

VIVERE ALL'ARIA APERTA

INTERNI

IL MAGAZINE DEL DESIGN N.5

14 MAGGIO 1999

Case fuori città

Incontro con
Issey Miyake

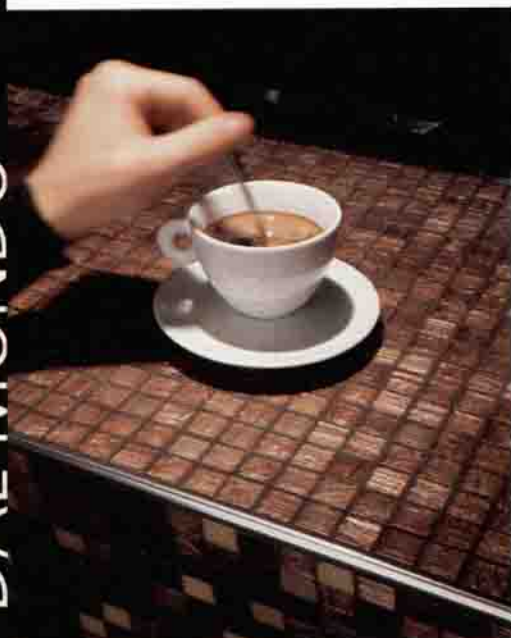
Progetti che
sfidano il mare

Mobili per
esterni
e interni

Per i lettori di

Panorama





Giocando con lo specchio, il mosaico, il codice a barre e Andy Warhol, un giovane progettista trasforma un bar nel centro di Lodi da consueto momento di pausa a luogo di stupore psico-sensoriale.

Il locale precedente era una sorta di tunnel, parola che già di per sé non suscita entusiasmo. Con quattro elementi, lo specchio, il mosaico, il codice a barre e Andy Warhol, il giovane architetto Fabio Novembre, novello Cappellaio matto, lo ha trasformato in un tempietto magico per rituali urbani. In esso Alice, di fronte a troppi significati, si perde e allora Lewis Carroll, in *Attraverso lo specchio*, le risponde: "Che il problema è chi ha da essere il padrone... Tutto qua." Il padrone, secondo l'autore di questo centralissimo bar in piazza della Vittoria, a Lodi, sono tutte le persone che vi entrano: "Tu, io, noi, con occhi, corpo e mente". Al bar si accede annullando con il proprio corpo il codice a barre che avvolge il vestibolo di ingresso. Il codice è quello del libro *A Sud di Memphis* scritto dallo stesso Novembre (Idea Book, Milano, 1995). Una volta entrati si viene catturati dagli specchi che senza fine si fronteggiano al di qua e al di là del bancone. Gli specchi, per loro stessa natura, riflettono senza pensare ed è quindi fondamentale che

Il bar del Cappellaio matto

progetto **Fabio Novembre**
 testo **Virginio Briatore**
 foto **Alberto Ferrero**



inquadrino e restituiscano bellezza, emozioni, sogni. Ecco allora la magnificenza del mosaico Vetricolor per bancone e soffitto e dell'Opus Romano per pavimento, ingresso e fondo. Ma l'idea più stupefacente è quella di ritagliare nell'argento dello specchio le sagome di una foto di Richard Avedon, scattata nel 1969 nella Factory di New York, il mitico atelier di Andy Warhol. Le sagome diventano sorgenti luminose che ribadiscono nel pavimento musivo la propria figura-ombra. Quella di Warhol è l'ultima. Calpestandola si giunge alla fine del percorso e, bicchiere alla mano, ci si può accomodare sulle sedute organiche che arredano lo spazio di fondo. Anche qui uno specchio a tutta parete sfonda la prospettiva e rimanda la piazza animata. In questo modo, tra ombre, figure e riflessi, il bar sembra abitato anche quando è vuoto. Così Alice non è mai sola.

Il Bar Lodi, progettato da Fabio Novembre, è rivestito interamente con mosaici di Bisazza: una miscela Vettricolor per bancone e galleria del soffitto; Opus Romano, bianco e marrone, per pavimento, vestibolo e fondo.

Questi ultimi due spazi riproducono il codice a barre di un libro, mentre le sagome ritagliate nello specchio ricalcano una foto del 1969, scattata da Richard Avedon nella Factory warholiana di New York.



DAL MONDO

I Progetto design

Sfide acquatiche

di Virginio Briatore

Da vent'anni a questa parte il mare 'ribolle'. È una tempesta di idee, una ventata di progetti, una marea di attrezzi e prodotti con cui le nuove generazioni si riversano fra le onde.

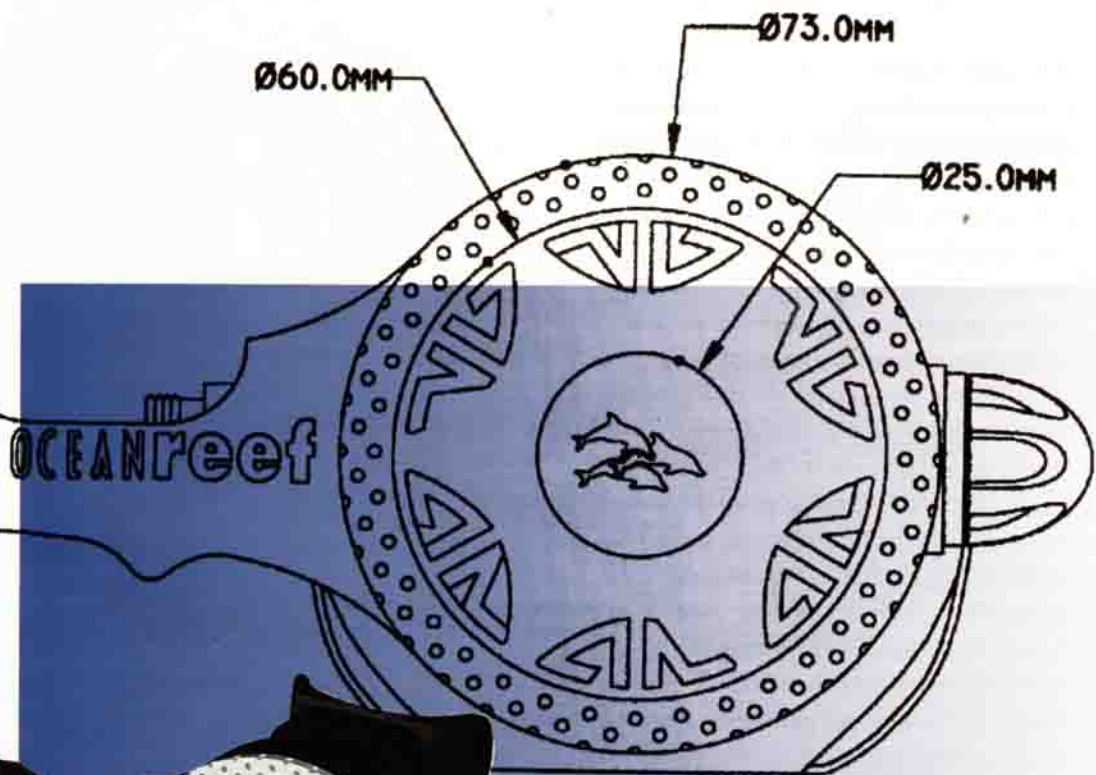
Il mare, da sempre dispensatore di saggezza e profondità, osserva con infinita pazienza la *nouvelle vague* dei suoi ammiratori che oggi sono organizzati in tre grandi schiere: chi scivola, chi galleggia e chi si immerge. A questa suddivisione sono riconducibili altrettante metafore del vivere, nonché una miriade di vecchie e nuove attività che per molti sono gioco, per alcuni sport e per altri lavoro. Ne scaturisce un business colossale che canalizza verso il mare, e più in generale verso l'elemento acquatico, la quota maggiore del fatturato prodotto dalla più grande industria del presente: quella del tempo libero.

Chi si dedica al design degli attrezzi acquatici deve quindi affrontare tematiche di diverso tipo: motivazionali, tecniche, materiche. La motivazione principe è il divertimento, il gioco (e infatti nella comunicazione di prodotto il termine più usato è *fun*), seguita dalla voglia di gareggiare e infine dal desiderio di conoscere l'ambiente e se stessi.

Le problematiche tecniche sono vincolate a due aspetti decisivi: l'acquaticità dell'oggetto, cioè la convivenza con un fluido invasivo, e l'ergonomia, ovvero la relazione, a volte strettissima e vitale, tra questi oggetti ed il corpo umano.

Sparito il legno che per secoli accompagnò l'uomo nel suo incontro con l'acqua, oggi le materie plastiche garantiscono performance più elevate, integrate in certi casi, come negli erogatori e nei computer subacquei, da elementi specifici quali titanio, silicio e financo rubini. Lo scivolamento, tema comune al *surf*, allo *skate*, allo *snowboard*, è un indicatore usato in sociologia per inquadrare la gioventù contemporanea e non a caso 'surfare' è il termine più usato nel vagabondaggio in Internet.

Nella pagina accanto:
Deborah Andollo risale da
un'immersione in apnea
utilizzando le pinne Gara
2000 HF di Cressi. Le tre
diverse plastiche che
compongono la pinna
sono stampate in un'unica
fusione. In questa pagina:
studio di Michelangelo
Giombini e Loris Kind per il
secondo stadio
dell'erogatore Enterprise
NG di Ocean Reef.
La novità risiede nel
coperchio deformabile,
ultrapiatto, dotato di
ghiera in alluminio, privo
di viti, che consente una
facile e veloce ispezione
della meccanica interna.



Per garantire scorrevolezza e divertimento, i designer lavorano in stretto contatto con i praticanti, spesso giovanissimi, progettando nuove tipologie di sport, come il *bodyboard* o il *wakeboard*, costruendone poi il mito con l'ausilio della grafica, affinando infine le prestazioni aerodinamiche e l'interazione con il corpo umano. Ad ogni corpo la sua tavola: uomo, donna o bambino.

Il *bodyboard*, tavola corta su cui si 'surfa' distesi, raccoglie ormai un numero di praticanti pari a quello di *surfe* e *windsurf* riuniti e nella sola Francia gli adepti sono cento mila. Il *wakeboard* invece sta allo sci nautico come lo *snowboard* allo sci: spettacolare, ludico, facile.

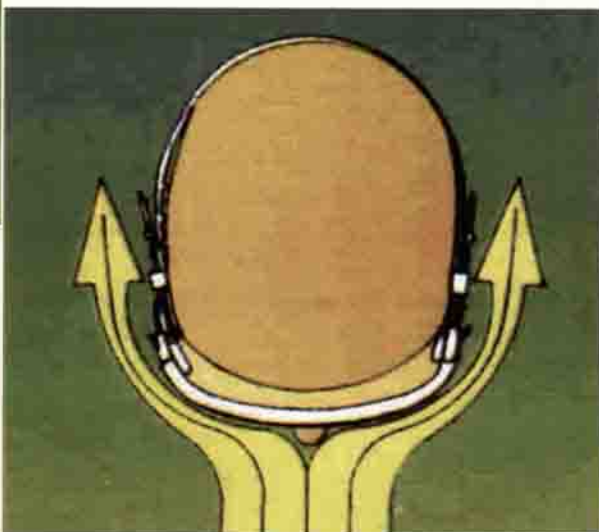
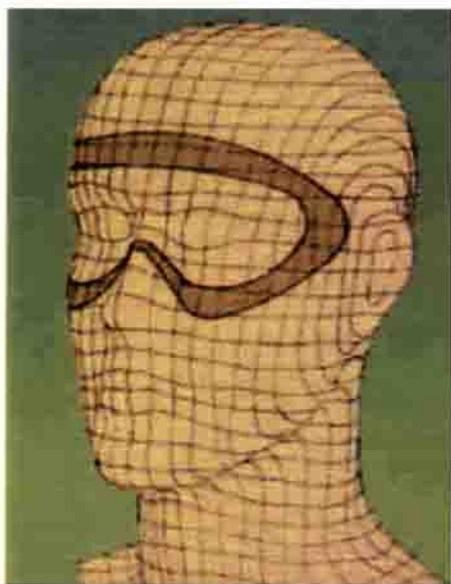
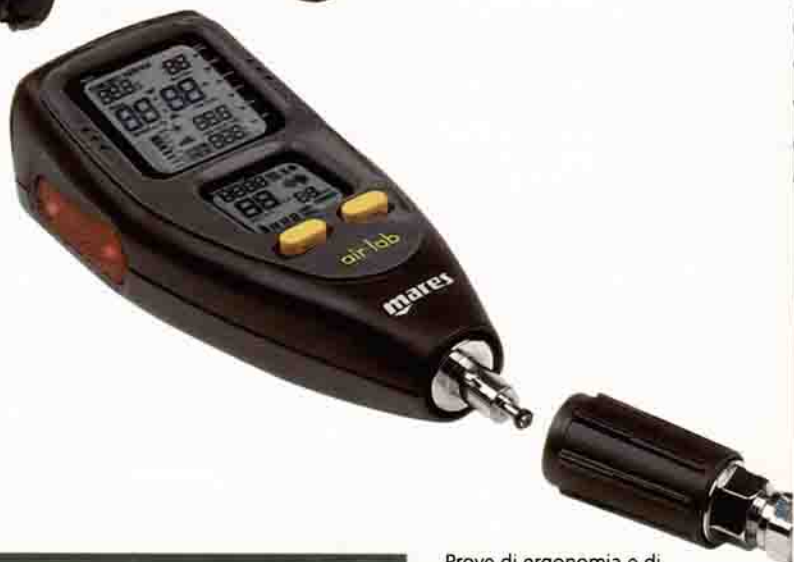
Il corpo è protagonista e gli oggetti ne sono le estensioni, così quando si entra nell'acqua, per godere di antiche attività natatorie, il design si fa maschera, boccaglio, pinne, scegliendo materiali più leggeri ed efficaci, con maschere ad ampia visuale che pesano poche decine di grammi. Si parla allora di *snorkeling*, ovvero di un pacifico fluttuare a pelo d'acqua, in genere lungo la costa, per scrutare attraverso un 'occhiale da mare' gli scenari sottomarini.

Sott'acqua poi si respira tutt'altra atmosfera e l'impegno per il progettista si fa più arduo, con prestazioni tecniche che interessano funzioni vitali, passaggi estremi, attività legate a nuove professioni. Sott'acqua ci si immerge con l'ossigeno proprio o con quello delle bombole.

La differenza è sottile, come dice il recordman di immersione in apnea Umberto Pellizzari: "Il sub si immerge per guardare, l'apneista lo fa per guardarsi dentro."



Surf Body Glove, azienda californiana che ha costruito buona parte della sua fortuna con l'immagine grafica. A lato: pinne e tavola da bodyboard di Morey Boogie. La tavola è costruita in Australia, in schiuma di polietilene con canaline di scivolamento rinforzate. Le pinne sono indispensabili per praticare il bodyboard nell'Oceano.



Giubbotto Frontier, computer subacqueo Airlab e maschera Lirica, prodotti da Mares e disegnati da Aristide Barone. La maschera ha avuto una menzione d'onore al premio Compasso d'Oro 1998.

Prove di ergonomia e di idrodinamicità per la maschera Seal di Acqua Sphere che unisce la leggerezza degli occhiali da nuoto con la tenuta e la visibilità di una maschera da sub. Seal protegge gli occhi in tutti gli sport d'acqua; pesa solo 75 grammi, ha lenti chiare o scure in Plexisol e guarnizioni in silicone medicale.