

Il Fattore Esperienziale





POLITECNICO DI TORINO

Dipartimento di Architettura e Design

Corso di Laurea in Design e Comunicazione

A.A. 2024-2025, Sessione Dicembre 2025

Tesi di Laurea

Il Fattore Esperienziale

Relatrice:

Prof.ssa Beatrice Lerma

Candidati:

Lorenzo Gallo
Beatrice Mortarino

INDICE

01	Tendenza progettuale contemporanea	1.1 / Le origini dell'ergonomia e lo sviluppo dello Human-Centered Design	12
		1.2 / Inclusione e universalità: dal Design for All alle normative internazionali	17
		1.3 / La deriva della semplificazione	23
		1.4 / Il paradigma della semplificazione	27
		Bibliografia	37
02	Oltre la semplificazione: approcci alternativi alla progettazione	2.1 / La nascita delle controtenedenze: dall'Arts and Craft al Radical Design	42
		2.2 / L'ambiguità come risorsa progettuale	48
		2.3 / Critical Design	55
		2.4 / Sinestesie per la progettazione	62
		2.5 / Rivalutare il tempo	73
		2.6 / L'oggetto come mediatore	80
		Bibliografia	87

03	Interviste progettisti	3.1 / Intervista a Pepita Design	96
		3.2 / Intervista a Design by Joffey	114
		3.3 / Intervista a Giulia Leverani di Olivelab	126
		3.4 / Intervista a Yusuke Taguchi Design	138
		Bibliografia	151
04	Il Fattore Esperienziale	4.1 / I 12 principi del Good Design	156
		4.2 / Il Fattore Esperienziale	162
		4.3 / Casi studio	180
		Bibliografia	199
05	Outcome progettuale	5.1 / Scenario	204
		5.2 / Casi studio di spremiagrammi	206
		5.3 / Vincoli di progetto	218
		5.4 / Immaginario di riferimento	219
		5.5 / Soluzioni progettuali e caratteristiche	228
		Bibliografia	249

Introduzione

Negli ultimi decenni, il Design è stato guidato da un crescente orientamento alla semplificazione: una spinta resa possibile dai progressi dell'ergonomia e dall'evoluzione degli standard d'uso, che hanno reso gli artefatti più accessibili, intuitivi e uniformi. Questa trasformazione, pur ampliando l'inclusività, ha progressivamente ridotto la varietà dei linguaggi progettuali e la ricchezza delle esperienze che gli oggetti sono in grado di generare.

Parallelamente, diversi progettisti e correnti hanno cercato di restituire un margine più ampio di interpretazione, sensibilità e complessità, proponendo un approccio che non si limiti alla funzione ma riconosca anche la dimensione simbolica, relazionale e temporale del progetto. Ne emerge un panorama eterogeneo, in cui riflessioni teoriche, posizioni critiche e pratiche progettuali invitano a ripensare il ruolo del Design nella contemporaneità.

In questo scenario si inserisce il presente elaborato che, a partire dall'analisi delle correnti esaminate, dal materiale raccolto attraverso interviste a progettisti del panorama contemporaneo e dal confronto tra vari casi studio, definisce e propone il concetto di Fattore Esperienziale. A partire da tale definizione, il lavoro elabora inoltre alcune linee guida progettuali pensate per affiancare i 12 principi del Buon Design ideati dal laboratorio di Concept Design del Politecnico di Torino. L'obiettivo è integrare questa nuova prospettiva come componente essenziale del progetto, capace di orientare verso nuove soluzioni, ampliando lo sguardo oltre l'efficienza e l'usabilità.

La ricerca trova infine una sua applicazione concreta nella progettazione di uno spremiagrumi domestico, scelto perché ritenuto un oggetto ricco di potenzialità espressive inesplorate. Questo esercizio permette di mettere alla prova le linee guida proposte e di esplorare come il Fattore Esperienziale possa tradursi in scelte formali, materiali e simboliche, restituendo ai prodotti d'uso un ruolo attivo nella vita quotidiana.

Tendenza
progettuale
contemporanea



Negli ultimi decenni, i progressi scientifici nel campo dell'ergonomia hanno portato alla definizione di nuovi standard e linee guida progettuali, favorendo un'interazione con gli artefatti sempre più intuitiva, uniforme e priva di attriti. Se da un lato questo processo ha ampliato l'accessibilità e ridotto le disuguaglianze d'uso, dall'altro ha favorito l'emergere di una tendenza progettuale orientata alla semplificazione, che mira a ridurre al minimo la complessità e a rendere l'esperienza il più possibile fluida e intuitiva. In questo scenario, l'usabilità non è più soltanto un obiettivo etico e sociale, ma diventa anche una leva economica e un principio regolativo della cultura materiale.

Questo capitolo indaga come la semplificazione sia divenuta uno dei paradigmi centrali del Design contemporaneo, ricostruendone le origini e le motivazioni e analizzandone le conseguenze sul piano dell'esperienza, della cultura e del significato. L'obiettivo è comprendere come un principio nato per garantire accessibilità e uguaglianza d'uso abbia progressivamente trasformato il modo in cui progettiamo e viviamo gli oggetti, fino a ridefinire il rapporto tra l'uomo, la tecnica e l'atto stesso del progettare.

1.1

Le origini dell'ergonomia e lo sviluppo dello Human-Centered Design: l'evoluzione del rapporto uomo-oggetto

Nel corso del Novecento, la crescente attenzione verso l'accessibilità e l'interazione tra l'uomo e gli oggetti ha spinto la ricerca a concentrarsi sempre più su queste due dinamiche.

Questa crescente sensibilità è il risultato delle trasformazioni socioculturali che, a partire dalla seconda rivoluzione industriale, hanno messo in luce la necessità di saper utilizzare al meglio le nuove tecnologie. Con l'avvento dei macchinari e dei sistemi complessi negli anni Quaranta e Cinquanta infatti, l'operatore umano doveva essere posto nelle condizioni di capirne il funzionamento e non commettere errori. Discipline come l'ergonomia classica e la psicologia cognitiva nascono per far fronte a queste nuove esigenze inerenti al rapporto uomo-oggetto, ma soprattutto per offrire possibili vantaggi a livello di produttività aziendale.

Questo passaggio risulta evidente in uno dei testi fondanti dell'ergonomia, scritto dallo psicologo britannico Hywel Murrell, *Ergonomics: Man in His Working Environment* (1965). L'autore descrive l'ergonomia come *"the study of the relationship between man and his working environment"*, evidenziando che l'obiettivo principale non è soltanto migliorare il comfort dell'operatore, ma soprattutto assicurarsi che le macchine e i sistemi complessi siano progettati per adattarsi all'uomo piuttosto che costringerlo ad adattarsi alla macchina. A questo proposito, nel testo Murrell scrive *"To achieve maximum efficiency a man-machine system must be designed as a whole, with the man being complementary to the machine and the machine being complementary to the abilities of the man"* [1].

In questa fase di trasformazione tecnologica, la Monarch Machine Tool Co., industria situata in Ohio, sviluppa il *10EE*, un tornio di altissima precisione, uno dei primi esempi di macchinario industriale che mostra un'attenzione implicita all'ergonomia applicata alla disposizione dei comandi e alla riduzione dell'affaticamento dell'operatore. I torni precedenti presentavano leve e manopole non standardizzate, spesso fuori dalla portata naturale del corpo e pannelli di controllo complessi da comprendere.

Questo nuovo modello introduce una disposizione logica dei comandi in un raggio d'azione naturale, con leve differenziate per forma e resistenza. L'altezza e inclinazione del piano di lavoro è calibrata secondo l'altezza media dell'operatore, i comandi sono resi più visibili e la leva di emergenza è differenziata visivamente e collocata per essere trovata immediatamente. In questo modo si riscontra una diminuzione nella fatica fisica e cognitiva dell'operatore, che è quindi portato ad essere più preciso e commettere meno errori durante l'utilizzo del macchinario [2].



Fig. 1.1
Tornio ad alta precisione
10EE della Monarch
Machine Tool CO.

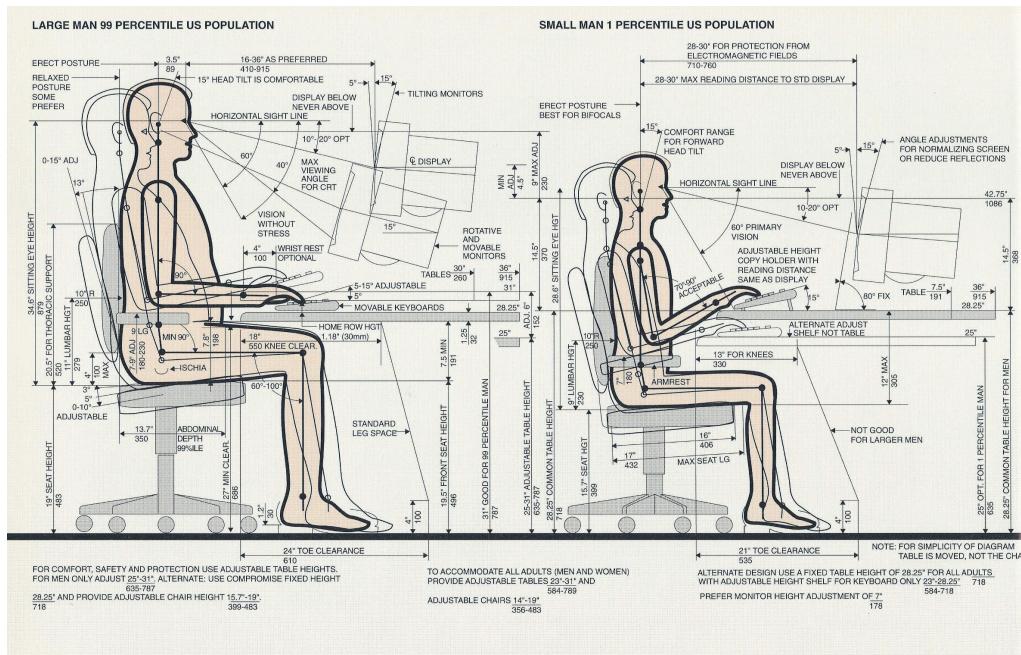


Fig. 1.2
Ergonomia della postazione di lavoro.
Henry Dreyfuss,
The Measure of Man and Woman, 1993.

In questo senso, l'ergonomia fisica emerge chiaramente come risposta alla crescente complessità dei sistemi tecnici:

non più un adattamento passivo dell'uomo, ma un intervento progettuale che modella ambienti e strumenti sulle capacità cognitive e fisiche dell'operatore.

Nella sezione dedicata alle *Consoles* nel libro *The Measure of Man and Woman*, Henry Dreyfuss riporta dodici configurazioni tipiche di console e postazioni di lavoro e le rispettive misure antropometriche ottimali. Il suo approccio mira a garantire che ogni comando, leva, pulsante o display sia situato

entro il raggio naturale di movimento dell'operatore, disposto secondo i principi di leggibilità e accessibilità collocandoli in modo da evitare movimenti superflui al raggiungimento dell'obiettivo d'uso.

Come si può notare dai suoi disegni, distingue tra zone di efficienza, dove si collocano i comandi primari e zone d'uso secondarie dove sono posizionati i comandi non critici. Introduce inoltre versioni *sit-down*, *sit-or-stand* e *stand-up*, con dimensioni differentiate per uomini e donne, basate su percentili antropometrici [3].

Dagli anni Sessanta in poi si sviluppa anche l'ergonomia cognitiva, che concentra l'attenzione sui processi mentali coinvolti nell'interazione: percezione, memoria, attenzione, presa di decisione, mostrando come l'efficacia di un artefatto dipenda non solo dall'adattamento al corpo umano, ma anche dalla sua capacità di conformarsi ai modelli mentali dell'utente.

Un esempio emblematico dell'ergonomia cognitiva applicata è quello dei *sistemi di controllo dell'Apollo*, sviluppati a partire dal 1961, in cui i comandi sono raggruppati per funzione e hanno forme, colori e disposizioni coerenti. Tutto è progettato per ridurre il carico emotivo dei piloti ed eliminare le ambiguità, così da facilitarne l'uso in condizioni estreme [4].

Se prima le tecnologie avanzate popolavano solo gli ambienti professionali, a partire dagli anni Ottanta, con l'avvento dei personal computer e la diffusione crescente di dispositivi informatici, queste permeano anche negli ambienti domestici. Le persone comuni iniziano ad interfacciarsi e le esigenze, che prima erano proprie dei lavoratori, diventano comuni alla maggior parte delle persone. La ricerca è quindi costretta ad interessarsi ad un'interazione uomo-macchina che vada oltre l'ambito professionale e che si focalizzi sull'esperienza quotidiana dell'utente.

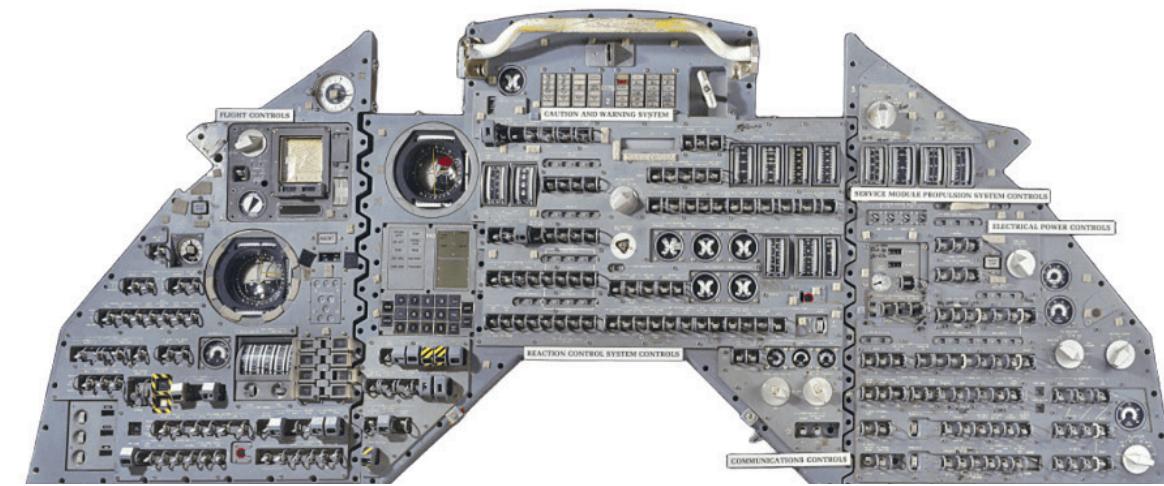


Fig. 1.3
Pannello di controllo del modulo di comando Apollo, 1961.

È in questo contesto che prende forma l'approccio dello Human-Centred Design, che pone alla base della progettazione i bisogni, le competenze ed i limiti cognitivi dell'utente. Donald Norman sistematizza questi principi nel suo libro ***La caffettiera del masochista*** (1988), opera in cui introduce concetti come affordance, feedback, mapping e riduzione dell'errore come criteri fondamentali per garantire la comprensibilità e l'usabilità degli oggetti quotidiani.

Norman sottolinea che ***“progettare è in realtà un atto di comunicazione”*** (Norman D., *La caffettiera del masochista*) dove il compito del progettista è rendere l'oggetto leggibile e immediato, evitando che l'utente debba compiere deduzioni complesse o rischi di sbagliare [5].

1.2

Inclusione e universalità: dal Design for All alle normative internazionali

Definendo l'approccio Human-Centred Design, Norman non affronta esplicitamente la variabilità umana in termini di capacità fisiche, disabilità, età o diversità culturali; l'attenzione si concentra quindi sulle caratteristiche della maggioranza. Dalla definizione stessa dell'HCD emergono i limiti legati a questo approccio: l'autore, seppur implicitamente, stila i suoi principi per un utente "standard". In un articolo successivo, *Human-Centred Design Considered Harmful* (2005), egli osserva che *"The more something is tailored for the particular likes, dislikes, skills, and needs of a particular target population, the less likely it will be appropriate for others"* [6]. Questa affermazione mette in luce come l'assumere come riferimento un "utente medio" rischi di escludere chi non rientra in quel profilo, evidenziando la necessità di approcci più inclusivi.

Sin dal secondo dopoguerra, in un contesto di ricostruzione urbana e crescente attenzione al benessere sociale, emerge l'urgenza di rendere accessibili gli spazi per le persone con disabilità fisiche e motorie causate dal Conflitto, oltre a considerare il progressivo invecchiamento della popolazione.

Nasce così, tra gli anni Cinquanta e Sessanta, il movimento del *Barrier-Free Design*, orientato all'eliminazione delle barriere architettoniche e alla creazione di infrastrutture accessibili a tutti. Ne sono un perfetto esempio i primi *dropped kerbs*, soluzione ideata nel Regno Unito dall'architetto Selwyn Goldsmith: scivoli nei marciapiedi progettati dopo aver indagato le difficoltà riscontrate dalle persone in sedia a rotelle. Questi interventi, nati per facilitare la mobilità di una minoranza, si rivelano presto vantaggiosi per tutta la popolazione: genitori con passeggini, anziani o ciclisti [7]. Questo episodio segna un momento chiave nella storia del Design, poiché dimostra come un progetto pensato per un gruppo specifico possa migliorare l'esperienza d'uso collettiva, aprendo la strada a un approccio più universale.

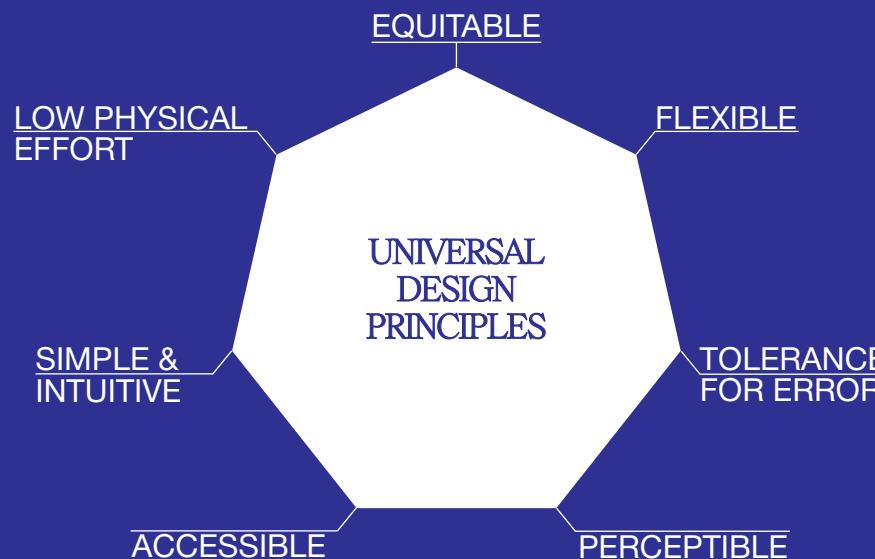
Parallelamente agli studi ergonomici, che miravano a ottimizzare l'integrazione uomo-oggetto in termini di efficienza e comfort, iniziano quindi a svilupparsi approcci più inclusivi che pongono l'attenzione sulla diversità umana.

statunitense Ronald L. Mace formalizza queste teorie con il concetto di ***Universal Design***, proponendo un modello di progettazione che rendesse prodotti, ambienti e servizi usabili da tutte le persone.

L'approvazione dell'***Americans with Disabilities Act (ADA)*** nel 1990 conferma il crescente interesse verso questi temi e sancisce per la prima volta l'obbligo di garantire pari opportunità e accesso a tutti gli aspetti della vita quotidiana alle persone con disabilità [8].

Nel 1997 il Center for Universal Design dell'Università del North Carolina, fondato da Mace, formula i Sette Principi dell'Universal Design:

Equità d'uso, Flessibilità d'uso, Uso semplice ed intuitivo, Chiarezza percettiva, Tolleranza all'errore, Sforzo fisico contenuto e Misure e spazi sufficienti [9].



Questi diventano il riferimento globale per questo nuovo approccio progettuale, la cui metodologia viene descritta come *"the design of products and environments to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design"* [10]. In quest'ottica, la diversità di abilità, età, cultura o condizione fisica non è più un'eccezione da compensare, ma uno

dei fondamenti del progetto. I principi previsti dall'Universal Design non sono regole imprescindibili, ma criteri di valutazione che guidano il progettista verso soluzioni capaci di integrare le dimensioni fisiche, cognitive ed emotive dell'esperienza. Questo approccio, nato da esigenze architettoniche e civili, diviene presto un paradigma culturale esteso anche al Product Design e alla Comunicazione.



Fig. 1.4
OXO Good Grips,
Sam Farber, 1990.

Sono proprio le disabilità motorie della moglie, causate da una forma di artrite, che spingono Sam Farber ad ideare una serie di utensili domestici che le consentissero di cucinare senza dolori o fatica. Nel 1990 nasce la linea ***OXO Good Grips***, composta da utensili dall'impugnatura oversize e morbida che consente anche a chi ha maggiori

difficoltà di adoperarli [11]. Pensati per aiutare un'utenza particolare, diventano più comodi per tutti, e sono rappresentativi di come l'accessibilità si trasformi in valore e stimolo progettuale. Prima di allora nessuno aveva messo in discussione la forma degli utensili da cucina, considerata canonica.

È il principio che Microsoft descrive come *“Solve for one, extend to many”*, secondo il quale il progetto che nasce per risolvere un limite individuale genera vantaggi collettivi [12].

L'Universal Design si diffonde anche in Europa, dove le idee vengono accolte e ampliate attraverso una prospettiva sociale e culturale. Nel 1993, con il supporto della Commissione Europea, nasce l'EIDD (European Institute for Design and Disability) con l'obiettivo di promuovere il Design come strumento per migliorare la qualità della vita delle persone e favorire l'inclusione, riconoscendo che l'accessibilità non riguarda solo le barriere fisiche, ma anche quelle cognitive, sociali e culturali.

Il percorso trovò la sua sintesi nella Dichiarazione di Stoccolma del 2004, in cui l'EIDD formulò per la prima volta la definizione di Design for All:

“design for human diversity, social inclusion and equality”
[13]

Si afferma che il Design for All

“aims to enable all people to have equal opportunities to participate in every aspect of society. To achieve this, the built environment, everyday objects, services, culture and information – in short, everything that is designed and made by people to be used by people – must be accessible, convenient for everyone in society to use and responsive to evolving human diversity” [13]

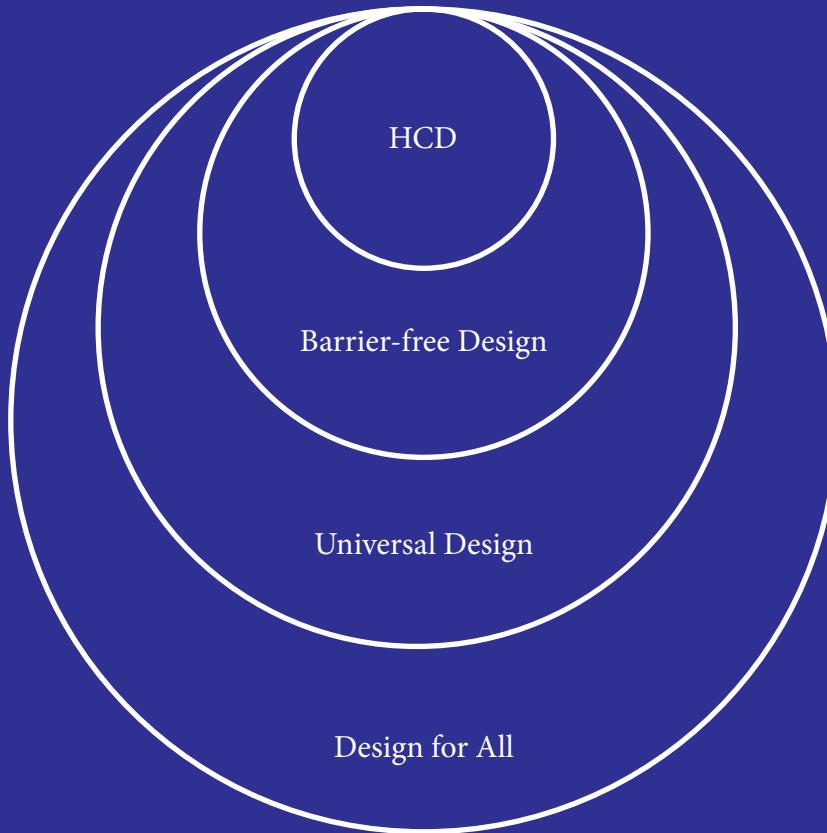


Fig. 1.5
Campagna Take Less di Help Remedies, 2011.

L'attenzione non è più rivolta solo alle diversità di tipo fisico o motorio, ma anche a quelle legate all'identità culturale. Ci si orienta verso lo sviluppo di sistemi comprensibili al maggior numero di individui, superando gli ostacoli cognitivi legati anche alle tradizioni e al proprio background culturale.

La campagna *Take Less di Help Remedies* (2011) ne è un esempio, in quanto mira ad abbattere le barriere legate alle competenze pregresse necessarie a comprendere quali medicinali assumere per specifici sintomi. L'obiettivo è aiutare il consumatore a individuare in modo più chiaro ed immediato la funzione del farmaco, evitando che venga sovrappiuttato dalla quantità di informazioni solitamente riportate sulle confezioni. Il programma punta anche a favorire una maggiore consapevolezza sul corretto utilizzo dei medicinali, incoraggiando a prenderne la giusta quantità senza esagerare [14].

In questo percorso, l'ergonomia cognitiva ha un ruolo decisivo poiché permette di tradurre i processi interpretativi dell'utente in criteri concreti di progettazione. Da queste basi teoriche si sviluppano i principi successivamente adottati e sistematizzati in standard progettuali e normative internazionali, pensati per sfruttare i modelli mentali e i fattori socio-culturali al fine di rendere l'interazione rapida, fluida, intuitiva ed efficace per tutti.



1.3

La deriva della semplificazione

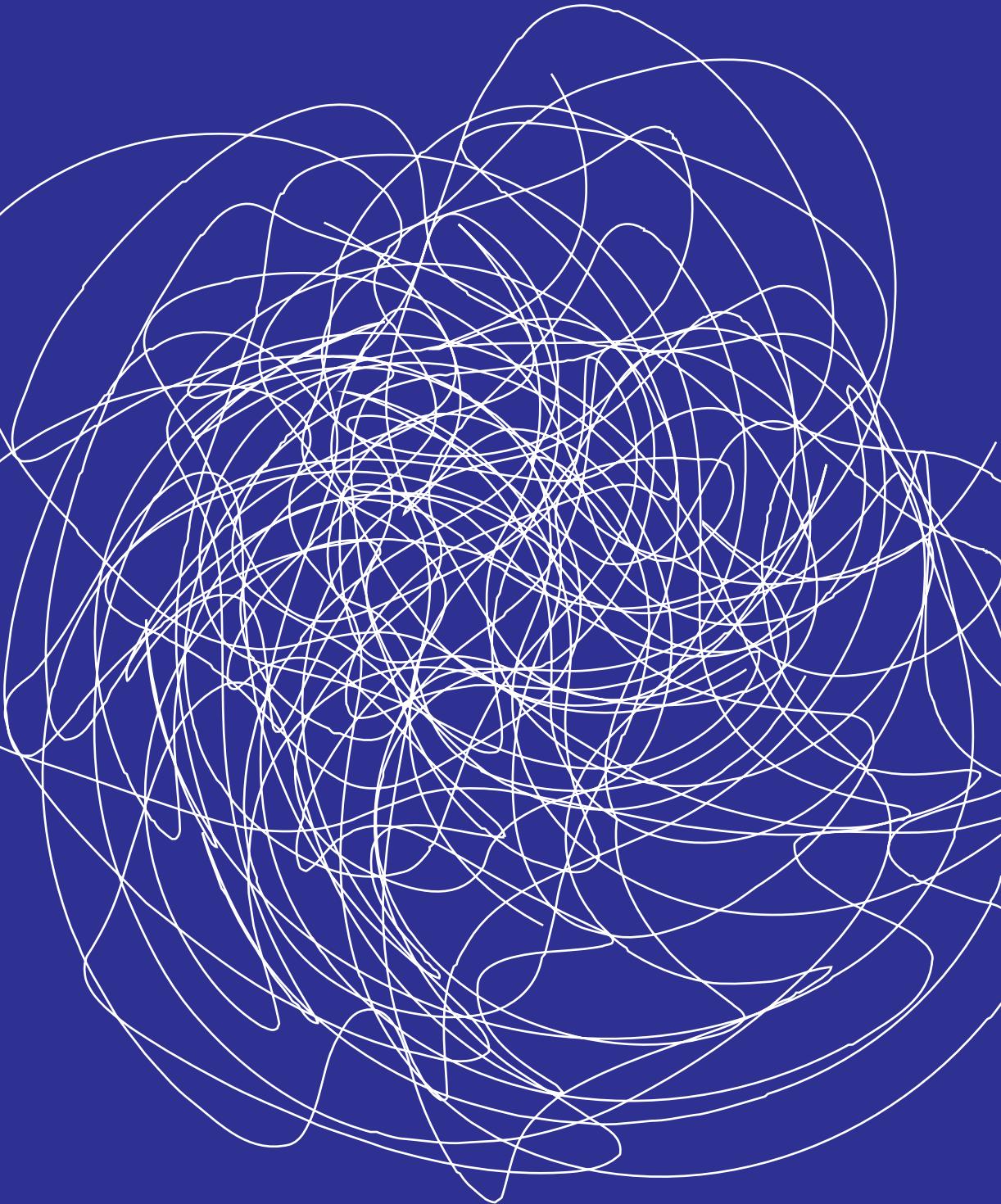
Tuttavia, parallelamente ai progressi in termini di inclusione, questa tensione verso la semplificazione e l'universalità d'uso ha progressivamente assunto un'altra valenza. In una società orientata alla produttività e al consumo, la riduzione della complessità diventa non solo un obiettivo progettuale, ma anche una leva economica: l'usabilità si trasforma in strategia di mercato. Prodotti e interfacce vengono progettati per essere immediati e universali, non tanto per garantire uguaglianza, quanto per massimizzare l'engagement, l'efficienza e la frequenza d'uso. In questo modo, i principi del Design for All vengono gradualmente assorbiti dal paradigma capitalistico della performance, dove ogni gesto semplificato coincide con un gesto più rapido di consumo.

Byung-Chul Han, nel suo libro *La società della stanchezza* (2010), individua una trasformazione radicale della modernità: dalla società disciplinare descritta da Foucault, basata su regole esterne e sull'imposizione del divieto, siamo passati a una società della prestazione, caratterizzata non più dal *“no”* imposto dall'autorità, ma dal costante imperativo positivo del *“yes, we can”*. In questo nuovo regime, l'individuo non è più vincolato da costrizioni visibili, ma interiorizza spontaneamente l'obbligo di essere sempre attivo, efficiente, connesso e performante. L'effetto paradossale è che il soggetto si percepisce libero, quando in realtà diventa vittima di una forma sottile di auto-sfruttamento: si spinge costantemente oltre i propri limiti, senza che vi sia un potere

esterno ad imporlo, poiché l'imperativo viene dall'interno.

Questo pensiero è sostenuto da Hartmut Rosa, sociologo e filosofo, che descrive il capitalismo moderno come una forma di totalitarismo non più fondata sulla repressione esterna, bensì su un potere interno, autoindotto e costitutivo, che plasma le identità e i modi di vita, rendendo le persone complici del sistema stesso [15].

La logica dell'accelerazione è lo strumento attraverso cui questo nuovo potere totalitario si manifesta. Essa pervade ogni ambito della vita: lavoro, comunicazione, relazioni, consumo, risultando più efficace proprio perché non imposta dall'esterno, ma interiorizzata come valore positivo. Le persone non sentono di essere costrette a correre: vogliono correre, competere, lavorare e migliorarsi continuamente. In questo senso, il capitalismo tardo-moderno si fonda su una forma di auto-disciplina volontaria, che trasforma la libertà in una nuova forma di costrizione. I giovani, dice, lavorano duramente e desiderano farlo, perché associano la libertà alla possibilità di espandere le proprie scelte di consumo. Così, la promessa di emancipazione si rovescia nel suo contrario: la libertà coincide con la partecipazione più profonda al ciclo produzione-consumo, e il soggetto stesso diventa il motore del sistema che lo domina. Per questo utilizza il termine ***“totalitarismo dell'accelerazione”***: una forma di dominio invisibile, che passa attraverso la conoscenza, l'etica e le istituzioni e che mira all'incremento continuo della produzione e del consumo, scopi ultimi di questo sistema.



Questa condizione ha ripercussioni profonde sul piano cognitivo ed emotivo. L'eccesso di stimoli, l'immediatezza delle interazioni e la mancanza di frizioni generano una crescente incapacità di concentrazione e attenzione sostenuta. Secondo Han, la moltiplicazione delle possibilità e dei compiti da svolgere porta a una frammentazione della mente, che non riesce più a soffermarsi, a contemplare o a dedicarsi a un processo lungo e riflessivo.

Ne derivano patologie tipiche come l'ADHD, in cui la continua sollecitazione porta a una dispersione dell'attenzione, e il burnout, legato all'esaurimento delle energie psicofisiche. A questo si aggiunge l'ansia derivante dall'incertezza e dalla pressione costante della performance. In una società in cui ogni individuo è chiamato a essere sempre efficiente e produttivo, ogni pausa, lentezza o incertezza viene percepita come fallimento personale. L'imperativo di *“poter fare tutto”* si traduce nel sentimento di *“non fare mai abbastanza”*, con conseguente frustrazione e depressione.

Han osserva che la società della prestazione non produce più folli o ribelli, come accadeva nella società disciplinare, ma individui depressi e ansiosi: soggetti logorati non da una repressione esterna, ma da una libertà apparente che diventa essa stessa forma di imposizione [16].

In questo senso, il Design che punta a eliminare ogni attrito e a garantire interazioni sempre più rapide e trasparenti si inserisce perfettamente nella logica della società della prestazione. Ogni attrito eliminato diventa un compito in più che l'individuo deve

essere pronto a svolgere, ogni fluidità aggiuntiva alimenta la pressione a non fermarsi mai. Il risultato è un'esperienza quotidiana che, pur promettendo libertà ed efficienza, conduce a una condizione di stanchezza cognitiva ed emotiva, segnata dall'incapacità di concentrazione, dall'ansia e dalla sensazione costante di inadeguatezza. Così, nell'illusione di una maggiore libertà di accesso, gli utenti diventano sempre più simili tra loro: svolgono le stesse azioni, con gli stessi gesti, negli stessi tempi.

L'oggetto smette di essere un mediatore che ciascuno può plasmare sul proprio stile di vita, e diventa un dispositivo che plasma il comportamento stesso, riducendolo a pura efficienza operativa.

L'esperienza quotidiana si appiattisce in un flusso di azioni veloci, intuitive e senza attrito, ma anche prive di profondità e significato.

14

Il paradigma della semplificazione

Nonostante i benefici indiscutibili, tendere verso la *"frizione minima"*, intesa come la condizione in cui l'interazione tra utente e artefatto è resa il più fluida, immediata e automatica possibile, eliminando ogni attrito fisico, cognitivo o decisionale che potrebbe rallentare l'azione, è progressivamente divenuto un vero e proprio dogma progettuale, e in quanto tale solleva alcuni interrogativi critici. Se da un lato l'eliminazione degli attriti garantisce funzionalità e universalità, dall'altro rischia di ridurre l'esperienza d'uso a un atto puramente operativo, privo di profondità simbolica

o rituale. Emblematica è la differenza tra la *moka tradizionale*, caffettiera ideata da Alfonso Bialetti nel 1933, il quale utilizzo implica una sequenza di gesti, tempi di attesa e percezioni sensoriali, e una macchina a capsule come la *Y3.3*, progettata dall'architetto Piero Lissoni e prodotta da Illy [17]. Nell'usare la moka l'utente prende parte ad un vero e proprio rituale nel quale viene coinvolto attraverso l'attivazione dei suoi sensi: dosa gli ingredienti, sente il profumo di caffè, ascolta il gorgoglio.

Y3.3

Nella Y3.3, seppur sia molto più complessa, il gesto viene ridotto all'essenziale: due tasti (che consentono di scegliere la lunghezza del caffè), un procedimento (ignoto e nascosto all'utente), un risultato. La possibilità di errore e l'attesa sono eliminati, ma con essi anche la partecipazione sensoriale e interpretativa. L'oggetto non richiede più conoscenza o attenzione: l'utente diventa spettatore di un processo automatico.

MOKA

La moka consente a ciascuno di sviluppare il proprio modo di fare il caffè: per alcuni l'acqua deve arrivare fino alla valvola, per altri la polvere va pressata dopo essere stata inserita e altri ancora girano il caffè con un cucchiaiino prima di servirlo. Questo semplice prodotto, composto da soli tre componenti, lascia alla libera interpretazione infinite possibilità di utilizzo.



Fig. 1.6
Moka, di Alfonso Bialetti. Prodotta da Bialetti, 1933.



Fig. 1.7
Y3.3 di Piero Lissoni.
Prodotta da Illy,
2017.

La semplificazione, inizialmente concepita come strategia di inclusione e di accesso, si è così trasformata in un paradigma culturale che tende a livellare le pratiche, a omogeneizzare i comportamenti e a ridurre lo spazio per l'interpretazione personale.

Il nodo centrale si colloca quindi tra due poli in costante tensione: da una parte la normatività, orientata a garantire sicurezza, standardizzazione, efficienza, accessibilità, e che rappresenta un compito etico e sociale imprescindibile del Design; dall'altra la desiderabilità di esperienze più riflessive, ambigue e rituali, capaci di restituire all'utente un margine di appropriazione e di significato. Non è la semplificazione in sé a costituire un problema, ma il suo statuto di criterio esclusivo: quando diventa l'unica misura di valore, il Design rischia di ridursi a dispositivo di automatizzazione, comprimendo la complessità dell'esperienza umana fino a relegarla alla mera esecuzione.

Il filosofo francese Bernard Stiegler, in alcuni suoi testi tra cui *La Société automatique: Tome 1* (2015) e *La technique et le temps* (1994), descrive quelli che sono per lui gli effetti dell'automatizzazione sulla soggettività e sulla cultura. Afferma che questa, oltre ai processi produttivi, investe progressivamente anche l'esperienza, trasformando le attività riflesse e decisionali dell'uomo in operazioni prescritte da sistemi tecnici. In questo modo l'individuo viene esonerato dal compito di scegliere o di interpretare, e si verifica ciò che l'autore definisce *"proletarizzazione del sapere"* (*La technique et le temps*, 1994) [18].

La conseguenza diretta è la deumanizzazione, svaniscono le competenze e le capacità riflessive proprie dell'essere umano, il libero arbitrio. Nella progettazione, rimuovere ogni possibile attrito e rendere fluida l'interazione, anche se a fin di bene, significa anche rendere astratta l'esperienza: l'utente interagisce con un sistema che agisce al suo posto, riducendo la sua partecipazione a un gesto automatico, privo di coinvolgimento emotivo e simbolico.

Nel tentativo di rendere un oggetto accessibile a tutti, questi sono i rischi in cui si incorre, soprattutto se, come evidenziato precedentemente, la logica dell'universalità d'uso viene inserita nel contesto della società del consumo e dell'iper-produttività odierna, dove l'accessibilità diventa anche un'ottima strategia di marketing. Un prodotto che soddisfa le esigenze di molte persone infatti aumenta la probabilità di essere venduto. Questo fattore incentiva molto la produzione in questa direzione e il progetto rischia di perdere specificità: per catturare l'interesse del pubblico più ampio possibile, l'oggetto tende a semplificarsi, a depurarsi da caratterizzazione estetica o culturale, a farsi neutro e universale. Il risultato è un design generalizzato, capace di adattarsi a chiunque, ma spesso incapace di parlare in profondità a qualcuno in particolare.

Per mascherare l'assenza di carattere degli oggetti d'uso che ne consegue, in molti casi gli studi di progettazione ricorrono alla logica della personalizzazione. Tale strategia, basata sulla possibilità di scegliere tra varianti minime di uno stesso prodotto, produce l'illusione di fare una scelta personale, di fare l'oggetto proprio. Ciò che accade realmente è un ampliamento controllato dell'offerta, in cui il gesto del consumatore è limitato alla selezione tra opzioni definite, mentre l'oggetto rimane invariato nella sua struttura.

La teorica svedese Linda Rampell utilizza il termine **“aesthetonomics”** per indicare che l'estetica e l'economia si sono fuse in un unico sistema in cui l'essere coincide con l'apparire e l'esistenza con lo scambio. In questo contesto si colloca **“l'Homo Capitalistes”**: un soggetto che progetta se stesso come un brand, adattando costantemente la propria immagine per restare competitivo, desiderabile, visibile. Il Design diventa quindi il mezzo con cui le persone si rappresentano e costruiscono loro stesse, comprando la loro immagine attraverso i prodotti.

Qui ci si imbatte in un paradosso; l'uomo che crede di essere libero di costruire la propria identità, quando questa non è altro che un vocabolario limitato fornito dal mercato, progettato per indirizzare i comportamenti. È qui che si manifesta l'appiattimento culturale e simbolico: le identità diventano versioni leggermente variate della stessa forma, riconoscibili, ma intercambiabili [19].

Fig. 1.8
Campagna Nike By You, 2019.



Questa strategia è stata adottata da numerose aziende, tra cui Nike, che con la sua campagna **Nike By You** consente ai clienti di customizzare la propria scarpa, modificando i colori, le stampe e alcune finiture partendo da una selezione di prodotti [20]. In realtà, il

cliente sceglie una tra le varianti predeterminate per ciascuna parte della scarpa, acquistando alla fine un prodotto che, pur apparentando unico, è uguale a quello di altri.

La strategia è accattivante perché illude di creare qualcosa di personale, ma il risultato finale resta omologato.

Una simile tendenza trova un riscontro nella riflessione di Theodor W. Adorno e Max Horkheimer sul concetto di industria culturale, elaborato nella *Dialettica dell'Illuminismo* (1947). Secondo i due filosofi, i prodotti culturali della modernità capitalistica tendono a una progressiva standardizzazione, nella quale ogni innovazione è soltanto una variazione superficiale di forme già consolidate. In questo modo, l'industria culturale,

“defrauda ininterrottamente i suoi consumatori di ciò che ininterrottamente promette” [21]

mantenendo vivo il desiderio ma riconducendolo costantemente allo status quo.

L'apparente universalità e accessibilità, che dovrebbero garantire libertà di fruizione, si trasformano invece in una forma di falsa uguaglianza che livella le differenze e riduce gli individui a una massa indifferenziata. Applicata al Design, questa logica si traduce nella produzione di oggetti neutri e intercambiabili, capaci di adattarsi a chiunque ma incapaci di instaurare un legame autentico con qualcuno in particolare. Così, il progetto, nella sua corsa verso la semplificazione e l'universalità, rischia di ridurre l'esperienza a un atto puramente operativo, replicando le stesse dinamiche di appiattimento criticate da Adorno e Horkheimer nella cultura di massa.

Non legandosi in alcun modo all'utente, il prodotto diventa omologato, sostituibile, invisibile. Donald Norman nel suo libro *Emotional Design* (2003), sostiene che per rendere l'esperienza d'uso piacevole e creare un legame duraturo con l'utente,

“L'oggetto deve essere ricco e complesso, capace di dare origine ad un interscambio senza fine tra i vari elementi”

e

“L'osservatore deve avere il tempo di studiare, analizzare e considerare la ricchezza di un tale interscambio” [22].

L'approccio progettuale contemporaneo invece non lascia spazio alla contemplazione e soprattutto mira a ridurre il più possibile qualsiasi tipo di complessità percepibile.

Tuttavia, se i prodotti diventano neutri e generalizzati, l'esperienza d'uso a loro legata diventa allo stesso modo standardizzata. Gli individui hanno spazio per agire in un solo unico modo *“giusto”* e le loro azioni finiscono per seguire schemi comportamentali ripetitivi e automatizzati.

L'uso non richiede più interpretazione, non lascia spazio a deviazioni personali o a tempi di appropriazione: si tratta di eseguire rapidamente, senza riflettere, seguendo il percorso di interazione pensato dal progettista.



Fig. 1.9

Scena del film Tempi Moderni di Charlie Chaplin, 1936.

La tendenza alla semplificazione, nata con l'intento di garantire accessibilità e inclusione, si è progressivamente trasformata in un principio dominante che orienta non solo il modo in cui progettiamo, ma anche il modo in cui ci relazioniamo agli oggetti e all'esperienza quotidiana.

Nel perseguire la fluidità e l'immediatezza, il progetto rischia di ridurre l'esperienza a pura efficienza, privando l'utente della possibilità di interpretare, scegliere o sbagliare.

Riflettere su questa condizione non significa mettere in discussione il valore dell'accessibilità, ma riconoscere la necessità di restituire al Design una dimensione critica e sensibile, capace di accogliere l'imprevisto, la lentezza e l'ambiguità come parti essenziali dell'esperienza umana. Accettare la complessità non come errore ma come risorsa significa immaginare un Design che non si limiti a semplificare, ma che favorisca nuove possibilità di relazione, appropriazione e significato.

BIBLIOGRAFIA e SITOGRADIA

- [1] Murrell, H., 1965. *Ergonomics: Man in His Working Environment*. London: Chapman & Hall.
- [2] https://pearl-hifi.com/06_Lit_Archive/15_Mfrs_Publications/02_Machine_Tools/Monarch_10_EEs/Monarch_10EE_Various_Vintages.pdf
- [3] Dreyfuss, H., Tilley, A., R., 2002. *The measure of man and woaman, human factor in Design*. John Wiley & Sons Inc.
- [4] NASA, *Crew Interfaces – Displays and Controls*. <https://www.nasa.gov/wp-content/uploads/static/history/alsj/tnD7919DsplaysCntrls.pdf?utm>
- [5] Norman, D.A., 2019. *La caffettiera del masochista*. Trad. it. di Gabriele Noferi. Editore: Giunti.
- [6] Norman, D. A., 2005. *Human-Centered Design Considered Harmful*. Articolo.
- [7] Mace, R.L., 1985. *Universal design: Barrier free environments for everyone*. Los Angeles: Designers West.
- [8] *Americans with Disabilities Act of 1990, As Amended*. <https://www.ada.gov/law-and-regs/ada/?utm>
- [9] Center for Universal Design, North Carolina State University, 1997. *The principles of Universal Design*. <https://design.ncsu.edu/research/center-for-universal-design/>
- [10] *Definizione di Universal Design*. https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/catalogs/tip-sheets/what-universal-design?utm_
- [11] Farber, S., *Oxo Good Grips*. Sito web di Good Grips.
- [12] <https://inclusive.microsoft.design/#InclusiveDesignPrinciples>
- [13] *The EIDD Stockholm Declaration*, https://dfaeuropa.eu/wordpress/wp-content/uploads/2014/05/stockholm-declaration_english.pdf
- [14] Lezione di approfondimento, *Design e accessibilità culturale*. Design dell'esplorazione, Politecnico di Torino.
- [15] Vizza, P., 2020. *L'alienazione ai tempi dell'accelerazione*, intervista a Hartmut Rosa. Pubblicata dall'Università di Firenze.
- [16] Byung-Chul H., 2010, *La società della stanchezza*. Trad it. Federica Buongiorno. Editore: Nottetempo
- [17] Lissoni, P., 2017. *Iperespresso Y3.3*. Sito web di Illy.
- [18] Stiegler, B., 2015. *La société automatique: Tome 1, L'avenir du travail*
- [19] Rampell, L. (2012). *The Shopmodern Condition*. Stockholm: Raster Förlag.
- [20] Sito web della Nike, *Nike by You*. <https://www.nike.com/it/nike-by-you>
- [21] Adorno, T.W. e Horkheimer, M. (1947/2023). *Dialettica dell'illuminismo*. Trad. it. di R. Solmi. Torino: Einaudi.
- [22] Norman D., 2003. *Emotional Design*. Milano: Apogeo Education.



Oltre la
semplificazione:
approcci
alternativi alla
progettazione

Come osservato nel capitolo precedente, la logica della razionalizzazione nella progettazione, che mira all'efficienza e alla semplicità d'uso, seppur, per certi aspetti, risulti vantaggiosa per l'accessibilità e la comprensione dei prodotti d'uso, spesso costringe gli oggetti a condividere un linguaggio visivo molto simile, neutro e omologato. Per rispondere a questa tendenza, negli anni successivi alla seconda rivoluzione industriale, alcuni progettisti e movimenti ideologici hanno tentato di reintrodurre maggiori margini di interpretazione, cercando di restituire all'utente la possibilità di stabilire un legame più personale con gli oggetti.

Questo capitolo analizza alcune di queste prospettive, che, pur differenti per contesto e finalità, condividono la volontà di ampliare l'orizzonte del progetto oltre la funzione e la forma, esplorandone la portata simbolica, relazionale e temporale. L'obiettivo è individuare, attraverso il confronto tra teorie e casi emblematici, possibili direzioni di ricerca e stimoli progettuali che offrono strumenti utili per ripensare il ruolo del Design nella contemporaneità.

La nascita delle controtendenze: dall'Arts and Craft al Radical Design

A partire dalla seconda metà dell'Ottocento, con l'affermarsi della produzione in serie, William Morris e il movimento *Arts and Crafts* denunciarono l'impo-
verimento culturale e simbolico degli oggetti seriali.
La produzione in serie, infatti, privava gli oggetti di
ogni caratteristica decorativa, lasciando spazio solo
a ciò che era ritenuto funzionale. Allo stesso modo,
il lavoro artigianale perdeva il suo significato e l'ope-
raio non aveva più un rapporto diretto con l'oggetto
al quale lavorava. La critica di Morris non era rivolta
soltanto alla qualità estetica dei manufatti industriali,
sempre più anonimi e privi di anima, ma anche al
modo in cui essi trasformavano la vita delle persone.
La sua visione utopica, che univa aspetti estetici e
sociali, proponeva un ritorno all'artigianato come
forma di resistenza al degrado culturale prodotto
dall'industria.

La bellezza doveva tornare a far parte della vita quo-
tidiana come diritto universale, alla portata di tutti,
capace di restituire senso e libertà al lavoro umano,
liberandolo dall'alienazione della produzione me-
ccanizzata. Le sue teorie purtroppo si scontrarono
con le difficoltà economiche che in primis avevano
favorito la diffusione della produzione in serie. Pur
con i suoi limiti, questo pensiero rappresenta uno dei
primi tentativi di contrastare la perdita di significato e
identità degli oggetti, dovuta alla standardizzazione
industriale, riaffermando il valore umano e culturale
della pratica artigianale.

Fig. 2.1
Carta da parati di
William Morris,
1883.



Un altro tentativo di opposizione all'omologazione è il *Radical Design*, movimento nato in Italia tra gli anni Sessanta e Settanta come reazione alla freddezza e all'universalismo del Movimento Moderno. Attraverso l'uso provocatorio di colori, materiali e forme, i progettisti denunciarono la rigidità funzionalista e l'idea di un Design neutro e razionale, proponendo invece un linguaggio ironico, simbolico e fortemente critico nei confronti della società dei consumi e della produzione industriale. Gruppi come Superstudio, con la lampada *Gherpe* (1968), o Archizoom, con il divano *Superonda* (1967), hanno esasperato la critica radicale, trasformando l'oggetto in manifesto politico e culturale. I loro arredi, ad esempio, mettono in discussione lo stesso concetto di abitare. Sono pensati quasi più per essere strumenti comunicativi che prodotti d'uso, allontanandosi dal funzionalismo razionale. Le forme inusuali e i colori accesi sono alcuni degli strumenti che consentono loro di suscitare un pensiero critico in chi li osserva. Chi sceglie di acquistarli o esporli nella propria casa compie un atto consapevole, distinguendosi dalla massa dei consumatori. Anche senza comprendere pienamente la portata della loro critica, chi utilizza i loro prodotti si ritrova a convivere con un oggetto tanto insolito da trasformarsi spontaneamente in occasione di dialogo, riflessione e confronto con chi lo osserva. Il legame che si instaura con questi arredi non è basato solo sulla praticità, ma sulla loro capacità di far parlare di sé, di stimolare una presa di posizione ed imporsi con carattere nel contesto che li ospita.

Fig. 2.2
Gherpe disegnata
da Superstudio.
Prodotta da
Poltronova, 1967.

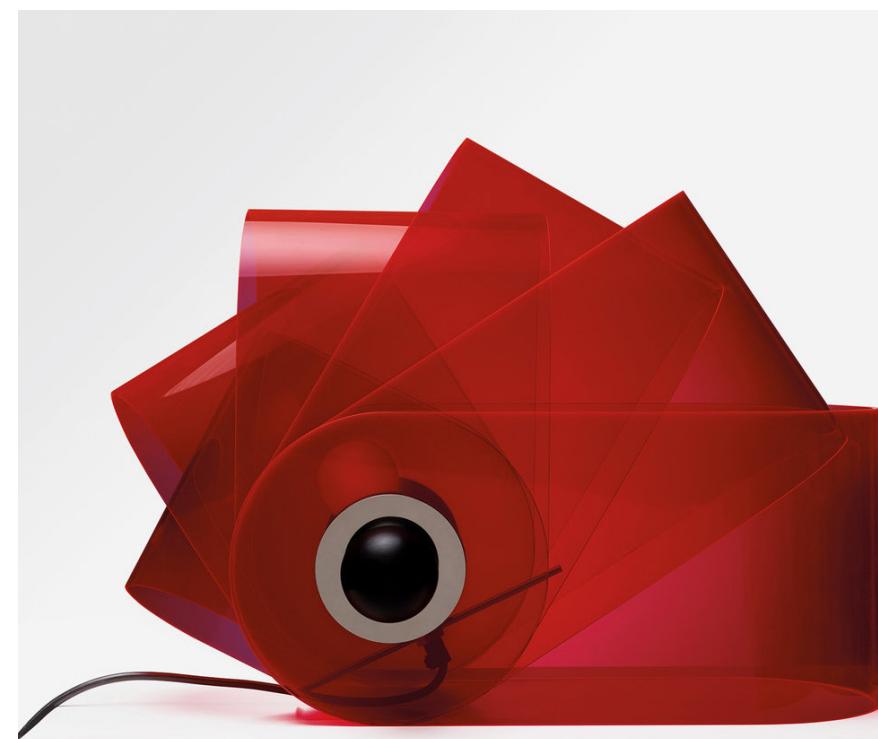
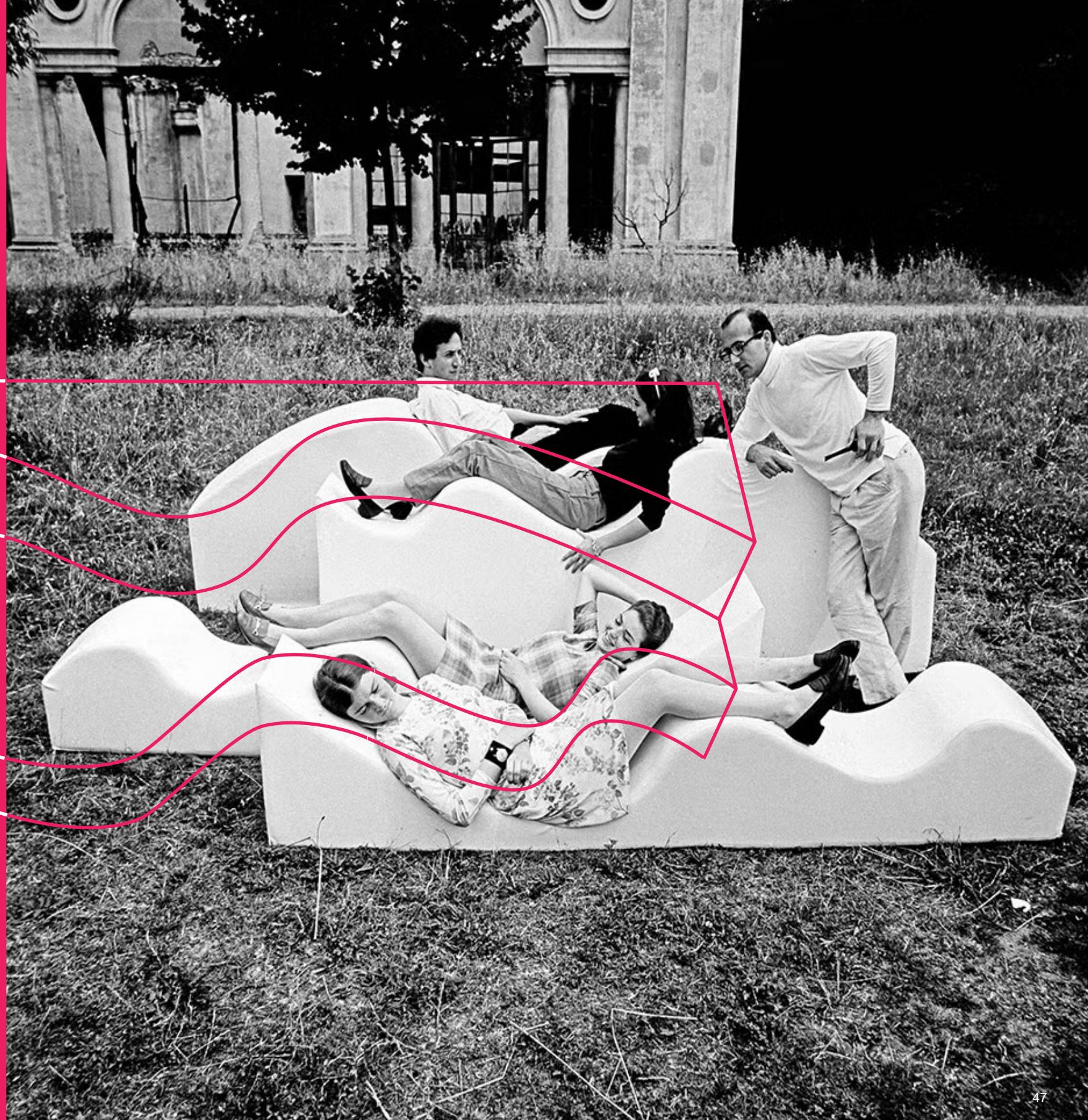


Fig. 2.3
Superonda progettato
da Archizoom.
Prodotta da
Poltronova, 1967.



Fig. 2.4
Superonda progettato
da Archizoom.
Prodotta da
Poltronova, 1967.



2.2

L'ambiguità come risorsa progettuale

A partire dagli anni Duemila, la stessa ideologia diventa spunto per riflessioni come quelle di Bill Gaver che, nel suo articolo *Ambiguity as a resource for design* (2003), afferma come l'ambiguità possa essere un potente strumento nelle mani dei progettisti, per costringere l'utente a fermarsi, interpretare e diventare partecipe. Se la logica funzionalista e lo Human Centered Design sfruttano l'ergonomia e l'ergonomia cognitiva per eliminare ogni possibile incertezza interpretativa, al contrario l'ambiguità può essere impiegata come risorsa per arricchire l'esperienza d'uso e sfuggire alla rapidità e all'automazione delle interazioni con gli oggetti. Tuttavia essa non deve interferire con il corretto funzionamento ed utilizzo del prodotto, in particolare in ambienti dove la sicurezza è essenziale. Si pensi, ad esempio, all'ambito medico e sanitario, dove strumenti e dispositivi chirurgici richiedono chiarezza assoluta; oppure ai sistemi di trasporto, come i cockpit degli aerei, i cruscotti automobilistici o la

segnaletica stradale, dove un'interpretazione errata può avere conseguenze gravi. Anche nei contesti industriali, nei macchinari pesanti o nei sistemi di emergenza la leggibilità immediata diventa una condizione imprescindibile. Nei casi in cui l'incertezza potrebbe avere conseguenze gravi per le persone, l'ambiguità deve lasciare spazio alla chiarezza.

Analizzando opere celebri come la *Gioconda* di Leonardo da Vinci, il *Guernica* di Picasso e la *Fontana* di Duchamp, l'autore mostra come la richiesta di un intervento interpretativo da parte del pubblico costituisca uno degli elementi che le rende capolavori senza tempo. Afferma che, se nell'arte non è raro incontrare opere concepite per essere ambigue, molto più difficile è trovare, invece, prodotti commerciali che lascino aperta l'interpretazione del loro contesto d'uso. Nel Design di prodotto, infatti, l'impegno dei progettisti è rivolto soprattutto a eliminare l'ambiguità, rendendo l'oggetto intuitivo e chiaro nell'utilizzo. Inoltre, per accrescerne l'appeal, lo si arricchisce di suggestioni simboliche. Queste strategie puntano a guidare, e quindi a limitare, le possibili interpretazioni dell'utente.



Fig. 2.5
Fontana di Marcel Duchamp, 1917.

Nell'articolo sono distinte tre *categorie di ambiguità*, distinte in base al modo in cui si manifesta nella relazione tra individuo e artefatto.

Per ognuna di queste categorie sono descritti alcuni suggerimenti che i designer possono seguire per includere l'ambiguità nei loro progetti.

L'implemento dell'ambiguità nell'informazione si può attuare attraverso rappresentazioni volutamente imprecise o incomplete: utilizzando sfocature, suoni distorti o frammentati e spingendo gli utenti a colmare i vuoti, costruendo attivamente il significato.

Altre strategie si concentrano sull'*ambiguità del contesto*: qui il compito del designer è interrompere l'automatismo con cui un artefatto viene ricondotto a un genere o a un uso consolidato. Inserire un oggetto in un contesto inaspettato, combinare ambienti e linguaggi normalmente incompatibili, o attribuire funzioni incongrue sono strategie che destabilizzano l'utente e lo inducono a ripensare le categorie di riferimento. In certi casi, è persino possibile sottrarre funzioni ritenute essenziali: un telefono che non consente di effettuare chiamate diventa un oggetto paradossale, che spinge a riflettere su ciò che davvero definisce l'identità di quel dispositivo.

Infine, esistono tattiche che agiscono sull'*ambiguità della relazione*. In questo caso, il progetto non si limita a fornire informazioni o a collocarsi in un contesto, ma cerca di plasmare il rapporto personale ed emotivo dell'utente con l'artefatto.



Fig. 2.6
The Pillow
di Tony Dunne,
1997.

Questo approccio è adottato nel prototipo concettuale *The Pillow* di Tony Dunne, composto da un display LCD inserito in un mattone di plastica, racchiuso in un involucro trasparente a forma di cuscino. Sullo schermo compaiono forme geometriche semplici, rese sfocate dall'involucro; queste si combinano con suoni elaborati per segnalare il flusso di informazioni elettroniche provenienti da telefoni cellulari, taxi, radio e TV. Il risultato è una radio anomala, che colloca l'utente in una prospettiva insolita, quasi indiscreta, rispetto alle informazioni invisibili che circolano nell'aria, costringendolo a ridefinire la propria posizione rispetto alla tecnologia [1].

Più di tutto Gaver sostiene che

"ambiguity frees users to react to designs with scepticism or belief, appropriating systems into their own lives through their interpretations" e ancora "ambiguity is a powerful tool for designers to raise topics or ask questions while renouncing the possibility of dictating their answers" [1].

In un'ottica progettuale orientata verso lo sviluppo di legami utente-prodotto, il designer può dunque rinunciare al fornire un oggetto "perfetto", intuitivo ed efficiente in modo tale da lasciare dello spazio di appropriazione a chi ne fa uso.

Fig. 2.7
Sloganbenches di
Projected Realities.
Progettato da
Tony Dunne e Bill Gaver,
1999.



A questo proposito, Gaver descrive un suo esperimento progettuale particolarmente rappresentativo: *Projected Realities*, un sistema realizzato in un quartiere residenziale di Amsterdam con l'obiettivo di dare maggiore voce e visibilità alla comunità anziana del luogo. Il progetto è composto da tre *Sloganbenches*, panchine pubbliche dotate di display sulle quali sono proiettate frasi scritte a mano dagli anziani del quartiere, ed un *Imagebank*, un sistema di monitor che espone immagini scelte da loro per descrivere la vita nel quartiere. Il valore del progetto risiede nell'ambiguità di interpretazione: i messaggi e le immagini non sono accompagnati da spiegazioni e la correlazione tra gli elementi non è pensata per essere chiara, bensì talvolta contraddittoria. Gli oggetti stessi presentano un carattere enigmatico: sedersi sulle panchine può significare oscurare il messaggio e la Imagebank appare come un grande schermo domestico fuori contesto.

Questa progettazione consapevolmente ambigua ha stimolato i passanti a interrogarsi sul significato dei contenuti, creando un coinvolgimento spontaneo e un senso di partecipazione attiva alla vita del quartiere [1].

Fig. 2.8
Imagebank di
Projected Realities.
Progettato da
Tony Dunne e Bill Gaver,
1999.

Le proposte progettuali di Gaver sono spesso estremizzate e diventano veri e propri manifesti delle sue ideologie, risultando più vicine a installazioni artistiche che a oggetti d'uso. Tuttavia, le sue teorie offrono stimoli progettuali estremamente interessanti, incoraggiando a pensare ad una possibile rilettura della progettazione di oggetti d'uso quotidiano, aprendo nuove prospettive nel modo di concepirli.

2.3

Critical Design

In continuità con le riflessioni sull'ambiguità, anche le ricerche di Anthony Dunne e Fiona Raby offrono una visione alternativa al Design inteso come pratica esclusivamente funzionale. Considerati tra i fondatori del *Critical Design*, adottano un approccio in cui gli oggetti non mirano a risolvere problemi concreti, ma a mettere in discussione valori, abitudini e possibili futuri. Il Critical Design diventa così uno strumento capace di generare domande, favorire consapevolezza e immaginare scenari alternativi, ampliando il ruolo del progettista oltre la semplice utilità pratica.

Non sorprende, quindi, che Gaver stesso richiami i lavori di Dunne come esempi emblematici di come l'ambiguità possa diventare una risorsa progettuale. Nei testi *Design Noir* (2001) e *Speculative Everything* (2013), i due autori contribuiscono a delineare il Critical Design come una disciplina che invita a mettere in discussione il presente piuttosto che a perfezionarlo.

Il fine dei loro progetti non è realizzare prodotti funzionali, bensì creare artefatti-provocazione, capaci di stimolare

interrogativi e riflessioni. In questa prospettiva il Design abbandona la logica del “problema da risolvere” per trasformarsi in un mezzo di confronto e immaginazione collettiva.

Nel libro *Speculative Everything*, gli autori affermano che le metodologie dei designer visionari della corrente del Radical Design non siano più efficaci nella progettazione contemporanea perché il mondo è cambiato, diventando più ‘atomizzato’, popolato da una società individualista.

“Ora le giovani generazioni non sognano più, ma sperano: sperano di sopravvivere, che ci sia acqua per tutti, che si possa sfamare l'umanità, che non ci autodistruggeremo.”

Tuttavia sottolineano che

“è possibile riconnettersi allo spirito visionario di quel movimento e sviluppare metodi nuovi, adeguati al presente, per recuperare la capacità di immaginare scenari alternativi”.
(Dunne A. e Raby F., *Speculative Everything*, 2013)[2]

“Sebbene non destinato alla produzione di massa, il progetto mira a influenzare la produzione introducendo nuovi valori e atteggiamenti su come le aziende pensano la casa e i suoi prodotti di consumo”
(Dunne A. e Raby F., *Speculative Everything*, 2013) [2]



È il caso del *Microbial Home* di Philips Design (2011), che interpreta la casa come un ecosistema sostentabile in cui i rifiuti di una funzione diventano risorse per un'altra: un esempio di speculative design che non fornisce soluzioni pronte, ma stimola un cambiamento di mentalità nell'industria e nell'individuo. La casa diventa un organismo vivente autosufficiente e gli oggetti che la popolano non sono più isolati ma interconnessi, mettendo in discussione l'idea di comfort, di efficienza e di igiene domestica su cui si fonda la produzione industriale contemporanea [3].

Fig. 2.9
Microbial Home
di Philips Design,
2011.

Invece di attendere commissioni dall'industria o di cercare vuoti di mercato per nuovi prodotti, i designer potrebbero lavorare con curatori e altri professionisti in partnership con organizzazioni orientate alla società nel senso più ampio, non solo al business, dedicando il loro tempo anche a scopi civici. L'influente teorico italiano del Design per la sostenibilità Ezio Manzini (2015), insiste su questo punto, parlando di un Design che deve farsi *"attivatore sociale"*, capace di generare reti e pratiche dal basso piuttosto che inseguire solo logiche di mercato [4].

Anche Victor Papanek, figura chiave del Design, responsabile e critico verso l'industria dei consumi, riflette su questa tendenza negli anni Settanta, affermando che

"Much recent design has satisfied only evanescent wants and desires, while the genuine needs of man have often been neglected by the designer. The economic, psychological, spiritual, technological, and intellectual needs of a human being are usually more difficult and less profitable to satisfy than the carefully engineered and manipulated 'wants' inculcated by fad and fashion"

(Papanek V, Design for the Real World , 1971).

Per quanto questo pensiero sia stato formulato ormai più di cinquant'anni fa, risulta sorprendentemente attuale e anticipa molte delle riflessioni contemporanee sul ruolo del Design [5].

La progettazione non può essere fine a se stessa, non può essere neutra. Ha dimensione politica e morale, come ci insegnano i protagonisti del Radical, ed è una disciplina fatta di sfide continue che richiede una visione sociale ed etica, oltre che competenze tecniche e creative.

Il Design non può e non deve piegarsi al consumismo. Spesso, nel mercato, prevale la logica del profitto e dell'*"oggetto del desiderio"* (Jean Baudrillard analizza il modo in cui, nella società dei consumi, gli oggetti non vengono più acquistati per la loro funzione, ma per il valore simbolico e desiderante che incarnano [6]), con prodotti pensati per attrarre e non per durare o rispondere ad un bisogno sincero. Il risultato è un Design che risulta superfluo, che inquina e produce modelli effimeri.

"Il progettista, pur lavorando per l'industria, deve continuare ad assolvere le sue responsabilità nei confronti della società. In nessuna occasione l'impegno preso con l'industria deve trovarsi in conflitto con l'impegno preso con la società".

(T. Maldonado, 1955) [7]

Lo spremi agrumi *Jucy Salif* (1988), progettato da Philippe Starck, è ancora oggi al centro del dibattito sulla produzione di oggetti privi di una vera funzione. La sua forma scultorea, lontana da quella archetipa dello spremiagrumi, è pensata per suscitare stupore e curiosità in chi lo osserva, più che per assolvere alla propria funzione. Questa contraddizione lo porta, nella maggior parte dei casi, a diventare un oggetto da esposizione, privandolo del compito per il quale è stato pensato. Il paradosso è che il successo riscosso dalla creazione di Starck è senza dubbio riconducibile all'ambiguità intrinseca della sua forma, che incuriosisce e che si allontana drasticamente da quella archetipa.

L'interrogativo sorge dunque spontaneo:

se fosse stato venduto come soprammobile, un oggetto senza una funzione dichiarata, avrebbe riscosso lo stesso successo?

E fino a che punto l'ambiguità può rendere un oggetto più interessante senza compromettere la sua funzione?



Fig. 2.10
Juicy Salif di
Philippe Starck.
Prodotto da Alessi,
1988.

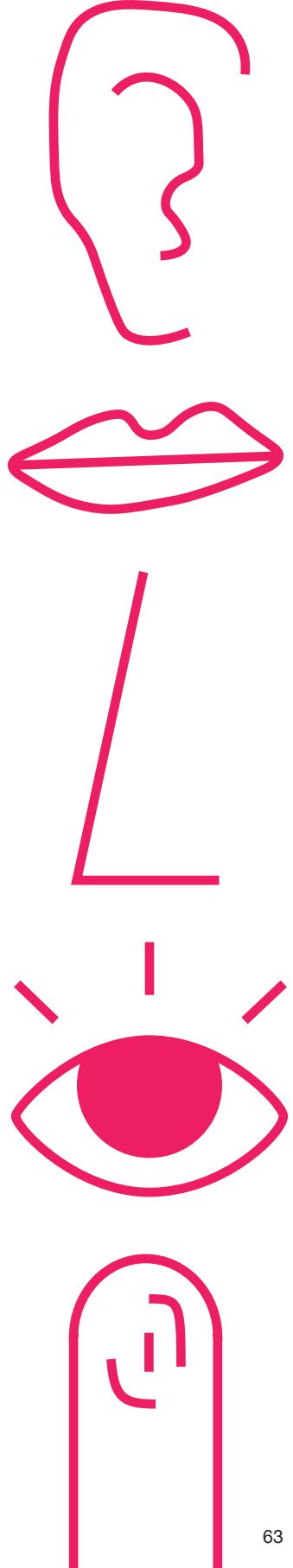
“Molti designer progettano ancora oggi solo per il senso della vista, si preoccupano unicamente di produrre qualcosa di bello da vedere e a loro non interessa che poi questo oggetto risulti sgradevole al tatto, troppo pesante o troppo leggero, se è freddo al tatto, se non ha relazioni formali con l'anatomia umana [...] una cosa che ho imparato dal Giappone è proprio questo aspetto progettuale che deve tenere conto di tutti i sensi, poiché quando egli [il fruttore] è di fronte a un oggetto o lo prova, lo sente con tutti i sensi e, anche se a prima vista l'oggetto può piacere, se non piace anche agli altri sensi l'oggetto sarà scartato a favore di un altro che ha le stesse prestazioni ma che oltre a essere giusto di forma è anche piacevole al tatto, ha una giusta presa, un giusto peso, è prodotto del materiale più adatto, e via dicendo.”

(Bruno Munari, Da Cosa Nasce Cosa, 1981)

Un altro modo per superare l'appiattimento percettivo ed espressivo che risulta dalla progettazione di artefatti per il consumo è quello di prestare maggiore attenzione alle esperienze sinestetiche. *La sinestesia* è un fenomeno percettivo che implica un'associazione automatica e involontaria tra sensi, per cui la stimolazione di uno di questi può evocare simultaneamente percezioni in un altro.

Dina Riccò, nel suo libro *Sinestesie per il Design* (2008), propone un approccio che valorizza queste interazioni sensoriali, rendendo gli oggetti più stimolanti e ricchi di significato. Sostiene la necessità di superare la centralità della vista, che ha costretto a lungo il Design a privilegiare aspetti quali forma, colore e immagine, e coinvolgere invece tutti i sensi: tatto, udito, olfatto, persino gusto. Non si tratterebbe solo di stimolare i sensi, ma di coordinarli in modo coerente, in modo da lasciarli rafforzare tra loro e non entrare in conflitto.

Nell'interazione con un artefatto è indubbiamente presente una componente di multisensorialità (se il grado di prossimità è abbastanza elevato da permetterlo) poiché inevitabilmente coinvolge più sensi contemporaneamente. Un artefatto multisensoriale non è necessariamente sinestetico, così come un fenomeno sinestetico non implica sempre un coinvolgimento multisensoriale, ed è importante capire come queste due componenti si relazionano, distinguendo i casi in cui le due dimensioni collaborano verso un medesimo fine, da quelli in cui agiscono in modo indipendente o divergente. Nella maggior parte dei casi la *progettazione sinestetica* risulta più profiqua in situazioni in cui non è possibile



percepire simultaneamente tutte le caratteristiche sensoriali dell'oggetto. Per spiegare questo concetto, l'autrice fa riferimento agli oggetti esposti nelle vetrine dei negozi: osservandone gli elementi visibili, è possibile intuire non solo le dimensioni e la forma, ma anche qualità tattili come peso, temperatura e odore, ben prima che i relativi sensi possano essere coinvolti [8].

Ulric Neisser definisce questo passaggio un' *"anticipazione percettiva"* sinestetica, che arricchisce il quadro percettivo attraverso la formazione di un'immagine mentale [9]. Questo processo gioca un ruolo cruciale nella percezione di ciò che ci circonda ed esplicita come le qualità visive, in questo caso, evochino e si facciano portavoce delle altre componenti sensoriali. Questo meccanismo percettivo può essere sfruttato anche per produrre un effetto ingannatorio, simulando qualità apparenti. Come suggerisce Gaver, stimoli incongruenti possono generare ambiguità e suscitare diverse interpretazioni dell'utente [1]. Alcune caratteristiche, inoltre, possono intensificare l'attitudine sinestetica di un prodotto, come la presenza di una componente sonora integrata nella materia stessa del prodotto. L'utente tende infatti ad associare ad ogni timbro sonoro l'immagine visiva dell'ipotetica fonte: ad esempio, suoni ovattati richiamano il legno, mentre suoni squillanti fanno pensare a materiali metallici [9].



Fig. 2.11
Duo Button di Jony Ive.
Collaborazione di Lovefrom
con Moncler,
2024.

Jony Ive, ex-designer di punta della Apple e oggi direttore dello studio LoveFrom, nel 2024 annuncia una collaborazione con Moncler per la realizzazione di una linea di vestiti modulari. Il fulcro del sistema è il *Duo Button*, un bottone magnetico che permette di connettere i diversi capi della collezione. Realizzato in una lega di alluminio, ottone e acciaio, il bottone è progettato anche sul piano sensoriale: il suono prodotto durante l'accoppiamento dei capi è stato studiato ad hoc e descritto dal designer come *"delightful and tactile clicking sound"* (Ive J., Vogue, 2024).

Questo esempio mostra come la progettazione multisensoriale possa arricchire l'esperienza d'uso, andando oltre la funzionalità pura. Il Duo Button non è solo un elemento meccanico, ma un vero e proprio stimolo sensoriale: il suono studiato, la sensazione tattile e la qualità dei materiali contribuiscono a creare un'interazione più coinvolgente e soddisfacente, dimostrando come la cura delle percezioni multiple possa valorizzare l'oggetto.

La ricerca scientifica degli ultimi anni mostra che coinvolgere più sensi durante l'apprendimento rende le informazioni più facili da comprendere e ricordare, rispetto a esperienze basate su un solo canale percettivo. Lo studio di Paraskevopoulos E., Anagnostopoulou A., Chalas N., Karagianni N. e Bamidis P., pubblicato nel 2024 sulla rivista *NeuroImage*, ipotizza che l'apprendimento multisensoriale favorisca la creazione di nuove rappresentazioni integrate che, una volta consolidate, possono essere richiamate anche quando è stimolato solo un senso. In pratica, un singolo input visivo o uditorio è in grado di riattivare la memoria multisensoriale complessiva, richiedendo uno sforzo minore rispetto all'apprendimento unisensoriale. Fino a quel momento, gli esperimenti a conferma della tesi erano stati condotti solo su alcuni animali, mai sull'essere umano. Lo studio si propone quindi di analizzare come le connessioni cerebrali cambiano dopo un periodo di apprendimento multisensoriale rispetto a uno unisensoriale. Per questo motivo, i partecipanti sono stati suddivisi in due gruppi: uno ha seguito un training multisensoriale audiovisivo, in cui suoni e immagini venivano interpretati insieme, mentre l'altro ha partecipato a un training unisensoriale, in cui gli stessi stimoli erano presentati simultaneamente senza richiedere alcuna corrispondenza. Prima e dopo l'esperimento, i partecipanti sono stati sottoposti ad un encefalogramma e ad altri test cognitivi, in modo tale da poter valutare l'efficacia dell'esperimento anche in termini di apprendimento. Entrambi i gruppi hanno mostrato piccoli miglioramenti in alcuni dei test cognitivi generali, quali velocità di elaborazione



e ragionamento visivo, ma i progressi percettivi specifici sono stati osservati solo nel gruppo sottoposto al training multisensoriale. In conclusione, la ricerca evidenzia come l'apprendimento multisensoriale non solo potenzia le capacità percettive, ma favorisce anche una riorganizzazione cerebrale più efficiente e coordinata, validando l'ipotesi di partenza [10].

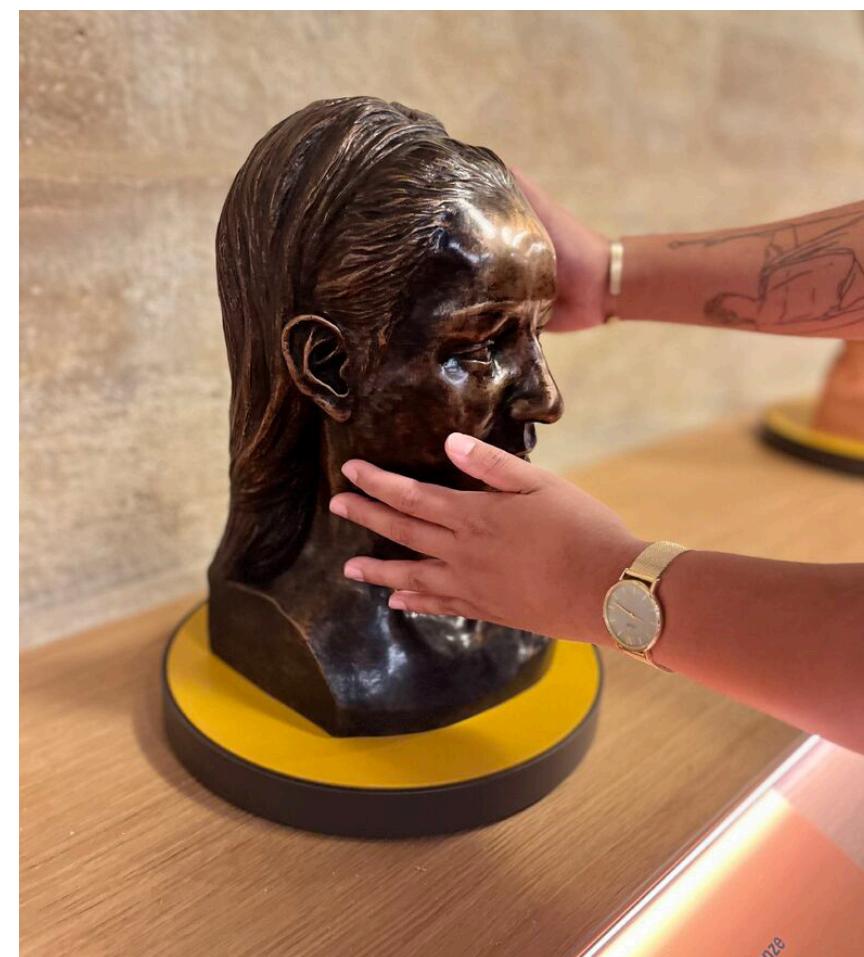
La ricerca scientifica conferma quindi che un'**esperienza multisensoriale** è generalmente più efficace di quella unisensoriale, supportando l'idea che il Design possa sfruttare stimoli coordinati su più canali percettivi per creare interazioni più coinvolgenti e significative, valorizzando l'esperienza d'uso oltre la semplice funzionalità tecnica o l'estetica formale.

Oltre ai benefici evidenziati, un approccio di **Design multisensoriale** apre nuove possibilità per sviluppare prodotti accessibili senza ricorrere alla mera semplificazione formale o funzionale. L'obiettivo non è ridurre la complessità percettiva, ma valorizzare e sfruttare le diverse capacità sensoriali e cognitive degli utenti come risorsa progettuale. In questa prospettiva, l'accessibilità non coincide più con la neutralità o la rinuncia all'estetica, ma diventa un terreno fertile per creare esperienze più ricche, stimolanti e inclusive. Un progetto attento alla dimensione sensoriale può infatti offrire molteplici modalità di fruizione, rendendo l'interazione più personale e significativa, senza limitarsi a rispondere a una sola categoria di utenti.

Un caso esemplare di applicazione del Design multisensoriale per migliorare l'accessibilità è quello di *Tactile Studio*, realtà internazionale con sedi a Parigi, Berlino e Montréal, specializzata nella progettazione di esperienze inclusive per istituzioni culturali, musei e spazi espositivi. I loro progetti si fondano sull'integrazione controllata di stimoli visivi, tattili, sonori e olfattivi, così da permettere a ogni visitatore di costruire una propria rappresentazione dell'opera attraverso i sensi che gli sono più familiari o disponibili. L'obiettivo non è sostituire un canale percettivo con un altro, ma creare un sistema di percezione complementare, in cui le informazioni provenienti da sensi diversi si rafforzano a vicenda.

Uno dei loro interventi più significativi è il *progetto realizzato nel 2016 per il Musée du Louvre di Parigi*, all'interno del Pavillon de l'Horloge. In occasione del riallestimento, Tactile Studio ha ideato sedici stazioni sensoriali permanenti che accompagnano il visitatore nella scoperta della storia architettonica del museo. Ogni postazione combina elementi tattili, modelli tridimensionali, rilievi, materiali differenti e supporti audio, permettendo anche ai visitatori non vedenti di orientarsi nello spazio e di "leggere" le trasformazioni del palazzo nel corso dei secoli. Tra le installazioni figurano, ad esempio, una maquette (un modello tridimensionale in scala ridotta che rappresenta un edificio) del complesso museale, mappe in rilievo e la riproduzione tattile di alcuni reperti, come un elmo da parata di Carlo VI [11].

Fig. 2.12
Allestimento per il Musée du Louvre, di Tactile Studio, 2016.



Questo approccio mostra come la progettazione multisensoriale possa trasformare l'accessibilità da semplice adattamento tecnico a principio estetico e cognitivo: un modo per ampliare la capacità comunicativa del progetto e rendere l'esperienza più ricca per tutti, non solo per chi presenta una specifica disabilità.

Fig. 2.13
Allestimento per il Louvre di Tactile Studio, 2016.

Il concetto di *multisensory enhancement*, termine ampiamente utilizzato in ambito neuroscientifico e psicologico, descrive il fenomeno per cui la percezione migliora quando diversi stimoli sensoriali vengono integrati in maniera coerente: ad esempio, riconoscere un cane risulta più immediato se lo si vede e contemporaneamente se ne sente l'abbaiare. Al contrario, un *mismatch sensoriale*, come un oggetto che appare metallico ma al tatto risulta caldo, può generare dissonanza e ridurre la percezione di qualità.

Per capire se il matching sensoriale influenzasse davvero la percezione complessiva di un prodotto, Fels A., Falk B. e Schmitt R., tre ricercatori presso la RWTH Aachen University, hanno condotto uno studio empirico su 98 partecipanti, intitolato *Multisensory Product Development*, utilizzando due oggetti di uso quotidiano: un astuccio e un mouse, artificialmente invecchiati nelle loro caratteristiche visive, tattili e acustiche.

Sono state create quattro varianti per ogni prodotto: una con tutti gli aspetti nuovi, una con l'aspetto visivo invecchiato, una con tatto e suono invecchiati e l'ultima con tutti e tre gli aspetti invecchiati in modo coerente. I partecipanti all'esperimento hanno osservato e interagito con le diverse varianti degli oggetti e dopo ogni interazione i partecipanti hanno risposto ad un questionario che misurava la percezione dell'età del prodotto e la percezione di armonia, ossia quanto l'oggetto appariva coerente e gradevole.

Prima di condurre l'esperimento, i ricercatori hanno formulato due ipotesi, che sono state poi verificate durante lo svolgimento:

- Prima ipotesi, confermata:

i prodotti invecchiati coerentemente sui tre sensi venivano giudicati più vecchi rispetto a quelli manipolati solo in una dimensione sensoriale. Questo conferma la presenza di un effetto di *multisensory enhancement*: quando le informazioni sensoriali si rafforzano a vicenda il cervello è portato ad integrare più facilmente le informazioni e a rafforzare la percezione.

-Seconda ipotesi, respinta:

contrariamente alle aspettative, i prodotti con invecchiamenti non coerenti non sono stati percepiti come meno armoniosi. In alcuni casi, la dissonanza sensoriale non ha influito negativamente sulla percezione estetica o di qualità [12].

In sintesi, il loro studio conferma l'importanza di progettare oggetti con una corrispondenza semantica tra stimoli sensoriali, perché il cervello integra naturalmente le informazioni per produrre un'impressione unitaria. Allo stesso tempo, emerge che discrepanze percettive, se gestite con attenzione, non compromettono necessariamente l'esperienza: al contrario, possono diventare strumenti progettuali per stimolare nuove forme di interazione e coinvolgimento.

Questa riflessione trova un parallelo nel lavoro di Donald Norman, che sottolinea come stimoli percettivi efficaci siano fondamentali per guidare l'utente e prevenire confusione dovuta a mapping errati o feedback inadeguati. Tuttavia, Norman osserva anche che gli errori non devono essere considerati meri fallimenti, ma opportunità di apprendimento, attraverso le quali l'utente comprende meglio l'artefatto e sviluppa strategie d'uso personalizzate. In linea con le idee di Bill Gaver, gli stimoli percettivi possono persino introdurre un'ambiguità intenzionale, permettendo un'interazione più libera e soggettiva con il prodotto [13].

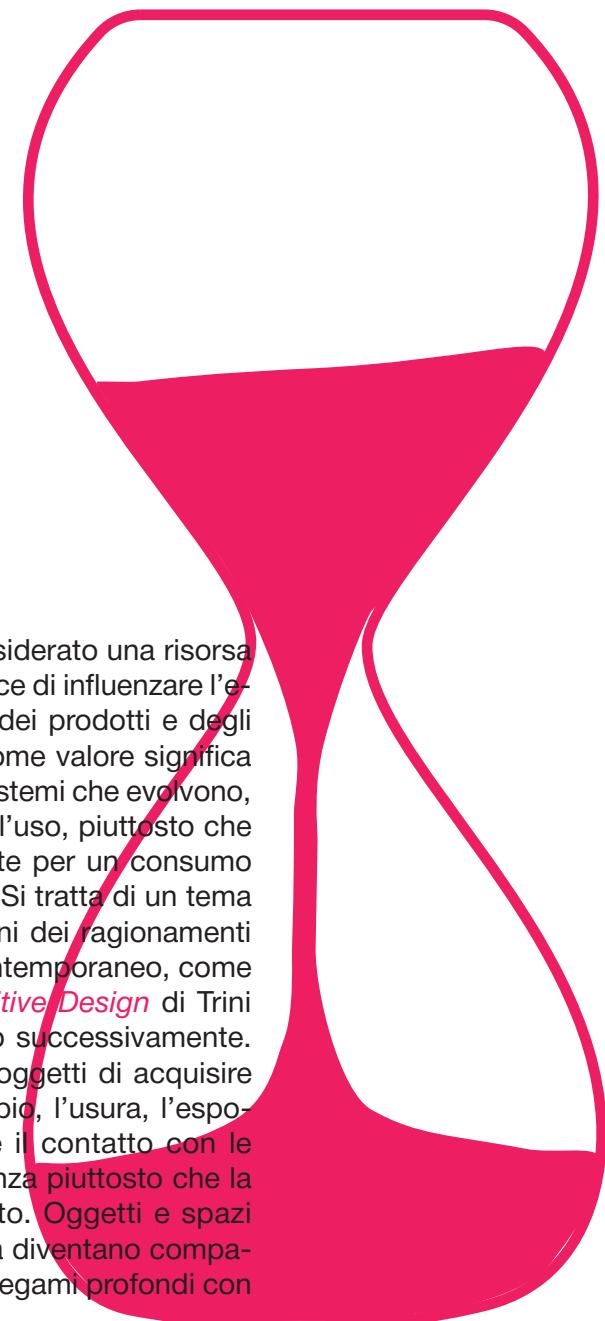
Molte pratiche di Design contemporaneo, come il **Design Thinking** di IDEO, hanno reso questo principio parte della loro metodologia progettuale attraverso il motto **“fail early, fail often”** (Brown, T., 2009, *Change by Design*).

Ma se l'errore non deve essere visto come un fallimento, ha senso continuare a definirlo tale? Nel dizionario Treccani l'errore è descritto come un'“**a-zione inopportuna o svantaggiosa**” (Definizione Vocabolario Treccani), ma in un contesto progettuale può essere reinterpretato come una possibilità d'azione: un'occasione per esplorare alternative, mettere in discussione certezze e generare nuove conoscenze.

2.5

Rivalutare il tempo

Anche **il tempo** può essere considerato una risorsa progettuale fondamentale, capace di influenzare l'esperienza, la durata e il valore dei prodotti e degli ambienti. Osservare il tempo come valore significa concepire prodotti, ambienti e sistemi che evolvono, maturano e si trasformano con l'uso, piuttosto che essere progettati esclusivamente per un consumo rapido e facilmente sostituibile. Si tratta di un tema che si colloca al centro di alcuni dei ragionamenti più significativi per il Design contemporaneo, come dimostra l'approccio del **Transitive Design** di Trini Castelli, che verrà approfondito successivamente. Questo sguardo permette agli oggetti di acquisire significato attraverso, ad esempio, l'usura, l'esposizione luminosa, le stagioni e il contatto con le persone, valorizzando l'esperienza piuttosto che la mera funzionalità nell'immediato. Oggetti e spazi progettati con questa sensibilità diventano compagni di vita, capaci di sviluppare legami profondi con chi li utilizza.



Come antitesi ai ritmi accelerati e ai cicli di consumo sempre più brevi, nasce lo *Slow Design*, corrente progettuale ispirata allo Slow Food, che invita a considerare il tempo di utilizzo come elemento chiave. Il teorico Alastair Fuad-Luke individua *i principi fondanti* di questo approccio, successivamente codificati insieme a Carolyn F. Strauss:

RIVELARE (Reveal)

svelare esperienze quotidiane e materiali spesso trascurati nella vita di un oggetto o nel suo processo produttivo.

ESPANDERE (Expand)

considerare le espressioni reali e potenziali dei manufatti e degli ambienti che li circondano, andando oltre la funzione percepita.

RIFLETTERE (Reflect)

stimolare la contemplazione e un consumo riflessivo, favorendo la consapevolezza del tempo.

COINVOLGERE (Engage)

promuovere processi collaborativi e trasparenti che permettano agli oggetti di evolversi insieme alla comunità.

PARTECIPARE (Participate)

incoraggiare la partecipazione attiva degli utenti nella progettazione, sostenendo la responsabilità sociale e il miglioramento collettivo.

EVOLVERE (Evolve)

riconoscere che oggetti e ambienti maturano nel tempo e possono generare esperienze più ricche solo attraverso un'evoluzione dinamica.

Fig. 2.14
Disegno di Milkota,
tratto dal workshop
di Slow Design,
2008.



Un esempio significativo dell'applicazione di questi principi è il workshop *“Slowly Re-designing Now”*, condotto da Alastair Fuad-Luke nel 2008 presso il centro di ricerca RANE (Research in Art, Nature & Environment) dell'University College Falmouth. Durante il workshop, nove partecipanti, designer, ricercatori e studenti di diverse discipline, hanno lavorato insieme per reinterpretare un oggetto comune: la bottiglia di latte in plastica (HDPE). Utilizzando i sei principi dello Slow Design come guida, i gruppi hanno esplorato nuovi modi di concepire l'oggetto, partendo non dalla forma, ma dal suo significato e dal suo impatto sociale e ambientale. Dalle loro riflessioni è emerso il concept *Milkota*, una bottiglia riutilizzabile e riciclabile accompagnata da un sistema di

vendita locale, basato su filiere corte e materiali a basso impatto. Il progetto prevede, tra le altre soluzioni, un punto vendita in terracotta con raffreddamento naturale, la distribuzione esclusiva di latte biologico proveniente da aziende entro venti chilometri e un sistema di restituzione e lavaggio delle bottiglie. Rappresenta un modello alternativo al consumo usa e getta, fondato su relazioni etiche, partecipazione comunitaria e valorizzazione del territorio. L'esperimento ha dimostrato come i principi dello Slow Design possano diventare strumenti pratici per favorire processi di co-creazione e generare consapevolezza nei progettisti e negli utenti, trasformando un semplice prodotto industriale in un catalizzatore di relazioni sociali e sostenibilità [14].



Un esempio concreto nel campo della moda è rappresentato dai mocassini **Adrian** in pelle Arcadia di Dr. Martens. Queste calzature sono realizzate in un materiale bi-tonale progettato per mutare gradualmente nel tempo: lo strato superiore nero sbiadisce progressivamente, rivelando il tono di base sottostante. L'evoluzione della pelle rende ogni paio unico e irripetibile, valorizzando il prodotto non solo come oggetto da indossare, ma come compagno di vita che racconta la propria storia. I segni dell'uso quotidiano e la trasformazione cromatica non compromettono la resistenza o la comodità della calzatura, ma creano un'esperienza estetica e narrativa personalizzata, rafforzando il legame emotivo tra prodotto e chi lo indossa [15].

Diversi designer, pur non facendo parte di questo movimento, hanno esplorato il tema della *temporalità nel progetto*, utilizzando in modo consapevole l'invecchiamento o l'usura dei materiali come parte integrante del processo progettuale. Materiali naturali, come legno massiccio, pelle, pietra, rame, bronzo, lana o sughero, con il passare del tempo e con l'usura sviluppano patine, segni e variazioni cromatiche che non compromettono la funzionalità, ma arricchiscono l'estetica e la percezione del prodotto nel tempo. Questa logica progettuale consiste nel considerare ogni graffio, piega o cambiamento cromatico come parte integrante della storia dell'oggetto, trasformando l'usura in valore. In questo modo, il prodotto diventa più personale, unico e significativo per chi lo possiede, incoraggiando a conservarlo e ad accompagnarlo lungo il tempo invece di sostituirlo rapidamente.

Fig. 2.15
Mocassini Adrian.
Prodotti da Doctor Martens,
2025.



Fig. 2.16
Condominio 25 Verde
di Luciano Pia.
Torino,
2010-14.

Questo approccio si riscontra anche in una progettazione di più larga scala, un esempio emblematico è il *Condominio 25 Verde* a Torino, rivestito da materiali che mutano nel tempo in risposta all'usura, all'esposizione solare, alle stagioni e al clima. Questi cambiamenti progressivi non compromettono la funzionalità dell'edificio, ma ne modificano l'aspetto estetico, creando un dialogo continuo tra struttura e ambiente circostante. La variazione cromatica e materica dei rivestimenti trasforma l'edificio in un organismo dinamico, che evolve con il tempo e le condizioni esterne, assumendo un carattere sempre più ricco e stratificato.

Questi cambiamenti non compromettono la funzionalità dell'edificio, ma ne modificano l'aspetto, valorizzando il palazzo come organismo vivo che evolve e racconta la propria storia.

In generale, considerare il tempo come risorsa progettuale permette di realizzare prodotti, ambienti e sistemi che invecchiano con dignità, raccontano storie, stimolano relazioni più profonde e diventano veicoli di significato. La temporalità si configura come uno strumento centrale per generare valore estetico, funzionale e soprattutto esperienziale, promuovendo un rapporto più consapevole e duraturo tra oggetti e persone.

L'oggetto come mediatore di senso e memoria

In continuità con questa prospettiva, alcune teorie contemporanee sottolineano come il valore del progetto non risieda soltanto nella funzione o nella forma, ma nel suo potenziale relazionale ed emotivo. Gli oggetti diventano mediatori di significato, portatori di memoria e strumenti di connessione tra persone, contesti e tempi diversi.

Come evidenzia Michela Deni in *Oggetti in azione* (2002), gli oggetti non sono solamente enti neutri, ma portatori di significato che plasmano le pratiche d'uso, le relazioni che instauriamo con loro e le interazioni sociali che si svolgono tra più persone mentre li utilizziamo. Gli oggetti sono carichi di senso e si influenzano reciprocamente: entrando in rapporto con altri oggetti, creano *reti di significato* che definiscono e qualificano gli spazi in cui sono collocati, contribuendo a creare atmosfere e caricandole emotivamente.

L'oggetto non è quindi un atomo con significato autonomo, ma si espande e si ridefinisce nel rapporto con altri oggetti e con il contesto in cui è collocato. Per questo motivo, nella progettazione è fondamentale considerare la relazione tra oggetto, contesto e utenti: progettare non significa soltanto ottimizzare una funzione, ma collocarla in un preciso contesto simbolico e relazionale, prevedendo l'effetto che l'oggetto avrà sulle persone e sugli spazi. Tenere presente questo orizzonte semiotico significa riconoscere che, se l'obiettivo è creare legami con gli utenti e con lo spazio, progettare oggetti estremamente minimalisti e asettici può risultare limitante: una semplificazione eccessiva rischia infatti di ridurre la possibilità di instaurare relazioni significative con l'utente e con l'ambiente [16].

Su una linea complementare, Clino Trini Castelli, nel libro *Transitive Design* (1999), individua nella progettazione una ricerca di connessione tra passato e futuro, volta a costruire una continuità nel cambiamento. Il passato è interpretato come memoria affettiva: non come modello da riprodurre o nostalgia del già visto, ma come traccia capace di orientare le scelte future. Questa prospettiva nasce dalla tensione tra il desiderio di progresso e l'incertezza verso ciò che il futuro comporta, ponendosi come tentativo di conciliare innovazione e memoria.

Castelli afferma che

“Il Transitive Design non è frutto di una teoria di un circolo ristretto di persone, di una dichiarazione collettiva o di una scuola di pensiero, ma di un'istanza emotionale diffusa che introduce, per la prima volta nella storia, le regole della soggettività e della memoria affettiva nel mondo finora gelido dell'industria. In questi termini, il Transitive introduce una grande novità, che consiste nell'emancipazione dell'industria nei confronti del requisito affettivo che gli oggetti possono assumere.”

(Clino Trini Castelli, *Transitive Design*, 1999)

Egli ritiene che le esigenze che avevano portato alla scomparsa degli elementi decorativi nel periodo del modernismo non caratterizzino più la società contemporanea e che, per questo motivo, chi ritiene di dover adattare il prodotto industriale alla soggettività non corra più il rischio di essere definito un nostalgico dell'artigianato o di risultare un teorico astrattista.

Castelli definisce il Transitive Design come una nuova forma di umanesimo, che vede l'uomo tornare protagonista e rispondere alle sue reali esigenze, non più alle logiche della produzione.

L'ambigua relazione che l'uomo ha con il futuro è figlia dell'evento che più di tutti ha rivelato la portata del progresso tecnologico nel secolo scorso: la bomba atomica. Lo sgancio degli ordigni nucleari nella Seconda guerra mondiale ha messo di fronte all'uomo i due aspetti contraddittori del progresso e del futuro: da un lato la potenza, le infinite possibilità, la grandezza; dall'altro l'atrocità, la devastazione e la paura di come il progresso avrebbe orientato il futuro.

Gli anni Duemila sono diventati l'obiettivo di riscatto da quella tragedia, un progresso che portasse a risultati differenti. Il Transitive rappresenta il concilio tra questa tensione verso il futuro e la sua incertezza, cercando un equilibrio tra i valori del passato e le possibilità tecnologiche del progresso.

Nell'epoca della rivoluzione informatica, Castelli descrive questa tendenza come una declinazione della *cultura del link*, intesa come una progettazione che impiega citazioni visive o concettuali eterogenee, dove gli stimoli risalenti a epoche diverse sono disponibili a tutti senza gerarchia o ordine. Tuttavia, questi riferimenti dal passato rappresentano solo archetipi formali, arricchiti da dettagli emozionali contemporanei, derivanti dal progresso tecnologico e dalle nuove possibilità offerte da materiali e finiture [17].

Un esempio di Transitive Design, citato dallo stesso Castelli, è quello dell'iMac ideato da Jony Ive. Il progetto aveva come obiettivo quello di cambiare radicalmente il rapporto tra uomo e computer, arricchendolo di qualità emozionali che il computer non aveva avuto prima di allora: colori, trasparenze e forme sinuose lo rendono un oggetto amichevole, capace di accostare al progresso tecnologico un senso di familiarità [17].



Fig. 2.17
iMac di Jony Ive.
Prodotto da Apple,
1998.

Il filo conduttore tra le riflessioni di Michela Deni e quelle di Clino Trini Castelli è il riconoscimento del valore sociale ed emotivo del Design.

Se Deni evidenzia come gli oggetti costruiscano reti di significato attraverso le interazioni con le persone e con altri oggetti, Castelli amplia questa prospettiva collocandola nel tempo: gli oggetti non solo mediano relazioni presenti, ma dialogano con il passato e anticipano il futuro, conservando memoria affettiva e consentendo esperienze emotive complesse. In entrambe le visioni, il progetto non può limitarsi alla forma o alla funzione; il valore di un oggetto risiede nella sua capacità di generare significato, di raccontare storie e di instaurare connessioni con chi lo utilizza.

A distanza di anni, le visioni di Deni e Castelli appaiono oggi più attuali che mai: in un contesto dominato dall'automazione, dall'omologazione estetica e dall'accelerazione dei ritmi di consumo, il loro pensiero riporta al centro il ruolo dell'esperienza, della memoria e dell'emozione. Le loro riflessioni, pur provenendo da ambiti teorici diversi, si incontrano nel riconoscere la necessità di restituire profondità e complessità al rapporto tra le persone e gli artefatti.

Entrambi, in modi diversi, offrono un antidoto alla crescente tendenza del Design contemporaneo verso l'astrazione, la neutralità e la standardizzazione dell'esperienza. Le loro teorie ci ricordano che l'essenza del progetto non risiede nella riduzione, ma nella relazione: nella capacità di un oggetto di parlare, di evocare, di costruire legami emotivi e cognitivi con chi lo vive.

Le teorie analizzate in questo capitolo rappresentano un'importante alternativa critica, un terreno fertile per ripensare il ruolo del Design come pratica culturale e relazionale. La scelta di analizzare prospettive provenienti da ambiti diversi risponde alla volontà di indagare il progetto non solo come esito formale o funzionale, ma come sistema di relazioni tra persone, oggetti, spazi e tempi.

Il Design è una disciplina capace di interrogare il proprio tempo, che restituisce complessità, profondità e partecipazione all'esperienza quotidiana. L'attenzione alla dimensione temporale, alla percezione multisensoriale, alla relazione affettiva e simbolica con gli oggetti e tra gli oggetti, rappresenta un punto di convergenza tra queste riflessioni, che pur provenendo da ambiti diversi condividono l'intento di restituire valore al rapporto tra persone e artefatti. In questo senso, la progettazione diventa un atto di mediazione tra persone, tempi e significati: non più un esercizio di controllo, ma un processo aperto, capace di accogliere l'imprevisto, l'usura e la trasformazione come parte del valore stesso dell'esperienza.

È in questo spazio di relazione che si rinnova la possibilità di un Design capace di generare senso, e di restituire agli oggetti la loro dimensione più umana.

BIBLIOGRAFIA e SITOGRADIA

- [1] Gaver, W.W., Beaver, J. e Benford, S., 2003. *Ambiguity as a Resource for Design*, articolo.
- [2] Dunne, A. e Raby, F., 2013. *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, MA: MIT Press.
- [3] Philips Design, 2011. *Microbial Home*. Philips Design Probes.
- [4] Manzini, E., 2015. *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- [5] Papanek, V., 1971. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. New York: Pantheon Books.
- [6] Baudrillard, J., 1970. *La société de consommation. Ses mythes et ses structures*. Paris: Denoël.
- [7] Citazione tratta dal libro *Vanità e socialità nel design*, Russo, D., 2021. Mimesis.
- [8] Riccò, D., 2008. *Sinestesie per il design. Verso una semantica della percezione*. Milano: FrancoAngeli.
- [9] Neisser, U., 1978. *Perceiving, Anticipating, and Imagining*.
- [10] Paraskevopoulos, E., Anagnostopoulou, A., Chalas, N., Karagianni, N. e Bamidis, P., 2024. "Unravelling the Multisensory Learning Advantage.", *NeuroImage*.
- [11] Tactile Studio, s.d. *Tactile Device – Inclusion & Sensory Station*. Disponibile su: <https://tactilestudio.co/achievements/musee-louvre-tactile-device-inclusion-sensory-station/>
- [12] Fels, J., Falk, B. e Schmitt, R., 2017. "Multisensory Product Development."
- [13] Norman, D.A., 2019. *La caffettiera del masochista*. Trad. it. di Gabriele Noferi. Giunti.
- [14] Strauss, C.F. e Fuad-Luke, A., 2008. *The Slow Design Principles: A new interrogative and reflexive tool for design research and practice*. SlowLab. Disponibile su: https://static1.squarespace.com/static/52dfe66be4b0cad36168429a/t/534997334b09ac51176571d/1397331763401/CiC_SlowDesignPrinciples.pdf
- [15] Dr. Martens, s.d. *Mocassini Adrian in pelle Arcadia*. Disponibile su: <https://www.drmartens.com>
- [16] Deni, M., 2002. *Oggetti in azione: semiotica degli oggetti dalla teoria all'analisi*. Roma: Carocci.
- [17] Castelli, C.T., 1999. *Transitive Design. Ediz. multilingue*. Milano: Mondadori Electa.



Interviste
progettisti

Dopo aver delineato, nei capitoli precedenti, il quadro teorico e critico riguardante il rapporto tra Design, automazione e razionalizzazione, e dopo aver analizzato alcuni approcci e metodologie utili a integrare aspetti cognitivi ed emotivi nel progetto, questo capitolo si propone di ampliare lo sguardo attraverso un confronto con altri punti di vista.

Questa indagine non ha lo scopo di produrre dati oggettivi o statisticamente significativi, ma piuttosto di far emergere riflessioni, contraddizioni e prospettive inedite. L'obiettivo è evitare una posizione autoreferenziale, aprendo il discorso a una dimensione dialogica e critica.

Il capitolo raccoglie le riflessioni di progettisti e professionisti del settore, ognuno con un proprio metodo e punto di vista sulla progettazione, coinvolgendo designer che operano in contesti anche molto diversi gli uni dagli altri. Attraverso questo confronto, si intende indagare quali siano per ciascun progettista i principi fondanti del proprio approccio al Design, comprendendo quali valori, priorità e processi guidino le loro scelte. Allo stesso tempo, il dialogo mira a esplorare se, e in che modo, i designer cerchino di instaurare un legame emotivo tra prodotto e utente, e quale ruolo attribuiscano all'esperienza sensoriale e affettiva all'interno del progetto. Tale confronto con loro consente di porre le basi per una riflessione più consapevole in vista della definizione di nuove linee guida progettuali nel capitolo successivo.

Si vuole indagare il modo in cui i progettisti considerano la dimensione cognitiva e affettiva nell'interazione con gli oggetti: se la ritengano un elemento centrale per un buon utilizzo e se pensino che la semplificazione e la razionalizzazione possano, in qualche modo, compromettere questa dimensione.

Questo dialogo consente di mettere a confronto visioni, esperienze e approcci differenti, evidenziando non solo punti di convergenza ma anche tensioni e divergenze rispetto alle questioni teoriche affrontate nei capitoli precedenti. In questa prospettiva, le parole dei progettisti diventano un terreno critico su cui riflettere: un banco di prova per verificare e arricchire le ipotesi che la tesi ha finora delineato.



Fig. 3.1
Immagini di prodotti ideati dai soggetti intervistati.

I progettisti coinvolti nelle interviste sono selezionati perché, ciascuno a suo modo, lascia emergere un approccio singolare al progetto. I loro prodotti non si limitano a soddisfare esigenze funzionali, ma sembrano parlare, rivelando intenzioni, narrazioni e sensibilità progettuali. Questa distanza dall'ottica tradizionale della razionalizzazione degli oggetti li rende casi particolarmente significativi da analizzare. Risulta quindi interessante comprendere come ciascuno arrivi ai propri risultati: quali processi, visioni e criteri guidano la trasformazione di un'idea in un prodotto capace di evocare significati, emozioni e forme di espressività, e in che modo il contesto formativo e professionale di ciascun progettista abbia influenzato il suo approccio, gli obiettivi e la sensibilità progettuale.

Gli studi intervistati sono Pepita Design, DesignbyJoffey, Olivelab e Yusuke Taguchi Design, e rappresentano realtà progettuali che, pur differendo sotto il profilo estetico, condividono una marcata attenzione al rapporto con l'utente. I loro oggetti instaurano un dialogo con chi li osserva e li utilizza, suscitando curiosità e coinvolgimento, senza rinunciare alla funzionalità e all'accessibilità.

Per questo motivo è stato scelto di rivolgere loro un insieme di domande omogenee, con l'obiettivo di far emergere la logica che orienta le loro scelte progettuali e di indagare se, e in che misura, abbiano riflettuto criticamente sui temi dell'automazione, della razionalizzazione e sul ruolo del designer all'interno di tali processi.

DOMANDE AI PROGETTISTI

Qual è l'approccio progettuale che ti hanno insegnato durante il tuo percorso di formazione?

Questo è cambiato da quando hai finito di studiare, come?

Quali pensi che siano i fattori che fanno da filo conduttore per tutti i tuoi prodotti e come mai proprio questi?

Guardando alcuni dei tuoi progetti, abbiamo notato che (...). Quanto sono consapevoli questi aspetti nel tuo processo progettuale e in che momento entrano in gioco?

Quale tipo di dialogo vorresti che i tuoi prodotti avessero con il contesto in cui sono inseriti?

Quando giudichi il “buon esito” di un prodotto, quali dimensioni consideri?

Quale consiglio daresti a studenti che cercano di integrare dimensioni emotive e cognitive nei prodotti senza perdere funzionalità?

C’è un progetto recente (tuo o altrui) che ritieni esemplare per il rapporto tra interazione, significato e utilità? Perché?

Queste domande servono a ricostruire come si è formato l’approccio progettuale dell’intervistato e come questo si sia evoluto nel tempo. Da un lato permettono di individuare le cornici metodologiche trasmesse durante il percorso accademico, utili per comprendere l’impronta iniziale e la sensibilità progettuale di ciascun designer; dall’altro indagano in che modo l’esperienza professionale abbia confermato, trasformato o messo in discussione tali modelli. Insieme, offrono un quadro completo dell’evoluzione tra teoria e pratica, evidenziando ricorrenze, divergenze e possibili tensioni tra formazione e realtà del lavoro.

Aiuta a identificare i valori profondi e le costanti espressive dell’approccio progettuale del designer. Consente di capire quali priorità guidano le scelte formali, funzionali o narrative. È utile per mappare la coerenza interna del lavoro di ciascun intervistato e confrontarla con altri.

Questa domanda, adattata di volta in volta in base alle specificità del lavoro di ciascun progettista, nasce dall’osservazione diretta dei loro progetti. L’obiettivo è verificare se gli aspetti che abbiamo individuato siano elementi consapevoli del loro processo progettuale e capire in quale momento del percorso entrano in gioco. In questo modo, la domanda permette di approfondire la natura e l’intenzionalità dei tratti distintivi che emergono nel loro lavoro.

Indaga la relazione tra oggetto e ambiente. Fa emergere quanto il designer consideri il prodotto come parte di un sistema più ampio. Aiuta anche a cogliere la visione narrativa che l’oggetto è chiamato ad attivare nel suo contesto d’uso.

È utile per capire quali criteri guidano la valutazione della qualità progettuale secondo il designer. Fa emergere se prevalgono parametri funzionali, esperienziali, estetici, etici o combinazioni di essi. Serve anche a confrontare diversi modi di interpretare la “buona progettazione”.

Aiuta a comprendere quali strategie e strumenti i professionisti ritengono efficaci per bilanciare espressione e funzione. Rileva il loro ruolo formativo e la trasmissione di una cultura progettuale sensibile all’esperienza.

Invita l’intervistato a concretizzare i propri principi attraverso un caso studio significativo. Permette di collegare teoria e pratica, mostrando esempi che incarnano il rapporto tra semantica, esperienza e funzione.

Intervista a Pepita Design

Il primo studio intervistato è Pepita Design [1], realtà torinese fondata da Alessandra Scarfò e Valeria Bosca. Lo studio opera principalmente nei settori del furniture, dell'interior design e della grafica, con un approccio che integra in modo naturale la progettazione degli arredi con quella degli ambienti. I loro lavori si distinguono per un equilibrio tra eleganza e giocosità, accompagnato da una scelta dei materiali sempre attenta e consapevole, che contribuisce a definire l'identità espressiva dei progetti.



Fig. 3.2
Alessandra Scarfò
e Valeria Bosca.
Pepita Design,
2025.

Qual è stato l'approccio progettuale che vi è stato trasmesso durante il vostro percorso di formazione, e in che modo si è evoluto nel tempo?

Innanzitutto, l'intervista ha approfondito la metodologia progettuale appresa durante il percorso formativo dalle due designer. Alessandra, che ha studiato Disegno Industriale al Politecnico di Torino e successivamente Design degli Interni al Politecnico di Milano, racconta di aver approfondito due approcci differenti ma complementari: nel primo caso, una metodologia razionale e funzionale, fondata sull'attenzione all'utente e al contesto; nel secondo, un'impostazione più emozionale e narrativa, incentrata sulla ricerca di un concept e sulla capacità di costruire un racconto attraverso il progetto. La sintesi tra questi due approcci, ormai pienamente interiorizzata, ha definito il suo modo attuale di progettare, dove la tecnica e la sensibilità convivono in equilibrio.

Valeria, invece, ha frequentato il corso di Design degli Interni presso lo IED di Torino, dove i docenti erano professionisti attivi nel settore, ciascuno con un metodo personale. Racconta di aver imparato a progettare partendo da un concept chiaro e fondante, che tuttavia veniva costantemente riadattato e rein-interpretato in base alle esigenze dei clienti. Descrive la sua formazione come fortemente pratica e orientata all'esperienza diretta, in cui il concept rappresentava l'elemento centrale e generativo del progetto.

«Però col tempo capisci anche che il metodo progettuale, che si tratti di un interno o di un piccolo oggetto, è sempre lo stesso: cambiano solo la scala e i materiali, ma le fasi mentali e i processi creativi sono identici.» VB.

Quali pensate siano i fattori che fanno da filo conduttore per tutti i vostri prodotti e perché proprio questi?

A questa domanda rispondono raccontando che, nella loro progettazione, il modo in cui si arriva al concept cambia continuamente, a volte partendo da una forma, come nel caso di *Glassa*, una poltrona che riprende la forma di una ciambella, richiamando l'infanzia in modo accogliente e giocoso. Diverso è come hanno sviluppato la loro collezione *Riflessi*, che esplora la relazione dinamica tra oggetto, utente e spazio. Ogni movimento, ogni riflesso trasforma l'oggetto in un'entità mutevole, mai uguale a se stessa, sempre reattiva al contesto in cui è inserita.

«Forse il filo conduttore è il materiale, perché lavoriamo molto con il metallo e con la sperimentazione di tecniche, sia per realizzare che per creare finiture particolari. Ad esempio, con *Emily* avevamo sperimentato una verniciatura sfumata su acciaio lucidato: non è un processo semplice, e ci abbiamo lavorato a lungo per ottenere il risultato desiderato.»

Uno dei loro obiettivi progettuali è anche trovare delle soluzioni che consentano di avere costi di produzione contenuti. Ad esempio, la base di *Glassa* è ricavata da un fondello industriale già esistente, una base in commercio, poi modificata per renderla più *“morbida e avvolgente”*, combinandola con la parte imbottita.



«Ci piace sperimentare sul modo di realizzare le forme che amiamo, e anche giocare con i contrasti. Usiamo il metallo, che è un materiale pesante, cercando di renderlo leggero, magari specchiandolo, in modo che spariscia nell'ambiente circostante. Ci diverte lavorare con materiali rigidi per ottenere forme curve, come con *Glassa*, dove abbiamo realizzato superfici sferiche e fluide, mentre solitamente i materiali metallici sono associati ad angoli retti.»

Definiscono i loro prodotti come oggetti sperimentali, *“borderline tra arte e design”*, spiega Alessandra, creazioni che diventano al tempo stesso esercizi di ricerca e strumenti di comunicazione per mostrare il potenziale dell'azienda di produzione con cui collaborano, *Mabo*, della quale sono diretrici creative.

«Non sono pensati per essere l'oggetto di punta sul mercato, ma per avere una visibilità più concettuale e rappresentativa, capace di raccontare le possibilità tecniche dell'azienda.»

Fig. 3.3
Glassa di
Pepita Design.
Produzione Mabo,
2025.

Fig. 3.4
Emily di
Pepita Design.
Produzione Mabo,
2023.



Il loro approccio risulta essere particolarmente interessante in quanto mette in discussione la figura tradizionale del designer, affrontata in precedenza, come mero produttore di oggetti destinati alla vendita.

Pepita sceglie di sperimentare, di indagare le potenzialità espressive e tecniche dei materiali, esplorando quanto lontano queste possano spingersi e *quali emozioni siano in grado di evocare*. In questo modo, il designer non si piega alle logiche dell'industria, ma al contrario la utilizza come strumento di confronto e di stimolo, trasformando i vincoli produttivi in sfide progettuali e occasioni di innovazione.

Successivamente, il confronto con le progettiste si concentra sulla definizione del *“border-line tra design e arte”*, aprendo una riflessione sulla natura delle loro creazioni e sulla possibilità di considerarle pienamente oggetti di Design.

Secondo le progettiste, il Design è essenzialmente progettazione. Un prodotto di Design, nel senso industriale del termine, è un oggetto producibile in serie, il cui obiettivo è dialogare con il macchinario produttivo, consentire la produzione su larga scala, ridurre i costi e favorire una diffusione più ampia. Nel Design-arte, invece, si lavora su prototipi e sperimentazioni: si tratta di pezzi unici, spesso costosi e non destinati a una produzione di massa. La linea di confine tra le due modalità risulta sottile, poiché un prototipo può avere un costo elevato e risultare difficilmente adattabile alla produzione industriale.

«*Stiamo infatti lavorando anche a una collezione per Mabo più essenziale, qualcosa che possa avere una produzione più semplice, proprio per creare due linee parallele: una più da tutti i giorni, accessibile, e una più da collezione, sperimentale e limitata.*»



Tuttavia, Alessandra precisa *“Semplice tra virgolette”*, sottolineando che il fatto che il prodotto sia facilmente producibile non implica una maggiore facilità nella sua realizzazione, che rimane complessa dal punto di vista progettuale e tecnico.

Fig. 3.5
Riflessi Collection di
Pepita Design,
Produzione Mabo,
2023

Questa nuova linea che state progettando dovrebbe quindi essere più accessibile e con una produzione semi-industriale; come vi muovete per ridurre i costi mantenendo la qualità?

Le designer raccontano che *Mabo* non ha una produzione industriale in senso stretto, in quanto non è fornito di uno spazio per lo stoccaggio di serie e ogni pezzo è realizzato su ordinazione.

Come spiegano, progettare in questo contesto significa operare strategicamente per ridurre i costi finali, conoscendo a fondo le variabili che li determinano. Spiegano che le finiture dei materiali, ad esempio, incidono notevolmente:

«un acciaio lucidato costa molto più di un metallo verniciato a polvere, e già questo cambia completamente la fascia di prezzo.»

Per realizzare un oggetto accessibile dal punto di vista economico, e quindi capace di raggiungere un pubblico più ampio, risulta fondamentale avere una conoscenza approfondita delle tecniche di produzione, delle finiture e dei materiali, così da poter compiere scelte progettuali consapevoli.

Un esempio concreto è rappresentato da *Mabele*, la linea più economica sviluppata dallo studio, per la quale sono state stabilite regole progettuali precise: nessuna finitura complessa, trattamento superficiale, lucidatura o saldatura, poiché ogni passaggio aggiuntivo avrebbe comportato un incremento dei costi. La produzione sfrutta quindi pieghe, viti e incastri, risultando in prodotti dall'aspetto essenziale ma curato, coerente con l'identità dello studio.



Fig. 3.6
Mabele di Pepita Design,
Produzione Mabo,
2023

Successivamente, la riflessione si concentra sulle interazioni emozionali tra utente e oggetto. Alessandra osserva come le loro creazioni siano più vicine a *“oggetti artistici”* che a semplici prodotti funzionali o esteticamente gradevoli. Emerge così un interrogativo centrale: sarebbe possibile preservare gli elementi che distinguono questi oggetti all'interno di un'ipotetica produzione industriale?

Le progettiste sostengono che non si tratterebbe di un'impresa impossibile, ma che richiederebbe scelte produttive differenti:

Alessandra afferma:

«Ad esempio, anziché partire da una lastra grezza di acciaio da lucidare manualmente, si potrebbe utilizzare una lastra già lucidata, riducendo così tempi e costi senza compromettere la qualità estetica.»

e Valeria aggiunge:

«Basta guardare ai grandi marchi come Cassina o Molteni. Hanno prezzi alti, certo, ma perché la componente artigianale resta fondamentale all'interno della produzione. Abbiamo visitato Cassina di recente: le sedie sono cucite a mano. Quando vedi la cura con cui vengono realizzate, capisci il valore del prodotto.»



Fig. 3.7
Glassa in esposizione
da Extinction / Salvation
Venezia, 2025

Da questa riflessione emerge un tema centrale: quello della *produzione attenta e consapevole*. Le progettiste sottolineano le ragioni che giustificano investimenti in prodotti di qualità, preferendo prodotti realizzati da artigiani rispetto a soluzioni offerte da marchi industriali come IKEA. Il discorso si estende alla *durabilità*, alla *dimensione sensoriale* e al *rispetto ambientale*, considerati elementi fondamentali per oggetti destinati a vivere a stretto contatto con le persone.

«Questo ci porta a un aspetto spesso sottovalutato: l'odore e la sensorialità degli oggetti che ci circondano. Sono elementi che influenzano il modo in cui viviamo la casa, perché ci dormiamo, ci respiriamo dentro. Le colle e i materiali sintetici usati per assemblare i prodotti rilasciano sostanze che incidono sulla qualità dell'aria e del benessere.»

In questa prospettiva, la missione dello studio consiste nel garantire elevati standard qualitativi dei materiali, privilegiando fornitori di cui è nota la provenienza. Come sottolinea Valeria, è preferibile ridurre altre voci di spesa del progetto pur di assicurare materiali tracciabili e sicuri. Questa visione conferma le tesi di Riccò sulla multisensorialità, analizzate nei capitoli precedenti, e mostra come tali aspetti siano considerati imprescindibili da progettisti che intendono creare un'esperienza completa, anziché un oggetto confinato in sé stesso.

«I clienti spesso non capiscono queste scelte, ma è compito del designer far sì che questo avvenga, educando alla qualità e alla consapevolezza.»

Quando giudicate il “buon esito” di un prodotto, quali dimensioni considerate?

Valeria sostiene che un progetto debba innanzitutto soddisfare i progettisti stessi e rispettare le aspettative iniziali. Evidenzia come, dall’ideazione alla produzione, sia spesso necessario affrontare compromessi tecnici che incidono inevitabilmente sul risultato finale, ma è importante mantenere coerenza con le intenzioni progettuali originarie e con la qualità desiderata.

«Anche quando lavoriamo su commissione, il progetto deve comunque rispecchiare la nostra visione. Se un cliente chiede qualcosa che non sentiamo nostro, cerchiamo sempre di indirizzarlo verso soluzioni coerenti, che abbiano senso e qualità.»

Fig. 3.8
Riflessi Collection di
Pepita Design,
Produzione Mabo,
2023



Che consiglio dareste a studenti che cercano di integrare dimensioni emotive e cognitive nei prodotti, senza perdere la funzionalità?

A questa domanda, le designer rispondono sottolineando come, al giorno d’oggi, funzionalità ed estetica debbano procedere di pari passo:

«Viviamo in un’epoca in cui non basta che un oggetto funzioni: deve anche essere bello, altrimenti non entrerà mai nel mercato.» dice Valeria

«Ma l’estetica non è semplicemente bello o brutto. Per noi, l’estetica è armonia delle parti: se tutti gli elementi sono coerenti tra loro, il progetto è equilibrato, e quindi bello.» Aggiunge Alessandra

«Un progetto, secondo noi, è considerato “bello” quando i suoi elementi dialogano in equilibrio, generando coerenza e chiarezza visiva.»

Le progettiste richiamano studi scientifici che indagano l’influenza di colori, materiali, forme e odori sulla percezione sensoriale. A questo proposito, viene citato il caso dei Labubu, comparsi in un periodo di crisi economica: si tratta di oggetti dal design giocoso, colorato e dalla consistenza morbida, concepiti come risposta psicologica al disagio sociale. Questi prodotti, pur privi di una funzione pratica significativa, sfruttano principi di armonia percettiva per suscitare emozioni positive e leggerezza, dimostrando come anche oggetti apparentemente futili possano ottenere successo commerciale sfruttando la componente emotiva della percezione.

C'è un progetto vostro, o di altri, che considerate esemplare per la capacità di integrarsi nello spazio e creare un legame con le persone?

Alessandra cita *Michael Anastassiades*, affermando di riconoscere nel suo operato una straordinaria capacità di lavorare su forme pure e accostamenti armonici di materiali. L'approccio di questo progettista rappresenta per loro una fonte di ispirazione, poiché si sentono accomunate a lui nella ricerca di materia e forma essenziali, nelle geometrie semplici e nell'idea che la semplicità possa diventare un potente strumento comunicativo.

«In un mondo pieno di stimoli, la semplicità visiva diventa rilassante.»

Le progettiste, nella progettazione di oggetti e nella grafica, affermano di prediligere un processo di sottrazione, ispirato al principio del “less is more”, mentre negli interni adottano un approccio più materico, dove “more is more” significa accostare materiali e colori per creare calore e identità.



Come osserva Valeria

«è semplicissima, banalissima, costa pochissimo e va bene per tutti.»

Tuttavia, proprio questa estrema accessibilità comporta anche un limite: la mancanza di un legame affettivo con l'oggetto. Essendo percepita come sostituibile e priva di valore simbolico, la penna Bic viene utilizzata, smarrita o gettata senza esitazione, rivelando come la standardizzazione e la serialità possano talvolta ridurre il coinvolgimento emotivo dell'utente.

Il confronto si conclude con una riflessione condivisa: l'obiettivo del Design contemporaneo dovrebbe essere progettare prodotti industriali capaci di mantenere una dimensione emotiva, in grado cioè di coniugare la produttività in serie con la capacità di creare un legame autentico tra oggetto e persona.

Successivamente, viene introdotto un dibattito sul concetto di semplicità e sui possibili svantaggi di un approccio orientato eccessivamente alla razionalizzazione, tra cui la spersonalizzazione dell'oggetto e il rischio di perdita di identità. A questo proposito viene preso come esempio emblematico la *penna Bic*, considerata un modello di design universale per eccellenza: un prodotto di straordinario successo, entrato nelle case di tutti per la sua funzionalità, economicità e diffusione capillare.

Nella parte conclusiva dell'intervista, le designer riflettono sul ruolo della formazione e dell'esperienza nella costruzione del proprio metodo progettuale. Ritengono che la scuola debba offrire strumenti critici e spunti di riflessione, più che soluzioni preconfezionate. Il vero metodo si forma attraverso la pratica e il confronto, plasmato dalle persone incontrate e dalle difficoltà affrontate nel percorso professionale.

Alessandra afferma: «*Sì, la tecnica è importante, ma quello che fa la differenza è la cultura personale. Non solo la cultura del Design, ma una cultura generale del mondo. Essere curiosi, osservare, studiare continuamente.*»

Sostengono che le soluzioni più efficaci nascano spesso da connessioni impreviste tra ambiti diversi, possibili solo se si mantiene una costante apertura mentale. La curiosità, in questo senso, diventa il vero motore del progetto: è la spinta a comprendere, sperimentare e cercare nuove relazioni tra idee e materiali.

«*La curiosità è l'elemento che tiene vivo il mestiere del designer. È ciò che ti permette di evolverti, di non ripeterti, di continuare a cercare. Ed è una cosa che, secondo noi, bisogna coltivare per tutta la vita.*» concordano Alessandra e Valeria.

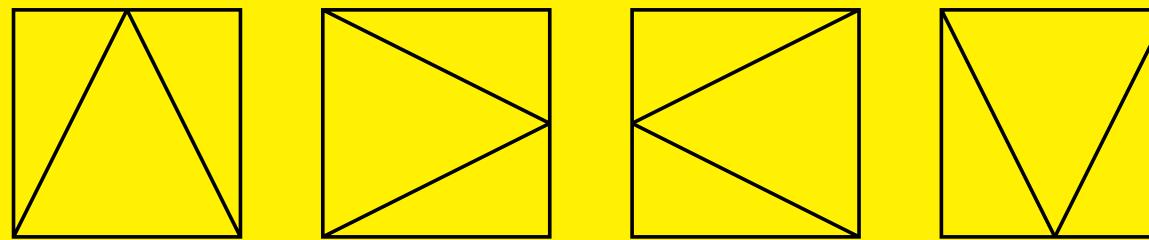


L'intervista si conclude lasciando numerosi spunti di riflessione, in particolare sull'importanza che i materiali e i metodi di produzione rivestono nel processo progettuale delle designer. Attraverso il loro racconto emerge una visione del Design consapevole e sperimentale, in cui la scelta del materiale non è mai neutra, ma diventa veicolo di senso e di emozione. Per Alessandra e Valeria, ogni progetto nasce da un dialogo tra materia, tecnica e intuizione, dove la conoscenza delle possibilità produttive consente di trasformare i vincoli in occasioni creative. La loro ricerca dimostra come l'industria non debba essere un limite, ma piuttosto un campo di confronto, capace di stimolare nuove soluzioni formali e funzionali.

Allo stesso tempo, traspare una chiara attenzione alla dimensione etica del progetto: scegliere materiali di qualità, tracciabili e sostenibili, significa assumersi una responsabilità nei confronti dell'ambiente e delle persone che vivono gli spazi e gli oggetti progettati. Il Design viene quindi inteso non solo come espressione estetica o funzionale, ma come atto culturale e sociale, capace di incidere sul modo in cui si abita e si percepisce la realtà quotidiana.

Infine, emerge con forza il valore della curiosità come motore del mestiere del designer: la spinta a osservare, a interrogarsi e a sperimentare continuamente.

Fig. 3.9
Daisy di
Pepita Design,
Produzione Mabo,
2023



Dal confronto emerge un aspetto finora poco considerato, a sostegno di un modello di progettazione orientato alla razionalizzazione e alla semplificazione: la dimensione produttiva. Questo approccio, oltre a fornire soluzioni utili a garantire accessibilità e a ridurre al minimo gli errori durante l'utilizzo, come si riporta nel capitolo 1, risponde anche alle esigenze e alle capacità dell'industria. Rendere un prodotto più semplice, meno articolato e più razionale, coerente con l'ottica forma-funzione, favorisce indubbiamente la produzione in serie, ottimizzando processi, costi e tempi. La sfida dei progettisti contemporanei consiste quindi nel trovare un equilibrio tra un approccio razionalizzato e uno in grado di integrare dimensioni esperienziali più profonde, capaci di instaurare un legame significativo tra utente e prodotto.

Intervista a Design by Joffey



La seconda realtà progettuale coinvolta nell'intervista è Design by Joffey [2], fondata dall'architetto e designer George Chacko V., giovane progettista londinese che cerca di trasformare l'esperienza quotidiana attraverso il Design. I suoi progetti puntano a suscitare emozioni e curiosità, giocando con materiali, luci e proporzioni in modi inaspettati. Ogni spazio o oggetto diventa così un piccolo laboratorio sensoriale, dove l'osservatore è invitato a partecipare attivamente.

Fig. 3.10
George di
Design by Joffey,
2025.

Quale approccio progettuale ti è stato insegnato durante la tua formazione?

Ho ricevuto una formazione accademica in Architettura e successivamente un Master in furniture Design.

La scuola di Architettura si concentrava sul "progettare per il contesto", solitamente dopo un'analisi approfondita del luogo e dei suoi elementi naturali, come l'esposizione al sole, la direzione dei venti predominanti, le pendenze e le viste.

L'idea consisteva essenzialmente nel trarre il massimo da ciò che il luogo offriva. Il corso di Furniture Design nel Regno Unito era invece più auto-diretto, e mi ha portato a sviluppare i miei approcci al Design, basati di volta in volta sulla natura del progetto.

**Questo approccio è cambiato da quando ti sei laureato?
Se sì, in che modo?**

Poiché i miei progetti si sono ridotti di scala da quando ho smesso di praticare come architetto, e ora rientrano nell'ambito del design di mobili e prodotti, il mio approccio personale si basa sul ridurre una forma ai suoi elementi di supporto essenziali, e poi chiedermi quali altre forme quei supporti possano assumere, e ancora, se tali supporti debbano essere puramente "funzionali".

Dalla risposta del progettista emerge un atteggiamento di ricerca in cui la riduzione formale non coincide con la semplificazione, ma diventa un punto di partenza per la sperimentazione espressiva e concettuale. Il designer riflette su quanto la funzione possa aprirsi al significato, interrogandosi sul confine tra utilità e linguaggio visivo.

Secondo te, quali fattori rappresentano un filo conduttore nei tuoi prodotti, e perché proprio questi?

Come accennato in precedenza, credo che sia la necessità di comprendere la versione più essenziale delle forme che costituiscono un pezzo di design o di arredamento. Poi chiedermi cos'altro quell'elemento possa essere: potrebbe essere più memorabile? Potrebbe fare di più? E se può fare di più, quanto è troppo?

È una sorta di equilibrio tra forma, funzione e arte. È ciò che rende il design giocoso e memorabile: se fosse solo una questione di forma e funzione, la maggior parte dei mobili potrebbe essere composta da semplici scatole, puramente utilitarie.

Il designer evidenzia l'esistenza di una dimensione del Design che va oltre il binomio forma-funzione, riferendosi ad una componente artistica capace di rendere i prodotti "giocosi e memorabili". Secondo lui, è proprio questa componente a conferire identità al prodotto, che altrimenti rimarrebbe "puramente utilitario". Tale prospettiva mette in luce una concezione del Design come esperienza estetico-emotiva, in cui l'oggetto diventa veicolo di piacere, curiosità e coinvolgimento, superando l'idea della funzionalità come unico criterio di valore.

Osservando alcuni dei tuoi progetti (per esempio *Inertials*, *The Engrid* e *The Pinwheel*), abbiamo notato che lasci un certo grado di libertà d'interazione o d'interpretazione all'utente. Lo fai intenzionalmente? Quanto è importante per te, e come lo introduci nei diversi progetti?



Fig. 3.11
Inertials di
 DesignbyJoffey,
 2023

Qui è posta particolare importanza all'interazione uomo-oggetto: il designer spiega che i prodotti analogici implicano "gesti profondamente umani che rendono le cose più nostre". Il riferimento all'analogico può essere letto come una forma di resistenza alla digitalizzazione e quindi all'automazione totale del quotidiano: l'oggetto torna ad essere mediatore sensoriale, stimolando attenzione, presenza e consapevolezza. In questa prospettiva, l'interazione non è solo funzionale ma diventa un atto di appropriazione affettiva, che rafforza il legame tra utente e prodotto.

Non è certamente essenziale, ma fa sì che il design sembri meno un semplice pezzo di arredamento statico che si mimetizza nella stanza. Non ogni progetto deve distinguersi e non ogni progetto deve fondersi con l'ambiente: dipende dal pezzo stesso.

Una libreria con una luce che si comporta come un pendolo diventa improvvisamente una lampada da terra, un'ode al tempo, qualcosa che proietta ombre nello spazio quando è lasciata oscillare, ma non smette mai di essere una libreria.

Sono sempre stato affascinato dall'analogico, dalle cose che richiedono gesti più deliberati e interazione. Regolare manualmente la messa a fuoco e l'esposizione di una fotocamera, mettere un vinile su un giradischi, accendere un interruttore, far roteare il vino in un bicchiere, persino l'inchiostro sulla carta, sono tutti gesti profondamente umani che rendono le cose più "nostre".

A tuo parere, quali sono i limiti e le opportunità di questo approccio, anche rispetto all'accessibilità?

Credo che il limite, in questo caso, sia essenzialmente autoimposto: come ho detto prima, “non ogni design deve distinguersi e non ogni design deve fondersi”. Possiamo, in teoria, aggiungere molteplici caratteristiche e peculiarità a un progetto, ma questo potrebbe renderlo molto meno pratico per l'uso quotidiano.

La lampada Pinwheel, per esempio, permette all'utente di ruotare manualmente il paralume, un modo analogico per ottenere diverse temperature di luce. Un'interazione semplice che rende la lampada più memorabile, invece di avere semplicemente un pulsante da premere per cambiare la tonalità.

L'accessibilità, in questo caso, sarebbe un argomento molto più ampio, con molte più variabili da considerare. La Pinwheel potrebbe risultare interessante per alcuni utenti con ridotte capacità motorie, poiché il paralume funge anche da elemento più grande da afferrare e con cui interagire, rispetto a un semplice interruttore; ma, allo stesso tempo, potrebbe essere preferibile avere una lampada con una superficie aptica più ampia, che reagisca semplicemente al tocco, o come nella tendenza attuale, una lampada “intelligente” controllata dalla voce o capace di apprendere le preferenze dell'utente e di regolarsi automaticamente.

Potrei quindi sostenere che la Pinwheel sia un design inutilmente complicato, ma potrei anche sostenere che non tutto debba necessariamente integrare l'intelligenza artificiale. Alla fine, tutto dipende dal brief e dal gruppo di utenti a cui ci si rivolge.

In teoria, potremmo progettare una scala a chiocciola esteticamente piacevole e tecnicamente ben realizzata, ma ciò non la renderebbe adatta a una persona in sedia a rotelle. Ancora una volta, l'accessibilità è un tema tanto importante quanto complesso, con moltissime variabili da considerare. Non credo di essere qualificato, al momento, per approfondirlo ulteriormente.

Fig. 3.12
Pinwheel di
DesignbyJoffey,
2023

Il designer riconosce l'accessibilità come valore fondamentale nella progettazione, ma al contempo ne mette in luce la complessità e le difficoltà legate a una sua applicazione universale. Sottolinea come la progettazione sia sempre condizionata dal Brief e dal gruppo di utenti di riferimento: questa consapevolezza sposta il discorso dall'idea di un Design “per tutti”, spesso utopica, a quella di un Design “per ognuno”, più flessibile e realistico.



La realtà contemporanea è costruita a misura di un corpo “standard”, normato su persone senza disabilità o differenze percettive significative. Ciò rivela una tensione centrale del Design contemporaneo: da un lato l'aspirazione all'universalità, dall'altro la necessità di riconoscere la diversità dei corpi, delle abilità e delle esperienze. In questo senso, l'idea di progettare più variabili dello stesso prodotto rappresenta una prospettiva progettuale matura: non la ricerca di un oggetto perfettamente neutro, ma di una famiglia di soluzioni adattabili, capaci di rispondere a bisogni specifici senza rinunciare a identità e coerenza formale.

La riflessione del designer invita così a ripensare il concetto stesso di accessibilità, non come vincolo tecnico o imposizione normativa, ma come strumento di apertura progettuale, in grado di restituire al Design la sua funzione più autentica: rendere il mondo più abitabile per tutti, nelle loro differenze.

Quando valuti il “successo” di un prodotto, quali dimensioni consideri?

Il successo è un concetto difficile da definire per me. Ci saranno sempre i fattori classici: “è stato accolto bene dalla comunità?”, “è stato realizzato nel miglior modo possibile, in termini di qualità e costi?”, “sta risolvendo un problema?”, “è ecologicamente valido o sarà difficile da riciclare?”, “se avessi progettato più a lungo, sarebbe stato migliore... o peggiore?”, “è qualcosa che funziona solo come parte di una tendenza?“.

Cerco di non classificare troppo i miei progetti. Farlo comincerebbe a diventare un peso mentale.

Che consiglio daresti agli studenti che vogliono integrare dimensioni emotive e cognitive nei prodotti senza sacrificare la funzionalità?

Consiglierei sempre di comprendere un design nella sua forma funzionale più elementare: quella parte che non può essere modificata alla radice.

Per esempio, un tavolino necessita di tre punti di contatto con il pavimento, disposti in un’impronta triangolare, per restare in piedi. Ma come designer possiamo esplorare tutti i modi in cui questi tre punti possono essere realizzati.

Per progettare un qualsiasi oggetto, il designer si chiede quali siano le caratteristiche essenziali che lo rendono tale. Questo approccio risulta essere molto interessante in quanto consente, una volta stabiliti i vincoli imprescindibili del progetto, di introdurre quella componente artistica di creatività citata precedentemente dal progettista intervistato.

Per esempio, confrontando il tavolino DLM di HAY con i tavolini Explorer di Jaime Hayon per BD Barcelona.



Fig. 3.13
Tavolino DLM
di Thomas Bentzen.
Prodotto da HAY,
2007



Fig. 3.14
Explorer
di Jaime Hayon.
Prodotto da BD
Barcelona, 2019

Prendendo ad esempio il caso studio da lui citato è possibile osservare come, a parità di vincoli progettuali, si possano trovare soluzioni formalmente molto diverse tra loro, che utilizzano linguaggi espressivi diversi. Il tavolino DLM ha un aspetto essenziale, ma è caratterizzato da una maniglia che, pensata per permettere il facile trasporto da una stanza all’altra, diventa elemento distintivo e dona una forte identità visiva al prodotto. Diversamente, il tavolino Explorer si distingue per forme arrotondate e volumi marcati, in cui risalta l’importanza della scelta di colori e finiture superficiali, evocando un immaginario giocoso e legato all’infanzia. L’approccio suggerito dall’intervistato, che consiste nel partire dalla funzionalità per poi espandersi verso la creatività, restituisce un equilibrio tra rigore tecnico e libertà espressiva. È un metodo che valorizza la sperimentazione senza perdere di vista la coerenza strutturale del progetto.

C'è un progetto recente (tuo o di altri) che consideri esemplare nel rapporto tra interazione, significato e utilità? Perché?

Questo esempio mostra come un oggetto possa veicolare significati culturali e rituali profondi, fondendo utilità e simbolismo. Il portaincensi, che da sempre è stato progettato come oggetto statico, diventa qui uno strumento di interazione: il gesto non si limita a un'azione pratica, ma si trasforma in un vero e proprio racconto, in cui il movimento stesso arricchisce l'esperienza sensoriale e spirituale.

Credo che sia un portaincensi che ho progettato nel 2023 come parte di una sfida di Render Weekly, si chiama Nome.

L'idea era di renderlo interattivo, come un metronomo che si mette in movimento: l'interazione porta l'incenso a oscillare, in modo simile a come viene mosso durante le preghiere, contribuendo al contempo a diffonderne il profumo grazie al movimento. Era un design semplice, ma costruito attorno ai sentimenti associati agli incensi nel contesto dei rituali e della preghiera.

Fig. 3.15
Nome di
DesignbyJoffey,
2023



design by joffey

L'intervista con il progettista ha permesso di mettere in luce le logiche e le riflessioni alla base del suo processo creativo, offrendo una comprensione più profonda di come le scelte progettuali nascano dall'equilibrio tra funzione, sperimentazione e significato. In particolare, risulta interessante analizzare il suo modus operandi per stimolare la creatività senza perdere di vista la funzione dell'oggetto e per favorire la costruzione di relazioni significative tra il prodotto e l'utente.

3.3

Intervista a Giulia Liverani di Olivelab



Fig. 3.16
Giulia Liverani
di Olivelab

La terza progettista coinvolta nell'intervista è Giulia Liverani, designer e cofondatrice di Olivelab [3], che concentra il proprio lavoro sulla luce come strumento per creare esperienze. I suoi progetti esplorano come l'illuminazione possa cambiare la percezione dello spazio e influenzare le emozioni di chi lo attraversa. Ogni intervento nasce con l'intento di guidare l'utente in un percorso sensoriale, in cui luce, ombra e colore diventano elementi attivi nel raccontare lo spazio e nel trasformare l'esperienza quotidiana.

Qual è l'approccio progettuale che ti hanno insegnato durante il tuo percorso di formazione e in che modo si è evoluto nel tempo?

Una svolta importante è avvenuta durante l'esperienza alla Kingston University di Londra, dove entra in contatto con un modo di progettare radicalmente diverso, più immediato, laboratoriale e centrato sul "fare". Ricorda con chiarezza l'esercizio assegnato dal tutor già nella prima settimana:

«Il nostro brief della prima settimana era uno sgabello a tre gambe. Ok, perfetto. E allora io avevo una settimana per farlo.»

Abituata all'approccio analitico del Politecnico, affronta il compito partendo da un'accurata analisi di scenario e da una modellazione 3D molto precisa, verificando digitalmente gli incastri prima di passare alla parte fisica. Ma la prova concreta del prototipo ne ha evidenziato immediatamente i limiti:

«Ovviamente ho calcolato male i tempi, perché mi rimase poco tempo per lavorare i materiali e costruire lo sgabello. Faccio il mio prototipo, sta in piedi, però non regge gli 80kg del mio professore che si è seduto sopra ed è sprofondato.»

L'episodio rappresenta per lei un momento di consapevolezza, perché chiarisce quanto la progettazione non possa rimanere confinata nella fase astratta: richiede sperimentazione, tentativi, verifiche continue. La didattica londinese, racconta, incoraggiava proprio questo tipo di approccio, basato sul partire dal "perché" e tradurre l'idea in forma concreta sin da subito, lasciando che il progetto evolvesse attraverso il confronto diretto con la materia e con l'errore.

economici, produttivi e logistici: elementi che spesso riorientano anche le idee più forti. Un esempio significativo riguarda una lampada realizzata con vetri di scarto provenienti da laboratori di corniciai. Un progetto nato dal desiderio di valorizzare un materiale di riuso, esteticamente interessante e disponibile in abbondanza, che inizialmente ottenne riscontri molto positivi e venne inserito a catalogo.

Con il passaggio al mondo professionale, il suo metodo progettuale si è ulteriormente trasformato, diventando più realistico e sensibile ai vincoli che determinano la vita di un prodotto. L'esperienza lavorativa le ha insegnato a considerare fin da subito i limiti

Col tempo, però, si rivelò difficile da produrre su larga scala: i pezzi richiedevano una selezione e una rifinitura manuale molto lunga e non esistevano fornitori in grado di garantire una produzione seriale. Dopo due anni, il prodotto fu ritirato. Come racconta:

«Il materiale costava troppo, non potevo più usarlo. Questa cosa è cambiata: adesso tengo molto più in considerazione i costi ipotetici dei componenti e i limiti della produzione.»

Oggi la designer riconosce che il proprio metodo è diventato più critico e concreto, frutto di un equilibrio fra l'impostazione analitica maturata durante gli studi, la dimensione sperimentale appresa all'estero e la consapevolezza produttiva acquisita nel mondo professionale. Un percorso che le ha permesso di affinare un approccio in cui tecnica, creatività e realtà produttiva dialogano in modo più maturo e integrato.

Guardando alcuni dei tuoi progetti, abbiamo notato che cerchi sempre di instaurare un legame tra il prodotto e la persona, che vada oltre la funzionalità. Quanto sono consapevoli questi aspetti nel tuo processo progettuale e in che momento entrano in gioco?

A questa domanda, la progettista risponde spiegando che la volontà di creare un legame emotivo tra l'oggetto e la persona è un aspetto che cerca di integrare consapevolmente e che è parte integrante del suo metodo progettuale. In un mercato come quello dell'illuminazione, dove *«tutti fanno le stesse lampade e c'è poca innovazione»*, sottolinea come la vera sfida non sia più quella di differenziarsi attraverso la forma, ma attraverso l'esperienza e la relazione che l'oggetto è capace di instaurare con l'utente.

Per lei, infatti, la lampada non è semplicemente un dispositivo funzionale, ma un pretesto per generare un'interazione, un'emozione o un gesto. Anche se, come afferma,

«la lampada di per sé ha bisogno dell'interazione per funzionare, ma è proprio nella banalissima interazione dell'accendere e spegnere che puoi giocare in mille modi»

è in questa semplicità che si apre lo spazio per un dialogo più profondo tra persona e oggetto.

Questa attenzione all'esperienza si riflette anche nella scelta dei materiali e nella relazione con la luce che l'intervistata definisce come un materiale, capace di evocare emozioni e di trasformare la percezione dello spazio: progettare con la luce significa per lei *«giocare con un materiale che non è fisso, ma cambia, si muove, si riflette»*. È anche per questo che ha scelto di lavorare nel campo dell'illuminazione: per la possibilità di unire funzione e suggestione, tecnologia e percezione.

Questo approccio è evidente, ad esempio, nel progetto della *lam-*

pada Oplà, concepita come un oggetto che ruota di 180 gradi grazie a un meccanismo magnetico, permettendo di orientare la fonte luminosa nello spazio. L'interazione, in questo caso, non è un gesto aggiunto ma diventa il principio generatore del progetto: l'idea nasce prima come movimento che si vuole ottenere, poi come forma.

«È nata prima l'interazione e poi la forma. Nel senso che io volevo fare una lampada che ruotasse di 180 gradi, pendant, che arrivasse dall'alto ma che fosse capace di ruotare di 180 gradi. Sul mercato ce ne sono poche perché non è semplice far ruotare una fonte luminosa»



Fig. 3.17
Oplà
di Olivelab,
2025

Giulia racconta di *Mimesi*, un prodotto nato dal progetto di tesi di Irina Plesca, una studentessa di Bologna.

L'idea prende forma quando il suo collaboratore Marco le chiede di sviluppare un faretto, un prodotto semplice da introdurre nel catalogo dell'azienda. Tuttavia, invece di realizzare un modello convenzionale, Giulia decide di ribaltare l'approccio di partenza e di «*far sparire il faretto*», trasformandolo in un elemento discreto e integrato nello spazio.

Da questa intuizione nasce il concept di inclinare la forma circolare e specchiarla, in modo che il corpo illuminante si mimetizzi nell'ambiente e rifletta ciò che lo circonda. L'obiettivo non è più quello di esibire la sorgente luminosa, ma di farla dialogare silenziosamente con l'architettura, restituendo una presenza quasi immateriale, coerente con la poetica sottesa al nome del progetto.



Fig. 3.18
Mimesi
di Olivelab,
2025



Fig. 3.19
prototipo *Mareluna*
di Olivelab,
2025

Allo stesso modo, il prototipo *Mare Luna* nasce dal desiderio di creare un'esperienza immersiva: la luce si riflette su superfici lucide e opache per evocare il bagliore della luna sul mare. Il progetto non si limita a risolvere una funzione illuminotecnica, ma mira a riprodurre una sensazione visiva ed emotiva, in cui la luce diventa parte di un piccolo paesaggio percettivo.

L'intervistata spiega che nei suoi lavori «*la forma segue sempre la funzione, ma la funzione per me è la luce, e la luce serve a evocare qualcosa*». Di conseguenza, ogni progetto nasce dal modo in cui la luce deve dialogare con lo spazio e con chi lo abita, piuttosto che da una forma prestabilita.

Questo modo di intendere il Design la porta a considerare la luce non come un fine, ma come un mezzo per creare relazione. Il suo obiettivo non è stupire con effetti visivi, ma instaurare una connessione discreta, quotidiana e sensoriale tra il prodotto e la persona: un piccolo momento di interazione che supera la pura funzionalità.

Quando giudichi il “buon esito” di un prodotto, quali dimensioni consideri? E quale consiglio daresti a studenti che cercano di integrare dimensioni emotive e cognitive nei prodotti senza perdere funzionalità? Generalmente sono aspetti che cerchi di trasmettere a lezione?

Per la designer, il “buon esito” di un prodotto non si misura unicamente nella sua funzionalità tecnica, ma nella capacità di mantenere coerente l’intenzione progettuale lungo tutto il processo di sviluppo, dal concept all’ingegnerizzazione. Come racconta, «una lampada è buona quando la luce rispetta lo spazio in cui è inserita», ma aggiunge che questo non basta: la luce deve anche riuscire a evocare qualcosa, a creare una relazione con l’utente e con il contesto in cui si trova.

Racconta di aver fatto delle slides introduttive al corso che insegna in Università, «volevo che i ragazzi, prima di arrivare a revisione, si ripetessero questa slide per capire se effettivamente stavano andando in una direzione giusta per loro».



Ha diviso il contenuto in *fase di sviluppo* e *fase di ingegnerizzazione*; il primo livello di giudizio riguarda la funzione primaria: la lampada deve svolgere correttamente il suo compito illuminotecnico e rispettare gli standard tecnici e normativi in base allo spazio in cui viene collocata. Inoltre, si verifica che il costo previsto sia confrontabile con quello dei prodotti dei competitor. Tuttavia, ciò che distingue un “buon prodotto” da uno che è semplicemente tecnicamente funzionante è la capacità di mantenere il suo significato e la

La designer spiega che, nel corso del tempo, ha imparato a riconoscere l’equilibrio tra idea e fattibilità, tra emozione e produzione. Ricorda, ad esempio, il progetto *Equilibrio* e la visita da Enzo Catellani, un famoso designer di lampade, fondatore della Catellani&Smith. Nonostante il forte interesse per il prodotto, Catellani le fece notare che «*un prodotto deve essere inattaccabile: se c’è anche solo un “però”, non può andare sul mercato*».

Quel momento, racconta, è stato per lei una lezione fondamentale: comprendere che un progetto può essere esteticamente riuscito o concettualmente forte, ma se non è risolto dal punto di vista tecnico o funzionale, non può dirsi completo.

Un altro criterio che guida la sua valutazione è la coerenza tra funzione e intenzione. Nei suoi prodotti, la funzionalità non è mai ridotta alla mera prestazione tecnica: è piuttosto il mezzo per generare una risposta sensoriale o emotiva. Così, in *Mare Luna*, la funzione non è semplicemente illuminare, ma «*creare lo stupore di guardare il mare dentro una lampada*»; in *Oplà*, la funzione diventa il movimento stesso, la possibilità di ruotare la luce e interagire con essa.

Infine, un prodotto per lei è davvero riuscito solo quando, oltre a funzionare bene, fa qualcosa in più: suscita curiosità, genera un’esperienza, stabilisce un contatto. Come afferma, «*un prodotto deve fare bene ciò per cui è pensato, ma deve anche andare oltre. La funzionalità di una lampada è di fare una buona luce, ma la do per scontata. Per me la funzionalità più importante è quella che va oltre lo scopo*».

sua identità originaria durante la fase di ingegnerizzazione.

La progettista sostiene che l’ultima domanda che lo studente dovrebbe porsi è: «*Quanto non vengono abbandonate le features stabilite nelle prime fasi, nonostante i compromessi necessari?*».

Come sottolinea, «*la fase di ingegnerizzazione è quasi sempre un compromesso, dove devi comunque lasciare qualcosa. Ma se si perde il fulcro del progetto, allora non ha più senso metterlo sul mercato*».

Fig. 3.20
Equilibrio
di Olivelab,
2017

C'è un progetto recente (tuo o altrui) che ritieni esemplare per il rapporto tra interazione, significato e utilità? Perché?

Giulia cita come esempio il *Plusminus di Vibia*, un sistema di illuminazione che considera particolarmente riuscito per la sua capacità di coniugare funzionalità, libertà compositiva e valore simbolico. Lo descrive come un progetto che si distingue nel panorama della luce contemporanea, in cui spesso l'innovazione si limita all'ambito tecnico o digitale. A suo parere,

«oggi i sistemi di illuminazione sono molto belli per seguire l'utente ovunque lui abbia necessità di avere una luce».



Ciò che la affascina del progetto di Vibia è la possibilità di comporre liberamente lo spazio attraverso la luce, creando percorsi visivi e funzionali. Il Plusminus, spiega, è costituito da una sorta di "cintura di stoffa luminosa" che può essere modellata e tesa nello spazio per accompagnare i movimenti dell'utente. Questo sistema non impone una forma, ma invita all'interazione, rendendo la luce qualcosa di vivo e personalizzabile.

Fig. 3.21
Plusminus
di Vibia,
2018

Fig. 3.22
Ali di Luce
di Olivelab,
2023

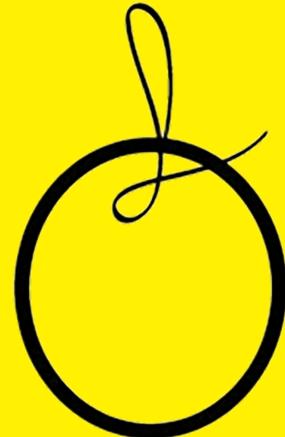


L'idea di una luce *"che segue i percorsi"* diventa per Giulia una fonte di ispirazione diretta per il suo progetto *Ali di Luce*, nato dal desiderio di reinterpretare il concetto di sistema luminoso in chiave più decorativa e poetica. Mentre il progetto di Vibia le sembrava più orientato al mondo dell'ufficio, Giulia ha voluto creare una versione più narrativa:

«Volevo fare un sistema super decorativo, che rappresentasse la nostra lampada, quella con le alette. È un sistema in cui puoi decidere tu dove far andare le tue luci».

Ciò che la colpisce maggiormente è la relazione armonica tra essere umano e tecnologia che questo tipo di sistemi riesce a instaurare. Per lei, progetti come il *Plusminus* incarnano l'idea di un Design che unisce l'utilità e la libertà d'uso, con una dimensione più sensibile e relazionale:

«Hanno una buona unione tra utilizzo ed essere umano, e necessità dell'essere umano.»



olivelab.

In questo senso, il progetto diventa esemplare perché riesce a mantenere un equilibrio tra razionalità e suggestione, tra la precisione tecnica e la capacità di emozionare. È una direzione che Giulia riconosce anche come propria: la ricerca di un Design della luce capace di rispondere a bisogni concreti, ma anche di evocare significati e atmosfere, costruendo un legame tra la persona, l'oggetto e lo spazio che li contiene.

Intervista a Yusuke Taguchi Design

L'ultimo progettista intervistato è Yusuke Taguchi [4], designer giapponese originario di Kagawa, formatosi in Giappone e in Italia. Il suo percorso formativo e professionale gli consente di combinare influenze eterogenee, dando vita a prodotti ed esperienze che integrano la sensibilità tipica dell'artigianato con una particolare attenzione al contesto. Dai suoi lavori emerge la volontà di instaurare, attraverso i prodotti, un dialogo con chi li utilizza o li osserva, trasmettendo al contempo personalità, cura dei dettagli e un senso di relazione autentica tra oggetto e utente.



Fig. 3.23
Yusuke Taguchi

Qual è l'approccio progettuale che ti hanno insegnato durante il tuo percorso di formazione? Come è stato influenzato dalla tua permanenza in Italia? Questo è cambiato da quando hai finito di studiare, come?

Durante gli anni di studio alla Tokyo University of the Arts, un'università molto accademica, ho imparato un approccio estremamente trasversale al progetto. Anche se facevo parte del dipartimento di design, mi è stato chiesto di dipingere, scolpire, realizzare video, osservare il mondo e imparare a estrarre problemi per poi restituirli in una forma visiva, spaziale o tridimensionale. Era un approccio complesso, un modo di affrontare la società in maniera olistica. Dopo la laurea ho lavorato per sette anni in un'azienda di design con negozi diretti, occupandomi di sviluppo prodotto, design, acquisti e merchandising.

In quel periodo è iniziato il mio legame con l'Italia. Da quell'esperienza ho imparato alcune cose fondamentali:

- dare valore alla propria sensibilità e intuizione;*
- riconoscere che nella cultura giapponese tendiamo forse a dare troppa importanza ai pensieri altrui;*
- costruire cose e relazioni attraverso la comunicazione e la ripetizione;*
- e infine, che anche se esistono storie e processi bellissimi dietro un oggetto, la cosa più importante resta sempre l'impatto diretto dell'opera finita davanti agli occhi.*

Fondamentalmente credo che il mio approccio non sia cambiato. È ancora oggi la base di tutta la mia attività creativa.

La risposta alla prima domanda mette in luce come i percorsi formativi possano influenzare profondamente il modo di affrontare il progetto. Nel caso dell'intervistato, l'esperienza alla Tokyo University of the Arts ha promosso un approccio trasversale e olistico, in cui la pratica del Design è strettamente connessa ad altre discipline artistiche e all'osservazione critica della realtà. Tale metodo sembra aver lasciato un'impronta duratura sul suo lavoro, contribuendo a valorizzare

sensibilità e intuizione personale, pur integrando strumenti di comunicazione e consolidamento delle relazioni. Questo esempio evidenzia come, sebbene possano esistere elementi comuni nelle conoscenze di base dei progettisti, le modalità con cui vengono affrontati i processi progettuali e la percezione del ruolo del Design possano variare significativamente da un contesto accademico all'altro.

Quali pensi che siano i fattori che fanno da filo conduttore per tutti i tuoi prodotti e come mai proprio questi?

Come accennavo prima, che si tratti di un prodotto, di un'immagine o di uno spazio, per me la priorità è che l'opera tocchi la sensibilità di qualcuno.

Solo dopo emergono il contesto, le relazioni e i processi che la sostengono.

Credo che questo sia ciò che trasforma il rapporto con l'oggetto da qualcosa di momentaneo a un legame duraturo, capace di creare una comunità di persone che condividono nel tempo lo stesso sentimento.

penso che il ruolo del designer sia quello di creare qualcosa che possa generare felicità nella vita quotidiana, o che diventi un pretesto per la conversazione. Soprattutto, ho un profondo rispetto per chi realizza le cose. Quando penso all'artigianato, per me la risposta è "le persone".

In un mondo pieno di strumenti e sistemi perfetti, credo che solo "l'essere umano – l'artigiano" possa creare un legame autentico tra oggetti e persone: un cucchiaio leggermente storto, una borsa che risveglia ricordi d'infanzia, un mobile che evoca ammirazione.

Per il designer, l'artigianato assume un ruolo determinante: la presenza dell'intervento umano, con le sue sfumature e imperfezioni, conferisce agli oggetti una qualità espressiva capace di creare legami autentici. Tale prospettiva mostra come, in un contesto fortemente standardizzato, il valore progettuale possa scaturire proprio dalla dimensione umana del processo, rendendo l'oggetto portatore di significato e occasione di relazione.

Dai tuoi lavori traspare un'attenzione marcata rispetto alla narrazione e al significato intrinseco dell'oggetto con chiari richiami alla cultura giapponese. Quanto sono consapevoli questi aspetti nel tuo processo progettuale e in che momento entrano in gioco?

Le connessioni di cui parlavo nella risposta precedente nascono spesso proprio in Giappone o in Italia.

Credo che la cultura giapponese, con la sua sensibilità particolare, venga percepita come qualcosa di affascinante e unico nel mondo, e che possa diventare un linguaggio di comunicazione universale.

A volte considero consapevolmente il target — se il progetto è pensato per l'Europa o per persone che già conoscono la cultura giapponese — ma nella maggior parte dei casi penso che questi elementi emergano in modo naturale dalla mia espressione.

Quale tipo di dialogo vorresti che i tuoi prodotti avessero con il contesto in cui sono inseriti?

Vorrei che i miei prodotti dialogassero con la vita quotidiana.

Negli ultimi anni ho esposto a Milano Design Week, creando luoghi di incontro come:



Ibuki Vase in un negozio di fiori, Radaelli Fiori

Fig. 3.24
Ibuki Vase di
Ysuke Taguchi
e Leonardo
Cappellini,
2024



un progetto di tatami ultrafine in un ristorante,
Tattamy

Fig. 3.25
Tattamy di
Ysuke Taguchi,
2021



Fig. 3.26
Tattamy di
Ysuke Taguchi,
2021

oggetti in lacca giapponese utilizzati in un ristorante giapponese, SHIKI-ORIORI.



In tutti questi casi, per me era essenziale creare:

*“un luogo in cui si usano
realmente gli oggetti”*

*“un tempo in cui nasca
il dialogo con chi li ha
realizzati”*

*“uno spazio che renda
facile immaginare come
un oggetto possa vivere
nella quotidianità”*

Personalmente, penso che negli ultimi anni molte esposizioni al Salone del Mobile siano diventate unilaterali, più orientate alla presentazione che al dialogo.

Io invece preferisco creare situazioni di scambio reale, in luoghi vissuti, dove la gente del posto possa incontrare il design nel quotidiano. È per questo che tengo tanto al contesto e all’ambiente.

L'interesse per la vita quotidiana, in contrasto con le esposizioni più statiche o unilaterali, sottolinea una concezione del Design più orientata allo scambio e all'incontro. In questa prospettiva, il contesto diventa un elemento fondamentale perché permette all'oggetto di mostrare il proprio valore nella pratica quotidiana e favorisce un dialogo autentico tra progettista, artigiano e pubblico.

Fig. 3.27
SHIKI-ORIORI di
Ysuke Taguchi,
2025

Quale tipo di dialogo vorresti che i tuoi prodotti avessero con il contesto in cui sono inseriti?

Le ragioni per cui nasce un prodotto possono essere molte: vendere, valorizzare una tecnica, creare comunicazione...

Per me, il “buon esito” arriva quando il team definisce chiaramente la priorità di un progetto e da quella chiarezza nasce una comunicazione autentica.

Quale consiglio daresti a studenti che cercano di integrare dimensioni emotive e cognitive nei prodotti senza perdere funzionalità?

La funzionalità è importante, ma a volte mi piacciono di più gli oggetti che, anche se non perfetti, senti il desiderio di toccare ogni giorno o che semplicemente ti fanno tenerezza.

Le funzioni minime devono esserci, certo, ma se il concept non è centrato solo sulla performance, allora invito a creare oggetti che possano toccare le corde dei sensi.

Ancora una volta l'intervistato sottolinea l'importanza di progettare oggetti capaci di instaurare una relazione quasi “viva” con l'utente, suscitando emozioni, memorie e un desiderio quotidiano di interazione. L'attenzione non si concentra esclusivamente sulla performance funzionale, ma sulla possibilità che l'oggetto attivi una risposta sensoriale e affettiva.

C'è un progetto, tuo o altrui, che consideri esemplare per la sua capacità di integrarsi nello spazio e creare un legame significativo con l'utente? Quanto di questo legame secondo te è dovuto al significato che il prodotto cela?

Domanda bellissima, ma non facile.

Tra i miei progetti, direi che Ibuki Vase, una collezione nata con un artigiano del legno di Firenze, rappresenta bene questo tipo di legame.

Fin dall'inizio ha generato un dialogo profondo con i fioristi che l'hanno esposto, creando un senso di connessione e significato nella vita quotidiana.



Fig. 3.28, 3.29
Yusuke Taguchi
con Ibuki Vase,
2025

Y U S U K E T A G U C H I D E S I G N

In ultima analisi, emerge come il significato dei suoi progetti non sia definito in modo univoco né concluso all'origine, ma incorpori l'influenza di tutti gli attori coinvolti nel processo realizzativo e continui a evolvere nel tempo. Questa apertura consente all'oggetto di prestarsi a interpretazioni molteplici, lasciando spazio all'esperienza individuale dell'utente. La libertà interpretativa diventa così un elemento strategico per favorire la costruzione di un legame personale e duraturo tra oggetto e fruitore.

BIBLIOGRAFIA e SITOGRADIA

[1] *Pepita Design*. <https://www.pepitadesign.it/>

[2] *Design by Joffey*. <https://www.designbyjoffey.com/>

[3] *Olivelab*. <https://olivelab.it/>

[4] *Yusuke Taguchi Design*. <https://www.tagutagujp.com/>



Il Fattore
Esperienziale

Dopo aver raccolto numerosi stimoli provenienti da progettisti, ricerche teoriche e casi studio, e dopo aver analizzato visioni diverse sul ruolo del Design e degli oggetti nella quotidianità, questo capitolo si propone di tradurre tali stimoli in una serie di linee guida progettuali.

L'obiettivo è fornire uno strumento che aiuti a integrare il Fattore Esperienziale all'interno del processo di progettazione, ampliando lo sguardo oltre la sola efficienza funzionale. Il Fattore Esperienziale viene quindi definito e articolato come insieme di qualità relazionali, percettive e temporali che contribuiscono a determinare l'esperienza complessiva di un oggetto.

Le linee guida non intendono stabilire regole, ma offrire ai progettisti una serie di orientamenti utili a considerare in modo consapevole tali dimensioni: come gli oggetti vengono percepiti, quali interazioni favoriscono, come evolvono nel tempo e quale valore simbolico o emotivo possono assumere nella vita delle persone.

In questo modo, il progetto viene inteso non solo come creazione di strumenti utili, ma come occasione per generare artefatti capaci di costruire relazioni, significati e forme di esperienza più ricche e consapevoli.

Fig. 4.1
I 10 principi
del Buon Design,
di Dieter Rams
1970.

Nel 1970 Dieter Rams formula i celebri *10 Principles for Good Design*, definendo un quadro etico e funzionale che ha orientato la disciplina per decenni. Innovazione, utilità, comprensibilità, onestà e durabilità diventano le basi di una progettazione chiara, responsabile e *“meno design possibile”*.

Dieter Rams: 10 principles of good design



1. Good design
is innovative.



2. Good design
makes a product
useful.



3. Good design
is aesthetic.



4. Good design
makes a product
understandable.



5. Good design
is unobtrusive.



6. Good design
is honest.



7. Good design
is long-lasting.



8. Good design
is as thorough down
to the last detail.



9. Good design
is environmentally
friendly.



10. Good design
is as little design
as possible.

A più di cinquant'anni di distanza, la cultura del progetto si confronta con sfide e sensibilità diverse: sostenibilità, accessibilità, inclusione, complessità dei sistemi e nuove esigenze sociali. Per questo motivo, il laboratorio di Concept Design del Politecnico di Torino ha reinterpretato quei principi, traducendoli nei *12 Principi del Buon Design*, che estendono la riflessione originaria di Rams alla contemporaneità.

I principi del Politecnico sviluppano temi che negli anni sono diventati sempre più fondamentali, quali la sostenibilità, che nei principi di Rams erano espressi solamente in termini di "durabilità" e "attenzione all'ambiente". Nei 12 Principi del Buon Design sono infatti integrati concetti chiave come la *leggerezza*, intesa anche come processo e non solo come peso, *la monomatericità*, *la manutenibilità*, *la disassemblabilità* e una particolare *attenzione al fine vita* del prodotto.

Parallelamente, si è affermata una crescente consapevolezza del ruolo sociale del Design, che amplia il campo d'azione del progettista oltre la mera funzionalità tecnica o la sostenibilità. A partire dagli anni Settanta, infatti, il prodotto assume un valore culturale e relazionale, diventando strumento di responsabilità verso un'utenza sempre più diversificata. Il designer contemporaneo deve quindi considerare non solo l'utente "medio", ma anche l'utenza allargata, che include persone con differenti capacità, culture ed esperienze; l'utenza d'uso, che può declinarsi in profili e necessità molteplici, e le utenze accidentali, cioè coloro che interagiscono con il prodotto anche in modo indiretto. In questo senso, un buon Design deve essere *accessibile* e *condivisibile*, *flessibile* e *personalizzabile* e infine *sicuro*, garantendo protezione e affidabilità a chiunque ne venga in contatto.

L'ultimo gruppo di principi riguarda l'area dei linguaggi espressivo-formali del prodotto e il modo in cui questi entrano in relazione con i fruitori. Comprende *semplicità*, *comprendibilità/ fruibilità* e *identità*: dimensioni che definiscono l'espressività e il carattere degli artefatti^[1].

I 12 principi del Buon Design

- 1. Leggero**
- 2. Tendente al monomaterico**
- 3. Affidabile**
- 4. Manutenibile, aggiornabile**
- 5. Disassemblabile, smontabile**
- 6. Attento al fine vita**
- 7. Semplice**
- 8. Comprensibile, ergonomico**
- 9. Identitario, contestuale**
- 10. Accessibile, condivisibile**
- 11. Flessibile, personalizzabile**
- 12. Sicuro**

Questi principi orientano l'attenzione verso l'aspetto formale e comunicativo del progetto, ma la loro formulazione rimane talvolta poco esplicita nel descrivere come tali qualità possano tradursi in una reale esperienza per l'utente. Applicati in modo rigoroso, possono infatti condurre a risultati progettuali impeccabili sul piano tecnico e formale, ma privi di profondità esperienziale, incapaci di generare un legame autentico con chi li utilizza.

Fig. 4.2
LEGGERO:

Libreria Veliero, di Franco Albini.
Prodotto da Poggi,
1938



Fig. 4.3
AFFIDABILE, DUREVOLE:

agenda-taccuino di Moleskine,
1997



Questa osservazione non ne mette in discussione la validità, ma suggerisce la necessità di ampliare lo sguardo: accanto ai principi che garantiscono qualità, funzionalità e sostenibilità, è oggi importante riconoscere una componente ulteriore, legata alla dimensione sensibile e relazionale del progetto. Per questo si propone di introdurre un nuovo livello di analisi, *“il Fattore Esperienziale”*, definito in seguito, che consideri ciò che accade nell'incontro tra oggetto e utente: la percezione, l'interpretazione, la ritualità, la multisensorialità e la memoria che un progetto è capace di attivare.

Integrare questa prospettiva non significa tralasciare i principi esistenti, ma far emergere un aspetto importante: *il Buon Design, oggi, non si misura solo nella sua efficienza o chiarezza, ma anche nella sua capacità di generare relazione, significato e coinvolgimento.*



Fig. 4.4
FLESSIBILE, PERSONALIZZABILE:

Componibili di Kartell,
1967.

DEFINIZIONE

Il Fattore Esperienziale rappresenta la qualità progettuale che consente a un artefatto di generare un'esperienza significativa, multi-sensoriale e interpretativa, capace di attivare un legame personale e culturale tra utente e oggetto.

Va oltre la funzionalità o l'accessibilità, interessandosi delle percezioni, delle emozioni, delle interpretazioni e dei rituali che rendono l'interazione non solo efficace, ma anche coinvolgente e memorabile.

È il livello in cui l'interazione diventa esperienza, dove la dimensione sensoriale, simbolica e temporale si intrecciano producendo valore affettivo, estetico e culturale.

Dunque il Fattore Esperienziale si compone di un insieme di valori progettuali interconnessi

ognuno dei quali contribuisce a costruire una relazione significativa tra utente e artefatto.

Non è necessario che siano tutti presenti contemporaneamente, ma sono suggerimenti che il progettista può usare a sua discrezione.

1.

LIBERA INTERPRETAZIONE

Può essere declinata in 3 aspetti:

libertà nell'utilizzo, cioè la possibilità di deviare dalla modalità d'uso prevista senza che il progetto perda efficacia;

libertà d'assemblaggio, quando il progetto prevede molteplici configurazioni possibili, tutte ugualmente funzionali, lasciando all'utente la scelta finale secondo la propria sensibilità.

libertà nell'interpretare il significato, quando l'utente è stimolato a sviluppare un pensiero critico.

Questa flessibilità favorisce un rapporto dinamico, dove l'utente non è spettatore, ma co-autore dell'esperienza.

Questo valore descrive la capacità di un progetto di lasciare spazio all'utente, permettendogli di agire a modo proprio e di costruire un'esperienza personale a partire dall'oggetto.

È una forma di *appropriazione creativa*, in cui la regola lascia posto alla scoperta e l'intenzione del progettista si intreccia con quella dell'utente. L'oggetto può essere modulabile e riconfigurabile, accogliendo variazioni e interpretazioni, permettendo che la relazione si rinnovi ogni volta. Ma anche quando resta formalmente statico, può comunque offrire la possibilità di essere vissuto a modo proprio, lasciando che ognuno ne moduli l'uso secondo la propria sensibilità.

Questo concetto può essere letto come una declinazione del *principio di flessibilità* nel Buon Design, dove l'adattamento non risponde più soltanto a un bisogno funzionale, ma si apre al campo più sottile delle volontà, dei desideri e delle attitudini personali.

La relazione non è più unidirezionale, ma si basa su un dialogo aperto: l'oggetto suggerisce, ma non impone.

In questo spazio di libertà, l'utente non rimane spettatore, ma diventa co-autore dell'esperienza: partecipa alla costruzione del senso, trasformando l'uso in un gesto personale e vivo, soprattutto quando l'oggetto si presta a diverse letture e invita l'utente a costruire il proprio significato, stimolando una riflessione personale e critica sul suo valore o sul suo ruolo.

2. TEMPORALITÀ

Può essere declinata in 2 aspetti:

Nella fruizione, considerando i tempi con cui si svolge l'azione.

Nel ciclo di vita del prodotto, considerando il tempo che intercorre tra il primo utilizzo e l'ultimo.





Tenere conto del fattore tempo significa progettare come il prodotto evolverà nel suo ciclo di vita, come cambierà man mano che lo si utilizza o che invecchia.



Il tempo diventa parte integrante dell'esperienza: gesti, attese e ripetizioni creano legame e memoria.



Significa anche definire consapevolmente i tempi e la durata dell'interazione, stabilendo se debba essere immediata, ripetuta, variabile o prolungarsi nel tempo.

Progettare consapevolmente i tempi di fruizione consente all'utente di sviluppare una propria ritualità, che dà senso al tempo trascorso con l'oggetto, trasformandolo da strumento a compagno di gesti e integrandolo nel ritmo personale.



3. COINVOLGIMENTO SENSORIALE



Progettando consapevolmente per i sensi, l'esperienza d'uso diventa più coinvolgente e memorabile.



Attivando più sensi contemporaneamente, un progetto parla con più linguaggi, e per questo lascia tracce durature nella memoria.

La multisensorialità può anche diventare uno strumento per ampliare l'accessibilità di un oggetto, abbattendo barriere cognitive o offrendo suggerimenti d'uso attraverso più sensi.

Se integrata, la multisensorialità stimola l'interesse dell'utente e favorisce la creazione di un legame più profondo con l'oggetto che entra in contatto diretto con il corpo e con la memoria di chi lo usa.

4.

INTERAZIONE DINAMICA

*Entrare a contatto con l'oggetto attraverso il
movimento del corpo, dell'oggetto e dell'uno
rispetto all'altro.*



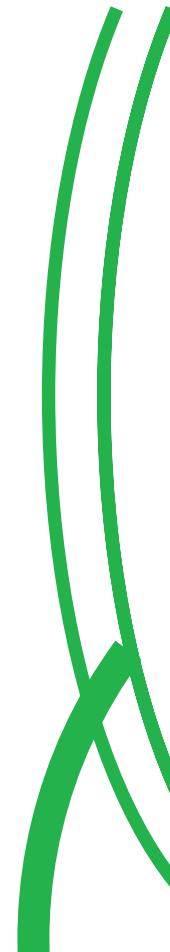
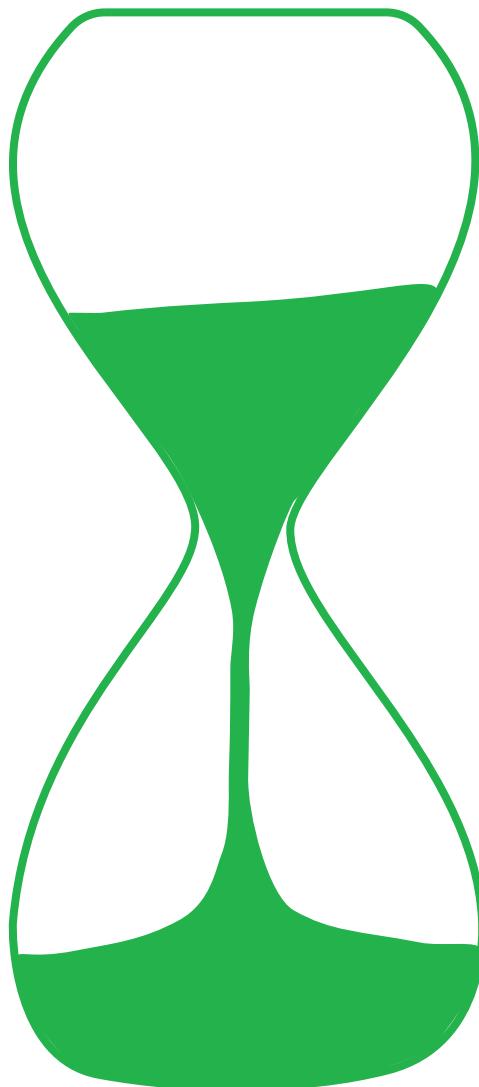
L'interazione diventa un dialogo fisico, fatto di gesti, spostamenti e reazioni reciproche, in cui l'utente partecipa attivamente al funzionamento del prodotto. Il movimento non è soltanto un mezzo per ottenere un risultato funzionale, ma parte integrante dell'esperienza stessa.

In alcuni casi la partecipazione corporea è necessaria per compiere una funzione – ruotare, premere, inclinare, spingere – mentre in altri può essere l'interazione in sé a costituire il valore principale del progetto: un gesto che produce significato prima ancora che un effetto pratico.

Casi studio

In seguito verranno analizzati alcuni *casi studio* che si ritiene integrino il Fattore Esperienziale.

Tali casi sono stati selezionati poiché presentano, in modi differenti, elementi riconducibili a questa dimensione. Per ciascuno è stato descritto il funzionamento, mettendo in evidenza le ragioni per cui può essere considerato un esempio significativo. Il fattore esperienziale verrà poi scomposto nelle sue quattro componenti e, per ognuna, sarà attribuito un punteggio da 1 a 5.



LEGENDA

Libera Interpretazione



Temporalità



Coinvolgimento Sensoriale



Interazione Dinamica



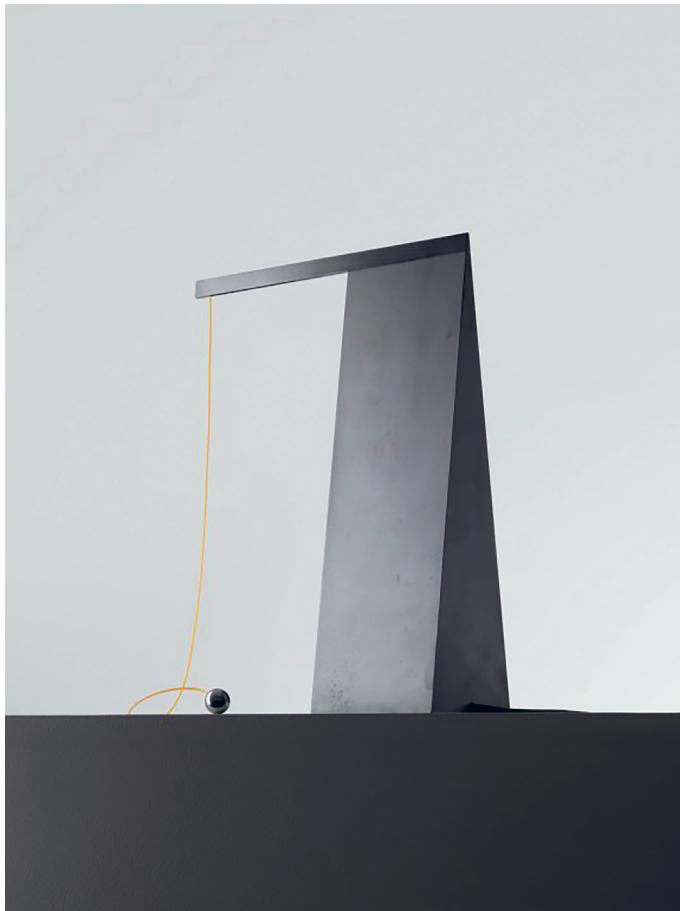
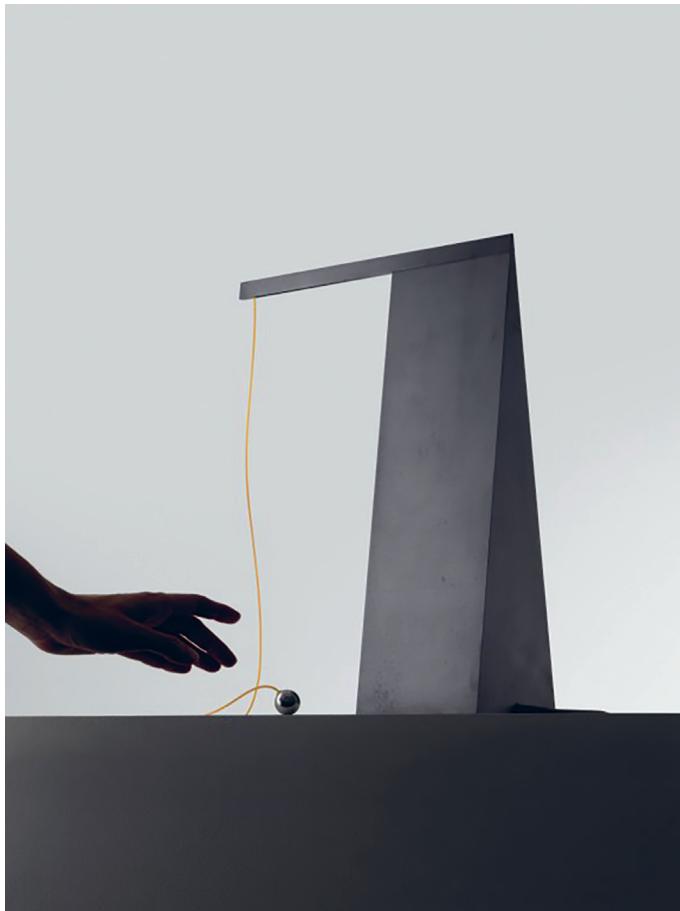


Fig. 4.5
Tangent Lamp
di RK LAB,
2025.



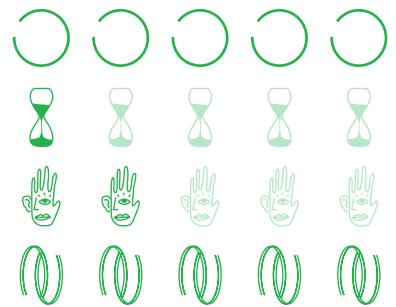
TANGENT LAMP

Concept di RK Lab, 2025

La *Tangent lamp* di Ana Relvão e Gerhardt Kellermann rappresenta un esempio di come la luce possa andare oltre la sua funzione primaria, trasformandosi in una vera esperienza interattiva. Ridotta a tre elementi essenziali, una sfera magnetica, un blocco di acciaio ossidato e un filamento che si illumina solo quando i componenti entrano in contatto, la lampada invita l'utente a partecipare attivamente alla creazione della luce [2].

Il suo valore esperienziale emerge soprattutto attraverso *l'interazione*: il semplice gesto di far scorrere la sfera magnetica sulla superficie metallica diventa un atto ludico e tattile che definisce intensità, angolazione e carattere della luce. Allo stesso tempo, la lampada offre un elevato grado di *libertà interpretativa*. Non esiste una posizione fissa o un uso “corretto”: ogni collocazione della sfera genera una configurazione unica, permettendo all'utente di reinterpretare continuamente l'oggetto e il suo effetto nello spazio.

«A single point of contact. In that instant, the circuit wakes up, current flows, and the filament lights up. It all happens through the tangent»



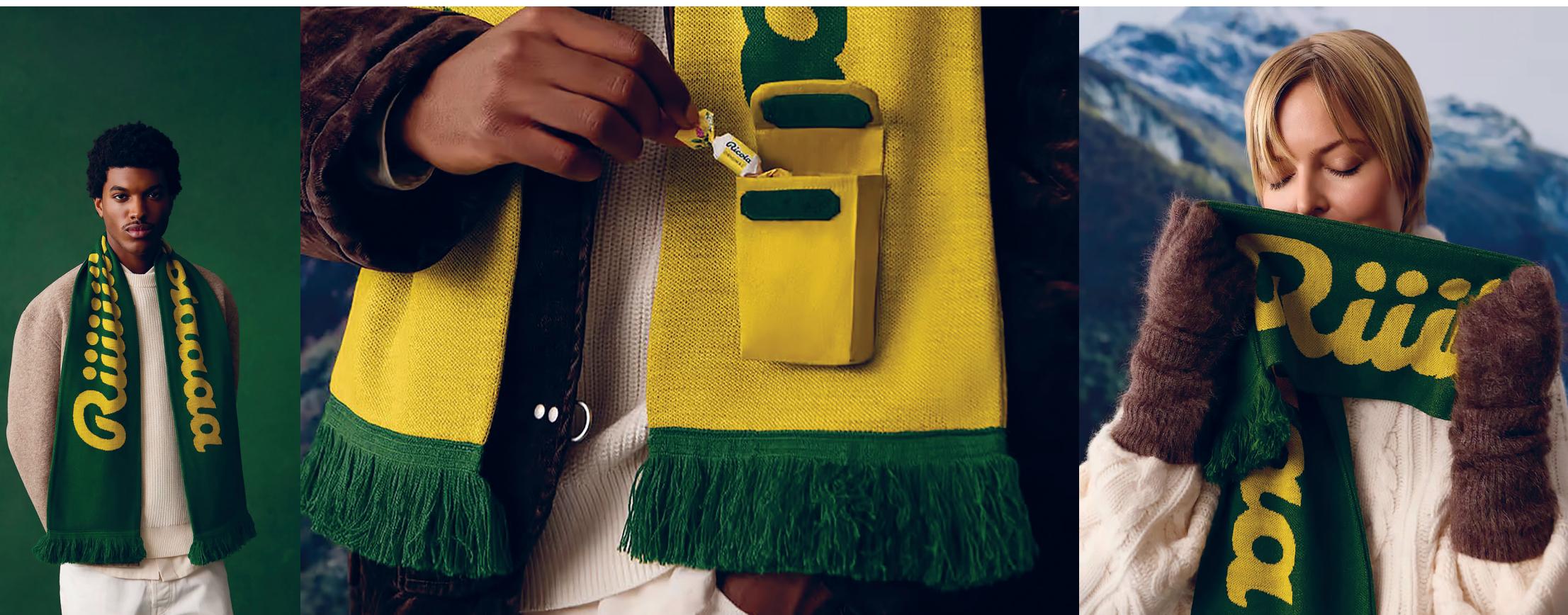


Fig. 4.6
Sciarpa di
Ricola,
2025.

SCIARPA

Prodotto di Ricola, 2025

La *Sciarpa Ricola* è un esempio di come un semplice accessorio possa trasformarsi in un'esperienza multisensoriale capace di incarnare perfettamente l'identità di un brand. La sciarpa non si limita a richiamare visivamente Ricola, ma grazie all'infusione di oli essenziali, profuma realmente delle celebri erbe alpine svizzere. La versione verde emana note di menta piperita, quella gialla richiama la melissa e la menta, un coinvolgimento olfattivo immediato, memorabile e in linea con la promessa del marchio [3].

Il valore esperienziale di questo prodotto emerge soprattutto attraverso la *dimensione sensoriale*, dove l'olfatto diventa un'estensione naturale della narrazione del brand. Ma Ricola aggiunge anche un'*interazione inaspettata*: una piccola tasca cucita all'interno della sciarpa, pensata per nascondere caramelle e piccoli oggetti. Un dettaglio giocoso, da scoprire, che invita l'utente a instaurare un rapporto personale con l'accessorio.

«Protect Your Throat In Style»

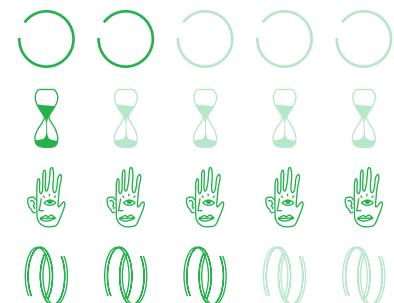




Fig. 4.7
Orbit di
Lillian Brown,
2025.



ORBIT

Concept di Lillian Brown, 2025

Orbit rilegge il giradischi come un oggetto capace di rendere la musica visibile e materica, trasformando la superficie del dispositivo in un vero e proprio paesaggio cinetico. La presenza dei trentanove tasselli in legno introduce una dimensione dinamica che accompagna l'ascolto, offrendo una lettura visiva del ritmo e delle variazioni sonore [4].

Il progetto si configura come un esempio significativo di Design esperienziale: l'utente non fruisce la musica solo attraverso l'udito, ma attraverso un *coinvolgimento multisensoriale* che integra vista e percezione del movimento. Ogni brano genera pattern sempre diversi, rendendo ogni ascolto unico e irripetibile. La musica, così, non rimane un fenomeno immateriale, ma prende forma davanti agli occhi di chi ascolta, favorendo un rapporto più intimo, consapevole e personale con l'atto stesso dell'ascolto.

«As the record plays, the wooden tiles flip and move in response to the music»

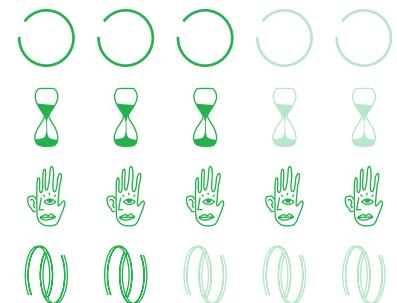




Fig. 4.8
Soft interfaces lamp
di Wint Design Lab,
2025.

SOFT INTERFACES LAMP

Concept di Wint Design Lab, 2025

La lampada sviluppata all'interno del *progetto Soft Interfaces* esplora il potenziale dei materiali intelligenti, trasformando un tessuto elastico integrato con metalli liquidi conduttori in una superficie capace di percepire e interpretare il tocco umano. Il disco tessile, sostenuto da un telaio leggero, funge contemporaneamente da diffusore di luce e da interfaccia: una semplice pressione modifica i percorsi del metallo liquido e permette al sistema di regolare in modo continuo intensità e temperatura della luce. Il design del tessuto, realizzato con filati e pattern mirati, guida il gesto dell'utente, rendendo l'interazione intuitiva [5].

L'accensione e il dimmeraggio non avvengono tramite un comando meccanico, ma attraverso una *componente sensoriale* che coinvolge direttamente il tatto, rendendo la luce una risposta quasi "vivente" alla pressione delle dita. Allo stesso tempo, si instaura un'*interazione dinamica* tra persona e artefatto: il materiale reagisce ai gesti e ogni azione genera una percezione diversa.

«*By stretching the fabric, the cross-section of the liquid metal pathways changes. A subtle shift that the system reads to adjust light temperature or intensity.*»

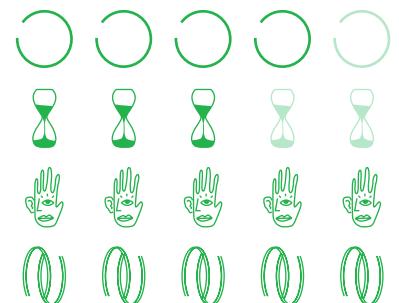


Fig. 4.9

Fall di

P. Aydogdu,

N. Yildirim,

N. Kodak,

2024.



FALL

Concept di Pinar Aydogdu, Naren Yildirim, Nurbanu Kocak, 2024

Fall è pensato per migliorare concentrazione e mindfulness nelle giornate di lavoro da casa, reinterpretando la tecnica del pomodoro. La lampada è composta da una base circolare con superficie ondulata e da un diffusore conico sulla cui sommità vengono posizionate otto palline magnetiche, ognuna delle quali rappresenta un'ora di lavoro. Allo scorrere del tempo, le palline cadono una alla volta sulla base, questo semplice gesto visivo e sonoro rende tangibile il passare del tempo, aiutando l'utente a percepire meglio il ritmo della propria attività. Quando arriva il momento della pausa, l'utente deve rimuovere la pallina caduta; se non la riposiziona entro un limite prestabilito, la lampada cambia colore e diventa rossa, segnalando che è il momento di tornare al lavoro [6].

Il valore esperienziale del progetto risiede nel *coinvolgimento sensoriale e rituale*: costruisce un'esperienza in cui vista, tatto e suono collaborano per rendere percepibile il passare del tempo. Il movimento delle palline, il suono che producono e il cambiamento cromatico della luce creano una sequenza scandita trasformando il tempo in un ritmo fisico e visibile, costruendo un piccolo rituale che orienta la giornata di lavoro.

«*Maintaining focus and motivation isn't exactly easy to achieve, but this curious desk lamp helps develop that sense of balance between work and personal life using a very visual and tactile experience.*»

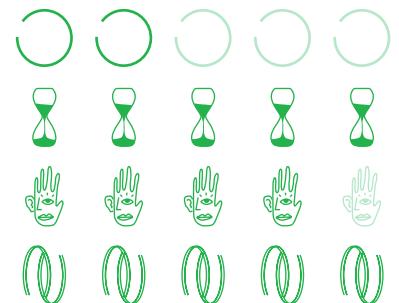
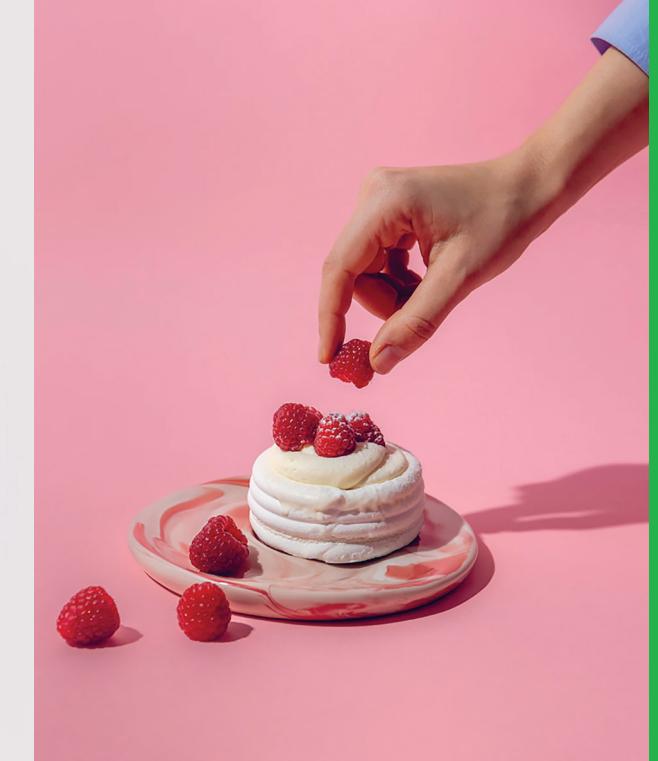


Fig. 4.10
Uma
di Hak Studio,
2025.



UMA

Concept di Hak Studio, 2025

UMA è una collezione di utensili da tavola basata sulle ricerche di gastrofisica, la disciplina che studia come stimoli visivi, tattili e percettivi influenzino il gusto. La serie comprende un piatto da dessert in porcellana, caratterizzato da un motivo vorticoso e una smaltatura lucida pensati per amplificare la percezione del dolce, e una ciotola salata con superficie esterna ruvida e interno liscio, che richiama visivamente e tattilmente la cristallizzazione del sale. Questi elementi sono stati sviluppati attraverso sperimentazioni sui materiali, interviste a persone con ridotta sensibilità gustativa e approfondimenti sul ruolo di forma, colore e texture nella costruzione delle aspettative sensoriali [7].

Il progetto mostra come il Design possa influenzare direttamente la percezione del cibo, aiutando a intensificare sapori e sensazioni senza ricorrere a zucchero o sale aggiunti. Il valore esperienziale del progetto si concretizza nel **coinvolgere attivamente i sensi**: vista, tatto e percezioni pre-gustative, trasformando l'atto del mangiare in un'esperienza più consapevole e multisensoriale.

«Color, texture, and shape are used as tools to influence taste experience»

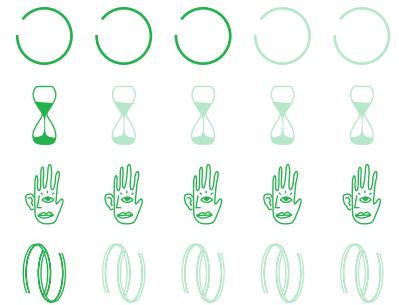
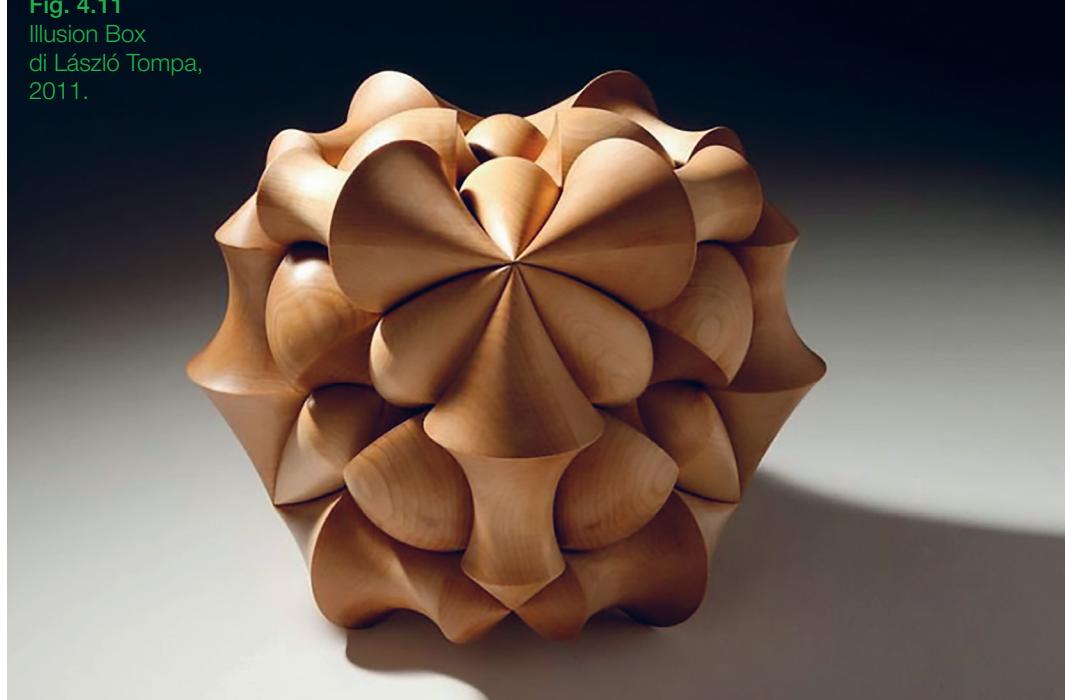


Fig. 4.11
Illusion Box
di László Tompa,
2011.



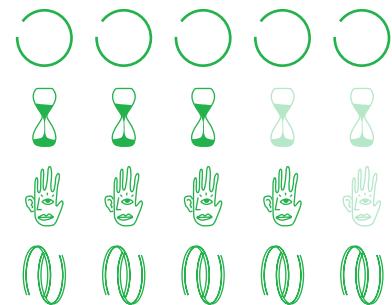
ILLUSION BOX

Prodotto di László Tompa, 2011

L'*Illusion Box* sfuma intenzionalmente il confine tra scultura e funzionalità. Realizzata in legno di ciliegio e composta da 36 elementi, la scatola si presenta come una forma continua e ipnotica: una griglia tridimensionale di curve e incastri. Il motivo geometrico deriva dagli studi sulle superfici periodiche e grazie a lavorazioni combinate ogni elemento si integra perfettamente negli altri, dando vita a un volume che appare monolitico e privo di giunture visibili. Solo osservando il pezzo da vicino si scopre la sua vera natura: al suo interno si nasconde un vano contenitore, accessibile grazie alla particolare costruzione simmetrica che permette al coperchio di essere ruotato e riposizionato a 180 gradi senza rompere l'illusione visiva [8].

Il valore esperienziale risiede proprio in questa *ambiguità percettiva*. Al primo sguardo non è chiaro cosa sia, né tantomeno che possa aprirsi: sembra un volume compatto, quasi un enigma tridimensionale. *L'interazione* nasce quindi dalla scoperta: dal momento in cui l'utente intuisce che la scultura nasconde una funzione, esplora le superfici, prova a farla ruotare, cerca il punto in cui il puzzle si scomponete.

«Look closer, and you'll find a hidden compartment concealed within its rhythmic geometry.»





WATT?

Prodotto di Paul Cocksedge, 2003

Watt? sfrutta le naturali proprietà conduttrive della grafite per reinventare il concetto stesso di interruttore. Per accendere la lampada, l'utente completa un circuito semplicemente tracciando con una matita una linea che colleghi due punti: un gesto immediato, intuitivo e sorprendente. Cancellando il tratto, la luce si spegne [9].

Il valore esperienziale del prodotto nasce dalla sua *libera interpretazione*: l'utente non si limita ad attivare un interruttore, ma diventa parte integrante del funzionamento della lampada, esplorando forme, segni e collegamenti sempre nuovi. La creatività e la curiosità diventano così elementi centrali dell'uso, trasformando un'azione quotidiana in un'*interazione dinamica*, giocosa e aperta alla sperimentazione.

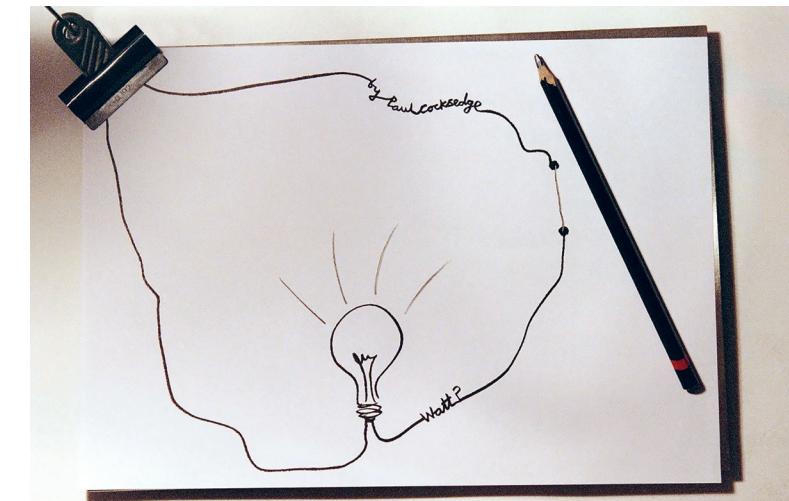
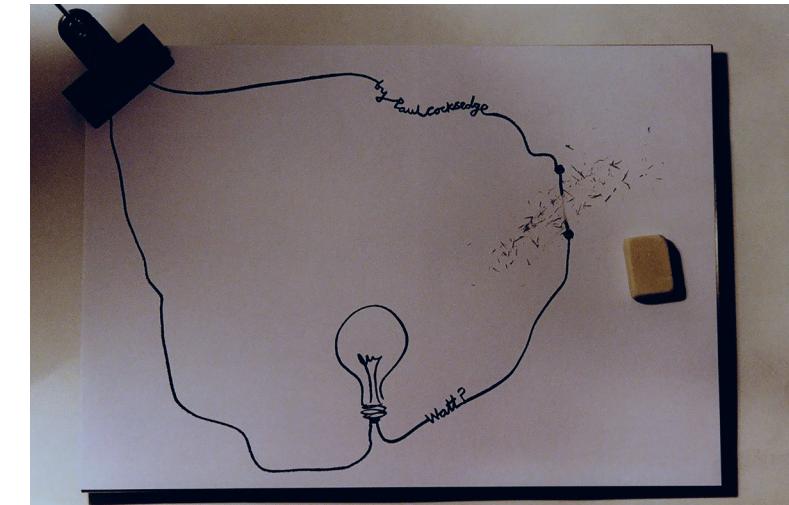
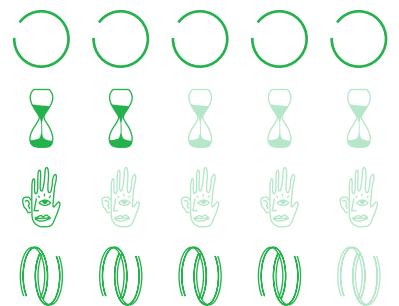


Fig. 4.12
Watt?,
di Paul Cocksedge,
2003.



«Your drawings power the light, as you erase the line, you break the circuit and the light turns off.»



BIBLIOGRAFIA e SITOGRADIA

- [1] Lezione *I Principi del Buon Design*, laboratorio di Concept Design.
Dipartimento di Design e Architettura, Politecnico di Torino. .
- [2] *Tangent Lamp* di RK Lab. <https://www.relvaokellermann.com/work/tangent-lamp-lab/>
- [3] *Sciarpa* di Ricola.
<https://www.galaxus.it/it/page/riicoooolaaa-ora-rende-portatili-anche-le-erbe-alpine-svizzere-40492>
- [4] *Orbit* di Lillian Brown.
<https://www.designboom.com/design/orbit-kinetic-turntable-sound-motion-flipping-wooden-tiles-lillian-brown-10-28-2025/>
- [5] *Soft Interfaces Lamp* di Wint Design Lab. <https://www.wintdesignlab.de/soft-interfaces>
- [6] *Fall* di Pinar Aydogdu, Naren Yildirim, Nurbanu Kocak.
<https://www.yankodesign.com/2024/02/12/tactile-lamp-and-timer-concept-fosters-focus-and-mindfulness-in-work-from-home-arrangements/>
- [7] *UMA* di Hak Studio. <https://hakstudio.pl/uma/>
- [8] *Illusion Box* di László Tompa. <https://laszlotompa.com/>
- [9] *WATT?* di Paul Cocksedge. <https://www.paulcocksedgestudio.com/watt>



Outcome
progettuale

Per dare concretezza al Fattore Esperienziale analizzato nel capitolo precedente, è stato necessario individuare un oggetto capace di tradurre in pratica le riflessioni teoriche. La scelta è ricaduta su un artefatto appartenente all'ambito domestico, un contesto in cui l'esperienza d'uso assume un valore particolare perché si intreccia con la quotidianità e con il rapporto intimo che ciascuno instaura con i propri spazi.

Gli oggetti della casa, infatti, non sono semplici strumenti funzionali: contribuiscono a costruire abitudini, rituali, atmosfere. Diventano punti di riferimento silenziosi, capaci di influenzare il modo in cui viviamo le nostre giornate e il modo in cui percepiamo l'ambiente che ci circonda. Proprio per questo, il contesto domestico rappresenta un terreno fertile per esplorare la dimensione esperienziale del Design, mostrando come anche gli artefatti più semplici possano generare significati, attivare ricordi e stimolare forme di interazione più profonde e consapevoli.

L'intenzione è quindi quella di osservare un oggetto comune con uno sguardo rinnovato, mettendo in luce come la sua presenza, la sua gestualità e il suo uso possano essere reinterpretati per rafforzare la relazione tra individuo, gesto e ambiente.

Ristabilire un legame con gli oggetti significa riscoprire anche il legame con i luoghi che essi abitano.

Le micro-interazioni quotidiane, spesso date per scontate, alimentano una forma di familiarità che si consolida nel tempo e contribuisce a costruire un rapporto affettivo. Allargando lo sguardo, è evidente come questi legami non restino confinati al singolo artefatto, ma partecipino alla definizione dell'atmosfera complessiva della casa: gli oggetti influenzano il modo in cui percepiamo lo spazio, orientano i nostri stati d'animo, modulano le abitudini e la qualità delle attività che vi svolgiamo.

L'obiettivo era quindi individuare un oggetto che, oltre ad avere un

contatto diretto con la persona, potesse instaurare una relazione con l'ambiente domestico stesso. Un artefatto apparentemente anonimo, spesso relegato ad un ruolo marginale e destinato ad essere riposto o dimenticato, ma che potesse essere reinterpretato come veicolo di una nuova esperienza sensoriale e affettiva.

La scelta è ricaduta sullo *spremiagrumi*: uno strumento comune, quotidiano, ma sorprendentemente ricco di potenzialità progettuali quando osservato con uno sguardo rinnovato. Lo spremiagrumi conserva inoltre una dimensione rituale fatta di gesti, tempi e attenzione. Una sequenza che richiede coinvolgimento attivo e che

può trasformarsi in un momento di cura. Una qualità che tende a scomparire nei modelli più recenti, sempre più automatizzati, in cui l'interazione si riduce all'attesa del risultato e la componente sensoriale viene progressivamente annullata. Recuperare questa ritualità significa restituire valore al gesto, rendendo l'esperienza d'uso più consapevole, ricca e significativa. Il progetto non mira quindi a potenziare le prestazioni tecniche dell'oggetto, ma a integrarvi una dimensione esperienziale capace di arricchirne l'uso quotidiano. Questo orientamento non esclude la funzionalità, ma sposta il focus verso un'interazione più coinvolgente e sensoriale.

Per esplorare queste possibilità è stata condotta un'analisi e un confronto tra diversi casi studio, utile a comprendere come i vari spremiagrumi affrontino esigenze differenti e quali soluzioni progettuali vengano adottate.

I casi studio sono stati divisi secondo il loro funzionamento: **manuale, semiautomatico e automatico**.

Per ciascuno sono stati individuati punti di forza e criticità, valutando quali aspetti potessero contribuire a definire un'esperienza d'uso più ricca e quali invece rappresentassero dei limiti da superare nella progettazione del risultato finale.

Infine è stato attribuito loro un punteggio da 1 a 5 scomponendo il Fattore Esperienziale nelle sue quattro componenti.

È stato scelto di attribuire a tutti i casi studio analizzati un medesimo livello di **temporalità**, poiché non emergono interventi progettuali esplicativi nella modulazione dei tempi di fruizione, né una particolare attenzione all'evoluzione dell'oggetto nel tempo. Tuttavia, l'atto stesso di spremere gli agrumi conserva una dimensione rituale intrinseca, che risulta inalterata in tutti i progetti considerati.

Tipologia manuale

Pressione con leva

Compressione

Pressione e rotazione manuale

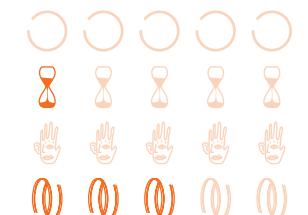
1. Manual Juicer [1]

Integra una gestualità che, seppur non sia ottimizzata e risulti forse lenta e macchinoso, potrebbe essere ripensata e integrata per una fruizione più coinvolgente.



Pro: Manualità diversa rispetto alla maggior parte dei competitors, tacche di misurazione.

Contro: Ingombrante per essere riposto, lentezza. Difficoltà nella manutenzione.



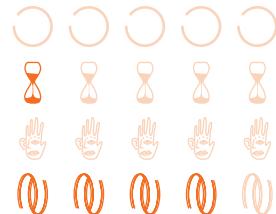
2. Spremiagrumi Royal Catering [2]

La manualità è il giusto compromesso tra interazione coinvolgente ed efficienza, permettendo di estrarre il succo con una sola mano grazie al suo meccanismo a leva.



Pro: Giusto compromesso tra interazione coinvolgente ed efficienza, possibilità di usarlo con una sola mano, facile da pulire, presa ergonomica, buon fissaggio per evitare scivolamento durante l'utilizzo.

Contro: Ingombrante per essere riposto, raggio d'azione troppo ampio che costringe a un movimento innaturale.



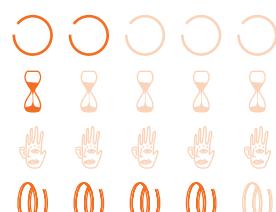
3. Spremiagrumi manuale [3]

Combina una struttura in acciaio con un meccanismo a leva, pensato per ottenere rapidamente succo con il minimo sforzo.



Pro: Giusto compromesso tra interazione coinvolgente ed efficienza, presa ergonomica, snodo interessante per risolvere il raggio d'azione scomodo, possibilità di scambiare i filtri della polpa, interazione fluida.

Contro: Non consente di ricavare anche la polpa dal frutto spremuto, ingombrante da essere riposto.



Pressione con leva
Compressione
Pressione e rotazione manuale

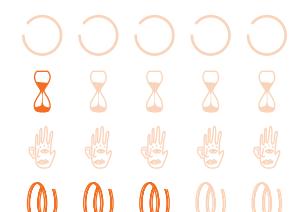
4. Juicer di Dreamfarm [4]

Compatto e intuitivo, consente di spremere agrumi interi con un gesto semplice, riducendo lo sforzo e facilitando la raccolta del succo.



Pro: Giusto compromesso tra interazione coinvolgente ed efficienza, facilmente riponibile, estetica informale, filtra bene i semi, interazione fluida.

Contro: Non si può utilizzare con una sola mano, presa non ergonomica, non consente di ricavare anche la polpa dal frutto spremuto.



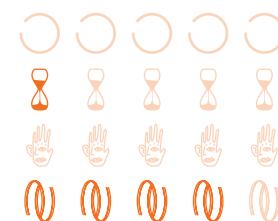
5. Catcher di Joseph Joseph [5]

Unisce una punta reamer ergonomica ad un filtro integrato che trattiene semi e polpa.



Pro: Sistema originale di filtraggio succo, comodo da riporre.

Contro: Utilizzabile solo con due mani, movimento reciproco non possibile se si vuole filtrare il succo, succo difficile da incanalare in un contenitore di dimensioni ridotte, ogiva di forma troppo allungata e poco larga che non corrisponde alla forma degli agrumi.



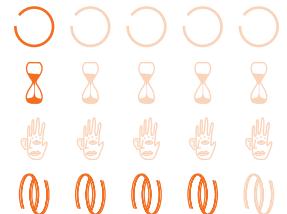
6. Ahoi di Paolo Pedrizzetti [6]

Raccoglie il succo al suo interno e permette di versarlo con precisione grazie al beccuccio integrato, unendo funzione e gesto in un'unica soluzione



Pro: Ricerca formale originale e che da vita ad un oggetto memorabile, beccuccio e serbatoio ben integrati nella silhouette dell'oggetto.

Contro: Non ha filtro, utilizzo esclusivo a due mani.



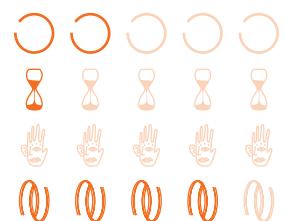
7. Citrange di Quentin de Coster [7]

Pensato per adattarsi a diverse dimensioni di agrumi, convoglia il succo attraverso un asse centrale che trattiene i semi.



Pro: Monocomponente, due varianti dimensionali, canale di scolo nascosto nella silhouette, filtro per i semi efficace, ricerca formale originale.

Contro: Forma che consente l'utilizzo solo con recipienti di dimensioni complementari, presa e fruizione instabile.



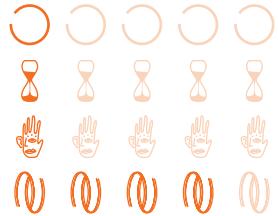
8. LaTina di Lorenzo Gecchelin [8]

Raccoglie il succo al suo interno e permette di versarlo con precisione grazie al beccuccio integrato, unendo funzione e gesto in un'unica soluzione.



Pro: Beccuccio ricavato nella silhouette, monomaterico e monocomponente, di facile ed economica produzione, griglia raccoglitore di semi, colori e trasparenze lo rendono iconico.

Contro: Deve essere tenuto in mano durante la spremitura, assenza del serbatoio per il succo, impugnatura non ergonomica e senza grip.



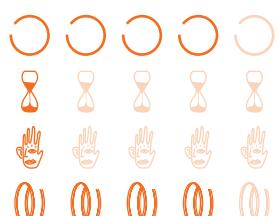
9. Juicy Salif di Philippe Starck [9]

Spremiagrumi iconico in alluminio fuso, concepito come una scultura domestica più che come un semplice utensile.



Pro: Ricerca formale originale che incarna. Materiali e finiture eleganti che comunicano robustezza nonostante la forma snella, può non essere riposto grazie alla sua espressività.

Contro: La funzionalità è trascurata, il succo fuoriesce senza controllo direzionale, non ha serbatoio né filtri, non è pratico da usare ed è instabile.



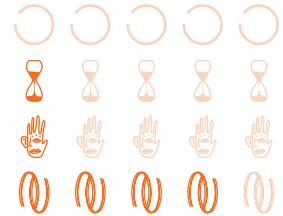
10. Citrus di Alessi [10]

Spremiagrumi compatto che combina una forma essenziale con un beccuccio integrato per versare il succo in modo rapido e preciso.



Pro: Portabilità, beccuccio che incarna il succo per essere versato, completamente lavabile, la completa trasparenza consente di vedere il succo sia nella spremitura che nel versamento.

Contro: Il materiale da problemi dopo i lavaggi e invecchia male, si formano delle crepe, va usato con due mani e l'impugnatura non è ergonomica.



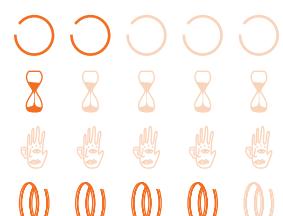
11. Spremiagrumi di Lechin [11]

Utilizza un sistema a vite che permette di estrarre il succo ruotando leggermente il frutto riducendo lo sforzo.



Pro: Facilmente trasportabile e rapido da pulire e separare. Possibilità di aiutarsi con il coperchio per spremere. Sotto il tappo sono presenti nervature per avere una miglior presa sul frutto. Consente una doppia azione di spremitura e di schiacciamento per la frutta.

Contro: La superficie del tappo è troppo liscia e dunque l'impugnatura è priva di grip.



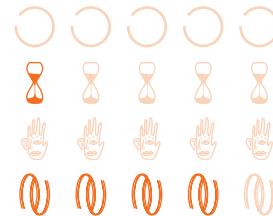
12. Citruss Press Joseph Joseph [12]

Raccoglie il succo al suo interno e permette di versarlo con precisione grazie al beccuccio integrato, unendo funzione e gesto in un'unica soluzione.



Pro: Facilmente trasportabile e rapido da pulire. Movimenti di torsione e pressione combinati. Veloce e poco ingombrante.

Contro: Quando si fa leva sulla chiusura delle maniglie, la pressa esce dalle guide e si stacca, non consentendo di premere fino in fondo, comportando spreco del succo. Utilizzo a due mani e impossibile recupero della polpa.



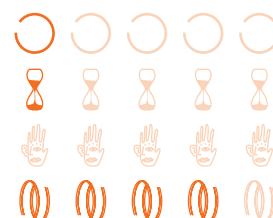
13. Juice Max Joseph Joseph [13]

Spremiagrumi a pressione e rotazione che permette di estrarre più succo combinando due movimenti.



Pro: Facilmente trasportabile e rapido da pulire. Interessante meccanismo per rotazione e estrazione polpa. I semi vengono separati dal succo.

Contro: Non è dotato di beccuccio e i fori sul fondo sono troppo distanziati da permettere di versare il succo in un bicchiere. È necessaria molta forza per ottenere il succo.



Tipologia semiautomatica

Pressione manuale e rotazione elettrica

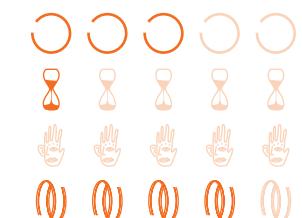
14. Vita di Bugatti [14]

È formato da un corpo elegante che permette la raccolta e l'erogazione del succo ruotando attorno ad un perno.



Pro: Identitario, elegante e molto stabile. Metodo di erogazione funzionale, che non necessita alcuno sforzo. Facile da pulire e silenzioso durante l'utilizzo.

Contro: Non esiste una funzione di rotazione manuale, motivo per cui l'efficienza della spremitura è insoddisfacente. Non è possibile vedere il livello raggiunto dal succo.



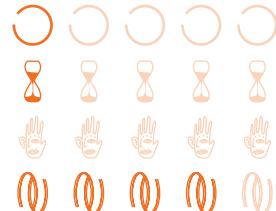
15. Spremiagrumi KitchenAid [15]

Si attiva con un semplice movimento grazie al sistema a pressione. Il succo viene raccolto in un contenitore integrato con beccuccio, che permette di versarlo con precisione direttamente nel bicchiere.



Pro: Spillatrice che permette di scegliere quando versare e quando no. Molto silenzioso durante l'utilizzo. Batteria esterna quindi non presenta fili ed è facilmente trasportabile per spremere il succo dove si vuole.

Contro: Può essere utilizzato solo con una batteria ricaricabile dedicata, venduta separatamente.



Tipologia automatica

Pressione e rotazione elettriche

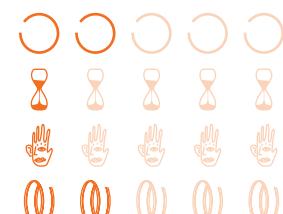
16. Walker Juicer di Hatchduo [16]

Offre un succo ad alto valore nutrizionale, integrandosi in modo armonioso negli interni delle cucine moderne.



Pro: Forma identitaria e ricerca materica originale, i materiali (legno) e le finiture lo rendono "familiare" e ne comunicano la qualità, meccanismo esposto grazie alle trasparenze, sviluppo orizzontale migliora la stabilità.

Contro: Ingombrante, la forma suggerisce un'interazione coinvolgente che però non si realizza perché automatico.



Dopo aver analizzato i casi studio e aver chiarito quali qualità progettuali si desiderassero valorizzare e quali invece evitare, sono stati definiti alcuni *vincoli fondamentali* per orientare lo sviluppo dell'oggetto. Nell'analisi dei vincoli progettuali, particolare attenzione è stata rivolta a due aspetti principali.

LAVABILITÀ E IGIENE

Il primo riguarda la *lavabilità e l'igiene dei componenti*, essenziali in un oggetto destinato al contatto con alimenti: i pezzi devono essere facilmente removibili dalla struttura principale e realizzati con materiali idonei al contatto alimentare.

INGOMBRO COMPLESSIVO

Il secondo vincolo concerne *l'ingombro complessivo*, poiché l'oggetto è pensato per rimanere visibile ed esposto anche quando non in uso. È stata quindi definita un'altezza massima di circa 55–60 cm, coerente con lo spazio medio disponibile tra il piano cucina e i pensili.

Per definire l'aspetto formale dell'oggetto progettato, è stato ritenuto utile individuare un *immaginario estetico ed espressivo di riferimento*.

Per fare ciò è stata condotta una ricerca mirata a identificare utensili da cucina e altri oggetti domestici la cui *forma, modalità di fruizione e scelta dei materiali* fossero in grado di incoraggiare la creazione di un rapporto affettivo con chi lo utilizza.

Per integrarsi negli ambienti domestici e instaurare una relazione tattile e naturale con l'utente, si è scelto di adottare forme fluide e materiali che favoriscano una percezione morbida e accogliente, caratteristiche che rimandano all'immaginario del Design organico.

Il *Design organico* contemporaneo, erede dell'approccio introdotto da Frank Lloyd Wright e sviluppato in Europa da figure come Alvar Aalto, ha ampliato nel tempo il proprio significato.

Non si limita più a ricercare un'armonia tra l'uomo e la natura, ma integra materiali e forme che richiamano direttamente i processi naturali.

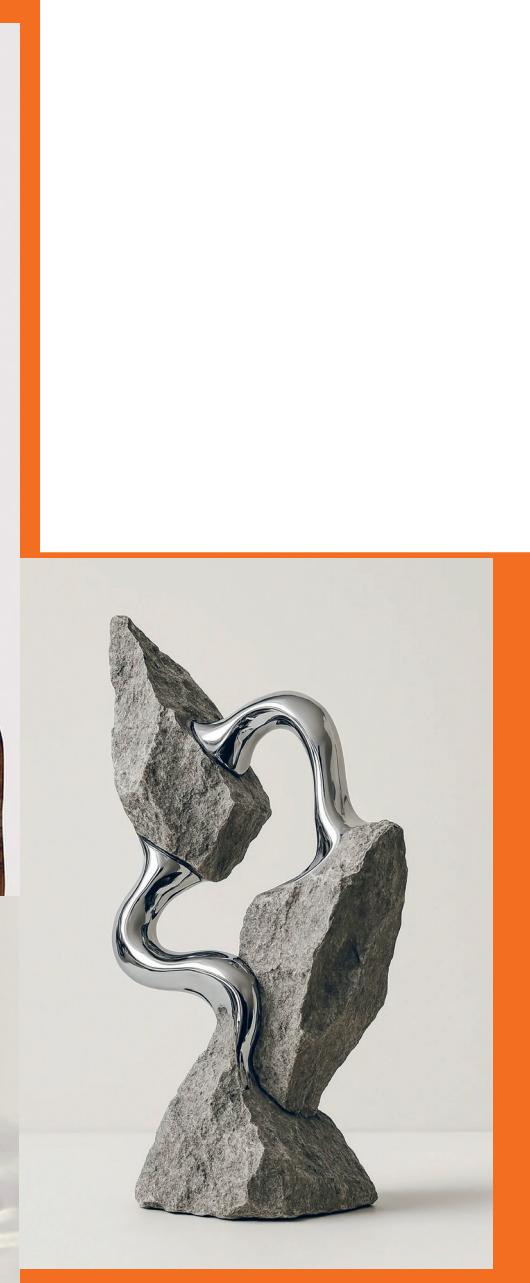
Questo linguaggio formale trae spesso ispirazione da strutture organiche come quelle cellulari, reticolari, scheletriche o cristalline, superando i sistemi costruttivi massicci della tradizione classica per adottare configurazioni più leggere, elastiche e libere. Le sue caratteristiche ricorrenti includono *linee fluide, profili morbidi, geometrie asimmetriche, volumi plastici e forme dinamiche* [17].

La *dimensione narrativa dell'uso* vuole introdurre una componente ludica e quasi rituale: il gesto dello spremer non è soltanto funzionale, ma diventa un'azione da osservare, seguire e vivere. Si pensa alla spremitura come un viaggio dei sensi e si vuole quindi enfatizzare il percorso che compie il succo dall'arancia al bicchiere, suscitando curiosità e trasformando la preparazione in un piccolo rito domestico.

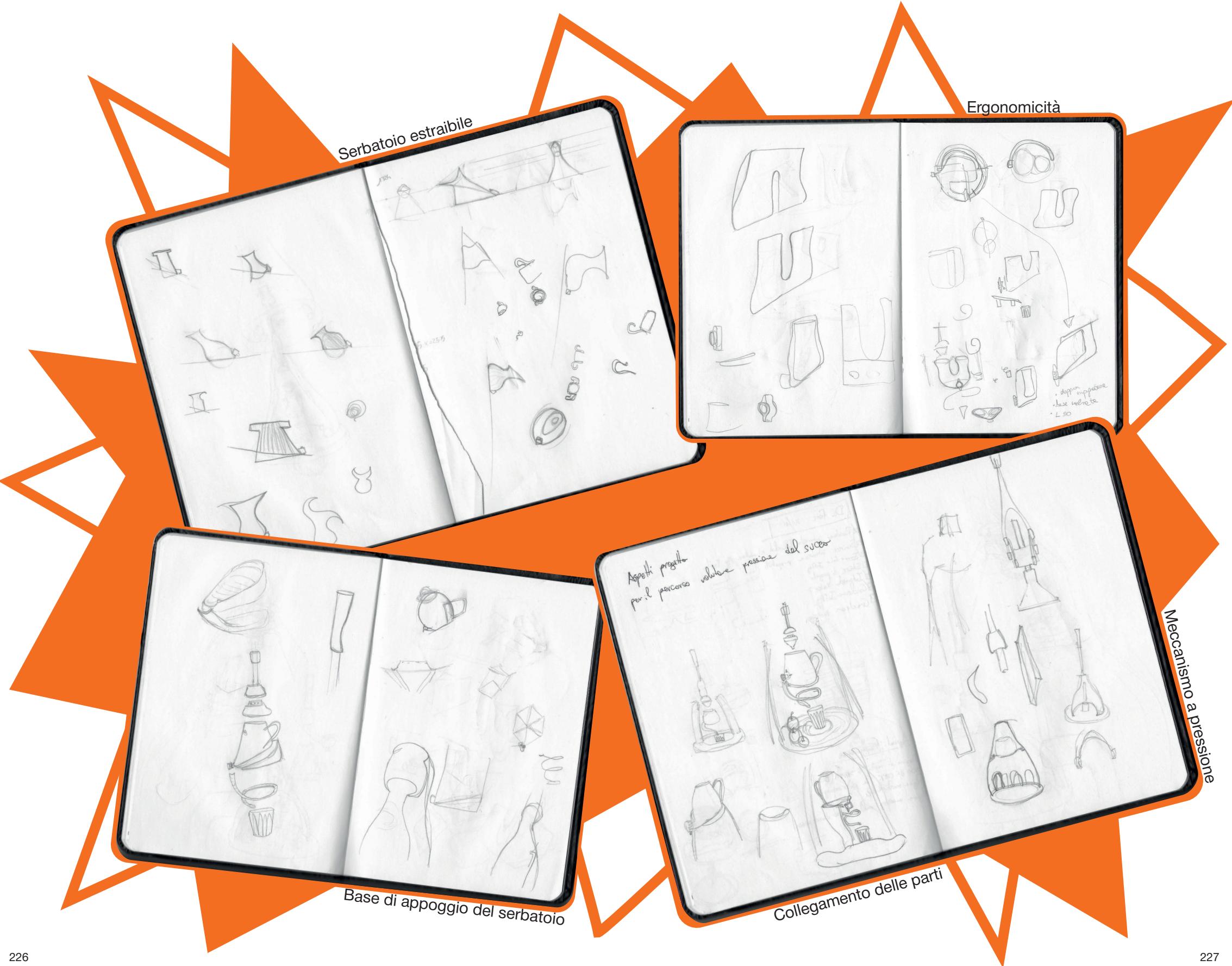
In questo senso, il progetto si avvicina alla poetica di Nendo, dove *la funzionalità si intreccia con emozione, sorpresa e un tempo d'uso più lento e consapevole*. L'oggetto si colloca così nella sfera degli artefatti analogici che offrono micro-esperienze durante l'interazione, favorendo la creazione di rituali personali e una relazione più intima con il gesto quotidiano.

Lo stile complessivo del progetto nasce dalla volontà di creare un oggetto solido e tangibile, capace di affermare la propria presenza nello spazio domestico. L'uso del metallo specchiato, finiture curate e proporzioni misurate conferisce allo spremiagrumi un carattere elegante e duraturo. Non è un utensile da riporre, ma *un oggetto-scultura* che vive la casa e restituisce valore al gesto. Questa attitudine trova risonanza nei lavori di Tom Dixon e Formafantasma, dove materia e forma assumono un significato espressivo e culturale oltre che funzionale.

Moodboard









Tra i diversi meccanismi analizzati, *il sistema a leva con pressione* è risultato il più efficace per garantire un'interazione dinamica e soddisfacente, in grado di massimizzare l'estrazione del succo con il minimo sforzo fisico. La volontà di preservare questo schema motorio ha guidato le prime fasi della progettazione. Tuttavia, gli spremiagrumi dotati di leva presentano solitamente un'altezza complessiva eccessiva per il contesto domestico (la cui altezza limite è 55–60 cm, come evidenziato nei *Vincoli Progettuali*), rendendo complessa la loro collocazione stabile all'interno della cucina. Per mantenere un gesto analogo a quello della leva ma compatibile con gli spazi domestici, si è scelto di adottare un principio meccanico ispirato al *JuiceMax* di Joseph Joseph, analizzato nei *Casi Studio*. Tale sistema, integrato in una struttura solida capace di trasferire la forza al piano d'appoggio, consente un utilizzo con una sola mano e rende l'interazione più immediata.

Fig. 5.1
Focus modalità di
spremitura,
concept Lea,
2025.

Questa scelta si inserisce anche nella volontà di proporre un *dispositivo analogico*, in risposta alla crescente automazione che caratterizza molti prodotti contemporanei e che spesso riduce l'esperienza dell'utente a un gesto passivo. Riattivare un'azione manuale significa restituire valore al tempo dell'uso, trasformando un compito quotidiano in un momento dotato di significato e presenza. La possibilità di introdurre un movimento rotatorio dell'ogiva è stata scartata poiché ridondante: lo stesso gesto può essere eseguito dall'utente quando necessario.



Per rendere l'oggetto più versatile e coerente con le modalità d'uso, sono state integrate alcune funzionalità aggiuntive. Anche la scelta dei materiali riveste un ruolo centrale, sia sul piano funzionale che su quello sensoriale.

Il **serbatoio è estraibile** e può essere utilizzato come una caraffa autonoma, ideale per raccogliere e versare il succo. La sua forma è stata progettata per garantire un'impugnatura ergonomica e confortevole sia con la mano destra sia con la sinistra. Inoltre, i beccucci integrati nella sua geometria organica consentono di versare il succo con facilità e precisione.

È prodotta in **vetro**, materiale resistente, igienico e ideale per il contatto con liquidi alimentari. Inoltre consente di osservare il processo di spremitura.

Fig. 5.2
Focus serbatoio
estraibile,
concept Lea,
2025.



Fig. 5.3
Focus rubinetto,
concept Lea,
2025.



Un **rubinetto con doppia modalità di erogazione**, che permette di regolare la densità del succo grazie a un filtro selettivo per la polpa.

Come l'impugnatura, anche il rubinetto è in **legno**. La texture naturale di questo materiale migliora la presa, attiva una risposta sensoriale ricca e introduce una dimensione temporale registrando nel tempo le interazioni con l'utente, maturando una patina personale e rivelando gradualmente la propria storia d'uso.



Fig. 5.4, 5.5
Focus scivolo,
concept Lea,
2025.



Lo scivolo incarna un percorso visibile che il succo compie prima di raggiungere il bicchiere, utile per stimolare la curiosità e incorporare un aspetto più ludico all'interazione

Realizzato in *metallo* per assicurare continuità materica con il corpo dell'oggetto. Il materiale conferisce robustezza e permette un flusso regolare del succo grazie alla sua superficie liscia e facilmente lavabile. Questo materiale non subisce alterazioni nel tempo e mantiene il percorso del succo igienico, resistente e visivamente coerente.

Il **corpo metallico** garantisce solidità strutturale, resistenza ai carichi e una presenza visiva elegante, capace di riflettere e integrarsi nel contesto domestico.

La base, oltre dare stabilità al prodotto, offre la possibilità di riporre le arance direttamente all'interno dello spremiagrumi, non come vincolo d'uso ma come suggerimento aperto alla libera interpretazione dell'utente. Inoltre, suggerendo uno spazio per riporre le bucce, ne è stata considerata la valorizzazione, per favorirne un possibile riutilizzo sostenibile, stimolando anche una dimensione olfattiva spesso trascurata.

Prodotta anch'essa in legno, materiale caldo e naturale, scelto per la sua massa e solidità, in grado di spostare il baricentro verso il basso e comunicare stabilità. Poiché la base può venire a contatto con arance e succo, è previsto un coating protettivo che ne preserva l'integrità nel tempo ed evita deterioramenti dovuti all'uso. Pur essendo protetto, il legno continua a evolvere: con il passare del tempo la superficie si ammorbidisce, le venature emergono con maggiore profondità e una leggera patina si forma nei punti di contatto più frequenti, raccontando la storia d'uso dell'oggetto e rendendolo sempre più personale.

Fig. 5.6
Concept Lea,
di Lorenzo Gallo e
Beatrice Mortarino
2025.





Fig. 5.6
Concept Lea,
di Lorenzo Gallo e
Beatrice Mortarino
2025.

L'insieme di queste scelte concorre alla piena integrazione del **Fattore Esperienziale** nel progetto.

Il gesto manuale, dalla spremitura al versamento, è pensato per coinvolgere attivamente l'utente, valorizzando la **ritualità dell'azione** e le gestualità implicate nel processo.

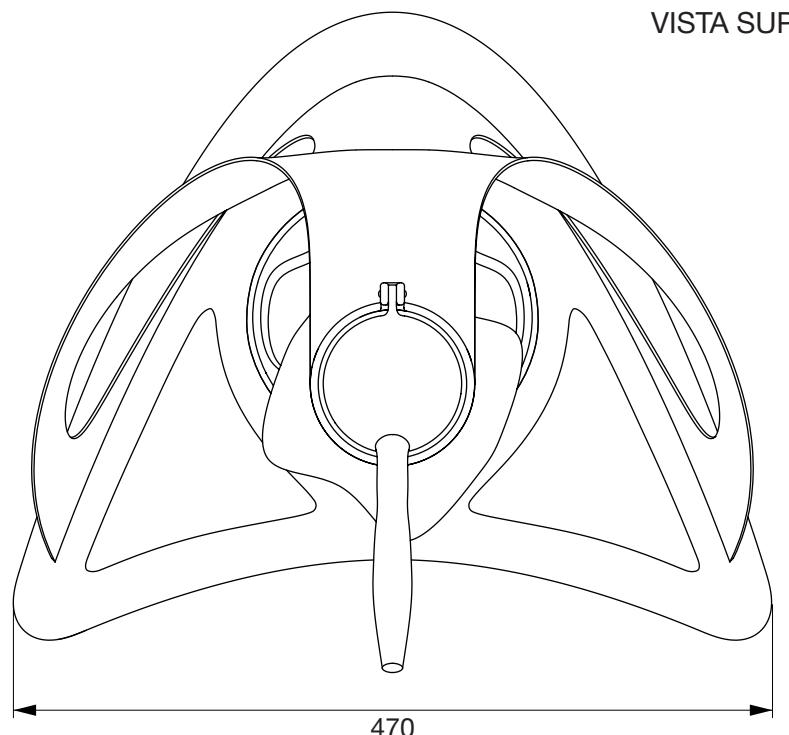
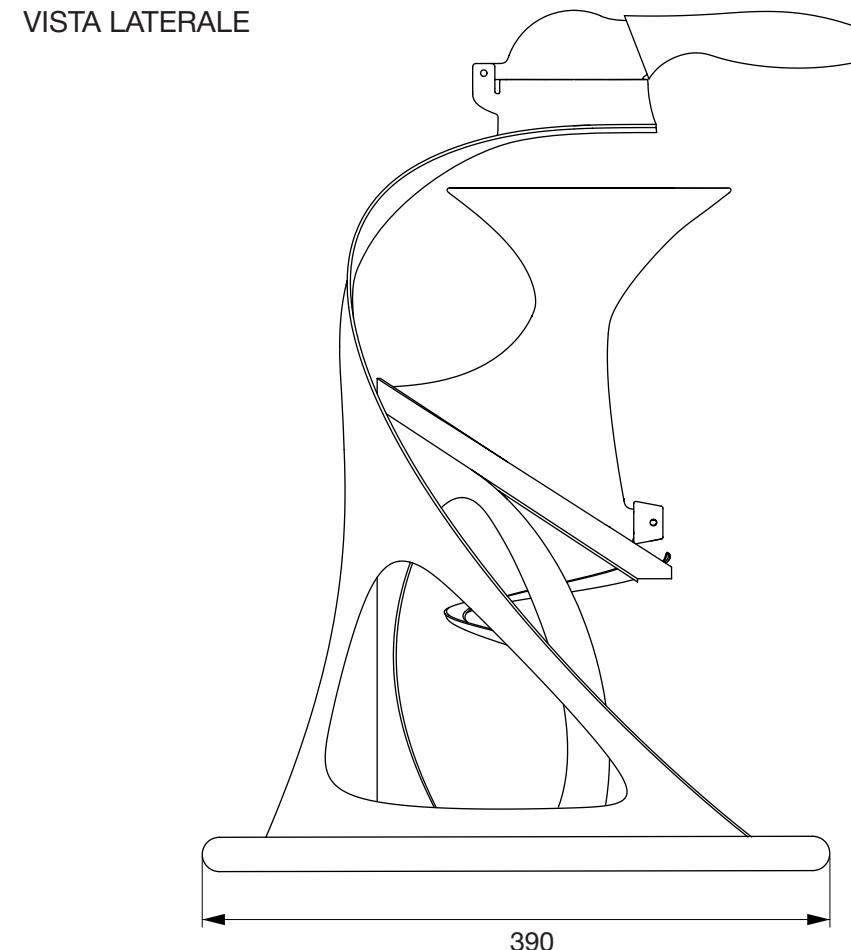
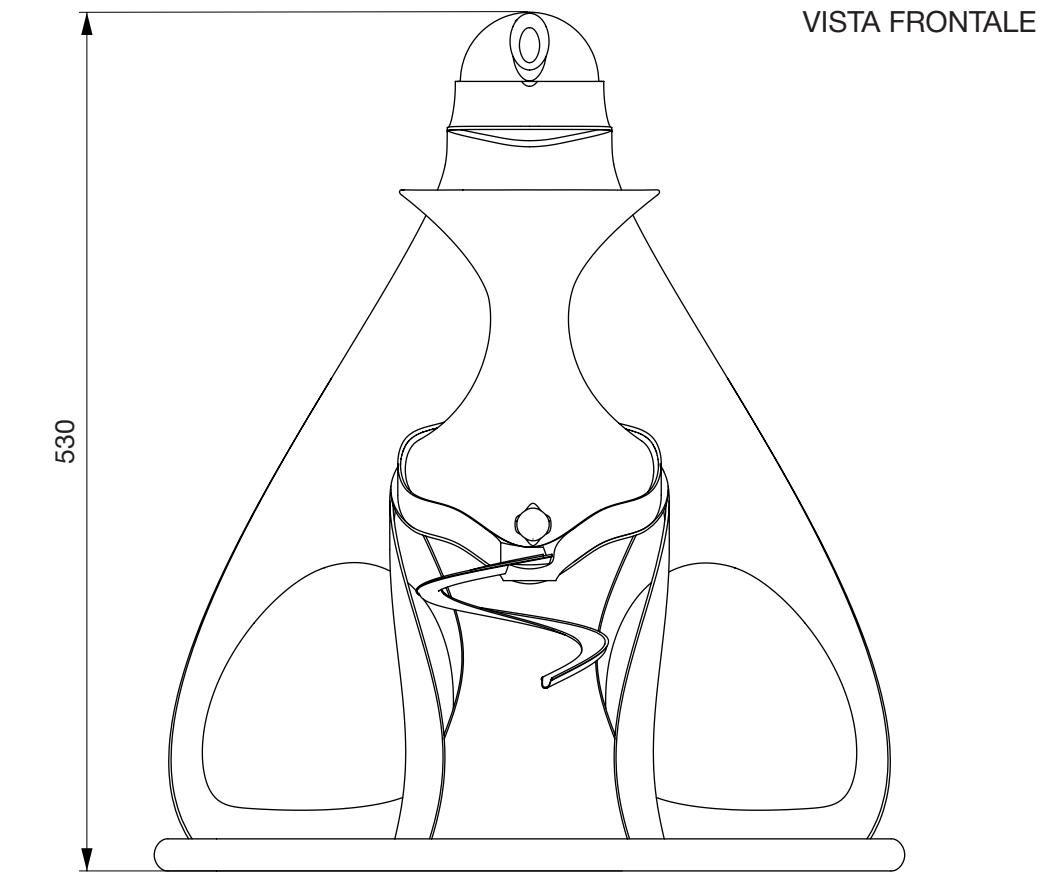
I materiali stimolano diversi sensi (tatto, vista, udito, olfatto), contribuendo a un'interazione multi-sensoriale che arricchisce l'esperienza quotidiana. In particolare, la combinazione di metallo e legno genera un contrasto materico intenzionale: il metallo, freddo, liscio e riflettente, comunica precisione, efficienza e igiene; il legno, caldo e testurizzato, richiama un contatto più intimo e naturale. Da questa opposizione emerge una **complementarietà sensoriale** che rende l'interazione più ricca, permettendo all'utente di percepire immediatamente la differenza tra le parti tecniche e le parti destinate alla presa o al contatto diretto. La dualità caldo-freddo, duro-morbido, lucido-opaco diventa così parte integrante dell'esperienza e contribuisce a orientare intuitivamente il gesto.

L'oggetto offre inoltre **margini di interpretazione**: l'utente può scegliere come versare il succo, quanta polpa mantenere, se utilizzare il percorso visibile del liquido o servirsi direttamente della caraffa, e come sfruttare la base per riporre arance o bucce. Questo spazio di libertà permette di costruire un rapporto personale e dinamico con l'oggetto.

Tutte le scelte sono state ponderate anche in vista della produzione su larga scala, evitando soluzioni particolarmente complesse o costose.

Il risultato è un **prodotto funzionale, sensoriale ed espressivo**, capace di integrare in modo coerente il Fattore Esperienziale e di trasformare un gesto quotidiano in un momento significativo e personalizzabile.

Viste tecniche



SCALA 1:50, Quote in cm

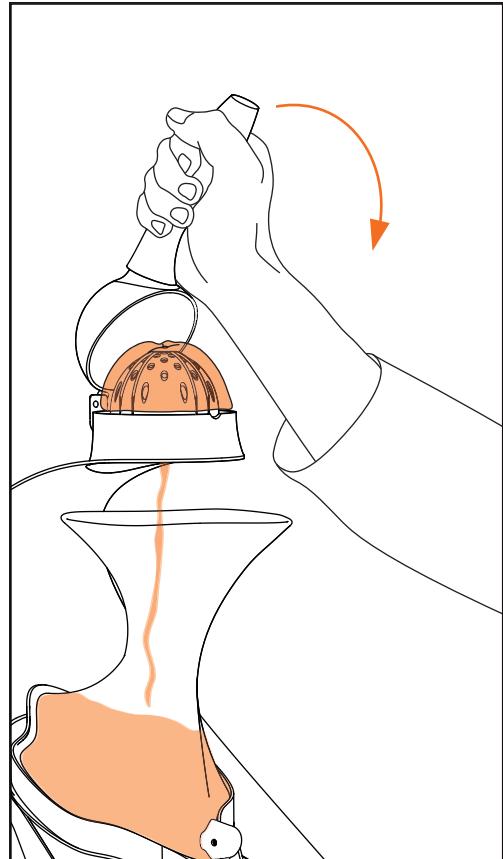


Figura 1

Per spremere il succo l'utente posiziona metà arancia sull'ogiva e impugnando il manico lo abbassa facendo pressione.

Il succo spremuto è raccolto nel serbatoio.

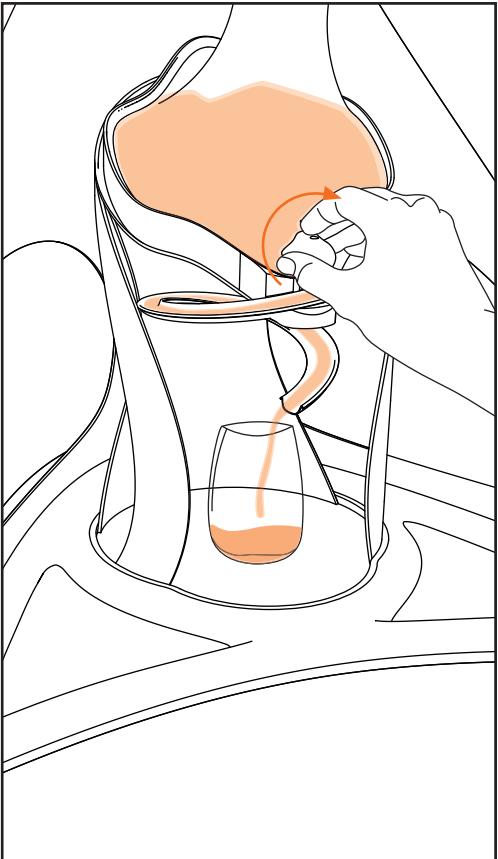


Figura 2

L'utente può versare il succo nel bicchiere aprendo il rubinetto, dotato di una doppia modalità di erogazione che permette di regolare la densità del succo. Il succo scende lungo lo scivolo e, completato il percorso, riempie il bicchiere posizionato sulla base dello spremiagrumi.

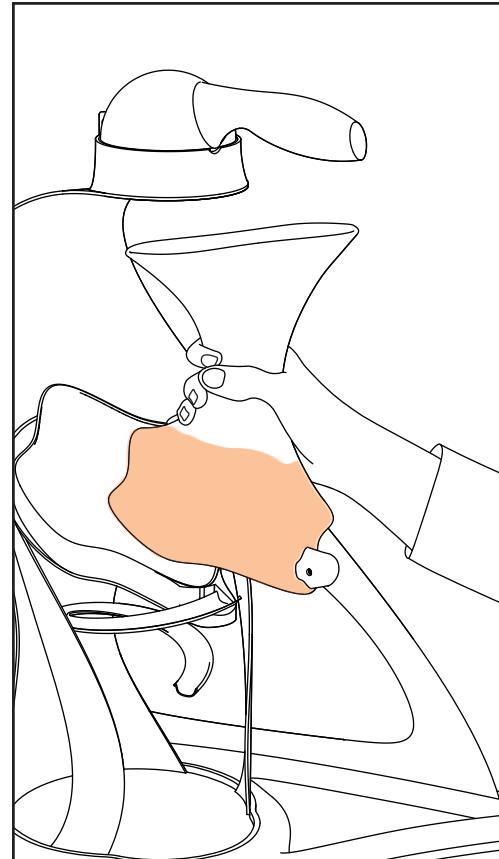


Figura 3

In alternativa, dopo aver spremuto il succo, l'utente può estrarre il serbatoio, impugnandolo grazie alla sua forma ergonomica.

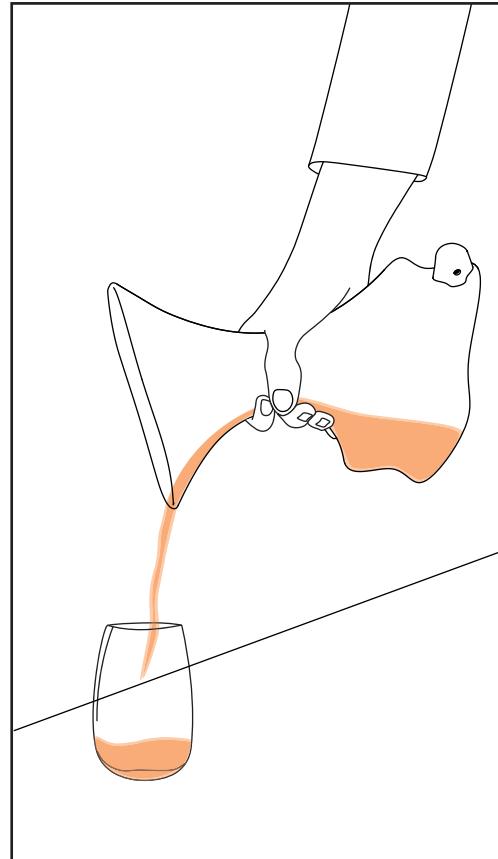
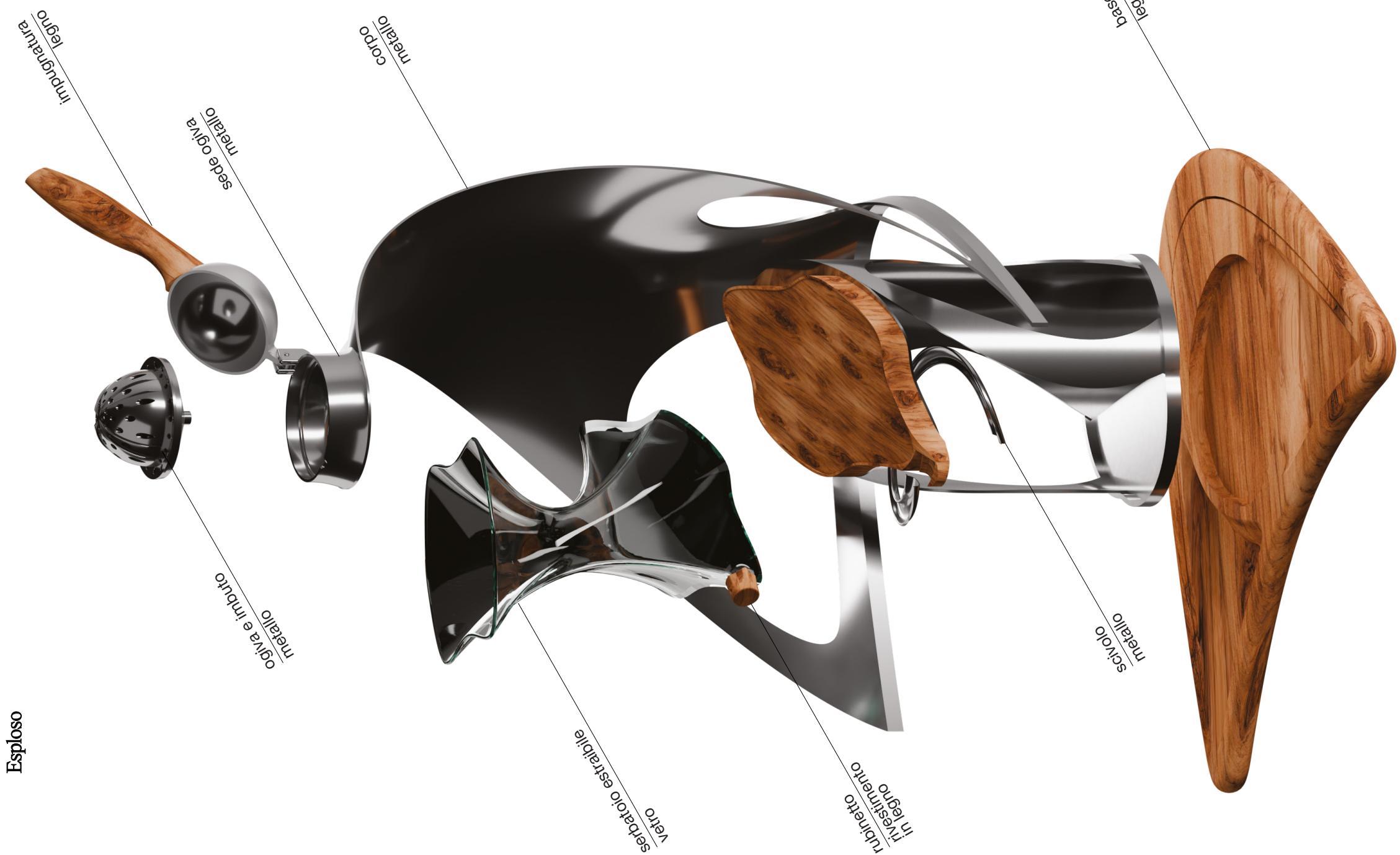


Figura 4

L'utente utilizza il serbatoio per versare il succo con facilità e precisione grazie ai beccucci integrati nella sua geometria.

inquinatura

sedo
metallometallo
corpolegno
basescivolo
metallotubinamento
in legno
o vetroo vetro
o dettato estetica
o dettato estetica

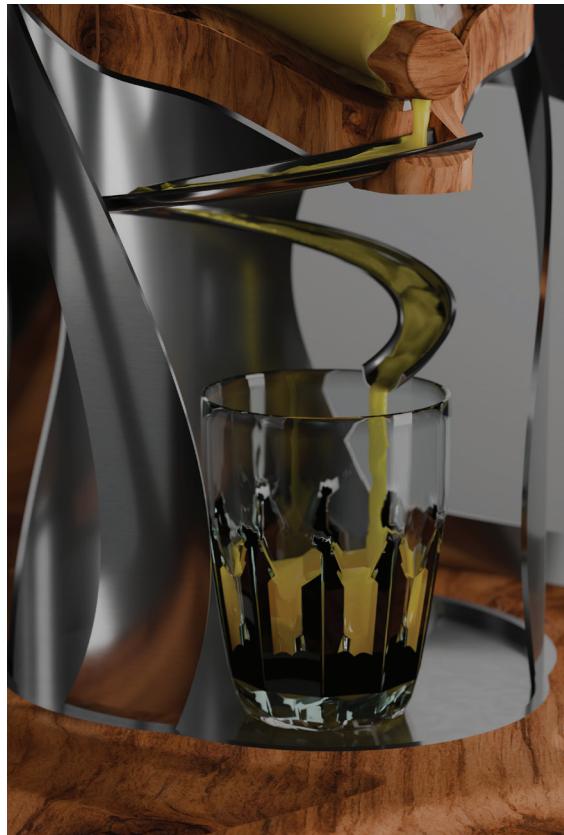


Fig. 5.7
Concept Lea,
di Lorenzo Gallo e
Beatrice Mortarino,
2025.

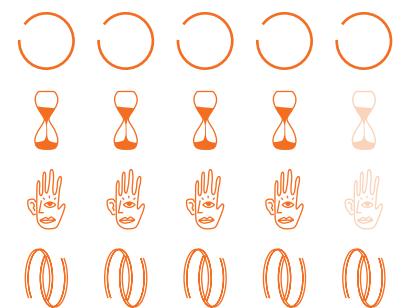
LEA

Concept di Lorenzo Gallo e Beatrice Mortarino, 2025

Lea di Lorenzo Gallo e Beatrice Motarino esplora il valore dell'interazione manuale come parte integrante dell'esperienza d'uso. La spremitura non è delegata a un meccanismo automatico, ma nasce dalla partecipazione diretta dell'utente, che attraverso un movimento controllato genera, osserva e guida l'estrazione. La presenza di un rubinetto con doppia erogazione e di un percorso a vista per il fluire del liquido introduce un elemento ludico e quasi narrativo, invitando a seguire il tragitto del succo e a interagire con l'oggetto in modo personale.

Il *Fattore Esperienziale* del progetto nasce dalla scelta deliberata di un funzionamento interamente analogico: non un limite, ma un invito a rallentare, a restituire profondità al gesto di spremere gli agrumi. L'oggetto non impone un'unica modalità, ma *lascia spazio a scelte e interpretazioni*: quanto filtrare, come versare, come organizzare gli elementi attorno a sé. Il *tempo* continua ad agire anche quando l'oggetto riposa. Il legno si ammorbidisce e matura una patina personale, il metallo registra i riflessi: la materia evolve, raccontando la storia di chi lo utilizza. *Nell'interazione, i sensi vengono attivati*: la pressione sul corpo metallico, il calore del legno, il fluire del succo lungo lo scivolo, il profumo delle bucce.

«In questa combinazione di gesti, materiali e temporalità, l'oggetto supera la sua funzione e diventa un'esperienza personale, mutevole e significativa.»





BIBLIOGRAFIA e SITOGRADIA

- [1] *Manual Juicer*, <https://www.amazon.it/11x20-5cm-Ergonomic-Efficient-Extractor-Pomegranates/dp/B0F3W8VMP3?th=1>
- [2] *Spremiagrumi Manuale* di Royal Catering. <https://www.expondo.it/royal-catering-spremiagrumi-manuale-acciaio-inox-utilizzo-con-una-sola-mano-royal-catering-10013133>
- [3] *Spremiagrumi Manuale*. <https://www.amazon.it/Spremiagrumi-manuale-professionale-alluminio-Commerciale/dp/B0DND3F8NB>
- [4] *Juicer* di Dreamfarm. <https://www.amazon.it/Dreamfarm-DFFU3451-Fluicer-Limone/dp/B00L2BH9T6>
- [5] *Catcher* di Joseph Joseph. <https://eu.josephjoseph.com/products/catcher-citrus-reamer-yellow>
- [6] *Ahoi* di Koziol. https://justapedia.org/wiki/Citrus_reamer
- [7] *Citrangle* di Quentin De Coster. <https://www.designboom.com/design/quentin-de-coster-citrangle/>
- [8] *Latina* di Lorenzo Gecchelin. <https://www.adidesignmuseum.org/i-premiati/serie-di-spremiagrumi-latina/>
- [9] *Juicy Salif* di Philippe Starck. <https://alessi.com/it/products/juicy-salif-citrus-squeezer>
- [10] *Citrus* di Eero Aarnio. <https://alessi.com/it/products/citrus-citrus-squeezer>
- [11] *Spremiagrumi* di Lechin. amazon.it/Lechin-Spremiagrumi-manuale-utilizzo-diversi/dp/B08RZ26398
- [12] *Citrus Press* di Joseph Joseph. https://biobottegacasa.com/products/spremiagrumi-citrus-press-joseph-joseph?variant=52364999983436&country=IT¤cy=EUR&utm_source=chatgpt.com
- [13] *JuiceMax* di Joseph Joseph. <https://www.amazon.it/Joseph-20171-JuiceMax-Spremiagrumi-Plastic/dp/B08QGZT4YQ>
- [14] *Vita* di Bugatti. <https://www.casabugatti.com/it/piccoli-elettrodomestici/spremiagrumi/vita/spremiagrumi-acciaio-tinta-unita-55-svitacr>
- [15] Spremiagrumi di KitchenAid. <https://www.kitchenaid.it/estrattori-di-succo/859711693680/spremiagrumi-senza-fili-senza-batteria-kitchenaid-go-5kcjr160-nero-opaco>
- [16] Walker Juicer di Hatchduo. <https://www.hatchduo.com/works/walker-juicer>
- [17] Andre Gruber, 2018, Organic Design <https://www.aesdes.org/2019/01/24/organic-design>

Conclusione

La ricerca svolta ha messo in luce i limiti dell'approccio razionale e orientato alla semplificazione, senza però ignorarne i vantaggi e le ragioni storiche che ne hanno guidato l'affermazione. Parallelamente, l'analisi degli approcci alternativi, più orientati a una fruizione coinvolgente e aperta all'interpretazione, ha permesso di individuare una serie di valori progettuali che ampliano la prospettiva del progetto oltre la sola efficienza. Tenere insieme queste due direzioni significa immaginare un processo progettuale che parta dalla funzionalità, requisito imprescindibile per qualsiasi artefatto, ma che non si esaurisca in essa.

Integrare il Fattore Esperienziale consente infatti di dare agli oggetti la capacità di instaurare legami, stimolare relazioni e restituire all'utente un ruolo attivo, consapevole e personale nell'interazione. In questa prospettiva, gli oggetti diventano non solo strumenti utili, ma anche attivatori di significato, in grado di accompagnare modi differenti e più autentici di vivere i gesti della quotidianità.

Questa visione suggerisce che un Design attento all'esperienza non rappresenti un'alternativa alla funzionalità, ma un suo naturale completamento. Considerare l'interazione come un luogo ricco, sensibile e interpretativo permette di restituire profondità agli artefatti e di immaginare prodotti che non semplifichino soltanto l'azione, ma invitino a riscoprire il proprio modo di fare le cose, arricchendo l'uso attraverso una relazione più consapevole e significativa.

