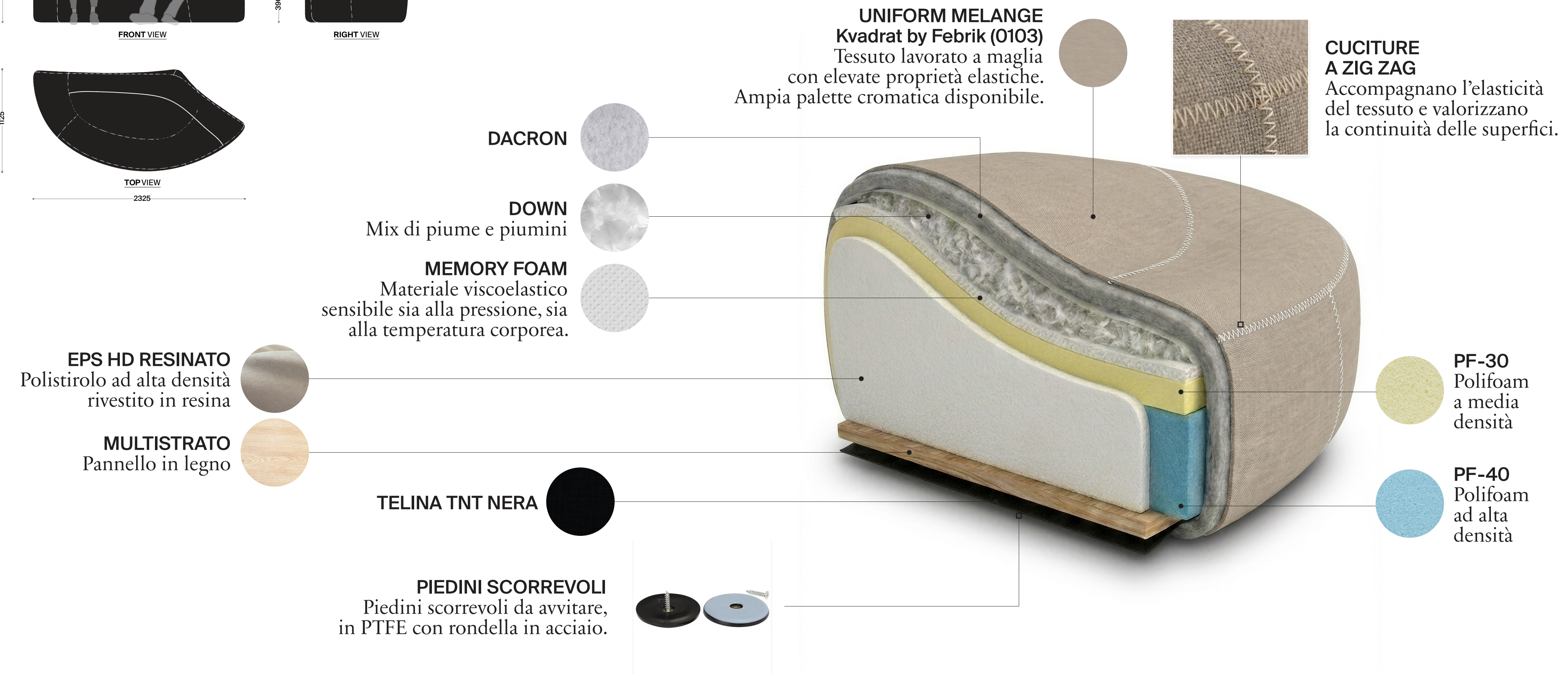


Modalità e configurazioni d'uso



L'anima artigianale di EXTRA ORDINARIO SRL

La scelta e la stratificazione dei materiali generano comfort, supporto e qualità percettiva. La struttura portante garantisce stabilità ed è completata da piedini avvitati che sollevano leggermente la struttura dal suolo. L'imbottitura progressiva accompagna il corpo nelle diverse posture mentre il rivestimento in tessuto elastico valorizza la continuità delle superfici organiche.





Ambienti residenziali...
In ambito residenziale il progetto si inserisce in una dimensione intima e quotidiana, in cui il comfort, la qualità percettiva e la riconoscibilità formale assumono un valore centrale, contribuendo alla costruzione dell'identità dello spazio domestico.



... e contract di lusso
In ambito contract, la seduta è chiamata a confrontarsi con contesti collettivi e spesso altamente variabili, nei quali assume un ruolo determinante nell'organizzazione dello spazio e nella definizione delle relazioni tra gli utenti. Hall, lounge e aree d'attesa richiedono dispositivi capaci di gestire flussi, permanenze temporanee e interazioni multiple, senza ricorrere necessariamente a partizioni architettoniche rigide.



Barbouille è un sistema di imbottiti concepito come dispositivo relazionale capace di generare configurazioni spaziali e attivare dinamiche prossemiche negli ambienti contemporanei. Il progetto supera la concezione della seduta come elemento statico, proponendo una struttura attiva che mette in relazione corpo, oggetto e spazio. Caratterizzato da una forma compatta e organica, Barbouille mantiene una forte identità formale pur consentendo configurazioni variabili. Gli elementi, autonomi ma complementari, non prescrivono posture o modalità d'uso definite, ma accolgono una pluralità di comportamenti e relazioni. Pensato per contesti sia residenziali sia contract, il sistema genera micro-architetture capaci di organizzare lo spazio e favorire interazioni tra le persone. La ricerca integra analisi teorica e sviluppo progettuale, proponendo la seduta come dispositivo attivo nella costruzione dello spazio contemporaneo.

barbouille

Dossier di ricerca
a cura di Francesca Scisciani

barbouille

barbouille

introduzione.....	5
CONTESTO STORICO E CULTURALE.....	13
STATO DELL' ARTE.....	53
APPROCCI PROGETTUALE.....	107
PROCESSO CREATIVO.....	117
BARBOUILLE.....	135
APPLICAZIONI E SCENARI D'USO.....	171
conclusioni.....	193
bibliografia e sitografia.....	197



Francesca Scisciani
barbouille

Relatore: Jacopo Mascitti
Correlatore: Marco Taietta
Tutor aziendale: Stefano Belletti

L-DI Disegno industriale e ambientale (L-4)
Aprile 2026

Formato: 18x25 cm
Caratteri: Suisse, Sabon

in collaborazione con Extra Ordinario SRL



barbouille



Barbouille

La seduta come dispositivo attivo che genera forma e spazio, pensato per ambienti residenziali e contract di lusso.

[DEDICA]

Dundae con conseratium dios et aciationet
landerit rem volore nobit adissedipici offici aut
liqui dolut et endusam, volorib usciaectius eos
rem faccaborem qui ipicil molore volore voluptas
eos idelecae maio occatisque modite rectur, qui
sendant ersperumque vero tecto omnimus, odio
cum

Introduzione

Premessa.....	6
Obiettivi della ricerca.....	7
Metodologia adottata.....	9
Struttura della tesi.....	10

La presente tesi si sviluppa in collaborazione con Extraordinario SRL, realtà con sede a Porto Sant'Elpidio attiva nel settore dell'arredo e del contract di alta gamma. La collaborazione non si configura come semplice committenza esterna, ma come contesto strutturante dell'intero processo di ricerca, orientando le scelte progettuali secondo una filosofia produttiva e identitaria definita.

Extraordinario rappresenta una nuova generazione del Made in Italy nel campo dell'interior design, fondata su una rete integrata di professionisti, artigiani ed aziende specializzate distribuite sul territorio nazionale. Il suo modello operativo si basa su una struttura sinergica che affianca architetti e designer in ogni fase del processo, assumendo il ruolo di ufficio contract capace di tradurre visioni progettuali complesse in esiti concreti. La qualità esecutiva, la cultura materiale e la sperimentazione tecnica costituiscono i pilastri di un approccio che considera la produzione come ambito di ricerca applicata, in cui innovazione e maestria artigianale convergono.

All'interno di questa cornice si inserisce l'esperienza di tirocinio svolta presso l'azienda, che ha rappresentato una fase determinante nella definizione del progetto di tesi. L'attività in azienda ha permesso di osservare da vicino il processo produttivo che consente al prodotto di prendere forma e vita, evidenziando come la fase esecutiva non sia un momento secondario rispetto all'ideazione, ma parte integrante del pensiero progettuale. Il confronto con la filiera, con le lavorazioni artigianali e con le dinamiche di coordinamento tra progettazione e produzione ha reso evidente che ogni scelta formale implica una responsabilità tecnica e costruttiva. Il progetto si è quindi sviluppato nella consapevolezza che la forma non è un gesto isolato, bensì l'esito di un sistema complesso di competenze, vincoli e possibilità.

Parallelamente, l'azienda ha fornito un brief progettuale vincolante, definito in relazione alla nuova collezione 2026 che verrà presentata in occasione del Salone del Mobile di quest'anno, lo stesso assegnato allo studio internazionale Yabu Pushelberg per la progettazione di alcuni elementi della collezione. Tale condizione ha collocato il progetto in un contesto reale di mercato e posizionamento strategico, richiedendo un confronto diretto con standard qualitativi e linguaggi coerenti con l'identità aziendale. Il brief individuava alcuni caratteri imprescindibili: densità formale, stabilità, presenza architettonica, qualità materica e trasversalità d'uso tra residenziale e contract di alta gamma.

In questo scenario si inserisce una riflessione più ampia sul ruolo della seduta nel contemporaneo. Il mondo del sedersi si estende dalle sedie ai divani, dalle poltrone alle chaise longue. La seduta, elemento archetipico e quotidiano dell'ambiente, assume un ruolo centrale: da supporto funzionale finalizzato al riposo del corpo diventa strumento culturale e relazionale, in grado di orientare posture, distanze interpersonali e comportamenti sociali. Le modalità attraverso cui ci si siede, si attende, si condivide uno spazio o si mantiene una distanza sono profondamente influenzate dalle configu-

Obiettivi della ricerca

razioni spaziali e dagli artefatti che le mediano. Molte soluzioni progettuali contemporanee risultano tuttavia ancora vincolate a assetti rigidi e prescrittivi, che limitano la libertà d'uso e l'appropriazione spontanea dello spazio da parte dell'utente, riducendo l'esperienza a una fruizione prevalentemente passiva. A partire da queste considerazioni, la tesi si inserisce in una riflessione sul progetto come sistema aperto, capace di organizzare lo spazio senza snaturarlo e di suggerire usi senza imporli. L'indagine assume la prossemica come chiave di lettura delle relazioni spaziali, integrandola con riferimenti all'ergonomia e alla metamorfosi della seduta nel corso del XX e XXI secolo. In questo contesto, il progetto si propone di reinterpretare la seduta come dispositivo attivo, capace di attivare comportamenti e relazioni e di trasformare il tempo dell'attesa e della permanenza in un'esperienza dinamica e condivisa.

La tesi assume pertanto una duplice natura: da un lato sviluppa un'indagine teorica sulla trasformazione tipologica e culturale dell'imbottito; dall'altro elabora un sistema di sedute coerente con la filosofia produttiva di Extraordinario, concepito come infrastruttura spaziale composta da elementi indipendenti e complementari, in grado di generare configurazioni differenti tanto negli ambienti domestici quanto in quelli collettivi.

La ricerca nasce dal desiderio di progettare non un singolo oggetto isolato ma un sistema capace di attivare comportamenti e relazioni tra oggetti, persone e spazio. L'obiettivo non riguarda esclusivamente la definizione formale di una seduta, bensì la costruzione di un dispositivo relazionale che operi come infrastruttura spaziale. Al centro della riflessione vi è la seduta intesa come elemento aperto, non rigidamente circoscritto alla propria tipologia, ma capace di organizzare lo spazio senza prescrivere modalità d'uso univoche. Il progetto si sviluppa in collaborazione con Extraordinario Srl, realtà marchigiana che opera nel punto di equilibrio tra design industriale e artigianato evoluto, tra serialità e personalizzazione. L'azienda si propone come interlocutore progettuale per architetti e designer nella realizzazione di soluzioni contract e residenziali di alta qualità, interamente Made in Italy. In questo contesto, la tesi si configura come occasione di sperimentazione applicata, ponendosi come ponte tra ricerca accademica e pratica produttiva.

- Il primo obiettivo consiste nella definizione di un sistema applicabile sia in ambito contract sia in ambito residenziale, coerente con la visione produttiva dell'azienda. La trasversalità non viene intesa come neutralità formale, ma come capacità di mantenere una forte identità architettonica pur adattandosi a contesti differenti. Il sistema deve poter generare configurazioni capaci di dialogare con ambienti domestici, spazi collettivi, hall, lounge o aree di attesa, garantendo qualità percettiva, riconoscibilità e coerenza costruttiva. L'obiettivo non è la semplice versati-

lità, ma la costruzione di un linguaggio formale stabile che possa essere declinato in scenari diversi senza perdere carattere.

- Il secondo obiettivo riguarda la trasformazione del tempo della permanenza e dell'attesa in un'esperienza attiva. Tradizionalmente, le sedute destinate agli spazi pubblici organizzano il corpo in posture standardizzate e favoriscono una fruizione passiva. Il progetto intende intervenire su questa dimensione, riconoscendo che il modo in cui il corpo si dispone nello spazio incide sulla percezione del tempo e sulla qualità dell'interazione. Attivare l'esperienza significa progettare condizioni che stimolino micro-movimenti, possibilità di variazione posturale, occasioni di incontro o di isolamento volontario. La seduta diventa così dispositivo capace di influenzare dinamiche comportamentali, trasformando l'attesa in un tempo abitabile e significativo.
- Il terzo obiettivo consiste nello sviluppo di un sistema di seduta adattabile a usi e configurazioni differenti. La modularità non è intesa esclusivamente come aggregazione tecnica di elementi, ma come principio generativo capace di produrre scenari spaziali variabili. Gli elementi che compongono il sistema devono poter funzionare autonomamente o in relazione reciproca, generando configurazioni lineari, radiali o più articolate, in risposta alle esigenze del contesto. Tale adattabilità risponde sia a esigenze funzionali sia a una volontà progettuale più ampia: concepire la seduta come strumento di attivazione spaziale e non come semplice oggetto da collocare in uno spazio predefinito.
- Il quarto obiettivo riguarda la volontà di progettare un prodotto che non imponga modalità d'uso predeterminate, ma favorisca interazioni spontanee e posture non convenzionali. L'indagine assume la prossemica come riferimento teorico per comprendere come le distanze interpersonali e le configurazioni spaziali influenzano i comportamenti. In questo senso, il progetto non definisce un unico modo corretto di sedersi, ma costruisce condizioni che permettono all'utente di scegliere come abitare l'oggetto. La possibilità di sedersi, appoggiarsi, distendersi o sostare in modo informale diventa parte integrante della logica progettuale. L'obiettivo è favorire un'appropriazione attiva dello spazio, lasciando margini di interpretazione e di personalizzazione dell'esperienza.

Nel loro insieme, questi obiettivi convergono verso una finalità più ampia: dimostrare come un approccio progettuale fondato sull'osservazione del comportamento umano, sull'analisi delle dinamiche spaziali e sull'integrazione di riferimenti culturali e tipologici possa generare soluzioni capaci di migliorare la qualità dell'espe-

Metodologia adottata

rienza. La seduta viene così interpretata come dispositivo che organizza relazioni, struttura prossimità e distanza, costruisce familiarità anche in contesti collettivi. La ricerca si propone quindi di evidenziare come il progetto, quando inteso come sistema aperto e relazionale, possa contribuire a rendere lo spazio più accogliente, flessibile e capace di adattarsi alla complessità del vivere contemporaneo, mantenendo al contempo coerenza produttiva e identità formale in dialogo con la realtà industriale di riferimento.

La ricerca sviluppata in questa tesi adotta un approccio metodologico che integra analisi teorica, osservazione dei comportamenti e sperimentazione progettuale. Il percorso non si limita alla definizione formale di un prodotto, ma si configura come processo di indagine progressiva che mette in relazione riferimenti culturali, dinamiche spaziali e vincoli produttivi. La metodologia adottata si basa quindi sull'interazione tra ricerca analitica e sviluppo progettuale, considerando il progetto come strumento di verifica e sintesi delle ipotesi emerse nella fase di studio.

La prima fase del lavoro è stata dedicata all'analisi storico-critica dell'evoluzione dello spazio domestico e della seduta. Attraverso lo studio della trasformazione del soggiorno e delle tipologie di imbottito nel corso del XX e XXI secolo, la ricerca ha individuato come i cambiamenti nei modelli abitativi abbiano progressivamente modificato il ruolo della seduta all'interno dell'ambiente. Questa indagine ha permesso di riconoscere il passaggio da una configurazione dello spazio rigidamente organizzata a un sistema più fluido e polifunzionale, in cui l'arredo assume un ruolo attivo nella definizione delle relazioni tra individui e ambiente.

A questa analisi storica si è affiancata una riflessione teorica basata su tre principali ambiti disciplinari: ergonomia, prossemica e metamorfosi della seduta. L'ergonomia ha fornito il quadro di riferimento per comprendere la relazione tra morfologia del corpo umano e configurazione della seduta, individuando parametri dimensionali e comportamentali utili alla progettazione. La prossemica, attraverso gli studi dell'antropologo Edward T. Hall, è stata assunta come chiave di lettura delle dinamiche interpersonali nello spazio, permettendo di analizzare come la disposizione degli oggetti influenzi le distanze tra i corpi e le modalità di interazione. Il concetto di metamorfosi della seduta ha infine consentito di interpretare l'evoluzione tipologica dell'imbottito come processo di trasformazione continua, in cui l'oggetto passa da elemento statico a dispositivo capace di adattarsi a differenti condizioni d'uso.

Parallelamente alla ricerca teorica, è stata condotta un'analisi comparativa di casi studio provenienti dal design, dall'architettura e dall'arte contemporanea. I progetti selezionati sono stati osservati non tanto come modelli formali, quanto come dispositivi capaci di attivare specifiche relazioni tra corpo, oggetto e ambiente. L'analisi ha individuato tre principali categorie relazionali: relazio-

ni tra corpo e oggetto, relazioni tra corpi e relazioni tra corpo e ambiente. Questa classificazione ha permesso di comprendere come differenti configurazioni progettuali possano influenzare posture, comportamenti e modalità di interazione nello spazio.

A partire da queste premesse teoriche e analitiche, la metodologia si è progressivamente orientata verso la fase progettuale. Il progetto è stato sviluppato attraverso un processo iterativo che ha alternato momenti di ideazione formale, verifica ergonomica e valutazione delle configurazioni spaziali generate dal sistema. In questa fase sono stati esplorati diversi scenari d'uso e possibili aggregazioni tra gli elementi, al fine di comprendere come la seduta potesse operare come dispositivo capace di organizzare lo spazio senza imporre configurazioni rigide.

Un ruolo determinante nel processo metodologico è stato svolto dall'esperienza di tirocinio presso Extraordinario Srl. Il confronto diretto con la realtà produttiva ha permesso di integrare la dimensione progettuale con quella costruttiva, introducendo una riflessione sulle tecniche di realizzazione dell'imbottito. La progettazione non ha riguardato esclusivamente la definizione formale del sistema, ma ha preso in considerazione anche la struttura interna portante, la composizione dell'imbottitura e le possibili soluzioni di rivestimento. Questa dimensione ha reso necessario un continuo dialogo tra forma e fattibilità produttiva, evidenziando come ogni scelta progettuale debba confrontarsi con materiali, tecnologie e processi di lavorazione.

La metodologia adottata si fonda dunque sull'integrazione di tre livelli principali: analisi teorica, osservazione dei casi studio e sviluppo progettuale in dialogo con il contesto produttivo. Questo approccio ha permesso di costruire un percorso di ricerca in cui il progetto non rappresenta un semplice esito formale, ma uno strumento di indagine capace di verificare e tradurre operativamente le riflessioni emerse nella fase analitica. In questa prospettiva, la progettazione diventa momento di sintesi tra conoscenza teorica, comportamento umano e possibilità costruttive, contribuendo alla definizione di un sistema di sedute coerente con le trasformazioni dell'abitare contemporaneo e con la realtà produttiva in cui si inserisce.

La tesi si articola in due parti principali, che corrispondono alle due dimensioni fondamentali della ricerca: una prima fase di indagine storico-analitica e una seconda fase dedicata allo sviluppo progettuale.

La prima parte è finalizzata alla costruzione del quadro teorico e culturale entro cui si colloca il progetto. Attraverso un'analisi storico-critica viene indagata l'evoluzione dello spazio domestico e, in particolare, del soggiorno come ambiente destinato alla permanenza, alla socialità e all'attesa. Parallelamente, la ricerca approfondisce la trasformazione tipologica della seduta, osservando come nel corso del Novecento e del XXI secolo essa abbia progressivamente assunto un ruolo sempre più centrale nell'organizzazione dello spazio e delle relazioni tra individui. Questa fase analitica è affiancata dall'analisi di

una serie di casi studio provenienti dal design, dall'architettura e dall'arte contemporanea, selezionati per la loro capacità di evidenziare diverse modalità di relazione tra corpo, oggetto e ambiente.

La seconda parte della tesi è interamente dedicata allo sviluppo del progetto. In questa fase vengono introdotti i concetti di ergonomia, prossemica e metamorfosi della seduta come strumenti di lettura e di costruzione progettuale. Tali riferimenti teorici costituiscono il passaggio tra l'indagine analitica e la definizione del sistema di sedute, orientando le scelte formali, relazionali e spaziali del progetto. A partire da queste premesse viene sviluppato un sistema concepito come dispositivo capace di generare configurazioni variabili e di attivare relazioni tra corpi e spazio.

Il progetto viene quindi affrontato attraverso diverse fasi di elaborazione che comprendono l'analisi del brief aziendale, la definizione del concept, lo studio delle configurazioni spaziali e la progettazione degli elementi che compongono il sistema. Particolare attenzione è rivolta alla dimensione costruttiva dell'imbottito, con l'analisi della struttura portante, delle soluzioni di imbottitura e delle possibilità di rivestimento, in dialogo con la realtà produttiva di Extraordinario Srl.

La tesi si conclude con una sezione di riflessioni finali, nella quale vengono sintetizzati i risultati della ricerca e del processo progettuale, evidenziando il contributo del progetto alla riflessione sul ruolo della seduta come dispositivo capace di organizzare lo spazio e attivare relazioni negli ambienti contemporanei.

Struttura della tesi

CONTESTO STORICO E CULTURALE

Evoluzione dello spazio domestico e del soggiorno.....	14
La seduta nella trasformazione dell'abitare.....	30

Nel corso del Novecento lo spazio domestico ha attraversato una trasformazione profonda che ha modificato radicalmente il modo di abitare e di utilizzare gli arredi. Se l'abitazione borghese ottocentesca era caratterizzata da una rigida compartimentazione degli ambienti e da una chiara gerarchia funzionale e simbolica, nel corso del secolo questa struttura ha progressivamente lasciato spazio a configurazioni più flessibili e aperte. Il soggiorno, inizialmente concepito come spazio rappresentativo destinato al ricevimento degli ospiti, si è trasformato in un ambiente centrale della vita quotidiana, luogo di socialità informale, relax e condivisione. A partire dalle sperimentazioni del Movimento Moderno e, soprattutto, dal secondo dopoguerra, l'organizzazione domestica tende a privilegiare spazi più fluidi, modulari e polifunzionali, fino ad arrivare alle configurazioni contemporanee dell'open space.

La nostra vita quotidiana sta subendo continue modificazioni senza che noi ce ne rendiamo conto. Le differenze tra il nostro modo attuale di vivere e quello di chi ci ha preceduto è, in realtà, molto evidente, se confrontiamo la nostra vita a quella dei nostri nonni [■ fig. 1.1 → 1.3 / RED HOUSE di Philip Webb. Bexleyheath, 1859. Progettata per l'amico William Morris, si ispira alle dimore vescovili medievali in pietra. Interni con forte compartimentazione e gerarchia degli ambienti]. La struttura del nostro ambiente domestico si è modificata in modo profondo: la zona del soggiorno era nettamente distinta dalla zona riservata alla cucina; così come erano ben distinti tra di loro lo studio, il ripostiglio, il bagno e le altre stanze. Da questa netta separazione dei vani, l'habitat quotidiano tende oggi ad assumere caratteristiche open space e, quindi, a destrutturarsi in un contesto in cui le divisioni tradizionali sfumano in un unico ambiente polifunzionale. E' evidente, dunque, come la trasformabilità, la modularità e la polifunzionalità siano concetti ricorrenti nel design moderno. [■ fig. 1.4 → 1.5 / CASA WINSLOW di Frank Lloyd Wright. Illinois, 1893/94. Contrariamente alla facciata anteriore calma ed equilibrata, la parte posteriore è una massa di forme geometriche irregolari]. Nell'ambiente domestico stiamo assistendo sempre di più all'entrata in gioco di questi fattori e le attività che l'uomo da sempre svolge, possono essere rivissitate.

All'inizio del '900, l'abitazione borghese occidentale era caratterizzata da una rigida compartimentazione degli ambienti, ciascuno dei quali rispondeva ad una funzione specifica e a una precisa gerarchia simbolica. Il soggiorno, spesso identificato con il salotto, era uno spazio prevalentemente rappresentativo, destinato al ricevimento degli ospiti e all'esibizione di uno status sociale, più che all'avita quotidiana della famiglia [■ fig. 1.6 → 1.8 / HILL HOUSE di Charles Rennie Mackintosh, Helensburgh (1902-04). Commissionata nel 1902 da Walter Blackie, un ricco editore di Glasgow, la casa fu progettata con cura da Mackintosh per adattarsi alla famiglia Blackie e al suo stile di vita]. La disposizione degli arredi, così come la tipologia delle sedute, rifletteva questa impostazione: posizioni frontali, posture composte e un uso limitato nel tempo.

Lo spazio domestico inizia il suo processo di cambiamento intorno gli anni venti del Novecento [■ fig. 1.9 → 1.11 / CASA SCHRODER di Gerrit Rietveld. Utrecht, 1924. Il volume progettato non si chiude mai e l'andamento centrifugo delle forme spaziali è garantito dalla struttura a perno centrale, gli interni sono contraddistinti dalla presenza di pareti scorrevoli che tendono alla fruizione interna aperta e versatile]. Infatti in questo periodo inizia quella transizione tra la casa borghese ottocentesca e i modelli abitativi moderni. Il soggiorno mantiene ancora una forte funzione rappresentativa ma inizia progressivamente a essere ripensato alla luce di nuove istanze sociali e culturali. In questo periodo l'ambiente domestico comincia ad essere oggetto di una razionalizzazione funzionale: gli spazi si riducono, gli arredi diventano

più essenziali e si afferma l'idea che la casa debba rispondere a delle esigenze pratiche oltre che simboliche. Il salotto inizia ad accogliere attività quotidiane, seppur ancora entro confini ben definiti. Le sedute, pur conservando una certa rigidità formale, iniziano ad essere progettate con maggiore attenzione al comfort e alla durata della permanenza. Parallelamente le avanguardie artistiche e architettoniche del periodo introducono una visione radicalmente nuova dello spazio domestico [■ fig. 1.12 / Le Corbusier, INTERNO DEL PADIGLIONE DELL'ESPRIT NOUVEAU, 1925 Il padiglione, progettato per l'Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Moderns di Parigi, fu oggetto di feroci polemiche sebbene le sue linee rigorose e le articolate spazialità interne, che non sono altro che i segni dell'inizio dell'architettura moderna razionalista]. I movimenti moderni mettono in discussione la compartimentazione tradizionale degli ambienti e propongono un'idea di abitare fondata su funzionalità, chiarezza spaziale e adattabilità. Il salotto viene progressivamente interpretato come uno spazio da organizzare in relazione al corpo e alle attività [■ fig. 1.13 → 1.14 / Eileen Gray, interno del soggiorno della VILLA E-1027 a Cap Martin, 1926/29]. Sebbene queste sperimentazioni rimangano inizialmente circoscritte a contesti d'élite, esse pongono le basi per le trasformazioni che caratterizzano l'abitare nel corso del secondo dopoguerra.

A partire dalla metà del Novecento, questa concezione dello spazio domestico continua esponenzialmente a mutare. I cambiamenti nei modelli familiari, l'industrializzazione e la diffusione di nuovi stili di vita portano a una maggiore attenzione verso la funzionalità e l'efficienza degli ambienti. Il salotto perde gradualmente il suo carattere esclusivamente rappresentativo e inizia a configurarsi come spazio di permanenza quotidiana, luogo di socialità informale, di riposo e di condivisione. Nasce un nuovo ambiente, il living room, ovvero il soggiorno dominato dal televisore e dal gruppo divano poltrone, dove si vive la vita familiare. In questa fase, quindi, anche le sedute assumono un ruolo sempre più centrale, diventando strumenti capaci di accogliere posture meno rigide e modalità d'uso più libere.

Negli anni successivi, in particolare a partire dagli anni Settanta, la distinzione netta tra i diversi ambienti domestici continua ad attenuarsi. Il soggiorno si apre progressivamente verso altri spazi della casa, in primo luogo la cucina, dando origine a configurazioni più fluide e continue. Questa trasformazione riflette un cambiamento più ampio nel modo di abitare: le attività quotidiane non sono più rigidamente separate, ma si sovrappongono nello stesso ambiente, che diventa luogo di lavoro, di relax, di incontro e di attesa. Il soggiorno si trasforma in uno spazio multifunzionale, nel quale il comportamento dell'utente non è più guidato da una funzione unica, ma da una pluralità di usi possibili [■ fig. 1.15 → 1.16 / WEISSENHOF SIEDLUNG di Le Corbusier. Viene rappresen-

tata la casa moderna come macchina funzionale. Riduzione delle superfici, essenzialità e chiarezza spaziale ridefiniscono il soggiorno come ambiente razionale e non più cerimoniale.] [■ fig. 1.17 → 1.18 / VILLA SAVOYE di Le Corbusier, Poissy 1928. Open plan, continuità spaziale, razionalità funzionale.] [■ fig. 1.19 → 1.21 / VILLA MAIREA di Alvar Aalto. Noormarkku, 1937. Progettata per una delle fondatrici di Artek, Maire Gullichsen, e la sua famiglia, Villa Mairea si discosta dall'estetica pulita e nitida così fortemente associata alla casa modernista. Qui, Alvar Aalto introdusse forme organiche e materiali naturali, ispirandosi al design tradizionale finlandese e giapponese.] [■ fig. 1.22 → 1.23 / CASE STUDY #8, Charles e Ray Eames, 1945. Gli Eames iniziano a proporre una via libera e seriale, dove il progettista fornisce una base sulla quale saranno gli abitanti stessi a poter intervenire.]

Nel contesto contemporaneo, tale processo di destrutturazione dello spazio domestico si accentua ulteriormente. Molte proposte di interior design di questi anni presentano uno spazio diffuso, un open space nel quale l'arredo cede il posto ad una sorta di allestimento di elementi, dove la disposizione sembra più vicina allo zoning urbano che al concetto tradizionale di distribuzione per stanze. La cultura stanziale dell'arredamento fisso ripartito in stanze, che identificano ciascuna una funzione dell'abitare, viene sostituito da uno spazio libero nel quale gli oggetti migrano e sono loro a svolgere la funzione pratica dell'abitabilità. Chiara dimostrazione di questa rivoluzione che privilegia il ruolo del mobile è alla base della mostra "Italy: the new domestic landscape", inaugurata al MoMA di New York nel 1972, a cura di Emilio Ambasz. L'open space diventa una soluzione sempre più diffusa, non solo per ragioni estetiche o funzionali, ma come risposta a una vita quotidiana caratterizzata da ritmi flessibili e da una costante ibridazione tra ambito privato e pubblico. Il soggiorno non è più un luogo statico, ma un ambiente in continua trasformazione, che si adatta alle diverse esigenze dell'utente nel corso della giornata. In questo scenario, la seduta non è più concepita come elemento isolato, ma come parte di un sistema capace di organizzare e suggerire modalità di relazione tra corpi.

La trasformazione del soggiorno evidenzia, dunque, un passaggio fondamentale: dallo spazio definito e gerarchico allo spazio aperto e relazionale. Questo cambiamento pone nuove questioni progettuali, legate alla necessità di ripensare gli arredi non come elementi che occupano lo spazio, ma come dispositivi in grado di attivarlo. La crescente centralità di concetti quali modularità, flessibilità e polifunzionalità testimonia l'esigenza di sistemi capaci di adattarsi ad usi differenti, favorendo una relazione più libera e intuitiva.



[■ fig. 1.1]



[■ fig. 1.2]



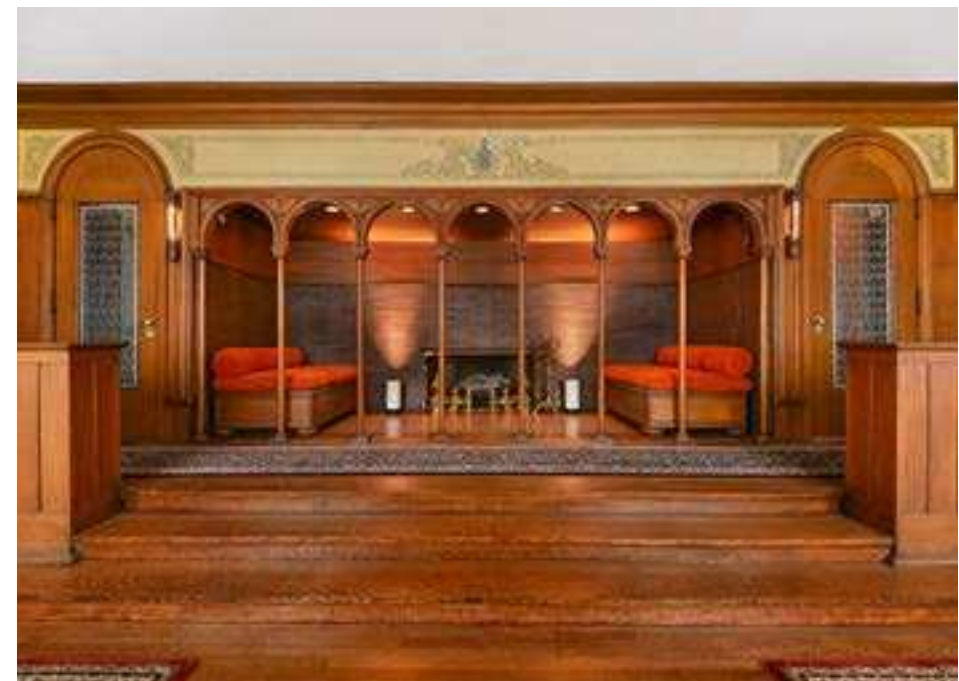
[■ fig. 1.3]

16

Evoluzione dello spazio domestico
e del soggiorno



[■ fig. 1.4]



[■ fig. 1.5]

17

barbouille



[■ fig. 1.6]



[■ fig. 1.7]



[■ fig. 1.8]



[■ fig. 1.9]



[■ fig. 1.10]



[■ fig. 1.11]



[■ fig. 112]



[■ fig. 113]



[■ fig. 114]



[■ fig. 1.15]



[■ fig. 1.16]



[■ fig. 1.17]



[■ fig. 1.18]



[■ fig. 1.19]



[■ fig. 1.20]



[■ fig. 1.22]



[■ fig. 1.21]



[■ fig. 1.23]

Il gesto del sedersi accompagna la storia dell'uomo da sempre, ma la forma della sedia rappresenta una costruzione culturale relativamente recente. Dalle prime soluzioni improvvisate, come tronchi o pietre, fino agli oggetti progettati secondo principi ergonomici, le sedute si sono progressivamente evolute in relazione ai cambiamenti dei modi di vivere e delle pratiche quotidiane. Nel corso del Novecento, designer e architetti hanno iniziato a mettere in discussione la tipologia tradizionale della sedia, spostando l'attenzione dalla forma dell'oggetto alla funzione del sedersi e alle diverse posture del corpo. Questo processo ha portato alla nascita di sedute sempre più sperimentali, modulari e libere, capaci di accogliere modalità d'uso informali e di ridefinire il rapporto tra corpo, oggetto e spazio domestico.

Il mondo del sedersi si estende dalle sedie ai divani, dalle poltrone alle chaise longue ed ha rapporti con tavoli e postazioni di lavoro senza trascurare tutte quelle circostanze per cui, per riposare o per muoversi, non si sta in piedi. La “forma sedia” non è affatto frequente in natura. I nostri antenati si sedevano presumibilmente su tronchi d'alberi caduti o su pietre, così come potevano appoggiare la schiena alla parete di una caverna o ricorrendo ancora una volta agli alberi. E' probabile, quindi, che usassero schienali senza sedili o sedili senza schienali, almeno fino a quando non si verificò quello switch cognitivo da unire questi due concetti in un'unica rappresentazione mentale.

Ormai da secoli, i principi ergonomici fondamentali sono alla base della progettazione e realizzazione della sedia. Tuttavia, sotto il profilo del comfort, non sempre queste risultano soddisfacenti. Il termine comfort deriva dal francese “confort”, e si riferisce solitamente a quell'insieme di sensazioni gradevoli derivanti da stimoli interni o esterni al nostro corpo. Nel nostro caso, il grado di benessere è quello proveniente dallo stare seduti.

Inoltre, sta diventando sempre più frequente introdurre un approccio innovativo nella concezione di un oggetto comune e che, come tale, ha provocato nella mente la fissazione di un modello stereotipato. Oggi la capacità di guardare le cose da altri punti di vista e, perciò, non dando nulla per scontato o per acquisito, è una qualità molto importante nel lavoro del designer e degli architetti. Oggi si deve essere bravi a ribaltare la realtà: nel caso specifico, nel progettare un innovativo prototipo di sedia, occorrerebbe compiere prima un passo indietro rispetto alla conoscenza pregressa, per poi chiedersi a che cosa serva una sedia e in quali circostanze si attua il gesto del sedersi.

La vita domestica o lavorativa di oggi è del tutto diversa da quella dei secoli indietro: l'uomo cambia e con esso cambia anche l'ambiente in cui vive. E' dunque legittimo aspirare ad ideare qualcosa di nuovo che si adatti alle esigenze dell'utente contemporaneo, piuttosto che continuare con schemi che, nel lungo termine, rivelano la propria inadeguatezza in una realtà diversa e mutante.

Iniziano una serie di oggetti i quali partono dalla tipologia "sedia" per arrivare alla funzione "sedersi. [■ fig. 2.1 → 2.2 / HILL HOUSE 1 di Charles Rennie Mackintosh, 1902. La seduta definisce una postura eretta e controllata. L'alto schienale costruisce un limite fisico e simbolico, confermando la gerarchia dello spazio domestico e il carattere rappresentativo del soggiorno.] [■ fig. 2.3 → 2.4 / WASSILY di Marcel Breuer, 1925. La seduta si alleggerisce e si razionalizza. Struttura tubolare e assenza di imbottiture massicce trasformano l'oggetto in dispositivo funzionale, coerente con l'idea di casa come macchina per abitare.] [■ fig. 2.5 / MR CHAISE LONGUE di Mies Van der Rohe, 1927. Il corpo viene reinterpretato in chiave ergonomica. La seduta non è più solo postura sociale, ma dispositivo che accoglie il rilassamento e ridefinisce il tempo della permanenza.] [■ fig.

2.6 / LOUNGE CHAIR & OTTOMAN di Charles e Ray Eames, 1956. La seduta diventa il centro dell'esperienza domestica. Comfort prolungato e postura rilassata accompagnano la trasformazione del soggiorno in spazio quotidiano e non più cerimoniale.] [■ fig. 2.7 → 2.8 / POLTRONA TOGO di Michel Ducaroy, 1970. La seduta si abbassa e si avvicina al suolo. Le posture si moltiplicano, il soggiorno diventa spazio morbido e destrutturato. L'oggetto perde rigidità tipologica e si avvicina alla dimensione ambientale.] [■ fig. 2.9/ DS-600 di De Sede (o SNAKE SOFA), 1972. Il DS-600 di De Sede, noto come Snake Sofa, è un capolavoro di design modulare che sfida i confini dell'arredamento tradizionale. Creato nel 1972, questo divano scultoreo è composto da moduli flessibili che si uniscono armoniosamente, permettendo infinite configurazioni.]

Dunque, a partire dalle tradizionali sedie del secolo scorso, si arriverà a trattare di sedute che nascono dall'estrema libertà. [■ fig. 2.10 → 2.14 / SUPERONDA di Archizoom, 1967. Non una poltrona, un sofà o una panca, ma tutto questo e molto altro insieme. Superonda nasce da un unico taglio ondulato di un blocco di schiuma poliuretanica, poi rivestita in diverse materie, tutte eccentricamente anti naturali e coloratissime. Un oggetto non convenzionale che istiga alla libertà di interpretazione e all'adozione di posture ed usi assolutamente liberi e imprevisi.] [■ fig. 2.15 / BOBO di Cini Boeri, 1967 Il blocco di schiuma poliuretanica che costituisce “Bobo” non necessita di un telaio portante. Bobo, Bobolungo, Boboletto, rappresentano 3 diverse generazioni e 3 modi di sedersi, a seconda della postura e dell'età.] [■ fig. 2.16 / UP5 di Gaetano Pesce, 1969. La seduta assume dimensione scultorea e simbolica. Il corpo viene immerso in una forma avvolgente che modifica la percezione dello spazio circostante.] [■ fig. 2.17 → 2.18/ POLTRONA SACCO di Piero Gatti, Cesare Paolini e Franco Teodoro, 1968. Prodotta in esclusiva da Zanotta, Sacco si distingue per la sua innata semplicità: una poltrona che si adatta al corpo, la quale incarna l'idea di seduta libera da schemi e forme convenzionali.] [■ fig. 2.19 → 2.21 / LIVING TOWER di Verner Panton, 1970. Alla fine degli anni '60, in alcuni ambienti, le sedute non erano considerate “mobili per la casa”, ma sempre più spesso dispositivi per giochi interattivi. La Living Tower, infatti, sprona ad assumere posizioni non convenzionali e, allo stesso tempo, a riunire sotto un'unica struttura più individui contemporaneamente: così Panton promuove una rinnovata socialità da consumarsi “sbottonati” in un contesto del tutto informale e senza regole.] [■ fig. 2.22 / PRATONE del Gruppo Strum, 1971. Una seduta che replica in versione apertamente antinaturalistica e artificiale, attraverso una schiuma plastica, l'idea bucolica della zolla di un prato ingigantita sulla quale adagiarsi per riposare.] [■ fig. 2.23 → 2.24 / DUNE di Pierre Paulin, 1973. Il sistema Dune è composto da quattro moduli che, combinati tra loro, consentono diverse configurazioni. Disponibili in configurazioni quadrate, rettangolari, complete o personalizzate, le Dune si adattano allo spazio e all'architettura del luogo.] [■ fig. 2.25 → 2.26 / SITTING WHEEL di Verner Panton, 1974. Seduta a forma di ruota su cui è possibile sdraiarsi, sedersi e dondolarsi. Questo design a forma di cerchio stravolge le tradizionali concezioni di sedia. Attraverso progetti come questo, Panton ha cercato di “incoraggiare le persone a usare la loro fantasia e rendere più eccitante l'ambiente che le circonda”.]



[■ fig. 2.1]

32

La seduta
nella trasformazione dell'abitare



[■ fig. 2.2]

33

barbouille



[■ fig. 2.3]



[■ fig. 2.4]



[■ fig. 2.5]



[■ fig. 2.6]



[■ fig. 2.7]



[■ fig. 2.8]



[■ fig. 2.9]



[■ fig. 2.10]



[■ fig. 2.11]



[■ fig. 2.12]



[■ fig. 2.13]



[■ fig. 2.14]



[■ fig. 2.15]



[■ fig. 2.16]



[■ fig. 2.17]



[■ fig. 2.18]



[■ fig. 2.19]



[■ fig. 2.20]



[■ fig. 2.22]



[■ fig. 2.21]



[■ fig. 2.23]



[■ fig. 2.24]

50

La seduta
nella trasformazione dell'abitare



[■ fig. 2.25]



[■ fig. 2.26]

51

barbouille

STATO DELL'ARTE

Identità.....	54
Relazione corpo - sistema.....	80
Relazione corpo - corpo.....	90
Relazione corpo - ambiente.....	96

Il progetto sviluppato in questa tesi non nasce in isolamento, ma si colloca all'interno di una costellazione di riferimenti culturali e progettuali che ne hanno orientato la direzione. Le figure analizzate in questo capitolo non vengono considerate come modelli stilistici o come autori da emulare formalmente, bensì come personalità capaci di offrire strumenti concettuali e metodologici utili alla costruzione del sistema di sedute proposto. L'interesse verso questi progettisti, architetti e artisti non riguarda la replica di soluzioni formali, ma la comprensione di approcci, atteggiamenti e visioni. Ognuno di loro, in modo differente, ha contribuito a ridefinire il rapporto tra oggetto, corpo e spazio, introducendo modalità progettuali che superano la concezione dell'arredo come semplice elemento funzionale. Il criterio di selezione non è quindi tipologico, ma trasversale. Le figure prese in esame appartengono a contesti disciplinari differenti: design industriale, architettura, arte performativa, comunicazione visiva. Ciò che le accomuna è la capacità di considerare il proprio progetto come dispositivo attivo, capace di generare esperienza e di influenzare comportamenti.

MARINA ABRAMOVIĆ



Marina Abramović, nata a Belgrado nel 1946, è una delle figure centrali nella storia della performance art contemporanea. Formata all'Accademia di Belle Arti di Belgrado nei primi anni Settanta, si afferma come pioniera di una pratica artistica in cui il corpo diventa simultaneamente soggetto, strumento e materia dell'opera. Inserita nella generazione di artisti che include Bruce Nauman, Vito Acconci e Chris Burden, Abramović ha contribuito a definire la performance come linguaggio radicale fondato sulla presenza, sulla durata e sulla relazione diretta con il pubblico.

Fin dagli esordi, la sua ricerca si concentra sull'esplorazione dei limiti fisici e mentali del corpo. L'artista sottopone sé stessa a condizioni di dolore, sfinimento e rischio, non come gesto provocatorio fine a sé stesso, ma come pratica di trasformazione emotiva e spirituale. Le sue opere ritualizzano azioni elementari – sedersi, sdraiarsi, camminare, respirare – elevandole a stati di consapevolezza intensificata. La semplicità dell'azione diventa veicolo di concentrazione e di presenza assoluta.

Il tratto più significativo della sua metodologia è la centralità del pubblico. Nelle sue performance, lo spettatore non occupa una posizione esterna e distante, ma viene progressivamente coinvolto come parte integrante dell'opera. Il rapporto che si instaura è simbiotico e trasformativo: l'osservatore diventa co-autore necessario dell'evento. L'opera non esiste senza la partecipazione attiva di chi vi prende parte.

Un esempio emblematico è la performance *The Artist Is Present* (2010), realizzata al Museum of Modern Art. Per tre mesi, Abramović rimane seduta in silenzio di fronte a uno spettatore alla volta, instaurando un contatto visivo prolungato. L'azione è ridotta al minimo: una seduta, uno sguardo, una durata. Tuttavia, l'intensità dell'esperienza è determinata dalla presenza reciproca e dalla relazione che si crea tra artista e partecipante. L'opera non impone un significato, ma attiva uno stato di consapevolezza condivisa [■ fig. 3.1].

Un altro episodio significativo è *Rhythm 0* (1974), in cui l'artista mette a disposizione del pubblico una serie di oggetti, consentendo agli spettatori di agire liberamente sul suo corpo. In questo caso, la responsabilità dell'opera viene trasferita interamente al pubblico, evidenziando come la configurazione di uno spazio e di un dispositivo possa generare comportamenti imprevedibili [■ fig. 3.2 → 3.4].

Ciò che emerge dal metodo di Abramović è l'idea che l'opera non sia un oggetto statico, ma un campo di attivazione. Il dispositivo performativo non prescrive l'esito dell'azione, ma crea condizioni entro cui l'esperienza può accadere. La durata, la presenza e la relazione diventano elementi strutturali.

JOE COLOMBO



Joe Colombo, nato a Milano nel 1930, è una delle figure più innovative del design italiano degli anni Sessanta. Dopo una prima formazione artistica, la sua svolta verso il design avviene negli anni Cinquanta sotto l'influenza di Bruno Munari, che lo coinvolge nel *Mac Espace*, gruppo impegnato nell'indagine del rapporto tra arte e industria. È in questo contesto che Colombo sviluppa una consapevolezza centrale per tutta la sua ricerca: la possibilità di una sintesi tra sperimentazione artistica, innovazione tecnologica e funzionalità quotidiana.

Colombo amava definirsi un "creatore dell'ambiente futuro". Il suo sguardo era costantemente rivolto in avanti, animato da una fiducia profonda nella tecnologia come strumento

di miglioramento della vita domestica. La sua visione non era utopica in senso astratto, ma concretamente orientata alla trasformazione dell'abitare attraverso dispositivi capaci di integrare funzioni multiple. In questo senso, il progetto non riguarda il singolo oggetto, ma l'habitat nel suo complesso.

Alla base del suo metodo vi è un'attenzione costante alla gestualità umana. Colombo osserva i comportamenti quotidiani e traduce le azioni del corpo in soluzioni progettuali. Gli oggetti nascono a partire dall'uso: sedersi, spostarsi, riposare, lavorare. Il corpo diventa parametro dimensionale e funzionale. L'arredo non viene concepito come elemento decorativo o statico, ma come attrezzatura dinamica che accompagna e facilita i movimenti dell'utente nello spazio. Un contributo fondamentale della sua ricerca consiste nell'introduzione del rapporto tra spazio e tempo come dimensione progettuale. Gli arredi vengono concepiti come elementi autonomi, flessibili, coordinati e convertibili, indipendenti dall'architettura fissa. Il mobile non si limita a occupare uno spazio, ma lo configura temporaneamente in base alle esigenze dell'utilizzatore. La trasformabilità diventa principio strutturale.

Questa visione trova espressione in progetti emblematici come la *Universale Chair* (1965), prima sedia stampata a iniezione in ABS, che sintetizza innovazione tecnologica e produzione industriale [■ fig. 3.5 → 3.7], oppure nel *Tube Chair* (1969), sistema componibile costituito da moduli cilindrici aggregabili. In quest'ultimo caso, la seduta non è un elemento monolitico ma un sistema riconfigurabile che può essere adattato a differenti configurazioni spaziali [■ fig. 3.8 → 3.12].

Ancora più radicale è il progetto dell'*Habitat Futuro* (1969), presentato alla fiera di Colonia. Qui Colombo immagina un ambiente integrato composto da unità funzionali autonome: blocchi abitativi che racchiudono al loro interno funzioni diverse, eliminando la suddivisione tradizionale per stanze. Lo spazio viene organizzato attraverso moduli attrezzati che definiscono aree di utilizzo senza ricorrere a pareti divisorie. L'arredo diventa architettura interna [■ fig. 3.13 → 3.14].

Il metodo di Colombo si fonda dunque su tre principi centrali: osservazione del comportamento umano, integrazione tra tecnologia e funzione, progettazione di sistemi ambientali. L'oggetto non è mai fine a sé stesso, ma parte di una visione più ampia che considera l'abitare come processo dinamico.



Patricia Urquiola, nata a Oviedo nel 1961 e formata al Politecnico di Milano sotto la guida di Achille Castiglioni, è oggi una delle figure più influenti del design contemporaneo internazionale. La sua pratica si colloca in un territorio fluido in cui architettura, design e ricerca materica si intrecciano, superando la distinzione tra oggetto e spazio. Il suo lavoro non si limita alla progettazione di prodotti, ma si estende alla definizione di ambienti, installazioni e sistemi complessi che coinvolgono aziende, filiere produttive e nuovi modelli di sostenibilità. Il tratto distintivo del suo approccio risiede nell'attenzione ai comportamenti umani. Ogni progetto nasce dall'osservazione dei gesti quotidiani, delle posture e delle dinamiche relazionali. L'oggetto non è concepito come forma autonoma, ma come elemento che entra in dialogo con l'utente. Molti critici definiscono il suo lavoro come "design empatico": una progettazione che non impone, ma accoglie; che non disciplina, ma invita. Comfort e sorpresa coesistono all'interno di una ricerca che integra rigore tecnico e libertà espressiva.

Il metodo progettuale di Urquiola si fonda su una sintesi costante tra tradizione e innovazione. La dimensione artigianale non viene mai abbandonata, ma reinterpretata attraverso tecnologie contemporanee e processi industriali evoluti. La collaborazione con le aziende non si limita alla realizzazione formale del prodotto, ma coinvolge la revisione dei cicli produttivi, l'introduzione di nuovi materiali e il riutilizzo di scarti. L'innovazione non è solo estetica, ma strutturale.

Un esempio emblematico è il sistema di sedute Tufty-Time (2005) per B&B Italia, che reinter-

preta il capitonné tradizionale trasformandolo in sistema modulare contemporaneo. Il divano non è un elemento unico, ma un insieme di moduli aggregabili che permettono configurazioni variabili. Esempio esplicativo è il divano Gruuvelotper Moroso, un organismo che si sviluppa nello spazio. In cui i volumi organici si intrecciano alla sua struttura, creando un ecosistema di seduta che invita all'interazione [■ fig. 3.15→3.17].

Un altro progetto significativo è Insula, un divano modulare che riprende le tradizionali sedute presenti nei majlis arabi, dove i membri della comunità si riunivano per discutere di avvenimenti e questioni locali, ricevere e intrattenere ospiti e amici. [■ fig. 3.18→3.19].

In questi progetti emerge chiaramente una visione della seduta come sistema morbido capace di adattarsi ai comportamenti. L'imbottito diventa territorio di sperimentazione: non solo comfort fisico, ma campo relazionale.

KENYA HARA



Kenya Hara, nato nel 1958 a Okayama, è una delle figure più influenti del design contemporaneo giapponese. Formatosi nell'ambito della comunicazione visiva, la sua ricerca si colloca all'intersezione tra grafica, teoria del design e direzione artistica. Nel 2001 viene nominato Art Director di MUJI da Ikko Tanaka, assumendo un ruolo centrale nella definizione della visione integrata del brand. Da allora coordina pubblicità, packaging, mostre, riviste e sistemi di comunicazione, contribuendo a rendere MUJI un riferimento internazionale per un'estetica fondata sull'essenzialità.

La filosofia progettuale di Hara si fonda sul principio della semplicità intesa non come riduzione formale fine a sé stessa, ma come costruzione di significato attraverso la sottrazione. Il suo lavoro si orienta verso la comunicazione dell'essenziale, eliminando il superfluo per rendere percepibile ciò che normalmente rimane invisibile. In questo sen-

so, il design non è mai esibizione di forma, ma dispositivo di consapevolezza.

Uno dei concetti centrali della sua riflessione è quello di "vuoto". Per Hara, il vuoto non rappresenta assenza, ma spazio potenziale. È una condizione aperta che invita l'utente a completare l'esperienza attraverso la propria interpretazione. Il progetto non fornisce tutte le risposte, ma crea un campo percettivo entro cui l'utente può attivare significati personali. Questa impostazione trova espressione teorica nel suo libro *Designing Design*, in cui il design viene descritto come pratica capace di rivelare l'essenza delle cose attraverso una sensibilità calibrata [■ fig. 3.20→3.21].

Nel contesto di MUJI, tale filosofia si traduce in prodotti privi di decorazione superflua, caratterizzati da materiali naturali, tonalità neutre e soluzioni funzionali essenziali. L'oggetto non cerca di imporsi visivamente, ma di integrarsi silenziosamente nella vita quotidiana. L'identità del brand non è costruita sull'eccezionalità, ma sulla qualità dell'esperienza. Il packaging minimale, l'uso esteso del bianco e la coerenza visiva tra prodotto e comunicazione testimoniano una progettazione sistemica in cui forma e contenuto coincidono.

La semplicità, tuttavia, non implica neutralità. Il lavoro di Hara richiede un controllo rigoroso delle proporzioni, dei materiali e delle relazioni tra pieni e vuoti. L'assenza di elementi decorativi rende ogni dettaglio essenziale. In questa prospettiva, il design diventa pratica di concentrazione: un esercizio di equilibrio tra presenza e sottrazione.

KAZUYO SEJIMA E RYUE NISHIZAWA (SANAA)



Lo studio SANAA, fondato nel 1995 da Kazuyo Sejima e Ryue Nishizawa, rappresenta una delle espressioni più significative dell'architettura contemporanea orientata alla leggerezza, alla trasparenza e alla costruzione di spazi relazionali. Premiati con il Pritzker Prize nel 2010, Sejima e Nishizawa hanno sviluppato un linguaggio architettonico riconoscibile per l'uso frequente del bianco, delle superfici continue e della dissoluzione dei confini.

L'apparente minimalismo dei loro edifici non risponde a un'estetica fredda o autoreferenziale. La monocromia, spesso declinata nel bianco, non è esercizio formale ma scelta strategica: ridurre le interferenze visive per lasciare che siano le persone a completare lo spazio con le proprie azioni. L'architettura non si impone come protagonista, ma si offre come campo aperto. La logica non è quella della composizione gerarchica, bensì quella del parco: un intreccio fluido e informale di percorsi individuali che si incrociano e si sovrappongono.

Il metodo progettuale di SANAA si fonda su alcuni principi ricorrenti: eliminazione degli ostacoli, continuità spaziale, ambiguità funzionale e assenza di gerarchie rigide. Gli ambienti non sono rigidamente separati, ma organizzati come superfici permeabili. Le pareti diventano trasparenti, le soglie si attenuano, i confini tra interno ed esterno si sfumano. Lo spazio non è segmentato, ma attraversabile.

Un esempio emblematico è il 21st Century Museum of Contemporary Art, caratterizzato da una pianta circolare racchiusa da una parete vetrata continua. Il museo può essere osservato dall'esterno pur rimanendo all'interno del perimetro, e viceversa. Il percorso non è lineare né imposto, ma costruito attraverso deviazioni e attraversamenti. L'edificio diventa dispositivo che moltiplica le prospettive [■ fig. 3.22→3.26].

Analogamente, il Rolex Learning Center si configura come un'unica superficie ondulata, priva di muri interni tradizionali. Le differenze di quota sostituiscono la compartimentazione, generando zone di concentrazione e di incontro senza interrompere la continuità visiva. Lo spazio è fluido, democratico, accessibile da molteplici direzioni. L'utente non è guidato da percorsi obbligati, ma invitato a costruire il proprio tragitto [■ fig. 3.27].

Nel lavoro di SANAA emerge una concezione dello spazio come infrastruttura relazionale. L'architettura non definisce funzioni in modo prescrittivo, ma offre condizioni entro cui le relazioni possono emergere. L'assenza di gerarchie produce ambienti democratici, in cui ogni posizione può diventare centrale.



[■ fig. 31]



[■ fig. 3.2]



[■ fig. 3.3]



[■ fig. 3.4]



[■ fig. 3.5]



[■ fig. 3.6]



[■ fig. 3.7]



[■ fig. 3.8]



[■ fig. 3.9]



[■ fig. 3.10]



[■ fig. 3.11]



[■ fig. 3.12]



[■ fig. 3.13]



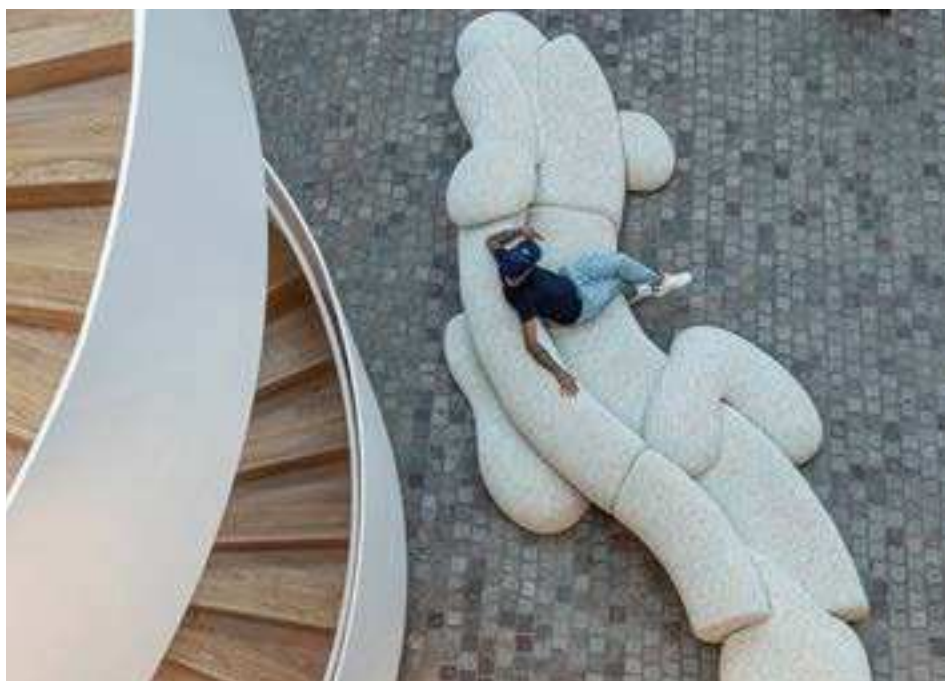
[■ fig. 3.14]



[■ fig. 315]



[■ fig. 3.16]



[■ fig. 3.17]



[■ fig. 3.18]



[■ fig. 3.19]





[■ fig. 3.22]



[■ fig. 3.23]



[■ fig. 3.25]



[■ fig. 3.24]



[■ fig. 3.26]



[■ fig. 3.27]



MULTICHAIR

Designer: Joe Colombo

Anno: 1970

Tipologia: Seduta trasformabile modulare

Contesto: Produzione industriale italiana, ricerca sull'habitat flessibile



Il progetto Multichair, ideato da Joe Colombo nel 1970, rappresenta uno degli esempi più significativi della sua ricerca sulla trasformabilità dell'arredo e sulla concezione dell'habitat come sistema dinamico. Si tratta di una seduta modulare composta da due elementi imbottiti collegati da cerniere metalliche, che consentono diverse configurazioni: poltrona, chaise longue, seduta estesa o piano di appoggio temporaneo. La tipologia non è definita in modo univoco, ma si presenta come dispositivo convertibile capace di adattarsi a differenti posture e modalità d'uso.

Collocata nel contesto della produzione industriale italiana degli anni Sessanta e Settanta, la Multichair nasce all'interno della più ampia riflessione di Colombo sull'ambiente integrato e sul superamento dell'arredo tradizionale come elemento statico. L'oggetto non è pensato come entità conclusa, ma come attrezzatura mobile, indipendente dall'architettura fissa e capace di ridefinire temporaneamente lo spazio domestico.

La relazione che si instaura tra corpo e oggetto è diretta e attiva. La seduta non prescrive una postura unica, ma si modifica in base al gesto dell'utente. È il corpo che, intervenendo sulla struttura articolata, attiva la trasformazione formale. L'oggetto risponde alle esigenze mutevoli della permanenza, accompagnando il passaggio dalla posizione seduta a quella distesa. In questo senso, la Multichair introduce una dimensione temporale nella progettazione dell'arredo: la forma non è stabile, ma evolve nel corso dell'utilizzo.

L'aspetto relazionale più rilevante risiede proprio nella convertibilità. La configurazione della seduta non è predefinita, ma aperta a possibilità differenti, rendendo l'utente parte integrante del processo di definizione dell'oggetto. La seduta diventa dispositivo che si compie solo attraverso l'interazione.





SACCO

Designer: Piero Gatti, Cesare Paolini e Franco Teodoro

Anno: 1968

Tipologia: Seduta informale adattabile

Contesto: Radical Design, ricerca di nuove modalità informali di relazione tra corpo e oggetto



Il progetto Sacco, disegnato nel 1968 da Piero Gatti, Cesare Paolini e Franco Teodoro per Zanotta, rappresenta uno dei casi più emblematici di ridefinizione della relazione tra corpo e oggetto nel panorama del design italiano del secondo Novecento. Si tratta di una seduta informale costituita da un involucro in tessuto o pelle riempito con palline di polistirene espanso, priva di struttura rigida interna. La sua tipologia sfugge alle categorie tradizionali di poltrona o divano, configurandosi piuttosto come volume morbido adattabile.

Inserita nel contesto culturale della fine degli anni Sessanta, periodo caratterizzato da una messa in discussione delle convenzioni sociali e tipologiche dell'abitare, la Sacco si colloca all'interno di una ricerca che intende superare la rigidità dell'arredo borghese e modernista. Il progetto si allinea con le sperimentazioni radicali dell'epoca, proponendo una seduta che non impone postura né orientamento, ma si lascia modellare dal peso e dalla posizione dell'utente.

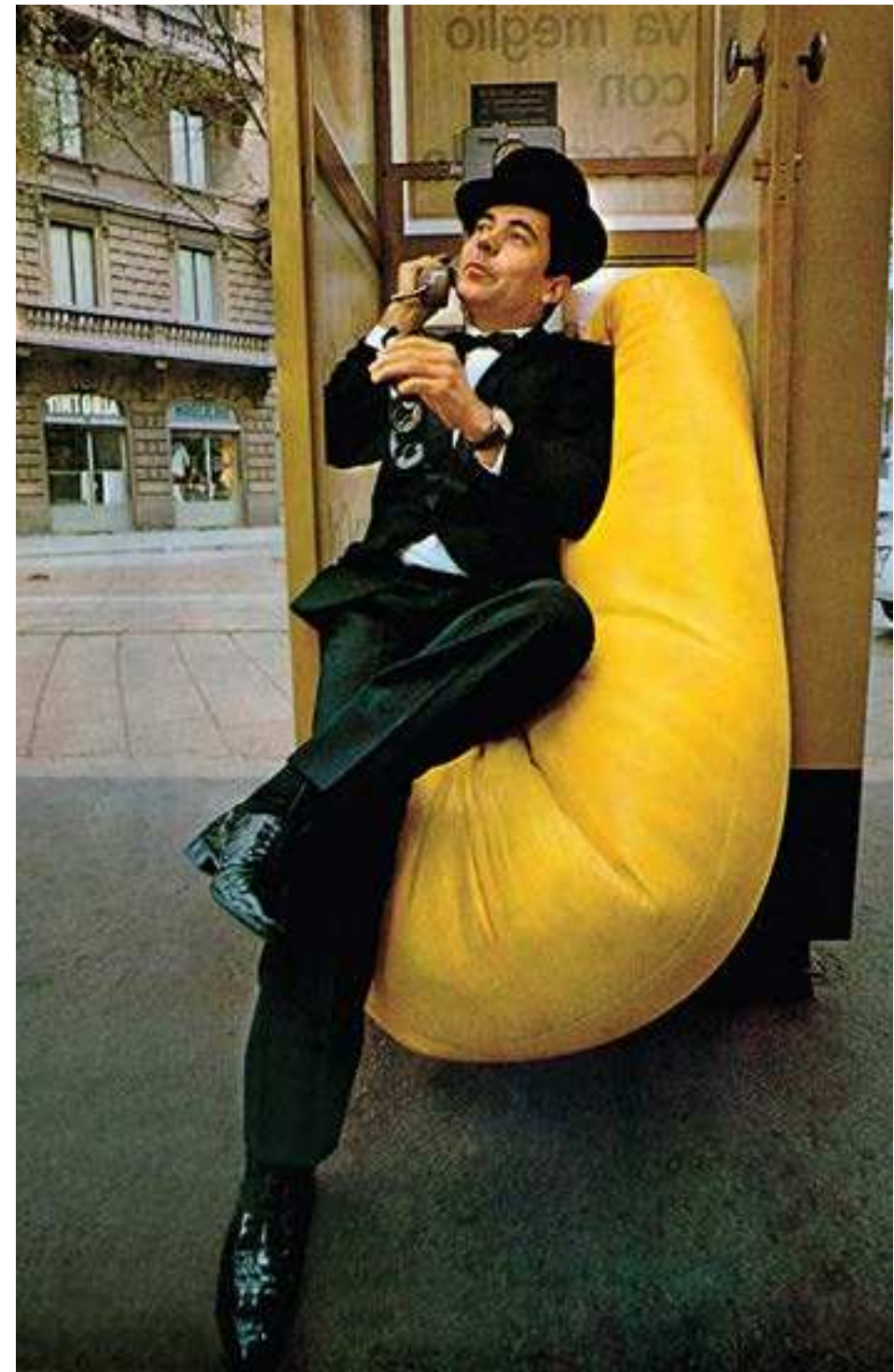
La descrizione del progetto evidenzia un principio fondamentale: l'assenza di una forma predefinita. La seduta prende forma esclusivamente attraverso l'interazione con il corpo. Non esiste una configurazione "corretta"; la morfologia si genera nel momento dell'uso. La gravità e la pressione esercitata dall'utente determinano la configurazione temporanea dell'oggetto.

L'aspetto relazionale rilevante consiste nella totale reciprocità tra corpo e oggetto. Se in molti arredi tradizionali la forma guida e disciplina la postura, nella Sacco è il corpo a determinare la forma. L'oggetto non precede l'azione, ma ne è conseguenza. Questa inversione gerarchica modifica radicalmente la dinamica relazionale: l'utente non si adatta alla seduta, ma la seduta si adatta all'utente. La postura diventa libera, informale, potenzialmente non convenzionale.



86

Relazioni corpo - sistema



87

barbouille



WINK CHAIR

Designer: Toshiyuki Kita

Anno: 1980

Tipologia: Dispositivo modulabile pensato per accogliere posture variabili

Contesto: Design degli anni Ottanta, design degli anni Ottanta



Il progetto Wink Chair, ideato da Toshiyuki Kita nel 1980 per Cassina, rappresenta un esempio significativo di seduta trasformabile capace di instaurare una relazione dinamica tra corpo e oggetto. Si tratta di una poltrona imbottita caratterizzata da uno schienale articolato e da un poggiatesta integrato, elementi che possono essere regolati per assumere configurazioni differenti. La tipologia non si esaurisce nella definizione di poltrona tradizionale, ma si configura come dispositivo modulabile pensato per accogliere posture variabili.

Collocata nel contesto del design degli anni Ottanta, periodo in cui si intensifica la ricerca sulla flessibilità domestica e sulla personalizzazione dell'esperienza abitativa, la Wink Chair nasce dall'interesse di Kita per l'interazione diretta tra utente e oggetto. Il progetto riflette una sensibilità che coniuga cultura giapponese e produzione industriale italiana, integrando attenzione ergonomica e componente ludica. La trasformabilità non è solo funzione tecnica, ma elemento che invita all'azione.

Dal punto di vista descrittivo, la poltrona è composta da volumi morbidi e da una struttura che consente allo schienale di inclinarsi e al poggiatesta di estendersi. L'oggetto può assumere configurazione compatta o distesa, modificando l'assetto complessivo in base alla postura desiderata. La presenza di parti mobili rende visibile il meccanismo di adattamento, sottolineando la possibilità di intervento dell'utente.

L'aspetto relazionale rilevante consiste nella centralità della gestualità. La forma non è fissa, ma attivata dall'azione del corpo. L'utente non si limita a occupare la seduta, ma ne determina la configurazione attraverso un gesto consapevole. La relazione tra corpo e oggetto diventa interattiva: l'oggetto risponde e si adatta, ma richiede un coinvolgimento attivo. La seduta non impone una postura unica, bensì offre un ventaglio di possibilità regolabili.



LIVING TOWER

Designer: Verner Panton

Anno: 1969

Tipologia: Seduta verticale

Contesto: Stagione utopica e sperimentale della fine degli anni Sessanta



Il progetto Living Tower, ideato da Verner Panton nel 1969, rappresenta una delle sperimentazioni più radicali nel campo della seduta intesa come dispositivo collettivo. Il progetto si colloca all'interno della stagione utopica e sperimentale della fine degli anni Sessanta. La tipologia non è riconducibile a una seduta tradizionale: si tratta di una struttura imbottita verticale, articolata su più livelli, concepita come elemento abitabile. La categoria relazionale di riferimento è quella delle relazioni tra corpi, poiché la configurazione dell'oggetto è pensata per favorire interazioni simultanee tra più utenti.

Inserita nel contesto culturale della contro-cultura europea e della messa in discussione delle convenzioni dell'abitare, la Living Tower si oppone frontalmente alla frontalità e alla rigidità del salotto borghese. In un'epoca in cui il soggiorno viene progressivamente liberato da gerarchie e formalismi, Panton propone una struttura che rompe la linearità della seduta e introduce una dimensione tridimensionale e ludica. L'oggetto non si sviluppa

in orizzontale come un divano tradizionale, ma in verticale, offrendo differenti livelli di appoggio e di permanenza.

Dal punto di vista progettuale, la Living Tower è costituita da volumi morbidi sovrapposti, rivestiti in tessuto, che permettono agli utenti di sedersi, appoggiarsi, sdraiarsi o arrampicarsi. Non esiste una posizione privilegiata né un orientamento univoco. L'oggetto si presta a essere occupato da più persone contemporaneamente, generando una molteplicità di posture e di configurazioni relazionali.

L'aspetto relazionale rilevante consiste nella destrutturazione della distanza convenzionale tra i corpi. La verticalità e la frammentazione dei piani invitano a una prossimità informale, favorendo interazioni spontanee e non gerarchiche. La seduta non organizza una conversazione frontale, ma costruisce un campo tridimensionale in cui i corpi si distribuiscono secondo logiche variabili. L'esperienza diventa collettiva e performativa: il comportamento dell'uno influenza quello dell'altro, e l'oggetto diventa teatro di relazioni.



ON THE ROCKS

Designer: Francesco Bimfarè

Anno: 2004

Tipologia: Divano modulare

Contesto: Ibridazione tra spazio domestico e spazio informale



Il progetto On the Rocks, ideato da Francesco Bimfarè nel 2004 per Edra, si configura come un sistema di sedute modulare caratterizzato da un andamento irregolare e non lineare. Pur appartenendo alla tipologia del divano, l'oggetto supera la configurazione frontale tradizionale per trasformarsi in una piattaforma morbida articolata, composta da elementi imbottiti di diversa dimensione. All'interno della presente analisi, il progetto rientra nella categoria delle relazioni tra corpi, in quanto la sua morfologia influenza direttamente le modalità di prossimità e interazione tra gli utenti.

Inserito nel contesto del design italiano dei primi anni Duemila, periodo in cui si assiste a una crescente ibridazione tra spazio domestico e spazio informale, On the Rocks nasce dall'intenzione di superare la rigidità del divano lineare, spesso organizzato secondo una frontalità televisiva o conversazionale convenzionale. Bimfarè propone una superficie articolata che rompe l'asse centrale e invita a un uso più libero e meno gerarchico.

Dal punto di vista formale, il divano si svilup-

pa attraverso moduli di differenti altezze e profondità, configurati in modo apparentemente spontaneo. Le sedute possono essere orientate in direzioni diverse e non definiscono un unico fronte. L'oggetto si presenta come un paesaggio morbido piuttosto che come un arredo tradizionale, permettendo agli utenti di disporsi in modo non simmetrico.

L'aspetto relazionale rilevante consiste proprio nella destrutturazione della frontalità. L'assenza di un orientamento dominante modifica la dinamica tra i corpi: non esiste una posizione privilegiata né una distanza standardizzata. Le persone possono sedersi una accanto all'altra, in diagonale o a quote leggermente differenti, generando interazioni più fluide e informali. Il divano diventa dispositivo che favorisce conversazioni spontanee e relazioni non codificate.



ALCOVE

Designer: Ronan Bouroullec e Erwan Bouroullec

Anno: 2006

Tipologia: Stanza nella stanza

Contesto: L'ufficio come polo sociale



Il progetto Alcove Sofa, ideato da Ronan Bouroullec e Erwan Bouroullec nel 2006 per Vitra, si configura come un sistema di sedute imbottite caratterizzato da schienali e pannelli laterali alti che definiscono uno spazio semi-racchiuso. Pur appartenendo alla tipologia del divano modulare, il progetto supera la semplice funzione di seduta per assumere un ruolo architettonico all'interno dell'ambiente. La sua categoria relazionale di riferimento è quella delle relazioni tra corpi, in quanto il sistema è concepito per organizzare prossimità, distanza e interazione tra più utenti.

Inserito nel contesto degli spazi di lavoro contemporanei e degli ambienti ibridi tra domestico e collettivo, l'Alcove nasce come risposta alla crescente necessità di creare micro-ambienti protetti all'interno di open space. Nei primi anni Duemila, la diffusione di uffici flessibili e spazi condivisi rende evidente il bisogno di dispositivi capaci di offrire concentrazione e intimità senza ricorrere a partizioni murarie. In questo scenario, la seduta diventa elemento capace di generare architettura interna.

Dal punto di vista formale, il sistema è composto da volumi morbidi e modulari che possono essere aggregati per costruire configurazioni differenti. Gli schienali alti e le pareti laterali creano una sorta di nicchia imbottita, attenuando la percezione visiva e acustica dell'ambiente circostante. L'oggetto non si limita a offrire comfort, ma definisce uno spazio riconoscibile e circoscritto.

L'aspetto relazionale rilevante risiede nella capacità di strutturare le dinamiche tra corpi. L'Alcove favorisce la conversazione tra chi è seduto all'interno, generando un senso di protezione e concentrazione, mentre al contempo stabilisce una soglia nei confronti dell'esterno. La seduta diventa filtro tra pubblico e privato, dispositivo che regola la permeabilità relazionale. Non impone una configurazione frontale rigida, ma crea una condizione di prossimità controllata, capace di incentivare scambi informali e collaborazione.



KAR-A-SUTRA

Designer: Mario Bellini

Anno: 1972

Tipologia: Veicolo volto alla massima libertà ed abitabilità

Contesto: Razionalismo italiano



Il progetto Kar-a-Sutra, ideato da Mario Bellini nel 1972 per Cassina e presentato al Museum of Modern Art in occasione della mostra Italy: The New Domestic Landscape, rappresenta uno degli esempi più radicali di ripensamento del rapporto tra corpo, oggetto e ambiente. Si tratta di un prototipo di veicolo sperimentale con carrozzeria monovolume, concepito non come mezzo di trasporto tradizionale ma come spazio abitabile in movimento.

Inserito nel contesto culturale e progettuale dei primi anni Settanta, periodo segnato da una forte sperimentazione sul concetto di abitare e sulla messa in discussione delle tipologie tradizionali dell'oggetto industriale, Kar-a-Sutra nasce come riflessione sull'automobile intesa non più come macchina funzionale ma come ambiente relazionale. In linea con le ricerche radicali del design italiano dell'epoca, Bellini immagina il veicolo come un interno domestico mobile, in cui l'organizzazione spaziale privilegia l'interazione tra gli occupanti piuttosto che la semplice funzione di trasporto.

Dal punto di vista progettuale, il veicolo si

caratterizza per una carrozzeria monovolume fortemente orientata all'abitabilità interna. L'abitacolo è completamente rivestito da ampie cuscinerie morbide che sostituiscono la tradizionale distinzione tra sedili e superfici funzionali. Questa configurazione permette agli occupanti di assumere posture differenti, sedersi, distendersi o spostarsi liberamente nello spazio interno. L'ambiente è concepito per facilitare la comunicazione tra i passeggeri: la disposizione dei volumi favorisce il dialogo e l'interazione reciproca. Allo stesso tempo, la presenza di ampie superfici vetrate mantiene un costante rapporto visivo con l'esterno, mettendo in relazione l'interno con il paesaggio circostante.

L'assenza di sedute rigidamente orientate e la continuità delle superfici imbottite generano un ambiente fluido in cui il corpo non è vincolato a una posizione prestabilita. Il progetto rompe la logica frontale tipica dell'automobile e introduce una dimensione spaziale più vicina a quella del soggiorno domestico.



98

Relazioni corpo - ambiente



99

barbouille



SPATIAL LAYERING

Architetto: Jun Igarashi

Anno: 2003

Tipologia: Abitazione unifamiliare

Contesto: Architettura residenziale giapponese contemporanea



Il progetto Layered House, ideato dall'architetto giapponese Jun Igarashi e completato nel 2003 a Hokkaido, appartiene alla tipologia dell'abitazione unifamiliare. All'interno della presente analisi, il progetto si colloca nella categoria delle relazioni tra corpo e ambiente, poiché l'organizzazione spaziale incide direttamente sulle modalità di movimento, di sosta e di percezione del corpo all'interno dell'architettura.

Inserita nel contesto dell'architettura residenziale giapponese contemporanea, caratterizzata da una forte sperimentazione sul rapporto tra interno ed esterno e sulla continuità spaziale, la Layered House nasce come riflessione sulla stratificazione e sulla sovrapposizione dei livelli abitativi. In un panorama in cui l'abitazione tradizionale viene progressivamente reinterpretata attraverso soluzioni compatte e integrate, Igarashi propone un sistema spaziale che non separa rigidamente le funzioni, ma le distribuisce su piani sfalsati e interconnessi.

Dal punto di vista progettuale, la casa è organizzata come una sequenza di superfici e livelli che

si sovrappongono e si intersecano. I diversi piani non sono isolati da partizioni nette, ma collegati visivamente e percettivamente attraverso aperture, doppi volumi e continuità materiche. L'ambiente non è percepito come somma di stanze indipendenti, bensì come sistema stratificato in cui ogni livello dialoga con l'altro. Il movimento del corpo diventa parte integrante dell'esperienza architettonica: salire, scendere, affacciarsi, attraversare.

L'aspetto relazionale rilevante risiede proprio nella costruzione di una relazione dinamica tra corpo e spazio. L'architettura non si limita a contenere le attività, ma le orienta attraverso differenze di quota, variazioni luminose e prospettive incrociate. Il corpo non percorre corridoi lineari, ma si muove in un ambiente continuo che stimola cambiamenti di punto di vista e di postura. La percezione dello spazio varia in funzione della posizione occupata, rendendo l'esperienza abitativa fluida e non gerarchica.



ROLEX LEARNING CENTER DI LOSANNA

Architetti: Kazuyo Sejima e Ryue Nishizawa

Anno: 2010

Tipologia: Centro universitario polifunzionale

Contesto: Spazi educativi aperti e non gerarchici

102

Relazioni corpo - ambiente



Il Rolex Learning Center, progettato dallo studio SANAA guidato da Kazuyo Sejima e Ryue Nishizawa, è stato completato nel 2010 presso il campus dell'EPFL a Losanna. L'edificio rientra nella tipologia di centro universitario polifunzionale, ospitando biblioteca, spazi studio, aree di incontro e servizi. All'interno della presente analisi, il progetto si colloca nella categoria delle relazioni tra corpo e ambiente, poiché la configurazione architettonica incide direttamente sul modo in cui il corpo si muove, sosta e interagisce nello spazio.

Inserito nel contesto della riflessione contemporanea sugli spazi educativi aperti e non gerarchici, il Rolex Learning Center nasce dall'esigenza di superare il modello tradizionale di edificio compartimentato. SANAA propone un'architettura costituita da un'unica superficie continua, ondulata, priva di suddivisioni murarie convenzionali. Lo spazio si sviluppa come un paesaggio interno, in cui le variazioni di quota sostituiscono le pareti nella definizione delle diverse aree funzionali.

Dal punto di vista progettuale, l'edificio si presenta come una grande piastra perforata da corti interne, caratterizzata da un andamento fluido del pavimento e della copertura. Le ondulazioni generano zone di concentrazione e di incontro senza interrompere la continuità visiva. L'assenza di barriere rigide consente una percezione unitaria dell'ambiente, mentre la topografia interna orienta i percorsi in modo naturale e non prescrittivo.

L'aspetto relazionale rilevante risiede nella capacità dello spazio di guidare il corpo attraverso variazioni morfologiche piuttosto che attraverso segnaletica o partizioni. Il movimento avviene per attrazione, per continuità, per graduale inclinazione. L'utente non è costretto entro corridoi definiti, ma costruisce il proprio tragitto all'interno di un campo aperto. La relazione tra corpo e ambiente diventa quindi dinamica e percettiva: lo spazio non è contenitore neutro, ma struttura attiva che orienta comportamenti senza imporli.



104

Relazioni corpo - ambiente

105

barbouille

Approccio progettuale

Ergonomia come base progettuale.....	108
Prossemica come chiave di lettura progettuale.....	112
Metamorfosi della seduta come riferimento progettuale.....	114

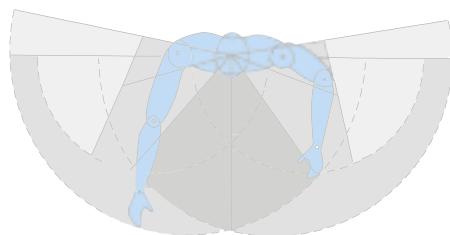
L'ergonomia rappresenta il fondamento progettuale del sistema di sedute sviluppato nella tesi, intesa non solo come disciplina legata al comfort, ma come studio della relazione tra corpo, oggetto e ambiente. Pur basandosi su parametri dimensionali essenziali che garantiscono la compatibilità tra morfologia umana e seduta, nel contesto contemporaneo l'ergonomia deve superare una visione puramente normativa per considerare la varietà delle posture e dei comportamenti. Il progetto assume quindi un approccio ergonomico flessibile, capace di accogliere diversi assetti corporei e micro-movimenti nel tempo, evitando configurazioni rigide. In questa prospettiva, struttura, imbottitura e rivestimento concorrono alla qualità dell'esperienza d'uso.

L'ergonomia costituisce il primo fondamento operativo dello sviluppo progettuale del sistema di sedute oggetto di questa ricerca. Intesa non soltanto come disciplina tecnica finalizzata all'ottimizzazione del comfort, ma come studio della relazione tra corpo, oggetto e ambiente, essa rappresenta il punto di partenza per una progettazione consapevole delle posture, dei movimenti e delle modalità di permanenza.

Tradizionalmente, l'ergonomia applicata alla seduta si concentra sulla definizione di parametri dimensionali: altezza del piano di seduta, inclinazione dello schienale, profondità utile, supporto lombare, angolo tra busto e cosce. Questi elementi costituiscono una base imprescindibile, poiché garantiscono la compatibilità tra morfologia del corpo umano e configurazione dell'oggetto. Tuttavia, nel contesto contemporaneo, limitare l'ergonomia a una questione di misure standardizzate risulta riduttivo.



La trasformazione dello spazio domestico e la crescente informalità delle posture hanno reso evidente come il corpo non occupi più la seduta secondo modalità univoche e frontali. Le configurazioni open space, l'ibridazione tra lavoro e tempo libero, la durata variabile della permanenza impongono una riflessione più ampia. L'ergonomia, in questo scenario, non può limitarsi a garantire una postura corretta, ma deve contemplare una pluralità di assetti corporei: sedersi, appoggiarsi, rannicchiarsi, distendersi parzialmente, ruotare il busto, orientare lo sguardo in direzioni differenti.

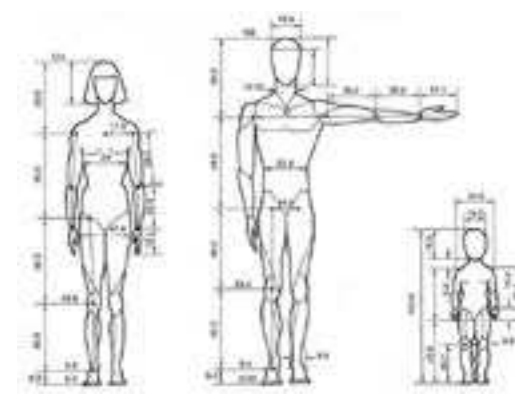


Il progetto sviluppato in questa tesi assume dunque l'ergonomia come struttura flessibile, capace di accogliere comportamenti variabili. L'obiettivo non è definire un'unica postura ottimale, ma costruire un sistema che mantenga coerenza dimensionale pur consentendo libertà d'uso. La seduta viene progettata

considerando non solo le misure antropometriche medie, ma anche le micro-variazioni di inclinazione, profondità e altezza che possono influenzare la qualità dell'esperienza.

Inoltre, l'ergonomia viene intesa come dimensione dinamica. Il corpo non è statico durante la permanenza: modifica la propria posizione nel tempo. Una seduta progettata per permanenze prolungate deve supportare tali micro-movimenti, evitando rigidità eccessive. La struttura interna, l'imbottitura e il rivestimento partecipano a questa costruzione: la portanza garantisce stabilità, l'imbottitura modula l'accoglienza, il rivestimento contribuisce alla percezione tattile e termica.

In questo senso, l'ergonomia non è solo una fase preliminare del progetto, ma un criterio trasversale che guida le scelte formali e costruttive. La forma non viene generata esclusivamente da un'intenzione estetica, ma dall'interazione tra dimensioni corporee, necessità di comfort e possibilità di trasformazione.



Assumere l'ergonomia come base progettuale significa, infine, riconoscere che ogni configurazione spaziale nasce dal rapporto con il corpo. Prima di generare relazioni tra persone o tra oggetto e ambiente, la seduta deve stabilire una relazione coerente con chi la utilizza. È a partire da questa compatibilità primaria che diventa possibile costruire un dispositivo capace di attivare comportamenti e configurazioni spaziali differenti.

A questa lettura dell'ergonomia come dimensione fisica e dinamica si affianca una seconda componente, meno visibile ma altrettanto rilevante: l'ergonomia cognitiva. Questa disciplina si concentra sull'interazione tra individuo e sistema, analizzando i processi mentali coinvolti nell'esperienza d'uso,

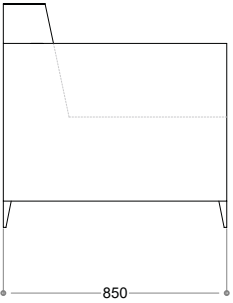
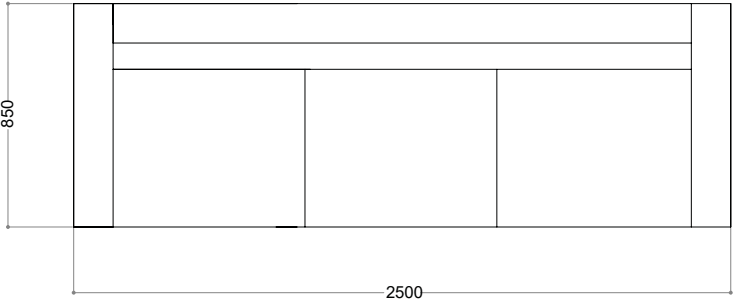
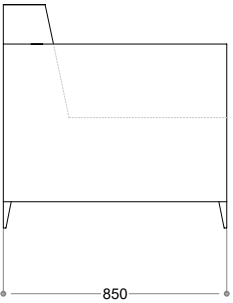
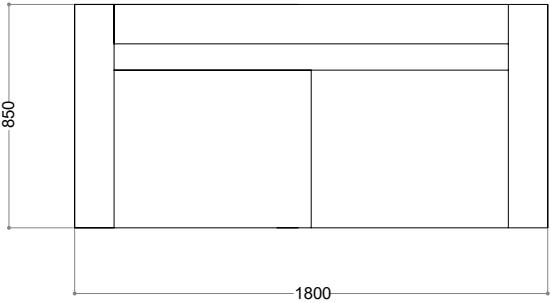
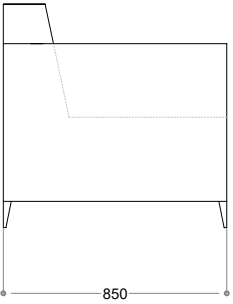
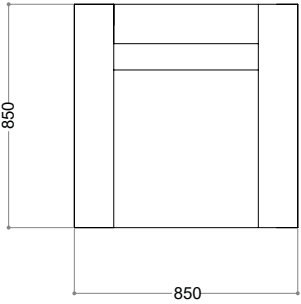
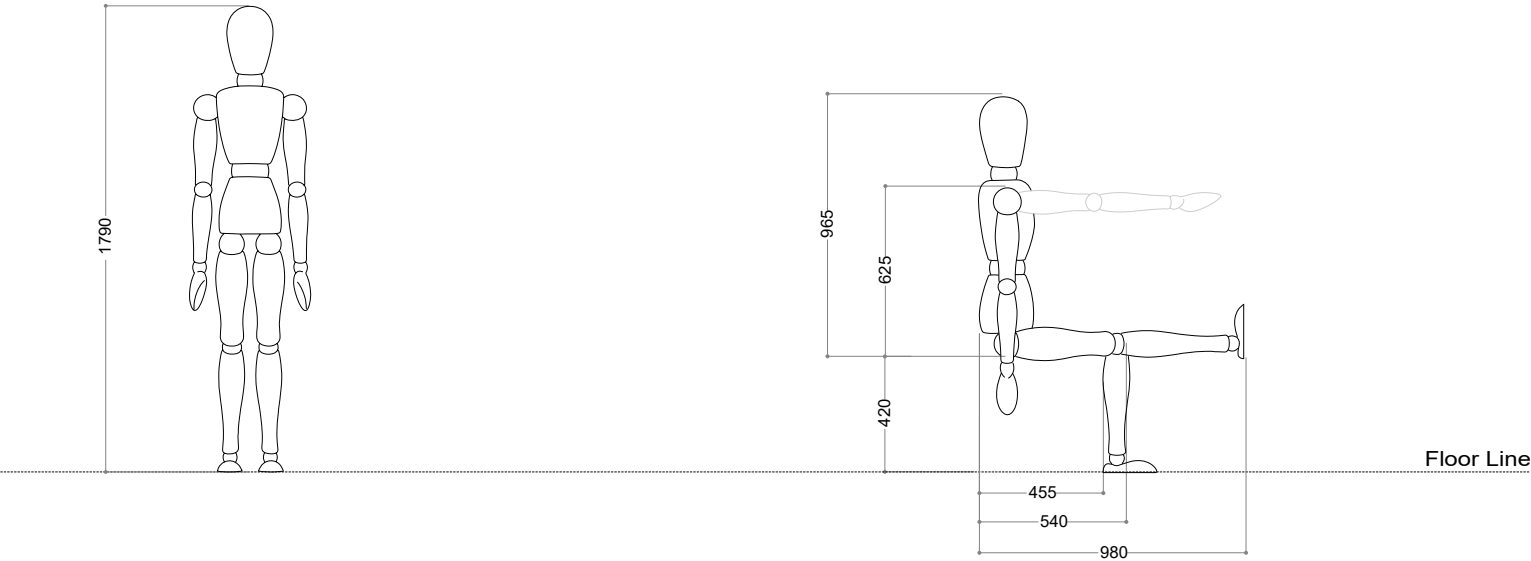
quali percezione, attenzione, memoria e capacità di interpretazione. Se l'ergonomia tradizionale si occupa della compatibilità tra corpo e oggetto, l'ergonomia cognitiva indaga il modo in cui l'utente comprende, interpreta e utilizza il dispositivo progettato.

Nel contesto del progetto di sedute sviluppato in questa tesi, tale prospettiva assume un ruolo significativo. La seduta non viene percepita esclusivamente come supporto fisico, ma come sistema che comunica possibilità d'uso attraverso la forma, le proporzioni e le relazioni tra le parti. L'utente, nel momento in cui entra in contatto con l'oggetto, attiva una serie di interpretazioni basate su modelli mentali preesistenti, aspettative e intuizioni. In questo senso, la progettazione non riguarda soltanto ciò che l'oggetto consente di fare, ma anche ciò che suggerisce e rende immediatamente comprensibile.

L'integrazione dell'ergonomia cognitiva implica dunque una particolare attenzione alla leggibilità del sistema. Le configurazioni non devono risultare ambigue o eccessivamente complesse, ma devono guidare l'utente verso una fruizione intuitiva, riducendo il carico cognitivo e facilitando l'appropriazione spontanea. La possibilità di sedersi, appoggiarsi o distendersi non viene esplicitamente prescritta, ma emerge attraverso la chiarezza delle forme e delle relazioni volumetriche. Il progetto costruisce quindi un equilibrio tra apertura interpretativa e riconoscibilità, evitando sia l'imposizione di un uso univoco sia il rischio di indeterminatezza.

Le misure del corpo umano prese in considerazione derivano da una media tra il 95° percentile uomo e il 95° percentile donna (95° uomo: 185 cm; 95° donna: 173 cm).

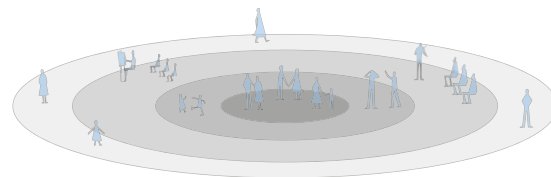
Le misure degli imbottiti derivano, invece, dal manuale dell'ergonomia degli imbottiti fornito dall'azienda Extra Ordinario SRL.



La prossemica, invece, viene utilizzata come strumento progettuale per comprendere e modulare le relazioni tra corpi. La disposizione, l'orientamento e l'aggregazione degli elementi permettono di creare diverse soglie relazionali e micro-ambienti senza ricorrere a partizioni rigide. In questo modo la seduta non è soltanto supporto per il corpo, ma dispositivo capace di organizzare lo spazio e attivare dinamiche relazionali negli ambienti contemporanei.

Se l'ergonomia costituisce la base della relazione tra corpo e oggetto, la prossemica rappresenta il quadro teorico attraverso cui interpretare le relazioni tra corpi nello spazio. Il termine viene introdotto dall'antropologo statunitense Edward T. Hall nei suoi studi sulla comunicazione non verbale, in particolare nei testi *The Silent Language* (1959) e *The Hidden Dimension* (1966).

Hall definisce la prossemica come lo studio delle distanze interpersonali e del modo in cui gli individui organizzano inconsapevolmente lo spazio nelle interazioni sociali. Secondo Hall, lo spazio non è una condizione neutra, ma una struttura culturale che regola comportamenti e relazioni. Egli individua quattro principali fasce di distanza: intima, personale, sociale e pubblica. Ognuna di esse corrisponde a una diversa intensità relazionale e a differenti modalità di comunicazione. La distanza intima implica prossimità fisica e coinvolgimento emotivo; quella personale consente uno scambio diretto ma non invasivo; la distanza sociale caratterizza le interazioni formali; quella pubblica si associa a situazioni collettive o istituzionali.

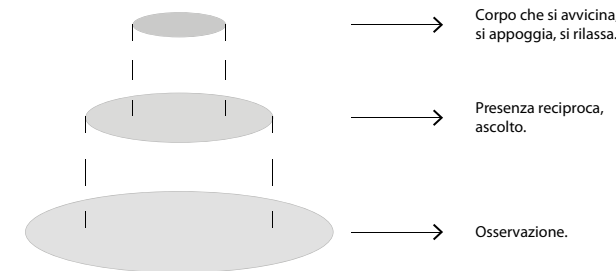


Questa classificazione evidenzia come la disposizione spaziale influenzi direttamente la qualità dell'interazione. La configurazione di un ambiente può favorire o ostacolare la conversazione, generare senso di protezione o di esposizione, incentivare la collaborazione o la distanza. La prossemica, dunque, non riguarda solo il comportamento umano, ma implica una responsabilità progettuale: ogni scelta formale incide sulla possibilità di costruire relazioni.

Nel contesto del progetto di sedute sviluppato in questa tesi, la prossemica diventa strumento operativo. La disposizione degli elementi, la loro aggregazione e l'orientamento concorrono a definire campi relazionali differenti. Un sistema lineare e frontale tende a generare relazioni gerarchiche e orientate verso un unico centro; una configurazione articolata e multidirezionale può invece favorire interazioni più fluide e informali.

L'obiettivo progettuale non è determinare rigidamente una distanza corretta, ma costruire un sistema capace di accogliere diverse soglie relazionali. La seduta viene intesa come dispositivo che può modulare prossimità e separazione senza ricorrere a barriere architettoniche. Attraverso variazioni di profondità, orientamento e articolazione volumetrica, il sistema consente di creare microambienti che si adattano alle esigenze del

momento: conversazione ravvicinata, sosta individuale, interazione collettiva.



In questo senso, la prossemica fornisce una chiave di lettura progettuale che supera la dimensione puramente funzionale dell'arredo. La seduta non è soltanto supporto per il corpo, ma strumento di organizzazione delle relazioni sociali. Gli interstizi, le distanze, le angolazioni diventano componenti attive nella costruzione dell'esperienza.

L'integrazione della prospettiva prossemica consente di concepire il progetto come sistema aperto, capace di generare configurazioni variabili e di rispondere alla complessità dell'abitare contemporaneo. La seduta, da elemento isolato, si trasforma in infrastruttura relazionale, in grado di attivare comportamenti e modulare dinamiche interpersonali.

La metamorfosi della seduta, infine, viene assunta come principio progettuale, non come semplice trasformazione formale ma come capacità del sistema di rispondere a diversi livelli di relazione. La metamorfosi si manifesta su tre piani principali: ergonomico, consentendo l'adattamento a posture diverse; prossemico, modulando le distanze e le relazioni tra gli utenti; e spaziale, permettendo alla seduta di generare micro-ambienti e organizzare lo spazio. Questo approccio segna il passaggio dalla ricerca teorica allo sviluppo progettuale, in cui la seduta viene concepita come dispositivo capace di articolare lo spazio e attivare dinamiche relazionali negli ambienti contemporanei.

La riflessione sviluppata nei capitoli precedenti ha evidenziato come la trasformazione dello spazio domestico e della seduta non sia un fenomeno meramente formale, ma un processo culturale e comportamentale. La destrutturazione del soggiorno, l'evoluzione delle posture e la crescente ibridazione tra ambito privato e collettivo hanno progressivamente ridefinito il ruolo dell'arredo. In questo scenario, la seduta non può più essere interpretata come oggetto statico, ma come elemento capace di adattarsi a condizioni mutevoli.

La metamorfosi, già analizzata come processo storico e tipologico, viene qui assunta come principio operativo. Non si tratta di introdurre una trasformazione spettacolare o meccanica, ma di strutturare il progetto affinché possa rispondere a livelli differenti di relazione.

La metamorfosi si manifesta su più livelli. A livello ergonomico, attraverso la possibilità di accogliere posture diverse senza perdere coerenza strutturale. A livello prossemico, mediante configurazioni che modulano le distanze tra i corpi. A livello spaziale, attraverso la capacità di generare micro architetture. Questa articolazione tripartita costituisce la base del passaggio dalla teoria alla forma.

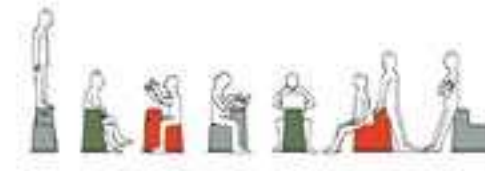
Sul piano ergonomico, la metamorfosi implica che il sistema non sia vincolato a un'unica postura corretta, ma possa sostenere variazioni corporee senza compromettere stabilità e comfort. La struttura interna, l'imbottitura e le proporzioni dimensionali vengono pensate per mantenere equilibrio e portanza anche in condizioni di utilizzo differenziate. L'adattabilità non è casuale, ma progettata.



Sul piano prossemico, la metamorfosi si traduce nella possibilità di configurare relazioni differenti tra utenti. Il sistema non stabilisce una distanza fissa né un orientamento dominante, ma permette aggregazioni che favoriscono prossimità, conversazione, isolamento temporaneo o interazione collettiva. Le distanze diventano variabili progettuali, non conseguenze accidentali.

Sul piano spaziale, infine, la metamorfosi riguarda la capacità dell'oggetto di incidere sulla percezione dell'ambiente. In contesti open space, sia

domestici sia contract, la seduta assume il ruolo di elemento organizzatore, capace di definire soglie e micro-ambienti senza ricorrere a partizioni architettoniche rigide. L'oggetto non occupa semplicemente lo spazio, ma lo articola.



Questo triplice livello segna il passaggio effettivo dalla ricerca analitica allo sviluppo progettuale. Se la prima parte della tesi ha indagato come la seduta sia storicamente divenuta elemento relazionale, questa seconda parte assume tale consapevolezza come fondamento per la costruzione di un sistema concreto. La metamorfosi non è più oggetto di osservazione, ma criterio di progetto. La metamorfosi non rappresenta una fase successiva al progetto, ma la sua condizione originaria.

Processo creativo

Brief.....	118
Concept.....	120
Disegni e schemi.....	130

**Denso, stabile, architettonico.
Forma compatta.
Presenza stabile e autosufficiente.
No cuscini sciolti, sedute a vista.
Basamento nascosto.
Senza tempo.
Scolpiti dalla materia.
Contano la forma, il materiale e
l'intensità.**

**Seduta intesa come campo
relazionale, non come oggetto
statico.
Interazione libera e non prescrittiva.
Applicabile a contesti contract e
residenziali.
Identità tanto nel sistema quanto
nel singolo.**

Il progetto prende avvio dal brief fornito dall'azienda Extraordinario, lo stesso documento progettuale utilizzato come base di lavoro per la progettazione della collezione sviluppata dallo studio internazionale Yabu Pushelberg. Questo documento rappresenta il punto di partenza concettuale e metodologico del progetto, definendo una serie di principi formali e progettuali che orientano lo sviluppo del sistema di sedute verso un linguaggio essenziale, compatto e fortemente materico. Il brief non si limita a indicare caratteristiche tecniche o stilistiche, ma stabilisce un quadro di riferimento più ampio entro cui il progetto deve collocarsi, delineando una precisa visione della seduta come oggetto capace di esprimere presenza, equilibrio e intensità formale.

Le indicazioni progettuali richiedono la definizione di una seduta densa, stabile e architettonica, caratterizzata da una forma compatta e da una presenza autonoma nello spazio. L'imbottito viene quindi concepito come un volume unitario, scolpito nella materia e capace di esprimere una forte identità plastica. La seduta non viene interpretata come un insieme di componenti assemblati, ma come un oggetto che trova la propria forza nella continuità del volume e nella coerenza delle sue superfici. In questa prospettiva vengono esclusi elementi accessori come cuscini sciolti o componenti modulari: la seduta si presenta come un corpo unico, continuo e compatto, in cui le superfici imbottite rimangono pienamente visibili mentre il basamento viene nascosto. Questa scelta contribuisce a rafforzare la percezione di un volume pieno e autosufficiente, capace di occupare lo spazio con una presenza chiara e riconoscibile.

Accanto a queste indicazioni di carattere formale, il brief introduce anche una precisa direzione estetica. Il progetto deve aspirare a una qualità senza tempo, evitando qualsiasi elemento decorativo o contingente che possa legare l'oggetto a una tendenza specifica o a una dimensione puramente stilistica. L'attenzione si concentra esclusivamente su tre fattori fondamentali: la forma, il materiale e l'intensità plastica dell'oggetto. La seduta viene quindi pensata come un volume essenziale, in cui la forza espressiva emerge dalla relazione tra proporzioni, superfici e qualità materica. In questo senso, il progetto ricerca una forma capace di mantenere la propria rilevanza nel tempo, fondata su principi di equilibrio, chiarezza formale e coerenza costruttiva.

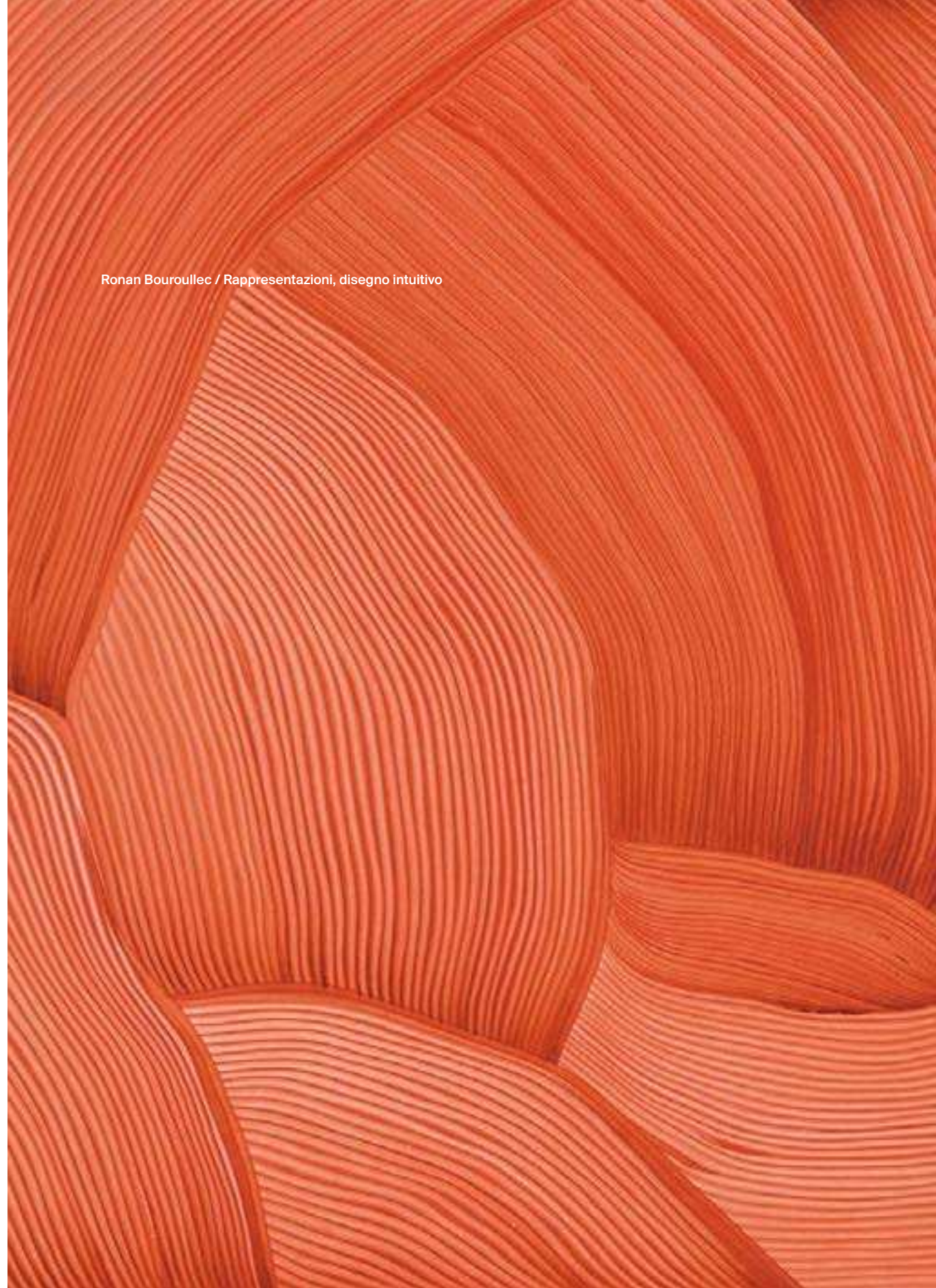
A partire da queste indicazioni, il progetto sviluppa un'interpretazione personale che amplia il brief aziendale introducendo una dimensione relazionale e spaziale. Pur mantenendo la compattezza e la densità richieste dal brief, la seduta viene reinterpretata come un campo relazionale capace di attivare dinamiche di interazione tra i corpi e lo spazio circostante. In questa prospettiva l'oggetto non viene concepito come un elemento statico o rigidamente prescrittivo, ma come un dispositivo

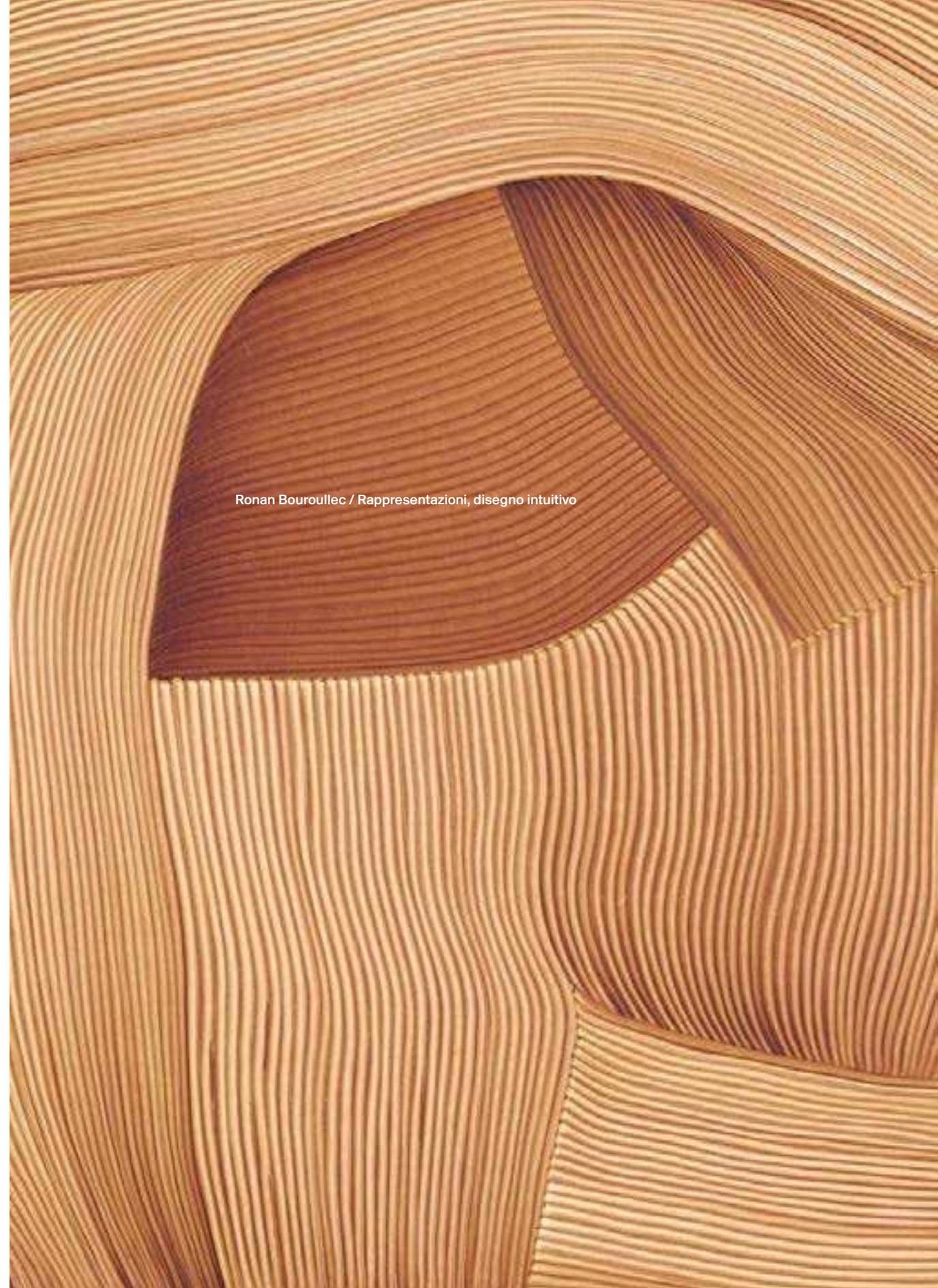
che favorisce modalità d'uso differenti e che accoglie posture variabili. La forma compatta non limita quindi l'esperienza d'uso, ma diventa il supporto di una relazione più libera tra corpo, oggetto e ambiente.

Questa impostazione consente inoltre di estendere il progetto a contesti d'uso diversi, rendendo il sistema adatto sia ad ambienti residenziali sia a spazi contract. In entrambi i casi la seduta è pensata come un elemento capace di attivare lo spazio e di generare situazioni di prossimità, conversazione o pausa. In contesti domestici può contribuire a definire momenti di intimità e relax, mentre negli spazi collettivi può favorire forme di interazione informale e di socialità. L'identità del progetto si manifesta quindi a due livelli complementari: da un lato nel sistema, attraverso la possibilità di configurazioni multiple e aggregazioni spaziali; dall'altro nel singolo elemento, che mantiene una presenza autonoma e riconoscibile anche quando utilizzato come oggetto indipendente.



Ronan Bouroullec / Rappresentazioni, disegno intuitivo





Ronan Bouroullec / Rappresentazioni, disegno intuitivo



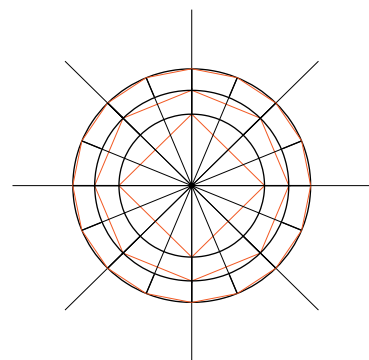
LUNGO MARE, Escofet / Luogo di incontro





Il progetto si sviluppa attraverso un processo creativo basato su ricerca, sperimentazione e progressiva definizione formale. La fase iniziale è stata dedicata all'esplorazione di diversi riferimenti teorici e progettuali, accompagnata da numerosi schizzi e studi preliminari che hanno permesso di indagare possibili direzioni progettuali. Attraverso un processo iterativo di tentativi, revisioni e semplificazioni, la forma del progetto si è progressivamente chiarita, portando alla definizione di un sistema di sedute caratterizzato da volumi compatti e superfici morbide e continue. Gli schizzi hanno svolto un ruolo fondamentale in questa fase, permettendo di esplorare diverse configurazioni e di verificare il rapporto tra forma, corpo e spazio.

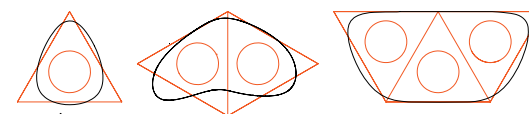
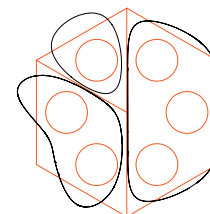
Il processo creativo che ha portato alla definizione del progetto è stato caratterizzato da una fase iniziale di ricerca molto ampia, volta a indagare sia aspetti teorici sia riferimenti progettuali legati al tema della seduta negli spazi contemporanei. In questa prima fase, il concetto di prossemica aveva suscitato particolare interesse, soprattutto in relazione agli ambienti contract, dove la disposizione degli arredi può influenzare in modo significativo le dinamiche di relazione tra le persone. Tuttavia, nelle prime fasi di sviluppo del progetto, questo concetto veniva applicato in modo ancora superficiale, senza riuscire a tradursi in una soluzione formale realmente efficace.



Parallelamente, la ricerca progettuale si è concentrata sull'idea di una seduta componibile e trasformabile. L'obiettivo era quello di sviluppare un sistema capace di adattarsi a diverse configurazioni spaziali e modalità d'uso. Il tentativo di combinare questi due aspetti ha generato numerose sperimentazioni formali, che tuttavia producevano risultati instabili e poco convincenti. Le configurazioni risultavano spesso troppo complesse o prive di una chiara identità formale, evidenziando la necessità di individuare un principio generativo più semplice e strutturato.



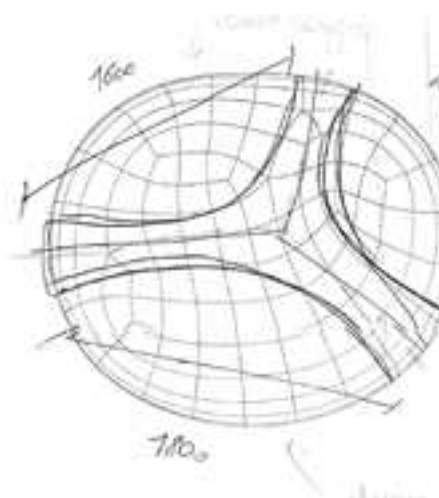
Un momento decisivo nel processo progettuale è arrivato quando, partendo da una figura geometrica elementare come l'esagono, è stato possibile iniziare a costruire le prime configurazioni di seduta. Attraverso la manipolazione di questa forma base sono state sviluppate le prime versioni di divano a due posti, divano a tre posti e poltrona. Sebbene le composizioni spaziali non risultassero ancora pienamente risolte, questa fase ha permesso di delineare con maggiore chiarezza l'identità formale dell'oggetto, caratterizzata da volumi compatti e superfici morbide e continue.



Una volta definita la forma del singolo elemento, l'attenzione si è spostata sul tema della composizione e dell'articolazione spaziale. In questa fase sono stati particolarmente significativi alcuni disegni di Ronan Bouroullec, nei quali la forma emerge attraverso un gesto fluido e stratificato. Queste immagini hanno suggerito l'idea di una superficie imbottita non completamente piana, ma caratterizzata da leggere variazioni di quota, quasi come una topografia morbida composta da piccole "collinette". Questo principio è stato tradotto nel progetto attraverso la definizione di superfici che generano punti di appoggio differenti e che contribuiscono a rendere la seduta più dinamica e accogliente.



L'ultima fase del processo creativo ha riguardato l'integrazione della gestualità del corpo umano all'interno del progetto. Attraverso l'osservazione delle posture informali che le persone tendono ad assumere nei momenti di attesa o di pausa, è stato possibile individuare una serie di atteggiamenti corporei ricorrenti. Queste posizioni, spesso spontanee e non codificate, sono state utilizzate come riferimento per progettare superfici capaci di accogliere modalità d'uso differenti. Il risultato è una seduta che non prescrive un unico modo di utilizzo, ma che offre punti di appoggio variabili, interpretabili liberamente dagli utenti e adattabili a diverse posture e situazioni d'uso.



Barbouille

Barbouille.....136

Specifiche tecniche
e scelta dei materiali.....146

barbouille

La seduta come dispositivo attivo che genera forma e spazio, pensato per ambienti residenziali e contract di lusso.



EO







Sistema di sedute autonome ma complementari fondato su continuità morfologica, identità formale e flessibilità configurativa, orientato alla costruzione di micro-architetture morbide, alla mediazione delle dinamiche prossemiche e alla generazione di condizioni di familiarità e comfort relazionale negli ambienti residenziali e contract contemporanei.

Barbouille è un sistema di imbottiti concepito come dispositivo relazionale capace di generare configurazioni spaziali e attivare dinamiche prossemiche negli ambienti contemporanei. Il progetto prende le distanze da una concezione della seduta come elemento statico e funzionale, proponendosi invece come struttura attiva, capace di incidere sulla costruzione delle relazioni tra corpo, oggetto e spazio.

Il sistema è composto da tre elementi principali — poltrona, chaise longue e divano a due posti — la cui combinazione consente di generare una superficie continua con cui interagire liberamente. Ogni elemento può essere utilizzato come seduta individuale oppure come parte di una composizione più ampia, capace di attivare relazioni e dinamiche spaziali differenti. Questa configurazione introduce un'ambivalenza funzionale che permette al sistema di adattarsi a contesti e modalità d'uso variabili.

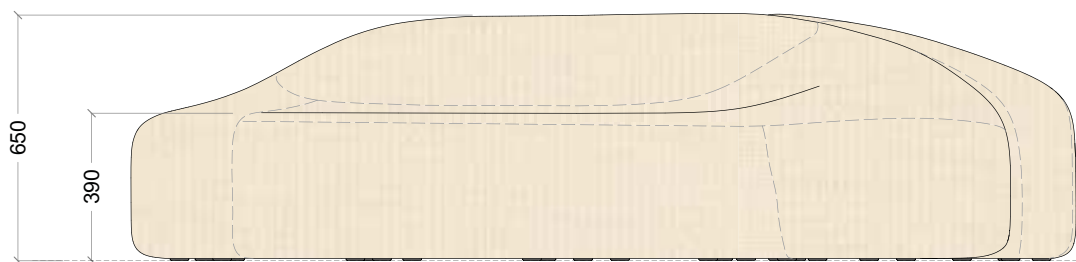
La seduta è concepita, quindi, come dispositivo attivo. Non prescrive posture né impone comportamenti, ma accoglie una pluralità di usi. È possibile sedersi, sdraiarsi, rannicchiarsi, appoggiarsi o utilizzare l'elemento come piano informale. La forma non determina un'unica funzione ma genera possibilità, lasciando emergere l'uso dall'interazione con il corpo.



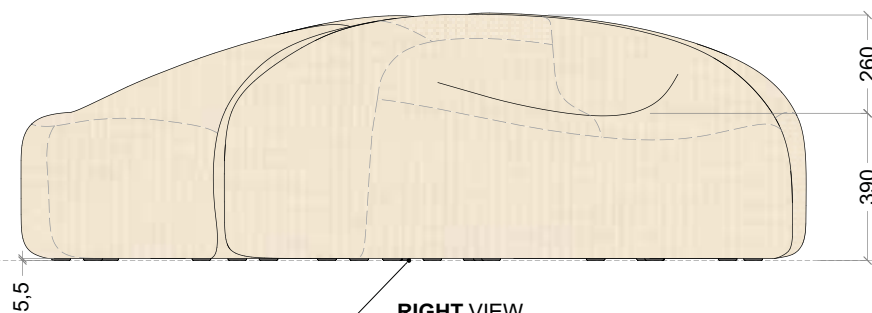
barbouille / in composizione



barbouille / da sinistra a destra: poltrona, chaise longue e divano 2 posti



FRONT VIEW

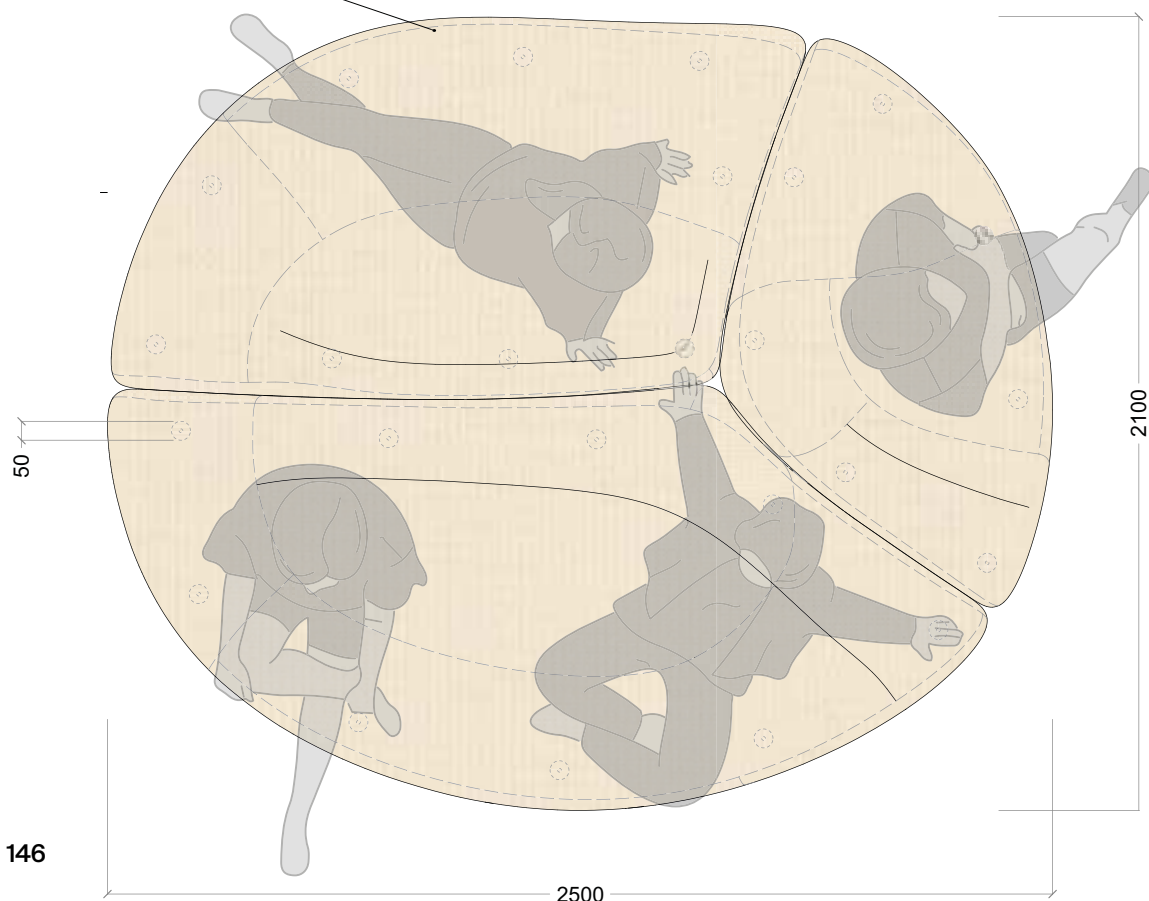


RIGHT VIEW

F.L.

Piedini da avvitare
ESSENTA_cod.art.10292006

Cuciture ZIG ZAG
a contrasto



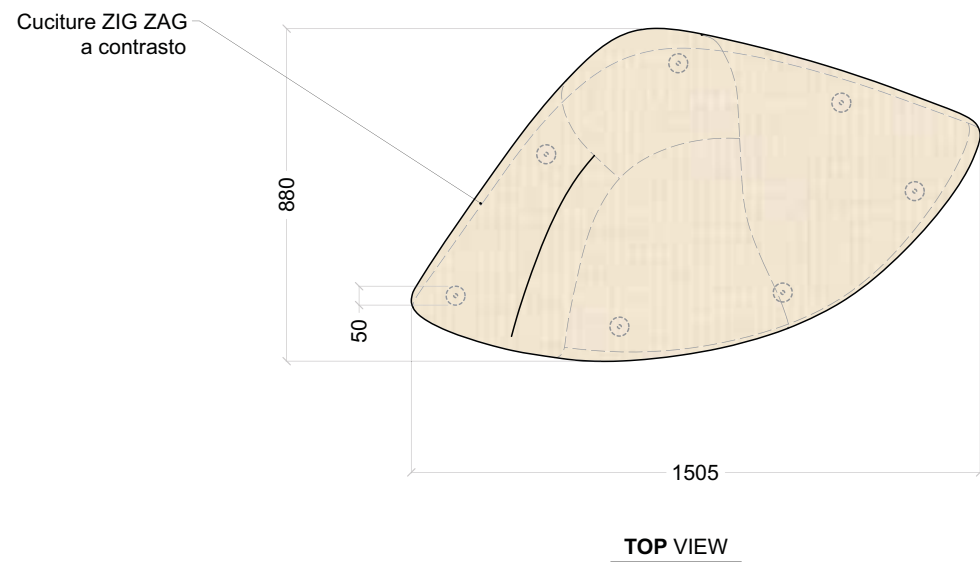
TOP VIEW

Specifiche tecniche
e scelta dei materiali

147

Materiale	Descrizione
Uniform Melange	Tessuto a maglia, Kvadrat by Febrik
PTFE	Nero
Acciaio	

barbouille	EO 		
Descrizione			
Composizione			
Tavola n° 1	Print A3	Scala 1:20	U.M. mm



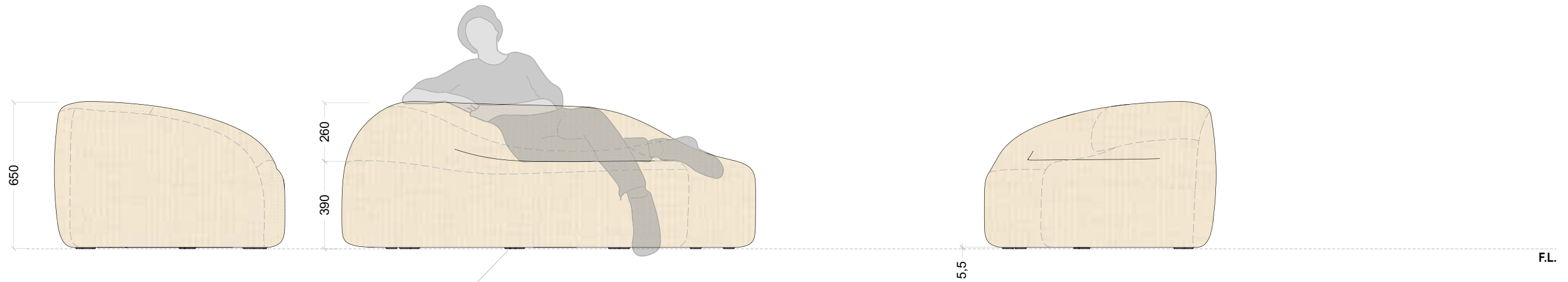
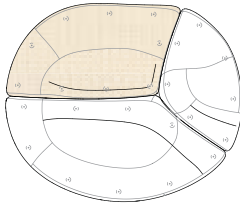
148

Specifiche tecniche
e scelta dei materiali

149

Materiale	Descrizione
Uniform Melange	Tessuto a maglia, Kvadrat by Febrik
Down	Mix piume e piumini
Dacron	Resinato per imbottiture
Memory foam	Schiuma poliuretanica densa e viscoelastica
PF-30	Schiuma poliuretanica
PF-40	Schiuma poliuretanica
EPS HD resinato	Polistirolo ad alta densità rivestito in resina
Legno	Multistrato
Uniform Melange	Tessuto a maglia, Kvadrat by Febrik
Telina	Tessuto nero
Acciaio	

barbouille	EO	
Descrizione Poltrona		
Tavola n° 2	Print A3	Scala 1:20 U.M. mm

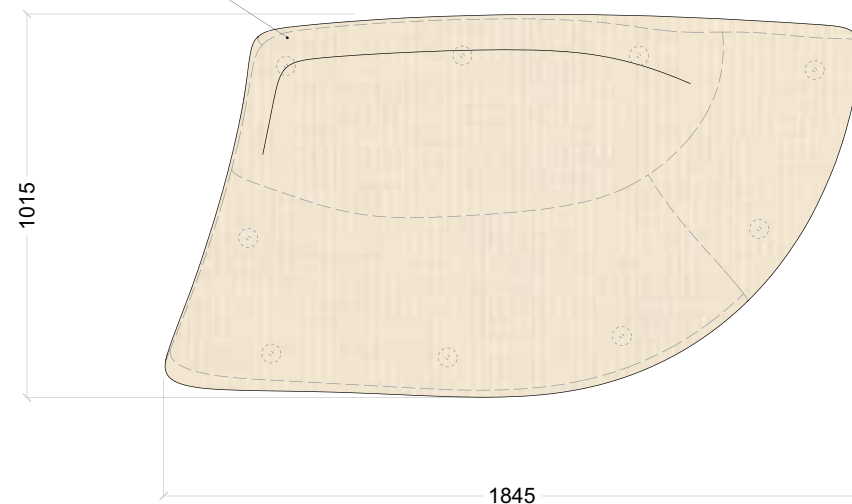
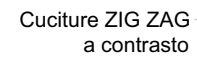


LEFT VIEW

Piedini da avvitare
ESSENTRA_cod.art.10292006

FRONT VIEW

RIGHT VIEW



TOP VIEW

150

Specifiche tecniche e scelta dei materiali

Materiale	Descrizione
Uniform Melange	Tessuto a maglia, Kvadrat by Febrik
Down	Mix piume e piumini
Dacron	Resinato per imbottiture
Memory foam	Schiuma poliuretantica densa e viscoelastica
PF-30	Schiuma poliuretantica
PF-40	Schiuma poliuretantica
EPS HD resinato	Polistirolo ad alta densità rivestito in resina
Legno	Multistrato
Uniform Melange	Tessuto a maglia, Kvadrat by Febrik
Telina	Tessuto nero
Acciaio	

barbouille



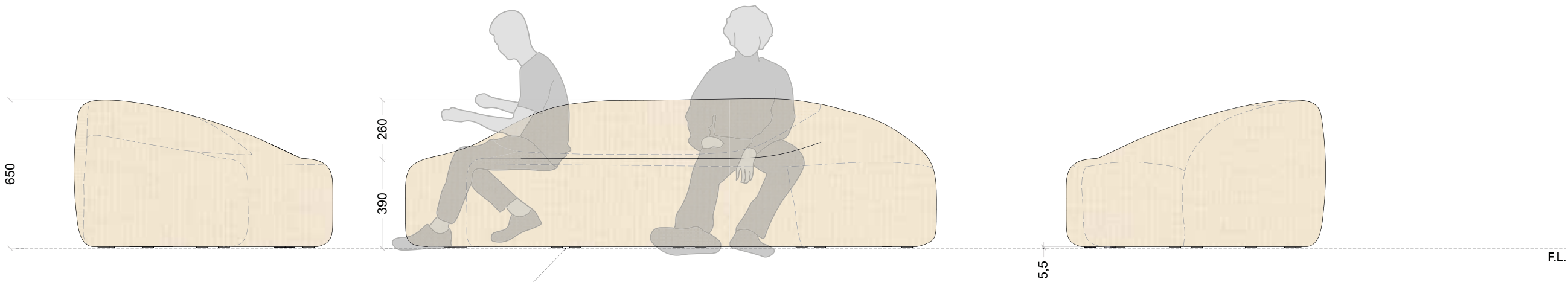
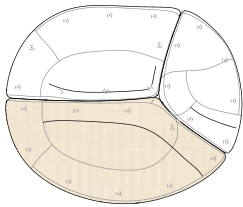
Descrizione

Chaise Longue

Tavola n°
3

Print
A3

Scala	U.M.
1:20	mm



LEFT VIEW

FRONT VIEW

RIGHT VIEW

Piedini da avvitare
ESSENTRA_cod.art.10292006

Cuciture ZIG ZAG
a contrasto



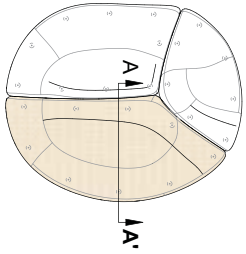
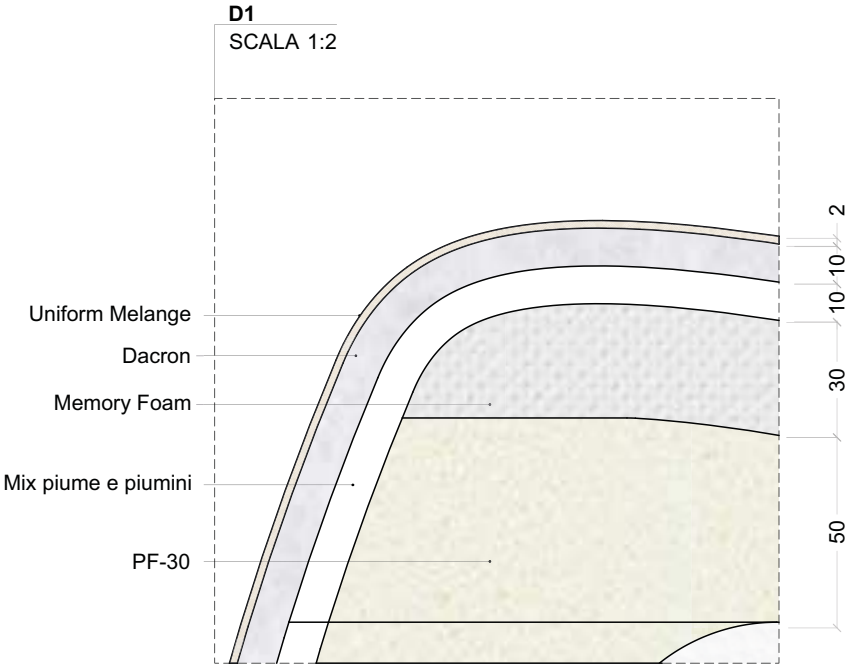
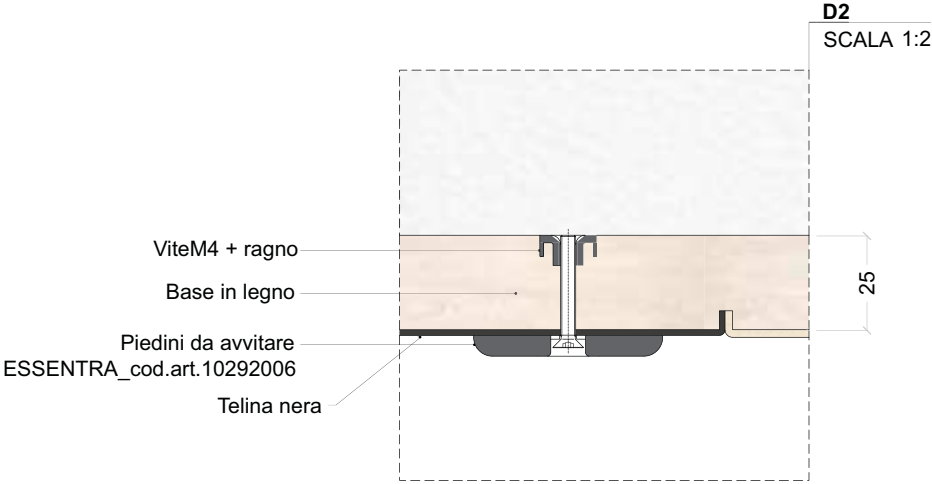
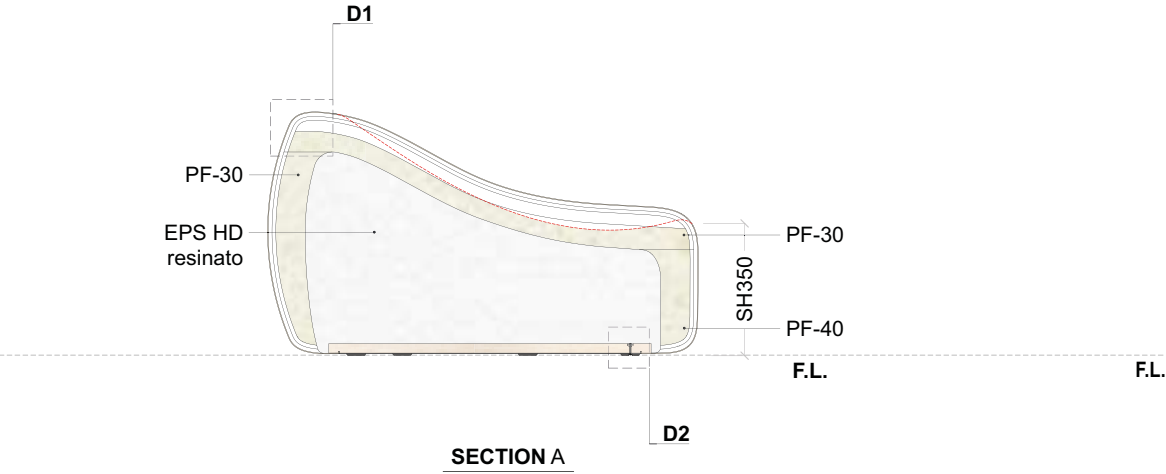
TOP VIEW

152

Specifiche tecniche
e scelta dei materiali

Materiale	Descrizione
Uniform Melange	Tessuto a maglia, Kvadrat by Febrik
Down	Mix piume e piumini
Dacron	Resinato per imbottiture
Memory foam	Schiuma poliuretanica densa e viscoelastica
PF-30	Schiuma poliuretanica
PF-40	Schiuma poliuretanica
EPS HD resinato	Polistirolo ad alta densità rivestito in resina
Legno	Multistrato
Uniform Melange	Tessuto a maglia, Kvadrat by Febrik
Telina	Tessuto nero
Acciaio	

barbouille	EO	
Descrizione Divano 2 Posti		
Tavola n° 4	Print A3	Scala 1:20 U.M. mm



Materiale	Descrizione
Uniform Melange	Tessuto a maglia, Kvadrat by Febrik
Down	Mix piume e piumini
Dacron	Resinato per imbottiture
Memory foam	Schiuma poliuretanica densa e viscoelastica
PF-30	Schiuma poliuretanica
PF-40	Schiuma poliuretanica
EPS HD resinato	Polistirolo ad alta densità rivestito in resina
Legno	Multistrato
Uniform Melange	Tessuto a maglia, Kvadrat by Febrik
Telina	Tessuto nero
Acciaio	

barbouille	EO	
Descrizione Sezione AA'		
Tavola n° 5	Print A3	Scala 1:20 U.M. mm

La definizione dei materiali rappresenta una fase centrale nello sviluppo del sistema di sedute, poiché contribuisce a tradurre l'identità formale del progetto in un'esperienza percettiva e di comfort. In particolare, la scelta dell'imbottitura risulta fondamentale per garantire accoglienza e supporto, permettendo alla seduta di accompagnare le posture del corpo e di valorizzare la morbidezza delle forme organiche che caratterizzano il progetto. La selezione dei materiali è stata sviluppata in coerenza con la filosofia produttiva dell'azienda e con la sua filiera consolidata di fornitori. Questa scelta consente di mantenere continuità con gli standard qualitativi e con la cultura progettuale dell'azienda, integrando la ricerca formale del progetto all'interno dei processi produttivi esistenti.

La definizione dei materiali costituisce una fase determinante nello sviluppo del sistema di sedute, poiché contribuisce a tradurre a livello sensoriale e costruttivo l'identità formale del progetto. Le geometrie organiche e continue che caratterizzano l'imbottito richiedono materiali capaci di restituire una percezione di morbidezza diffusa, in grado di accompagnare le curve del volume senza interromperne la continuità visiva e tattile. L'imbottitura assume quindi un ruolo centrale: non solo elemento tecnico, ma dispositivo attraverso cui la forma acquisisce qualità percettiva, accoglienza e comfort.

La selezione dei materiali è stata sviluppata in coerenza con la filosofia produttiva dell'azienda e con la sua filiera consolidata di fornitori. Questa scelta consente di garantire continuità con gli standard qualitativi già adottati dall'azienda, mantenendo al contempo un dialogo diretto tra ricerca progettuale e processi produttivi esistenti. I materiali individuati rispondono quindi a una duplice esigenza: sostenere l'espressione formale del progetto e integrarsi efficacemente all'interno della cultura produttiva aziendale.

EPS HD resinato



L'anima strutturale dell'imbottito è realizzata in polistirolo ad alta densità (HD) resinato, materiale leggero ma dimensionalmente stabile, impiegato per la realizzazione di volumi complessi e superfici scolpite. Il processo di resinatura conferisce al polistirolo maggiore resistenza meccanica e stabilità, rendendolo idoneo a svolgere una funzione portante all'interno del sistema di seduta. Questa soluzione consente di ottenere una struttura rigida e allo stesso tempo leggera, capace di definire con precisione le geometrie morbide e continue del progetto e di supportare efficacemente la stratificazione dell'imbottitura.

PF 30 - Polifoam media densità



Per quanto riguarda l'imbottitura, invece, lo strato di base consiste in poliuretano espanso a media densità, utilizzato per garantire supporto strutturale alla seduta. Questo materiale assicura una buona capacità portante e limita l'eccessivo affondamento del corpo, contribuendo a mantenere una postura stabile. La sua densità consente di distribuire il peso in modo uniforme e di sostenere efficacemente gli strati superiori dell'imbottitura.

Memory Foam



Lo strato intermedio è realizzato in memory foam, materiale viscoelastico sensibile sia alla pressione sia alla temperatura corporea. Questa schiuma è in grado di deformarsi progressivamente sotto il peso del corpo, adattandosi alle sue forme e migliorando la distribuzione dei carichi sulla superficie della seduta. Grazie a queste proprietà, il memory foam svolge un ruolo fondamentale nel garantire comfort

e accoglienza, contribuendo a ridurre i punti di pressione e a favorire una postura più naturale.

La capacità del materiale di reagire al calore corporeo consente inoltre una maggiore adattabilità, permettendo alla seduta di modellarsi in modo graduale durante l'utilizzo. Una volta rimossa la pressione, il memory foam recupera lentamente la propria configurazione originaria, mantenendo nel tempo le proprie caratteristiche elastiche e assicurando continuità di prestazione. Questo strato rappresenta quindi un elemento chiave nell'equilibrio tra supporto e morbidezza che caratterizza l'intero sistema di imbottitura.

Mix di piume e piumini



L'ultimo strato dell'imbottitura, infine, è composto da un mix di piuma e piumino naturale, inserito per conferire morbidezza e accoglienza al contatto con il corpo. La struttura leggera della piuma permette di trattenere aria al suo interno, rendendo il materiale particolarmente soffice e adattabile. Questo strato contribuisce a definire la qualità tattile della seduta e ad accompagnare le forme organiche dell'imbottito.

DACRON



Tra l'imbottitura e il rivestimento tessile è previsto uno strato di Dacron, fibra sintetica utilizzata come

materiale di finitura negli imbottiti. Questo strato svolge la funzione di interfaccia tra l'imbottitura e il tessuto, contribuendo a rendere la superficie più uniforme e morbida al tatto. Il Dacron avvolge l'imbottitura e ne attenua eventuali irregolarità, migliorando la qualità percettiva della seduta e facilitando al tempo stesso la corretta vestibilità del rivestimento. Grazie alla sua leggerezza e alla capacità di mantenere volume nel tempo, questo materiale contribuisce a definire una superficie più piena e continua, valorizzando la morbidezza delle forme dell'imbottito.

Legno Plywood + Telina



La struttura interna prevede plywood multistrato sagomato. Questo materiale garantisce elevata stabilità strutturale, resistenza nel tempo e precisione nella lavorazione delle geometrie curve. La stratificazione del legno consente di ottenere elementi portanti leggeri ma rigidi, capaci di sostenere il sistema di imbottitura e di mantenere la continuità formale delle superfici organiche del progetto. La scelta del multistrato si inserisce inoltre nella filiera produttiva già adottata dall'azienda, assicurando compatibilità con i processi di lavorazione e con gli standard qualitativi dei fornitori.

La superficie inferiore è rivestita con una telina nera, soluzione comunemente adottata negli imbottiti per proteggere la struttura interna e garantire una finitura pulita e ordinata delle parti non a vista. Questo rivestimento svolge inoltre una funzione protettiva, contribuendo a preservare nel tempo l'integrità dei materiali interni.

Piedini regolabili da avvitare



Piedino scorrevole da avvitare, in PTFE con rondella in acciaio. Foro per vite con diametro di 4,5 mm.

Uniform Melange, Kvadrat by Febrik



Uniform Melange è un tessuto lavorato a maglia, progettato da Febrik. Morbido e confortevole, offre un'ampia gamma di colori e una buona elasticità.



barbouille / struttura interna ed imbottitura



UNIFORM MELANGE

KVADRAT by Febrik

Composizione: 68% lana 22% nylon 10% poliestere

160

Specifiche tecniche
e scelta dei materiali

Il rivestimento tessile assume un ruolo determinante nella definizione percettiva e funzionale del sistema di sedute. Oltre a rappresentare l'interfaccia diretta tra oggetto e corpo, il tessuto contribuisce a tradurre visivamente e tattilmente la morbidezza delle geometrie organiche del progetto. La scelta del materiale richiede quindi particolare attenzione alle sue proprietà fisiche, come elasticità, resistenza e adattabilità alle superfici curve, qualità fondamentali per garantire una corretta vestibilità dell'imbottito e una durabilità adeguata nel tempo. In questo contesto, i tessuti sviluppati da Kvadrat Febrik rappresentano un riferimento significativo per l'innovazione nel campo dei tessuti lavorati a maglia, con una particolare attenzione alla ricerca sui materiali, alle prestazioni tecniche e agli aspetti di sostenibilità. L'impiego di tecnologie avanzate nella produzione consente di ottenere superfici elastiche, morbide e altamente adattabili, caratteristiche particolarmente adatte al rivestimento di forme complesse e organiche.

Uniform Melange è un tessuto per tappezzeria lavorato a maglia progettato dallo studio di design interno di Febrik. Il materiale presenta una superficie in lana accoppiata a un supporto in schiuma, soluzione che conferisce al tessuto volume, stabilità e facilità di applicazione nel rivestimento degli imbottiti. La struttura a maglia assicura un'elevata elasticità, permettendo al tessuto di adattarsi efficacemente alle forme organiche della seduta e di ridurre al minimo la necessità di cuciture.

Dal punto di vista percettivo, Uniform Melange è caratterizzato da un delicato effetto mélange ottenuto dall'intreccio di due filati di colore differente. Questa costruzione cromatica genera una superficie visivamente ricca ma discreta, capace di valorizzare i volumi dell'imbottito senza appesantirne la lettura formale. L'ampia palette cromatica disponibile, che comprende tonalità neutre, colori classici e combinazioni più vivaci, consente inoltre una notevole flessibilità progettuale nell'inserimento del prodotto in contesti residenziali e contract.

0103	0103
0123	0123
0133	0133
0153	0153
0163	0163
0183	0183
0193	0193
0263	0263
0283	0283
0293	0293
0333	0333
0353	0353
0363	0363
0413	0413
0433	0433
0453	0453
0463	0463
0553	0553
0563	0563

0583	0583
0593	0593
0623	0623
0633	0633
0653	0653
0663	0663
0683	0683
0723	0723
0753	0753
0763	0763
0793	0793
0813	0813
0833	0833
0883	0883
0913	0913
0933	0933
0963	0963
0983	0983
0993	0993



Cuciture zig zag
Dettaglio costruttivo che accompagna l'elasticità del tessuto e valorizza la continuità delle superfici.

La scelta di utilizzare cuciture a zig zag nel rivestimento in Uniform Melange di Kvadrat Febrik nasce dalla volontà di integrare esigenze costruttive e qualità espressive all'interno di un unico dettaglio progettuale. Questo tipo di cucitura risulta particolarmente adatto ai tessuti lavorati a maglia, come Uniform Melange, poiché consente di assecondarne l'elasticità intrinseca e di accompagnare le deformazioni del materiale senza comprometterne la stabilità nel tempo. A differenza delle cuciture lineari tradizionali, il punto a zig zag permette infatti al tessuto di mantenere una maggiore flessibilità lungo le linee di giunzione, adattandosi alle curvature e alle variazioni volumetriche dell'imbottito. Questa caratteristica risulta fondamentale in un progetto caratterizzato da superfici morbide e continue, in cui il rivestimento deve aderire alla forma senza creare tensioni o rigidità localizzate.

Dal punto di vista costruttivo, la cucitura diventa quindi uno strumento capace di accompagnare la complessità delle geometrie del progetto,

garantendo una migliore adattabilità del tessuto e contribuendo alla durabilità del rivestimento. Allo stesso tempo, la scelta di realizzare le cuciture con un filo a contrasto rispetto al colore del tessuto introduce un segno grafico intenzionale che rende visibile il processo costruttivo dell'oggetto. Le linee di giunzione non vengono nascoste, ma assumono un ruolo attivo nella definizione del linguaggio estetico del prodotto, evidenziando il ritmo delle superfici e sottolineando la continuità delle forme imbottite.

In questo modo, un elemento tradizionalmente percepito come puramente tecnico diventa parte integrante dell'identità formale del progetto. Le cuciture a zig zag contribuiscono a definire una trama visiva discreta ma riconoscibile, capace di dialogare con la texture del tessuto e con la morbidezza delle volumetrie. Il dettaglio costruttivo si trasforma quindi in un elemento di caratterizzazione, in cui tecnica, materia e forma si incontrano per rafforzare la coerenza complessiva del sistema di sedute.



barbouille / dettaglio cuciture

Applicazioni
e scenari d'uso

Simulazioni in contesti reali.....172

Possibili varianti
e configurazioni.....180

Il progetto è concepito per operare trasversalmente tra ambito contract e residenziale, assumendo questi due contesti non come ambiti separati, ma come condizioni complementari dell'abitare contemporaneo. La seduta viene così pensata come dispositivo capace di adattarsi a scenari differenti, mantenendo coerenza formale e qualità relazionale.

La definizione degli ambiti di applicazione del progetto si inserisce in continuità con il posizionamento operativo di Extraordinario Srl, realtà che ha costruito la propria identità all'interno del settore contract di alta gamma. Attraverso un approccio fondato sull'esperienza maturata sul campo e su una forte sensibilità verso il design di prodotto, l'azienda ha sviluppato nel tempo un portfolio diversificato, caratterizzato da soluzioni di elevata qualità, interamente Made in Italy. In questo contesto, Extraordinario non si limita a operare come fornitore di arredi, ma assume il ruolo di interlocutore progettuale, affiancando architetti e designer lungo l'intero processo e configurandosi come un vero e proprio "ufficio contract". Tale posizione implica una capacità di interpretare esigenze complesse, tradurle in soluzioni tecniche e formali coerenti e accompagnarne la realizzazione fino al dettaglio esecutivo, mantenendo un equilibrio costante tra visione progettuale e fattibilità produttiva.

Parallelamente a questa consolidata esperienza nel settore contract, l'azienda si trova attualmente in una fase di evoluzione strategica, orientata allo sviluppo e alla definizione della prima collezione di prodotti a catalogo. Questa nuova direzione segna un passaggio significativo, che amplia il raggio d'azione di Extraordinario verso l'ambito residenziale, introducendo una dimensione progettuale più sistemica e riconoscibile. Se nel contract il progetto nasce spesso come risposta specifica a un contesto, la logica del prodotto a catalogo richiede invece la costruzione di un'identità formale stabile, capace di essere declinata in contesti differenti mantenendo coerenza e riconoscibilità. Tale transizione non implica un abbandono del know-how acquisito, ma piuttosto una sua rielaborazione all'interno di una nuova scala progettuale, in cui la qualità artigianale, la ricerca sui materiali e l'attenzione al dettaglio continuano a costituire elementi centrali.

All'interno di questo scenario si colloca il progetto di tesi, che si propone consapevolmente come elemento di connessione tra queste due dimensioni. La scelta di sviluppare un sistema di sedute applicabile sia in ambito contract sia in ambito residenziale non risponde a una logica di semplice versatilità o adattabilità generica, ma riflette la volontà di costruire un linguaggio progettuale coerente con la traiettoria evolutiva dell'azienda. Il progetto assume quindi una posizione intermedia e strategica, ponendosi come ponte tra una dimensione storicamente orientata al contract, caratterizzata da complessità spaziale e relazionale, e una nuova apertura verso il prodotto a catalogo, che richiede sintesi formale e identità riconoscibile.

Questa duplice applicabilità comporta una riflessione approfondita sulla natura stessa del sistema progettato. In ambito contract, la seduta è chiamata a confrontarsi con contesti collettivi e spesso altamente variabili, nei quali assume un ruolo determinante

nell'organizzazione dello spazio e nella definizione delle relazioni tra gli utenti. Hall, lounge, aree di attesa e spazi ibridi richiedono dispositivi capaci di gestire flussi, permanenze temporanee e interazioni multiple, senza ricorrere necessariamente a partizioni architettoniche rigide. In ambito residenziale, al contrario, il progetto si inserisce in una dimensione più intima e quotidiana, in cui il comfort, la qualità percettiva e la riconoscibilità formale assumono un valore centrale, contribuendo alla costruzione dell'identità dello spazio domestico.

Il sistema sviluppato nella tesi si colloca tra queste due condizioni, assumendo come obiettivo la costruzione di una coerenza capace di attraversarle. La forte identità formale del progetto consente di mantenere una presenza riconoscibile nei diversi contesti, mentre la configurabilità e l'articolazione degli elementi permettono di adattarsi a esigenze spaziali e relazionali differenti. In questa prospettiva, Barbouille non è concepito come prodotto specifico per un singolo ambito d'uso, ma come dispositivo capace di operare trasversalmente, attivando modalità di interazione e configurazioni spaziali variabili.

La trasversalità diventa così espressione di una precisa scelta progettuale: non quella di neutralizzare il linguaggio per adattarsi a contesti diversi, ma al contrario di costruire un'identità sufficientemente forte da poter essere declinata in scenari differenti senza perdere coerenza. In questo senso, il progetto non replica modelli domestici nello spazio pubblico né traduce rigidamente logiche contract nell'ambito residenziale, ma costruisce condizioni intermedie, capaci di generare comfort, relazione e riconoscibilità in entrambe le dimensioni.

Il sistema si configura quindi come risposta alla complessità dell'abitare contemporaneo, in cui i confini tra pubblico e privato, tra permanenza e transitorietà, risultano sempre più sfumati. Attraverso questa duplice applicabilità, Barbouille interpreta e accompagna il processo di evoluzione dell'azienda, traducendo in forma progettuale il passaggio da una logica esclusivamente contract a una visione più ampia e articolata del prodotto e del suo utilizzo nello spazio.



barbouille / residenziale



barbouille / contract



barbouille / contract



Residenziale
Layout 1

180

Possibili varianti
e configurazioni





Residenziale
Layout 2







Contract
Layout 1





Contract
Layout 2

188

Possibili varianti
e configurazioni





Conclusioni

Sintesi dei risultati ottenuti.....	194
Punti di forza e criticità.....	194

Il percorso di ricerca sviluppato nella presente tesi ha consentito di indagare il ruolo della seduta nel contesto contemporaneo, evidenziando come essa non possa più essere interpretata come elemento statico e puramente funzionale, ma come dispositivo capace di attivare relazioni tra corpo, oggetto e spazio. Attraverso l'analisi dell'evoluzione dello spazio domestico e delle tipologie di imbottito, la ricerca ha messo in luce un progressivo passaggio verso configurazioni più fluide, informali e relazionali, in cui l'arredo assume un ruolo attivo nella costruzione dell'esperienza.

L'integrazione dei concetti di ergonomia, prossemica e metamorfosi ha permesso di strutturare un approccio progettuale fondato sull'osservazione dei comportamenti e sulla capacità della seduta di adattarsi a differenti condizioni d'uso. In questo quadro, il progetto Barbouille si configura come sistema di imbottiti concepito non come oggetto isolato, ma come infrastruttura spaziale capace di generare configurazioni variabili e di modulare le relazioni tra utenti.

Un aspetto determinante nel raggiungimento dei risultati è stato il confronto diretto con la realtà produttiva di Extraordinario Srl. L'esperienza di tirocinio ha rappresentato un momento formativo fondamentale, permettendo di entrare in contatto con una dimensione progettuale inizialmente distante, quella aziendale e produttiva. Comprendere cosa si nasconde all'interno della forma "di design" – in termini di struttura, materiali, lavorazioni e processi – ha contribuito a sviluppare una maggiore consapevolezza progettuale, in cui ogni scelta formale è stata valutata anche rispetto alla sua fattibilità costruttiva. Questo dialogo tra progetto e produzione ha permesso di ottenere un risultato finale coerente, in cui l'identità formale di Barbouille si integra con le logiche produttive dell'azienda.

Nel complesso, la ricerca ha dimostrato come un approccio progettuale orientato alla relazione e alla flessibilità possa contribuire a ridefinire il ruolo della seduta negli ambienti contemporanei, rendendola capace non solo di accogliere il corpo, ma di attivare configurazioni spaziali e dinamiche comportamentali.

Il progetto presenta una serie di punti di forza che ne definiscono la coerenza e la rilevanza all'interno del contesto di ricerca. In primo luogo, emerge la capacità di costruire un sistema dotato di una forte identità formale, in cui ogni elemento mantiene una riconoscibilità autonoma pur partecipando a una grammatica comune. Questa coerenza consente al progetto di operare in contesti differenti senza perdere carattere, rafforzando la sua applicabilità sia in ambito contract sia residenziale.

Un secondo elemento di forza riguarda la dimensione relazionale del sistema. Barbouille non si limita a offrire una seduta, ma genera condizioni spaziali che favoriscono interazione, prossimità e libertà d'uso. La possibilità di configurare gli elementi in modi differenti permette di rispondere a esigenze variabili, superando la rigidità delle configurazioni tradizionali e contribuendo alla costruzione di micro-ambienti all'interno di spazi più ampi.

Un ulteriore punto di forza risiede nell'integrazione tra ricerca teorica e sviluppo progettuale. L'applicazione dei principi ergonomici e prossemici non rimane a livello concettuale, ma si traduce in scelte formali e configurative concrete. A questo si aggiunge il confronto con la dimensione produttiva, che ha reso il progetto non solo teoricamente fondato, ma anche potenzialmente realizzabile.

Accanto a questi aspetti, il progetto presenta alcune criticità che costituiscono al tempo stesso possibili ambiti di sviluppo futuro. In primo luogo, la complessità formale e la forte identità del sistema, pur rappresentando un valore, possono richiedere un'attenta gestione nei diversi contesti applicativi, soprattutto in relazione all'integrazione con ambienti preesistenti.

Un secondo elemento riguarda la definizione tecnica e costruttiva, che, pur affrontata nel progetto, potrebbe essere ulteriormente approfondita attraverso una fase di prototipazione e verifica reale. L'interazione tra struttura interna, imbottitura e rivestimento rappresenta un aspetto complesso che richiede sperimentazioni materiali e test d'uso per essere pienamente validato.

Infine, la natura aperta e non prescrittiva del sistema, che costituisce uno dei principali obiettivi progettuali, implica una maggiore responsabilità da parte dell'utente nell'interpretazione dell'oggetto. Questa caratteristica, se da un lato favorisce libertà e appropriazione, dall'altro può richiedere una fase di adattamento nell'uso, soprattutto in contesti pubblici.

Nel loro insieme, questi elementi evidenziano come il progetto si configuri come sistema coerente e articolato, ma allo stesso tempo aperto a possibili sviluppi. Le criticità individuate non rappresentano limiti strutturali, ma punti di partenza per ulteriori approfondimenti, confermando la natura del progetto come dispositivo in evoluzione.

Bibliografia e sitografia

Bibliografia

The Silent Language, Edward T. Hall. 1959
The Hidden Dimension, Edward T. Hall. 1966
Da cosa nasce cosa, Bruno Munari. 1981
Ergonomia e Design, Andrea Lupacchini. 2008
WA – l'essenza del design giapponese, Rossella Menegazzo, Stefania Piotti. 2015

Sitografia

extra-ordinario.com
www.mai.art
joecolombo.it
patriciaurquiola.com
muji.com
sanaa.co.jp
b-line.it
zanotta.com
cassina.com
vitra.com
edra.com
divisare.com
designboom.com

