

Plugged Furniture, l'arredamento si fa multimediale

A poco più di cento anni dall'ingresso della tecnologia negli spazi domestici, in una continua alternanza di odio e amore, comincia a emergere l'idea di una pacifica integrazione tra mobili e macchine. Il progetto Philips-Leolux ne è un esempio...

di Riccardo Montenegro

Che il rapporto tra l'uomo e la tecnologia sia da sempre stato difficile, lo dimostrano una vasta letteratura antimodernista e un lungo elenco di film che, fin dall'epoca del muto - con maggiore levità ma forse con più cattiveria - hanno ironizzato sull'inumanità delle macchine e degli automatismi (penso, tra i tanti, a "Tempi moderni" di Chaplin e a "Mon oncle" e "Playtime" di Jacques Tati).

Solo il Futurismo, agli albori del secolo, esaltava la tecnica, l'elettrificazione e, purtroppo, anche la guerra...

La diffidenza verso le macchine ha ori-

gine proprio nel secolo dell'industrializzazione, l'Ottocento, quando alla inarrestabile invadenza della tecnologia si rispondeva nascondendola o mascherandola in tutti gli stili per farla sembrare "presentabile" nelle case borghesi.

Dopo la prima guerra mondiale, con concetti quali "razionalismo" e "funzionalismo" è sembrato ci potesse essere una riconciliazione tra il gusto dell'abitare e la tecnologia, ma era solo una tregua apparente e gli oggetti tecnologici hanno continuato a riempire le case - portando dietro l'imbarazzo delle cose necessa-

rie ma poco presentabili - con forme e ingombri di non facile gestione. Evidentemente l'integrazione della tecnologia con l'arredamento è particolarmente complessa visto che la gran parte di questi oggetti non sono concepiti per divenire parti dell'arredo, per essere assorbiti, anche ampliando opportunamente le loro funzioni, dagli ambienti domestici.

L'oggetto-feticcio

L'accumulazione continua di oggetti tecnologici e di elettrodomestici non è più o non soltanto un problema psicanalitico o sociologico ma di arredamento *tout court*. Una soluzione del problema potrebbe scaturire dalla ricerca di nuovi rapporti tra oggetti, mobili e funzioni, restituendo alla parola "arredamento" il suo significato più semplice di organizzazione funzionale dei mobili e delle attrezzature della casa, da troppo tempo ignorato o trascurato a favore di altre parole ("design" per esempio) che sacrificano l'insieme per far emergere, quale unico protagonista domestico, l'oggetto-feticcio.

La trasformazione dell'idea di arredamento sarà sicuramente l'impegno più rilevante, dal punto di vista culturale e operativo, al quale saranno chiamati progettisti e aziende nei prossimi anni. L'esigenza di plurifunzionalità e l'estendersi della multimedialità negli ambienti domestici ci costringeranno a definire nuovi spazi e nuove flessibilità, concentrando in contenitori di dimensioni ridotte molteplici capacità operative mentre percorsi e zone di relax potranno godere di maggiori libertà dimensionali e formali.

"Ironie" è costituito da un'unità audio, visibile sulla parete, e da un'unità televisore/videoregistratore. Entrambi i sistemi utilizzano la stessa matrice formale ma rovesciata.



"Viviamo un periodo di rivolgimenti tecnologici senza precedenti, ed è proprio nell'ambiente domestico che questi cambiamenti ci toccano più sensibilmente. È dunque compito dei progettisti trovare il modo di conciliare novità e tradizione, integrando la tecnologia all'interno dell'ambiente domestico tradizionale e consentendo l'unione dei valori emergenti di oggi con il prezioso retaggio del passato" ha dichiarato Stefano Marzano, Senior Director di Philips Design, presentando nel marzo scorso a Milano il progetto **Plugged Furniture** - realizzato in collaborazione con la nota industria olandese di mobili Leolux - che segna una tappa importante di un percorso progettuale che ha lo scopo di riconciliare domesticità e tecnologia.

L'inizio della ricerca

Già nel 1995 la Philips ha presentato, insieme a Domus Academy, il frutto di una prima ricerca progettuale nel volume **The solid side. Il lato solido in un mondo che cambia. Progetti e proposte**; l'anno successivo è stata la volta di **Vision of the future** (cfr. "MC microcomputer" n. 168, pp. 210-11, dicembre 1966) nel quale si offrivano in sessanta oggetti nuove funzioni rese possibili dalla tecnologia esistente; quest'anno, infine, il progetto **Plugged Furniture** (iniziato nel 1995) nel quale prende forma l'idea di "arredamento multimediale".

Dopo lunghi studi preliminari e vari modelli in scala sono stati realizzati i primi prototipi dei mobili, tre sistemi di elementi modulari chiamati **Tavoli**, **Ironie** e **Parete**, sono stati messi a punto i dettagli tecnici e le finiture, infine, si è proceduto alla integrazione con i componenti tecnologici costituiti da un televisore a grande schermo, un videoregistratore e un sistema audio.

Tre idee guida

Il primo sistema, **Ironie**, è costituito da un'unità televisore/videoregistratore e da un'unità audio. Le casse acustiche del televisore costituiscono "i piedi" del mobile mentre il video registratore può essere collocato in un contenitore ai lati del monitor sia a destra che a sinistra, il lato libero può funzionare da sedile con l'inserimento di un cuscino. L'unità audio, che si presenta con la stessa forma dell'unità video ma rovesciata, è fissata alla parete e utilizza le casse laterali come spallette di un ripiano per i libri o piccoli oggetti.

Tavoli è composto da un sistema di elementi di arredo che esplicano varie funzioni quali televisore, videoregistratore, lettore CD e se montati l'uno accanto all'altro formano una superficie unica come un tavolo. Tra le varie possibilità vi è quella di far passare i cavi dei diversi elementi tra le gambe per congiungersi sul retro rendendoli in tal modo invisibili; quando si usano più elementi combinati il cavo di alimentazione è unico. Il sistema prevede anche l'uso autonomo dei singoli componenti.

Delle tre proposte la terza, **Parete**, è sicuramente la più interessante in quanto interagisce con l'ambiente in modo più complesso; si tratta di una parete attrezzata multimediale - fornita di televisore, videoregistratore e sistema audio ruotabili di 300° all'interno di vani attrezzati con una serie di contenitori per l'alloggiamento degli apparecchi - che permette di separare un soggiorno in zone diverse consentendo la visione della TV o l'ascolto della musica da qualunque parte dell'ambiente. La parete è appoggiata su due piedini e stabilizzata da un supporto centrale fissato al soffitto qualunque sia la sua altezza. Tutti i cavi di collegamento sono nascosti all'interno



In alto, "Parete", elemento che permette la separazione di un ambiente destinato a usi diversi e la rotazione di 300° dei sistemi audio e video in esso contenuto.

Nelle due foto in basso, "Tavoli", elementi di arredo plurifunzionali accostabili tra loro e formanti un'unica e continua superficie d'appoggio.

mentre il cavo dell'alimentazione è unico e può passare sia all'interno del piedino sia nel supporto centrale. Sopra ogni contenitore è disposto un ripiano per libri od oggetti decorativi, in un cassetto verticale posto su uno dei lati della parete è prevista la sistemazione di cassette o CD.

Come si vede le realizzazioni sono limitate e il design è misurato e gradevole, ma il maggior pregio di questa operazione sta nell'applicazione di un'idea: semplice, chiara ma decisamente forte. È un lavoro sperimentale e progressivo dove più che i risultati immediati conta la fantasia e il metodo. Sono gli stessi autori, infatti, a dichiarare che: "i tre concetti ai quali è stato dato il via, **Tavoli**, **Ironie** e **Parete**, sono in continua evoluzione e che pertanto possono essere soggetti a modifiche".



In libreria

"Enciclopedia dell'Architettura Garzanti". Milano 1996. Pp. 1036 con oltre 800 ill. L. 65.000.



Ultima nata nella gloriosa serie delle "Garzantine" questa utilissima "Enciclopedia dell'Architettura" va a occupare uno spazio lasciato curiosamente vuoto dall'editoria italiana; cosa ancor più singolare visto il potenziale (e sicuramente numeroso) pubblico cui uno strumento del genere è indirizzato, costituito non soltanto da addetti ai lavori e studenti di architettura ma anche da appassionati e cultori d'arte o per dirla citando la presentazione dell'opera: "[da] tutti coloro che in qualsiasi momento avvertano l'architettura come contenitore della propria vita quotidiana".

L'enciclopedia è strutturata secondo una metodologia, agile e ben delineata, che vede privilegiare i percorsi trasversali che, partendo da voci-quadro come *progetto*, *città* o *abitazione* si dipanano in tutte le possibili implicazioni - ideali, storiche, scientifiche, tecniche, sociologiche, ecc. - per costituire una efficace ramificazione di informazioni espresse sempre con rigore scientifico e sintetica chiarezza espositiva.

Particolare attenzione è stata riservata alle schede biografiche di progettisti del passato e contemporanei arricchito da un sintetico elenco dei progetti più noti e delle pubblicazioni, alle voci tecniche e alle voci inerenti la professione, l'ambiente, la gestione della cosa pubblica e del territorio.

Infine due appendici - una esauriente *Storia dell'architettura* e una *Bibliografia* ragionata - completano un quadro già di per sé ricchissimo a cui contribuiscono in modo rilevante le oltre 800 illustrazioni inserite nel testo e raggruppate in inserti tematici fuori testo.

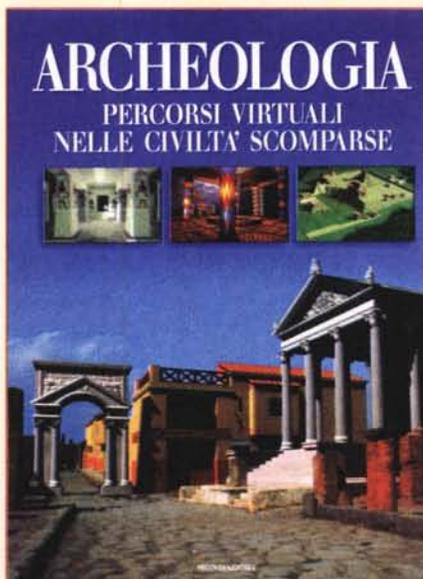
In un quadro decisamente positivo non si può comunque tacere lo scarso peso che l'enciclopedia dà ai nuovi mezzi informatici e alla multimedialità in genere visto che l'unica voce dedicata a questi argomenti è "CAD". Ci sembra veramente poco.

Una domanda per chiudere: a quando la versione su CD-ROM? **(R.M.)**

AA.VV. "Archeologia. Percorsi virtuali nelle civiltà scomparse". Pp. 295, con oltre 600 ill. a c. Mondadori, Milano 1996. L. 80.000

Frutto del lavoro di un nutrito gruppo di archeologi internazionali, questo libro assume una particolare importanza perché, oltre a essere un affascinante viaggio nelle civiltà del passato, vuole essere un significativo e puntuale rapporto di come l'uso delle nuove tecnologie informatiche sta rivoluzionando una disciplina fino troppo spesso, anche se a torto, identificata con i polverosi reperti sottratti all'oblio del tempo.

Le analisi condotte con l'aiuto del computer e le ricostruzioni virtuali in 3D, realizzate con sistemi diversi a seconda della impostazione data dal ricercatore, hanno permesso di giungere a risultati spesso sorprendenti, certamente innovativi rispetto

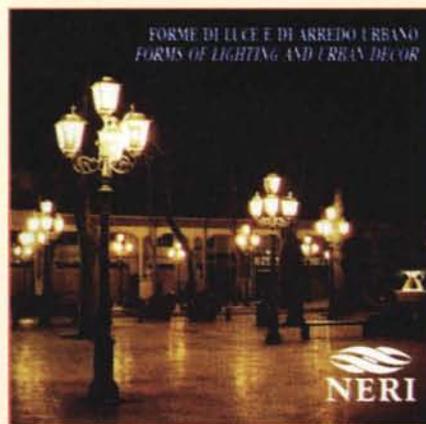


alle tecniche di indagine tradizionali, poiché, come scrive Maurizio Forte nell'introduzione: "L'attività dell'archeologo nelle fasi di scavo e di ricerca sul terreno è talora piuttosto imbarazzante perché, unico fra gli scienziati, si trova a dover in parte distruggere gli oggetti stessi della propria ricerca senza alcuna possibilità di ripristinare completamente il contenuto informativo". Si capisce quindi la fondamentale importanza dell'ampliamento dei mezzi di rilevazione e della loro successiva elaborazione con indagini che solo le nuove tecnologie informatiche possono garantire.

Ricchissimo di illustrazioni e chiaro nella impostazione, il volume offre informazioni di prima mano su moltissimi siti archeologici, su curiosi aspetti della vita quotidiana, su edifici e città come mai sono stati visti prima d'ora. **(R.M.)**

"Forme di luce e di arredo urbano". CD-ROM per PC e Mac. Neri, 1997.

La Domenico Neri, società leader nel settore dell'arredo urbano e nell'illuminazione per esterni in ghisa, propone in questo CD una completa panoramica della propria produzione. I prodotti vengono presen-



tati a partire da un menu suddiviso in due parti: "Disegni" e "Schede Tecniche". La gamma dell'offerta è ampia e varia, suddivisa in molte categorie di prodotti: dai pali per lampioni ai corpi illuminanti, dai dissuasori alle panchine, dai cestini portarifiuti ai bordi delle aiuole; fino ai portabicilette, ai pali indicatori, agli orologi ed alle fontane. Questo CD si pone come uno strumento di lavoro per gli operatori del settore e pertanto punta decisamente alla semplicità ed alla rapidità di consultazione; trasmette qualsiasi ricorso ad effetti speciali ed utilizza per la lettura un software ampiamente sperimentato, facile da usare ed affidabile: Acrobat Reader. **(P.M.)**