

La fabbrica delle differenze.

Arch. Paolo De Rosa - Via del Redentore, 19 - Caserta - Tel. 0823 216810 - pdr@paoloderosa.it



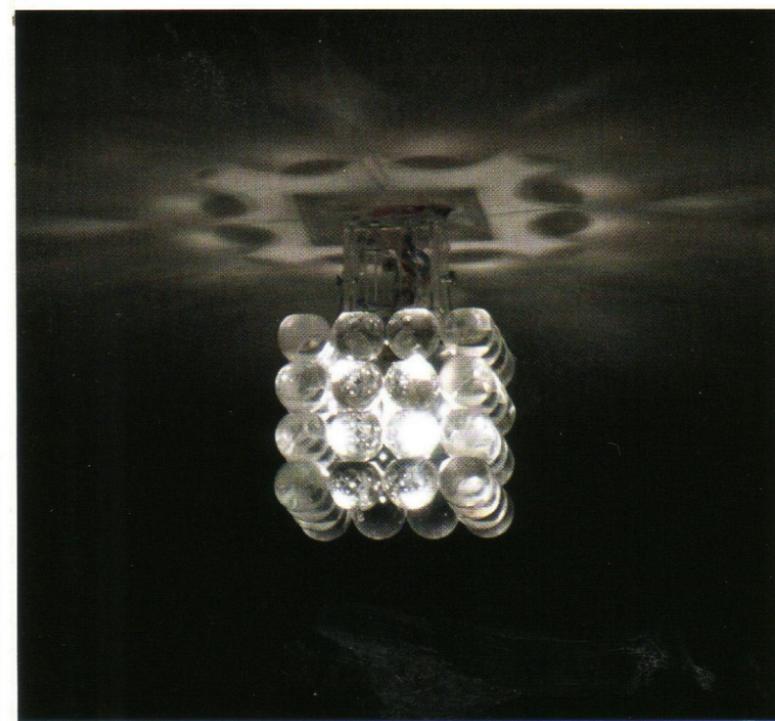
alcuni anni le giovani coppie, i single, chiunque decida di mettere sù casa - o anche di cambiarla - acquista singolarmente gli arredi per affinità elettive, emozionali.

Entrando in casa amiamo sentirci accogliere e sentirci "riamati" da ciò che amiamo per cui gli oggetti non sono più solo oggetti.



Una casa è "struttura" e "affetto", gli anglosassoni hanno due termini per definirla: come "struttura" (house) e, come "affetto", ambiente, (home). Quest'ultimo termine è quello a cui noi pensiamo quando desideriamo, scegliamo, acquistiamo un elemento d'arredamento.

E' ormai finita l'epoca dell'acquisto dell'arredamento completo, del "salotto" o della camera da letto. Da



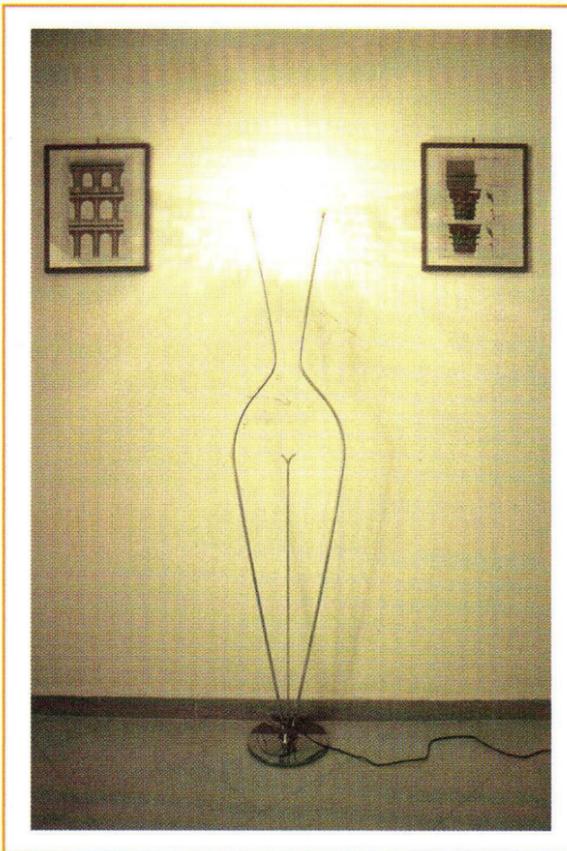
Cos'è allora che ci muove verso un oggetto oltre alla sua funzione? E' il Design.

Il design è la fabbrica delle differenze, è il "luogo" dove ogni oggetto acquista un'identità che lo rende più o meno affine a noi, vicino o distante dal nostro gusto, dalla nostra sensibilità.

Erroneamente, la parola "design" viene confusa con "disegno" ma in realtà significa "progetto" infatti la sua origine è da riportarsi ai primi del '900 (dal 1919 al 1933) quando in Germania, prima a Weimar poi a Dessau, nacque una scuola chiamata **Staatliches Bauhaus**, poi conosciuta solo come Bauhaus, che, partendo dal movimento "Learning - Thinking - Doing (Imparando - Pensando - Facendo)", applicò la problematica del progetto agli oggetti di uso comune per trasformare la realizzazione di mobili di qualità artigianale, allora privilegio delle classi abbienti, in produzioni industriali di qualità con bassi costi di gestione. La sua teoria si estende a tutta la città da cui l'assioma di Walter Gropius - fondatore della scuola - "dal cucchiaio alla città" a sottintendere l'importanza del progetto in una dialettica che, partendo dal singolo oggetto, coinvolge l'arredamento fino all'urbanistica intesa come spazi di una città, da vivere e da fruire.

Ogni oggetto in casa va scelto con speciale valutazione poiché ci rappresenta, più che verso gli altri, verso noi stessi. L'oggetto di design è, quasi sempre, divertimento, piacere, amore. Giampiero Mughini attribuisce addirittura erotismo agli oggetti. Questa capacità di trasmettere emozioni diventa sempre più democratica, trasversale perché tutti possono permettersi ciò che è particolare, che emoziona o seduce. Il design è in oggetti in cui è manifesto - che si tratti di una sedia di Zanotta, di una lampada di Flos o di un abito di Ferrè - oppure in oggetti in cui è stru-





determinare quelle curve morbide che la disegnano c'è un progetto accurato ed uno studio del movimento del mangiare, dell'ergonomia nell'impugnarla, del gesto di prendere il cibo nel piatto per portarlo alla bocca.

Questo processo avviene per ogni cosa che si vuole progettare, che sia una sedia, un tavolo, una lampada. In quest'ultimo caso ciò che si progetta non è solo l'oggetto in sé ma anche la sua funzione: la luce. Si decide che tipo di luce si vuole ottenere: d'ambiente, diffusa oppure specifica, che dia risalto, a spot. In relazione a questi scopi si sceglie la fonte luminosa ed intorno ad essa si costruisce una forma che non è fine a sé stessa ma "moltiplicatrice" del concetto in sé della lampada.

Le sedute non esprimono semplicemente il sedersi: esistono molteplici modi di sedersi e ciascuno legato a momenti diversi. Pensiamo ad esempio alle sedute di un bar, non devono invitare ad una sosta prolungata perché non consentirebbero un ricambio della clientela ma, contemporaneamente, non devono essere scomode, al contrario, in casa, devono essere comode, invitanti, accoglienti e che suggeriscano riposo, leggere, ma anche piacevoli da guardare perché arredino.

Design quindi non solo come forma ma come concetto trasversale che affonda le radici nella funzionalità degli oggetti e che contemporaneamente attraversa discorsi tecnici e tecnologici, comunicazionali, cromatici ed emozionali.

Anche scegliere l'arredamento è un progetto anche se pensiamo di affidarci esclusivamente al gusto, in realtà entrano in ballo diverse dinamiche nella scelta cercando di combinare materiali, colori, effetti dimensionali, proporzioni, abbinando stili differenti, per questo motivo è consigliabile rivolgersi ad un professionista al quale lasciare in custodia, raccomandare i desideri e le attese.

Detto questo, cosa conviene acquistare per casa nostra?

Produzione industriale o artigianale "su misura"? Un esempio comune è l'equivoco che si è diffuso riguardo i mobili in "legno massello". E' opinione diffusa che tali mobili siano garanzia di qualità, durevolezza e prestigio.

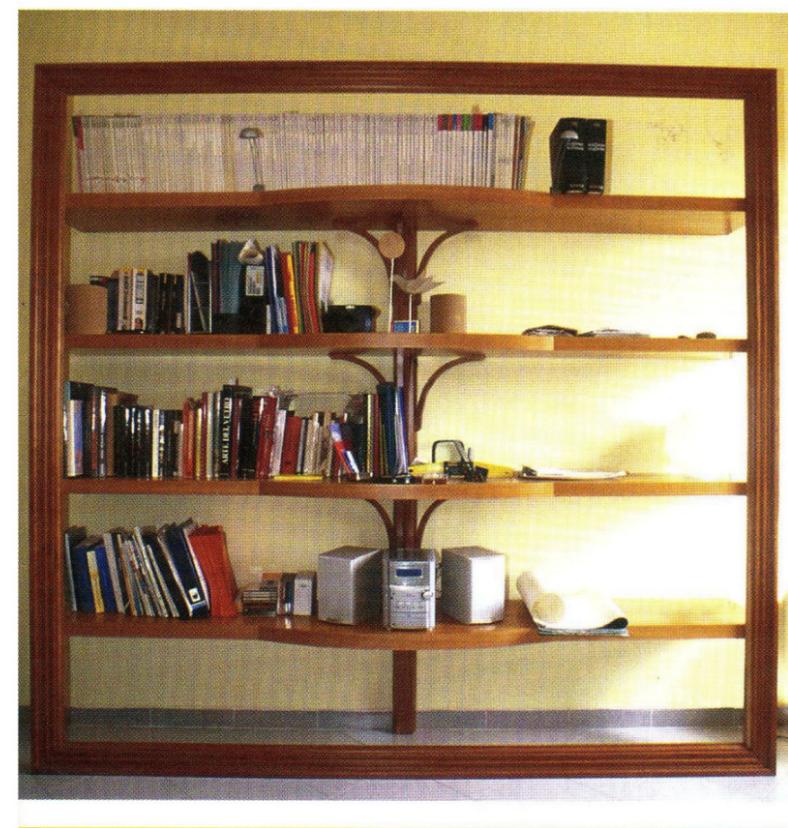
Niente di più falso.

La qualità del legno non entra per niente in gioco

nella costruzione di un mobile, che sia di una cucina o di un soggiorno.

L'utilizzo, ad esempio, del masso di Noce Nazionale, legno assai pregiato e costoso, viene ad essere uno spreco di materiale e, conseguentemente, di soldi ma, paradossalmente, anche l'utilizzo del masso di legno d'Abete, molto più economico, è ugualmente uno spreco.

Il motivo è determinato dal fatto che in ogni ambiente ci sono escursioni termiche, periodi umidi, nelle cucine e negli ambienti ad esse adiacenti, in più, ci sono anche grassi di cucinato e vapori. Il legno è materia organica, è viva. Pertanto, anche se stagionato, continua a risentire, tra le sue fibre, delle sollecitazioni sia termiche che igroscopiche.



male utilizzabile.

Il supporto professionale di un tecnico è perciò di fondamentale importanza per ottenere il migliore risultato evitando, nel contempo, spiacevoli emorragie di denaro.

Un professionista, nel caso di arredamenti d'epoca, ad esempio, è in grado di distinguere ciò che è autentico da ciò che è falso o riproduzione in stile e, nel caso di arredamento contemporaneo - da non confondere con il moderno - è in grado di suggerire i corretti abbinamenti cromatici, stilistici e dimensionali, non per gusto, che rimane questione personale ed individuale e che riguarda strettamente la committenza, ma per formazione di studi ed esperienza che lo portano ad affrontare contemporaneamente molteplici questioni, pratiche/funzionali e estetico/formali.

Altro fattore che guida i nostri acquisti è il prezzo degli arredi. Osservando la fotografia di due oggetti apparentemente molto simili, per esempio due sedie, la differenza di prezzo, a volte, destabilizza l'osservatore/acquirente. La differenza, spesso, è solo relativamente conseguente all'importanza del marchio o del progettista. In realtà, spesso, a determinare le differenze di prezzo contribuiscono una serie di elementi e di dettagli che costituiscono la qualità intrinseca del mobile. La scoperta del prezzo deve procedere quindi contemporaneamente alla scoperta delle caratteristiche qualitative e delle prestazioni.

Spesso, proprio in virtù della grossa offerta sul mercato, siamo orientati verso ciò che costa meno e che in qualche modo ci aggrada esteticamente. E' giusto dare importanza al prezzo, ma, come diceva John Ruskin, autore, poeta ed artista di fine '800, "...non è saggio pagare troppo, non è nemmeno saggio pagare troppo poco. Quando paghi troppo perdi qualche soldo ed è tutto ma, quando paghi troppo poco, spesso, non ti rimane niente perché la cosa che hai comprato non dà il risultato per il quale è stata acquistata. La norma comune nel campo degli affari esclude del tutto la possibilità di ricevere molto pagando poco. E' semplicemente impossibile. Se tratti con il più basso offerente è opportuno aggiungere qualche cosa per il rischio che si corre e, se fai questo, troverai che hai abbastanza per comprare qualcosa di meglio..."

L'umido, i grassi, si insinuano tra le venature causando deformazioni che, a loro volta, sollecitano in modo anomalo incollaggi, cerniere, binari di cassette, piani d'appoggio i quali tentano di distaccarsi dai sostegni e così via.

In breve tempo un mobile in masso di legno pieno, che sia di Noce o d'Abete, utilizzando esempi di legni sia costosi che economici, può essere deformato e

mentale ad una meccanica prima che ad un'estetica ed a questa poi come stretta conseguenza - che si tratti della Ducati di Loris Capirossi o della Ferrari berlinetta 599.

Il design è l'arte del nostro tempo e il designer è l'artista del nostro tempo, egli genera quel bello concreto che vogliamo e possiamo avere in casa, in ufficio oppure portare con noi.

E' anche vero che attualmente il termine "design", associato ad un oggetto, sta ad indicarne la stravaganza o a giustificarne il prezzo alto e, spesso, c'è troppo design senza contenuti, questo perché si pensa che un oggetto sia di design quando questo ha una forma, che sia curiosa, intrigante, esplosiva o fantasiosa.

Spesso dietro quelle forme c'è solo volontà d'imporsi, di stupire, di colpire, altre volte ci sono motivazioni progettuali che accompagnano la funzione e assecondano la sensibilità dell'utenza.

Un esempio banale è la forchetta, quella che comunemente usiamo a tavola. Difficilmente, mentre la usiamo, pensiamo ad un progetto che ne abbia definita la forma, la diamo per scontata, eppure, a