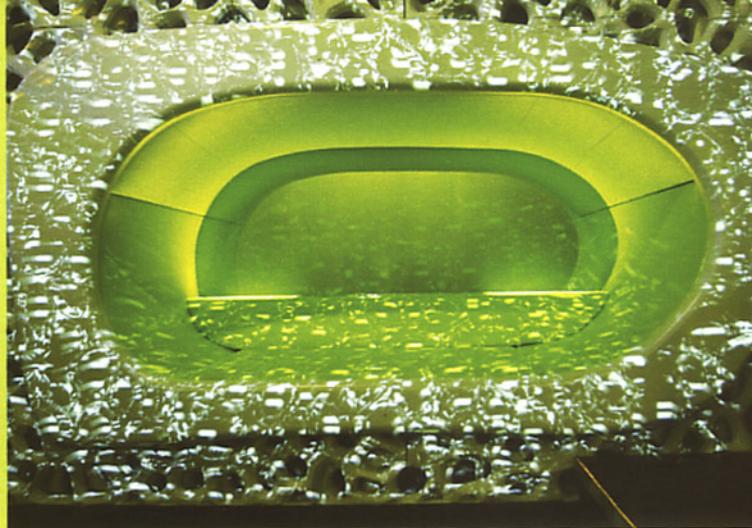


**SPECIALE** Interni a forma di pillola, divani che imitano petali, fanali per auto che diventano pareti. Oggi i designer non creano più semplici oggetti ma veri e propri mondi. Una total experience fatta di suoni, luci e nuovi materiali  
di V. Briatore, G. Zoppis, G. Tartaro, P. Crespi



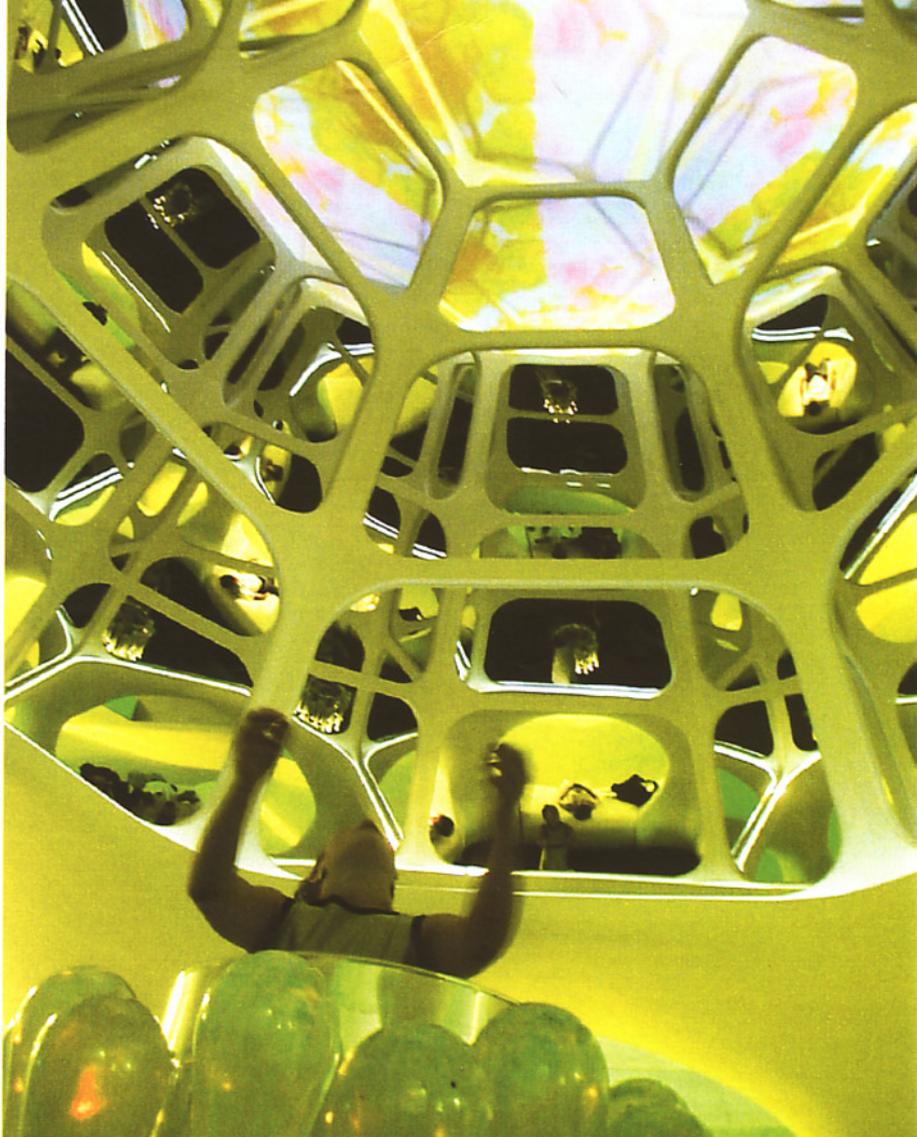
# CYBER DESIGN!

**T**utti conoscono l'iPod, ma non tutti sanno che la sua bellezza e la sua forza hanno fatto nascere, in Apple e presso altre aziende, almeno 30 prodotti utili a trasportarlo, proteggerlo, goderselo, dividerlo. E sono tutti prodotti belli perché devono essere accostati all'icona, che funziona come ogni Mp3 ma che è vincente in virtù della sua bellezza. Così la bellezza genera bellezza. Dal piccolo al grande e viceversa. Entriamo in architetture sorprendenti, in cui soffitti e pavimento non esistono più, in cui le forme mutano come mutano suono e materia. Da dieci

anni a oggi una nuova generazione di progettisti, figli del digitale e della rete, è partita, spesso in modo temerario, alla conquista di spazi inesplorati, misteriosi e avvincenti. Lo sviluppo delle tecnologie informatiche e connettive ha dato ai progettisti una fiducia immensa nel loro mezzo e nell'estensione del proprio cervello. Fino a oggi quasi tutto ciò che gli umani sono riusciti a pensare ha trovato nel tempo una realizzazione: il web sembra essere la tela di connessione fra gli esseri pensanti che i filosofi e gli yogi hanno sognato per migliaia di anni. I nuovi designer, forti delle loro estensioni,

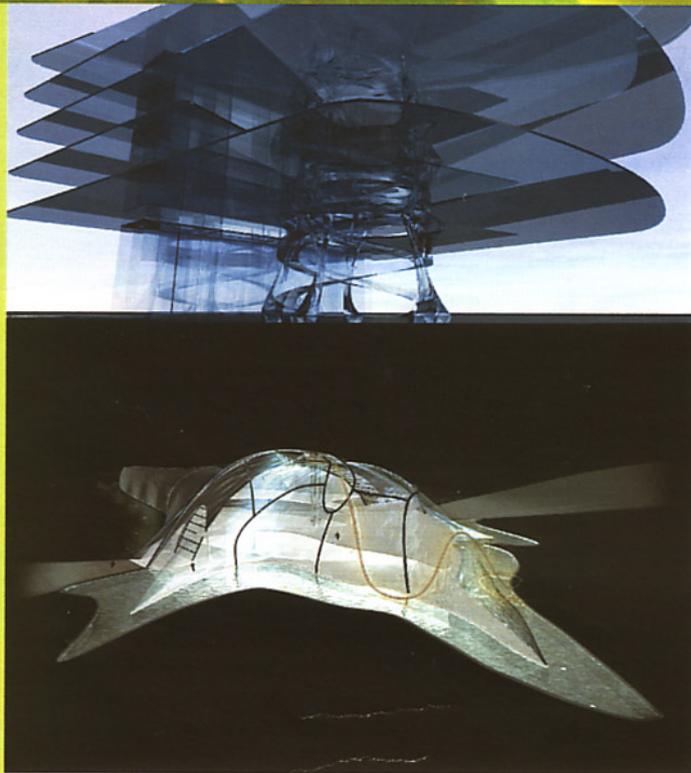
non si accontentano più di piccoli viaggi progettuali, ma espandono la creatività dagli oggetti alla grafica, dall'architettura alle scenografie, dagli interni all'impreditoria; diventando di fatto non più solo designer di cose, ma designer di mondi. Il fenomeno non è nuovo, Alvar Aalto o Gio Ponti lo sono stati, così come lo sono ancora oggi Sottsass, Mendini o Starck. La differenza sta in parte nella giovane età e nella baldanza con cui le visioni del mondo vengono messe in scena. Sono visioni organiche, viventi, colorate, fluttuanti, in cui le sinestesie di suoni, luci e immagini ci portano a vivere immer-

sioni totali, sia che si tratti di uno spazio di Tokujin Yoshioka, di una bottiglia d'acqua sferica di Ora Ito o della profondità glaciale del bianco con cui è rivestito l'i-Pod. Il progetto più impressionante, in cui viene voglia di dissolversi come in una galassia, è forse quello dell'Architettura Genetica proposta dal gruppo tedesco 3deluxe. Un progetto collettivo a cui partecipano scienziati, ingegneri, creativi connessi in rete, su una scala di dimensione architettonica, unita al battito del tempo. Certo spesso sono cose effimere, a volte così perfette, rarefatte, lussuose che sembrano esistere solo nel cyberspazio e si spera sempre di non vedere nel buio della mattina il lounge cieco ma pieno di luci della sera prima. A quando un progetto per il risveglio, la fatica del lavoro, la corsa folle tra il sistema binario del supermercato? A quando un giovane "guru di mondi" italiano? Non ne mancano, ciò che manca loro è la dimensione internazionale, problema che merita una riflessione a parte. Ci sono Enrico Azzimonti, il poeta, con i suoi edifici e le sue meraviglie eco tech ([www.enricoazzimonti.it](http://www.enricoazzimonti.it)) e poi i Nucleo di Torino ([www.nucleo.to](http://www.nucleo.to)) e i Gum Design della Versilia ([www.gumdesign.it](http://www.gumdesign.it)). Nonostante i mali del mondo l'energia progettuale è un fatto nuovo: migliaia di persone pensano e progettano mondi viventi. E in buona parte vivibili.



### 3deluxe

In origine, nel '92, i 3deluxe erano in 4: i designer della comunicazione Andreas e Stephan Lauhoff, l'interior designer Nikolaus Schweiger e il designer Dieter Brell. Ora sono circa 26 e continuano a operare partendo da Wiesbaden, realizzando progetti che possiamo definire di "ampio respiro". Generazione digitale 100% si dichiarano ispirati al noto saggio di Kevin Kelly, *Out of Control - The Rise of Neobiological Civilization*, uscito nel '94, e cercano di applicare ai loro spettacolari spazi e progetti le teorie che spingono affinché biologia e tecnologia si sposino. Scrivono: "Come la simulazione digitale dimostra, biologia e tecnologia, in tutte le loro complessità sono organizzate secondo leggi e ordini simili. Più complesso e non gerarchico risulta il network, più un processo tecnologico tende a rassomigliare a uno biologico". Protezioni ecologiche, risparmio di energia, nano-tecnologie, bionica, architettura molecolare e genetica sono le parole chiave del loro lavoro. Piace pensare che non sono soli e che dalla rete arrivano la condivisione e la competenza di altri saperi. In fondo la tecnologia è nella vita, vita e bio sono la stessa cosa e l'architettura respira fin dai tempi delle capanne vegetali. Col loro lavoro connettivo forse ci aiutano a districare queste valenze nello scenario più complesso e confuso del nostro tempo. ([www.3deluxe.de](http://www.3deluxe.de)) Virginio Briatore

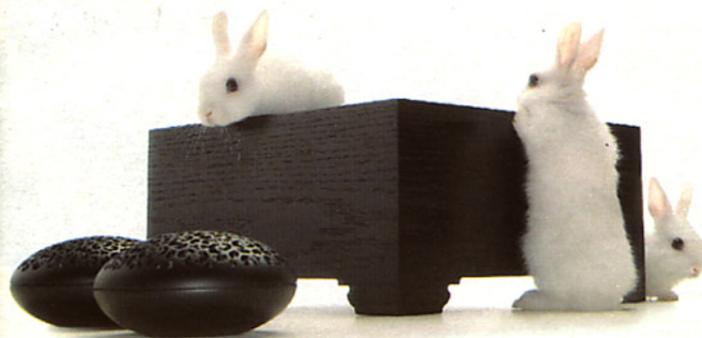


L'architettura genetica dei tedeschi 3deluxe: nella pagina precedente, interni techno per la discoteca/ristorante Cocoon Club, a Francoforte. Qui sopra, dall'alto: Scape, padiglione dedicato ai "nuovi media giovanili" realizzato per la World Expo di Hannover; Bionik World 1 e 2, studi-provazioni per strutture irrealizzabili.



## Marcel Wanders

Alto, bello, simpatico, l'olandese Marcel Wanders ha perfino un cognome così fortunato che da solo è un marchio registrato: cambiando una vocale diventa Wonders - meraviglie - che a sua volta abbinato al cognome costituisce un nuovo brand. Cresciuto alla scuola salutare dei Droog Design ha ben presto trovato la sua autonomia e la sua carica vitale diventando una delle icone più gettonate della scena internazionale. Il suo messaggio è semplice e positivo: "Siamo qui per creare una situazione d'amore, vivere con passione e far diventare veri i nostri sogni". I clienti evidenziati sul suo sito sono quasi tutti italiani: Bisazza, B&B, Cappellini, Poliform, a dimostrazione di quanto le fortune di molti designer internazionali siano legate alle capacità produttive delle aziende italiane. Particolare è l'esperienza di Wanders quale fondatore-imprenditore di Moooi, un marchio di oggetti di total experience, disegnati da una folta comunità di creativi, quasi tutti nord europei, che ha fra i suoi valori l'integrità, il rispetto, il lavoro di gruppo. Dagli oggetti alle case, quando si è simpatici e bravi, il passo è breve, il progetto Lute Suites è in sintonia col personaggio: sette normali casette del 18° secolo affacciate sull'Amstel River che da un mondo di favola che sapeva di patate e aringhe sono state trasformate in sette diverse dimore dannatamente confortevoli, seducenti e tecnologiche, per far sì che il viaggiatore-cliente sia tentato di viverle come se fossero una vera casa! ([www.marcelwanders.nl](http://www.marcelwanders.nl)) V.B.



## A scuola di futuro

■ Al suo quinto anno di vita l'Interaction Design Institute di Ivrea ([www.interaction-ivrea.it](http://www.interaction-ivrea.it)) è la scuola italiana a più avanzato contenuto digitale. Ha come direttore accademico una donna, l'inglese Gillian Crampton Smith, diventata famosa nei primi anni '90 per aver fondato al Royal College of Art di Londra il primo luogo europeo in cui insegnare l'interazione fra umani e macchine. L'Istituto offre Master biennali, con borse di studio nei casi meritevoli. I primi progetti di tesi, presentati negli anni scorsi, hanno confermato il valore internazionale della scuola affrontando temi quali:

Democrazia Accelerata, Control Mania, Giochi Educazionali, Mobile Embodiments.

■ Nuvole e sole hanno ancora intensità equatoriali a Singapore, il più grande duty free del pianeta. Qui da 50 anni opera la Nanyang Technological University ([www.ntu.edu.sg](http://www.ntu.edu.sg)), un grande centro formativo in cui il numero dei computer è più alto di quello degli studenti. Classificata al 50° posto nel mondo dal *The Times Higher Education Supplement*, l'università si è lasciata alle spalle celebri campus americani e ha da pochi anni inaugurato un'area di studio in Design, Arte e Media. Fra i nuovi docenti spicca

il bravo designer indiano Suresh Sethi, amico di Ettore Sottsass e allievo di Andrea Branzi nel primo ciclo di diplomati usciti dalla Domus Academy di Milano nell'85. Alla Ntu in questi giorni i ricercatori di Domus Academy ([www.domusacademy.it](http://www.domusacademy.it)) tengono un work shop e questo sta diventando un altro criterio nella scelta delle università: capire con chi sono linkate, quali esperienze di scambio offrono. A Ntu investono sul design e cercano designer europei disposti a trasferire le loro esperienze agli studenti: pagano bene, ma bisogna fermarsi uno o due anni e parlare, se non il cinese, almeno l'inglese.

Marcel Wanders, ovvero l'humour. Dall'alto a destra: lampada a sospensione Zeppelin S1, per Flos; Happy Hour, pensato insieme alla coreografa Nanine Linning; l'acrobata fa parte del progetto; sistema Pandora: sembrano un tavolino e due soprammobili, in realtà sono diffusori acustici stereo.

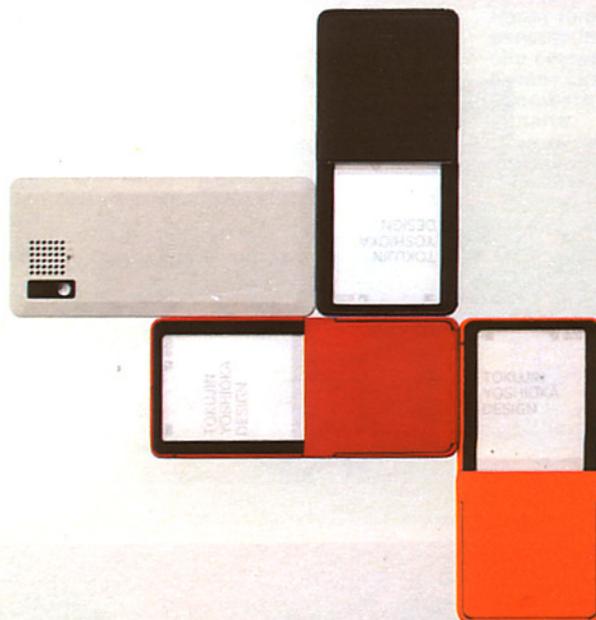


Lavori del giapponese Tokujin Yoshioka. Qui sopra: per le pareti di uno stand della Toyota è stato utilizzato il materiale dei catarifrangenti, con effetti psichedelici. In alto a sinistra: installazione alla Meiji Memorial Picture Gallery di Tokyo con il lampadario *Stardust*, disegnato per Swarovski; orologio *To*, per Issey Miyake; le lancette fanno tutt'uno col quadrante, che cambia col passare del tempo; *Media Skin*, progetto di telefono cellulare per AU, operatore giapponese nelle telecomunicazioni.

## Tokujin Yoshioka

Ascolta musica Ambient, ama alzarsi presto la mattina, preferisce la tv e i quotidiani ai libri e alle riviste, si veste normalmente e non ama complicazioni di look. Tutto, chiaramente, a modo suo, anche perché, proprio come Mozart, solo partendo un po' più in ritardo, dichiarava già all'età di sei anni di voler fare il designer. Nato nel '67, ha maturato la decisione della sua vita nel '73, anni ruggenti del design internazionale, ma con i noti prodromi della crisi. Assicura di lavorare sempre: quando mangia (con buona pace del suo stomaco), quando guida, quando dorme. Un lavoro totalizzante, del quale è profondamente innamorato, che gli dà moltissima soddisfazione. E nel farlo vuole sorprendere la gente con semplicità. Un ossimoro progettuale che ha in sé l'ambiziosa volontà di fare qualcosa che nessun altro ha fatto o pensato prima, scegliendo per esempio i materiali non tanto per le loro caratteristiche, quanto per elevarne sperimentalmente le potenzialità.

Non stupisce allora che i suoi maestri dichiarati siano Shiro Kuramata, Achille Castiglioni, Jacques Herzog. Dei colleghi contemporanei non si cura, non per supponenza, ma per mancanza di tempo o stimoli. Ci si potrebbe aspettare di più da uno dei più quotati "creatori di ambienti" contemporanei. Ma è l'esito del suo lavoro che parla per lui. Sono suoi gli allestimenti di showroom o "effimeri ambienti" per Bang & Olufsen, Swarovski, Yamagiwa, Hermès, Issey Miyake, Muji, BMW, Audi, Peugeot, Shiseido. Ma anche gli ormai storici tavoli, e sedie per Driade. ([www.tokujin.com](http://www.tokujin.com)) **Giorgio Tartaro**





Dall'alto a destra, in senso antiorario: *One Line*, lampada da tavolo in alluminio per Artemide; una villa da James Bond (immaginaria, fatta interamente al computer) per la copertina dell'album *10,000 Hz Legend* degli Air; bottiglia per l'acqua minerale Ogo; interno del club parigino Le Cab; chaise longue *Petal* con scocca in fibra di vetro laccata, per Cappellini. Nell'immagine sopra il box: Ora-Itto.



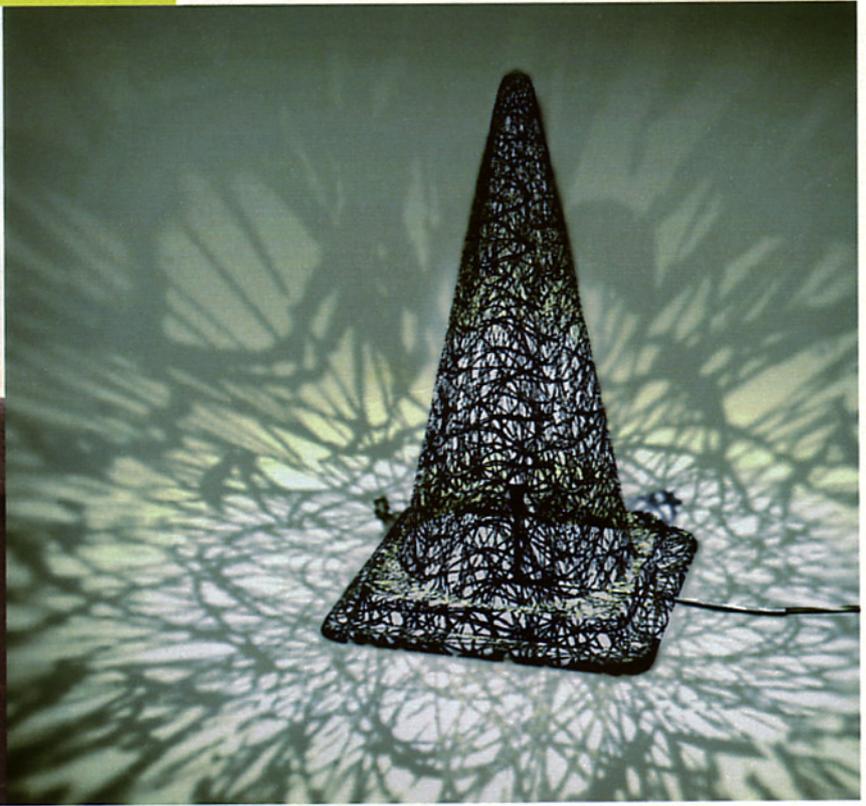
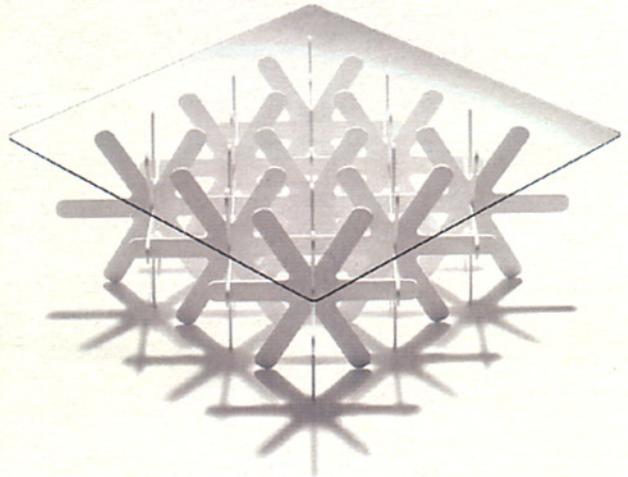
## Ora-Itto

Del designer grafico Ora-Itto si parla ormai come di una leggenda, dal nome che si è inventato al modo in cui si è fatto conoscere: spacciandosi sul suo sito (senza dichiararlo mai), a soli 21 anni, come direttore artistico delle più note aziende del lusso. I suoi finti zaini per Vuitton erano così realistici e innovativi che i giornalisti li hanno pubblicati e le persone hanno iniziato a richiederli. Stupiti dall'audacia e dalla bravura di questo "pirata" dell'immateriale alcune delle firme hanno finito col chiedergli di rifare davvero immagine o prodotti. Ne è nato un successo clamoroso (da altri definito catastrofico) che a 24 anni lo ha portato in Italia alla corte del più coraggioso imprenditore del sistema arredo, Giulio Cappellini, che gli affidò tutta la comunicazione e gli allestimenti della stagione 2004. Oggi, a 28 anni, lo Studio Ora-Itto è una miniera di lavori a tutto campo, in tutte le dimensioni, e il sito si apre direttamente sui marchi delle aziende clienti, confermando la vocazione commerciale del personaggio. Permane la meraviglia di trovarsi di fronte a luoghi e oggetti di rara bellezza ma dal sapore di rendering, privi di parole, e di non riuscire a capire cosa sia vero o falso, fino a non ricordarsi più se mai si sia presa in mano la celebrata bottiglietta della birra Heineken, così tante volte vista pubblicata e pubblicizzata. Curioso infine sapere che i suoi gioielli-finzione, illegalmente disegnati per un noto marchio, sono stati a loro volta recepiti e prodotti, indebitamente, dall'azienda in questione! ([www.ora-itto.com](http://www.ora-itto.com)) **Virginio Briatore**



## Nendo

Nendo in giapponese è "argilla", il più duttile dei materiali naturali. Rimanda alla flessibilità degli spazi e dell'arte tipica di questa cultura. Il gruppo di giovani progettisti di Tokyo che ne ha preso il nome si è fatto notare per la *Drawer House* (Good design award 2004): un'abitazione ideata per moduli scorrevoli a scomparsa, riconducibili al sistema base del cassetto. Una soluzione-design per sfruttare gli spazi abitativi in un Paese ad alta concentrazione. Nella casa-cassetto ogni elemento può essere portato alla luce o fatto sparire con un gesto: la cucina rientra in un armadio, un'intera libreria viene inghiottita dal muro. Lo spazio è plasmato secondo le necessità e la metratura disponibile. "Ogni elemento nelle nostre case", dicono i Nendo, "mette in scena solo il necessario, la cultura occidentale dell'abitare è invece esibizionista: mostra mobili e suppellettili senza ritegno". Sul concetto del *wabi-sabi* (quiete semplice ed elegante semplicità) i Nendo hanno disegnato per le italiane De Padova e Oluce una serie di tavolini e lampade molto essenziali. I primi sono solo vassoi con delle gambe, su modello dei *chabudai* giapponesi. Le seconde sono dischi acrilici, con una luce che scende come pioggia. Al Salone del Mobile '05 è stata la volta di *Streterior*, collezione di lampade e complementi ispirati alla vita metropolitana. I Nendo la descrivono come "una serie di oggetti che prendono forza dalla propria razionalità e leggerezza. Per gente nomade, anche per chi la casa non ce l'ha". Una risposta alle ingombranti culture europea e statunitense. Meglio wabi e sabi ([www.nendo.jp](http://www.nendo.jp)). **Giuliana Zoppis**



Progetti del gruppo giapponese Nendo. Dall'alto: *Drawer House*, una casa dove tutto è "a scomparsa"; tavolino *Snow*, per Swedese; *Cone-light*, lampada in fibra vegetale; poltrona *Cosy Chair*, in cartone e schiuma di carta riciclata. Nel ritratto: Takahiro Matsumura, elemento "italiano" del gruppo.



## Jonathan Ive

L'Inghilterra, che se lo è lasciato sfuggire poco più che ventenne, gli tributa onori (designer dell'anno 2003) e dalle pagine del *Sunday Times*, a fine novembre, lo lancia in testa alla classifica dei cittadini britannici più influenti fra coloro che hanno scelto di vivere negli Usa. «È l'uomo che ha disegnato l'iPod e molti dei prodotti simbolo che hanno scosso sia il mondo della musica che quello dell'elettronica», recita la motivazione, che parte dal fondo. Già, perché Jonathan Ive, 38 anni, un terzo dei quali passati a reinventare, semplificandola, l'immagine dei computer e degli altri device con il marchio della Mela, ha siglato in pratica tutti i successi dell'era Jobs, il fondatore di Apple tornato in sella nel 1997. Con Ive l'oggetto computer ha scoperto di poter avere una vocazione estetica, parallela a quella tecnologica e funzionale e al pari di questa altrettanto decisiva. A partire dall'iMac, il rivoluzionario "all in one" traslucido e colorato che l'anno successivo sparglia il mercato dell'hardware riportando in attivo i conti della casa madre. Schivo e "low profile", Ive (che nel frattempo ha dovuto aggiungere un "vice president" alla sua firma) è alla testa del team (che conta fior di professionisti da ogni parte del mondo la cui firma, però, non compare mai) che a Cupertino, in California, studia forma e funzioni di tutti i modelli della piattaforma consumer, fino all'ultimo iMac G5, piatto e bombato, che si aziona con il telecomando. Per non parlare dei portatili (iBook) e dell'iPod, la "killer application" che tutto il mondo ascolta. In cuffia. A proposito, al MoMa di New York c'è una bacheca per il Newton 130, l'antesignano dei palmari disegnato da Ive, sempre per Apple, nel 1994. Ma questa è preistoria. ([www.apple.com](http://www.apple.com)) Paolo Crespi

## Abitare con i sensi

Anche una musica o un sapore possono parlare di design. È l'idea che ha avuto Minotti, uno dei nomi più rappresentativi dell'arredamento made in Italy, che per il prossimo Natale ha pensato a un modo originale per comunicare il suo stile agli amici. «È un'idea che ci è venuta un anno fa, e che abbiamo sviluppato a puntate. L'idea: trasmettere il nostro mondo anche attraverso piccoli oggetti piacevoli. Coinvolgendo tutti i cinque sensi», spiega Roberto Minotti, architetto, uno dei titolari. «Il primo a cui ci siamo dedicati è stato l'udito, commissionando a un gruppo di musicisti svizzeri un cd lounge. Poi abbiamo affrontato l'olfatto, "disegnando" un profumo per ambienti che abbiamo sperimentato - in segreto - durante lo scorso Salone del Mobile: una fragranza fresca, mediterranea. Vicina al nostro mondo. Per il gusto abbiamo pensato al cioccolato: nero, fondente, maschile. Confezionato in piccole buste dalla grafica forte». ([www.minotti.it](http://www.minotti.it))

In alto: Jonathan Ive, l'uomo che ha inventato l'iPod (e non solo). A fianco, dall'alto: il Genius Bar, all'interno del primo Apple Store in Europa, a Londra; bianco totale per il mouse senza fili e per l'eMac, un computer progettato appositamente per le scuole.

