



Concorso internazionale di idee

**Progettazione di 14 camere
SUITE D'AUTORE_art design gallery hôtel
in Palermo, Palazzo Castrone Santa Ninfa**

Allegato A Documento di indirizzo alla progettazione

1. Premessa

Lo scenario culturale e disciplinare che oggi dibatte sul tema del rapporto fra città e architettura, richiede svariati approfondimenti tematici e una molteplicità di contributi disciplinari. Per comprendere a fondo l'insieme delle modificazioni che hanno interessato il territorio antropizzato nel corso dei secoli, occorre anche valutare quelle specifiche architetture che sono destinate all'ospitalità; in particolare occorre considerare le loro peculiarità concettuali, spaziali, funzionali e tecnologiche, che si sono lentamente modificate per garantire il raggiungimento di un alto livello qualitativo per l'accoglienza.

Talvolta procedendo di pari passo, altre volte rincorrendosi, il progetto e la ricerca hanno offerto, seppur in modo differente e in relazione ai vari periodi storico-culturali, una varietà infinita di proposte, che nel tempo hanno concorso all'attuale innovativo e moderno concetto di ospitalità: l'architettura delle nuove strutture ricettive, tanto con la sua funzione simbolica quanto con la nuova creatività progettuale esibita, costituisce un valido strumento operativo per attivare quella serie di processi di riqualificazione culturale e urbana che la società, e inevitabilmente i contesti di

appartenenza, reclamano a viva voce. Le ormai consolidate valenze antropologico-scientifiche, che si riconoscono al tema dell'ospitalità, e il ruolo di centro culturale-politico-mondano, spesso assunto dagli hotel nei grandi centri urbani, accreditano l'importanza di una ricerca che miri ad analizzare principi e sistemi di relazione che l'architettura dell'ospitalità da sempre intesse con il territorio antropizzato.

Indagare sui temi della cultura dell'ospitalità, declinandone i contenuti d'innovazione progettuale e concettuale, attraverso l'osservazione d'interventi emblematici offerti dal panorama internazionale – tutti comunque riconducibili alle macro tematiche dell'odierno, dell'opulenza, dell'originalità, dell'esotismo e del benessere – costituisce indubbiamente un campo di ricerca attuale e complesso, utile al fine di stimolare una dimensione critica di dibattito circa il ruolo che queste strutture urbane hanno di fatto assunto nella contemporaneità, sotto il profilo sociale, culturale, urbanistico, architettonico e tecnologico. Il fatto è che nella tipologia alberghiera meglio si concretizza l'esperienza creativa più audace e fantasiosa della progettazione, racchiudendo in sé una eclettica varietà di stili, di tendenze progettuali e di approcci concettuali, che forniscono nuove esperienze e nuovi chiavi di lettura sul tema dell'ospitalità.

Il Concorso muove dall'esigenza di Atelierx4 di indagare nel campo dell'accoglienza e di ritrovare quei caratteri della ricerca scientifica che ne definiscono la storia, la tecnica, i materiali e non di meno le emozioni, il tutto anche attraverso le più significative variazioni di rapporto con il contesto urbano e di relazioni che si instaurano fra la socialità degli spazi comuni e l'intimità della camera che accoglie l'ospite. La tipologia architettonica e alberghiera si modifica lentamente, assumendo la connotazione di edificio "ibrido", trasformandosi da edificio con la sola funzione ricettiva a tipologia polifunzionale, teatro della vita pubblica dove politica, affari e cultura si miscelano senza soluzioni di continuità fra lo spazio urbano e quello interno dell'edificio.

La tendenza all'uniformità e alla standardizzazione delle strutture alberghiere sembra esaurirsi, poiché non più percepita come un valore aggiunto, quando nel 1984 Andrée Putmann inaugura a Manhattan il primo dei Design Boutique hotel, il Morgans, pioniere di quel fenomeno che definisce una nuova filosofia dell'ospitalità, legata all'offerta di ambienti unici con allestimenti e arredi che trasformano il pernottamento in un evento, il cui prezzo elevato è ampiamente legittimato dal valore culturale proposto e dalle valenze estetiche espresse. Da questo momento, nel settore dell'ospitalità l'interior design trova nuove forme di espressione sotto il profilo della sperimentazione architettonica e dell'innovazione, mentre maggiore attenzione è rivolta agli ambienti e al valore metaforico degli spazi, in cui le esigenze funzionali non limitano l'originalità e la creatività degli artisti e degli architetti: alberghi come luoghi del design, in cui sperimentare e fondere tecnologia, estetica, arte e funzionalità a servizio dell'accoglienza, ma anche luoghi con funzioni fortemente differenziate, che rappresentano il terminale di una fitta rete di relazioni distributive e quindi progettuali.

2. Il concept di Suite d'Autore_art design gallery hôtel

Già sperimentato a Piazza Armerina in forma di prototipo, Suite d'Autore_art design gallery hôtel è un'opera di architettura contemporanea; ma non solo: è un hotel, una galleria d'arte, un laboratorio per la sperimentazione e la promozione di artisti, un'esposizione del design e altro ancora. In primo luogo è però il prodotto di un processo edilizio ovvero il risultato di quell'insieme di attività svolte nel settore delle costruzioni che individua i criteri, struttura i programmi e definisce le procedure fondamentali per la realizzazione di un particolare intervento, attraverso l'analisi sia della domanda, da parte di una specifica utenza in un particolare contesto sociale, economico e culturale, sia dell'offerta, costituita dalle variabili tecnologiche, economiche e di mercato che sono relative alla produzione. Tutto ciò attraverso una sequenza logica di operazioni o di fasi finalizzate tra cui l'ideazione, la programmazione, la progettazione, la realizzazione e infine la gestione. Tra queste

ovviamente, in relazione ai concept hotel, l'ideazione assume un ruolo decisivo, in quanto determina il carattere innovativo, critico e didattico di Suite d'Autore.

Inizialmente Suite d'Autore è soltanto un'idea, seppur attraente, che prende corpo da una serie di analisi, legate allo stato dell'arte dell'offerta alberghiera internazionale, alla tipologia del fabbricato che deve accoglierla, alla location, alle esigenze del consumatore contemporaneo. Analizzata l'offerta dei concept hotel che coprono oggi una buona fetta del mercato dell'ospitalità, verificato che ogni nuova struttura per l'accoglienza desiderosa di inserirsi nel mercato deve esprimere forti elementi di caratterizzazione e fornire un prodotto che non sia necessariamente concorrenziale, quanto piuttosto alternativo, Suite d'Autore pone al centro del proprio interesse il soggetto-consumatore, l'utente del terzo millennio, la cui propensione al consumo è fortemente caratterizzata da un sempre maggiore grado d'istruzione e quindi da una maggiore consapevolezza e selettività.

Il "signor Rossi" non si lascia più conquistare dalla sola apparenza, da una semplice immagine, seppur potenzialmente virtuosa, se essa non è veicolo di un altrettanto consistente contenuto. La consapevolezza del proprio livello d'istruzione porta poi il consumatore ad attribuire un crescente valore all'apprendimento, che diviene uno dei principali motivi di attrazione per alcune categorie di beni e servizi consumabili, di cui desidera conoscere la cultura che permea il brand e la sua storia, il rapporto tra i prodotti e i servizi, oltre che l'azienda che lo produce. In particolare, la curiosità e la propensione culturale all'apprendimento da parte del consumatore trasformano il viaggio, e quindi anche il soggiorno in albergo, in uno strumento insostituibile di arricchimento, attribuendo alla nuova esperienza un valore formativo piuttosto che semplicemente ricreativo.

Atelierx4 propone così un nuovo concetto di hotel, un luogo che, accanto alle funzioni connesse all'ospitalità alberghiera, sia l'occasione per l'incontro di culture, per la sperimentazione artistica e per l'apprendimento. L'idea di base è quella dell'opera d'arte totale, del Gesamtkunstwerk di stampo ottocentesco, dove ogni singola parte di un edificio era progettata in rapporto armonico col tutto, per simulare quelle suggestioni straordinarie che derivarono dall'incontro illuminato tra Josef Hoffmann e Monsieur Stoclet. Quest'ultimo, agli inizi del Novecento, si recò dall'artista-architetto della Secessione viennese, per richiedere la progettazione integrale della propria abitazione. Palazzo Stoclet fu prodotto nei laboratori viennesi da una schiera di artigiani e di artisti capitanati dal grande architetto austriaco: quello che ne risultò fu un'opera d'arte totale, con pitture di Klimt, opere di Olbrich e arredi dello stesso Hoffmann. Monsieur Stoclet aveva dato carte blanche: «lei pensi al progetto, al resto ci penso io». Facendo propria l'istanza della suddetta committenza "illuminata", e quindi l'opera prodotta da Hoffmann (e dagli altri artisti), rifiutando inoltre ogni soluzione progettuale che rimandi alla produzione industriale di massa e alla standardizzazione degli arredi, Atelierx4 con Suite d'Autore decide di valorizzare l'ingegno e la creatività dell'essere umano, in tutte le sue manifestazioni artistiche: architettura e design, pittura e scultura, grafica e fotografia.

L'identità di Suite d'Autore è quindi strettamente legata alla storia come espressione del fare umano; pertanto il marchio esprime da un lato l'ingegno e la creatività propri degli artisti in quanto autori di arte-fatti, dall'altro il particolare contenuto (più che la dimensione) degli spazi. In generale quindi il nome già rende "visibili" gli spazi, l'unicità degli interni dell'hotel, consentendo al target di identificarsi con l'identità della struttura e di percepire così l'esperienza che gli ospiti potrebbero vivere al suo interno. Contrariamente a quanto spesso accade in altri hotel, Suite d'Autore non crea aspettative che poi saranno disattese: l'immagine attesa coincide con l'immagine percepita. Ebbene, già nella fase di prenotazione sul web, il potenziale utente percepisce, ancor prima di diventare ospite della struttura, che Suite d'Autore propone un prodotto nuovo rispetto alla già variegata offerta alberghiera, che è unico nel suo genere e che, pur ispirato alla cultura locale, diviene occasione per una nuova sperimentazione sia concettuale che materica.

I Design hotel in molti casi hanno l'imperativo di suggestionare l'ospite con l'impiego di colori brillanti o stravaganti, con un'illuminazione di tipo "emozionale", con gli ultimi ritrovati della

tecnologia moderna e ovviamente con un arredo dal design contemporaneo inserito secondo semplici criteri di gusto o di economicità. Ma tali hotel risultano quasi sempre dei semplici contenitori, delle scatole ben confezionate all'interno di contesti urbani o balneari, dove il rapporto con la storia, con la produzione culturale e artistica, locale e dell'umanità, è posta in secondo piano se non spesso trascurata. Suite d'Autore si riappropria invece della storia non soltanto come generatrice di luoghi e di oggetti, ma soprattutto come espressione di eventi culturali e del pensiero umano. In tal senso la location è sempre individuata tra quelle in cui le valenze storico-culturali, architettoniche e urbanistiche, sono più forti.

Un hotel a tema quindi, dove caratterizzante è la storia del luogo, con le sue architetture, i suoi spazi antropizzati e i suoi paesaggi, ma soprattutto dove il *trait d'union* è la storia del design, raccontata attraverso ambientazioni, oggetti, colori e apparati figurativi che, per quanto icone nell'immaginario collettivo di molti, non sempre risultano fruibili da tutti. La fruizione assume quindi una valenza didattica poiché, più che sulla tradizionale offerta di un prodotto basato sul concetto dell'avere per apparire, Suite d'Autore si rifà prevalentemente alle dinamiche dell'essere, come proposizione di un lusso interiore, strettamente connesso alla distensione fisica e mentale, per esperire, come dimensione del lusso più elaborata e partecipativa, ovvero il lusso di aver fatto delle esperienze che contribuiscono a costruire una parte speciale dell'individuo, accrescendolo differentemente da chiunque altro e costruendo una parte importante del suo stile personale. Ecco che l'ospite vive in una sola notte una serie di esperienze che coinvolgono la percezione sensoriale (*sense experience*); le emozioni e i sentimenti (*feel experience*); la fisicità, mostrando stili di vita diversi per un cambiamento fisico mentale (*act experience*); gli aspetti cognitivi e creativi che accrescono culturalmente (*think experience*); infine la relazione con un gruppo o con una cultura diversa (*relate experience*).

Il modello comportamentale che identifica l'attuale viaggiatore con Alice nel paese delle meraviglie rifiuta il concetto dell'ospitalità standardizzata per immagine e servizi (ricorrente fino alla metà degli anni Ottanta), in luogo di un'idea più fantasticamente vicina all'avventura simulata di evasione, dove il lusso non è certamente riferito ai modelli classici. La comprensione dell'esperienza maturata avviene attraverso il filtro dei miti prodotti dai media e dall'industria dell'intrattenimento, che esercitano sull'ospite un fascino quasi ossessivo: la sua immaginazione è confinata entro cliché mediatici, poiché nella realtà l'ospite ricerca esperienze che corrispondano alle illusioni create dal cinema, dalla televisione e dalla pubblicità.

Tanto ispirata al sogno hollywoodiano quanto affidata alla creatività di Atelierx4, Suite d'Autore si fa interprete delle parole di Conrad Hilton, fondatore dell'industria alberghiera moderna: «in un albergo gli ospiti dovrebbero trovare ciò che sognano quando sono a casa». Suite d'Autore non è più solo un posto in cui semplicemente stare, un luogo dove dormire, come dichiarato dalla serie di specchi con lo slogan "nessun dorma" (Piazza Armerina); l'ospite è un attore sul suo palcoscenico e al contempo uno spettatore in platea, recatosi nella struttura per essere stimolato su tutti i livelli esperienziali, pronto a conservare un ricordo più nitido, ricco e carico di significati, una volta ritornato a casa, avendo provato nuove sensazioni e ampliato il proprio bagaglio culturale in un clima di familiarità rassicurante, senza aver rinunciato a esperienze che lo hanno fatto sentire un viaggiatore reale, piuttosto che un semplice turista.

Quindi, alla stessa stregua delle opere del movimento moderno, Suite d'Autore è pensata come un "pezzo unico", un luogo scenografico originale, spettacolare e carico di rimandi all'immaginario. Così, come se Suite d'Autore fosse un set cinematografico o un palcoscenico teatrale, gli ospiti divengono attori protagonisti, scegliendo prima la trama del film che più solletica le proprie fantasie e poi l'allestimento vero e proprio, all'interno dei vari repertori "stilistici" offerti. La storia del design è raccontata attraverso l'allestimento di camere, arredate secondo un tema stilistico-formale, e non temporale. In Suite d'Autore il progetto dello spazio si caratterizza per uno studio sempre vicino al

dettaglio, a partire dai materiali e dall'illuminazione, mentre l'allestimento si allontana dal suo significato etimologico originario.

Suite d'Autore diviene così uno strumento di trasformazione e conoscenza di storia, spazi, oggetti e materia, capace di diffondere e ridefinire anche un nuovo equilibrio tra il progetto degli interni e la sua funzione museale, tra i fruitori e le opere. L'art design gallery hôtel quindi si propone come artefatto design-oriented, ma non trascura l'idea di arricchirsi della produzione intellettuale di artisti e designer contemporanei, esponendo come in una galleria la loro produzione. Le camere, in quanto spazio in cui mostrare, costituiscono dunque un luogo privilegiato del progetto, un organismo in evoluzione, che arricchisce continuamente il proprio patrimonio con nuove acquisizioni, nonché varia la collocazione delle opere e la stessa configurazione degli spazi espositivi. Suite d'Autore è quindi un progetto carico di contaminazioni culturali, che prende corpo nel rapporto con l'antico e con la storia, ricco di metafore, in cui l'ironia talvolta investe la storia stessa, considerata come materiale e spunto per la progettazione.

3. I temi fuori concorso

I seguenti temi s'intendono fuori concorso per i soli designer, mentre gli artisti possono presentare proposte purché coerenti con i temi stessi.

- **Tradizione**
- **Protorazionalismo**
- **Futurismo**
- **Bauhaus**
- **Le Corbusier**
- **Design scandinavo**
- **Design italiano**
- **Pop design**
- **Postmodern**
- **Ipermerce**
- **Art design 1**
- **Art design 2**
- **Art design 3**
- **Paradiso**
- **Inferno**

4. I temi a concorso

I candidati (artisti e designer) dovranno individuare i temi da sviluppare tra le seguenti proposte:

1 Design low-cost

Questo tema, ispirato al libro di Victor Papanek (Design for the Real World), si riferisce a progetti tanto elementari e praticabili da poter essere adottati da tutti (anche nei paesi in via di sviluppo): progetti, dunque, di semplice utilità, realizzati con tecniche e materiali abbordabili, che si risolvono in oggetti dunque low-cost. Un esempio è la Luxury Shell di Micheli (Salone Internazionale dell'Accoglienza, Rimini 2006). Nel momento in cui il termine "design" diventa quasi sinonimo di lusso, le parole di Papanek assumono un rilievo ancor più marcato: «Non è forse un gran male che così pochi progetti abbiano veramente rappresentato qualcosa per le necessità umane».

2 Eco-Design

Quello dell'eco-design (design sostenibile) è un filone molto ampio: si va dall'uso di tecnologie e di processi produttivi (quanto più possibile) puliti al prodotto ad alta durabilità (o aspettativa di vita), dal riuso al prodotto-servizio (Ezio Manzini). Si tratta, insomma, di approcci al progetto, anche molto diversi tra loro, che mirano sostanzialmente a ridurre l'impronta ambientale. In quest'ambito,

possiamo includere il Native Design (Clino T. Castelli), che si caratterizza per l'uso di materiali artificiali, diversi cioè da quelli sintetici perché ottenuti dall'elaborazione di materie prime naturali. Di particolare interesse è il design disassemblabile, che favorisce il recupero delle diverse parti del prodotto e il conseguente riciclo delle stesse.

3 Design strategico

Il design strategico si propone di sviluppare strumenti per gestire le sue potenzialità d'intervento sul territorio integrando la creatività alla gestione del sistema-prodotto, inteso come insieme integrato di prodotto, servizi e comunicazione. Il designer strategico, che opera tra progettazione e gestione manageriale del progetto, implementa una corretta messa a sistema delle risorse e del processo innovativo, immaginando scenari e sinergie possibili, contribuendo, così, a determinare la posizione competitiva dell'impresa (di qualsiasi tipo e settore) sul mercato e in relazione diretta con l'ambiente umano e sociale con cui interagisce. In questa direzione, l'ambiente messo in scena non è necessariamente uniforme, perché il design strategico non mira alla definizione di nessuna forma in particolare. Riferendoci a un territorio caratterizzato da una tradizionale lavorazione di pietre naturali quale il marmo, si avrebbero, come manifestazione concreta di un design strategico, esempi che vanno dalla lampada Arco di Castiglioni alla panchina a tre posti nata dall'idea di Assia & Luigi Siard.

3 Design usa-e-getta

Per usa-e-getta s'intende comunemente un insieme di oggetti di poco costo e, per conseguenza, di poco valore. Il nostro interesse in questo senso è, però, solamente teorico, perché concepire una camera d'albergo come un prodotto che va interamente rinnovato dopo l'uso – o addirittura gettato! – sarebbe una mossa quanto meno esosa. Quel che s'intende offrire è invece una metafora, una sorta di rappresentazione scenica dell'usa-e-getta, dove gli artefatti non si consumano subito dopo l'uso (quanto meno non integralmente) ma soltanto, in qualche modo, alludono al consumo. Come afferma De Fusco: «Il design del futuro penso che sarà un ottimo usa e getta: abbiamo bisogno di oggetti che costino poco».

4 Abitare temporaneo

La nuova catena di alberghi Citizen M propone un concetto di ospitalità dedicata a viaggiatori nomadi che richiedono piccoli ambienti molto accessoriati, il cui arredamento si ispira agli alloggi di yacht e jet privati. Tali ambienti, pur differenziandosi da qualunque tipologia architettonica, devono – come qualunque tipologia architettonica – rispondere a complessi requisiti di natura tecnica ed estetica. Lo studio dello spazio abitativo di un'imbarcazione, per esempio, coinvolge molte discipline: il design, l'arredamento, l'ergonomia degli spazi minimi, la morfologia dei componenti, l'architettura navale, l'aerodinamica, l'ingegneria strutturale, la tecnologia dei materiali, i processi produttivi. Va da sé che l'intervento progettuale in questo campo presenta ampie possibilità d'innovazione. Chiosa Barthes: «Amare le navi è, prima di tutto, amare una casa superlativa: la nave è un fatto di abitazione prima di essere un mezzo di trasporto».

5 Toy Design

Per Toy Design intendiamo la messa in scena di artefatti visualmente impattanti: essi propongono immagini, storie, racconti, intrattenimento prima ancora di ottemperare alle funzioni pratiche, ormai date per scontate. Questo filone è caratterizzato da prodotti "figurativi", che rappresentano creature fantastiche, letterarie, personaggi tratti dai mass media ecc. Il toy designer procede in maniera ironica e molto immaginativa, alla ricerca di oggetti ammiccanti e ludici, tali da coniugare funzionalità pratica (che pure devono mantenere) a funzionalità simbolica: oggetti "giocattolosi", dunque, che spaziano da Pino imbuto (Giovannoni, Alessi) a Napoleon & Attila (Starck, Kartell).

6 Riuso

Il riuso può essere inteso come una strategia per ridurre l'impronta ecologica, in quanto – per definizione – è ri-uso di ciò che già c'è, ma può anche essere inteso come una modalità progettuale

volta a produrre spiazzamento e shock estetico. In questo senso, ci si allaccia ad alcune pratiche artistiche introdotte dalle Avanguardie storiche, a cominciare dal Dada, che mette in campo ready-made e assemblage. Caso emblematico è quello degli sgabelli dei Castiglioni, Mezzadro e Sella o ancora il lampadario a soffitto Campari Light (Raffaele Celentano, Ingo Maurer) che, costituito da bottigliette Campari, trasferisce nell'ambiente il fascino di Depero (che disegna la bottiglietta Campari negli anni '30) e delle contaminazioni futuriste.

7 Minimalismo

Il Minimalismo tende alla sottrazione, a eliminare tutto ciò che è superfluo. Tale approccio, che ricorda il less is more di Mies van der Rohe, è volto alla definizione dell'essenza mediante un processo depurativo. Si tratta di una riduzione drastica della forma. Gli oggetti minimali sono ridotti all'essenza, al minimo comun denominatore. In questo modo, è come se una tipologia – supponiamo la classica sedia a quattro gambe – possa essere scarnificata fino al preciso profilo della sua essenza, alla sua anima o idea platonica che dir si voglia. Pertanto, il Minimalismo può essere inteso come la ricerca dell'archetipo. Un esempio euristico è la Ply-Chair di Morrison (Vitra), sulla quale non è possibile operare ulteriori riduzioni.

8 Design organico

Il design organico dà luogo ad artefatti sinuosi, il cui appeal dipende dal loro richiamo alla bellezza delle forme naturali, che ci attraggono a livello "viscerale" prima ancora che "comportamentale" e "riflessivo" (Donald Norman). La storia del design è letteralmente attraversata dai movimenti organici, dagli intrecci floreali dell'Art nouveau alle conchiglie ergonomiche del design scandinavo-statunitense degli anni '50. Esempi odierni sono la libreria Bookworm (Arad, Kartell) e la Embryo Chair (Newson, Cappellini). A ciò si aggiunge la recente proliferazione di materiali "artificiali" che sembrano riprodurre forme naturali (membrane, cartilagini, strutture ossee): schiume integrali (porose semirigide), vernici poliuretaniche (morbide e vellutate), policarbonati (leggeri ed elastici), elastomeri (morbidi come carne).

8 Design semiotico

Parlare di design semiotico potrebbe apparire come un controsenso. La semiotica, infatti, è stata a lungo considerata una disciplina in grado d'intervenire solo a posteriori rispetto alla progettazione, commentandone i risultati senza svolgere un ruolo attivo su di essa. Gli studi nei processi di costruzione del senso e le trasformazioni intervenute nel concetto stesso di consumo hanno dimostrato, però, che la significazione è intrinseca a ogni genere di artefatto e pertanto può essere considerata parte del progetto fin dall'inizio. Ogni tipo di design, dunque, può essere semiotico nella misura in cui riflette sugli effetti di comunicazione che produce. Fare esplicitamente design semiotico significa allora insistere sul problema progettuale in sé, evidenziando attraverso gli artefatti le problematiche comunicative che presuppongono. Il progetto diventa così esplicitamente l'incarnazione di un metaprogetto, la sua messa in scena, come un libro che riflette sulla sua stessa teoria. Quando Philippe Starck disegna il suo Juicy Salif (Alessi), per esempio, lo fa trasformando profondamente le forme classiche dello spremiagrumi, quasi negandone la funzionalità, per restituirla invece trasformata (ma mai annullata) a quanti hanno il coraggio di usarlo. Lo spremiagrumi è da subito un oggetto mitico che parla di altri oggetti costruendo così il suo stesso linguaggio.

9 Design concettuale

Per design concettuale s'intende la realizzazione di un artefatto la cui ragion d'essere riposa su un ragionamento, su un messaggio, che determina la forma dell'artefatto stesso. Un esempio è l'attività del gruppo olandese Droog. Sebbene molti progetti Droog abbiano un che di minimale, la semplicità Droog corrisponde a un surplus di complessità concettuale, e talvolta a una sorta di gioco neodadaista che si riappropria della povertà dell'oggetto funzionale. Si pensi al lampadario ottenuto legando in un mazzo 85 lampade con i loro cavi scoperti. Stiamo parlando di forme dichiaratamente

less, ma mai bore, il cui carattere sorprendente tende ad affermare nell'oggetto una crescente quota immateriale d'intelligenza a scapito dell'equilibrio formale.

10 Design modulare

Nella storia del design, il modulo ha una tradizione lunga e pregnante; pensiamo soltanto al Modulor di Le Corbusier. Per design modulare s'intende qui la definizione di un ambiente attraverso un elemento minimo costitutivo. In questo senso, potrebbe venire in mente il Minimalismo in quanto, appunto, minimo comun denominatore della forma. Ma la configurazione generale dell'ambiente può risolversi in episodi formali tutt'altro che minimali. Consideriamo ad esempio l'elemento modulare simil-lego dei Droog con cui è possibile realizzare ogni singolo tassello di un tutto "atomicamente" integrato: un odierno Gesamtkunstwerk in senso stretto, verrebbe da dire. Le opzioni sono dunque innumerevoli, come si evince dalla composita poltrona Red & Blue (à la Rietveld): ottenuta per moltiplicazione del piccolo elemento modulare.

10 Design (neo-)etnico

Il design (neo-)etnico usa linguaggi e/o materiali di origine extra-europea, quali repertori naturali, spontanei, spesso folkloristici. Si tratta spesso di citazioni o ispirazioni generiche, di "colore locale", senza riferimenti filologici precisi: una specie di "fusion" che si traduce in arredi dal look inusuale e talvolta esotico. Un esempio è la Mammut child's chair (Stgaard, Ikea) oppure il tavolo Alicudi (Sottsass, Zanotta). Ma forse il caso più impattante è l'attività dei fratelli Campana – artisti e designer – che realizzano artefatti di grande forza espressiva e tutti portatori di una spiccata estetica (o artisticità) "brasiliiana".

11 Design interattivo

Il design interattivo è quello che coinvolge il fruitore all'interno del progetto. Come ogni design concettuale (qual è), si traduce in una sorta di pensiero materializzato; ma è caratterizzato dal fatto che l'ambiente si configura come uno scenario "aperto", nel quale il fruitore può decidere d'interagire o lasciar perdere. In ogni caso, egli diviene parte di un progetto complessivo, che travalica i limiti fisici della forma. Dice Laurence Weiner: «Nel momento in cui comprendi il funzionamento del mio lavoro, te ne appropri; non c'è modo per me di entrare nella testa di qualcuno per rimuoverlo».

12 Design trasformista o anfibio

Per design trasformista o anfibio s'intende un prodotto capace di assumere funzioni diverse e trasformarsi da un oggetto all'altro. In un'accezione più ampia, sono anfibi molti oggetti Alessi che, pur assomigliano a giocattoli (e chi può dire che non lo siano a tutti gli effetti?), sono veri e proprio utensili da cucina o da bagno: prodotti ibridi che passano da un ambiente all'altro (camera dei bambini-cucina-bagno). In senso più stretto, esemplari sono le "attrezzature trasformiste" di Joe Colombo, dalla cucina compatta ai divani componibili. Un altro esempio è la scrivania-cassetto Conté dei 2Cworkshop, che diventa scrivania-armadio nella Suite d'Autore di Piazza Armerina.

12 Design generativo

Il design generativo è fondato sul concetto di DNA, il codice genetico portatore di tutte le informazioni di una specie. In questo senso, è possibile sintetizzare le caratteristiche essenziali di un qualunque artefatto in una sorta di DNA, per poi "generare", dallo stesso, oggetti diversi ma accomunati da una "aria di famiglia". Così, è possibile progettare artefatti facilmente producibili e tutti fortemente caratterizzati (personalizzati). Ciò riflette bene la specializzazione flessibile tipica della (nostra) epoca post-fordista. Un esempio è l'attività del gruppo Genometri (Singapore), che ha sviluppato un software in grado di informare migliaia di modelli a partire da un archetipo di base.

13 Design multimodale

Per design multimodale intendiamo un progetto tale da adoperare l'arredo come supporto per produrre particolari stimoli percettivi, oltre che naturalmente per assolvere alle funzioni pratiche più ovvie. L'obiettivo è quello di creare una sorta di transfert da una realtà a un'altra. Pertanto,

attraverso la creazione di artefatti visuali (e/o auditivi), il fruitore verrà trasportato in un'altra location sperando quel che potremmo definire un'immersione multisensoriale totale. La creazione d'interi ambienti dalle forme fantastiche o comunque aliene rispetto a un comune interno abitativo attraversa la storia del design: delle raffinate formulazioni plastiche della Secessione viennese agli interni "visionari" di Panton. Ma da lì a quanto può oggi essere messo in campo con mezzi tecnici ben più sofisticati c'è uno spazio piuttosto ampio.

14 Transitive Design

Il transitive design (Clino T. Castelli) è un approccio che dà luogo ad artefatti basati su forme e linguaggi consolidati, talvolta ispirati a un oggetto di culto, ma sempre caratterizzati da un qualche elemento d'innovazione tipico del presente (e orientato al futuro): spesso i materiali, ma anche i processi produttivi e naturalmente l'aggiornamento tecnologico. Così i prodotti transitive posso essere intesi come "traghetti temporali", capaci di congiungere passato e futuro. Un esempio è la scatola del sale grosso, disegnata da Mari (Alessi), che ricalca un artefatto da sempre presente nelle nostre case riproponendolo però in plastica translucida; oppure la nuova Fiat 500, interamente riprogettata; o ancora la Superleggera di Ponti (Cassina), formidabile re-design della classica sedia di Chiavari.

5. Progettazione e fornitura degli elementi di arredo della Suite

I candidati invitati alla 2ª fase concorsuale dovranno presentare il progetto esecutivo della Suite rappresentandolo in scala adeguata e secondo le norme UNI-ISO 4157 "Simbologie grafiche di designazione e di correlazione" e UNI 3972 "Tratteggi per la rappresentazione dei materiali nelle sezioni", con indicazione delle quote e delle specifiche tecniche dei materiali e dei componenti, il tutto tale da rendere cantierabile il progetto. A tal fine s'individua un elenco di elaborati relativi a ciascuna proposta progettuale:

- piante, prospetti e sezioni architettoniche in scala 1/50–1/20 (con posizionamento e identificazione degli arredi e dei corpi illuminanti, oltre che con la specifica delle finiture verticali);
- pianta e particolari costruttivi dei controsoffitti eventuali, in scala 1/50–1/10;
- pianta, prospetti, sezioni e particolari costruttivi del servizio igienico in scala 1/20–1/5 con abaco dei singoli elementi (porta, rivestimento, pavimento, specchio, lavello, vaso, bidet, doccia o vasca, rubinetterie, accessori) riportante dimensioni, riferimenti delle aziende produttrici e costo;
- particolari costruttivi degli elementi di arredo e abaco di eventuali forniture riportante dimensioni, riferimenti delle aziende produttrici e costo;
- abaco dei corpi illuminanti, riportante i dati delle aziende produttrici, il costo e le specifiche tecniche;
- abaco degli elementi di corredo (copriletto, copripiumino, tendaggi, eventuale carta da parati, ecc.) riportante i dati delle aziende produttrici, il costo e le specifiche del materiale;
- viste virtuali in numero minimo di sei con illuminazione naturale e artificiale.

Gli arredi di base della Suite devono essere prevalentemente oggetto di progettazione, coerentemente con il tema prescelto, e sono elencabili in:

- un letto matrimoniale o due letti singoli o un letto matrimoniale e un sommier; le dimensioni di riferimento dei materassi sono approssimativamente: per il letto matrimoniale cm 180X200, per il letto singolo a una piazza e mezza cm 120X200 e per il singolo a una piazza cm 90X200 e per il sommier cm 90x200;
- n. 2 comodini o testata posa-oggetti;
- n. 1 scrittoio o piano scrittura;
- n. 1 sedia (eventuali sedie aggiuntive, sgabelli, chaise lounge, poltroncine, ecc. possono far parte dell'arredo compatibilmente con la disponibilità di spazio);

- n. 1 porta-valigia;
- n. 1 armadio a muro larghezza 140 con unica anta scorrevole da cm 70, attrezzato con ripiani, cassetti, porta ombrello, appendiabiti e piano di appoggio per scaldacqua e mini frigo; i montanti e i ripiani dell'armadio dovranno avere spessore pari a cm 4;
- n. 1 tendaggio doppio per finestre (cm 140x250), uno trasparente e l'altro opaco;
- copri letto e copripiumino;
- n.1 getta-carte.

Il pavimento sarà in linoleum e il candidato dovrà sceglierne il tipo dal catalogo Amstrong – PUR Eco System (www.amstrong.com), ciò al fine di uniformare le quote dei vari ambienti. Infine si segnala che la camera sarà attrezzata con un televisore Samsung LCD 32" e con un minifrigo (altezza cm 60, larghezza cm 45, profondità cm 45).

Per quanto riguarda l'illuminazione delle camere si richiede di porre attenzione a elementi che possano impiegare preferibilmente lampade a basso consumo. Si dovrà predisporre tre tipi di illuminazione: una generale (centrale), una da lettura (in corrispondenza del letto e della scrivania) e una finalizzata al relax.

Alcune indicazioni sul servizio igienico. I sanitari e i vari accessori per il bagno, così come i corpi illuminanti di tutta la Suite, saranno prevalentemente oggetto di fornitura e dovranno essere selezionati coerentemente con il tema della camera per cui il candidato partecipa al bando.

Il costo totale per la realizzazione della Suite (incluso finiture, arredi, forniture e corpi illuminanti) non dovrà superare € 22.000.

Palermo, 6 aprile 2009

Atelierx4
(Cesare Sposito | Dario Russo)