

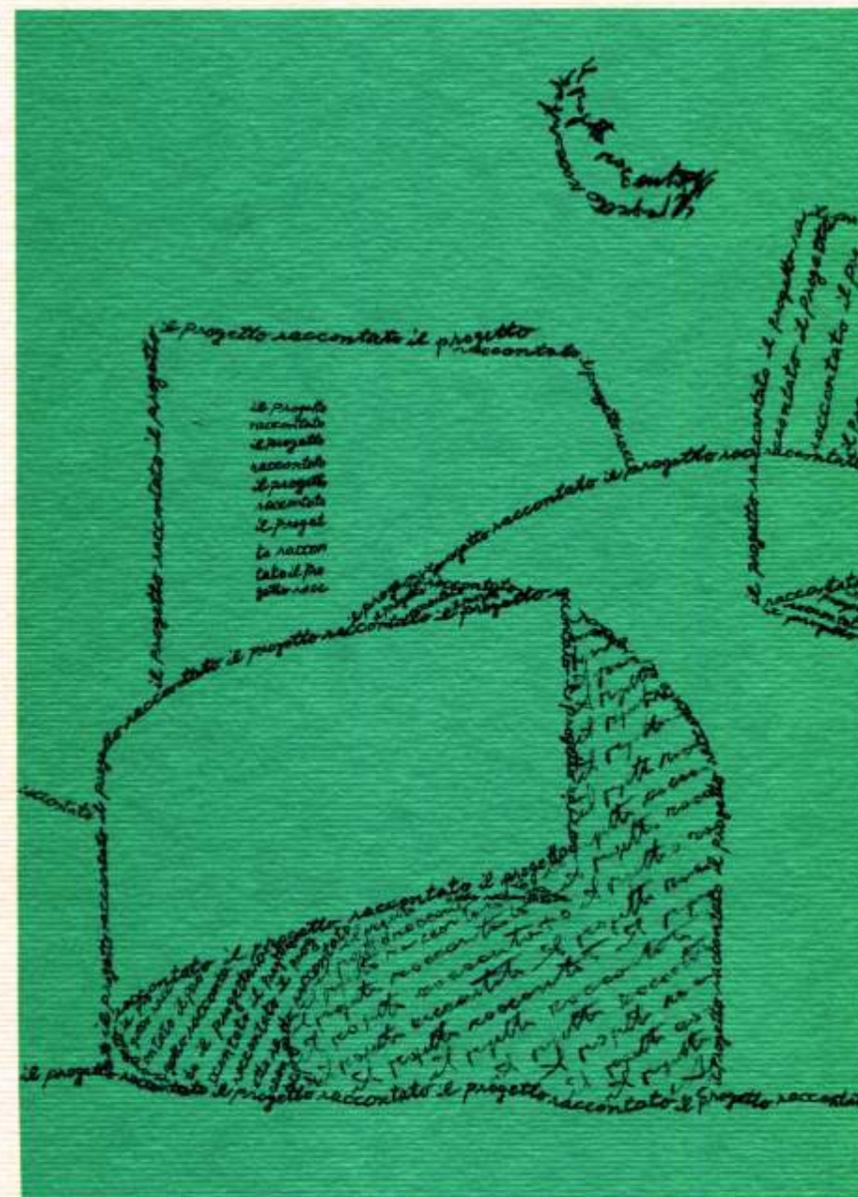
# il progetto raccontato

dieci ambientazioni per l'immaginario giovanile

Cesare Pergola

con saggi di

Egidio Mucci - Lamberto Pignotti



ALINEA  
EDITRICE

COMUNE di GRANAROLO dell'EMILIA

con il contributo di

M meliconi



© copyright ALINEA editrice s.r.l. - Firenze 1994  
50144 Firenze, via Pierluigi da Palestrina, 17/19 rosso  
Tel. 055/333428 - Fax 055/331013

tutti i diritti sono riservati: nessuna parte può essere ripodotta  
in alcun modo (compresi fotocopie e microfilms)  
senza il permesso scritto dalla casa Editrice

IL COMUNE DI GRANAROLO DELL'EMILIA (BO)  
ASSESSORATO ALLA CULTURA

presenta

## *il progetto raccontato*

dieci ambientazioni per l'immaginario giovanile

a cura di

**Cesare Pergola**

con saggi di

**Lamberto Pignotti**

**Egidio Mucci**

mostra di progetti per discoteche  
realizzati da studenti del seminario condotto da Cesare Pergola  
nel corso "Strumenti e tecniche della comunicazione visiva"  
del prof. Egidio Mucci, dell'Università di Firenze

**Casa della Cultura**

Via Irma Bandiera - Granarolo E. (BO)

8 - 18 giugno 1994

organizzazione generale

**Martina Negrini**

realizzazione grafica di copertina

**Mari Nitta**

Si ringraziano gli studenti :

D. Guerrizio -B. Libertucci -M. Storto -P. Pitzus -P. Rochira  
I. Cardone -S. Orfici-L. Laezza-S. Boccaletti -R. Bottazzi-M. Negrini  
U. Batignani E. Bernabei-A. Salvini-B. Berni S. Bianchini  
L. Camporeale M. Campostrini.

Si ringraziano anche il Comune di Granarolo e la ditta Meliconi  
che hanno contribuito alla realizzazione della mostra e del catalogo.

finito di stampare nel maggio 1994

—  
stampa: Italia Grafiche - Campi B. (Firenze)

**ALINEA**  
EDITRICE

# INDICE

## SAGGI INTRODUTTIVI

Lamberto Pignotti ----- pag. 7

Egidio Mucci ----- pag. 10

## PRESENTAZIONE

Cesare Pergola ----- pag. 13

## PROGETTI SELEZIONATI PER LA MOSTRA

### LA MODA

1)----- pag. 19

2)----- pag. 23

### L'ARTE

1)----- pag. 27

2)----- pag. 31

### IL CINEMA

1)----- pag. 35

2)----- pag. 39

### IL FUMETTO

1)----- pag. 44

2)----- pag. 48

L'ELETTRONICA ----- pag. 52

LA MUSICA ----- pag. 57

Questa è una rapina. Questa è un'espropriazione. Anche in questo caso -per riprendere il titolo di un mio corso avviato parecchi anni addietro nella facoltà di architettura di Firenze, e di una successiva pubblicazione- si tratta di "avanguardie storiche".

La tesi allora, in drastica sintesi, era la seguente. Alcuni modelli linguistici e semiologici dei mass media, e in particolare della pubblicità, per rinnovarsi e per fare presa sul pubblico, avevano bisogno di ricalcare dei modelli ricavati dalle sperimentazioni delle avanguardie artistiche. Queste in sostanza venivano a funzionare alla stregua di un prontuario verbale e visivo per ricavare delle soluzioni innovative pronte per l'uso.

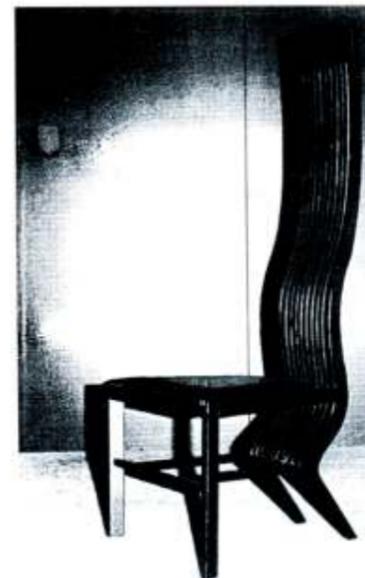
Dai muri delle città, dalle pagine dei rotocalchi, dagli spot televisivi, sprigionavano opere simil-futuriste, para-dadaiste, pseudo-surrealiste, ricalchi dell'informale, scimmiettature della poesia visiva...

Un tale processo finiva quasi sempre allora per risolversi in una appropriazione indebita, a maggior gloria di questo o quel prodotto. Per simili finalità, al pubblico prevalentemente poco avvertito e acculturato, si finiva in sostanza per proporre un genere di arte di imitazione al posto di quella autentica, col rischio di privilegiare e di accreditare su vasta scala non il momento creativo, bensì quello imitativo.

In pratica non c'è stato artista del Novecento che non abbia visto plagiati i propri moduli inventivi. Ciò è dipeso dal fatto che per sollecitare le capacità ricettive del destinatario, il messaggio di massa deve tendere ad assumere delle forme insolite, diverse in qualche modo da quelle già conosciute e assimilate dal pubblico che si intende raggiungere.

Si deve anche tener presente, sulla scorta della nota formulazione di Walter Benjamin, che la lettura dei messaggi in una società di massa avviene solitamente nella distrazione. E' chiaro che vanno ricercate allora delle forme atte a fornire un certo grado di

Arata Isozaki- sedia disegnata sull'elaborazione delle curve di Marilyn Monroe;



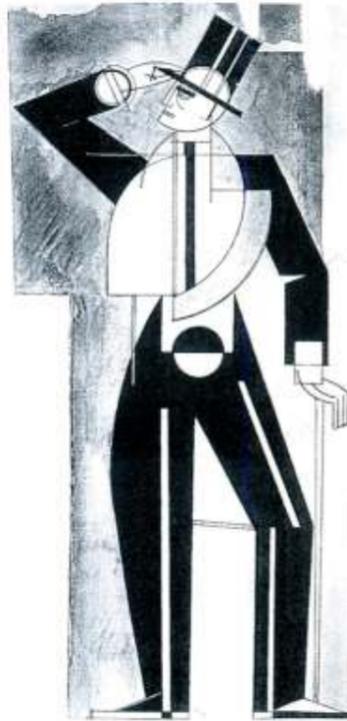
riconoscibilità a contenuti di per sé scarsamente informativi. Il procedimento non fa altro che perseguire quello scarto dalla norma, quella sorta di imprevedibilità che corrisponde anche ai principi della teoria dell'informazione.

Un messaggio elaborato sulla base di un codice deve in parte discostarsi e anche opporsi -ma non del tutto, pena l'indecifrabilità del messaggio stesso- ai canoni da cui discende, se vuole attrarre l'attenzione del ricevente. In altre parole: soltanto il messaggio inatteso ha una capacità informativa.

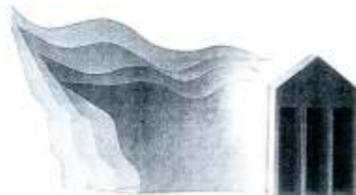
Via via però nel corso degli anni il contesto sociale è andato cambiando, il pubblico ha appreso ad assimilare dalle fonti i messaggi sperimentali, l'esistenza si è caricata di estetismo, i più avvertiti stanno anche tentando in vario modo di vivere quotidianamente gomito a gomito con le opere d'arte. Anche se la fantasia è lungi dal prendere il potere, specialmente in Italia, alcuni sintomi che la sfera estetica e quella pratica si stanno avvicinando, si sono in questi anni radicalizzati. Bisogna però anche avvertire che un simile processo è tutt'altro che lineare, presentandosi anzi con svariati aspetti contraddittori.

Un processo siffatto dà luogo a situazioni in cui le trasgressioni, gli spostamenti, le sovrapposizioni di codice appaiono continui, repentini e di non facile previsione, soprattutto per quanti (sociologi, studiosi dei mass media, estetologi...) intendono affrontare la questione con approcci specialistici e strumenti tradizionali.

Una situazione del genere mi ha portato alla mente un racconto di fantascienza che aveva attirato l'attenzione di Umberto Eco, in cui un agente commerciale gira per i pianeti per allargare il proprio giro d'affari. Arrivato sui pianeti egli deve riconoscere la lingua e il codice usati dagli indigeni tramite un'analisi dei loro comportamenti. Anche su quel pianeta l'agente riesce nel suo compito, elabora una serie di regole grammaticali, comunica coi nativi, ma quando deve arrivare alla stipulazione di un contratto si accorge che gli vengono poste domande che non capisce. Si rende conto che il codice deve essere più



sopra, Vadim Meller- "Borghese";  
acquerello, china e matita su carta- Kiev 1923;  
sotto, A. Mendini e Alchimia- "Tender Architecture"  
Milano 1982;



complesso di quanto pensava, riprende le sue indagini, elabora un nuovo modello di comportamento comunicativo e urta di nuovo in una barriera di incomprensione. Finalmente capisce di essere capitato in una civiltà che cambia codice di continuo. E l'agente se ne riparte disperato.

Mi piace ora pensare che l'agente in questione, visitando le discoteche qui progettate, che pure non sono pianeti così remoti, avrebbe reiteratamente bisogno di ridefinire le matrici e i codici da cui esse ogni volta muovono. E non per ripartirsene disperato, ma per addentrarsi ogni volta, ballando ballando..., in una nuova ambientazione, in un diverso contesto, in un inedito modo di vivere.

Mi si dirà saggiamente che una discoteca non è un mondo. Replicherò garbatamente che un mondo non è neanche una valle di lacrime, che quello che prima ho pensato, mi piace pensarlo con un pizzico dosato di utopia, con un permissivo sovrappiù di fantasia. E lasciateci divertire...

Skidmore, Owing & Merrill- il bar del ristorante "Palio", con la  
grande pittura murale di Sandro Chia;  
New York N.Y. 1986;



di  
Egidio Mucci

«Pieno di merito, ma poeticamente, abita l'uomo su questa terra.»  
Hölderlin

**R**itengo sia abbastanza problematico comprendere appieno il senso di questa esposizione se non si tengono presenti alcuni principi teorico/critici che ispirano il corso di Strumenti e Tecniche della Comunicazione visiva della Facoltà di Architettura di Firenze, da una trentina d'anni, da quando cioè (allora si chiamava "Decorazione") fu affidato a Gillo Dorfles per poi passare a Umberto Eco, a Lamberto Pignotti e dal 1976, al sottoscritto. Questi principi si sono sempre mossi verso la ricerca sperimentale sui linguaggi, analizzati sia dal punto di vista dell'emittente, sia da quello del destinatario. Sono i principi ai quali, sin dalla sua tesi di laurea, si ispira Cesare Pergola che dei lavori esposti in questa mostra è il responsabile, avendo curato un seminario presso il mio Corso.

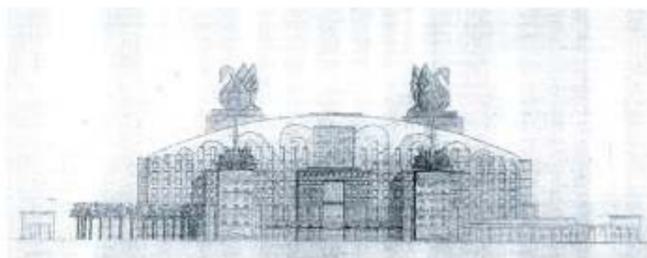
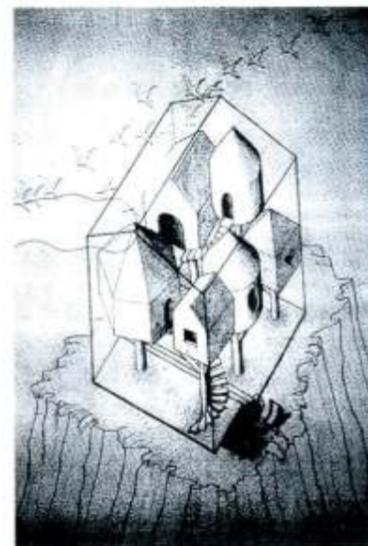
Uno di questi principi è sicuramente legato alla citazione di Hölderlin in frontespizio, così come è stata magistralmente interpretata da Heidegger nel suo famoso saggio "Costruire Abitare Pensare", in cui dopo una lunga argomentazione sulla nozione di poesia e di poetare scrive «L'abitare accade solo quando il poetare avviene, dispiega il suo essere, e ciò in quel senso in cui ormai presentiamo l'essenza, cioè come prender misure per ogni misurare (...) E' il poetare che anzitutto fa accedere all'abitare dell'uomo nella sua essenza. Il poetare è l'originario far abitare.»

Mi si dirà che la discoteca non è un luogo dell'abitare dell'uomo. E' lo stesso Heidegger a rispondere ad una simile obiezione: «Un ponte e un aeroporto, uno stadio e una centrale elettrica sono costruzioni, ma non abitazioni; così come una stazione, un'autostrada, una diga, un mercato coperto sono costruzioni, ma non abitazioni. Eppure anche questi tipi di costruzioni rientrano nella sfera del nostro abitare: il camionista è a casa sua proprio sull'autostrada, e tuttavia questa non è il luogo dove alloggia; l'operaia è a casa propria nella filanda, ma non ha lì la sua abitazione; l'ingegnere che dirige la centrale elettrica vi si trova come a casa propria, però non vi abita.»

Anche la discoteca fa parte di questo tipo di



sopra, Archigram- copertina di "Archigram four" London 1964;  
sotto, Michael Graves- "Swan Hotel" Walt Disney World- Florida 1987;  
nella pagina accanto: in alto, UFO- "Pensatoio" restauro di fienile nel Chianti- Firenze 1970;  
in basso, Archizoom- "Wind Tower" fotomontaggi urbani- Firenze 1969;



costruzioni. Essa per milioni di giovani rientra nella sfera del proprio abitare. E' logico quindi che per molti di essi rappresenti uno dei luoghi del desiderio più ambiti; così come mi sembra logico che dei futuri architetti esercitino il loro gusto, la loro sensibilità, il loro immaginario su uno dei luoghi "abitativi" maggiormente sognati a quell'età.

Introducendo il termine immaginario occorre considerare i meccanismi attraverso i quali esso si forma nelle giovani generazioni. Da Freud in poi la maggior parte degli studiosi (non solo psicologi) sono concordi nell'attribuire grande importanza all'ambiente -soprattutto espressivo e linguistico- in cui si sono vissuti i primissimi anni di vita, ritenuti fondamentali per la formazione di quell'immaginario che sarà alla base delle capacità espressive dell'idealeto di ognuno di noi. Come ha ribadito J.F. Lyotard durante un seminario tenuto presso il mio corso nel giugno del 1993: «L'immaginario non è libero, ma è sempre guidato dalla disposizione affettiva del singolo. Questa è la ragione, come spiega Freud, per cui uno si può innamorare del modo di camminare di una persona, di uno sguardo, di un colore, inspiegabilmente preferito a molti altri, di una curva, di un suono, dello stile particolare di un autore che adopera uno specifico linguaggio (fumetto, film, televisione, grafica, pittura); perché queste forme o, piuttosto, questi elementi di forma, ricordano qualcosa che è stato dimenticato; perché non abbiamo memoria degli affetti che abbiamo provato. Ci hanno segnato, ma non ne abbiamo la rappresentazione. In Proust ad esempio sono proprio questi elementi che, a contatto col mondo sensibile, risvegliano gli affetti» (dattiloscritto Fac. Architettura di Firenze).

Per Lyotard L'immaginario dipende da questa costituzione affettiva. Ciò significa che il nostro idealeto è una lingua particolare che ci viene dai nostri genitori, da quelli che ci hanno parlato, dai differenti linguaggi che ci hanno parlato nei primissimi anni di vita.

Per noi europei, che per secoli abbiamo avuto una cultura essenzialmente logocentrica, basata sulla comunicazione verbale, è difficile accettare l'idea che, oltre la parola esistano altri linguaggi attraverso cui si possono inviare messaggi anche a valenza estetica. Soprattutto è difficile accettare il concetto di "ostranenie" che già il Formalismo russo aveva

di  
 Cesare Pergola

introdotto nella letteratura fin dal secondo decennio del nostro secolo. Quel concetto cioè, mediante il quale l'estraneamento di una parola o di un sintagma da un contesto e il suo inserimento in un altro gli conferisce un significato completamente diverso. Applicato alle arti visive e all'architettura, ai primi del Novecento e durante gli anni Cinquanta-Settanta, ha sortito risultati eccellenti; se solo si pensa ad artisti come Braque, Severini, Schwitters, Rauschenberg, Johns, ecc... Per quanto riguarda l'architettura è negli Stati Uniti che avvengono le contaminazioni più eclatanti fra i linguaggi, a cominciare dal secolo passato, durante il quale la proliferazione di copie a scala ridotta delle architetture del vecchio continente, altro non rappresentano se non la traduzione in manufatti delle immagini fotografiche fatte circolare attraverso i libri di storia dell'arte e le cartoline. A cominciare dagli anni Sessanta operazioni come quelle di Bob Venturi non si comprendono se non si rapportano ai modelli visivi a cui si ispirano, essendo la dimostrazione di una volontà progettuale interessata più alla figura dell'oggetto che alla sua forma, più alla sua silhouette che alla sua pregnanza. La stessa cosa possiamo dire delle architetture di Michael Graves, del quale basti ricordare il linguaggio fumettistico dello "Swan & Dolphin Hotel" del Walt Disney World in Florida. O ancora si potrebbe parlare di quelle del gruppo SITE anch'esse ampiamente ispirate ai linguaggi massmediali più disparati.

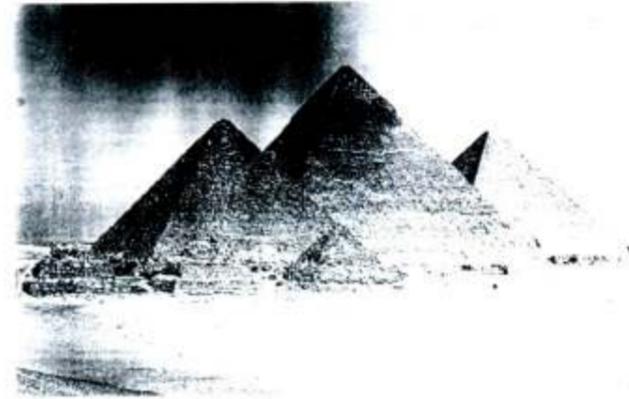
Per la verità con l'architettura radicale degli anni Sessanta-Settanta anche in Europa c'è stata una grande ricerca in questa direzione. Possiamo dire che la contestazione al Movimento Moderno sia cominciata proprio la ricerca linguistico-espressiva dei radicali, i quali, in fase progettuale, anziché dello strumento canonico del disegno si sono serviti spesso di immagini provenienti da ambiti linguistici diversi, dal fumetto alla fotografia, alle tavole pubblicitarie e così via. Cominciarono gli Archigram alla fine degli anni Cinquanta; vennero poi gli austriaci Hollein, Abraham e Pichler. Dalla fine degli anni Sessanta è stata Firenze la capitale del radicalismo architettonico internazionale coi gruppi Archizoom, Superstudio, UFO, Ziggurat, 9999.

Ho voluto ricordare questi aspetti della ricerca architettonica per mettere in evidenza

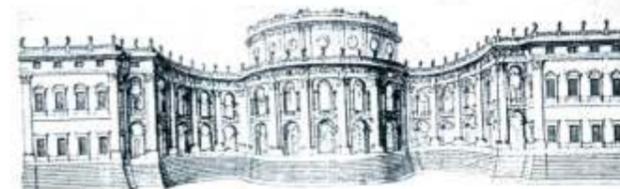
come l'Università di Firenze non sia nuova a simili sperimentazioni. Anche i lavori presentati in questa occasione rientrano nell'ambito di ricerca sui linguaggi. Il carattere metaforico di queste proposte, oltre a mettere in evidenza l'interesse bidimensionale dell'odierna architettura, sottolinea il ruolo che stanno assumendo i diversi linguaggi massmediali nella formazione dell'immaginario collettivo delle nuove generazioni.

Il luogo della discoteca mi sembra il più adatto per far esprimere liberamente la creatività dei giovani futuri progettisti, essendo per eccellenza il luogo dell'effimero, un luogo destinato a rinnovarsi ogni due o tre anni. I linguaggi da cui gli studenti del seminario di Pergola hanno tratto ispirazione sono d'altronde quelli maggiormente in voga negli ultimi anni -dal videogioco alla moda, dal cinema al fumetto-. Trovo quindi naturalissimo che abbiano acceso la loro fantasia e guidato le loro matite verso la realizzazione di forme che una volta forse avremmo chiamato kitsch, ma che oggi più semioticamente possiamo definire intertestuali. Per ogni periodo storico la creatività artistica ha tratto la propria alimentazione da settori diversi della conoscenza, cercando sempre di interpretare lo spirito dell'epoca. Evidentemente lo spirito della nostra epoca è quello di una realtà sempre più remota, per cui la creatività per alimentarsi deve ricorrere alle forme simulate più diverse, anche quando si tratta di immaginare cose solide e concrete.

SITE- "Metropolitan Opera House Plaza"  
 plastico- New York N.Y.-1969;



in alto, Piramidi di Giza,  
 Egitto circa 3000 A.C.  
 in basso, G.L. Bernini- "Il museo del Louvre",  
 primo disegno- Parigi 1664-65;



**C**apire che cos'è al giorno d'oggi il progetto di architettura non è cosa semplice. Cercare poi di insegnarne i principi diventa operazione quasi impossibile. Sarà per questo che si sente sempre più spesso affermare pubblicamente, in convegni e dibattiti, l'impotenza di illustri docenti (anche molto affermati professionalmente oltre che accademici) nei confronti dell'insegnamento di qualcosa che possa servire al progetto di architettura.

Se ci lasciassimo andare troppo all'autocritica forse arriveremmo a chiudere le Facoltà di Architettura (e forse non sarebbe neanche un gran male per l'umanità!), ma visto che in queste Facoltà più o meno ci mettiamo piede (come studenti, come docenti, o come semplici volontari della ricerca perduta!), proviamo almeno a capire che cosa può servire alla comprensione di quei principi che forse saranno utili un domani ai futuri architetti.

D'altra parte dobbiamo ammettere che una parte "distruttiva" è presente nella didattica da sempre. Già l'Accademia Reale di Architettura di Colbert del 1600, fondata proprio per dare statuto scientifico al sistema delle proporzioni e degli ordini classici dell'architettura, contribuì con i suoi studi e rilievi delle antichità romane, non a consacrare, bensì a minare l'autorità assiomatica di tali principi. Voglio dire che proprio quando si cerca di dare una stabilità scientifica ad un fenomeno che appartiene alla sfera estetica si comincia a sgretolare l'esistenza stessa del fenomeno e si mette in dubbio la sua sopravvivenza. Ritengo in definitiva che per affrontare un argomento di natura estetica, com'è il progetto di architettura, bisogna forse partire più da basi filosofiche che scientifiche. Questo che sembrerebbe un argomento assai distante di discussione, evidenzia invece una pecca originale che spesso accompagna l'insegnamento nelle Facoltà di architettura, dove si tenta di glissare sulla componente estetica, cercando invece di fornire agli studenti quei fondamenti tecnici che poi, nell'ambito professionale, non potranno mai servire, da soli, a comprendere e quindi produrre il progetto di una nuova architettura. Quindi se gli strumenti scientifici sono necessari a produrre materialmente il progetto, gli strumenti filosofici sono indispensabili a

pensare il progetto stesso.

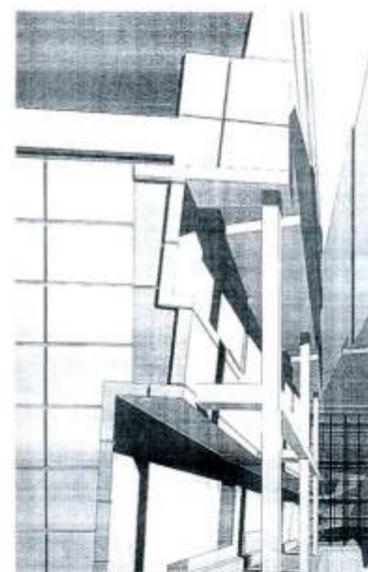
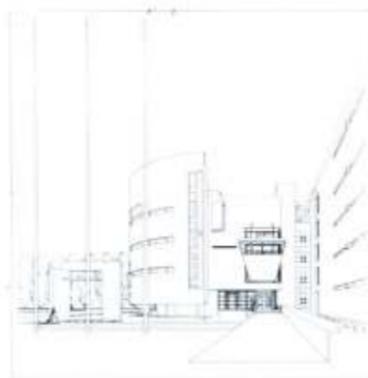
Ora, mentre per gli strumenti tecnici esiste una sorta di verità scientifica, per cui due più due fa sempre quattro, per gli strumenti estetici la verità è da ricercare continuamente, senza avere mai la certezza di possederla. Questa incertezza immanente, che non spero certo io di poter annullare, penso si possa in un certo senso plasmare, addolcire, almeno quel tanto che ci permetta di non rimanere paralizzati nel momento in cui dobbiamo ricercare una immagine mentale inedita di quello che andremo a progettare.

I metodi per plasmare l'incertezza creativa sono sempre più difficili da individuare, quanto più ricca (esteticamente parlando) e confusa si fa la civiltà in cui viviamo. Nonostante la sofisticazione dell'ausilio strumentale contemporaneo (computer, elettronica, laser, ecc...), il pensiero progettuale resta sempre affidato al nostro cervello, che dovrebbe riuscire a coordinare questa massa enorme di informazioni. Per cui oggi rischiamo sempre più di rimanere "bloccati" in una impotenza creativa, senza per altro poterci servire dell'ausilio dei metodi della tradizione (le proporzioni, le simmetrie, gli ordini classici), che non hanno più senso storico. Non possiamo neanche rifarci a "ideologie portanti" che potrebbero promuovere lo sviluppo di forme (come l'ideologia del potere divino del faraone espresso dalle piramidi, o la perfezione umanistica delle architetture rinascimentali, la ricchezza ridondante della regalità e del sacro nel Barocco, o ancora la potenza aggressiva del Fascismo, ecc...), perché la nostra civiltà attuale non esprime più "ideologie portanti". Quello che ci resta e dalla quale dobbiamo partire, o ripartire, è la nostra esperienza di vita. Dobbiamo cioè "in primis" comprendere la nostra esistenza, perché solo da essa può nascere un progetto di architettura.

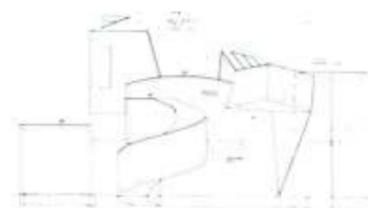
Secondo Heidegger «...l'essenza del costruire è il "far abitare".» e abitare vuol dire «...come essere sulla terra...». Egli illustra esaurientemente questi principi nel saggio «Costruire Abitare Pensare» dove, partendo da un'ottica tutt'altro che scientifica il filosofo tedesco raggiunge un grado di "verità" che non può non colpire profondamente. Tutto ciò ci porta alla conclusione che solo riappropriandosi del proprio modo di essere sulla terra si riuscirà ad "abitare" e quindi a "costruire".



in alto, Mario Sironi  
"L'architettura, il lavoro in città"-1931-32;  
in basso, Richard Meier  
"Hipolux Bank Building"-Luxembourg - 1990-93;



in alto, Peter Eisenman Architects  
"University of Cincinnati, College of Design  
Architecture Art & Planning"- Cincinnati Ohio 1993  
in basso, Frank O. Gehry "Vitra Design Museum"  
Weil am Rhein - Germany 1989



Mi torna alla mente Eugenio Battisti, professore di Storia nei miei primi anni all'Università di Firenze, che nel corso di un esame, dopo aver chiesto di Brunelleschi o dell'Alberti e di fronte alla scena muta dell'allievo: «allora raccontami» chiedeva «dell'ultima volta che sei uscito con la tua ragazza», tra la sorpresa e l'ironia dei presenti. Ma nella domanda "stravagante" del simpatico professore era racchiusa una verità che solo ora riesco a capire: «se sai comprendere e raccontare la tua vita, saprai fare altrettanto dell'architettura».

Tutta questa lunga premessa per spiegare come sia importante comprendere il nostro modo di essere su questa terra, il rapporto che abbiamo con il resto del mondo che ci circonda, la conoscenza di quei fenomeni, a volte anche banali o superficiali, che comunque ci formano e ci influenzano, sia nei comportamenti che nella configurazione dell'immaginario. E' solo cogliendo l'essenza dell'abitare contemporaneo che si può progettare il "costruito" contemporaneo. Perciò il progetto realmente contemporaneo (e qui contemporaneo vuol dire «il moderno di domani», come affermava Walter Benjamin) non può che essere sfaccettato, irregolare, asimmetrico, contraddittorio e incerto, perché questa è la vita contemporanea, priva ormai di certezze e senza direttrici affidabili. E basta questo per riempire di fascino le architetture di Gehry, l'ultimo Eisenman, Coop Himmelblau e gli altri sperimentatori della "instabilità" compositiva.

Affrontare il progetto di architettura partendo dall'analisi morfologica di un fenomeno che appartiene alla vita dell'allievo/progettista è stato il tema della ricerca che qui viene presentata. Al di là dei risultati formali, che io non ho voluto assolutamente influenzare, quello che interessa notare è il collegamento tra un luogo (la discoteca) e un referente immaginario, scelto di volta in volta dall'allievo (la moda, l'arte, il fumetto, il cinema, ecc...). La scelta di un luogo come la discoteca, di solito vissuto in prima persona dai giovani, ha facilitato il processo identificativo tra progettista e progetto. Ma la parte realmente interessante della ricerca seminariale è quella che analizza ed evidenzia quei processi formativi, a volte anche semplicistici e riduttivi, che di solito vengono nascosti nell'iter progettuale professionale. Qui si è cercato di

collegare il riferimento di partenza con il risultato finale, mettendo a punto anche una sorta di metodo per la ricerca dei vari stimoli o riferimenti formali. Le immagini originali sono state analizzate individuando una serie di emergenze nella texture, nella scala cromatica dell'insieme, negli sfondi o landscape, nelle figure organiche, ecc... Una volta selezionato l'elemento ritenuto pertinente lo si è trasposto nello spazio del progetto, trasformandolo secondo vari parametri: cambio di scala, trasposizione funzionale, ripetizione o frammentazione, decontestualizzazione, ecc...

Il procedimento tecnico-progettuale ha ricalcato un percorso linguistico che ritengo sia il vero nocciolo della ricerca. Infatti in queste che Umberto Eco chiamerebbe «passeggiate intertestuali», dalla grafica all'ambiente, dal cinema all'oggetto, ecc..., gli allievi hanno avuto la possibilità di sperimentare su di uno spazio fisico concreto (la discoteca presa come base di progetto) una serie di contaminazioni linguistiche che ne hanno rivoluzionato completamente l'atmosfera.

Quello che mi auspico gli allievi abbiano compreso è il rapporto che si può instaurare tra il proprio vissuto individuale, l'immaginario e lo spazio da definire, nel momento in cui si inizia un percorso progettuale che dovrebbe condurre alla produzione di una «realtà inedita», direbbe Antonin Artaud. Difatti le immagini di partenza più che modelli da copiare rappresentano il "precipitato" formale di un'atmosfera vissuta o immaginata, di cui si cerca di cogliere l'essenza e trasporla in altre forme, che si sperano "inedite", per l'appunto.

Il carattere fortemente narrativo dei progetti è la conseguenza dell'impostazione semiologica data. In alcuni casi essa si compenetra negli oggetti, o nello spazio, creando un'unità interessante, altre volte la matrice formale resta fortemente posticcia rispetto al risultato finale. Ma questo purtroppo accade anche in alcune "costruzioni" reali che affollano le strade delle nostre città. In fondo queste esercitazioni restano solo dei disegni più o meno riusciti.

Coop Himmelblau- "The Open House"  
Malibu California 1990;



## **GLI ARGOMENTI**

### **m o d a:**

"il grunge"

"i profumi"

### **a r t e:**

"la pittura metafisica"

"i graffiti metropolitani"

### **c i n e m a:**

"Dracula"

"La bella e la bestia"

### **f u m e t t o:**

"Walt Disney"

"Dylan Dog"

### **e l e t t r o n i c a:**

"i videogames"

### **m u s i c a:**

"la psichedelia"

**I LUOGHI****"ASHMA"**

progetto per la discoteca "Velvet" a Campobasso  
di B. Libertucci- D. Guerrizio- M. Storto

**"ESSENCE"**

progetto per la discoteca "Alien" a Perugia  
di P. Pitzus - P. Rochira

**"DE CHIRICO"**

progetto per la discoteca "Zero-cinque-cinque" a Firenze  
di M. Negrini

**"WILD"**

progetto per la discoteca "Metronotte" a Grosseto  
di S. Boccaletti- R. Bottazzi

**"DRACULA"**

progetto per la discoteca "Manila" di Campi B. (Fi)  
di I. Cardone- S. Orfici

**"CASTLE MUSIC DINNER"**

progetto per la discoteca "Bounty" a Rimini  
di L. Laezza

**"TOPOLINIA"**

progetto per la discoteca "Casbah" di Foggia  
di A. Salvini

**"XABARAS"**

progetto per la discoteca "Alien" di Roma  
di U. Batignani - E. Bernabei

**PIXEL"**

progetto per la discoteca "Fitzcarraldo" in Provincia di Arezzo  
di B. Berni - B. Bianchini

**"MESCALINA"**

progetto per la discoteca "Paradiso" di Rimini  
di L. Camporeale - M. Campostrini

**m o d a - 1 "il grunge"****"ASHMA"**

progetto per la discoteca "Velvet" a Campobasso  
di B. Libertucci- D. Guerrizio- M. Storto

**I**l fenomeno "grunge" è nato a Seattle

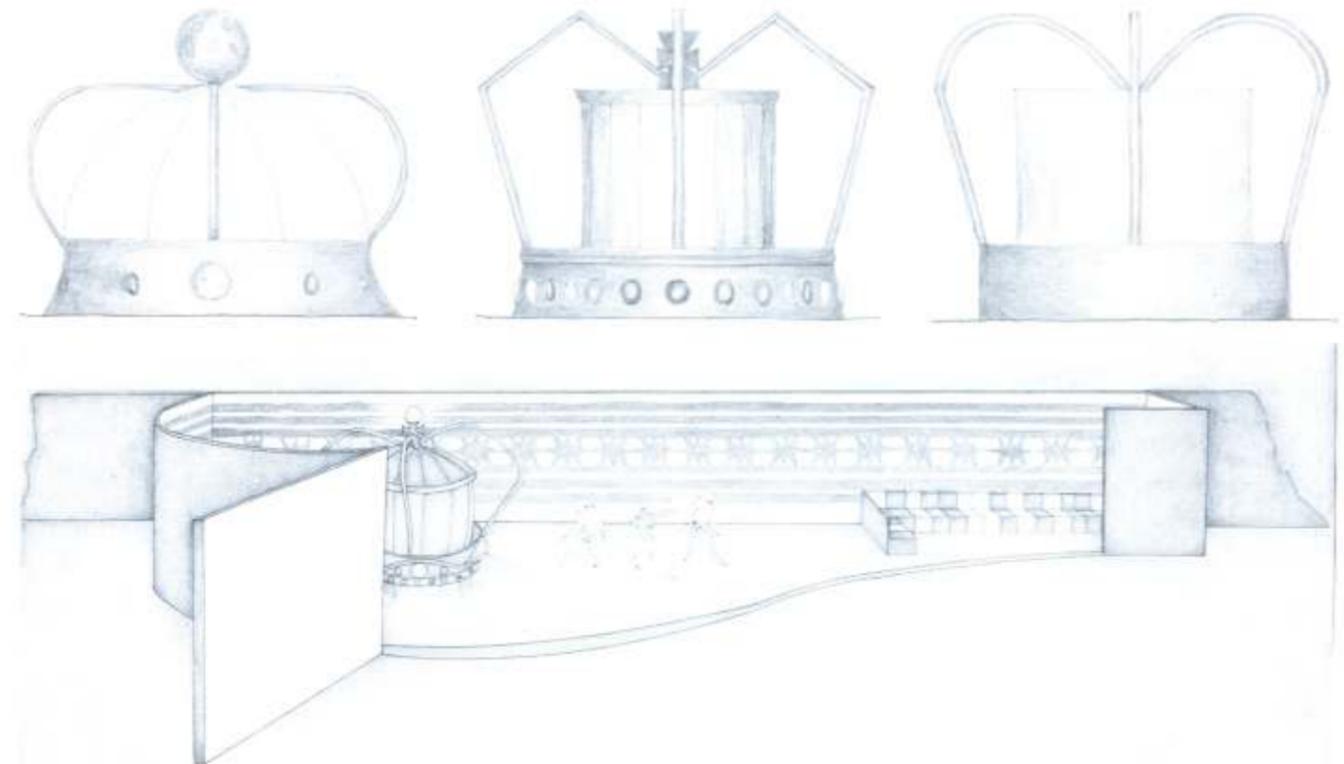
-Usa- nel 1988, come espressione dissacrante e provocatoria di origine spontanea, quindi come critica e rifiuto dei messaggi "consumistici" del potere massmediologico. Ma, come spesso accade per i fenomeni di strada e popolari, qualche anno dopo il fenomeno si è trasformato in una vera e propria moda, nel senso che non c'era stilista o casa di produzione di abbigliamento, dall'America all'Europa, che non proponesse qualcosa di grunge, cioè qualcosa di stracciato, sdrucito, sudicio e ribelle.

Il fenomeno comunque resta interessante, al di là delle manipolazioni di mercato, e investe, oltre al campo della moda, tutti gli altri settori del mondo culturale giovanile, dalla musica (l'album "Nevermind" dei Nirvana diventerà in brevissimo tempo un mito della musica giovanile anni '90, fino alla recente definitiva consacrazione dovuta al suicidio del suo leader Kurt Cobain), al cinema (il film "Single"

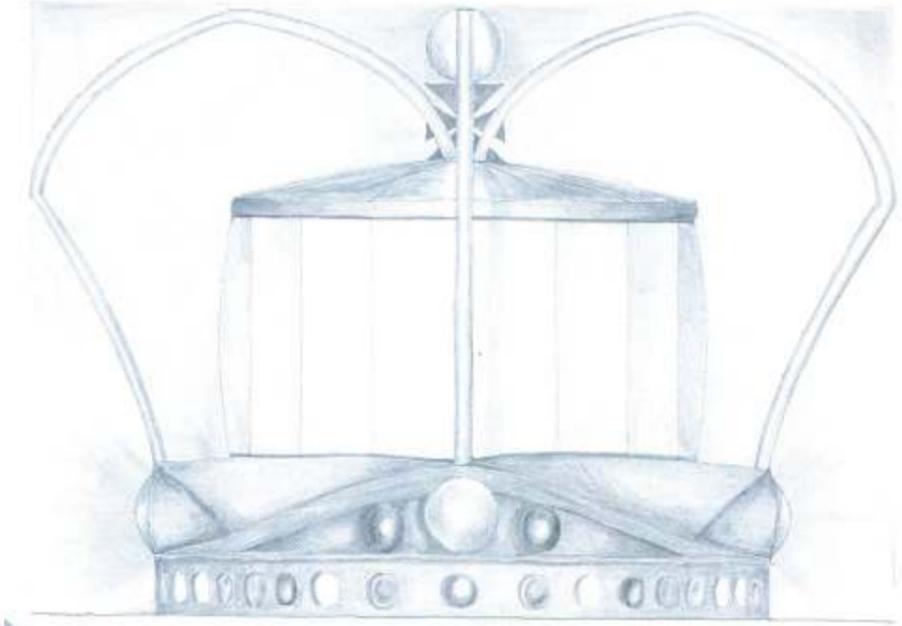
con Matt Dillon e Bridget Fonda rappresenterà mirabilmente quella gioventù bruciata degli anni '90 i cui miti e culti si sono ormai definitivamente disintegrati).

Ma al di là degli aspetti antropologici e sociali del fenomeno, quello che ha interessato gli allievi in questa ricerca è stato fondamentalmente l'aspetto estetico. Essi hanno difatti tradotto in oggetti e in spazi alcune caratteristiche formali della moda grunge: il mix di culture e forme contrastanti che vanno dalla psichedelia all'ecologia, dal misticismo orientale alle suggestioni etniche, fino a contaminazioni nordiche, neogotiche e fiabesche.

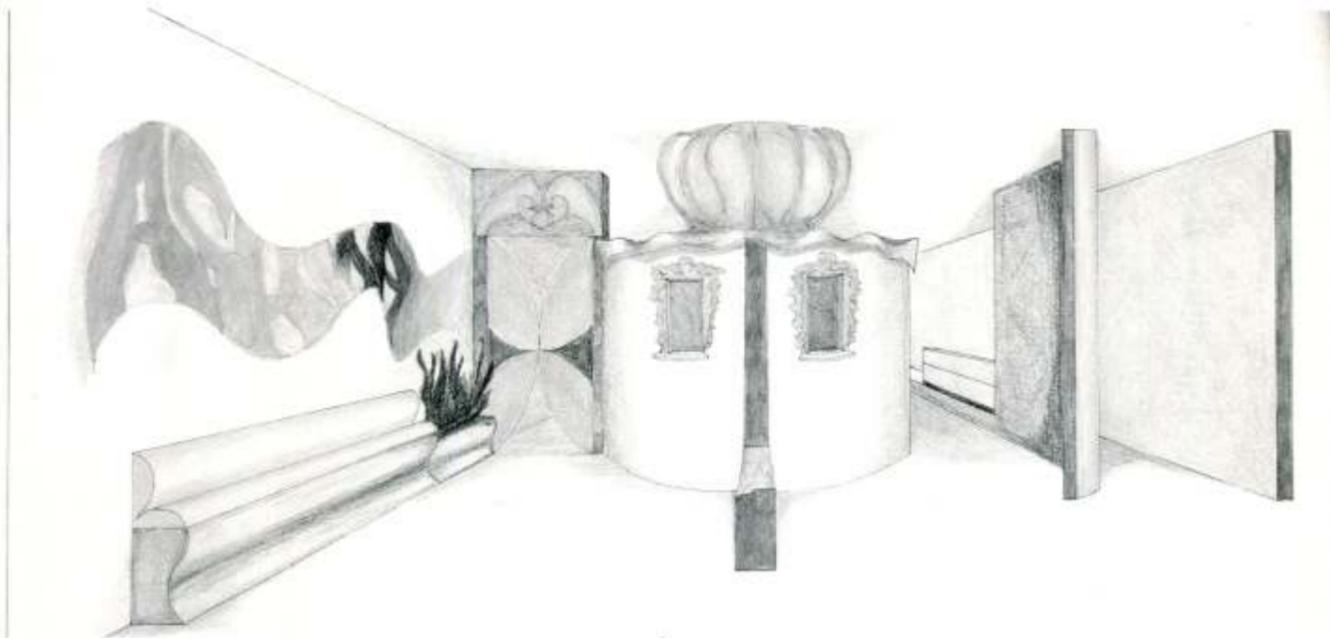
L'universo immaginario grunge sembra difatti essersi riappropriato di alcune tematiche già care alla cultura hippy anni '60 e '70, aggiungendo ad esse il gusto romantico e fiabesco di matrice totalmente opposta. Tutto ciò convive senza contraddizioni nell'immaginario dei giovani anni '90 che sembrano aver perso ogni pregiudizio, ma anche, purtroppo, ogni punto di riferimento.



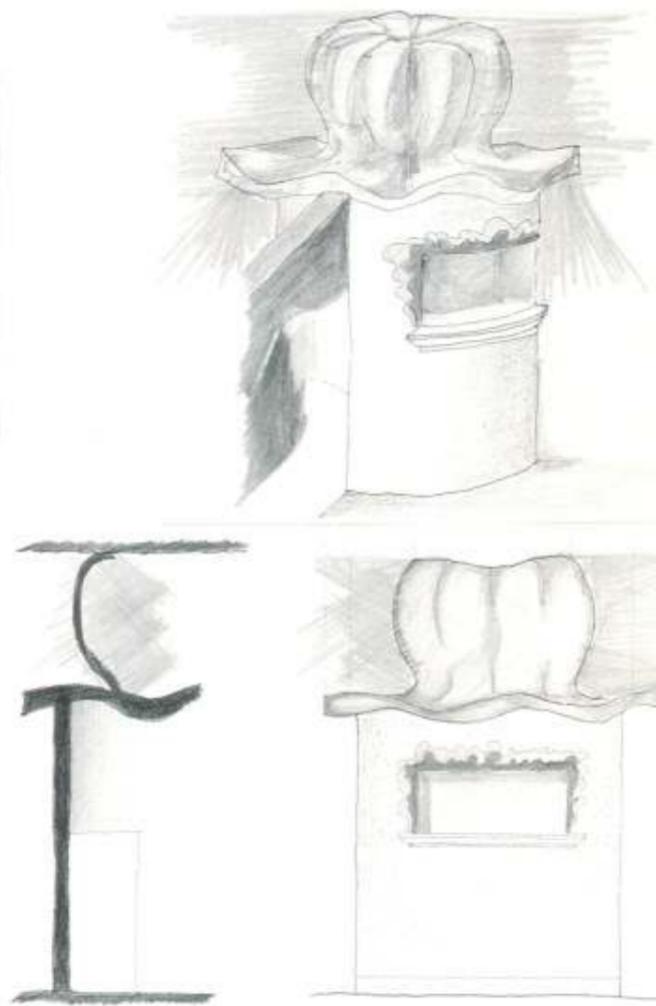
in alto, studi per lo sviluppo formale della cabina del d.j.;  
qui sopra veduta prospettica della zona ballo;



veduta assometrica del  
locale:  
a sinistra e in alto,  
definizione della cabina del  
d.j. dall'analisi delle "corone  
reali";



Prospettiva del locale visto dall'ingresso;

Elaborazione dell'elemento  
cassa-guardaroba, sul tema  
del cappello;

# moda-2 "i profumi"

## "ESSENCE"

progetto per la discoteca "Alien" a Perugia  
di P.Pitzus - P. Rochira

L'industria dei profumi ha sviluppato negli ultimi anni una potenza di immagine del tutto particolare, fra le tante categorie di prodotti per "vestire" la moda. Dobbiamo senza dubbio a Marilyn Monroe questa connotazione "abitale" del profumo, dato che lei amava dormire vestita di solo Chanel n° 5!

C'è comunque una motivazione più tecnica, o forse linguistica, che ha provocato questa recente esplosione di immagine pubblicitaria del profumo. Trattandosi di un prodotto che si comunica attraverso l'olfatto, difficilmente si potrebbe trasmettere tale particolarità attraverso l'immagine visiva (a parte le rare esperienze di diffusione olfattiva su alcuni settimanali, mediante strisce profumate dell'essenza da reclamizzare). Ecco allora che l'aspetto visivo del "contenitore", cioè l'imballaggio e la bottiglietta che contiene il profumo, assume, via via che cresce il valore

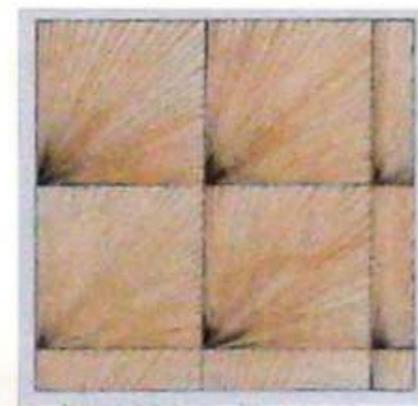
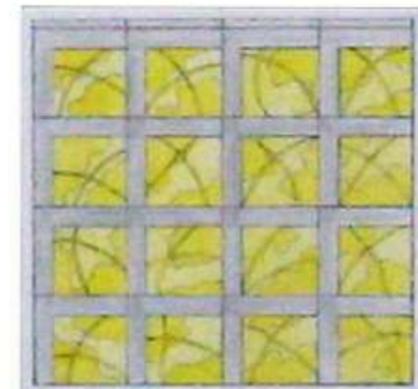
di mercato dell'immagine visiva, una rilevanza sempre maggiore che serve a comunicare il carattere del "contenuto" profumo. Si passa così dalla semplicità parallelepipedica della bottiglietta di Chanel n°5 alla neoeclettica recente bottiglietta di Jean Paul Gaultier, che rappresenta una donna con tanto di giarrettiere!

L'importanza raggiunta dalla forma del contenitore, che ha il compito di tradurre in chiave visiva, il contenuto olfattivo, porta questo particolare prodotto di moda verso il mondo del design dell'oggetto (non è un caso che la ditta di cosmetici giapponese Shiseido abbia affidato ad un noto giovane designer come Marc Newson -se non vado errato- il disegno del contenitore di un suo nuovo profumo).

Nell'esercitazione qui presentata, oltre al campo dell'oggetto si investe anche il progetto di veri e propri ambienti. Il punto di partenza comunque rimane solo un pretesto, seppure ricco di spunti formali, per innescare un procedimento progettuale.

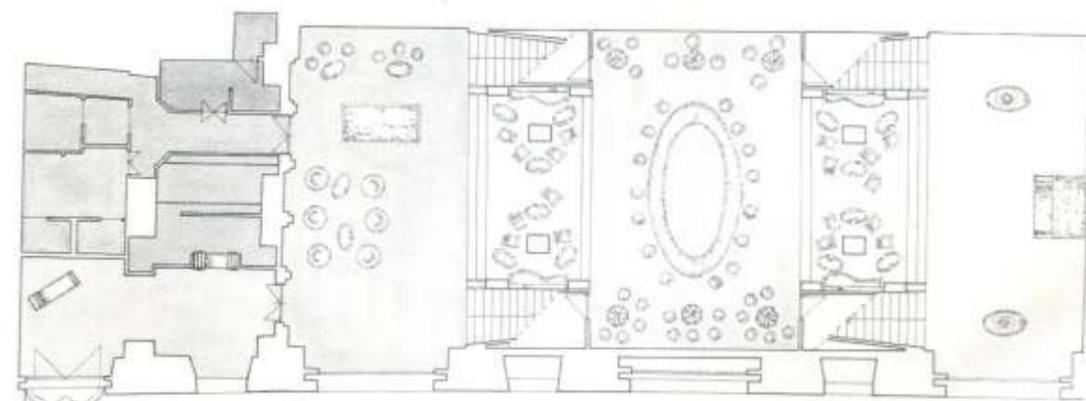
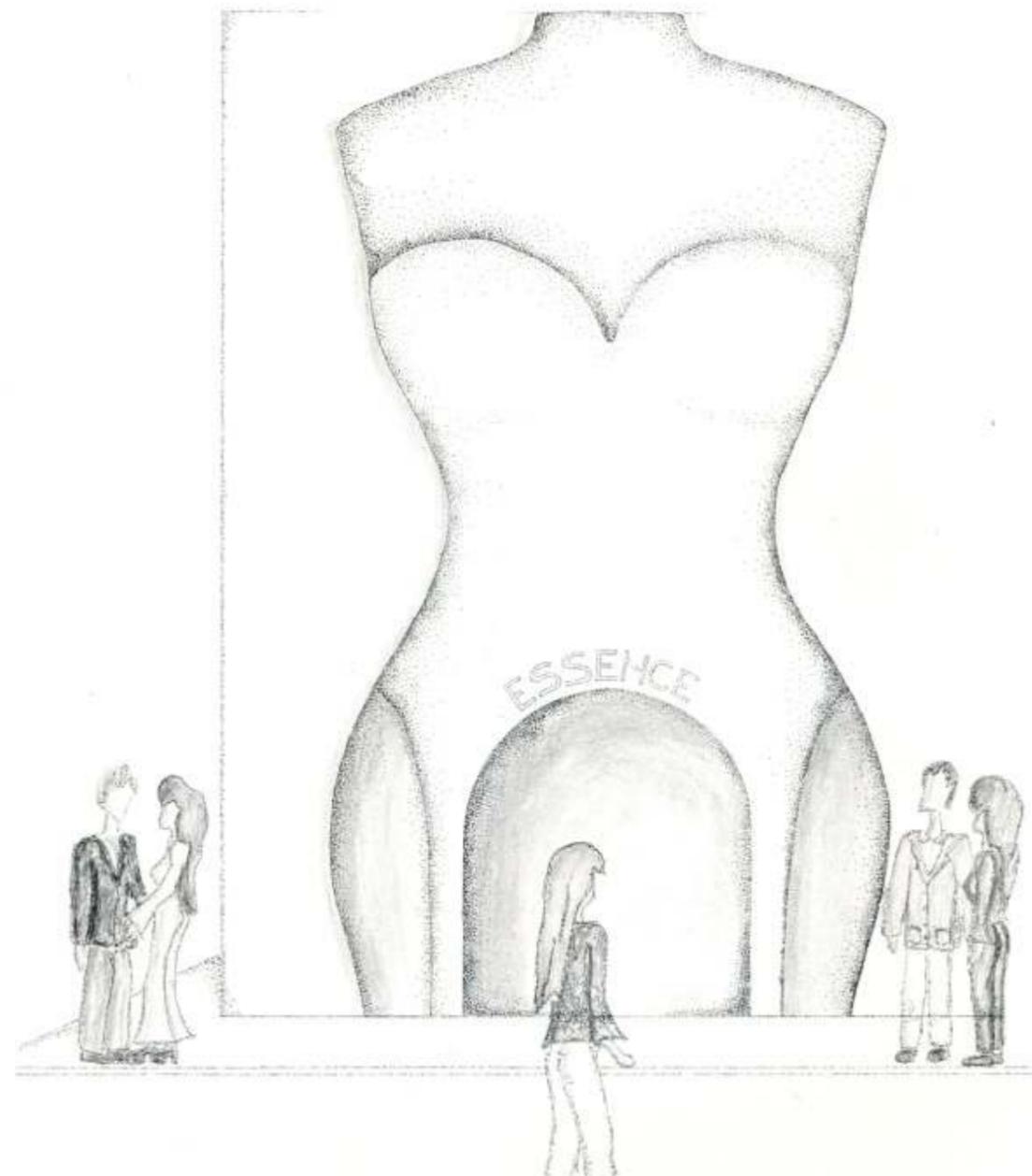
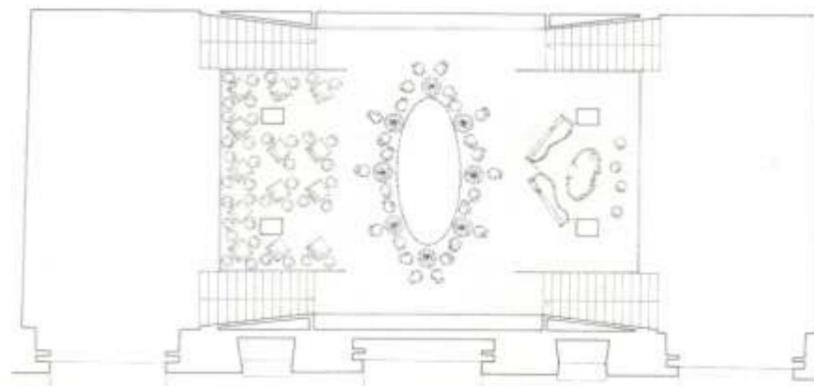
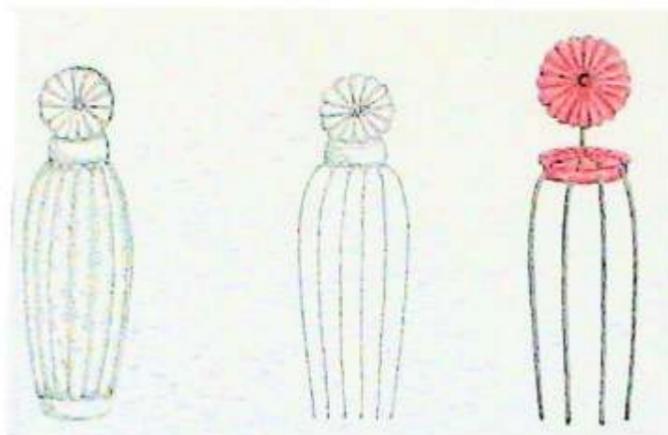


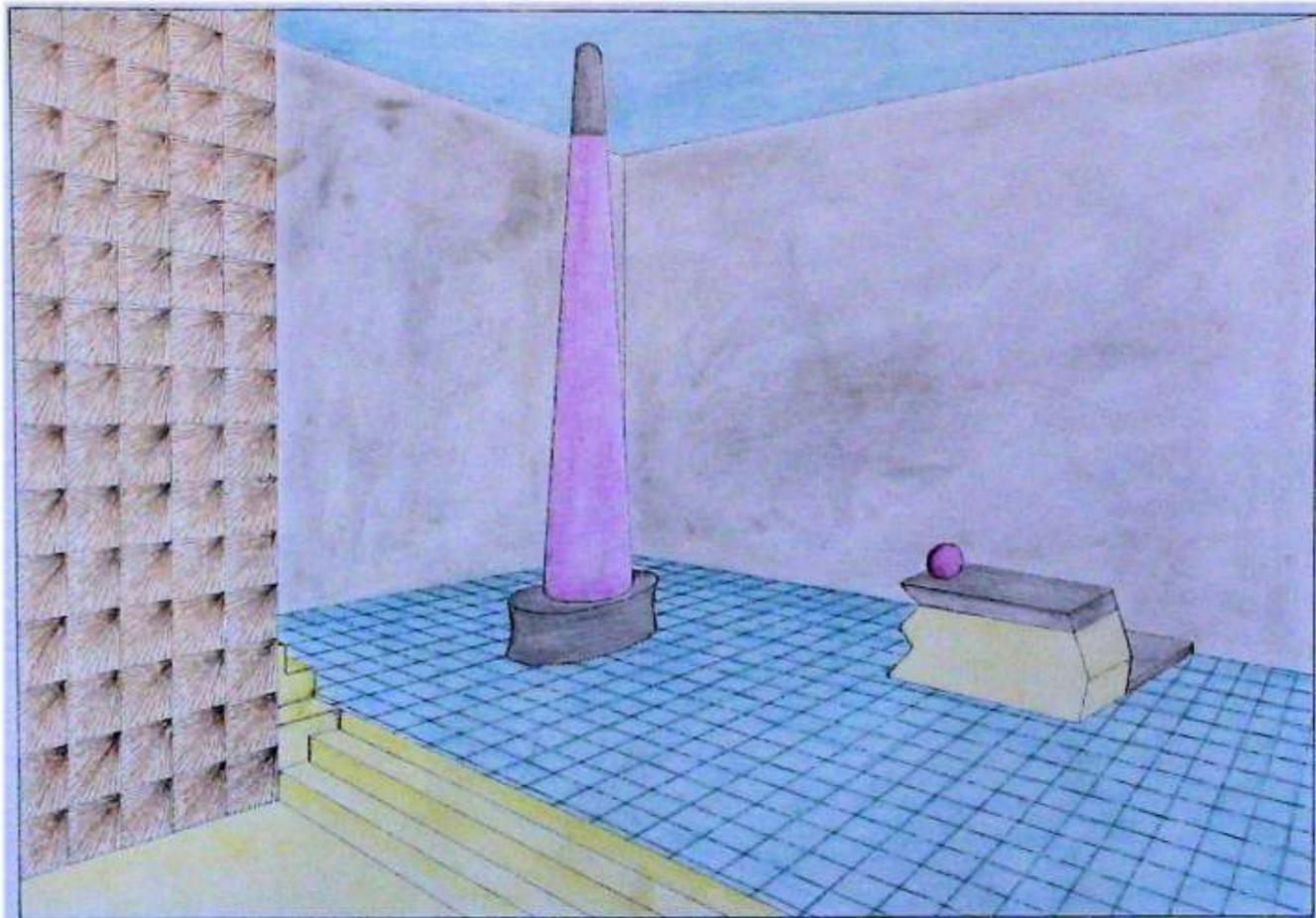
ricerca di texture per  
l'elaborazione di decori;  
in alto a destra, decoro per  
parete realizzata con pannelli di  
legno;  
in basso a destra, pavimento in  
vetrocemento con effetto  
cromato e profilato in alluminio;



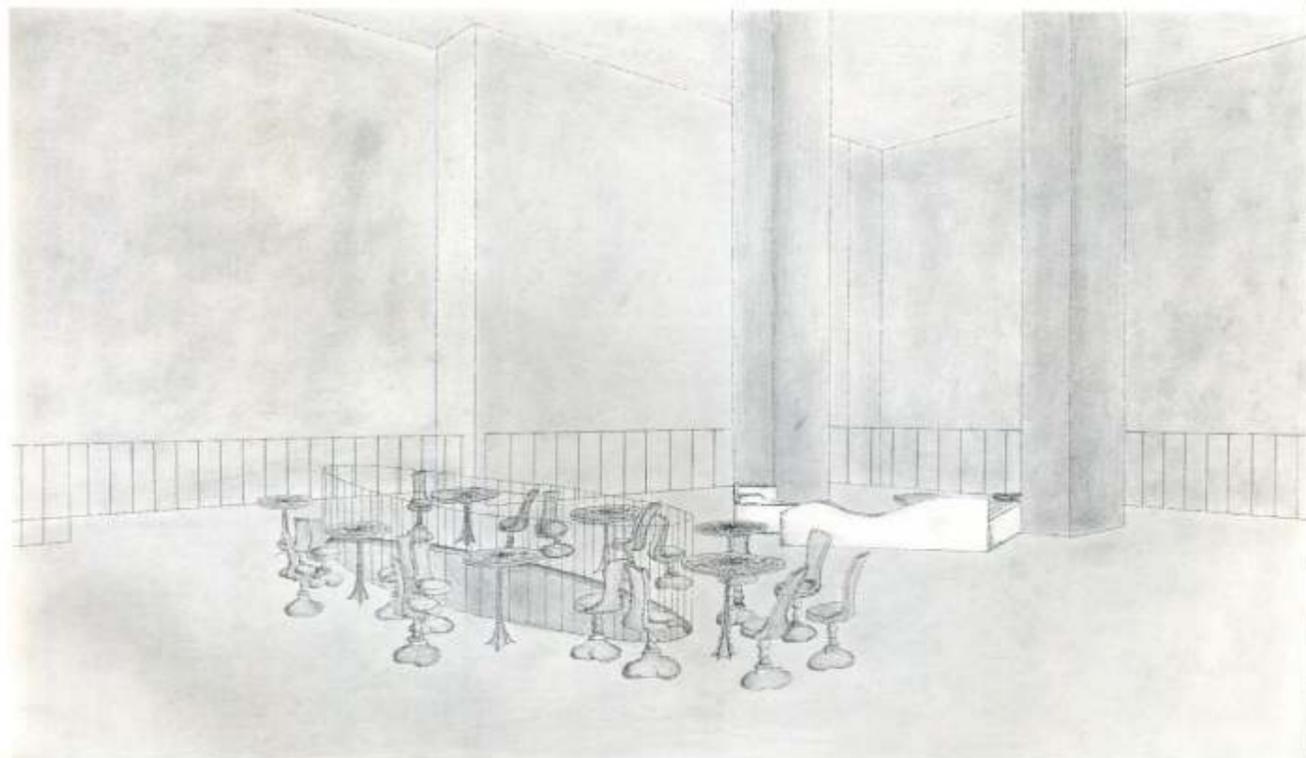


a sinistra, elaborazione della forma di una bottiglietta di profumo per una sedia; a destra e nella pagina accanto, dalla bottiglietta di J.P.Gaultier all'ingresso della discoteca; in basso in questa pagina, pianta del piano soppalco; nella pagina accanto in basso, pianta del piano terra;





due vedute del locale;



# arte -1 "la pittura metafisica"

## "DE CHIRICO"

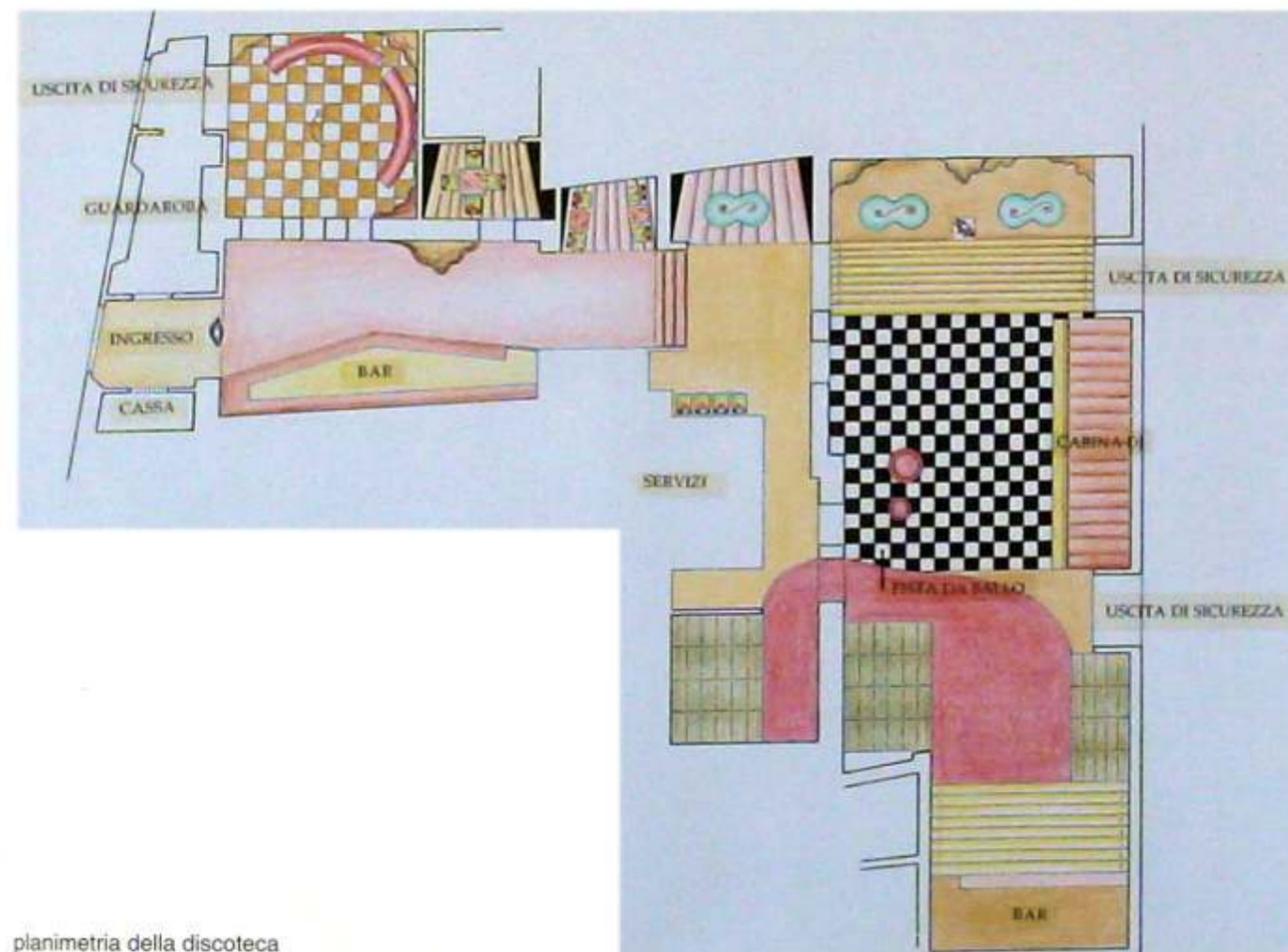
progetto per la discoteca "Zero-cinque-cinque" a Firenze  
di M. Negrini

**D**e Chirico, il più rappresentativo esponente dell'arte metafisica, è stato scelto dall'allieva come matrice formale del suo progetto. L'immaginario metafisico è talmente carico di forme che non c'è che l'imbarazzo della scelta. Dalle opere di De Chirico sono state estrapolati alcuni sintagmi che, più o meno opportunamente, sono serviti a ricostruire pezzo per pezzo gli spazi della discoteca e tutti gli elementi di arredo. Alcune riflessioni fatte dall'allieva sul materiale figurativo di partenza hanno condizionato poi le scelte progettuali.

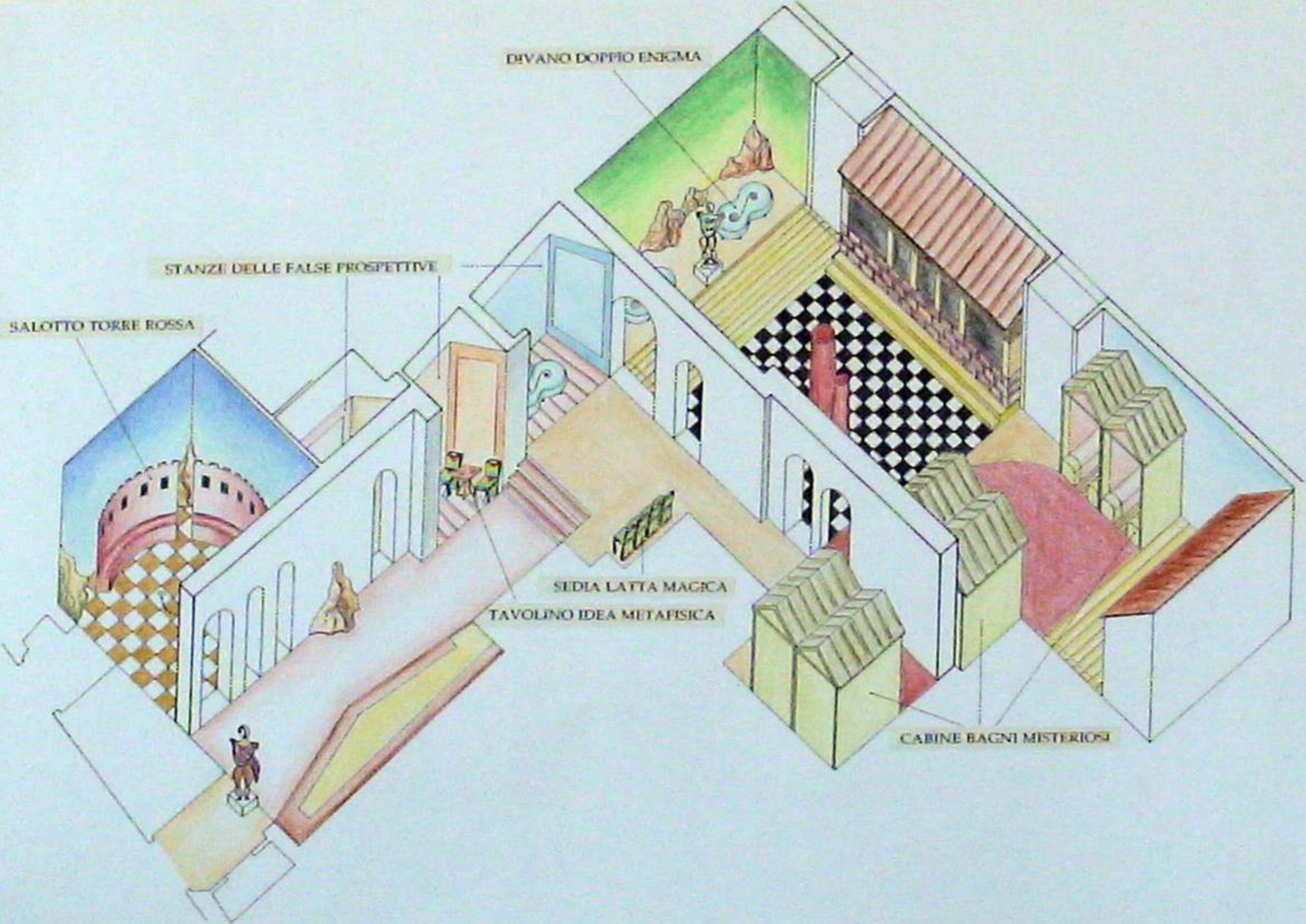
L'atmosfera misteriosa ed enigmatica dei quadri viene riproposta negli ambienti della discoteca. Alcune "figure" (come la squadra, il pesce, i manichini, il rudere antico, i cavalli, il mare, le arcate a tutto sesto), vengono

rielaborati per la costruzione di oggetti tridimensionali (come tavolini, sedute, ecc...). Naturalmente la forma viene adeguatamente ristudiata per soddisfare la nuova funzione, ma il rapporto esoterico, mistico, così presente tra gli oggetti nei quadri di De Chirico, si cerca di mantenerlo anche tra gli oggetti reali della discoteca.

Naturalmente tradurre in dato fisico concreto un'immagine metafisica non è operazione facile da realizzare. Quello che si rischia di perdere è proprio quella componente "magica" che va oltre la materia, e che è alla base del concetto di Metafisica. Ma in questa esercitazione, che è ancora solo un progetto e non una realtà vera, possiamo immaginarla -quella componente magica- nelle atmosfere ricreate da luci (che potrebbero proiettare ombre inesistenti!) e da suoni di natura misteriosa e provenienza indecifrabile.



planimetria della discoteca



DIVANO DOPPIO ENIGMA

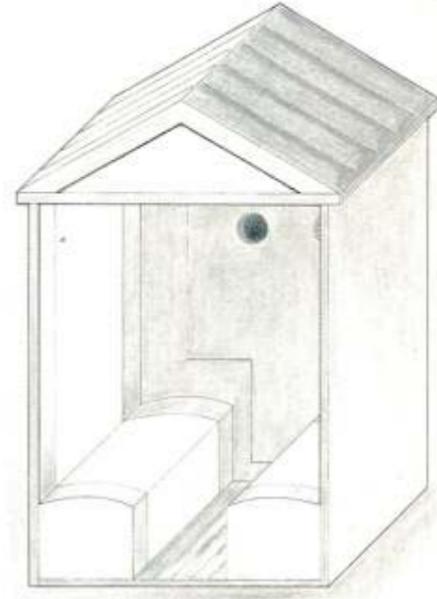
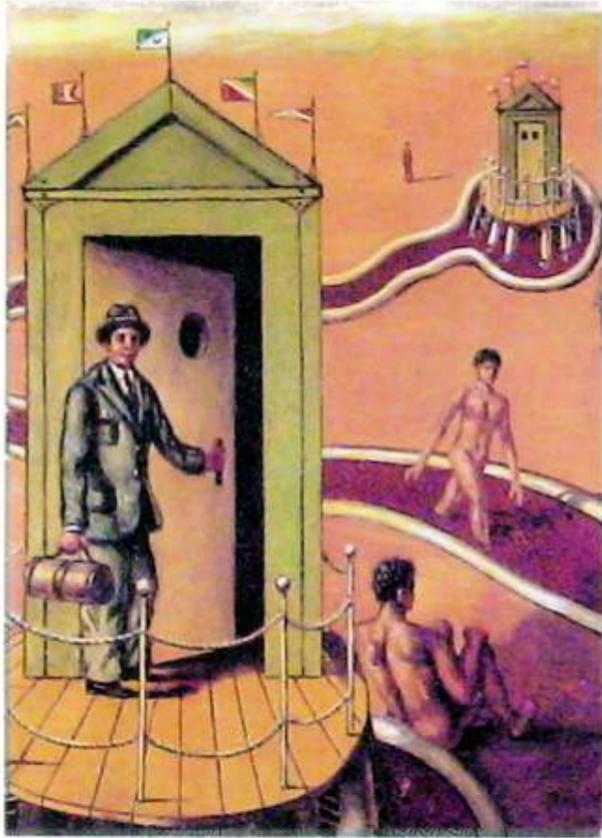
STANZE DELLE FALSE PROSPETTIVE

SALOTTO TORRE ROSSA

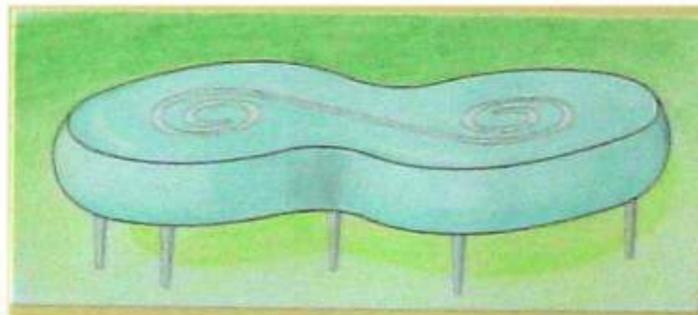
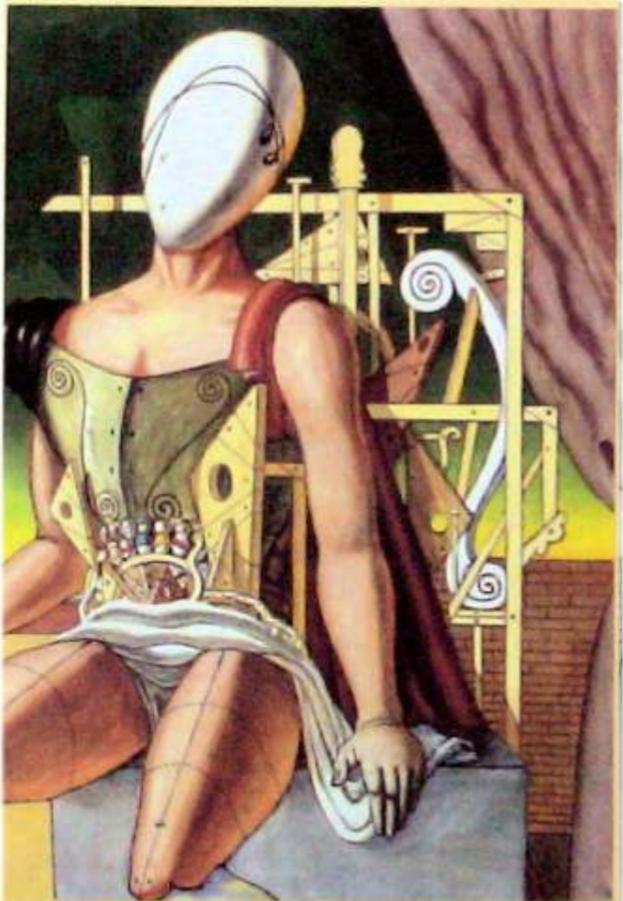
SIDIA LATTA MAGICA

TAVOLINO IDEA METAFISICA

CABINE BAGNI MISTERIOSI



alcuni oggetti progettati e i quadri di riferimento;



## arte - 2 "i graffiti metropolitani"

### "WILD"

progetto per la discoteca "Metronotte" a Grosseto  
di S. Boccaletti- R. Bottazzi

I graffiti metropolitani sono

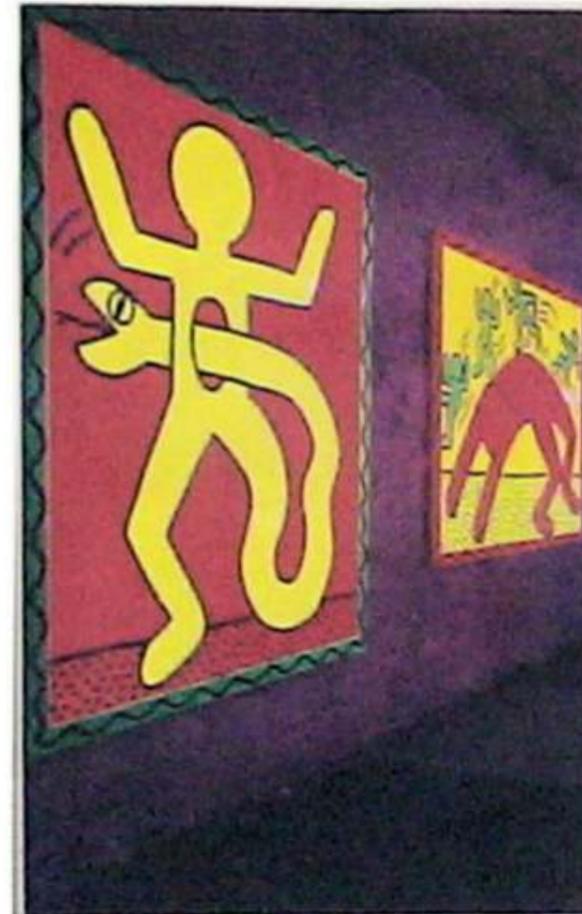
intrinsecamente collegati al mondo giovanile e musicale, il "rap" ne è difatti la traduzione sul piano sonoro (gli allievi sono arrivati ai graffiti attraverso la musica rap, come essi stessi affermano). Quindi ispirarsi ad un tale fenomeno artistico è risultato alquanto naturale, trattandosi di dover progettare una discoteca.

Gli allievi hanno scelto due artisti molto rappresentativi del fenomeno di area newyorkese: Keith Haring, per l'originalità e la passione "populista" che egli ha diffuso nella breve ma fertile stagione del suo lavoro; Kenny Sharf, per il forte senso del grottesco e del "funny" che impregna i suoi personaggi.

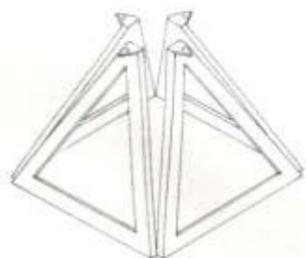
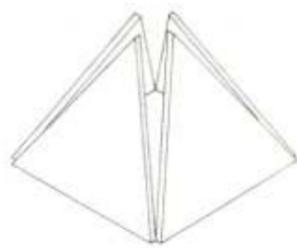
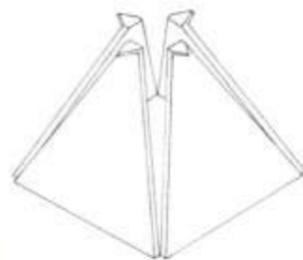
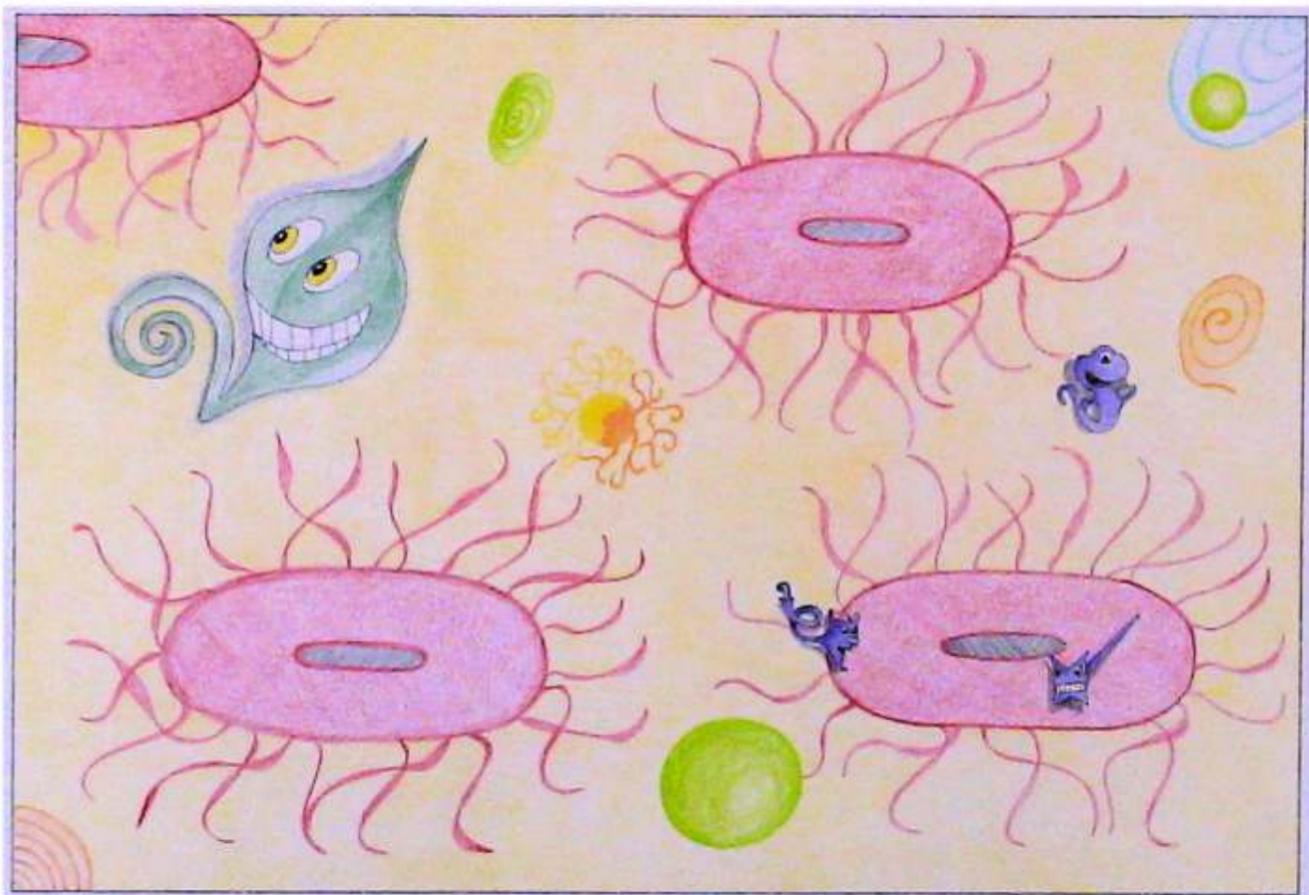
Quindi da una parte le forme semplici e infantili di Haring, dall'altra le forme rigonfie e surreali di Sharf.

Queste due categorie di forme contrapposte si dispiegano in ambienti contraddistinti della discoteca progettata. Alcuni elementi di connessione formale, presenti sia al piano terra che al piano soppalco, sono ispirati più semplicemente alle scritte metropolitane che anonimamente riempiono i muri e le pareti dei treni metropolitani.

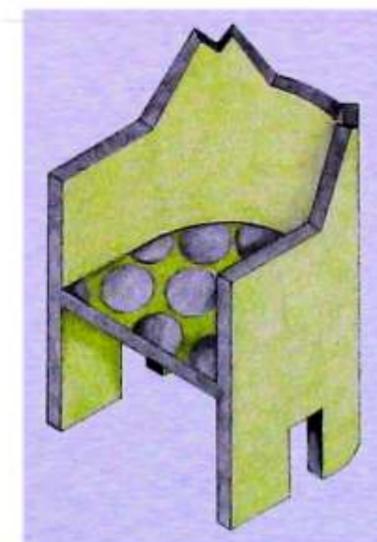
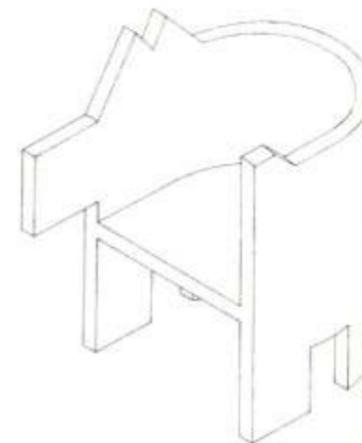
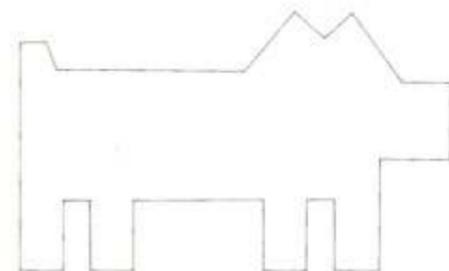
Il risultato generale, così come espresso dagli stessi allievi, vuole essere quello di un ambiente suburbano, in cui i frammenti della civiltà tecnologica si confondono con le componenti elementari dell'istinto umano, che in un luogo disinibito, come di solito è la discoteca, vengono allo scoperto con maggiore facilità.



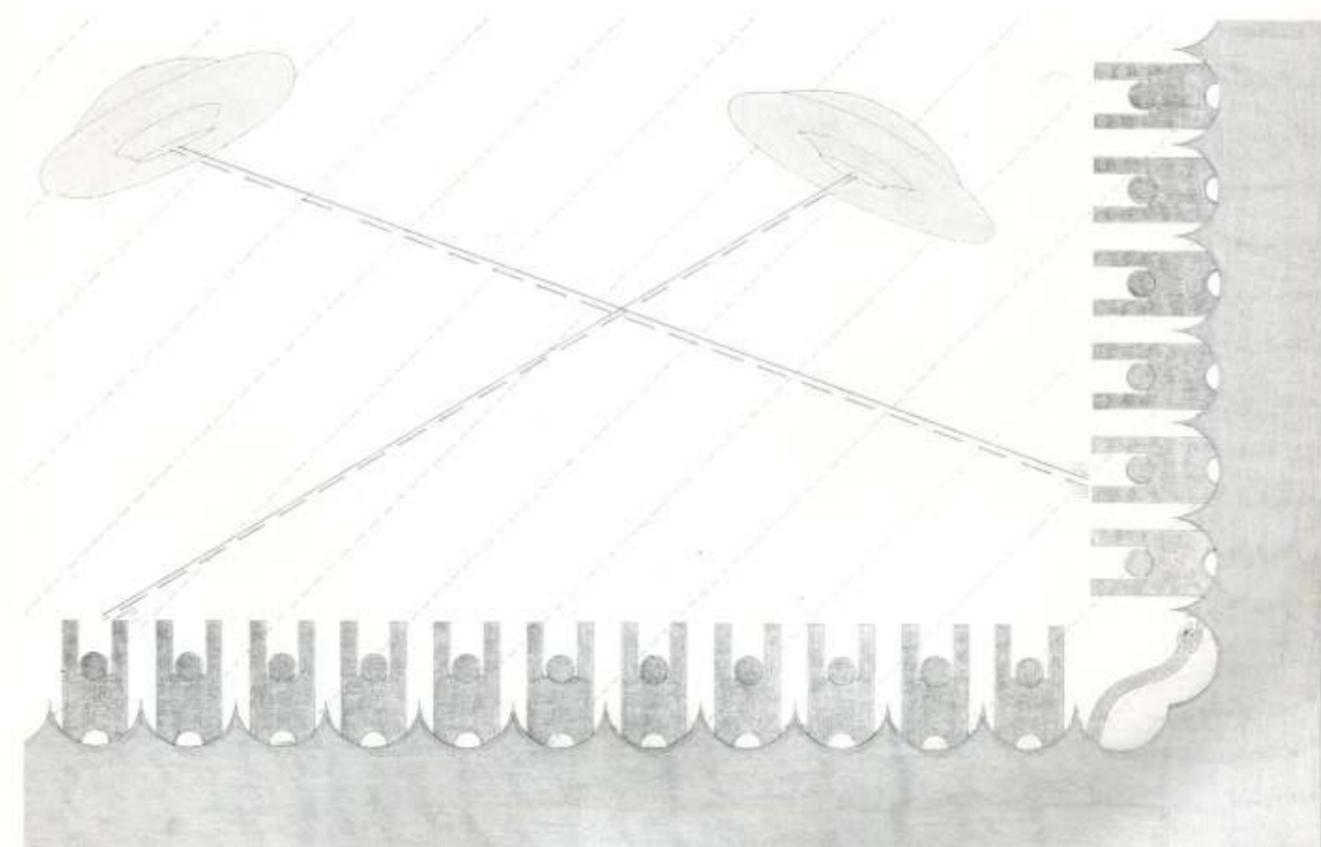
un'opera di K. Haring con l'evidenziazione di alcune texture e "figure";

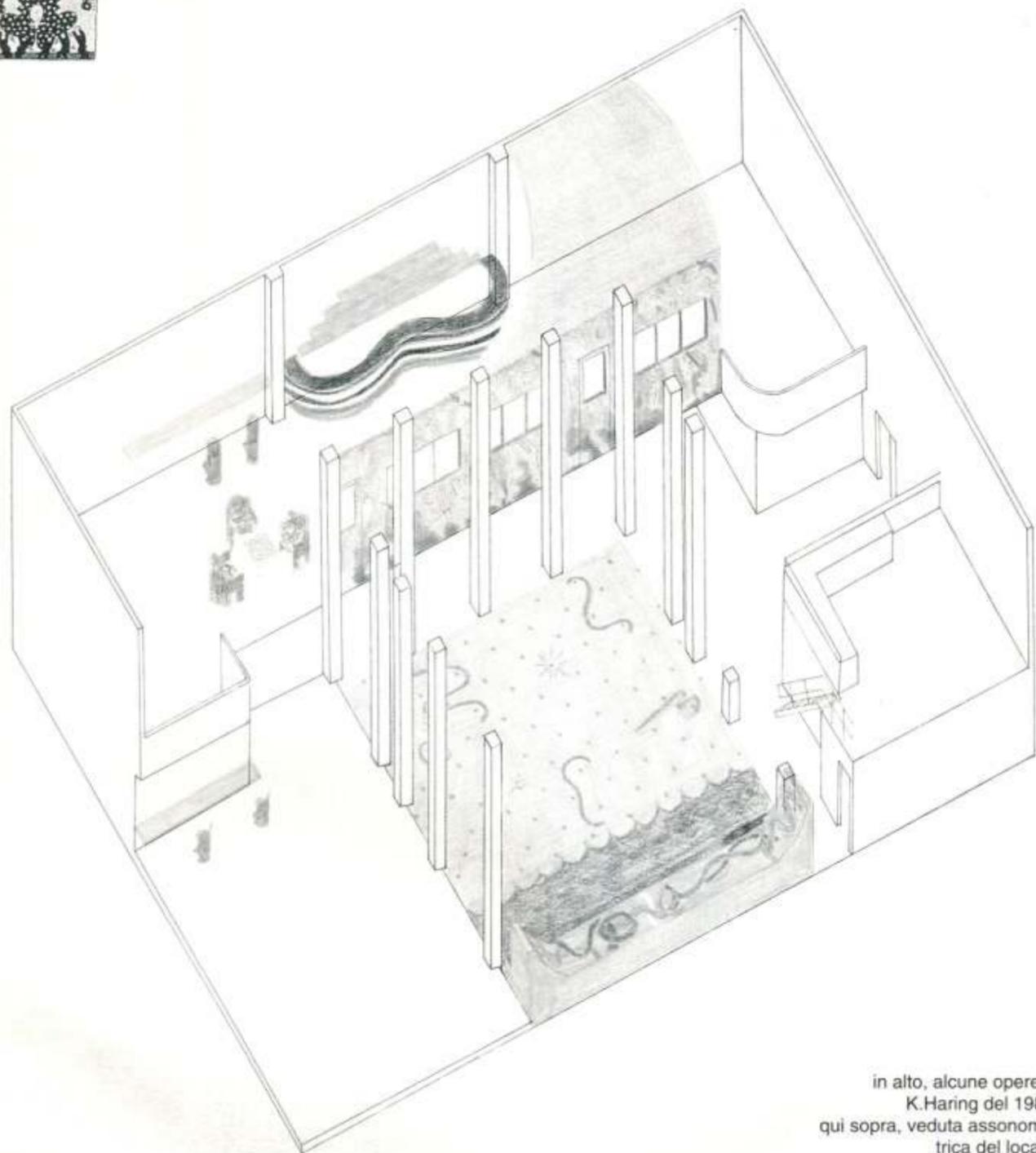


in alto, una decorazione sulla parete, ispirata a K. Sharf;  
in basso, sviluppo della forma di un tavolino, dall'idea iniziale della piramide fino al rovesciamento finale;



sopra, evoluzione della forma di una seduta;  
sotto, decoro per una parete,  
da K. Haring;





in alto, alcune opere di  
K.Haring del 1982;  
qui sopra, veduta assonome-  
trica del locale;

## c i n e m a - 1 "Dracula"

### "DRACULA"

progetto per la discoteca "Manila" di Campi B. -Fi-  
di I. Cardone- S. Orfici

L'esercitazione si basa sul film di Francis Ford Coppola, che tanto ha appassionato le platee, soprattutto giovanili, alla sua uscita. Il film, tratto dal romanzo di Bram Stoker, non poteva non affascinare dei giovani che si propongono di progettare un luogo per la "notte".

Dracula viene considerato dalle allieve che hanno svolto questa esercitazione, non tanto per il suo aspetto più horror e vampiresco, bensì per la sua componente fortemente romantica, che predomina anche nel film di Coppola. Ma il lato oscuro e gotico del personaggio influenza comunque l'ambiente progettato e dà luogo a forme inquietanti.

L'esaltazione dell'aspetto "umano" del "vampiro" porta ad una particolare attenzione verso la componente erotica, che ispira un ambiente di gusto decadente, con una chiara influenza Art-nouveau (per esempio nella parete vagamente Klimt, realizzata con lamine di metallo e intarsi di plexiglass).

Un altro contrasto che le allieve hanno cercato di evidenziare è quello tra il sacro e il profano, che permea tutto il racconto, e che nel progetto si concretizza con la rielaborazione di simbologie cruciformi che ornano le sedute.

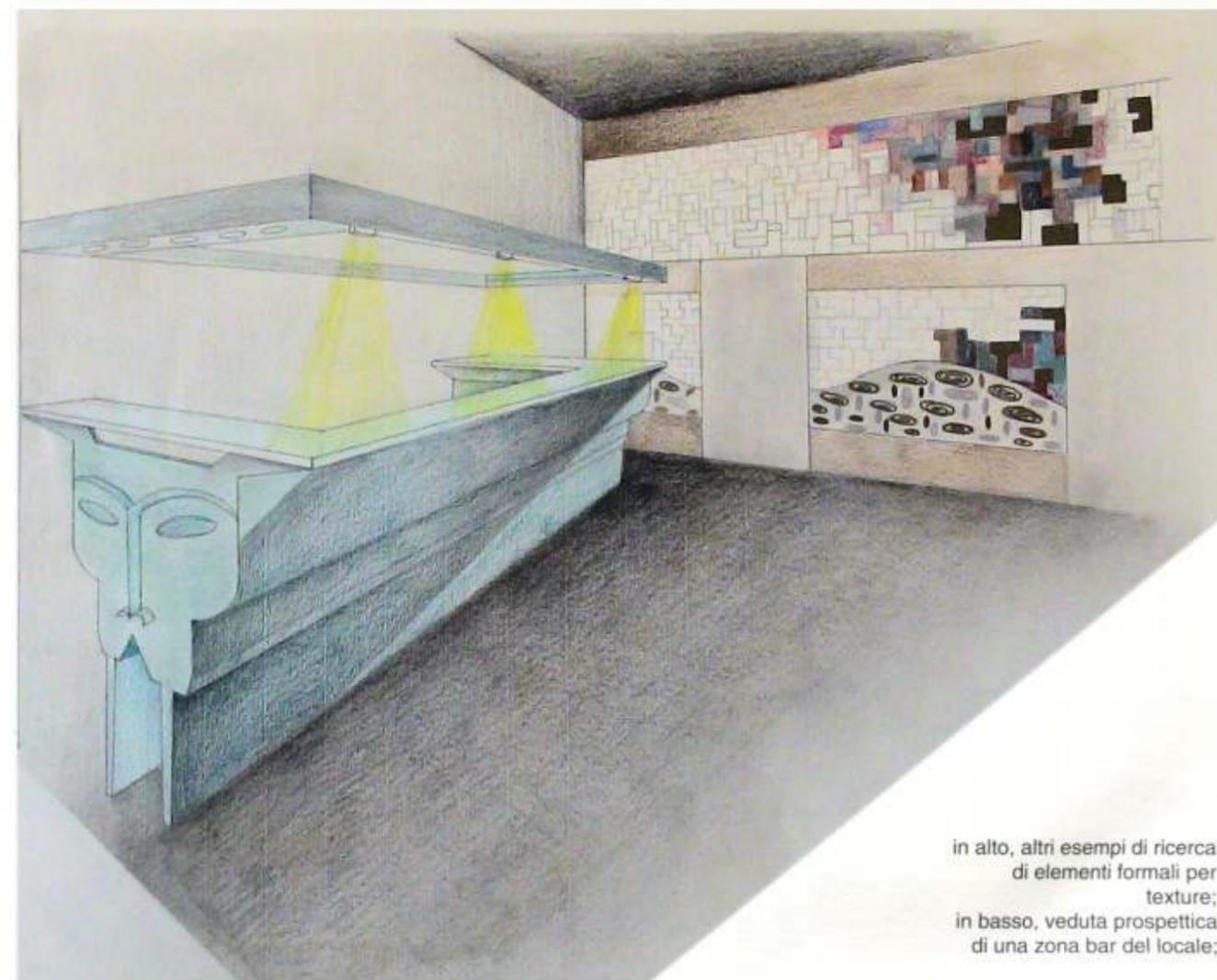
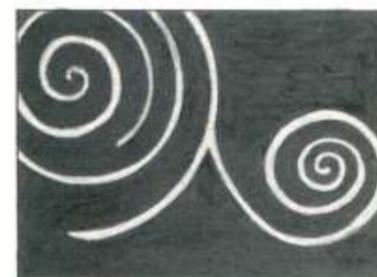
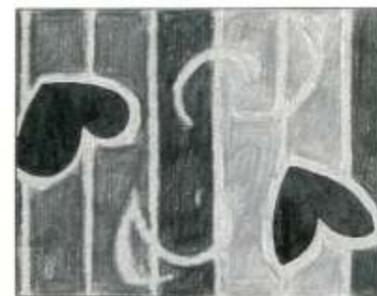
I colori predominanti sono caratterizzati da due opposizioni ricorrenti, che ricalcano i contrasti di senso sopra accennati: il nero-rosso e l'oro-argento.

un'immagine tratta dal film di F.F. Coppola;

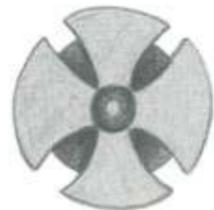
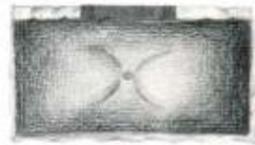
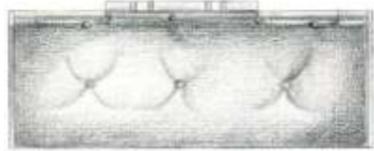
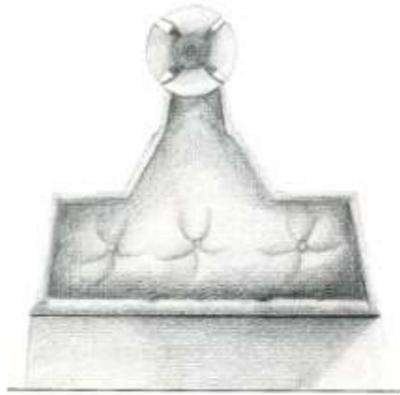
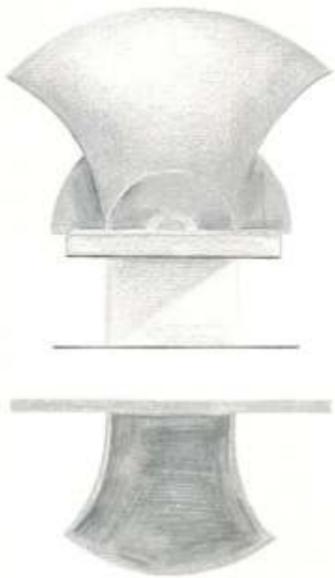
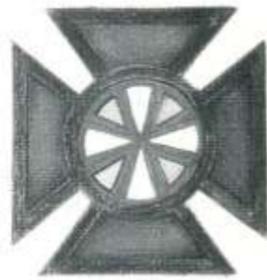
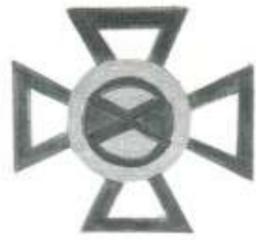




sopra, elaborazioni di motivi tratti dall'abito per la definizione di texture;  
sotto, pannellature decorative con i motivi estrapolati per le pareti;



in alto, altri esempi di ricerca di elementi formali per texture;  
in basso, veduta prospettica di una zona bar del locale;



elaborazione dei vari motivi cruciformi per la progettazione di sedute;

# cinema - 2 "La bella e la bestia"

## "CASTLE MUSIC DINNER"

progetto per la discoteca "Bounty" a Rimini  
di L. Laezza

L'idea ispiratrice del progetto è il film di cartoni animati "La bella e la bestia", prodotto dalla "Walt Disney Production". Ciò non può che rappresentare una sorta di mondo immaginario al quadrato, trattandosi di un film (che è già un mondo immaginario) di cartoons (che costituisce l'immaginario del mondo immaginario).

La sofisticazione dei processi elaborativi delle forme dà, comunque, la sensazione di una operazione molto scientifica, quasi cervellotica. Per cui alla matrice fortemente "infantile" della fiaba si sovrappone un procedimento progettuale molto rigoroso, che si risolve in una serie di proposte a volte molto distanti dal punto di partenza.

Ecco allora che un personaggio viene sezionato in parti elementari e la sua geometria di base serve a disegnare una lampada, dopo aver subito innumerevoli traslazioni, rotazioni, spostamenti, ecc... Oppure un semplice dettaglio di una scena, come il ponte levatoio del castello, serve da base per una elaborata composizione delle parti di un ambiente.

Il rigore della ricerca formale e l'attenzione verso la funzione d'uso degli spazi (la pista da ballo, il bar, il ristorante, ecc...) rende ancora più ampio il divario tra la suggestione del cartoon, che l'allievo ha scelto come punto di partenza -e che evidentemente ama- e lo spazio del progetto.

esempi di elaborazioni di forme per lo studio di oggetti;

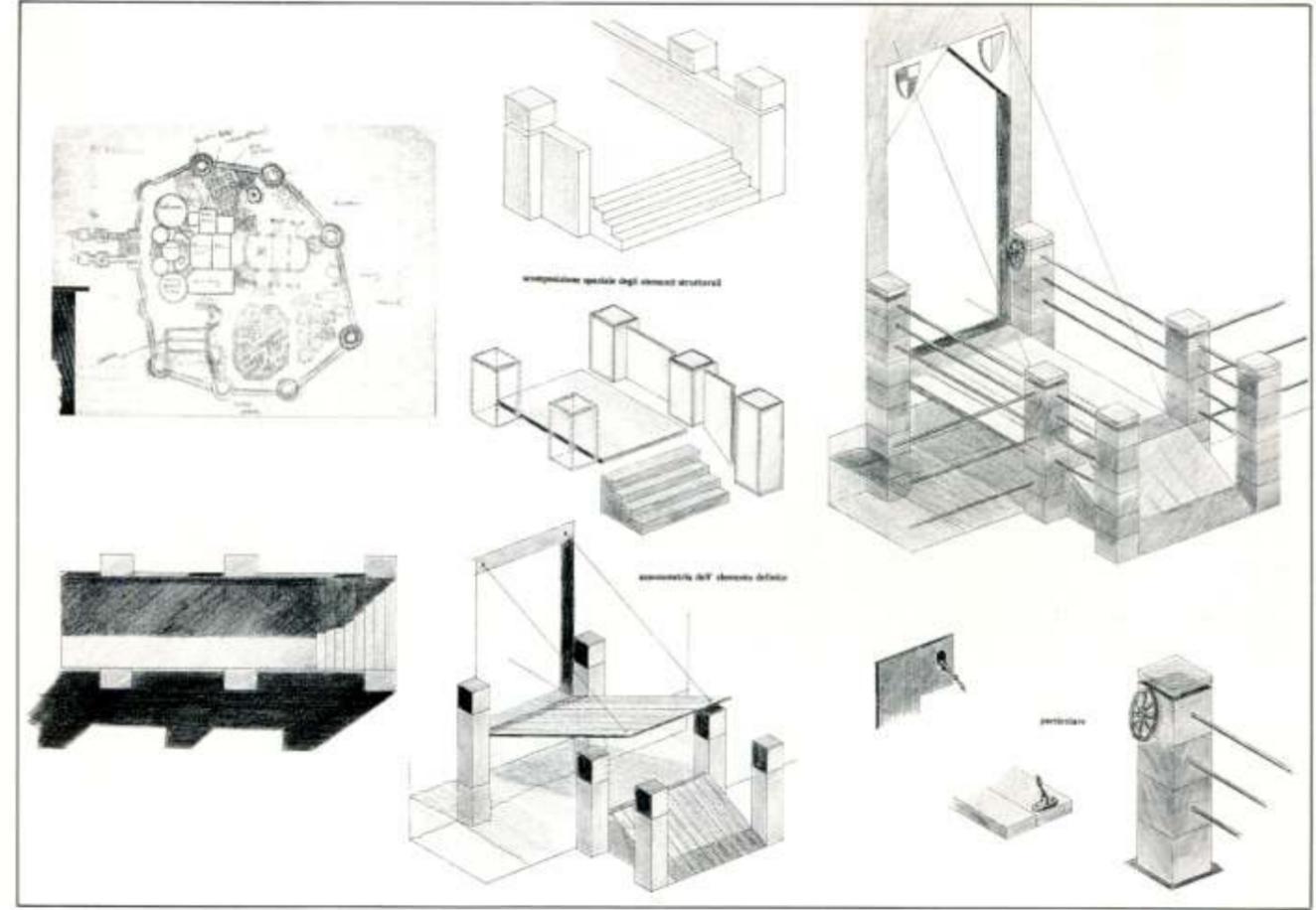
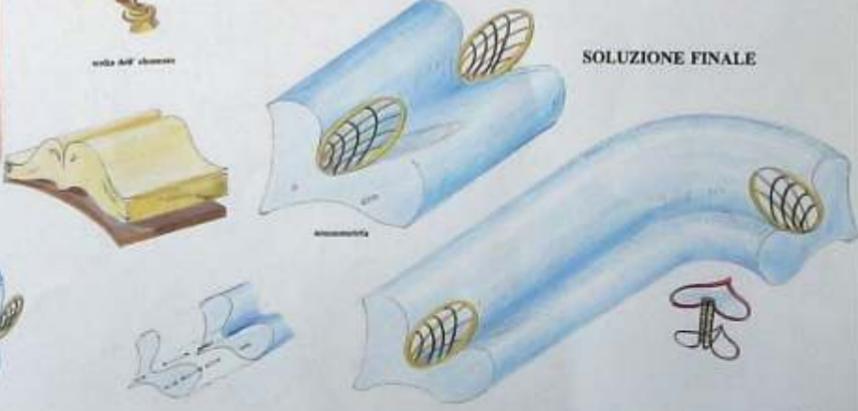
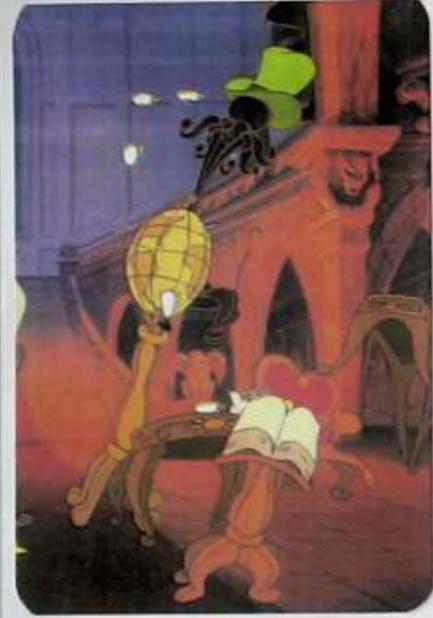
PROCESO CREATIVO

SOLUZIONE FINALE

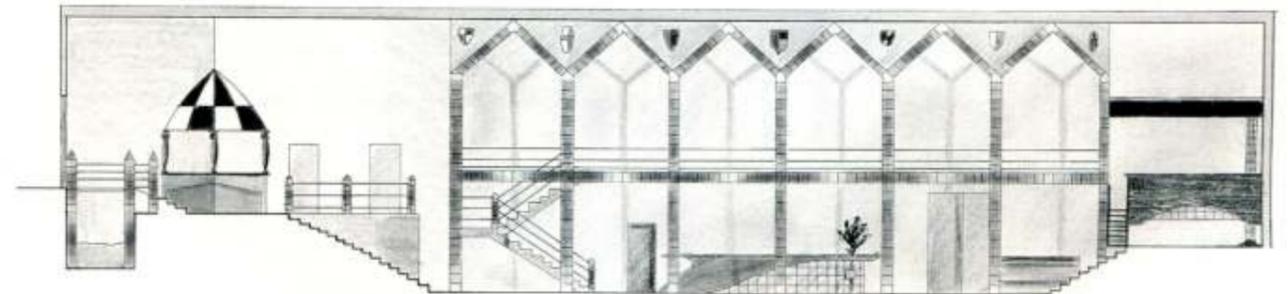
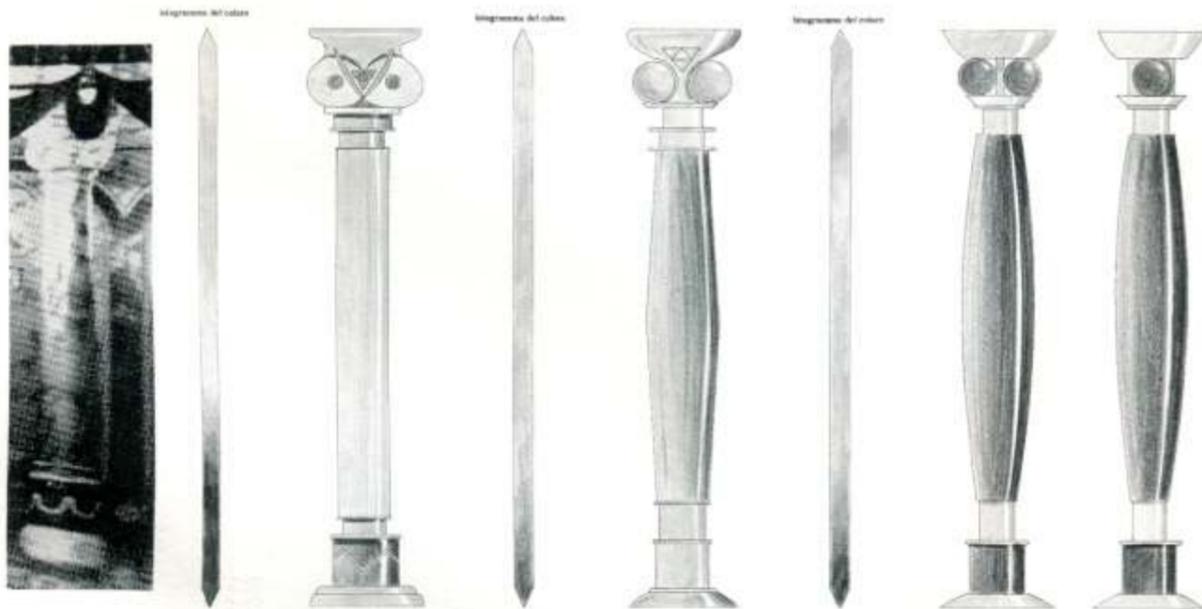
ANALISI MORFOLOGICA

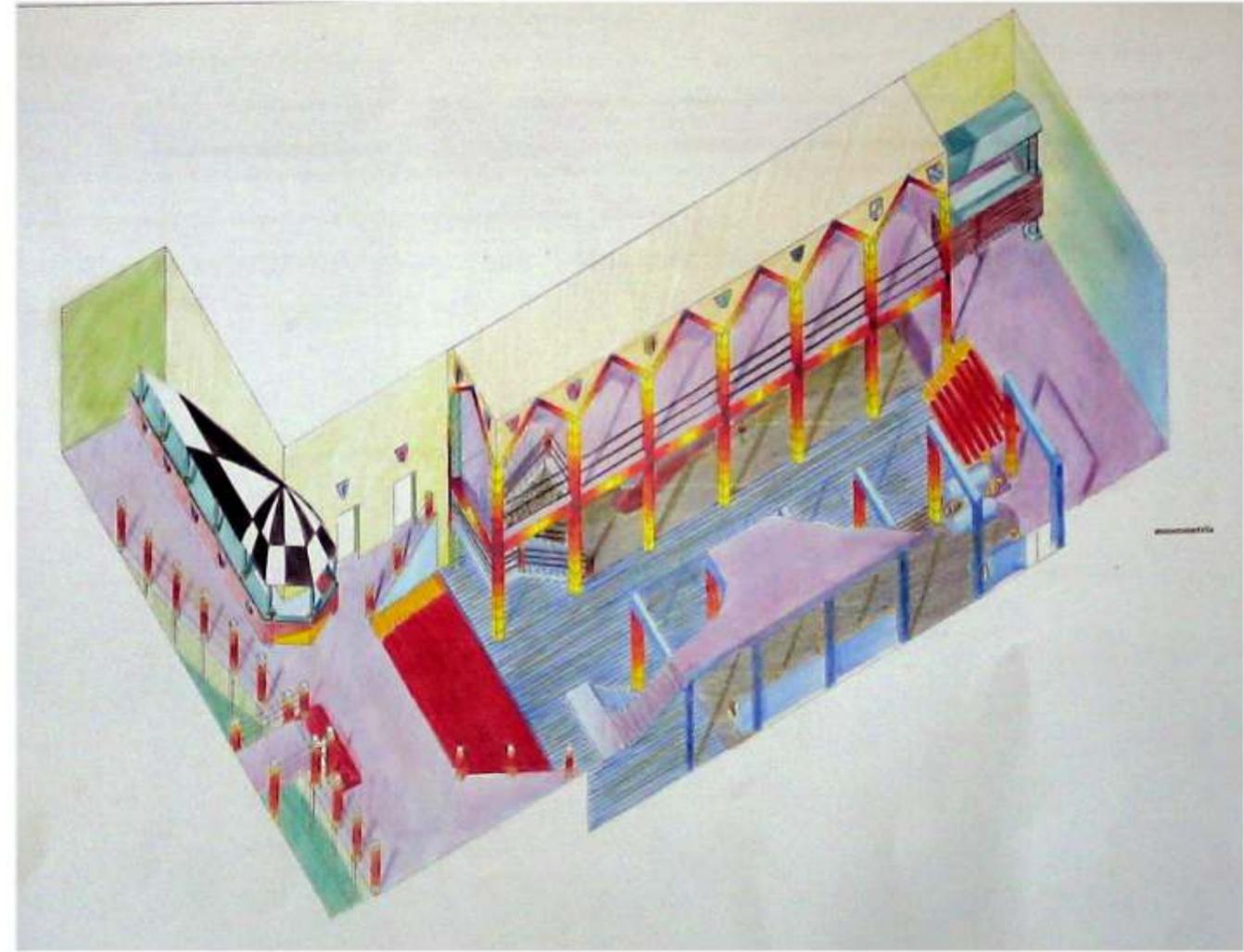
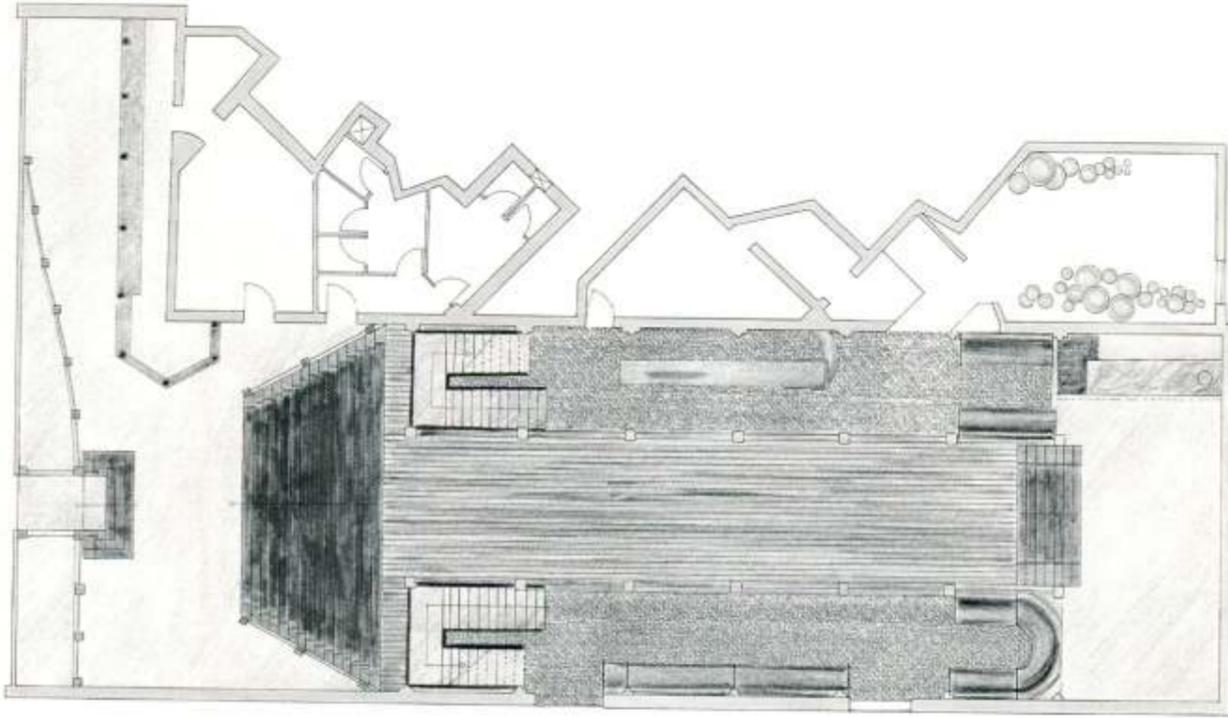
ANALISI MORFOLOGICA

PROCESSO CREATIVO



nella pagina precedente: in alto, sviluppo del disegno di sedute; in basso, esempi di colonne;  
 in questa pagina: sopra, elaborazione di un sistema di passaggi e recinzioni; sotto una sezione della discoteca;





nella pagina precedente in  
 alto, pianta del piano terreno  
 della discoteca; in basso,  
 prospettiva di una delle zone  
 bar;  
 in questa pagina, vista  
 assometrica complessiva  
 della discoteca;

# fumetto -1 "Walt Disney"

## "TOPOLINIA"

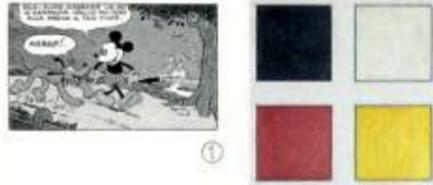
progetto per la discoteca "Casbah" di Foggia  
di A. Salvini

Il fumetto è forse uno dei primi linguaggi che i giovani incontrano nel corso della loro formazione culturale. Tra i fumetti poi Walt Disney è quello più soft, meno aggressivo e quindi più facile da amare. In questa esercitazione Topolino e Paperino, personaggi simbolo della grande famiglia disneiana, sono presi in considerazione per tutta una serie di rielaborazioni che ne analizzano le geometrie, le texture, le atmosfere, ecc...

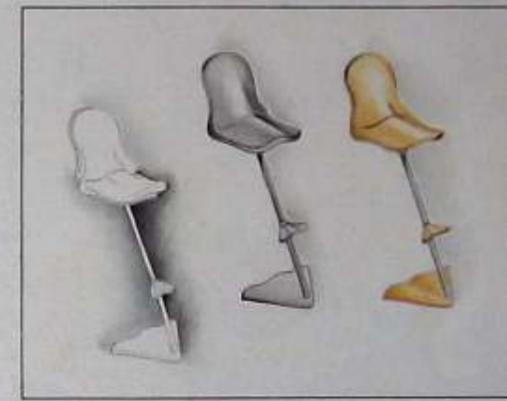
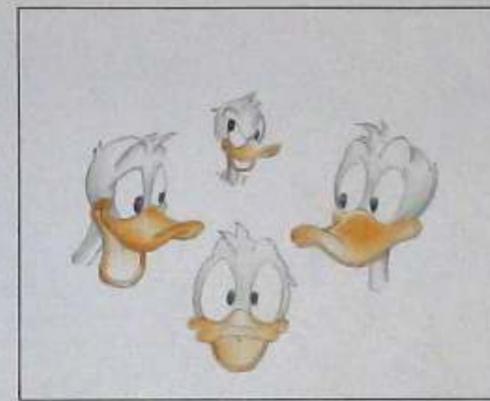
Ne viene fuori un ambiente soffice, colorato, "benevolo" e accogliente, dove la matrice di partenza aleggia come un fantasma, ma plasmato in forme che assumono un tono

nuovo e originale. La radicalizzazione dei colori "fumetto" (che purtroppo non sono riprodotti in questa pubblicazione) dà un tono vivace e molto attuale all'ambiente. Un ambiente sorprendentemente un po' freddo. Anche perché, in contrapposizione al caos tipico degli ambienti di Paperino e Topolino, in questa discoteca regnano l'ordine e la chiarezza. Un ordine a dire il vero un tantino surreale se confrontato alle orecchie di Topolino che spuntano dalle sedie oppure ai "becchi" di Paperino degli sgabelli.

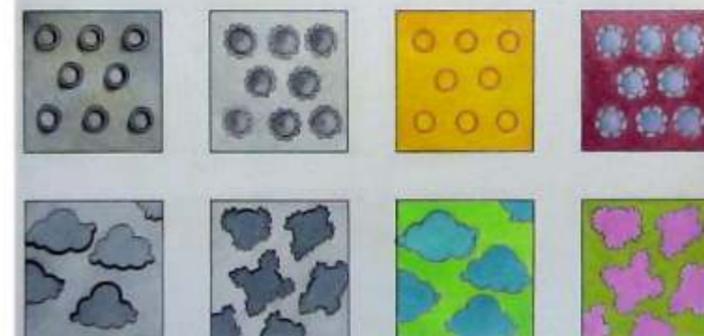
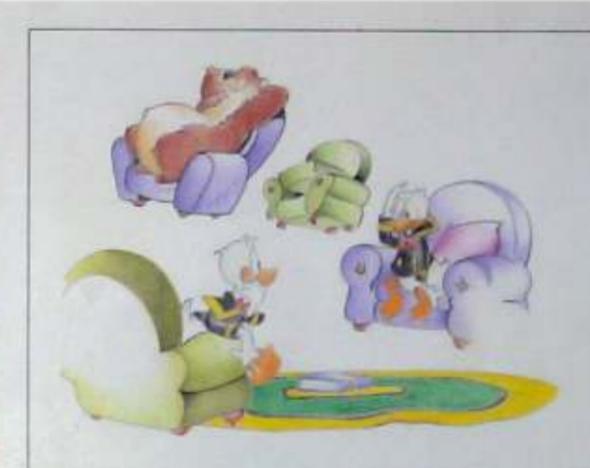
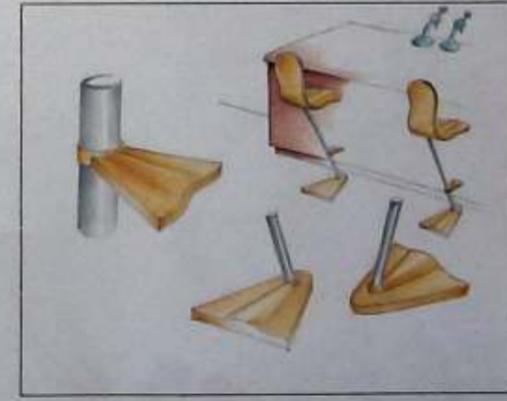
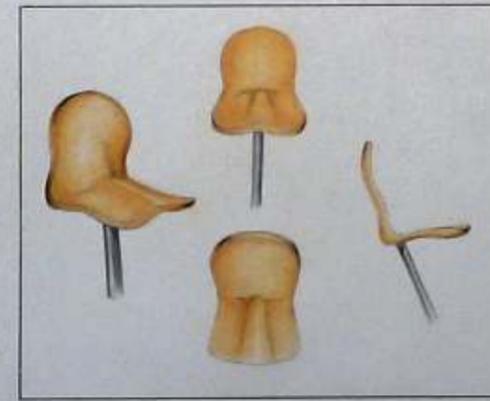
L'allievo ha cercato di estrapolare una sorta di geometria essenziale delle forme disneiane e con queste ha ricostruito un ambiente che le evoca e, nello stesso tempo, le contraddice.



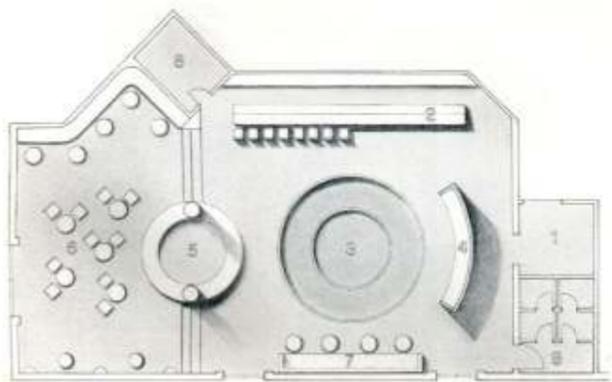
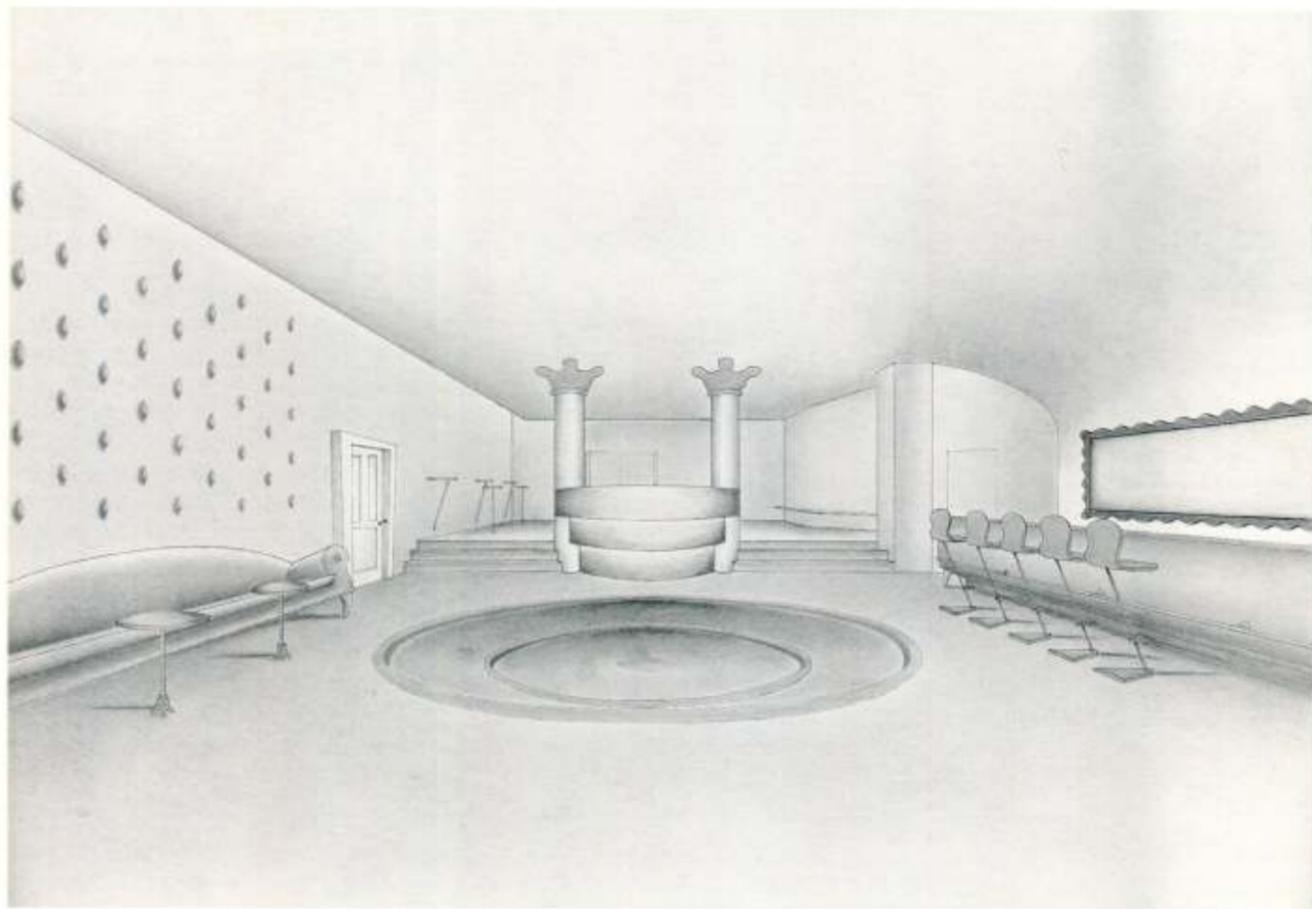
studi per la poltrona e il tavolino "Topolino";



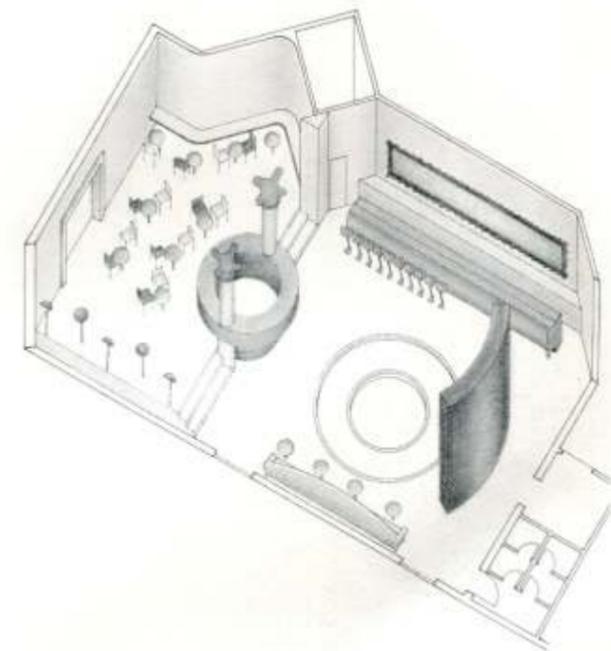
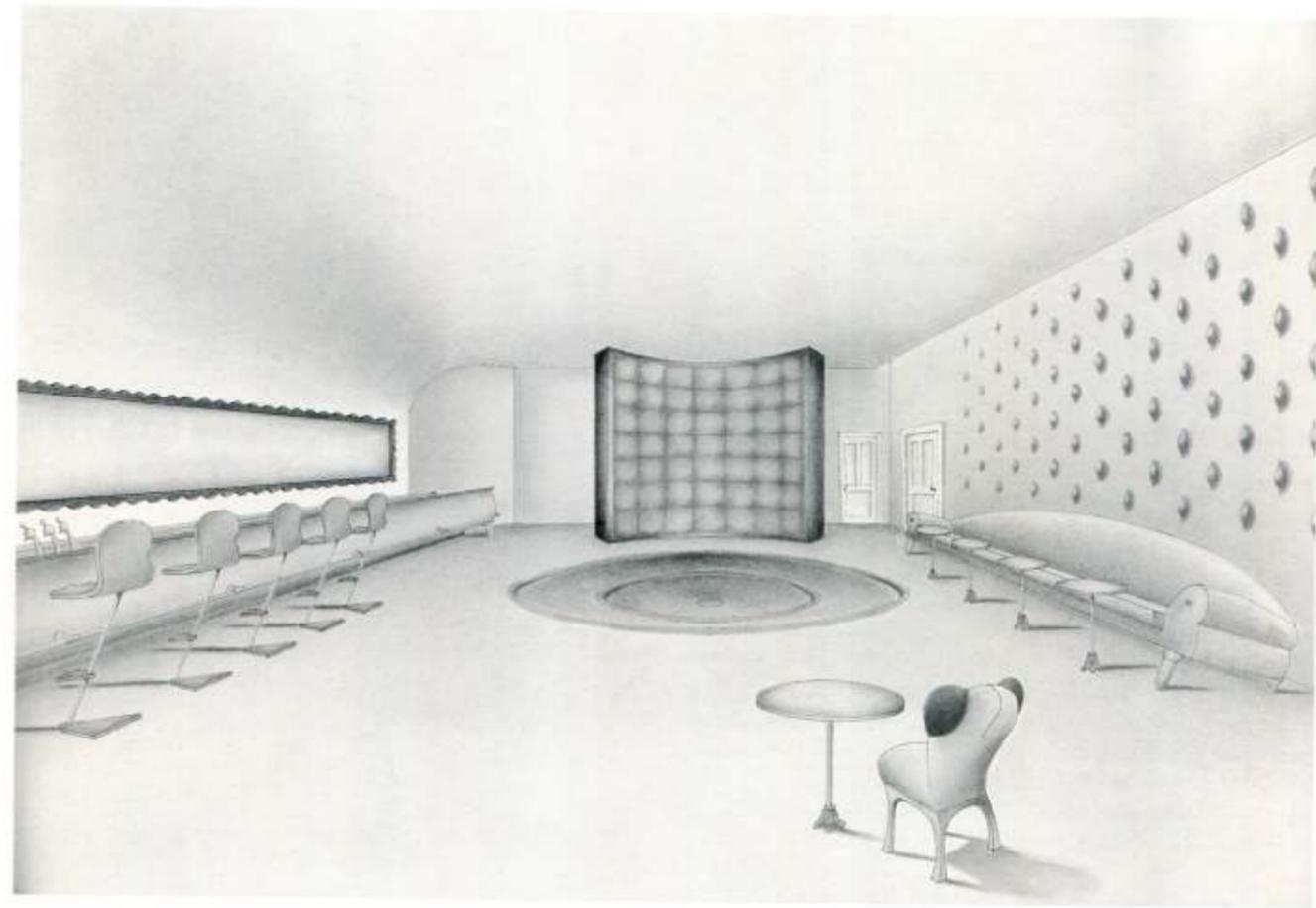
ANALISI MORFOLOGICA:  
IL BECCO DI PAPERINO  
PROCESSO CREATIVO:  
LA SEDUTA DEL BANCO-BAR



in alto, studi per lo sgabello "Paperino";  
in basso, studi per la poltrona "Topolino" ed estrapolazione di texture;



in alto, veduta prospettica  
dal lato ingresso;  
a fianco, planimetria del  
locale;



in alto, veduta prospettica  
dalla cabina del d.j.;  
a fianco, assonometria del  
locale;

# fumetto -2 "Dylan Dog"

## "XABARAS"

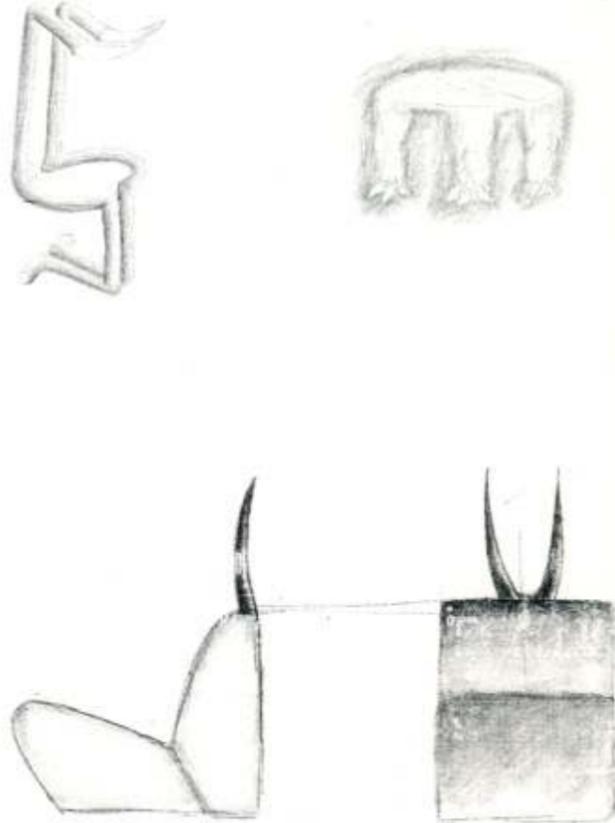
progetto per la discoteca "Alien" di Roma  
di U. Batignani - E. Bernabei

"Dylan Dog, l'indagatore dell'incubo,

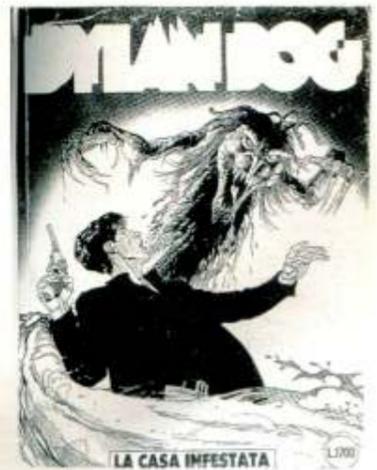
con quel viso sempre triste anche nei momenti in cui l'ironia sostituisce l'orrore", così gli allievi introducono il personaggio che hanno scelto come punto di riferimento nella progettazione della discoteca. La prima "somiglianza" tra la vita dell'eroe a fumetti e quella delle discoteche è che entrambe si svolgono di notte.

Dylan Dog affronta quotidianamente vampiri, fantasmi, zombi, pazzi, cioè le rappresentazioni simboliche del diverso, dello sconosciuto, che quindi ci agita e ci intimorisce, nello stesso modo in cui ci incuriosisce. Anche la discoteca, e la vita notturna di cui essa fa parte, si riempiono di personaggi eccentrici, "mostruosi". Il limite tra il divertimento, la trasgressione e il rischio fisico (vedi le "morti del sabato sera"), è sempre più sottile.

La discoteca in questa rivisitazione diventa un luogo criptico, dove i visitatori appaiono come una sorta di adepti pronti a celebrare riti sconosciuti agli estranei. Il mondo notturno si riappropria della sua componente tetra e cupa, sempre carica di pericolo e di devianza.



in questa pagina, studi per sedute;  
nella pagina accanto: in alto, studi per il progetto di uno specchio da parete;  
in basso, sviluppo dell'aspetto estetico di un erogatore di birra;





# elettronica "i videogames"

## "PIXEL"

progetto per la discoteca "Fitzcarraldo" in Provincia di Arezzo  
di B. Berni - B. Bianchini

In questa esercitazione le allieve hanno cercato di trasporre in chiave fisica tridimensionale quell'universo formale tipico dei "paesaggi elettronici" dei videogames.

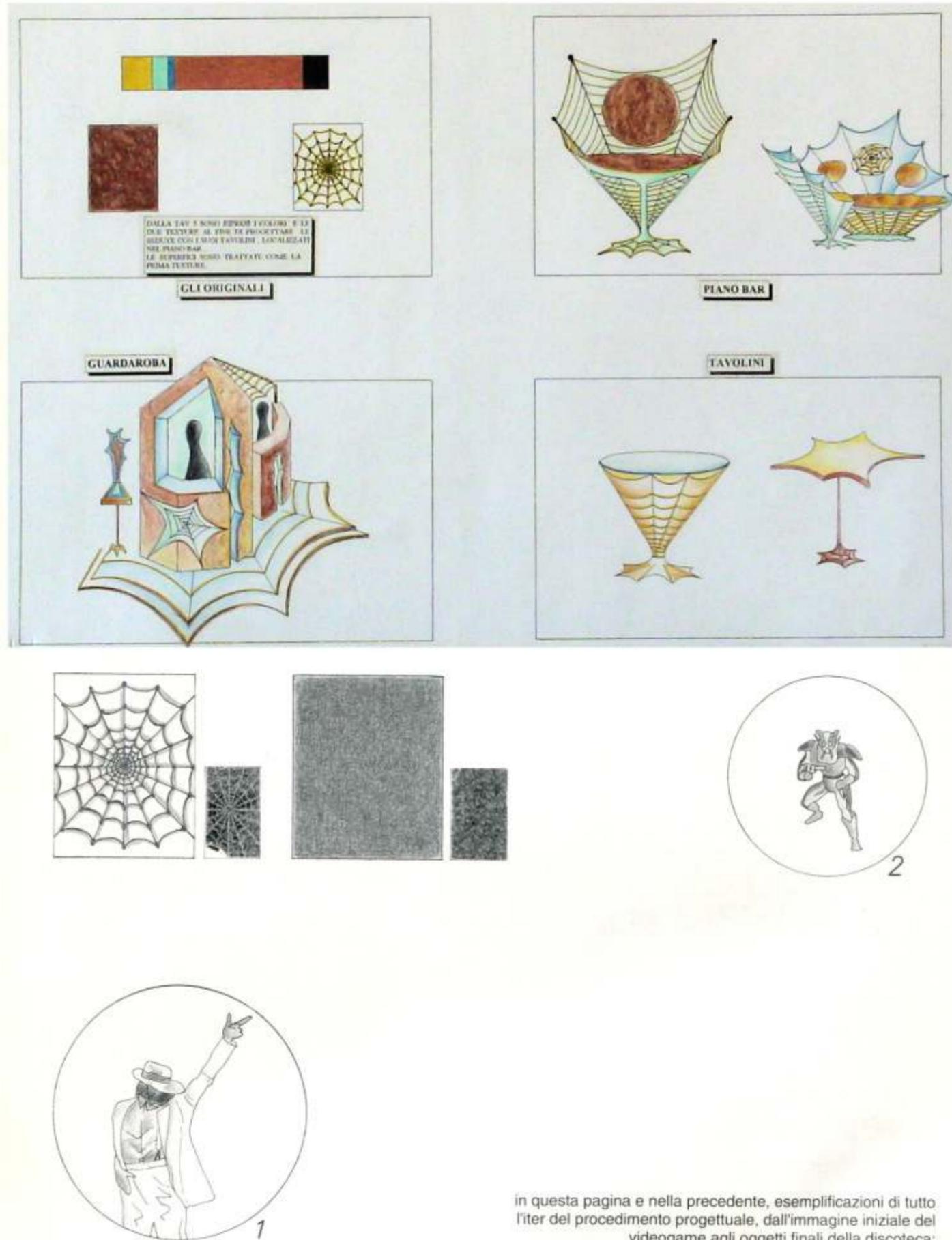
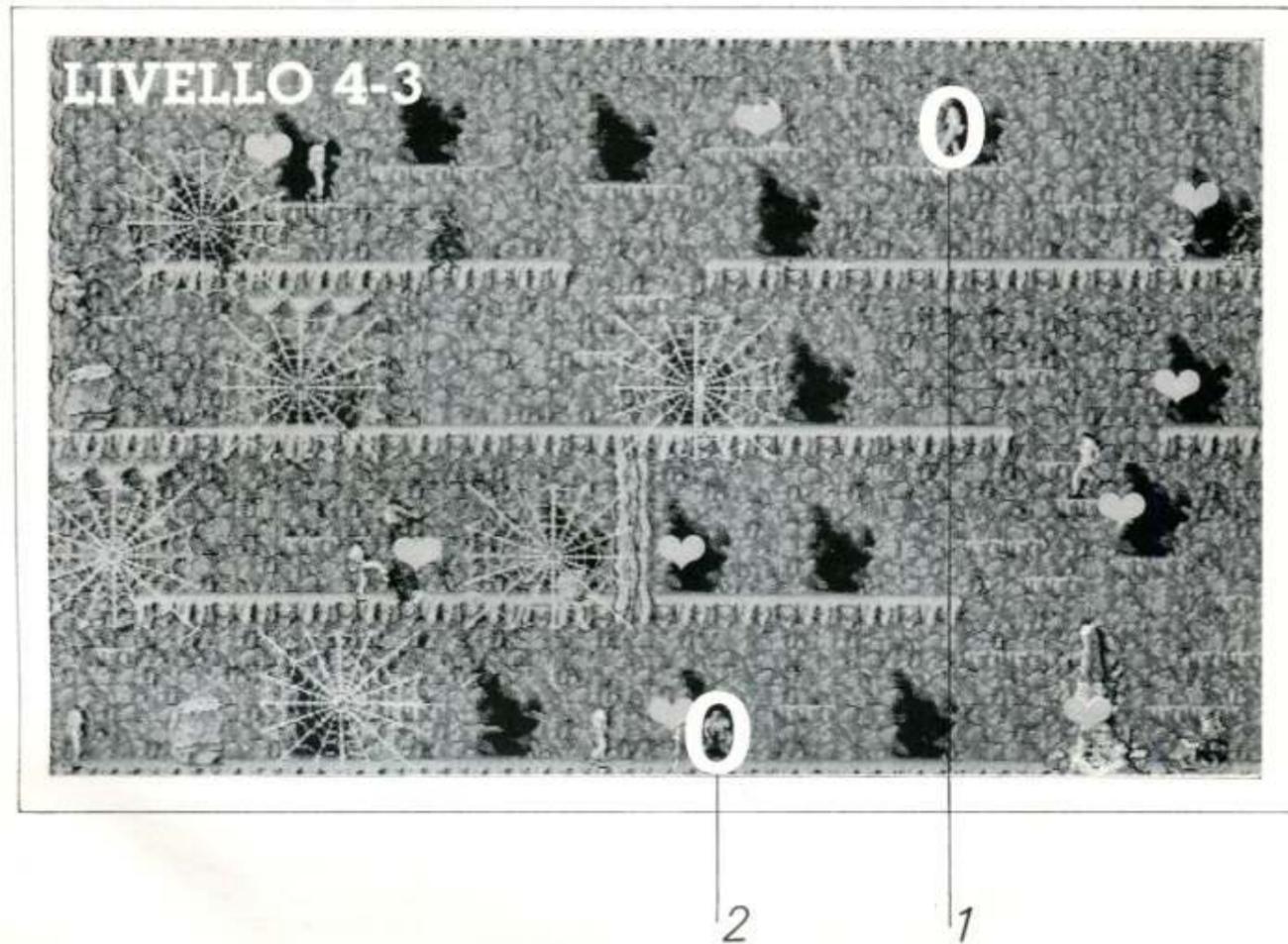
Cosa sarebbe la discoteca, così come è attualmente concepita, senza l'elettronica che amplifica i suoni, che controlla e modula le luci, che è alla base della più recente produzione discografica?

Il videogame, anche per la sua pionieristica diffusione, è un po' l'archetipo dell'elettronica. E' la sua immagine vulgata. Con il suo carico ludico è l'applicazione più superficiale di tecnologie estremamente sofisticate. Proprio per questo forse rappresenta meglio quel

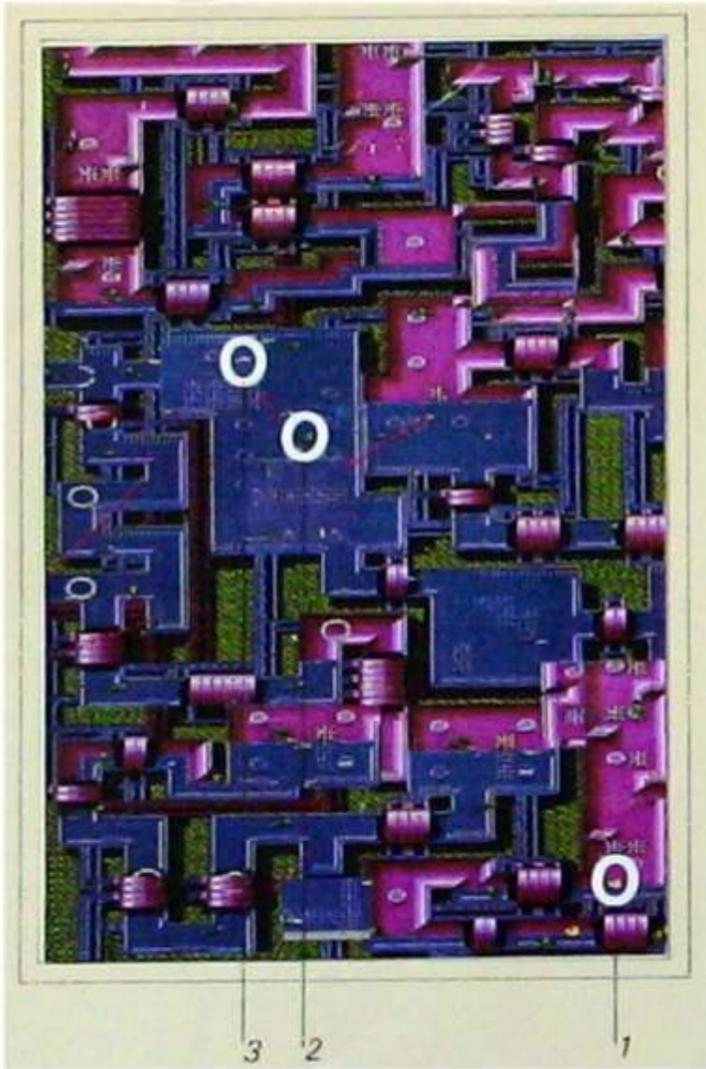
concetto di elettronica, come tecnologia "soft", come facilità d'uso e di manipolazione di realtà anche molto "hard".

Per quanto concerne l'immaginario giovanile, o il vissuto ad esso collegato, l'esperienza del videogame è forse la porta più popolare verso l'esperienza elettronica, che affascina giovani e giovanissimi fin dall'età più tenera, ancor prima del personal computer.

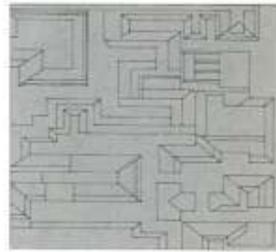
Un'ultima considerazione, l'uso del videogame sul proprio televisore offre, data la sua interattività, quella impressione di oltrepassare lo schermo e di vivere quindi nella realtà immaginaria della televisione o del cinema, ecc.. Ci permette cioè, ancor prima della "realtà virtuale" di "passeggiare" attraverso i paesaggi artificiali rappresentati con il codice del pixel colorato.



in questa pagina e nella precedente, esemplificazioni di tutto l'iter del procedimento progettuale, dall'immagine iniziale del videogame agli oggetti finali della discoteca;



STRUTTURA ARCHITETTONICA DI BASE



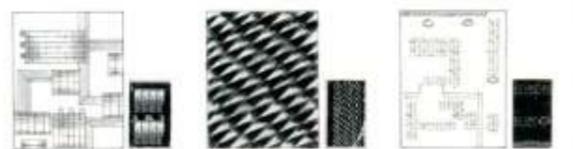
SCALA CROMATICA PROPORZIONALE



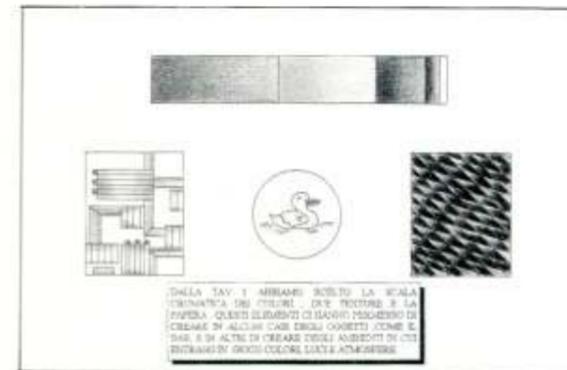
FIGURE ORGANICHE



TEXTURE



in questa pagina e nella precedente, esemplificazione di tutto l'iter del procedimento progettuale, dall'immagine iniziale del videogame agli ambienti finali della discoteca;

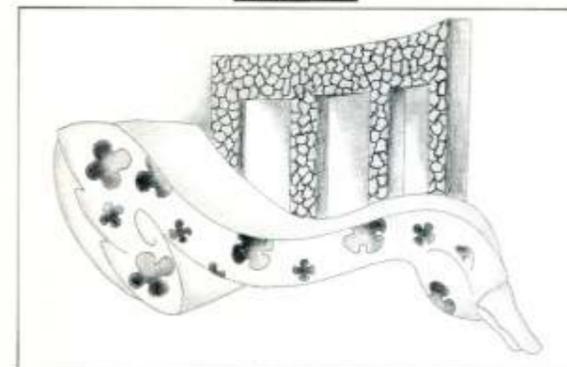


GLI ORIGINALI

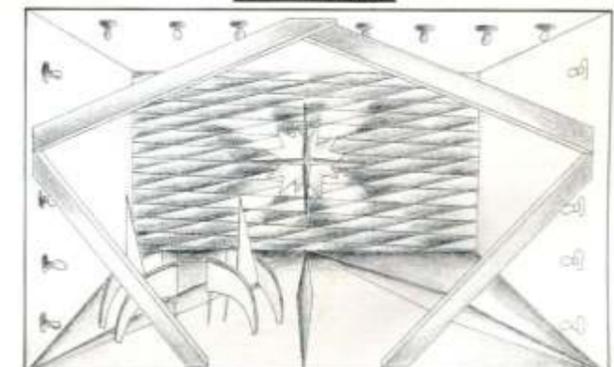


PISTA DA BALLO

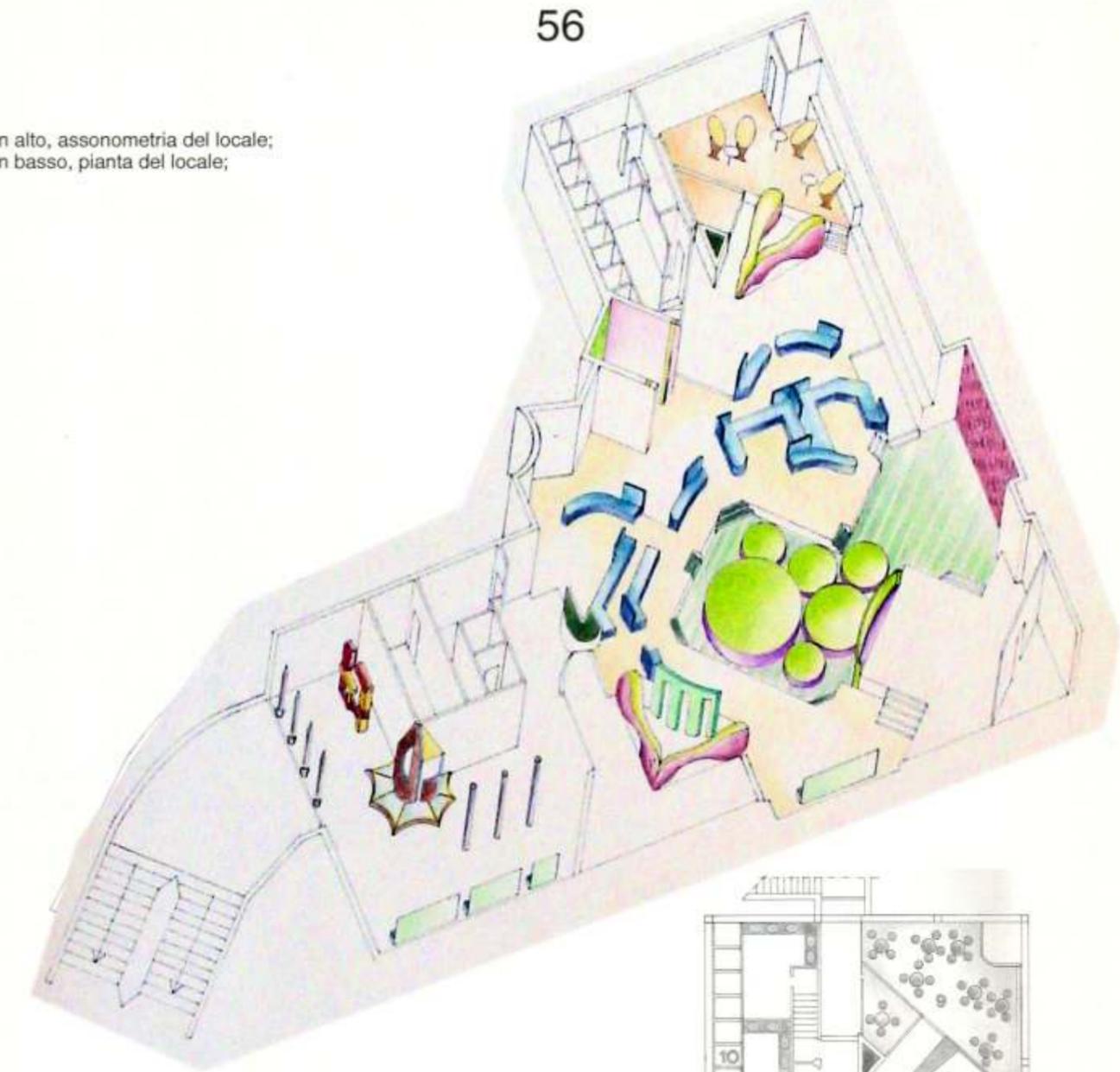
BANCONE BAR



SALETTA PRIVATA



in alto, assonometria del locale;  
in basso, pianta del locale;



- LEGENDA
- 1 Cassa
  - 2 Guardaroba
  - 3 Sedute
  - 4 Bar
  - 5 Divani
  - 6 Pista da ballo
  - 7 Console D.J.
  - 8 Salletta privata
  - 9 Piano bar
  - 10 Bagno



# musica "la psichedelia"

## "MESCALINA"

progetto per la discoteca "Paradiso" di Rimini  
di L. Camporeale - M. Campostrini

Il ritorno delle tematiche "hippy" anni '60/'70 nella moda e nella cultura giovanile anni '90 ha influenzato la scelta degli allievi che sono partiti proprio da riferimenti psichedelici per costruire il loro progetto.

Il punto di riferimento formale consiste nelle rappresentazioni di alcuni manifesti di concerti anni '60, che hanno originato la ricerca. La caratteristica ipnotica delle illustrazioni psichedeliche viene ripresa sotto varie forme per ricostruire un ambiente "allucinato", dove il limite sensoriale si vorrebbe continuamente oltrepassato, azzerato. La discoteca può, con la sua pressione sonoro/visiva, aiutare questo processo allucinogeno.

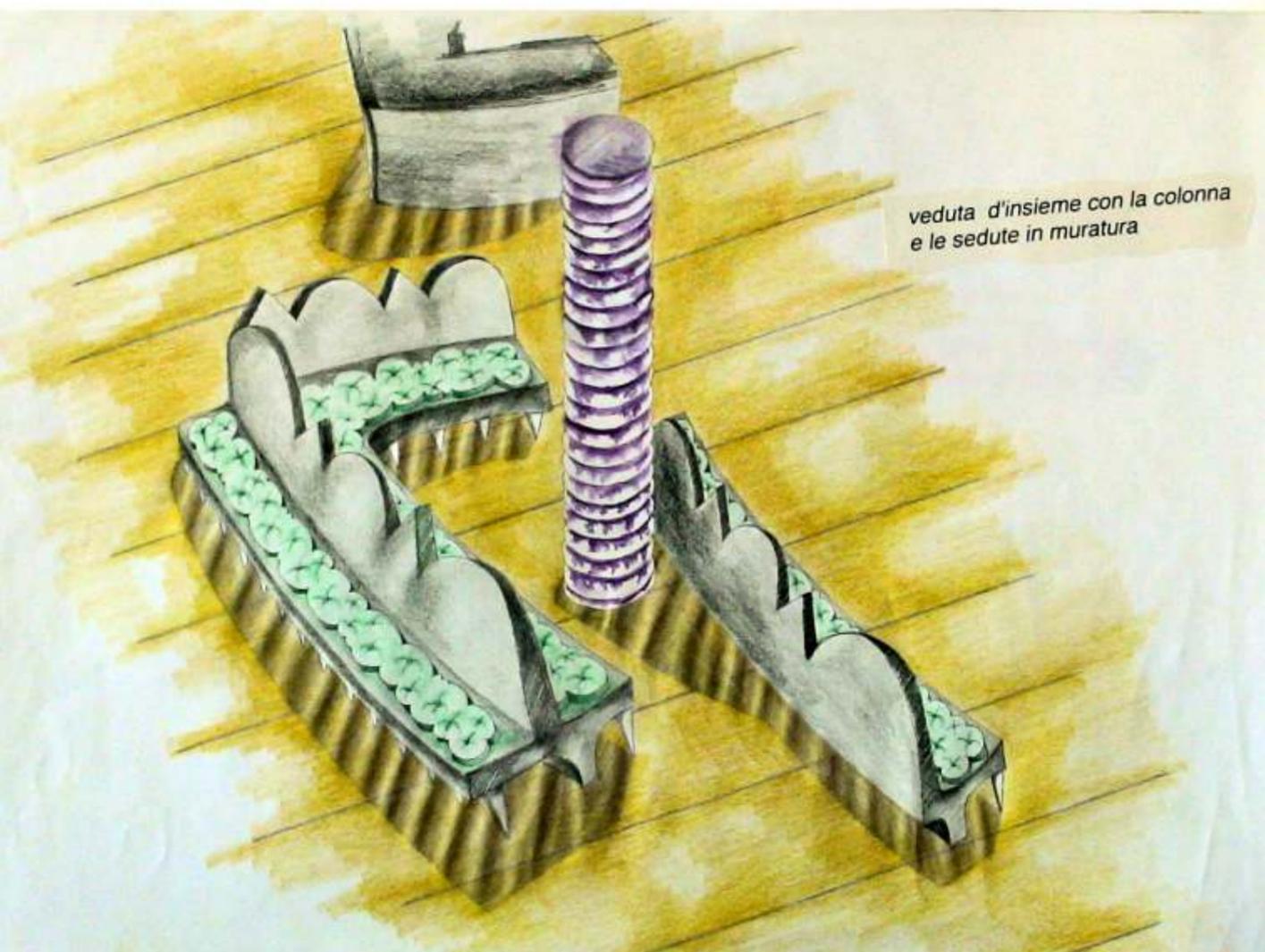
Alcune forme archetipiche dell'allargamento dell'area di coscienza, tanto decantato dai poeti della "beat generation" americana, vengono qui prese a prestito per la costruzione

di oggetti e volumi. E' il caso della spirale, che ritorna nel disegno degli arredi (sedie e tavolini), ma anche nella colonna centrale e nella forma dei banchi bar, per esempio.

Anche i colori scelti dagli allievi, che in questa pubblicazione non si possono purtroppo vedere, restituiscono quell'atmosfera "acida", tanto cara alla "gioventù bruciata" anni '60/'70, ma anche ai giovani anni '90. Oggi sembra che essi vadano alla ricerca di quei limiti dell'esistenza umana proprio in estenuanti, interminabili notti, che durano fino alle undici del giorno seguente. Vedendoli ballare, su quei ritmi che ai nostri orecchi appaiono ossessivi, per ore e ore, viene da chiedersi se la resistenza fisica non sia volutamente portata all'estremo per saggiarne tutte le possibilità, oppure se quella stanchezza tanto ricercata non serva ad altro che a stordire la noia di una società ormai troppo benestante per sentirsi impegnata in qualcosa che "valga la pena".



in questa pagina, veduta assonometrica della zona di riposo,  
con le sedute e la colonna a torciglione;  
nella pagina accanto, studi per la progettazione della cabina  
del d.j.;



in questa pagina, prospettiva della zona bar con sedie e  
 tavolini;  
 nella pagina accanto, veduta assonometrica della pista da  
 ballo con la colonna centrale e la cabina del d.j. sullo sfondo;



veduta d'insieme della pista da ballo  
 con sedute  
 in muratura, colonna centrale e consolle  
 d.j.



veduta assonometrica della  
zona di ingresso con la  
cassa e il guardaroba;

