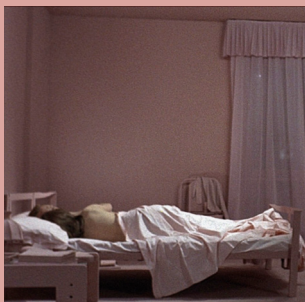


MD Journal
[18] 2024



DESIGN, INTERNI E OGGETTI CON- TEMPORANEI

MEDIA MD

MD Journal

[18] 2024



DESIGN, INTERNI
E OGGETTI
CONTEMPORANEI

Editoriale

Vincenzo Cristallo,

Dario Scodeller

Issue editors

Essays

Edoardo Amoroso, Francesco Armato,
Camilla Giulia Barale, Alice Biancardi,
Alessandra Bosco, Edoardo Brunello,
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero,
Mariateresa Campolongo,
Michela Carlomagno, Rossana Carullo,
Anna Catania, Davide Crippa,
Veronica Dal Buono, Domenico Di Fuccia,
Silvana Donatiello, Raffaella Fagnoni,
Elena Fava, Stefano Follesa,
Mariarita Gagliardi, Ernesto Iadevaia,
Marco Mancini, Daniela Maurer,
Rosa Pagliarulo, Luca Parodi, Xue Pei,
Daniele Rossi, Marco Scotti,
Chiara Tassano, Carmen Trischitta,
Raffaella Trocchianesi, Annapaola Vacanti,
Rosanna Veneziano, Mario Ivan Zignego

A partire da questo numero, per desiderio del prof. Alfonso Acocella – in quiescenza da ottobre 2024 – la direzione scientifica di *MD Journal* rimane affidata a Veronica Dal Buono e Dario Scodeller.

Anche a nome del Comitato scientifico, del Comitato editoriale e della Redazione, vogliamo ringraziare il prof. Acocella per il suo ruolo di ideatore, fondatore e guida della rivista e per il suo prezioso e costante contributo intellettuale e operativo in questi dieci anni di attività, certi che non farà mancare, in futuro, la sua visione e il suo sostegno.

Il presente numero di *MD Journal*, dedicato al design degli interni, prende l'avvio da una sua proposta. Contestualmente alla gestazione del numero Alfonso Acocella ha pubblicato il volume *La casa e le cose* (Media MD, 2024) che raccoglie le sue riflessioni teoriche e le sue memorie sul rapporto tra spazio, interni, materie e oggetti.

Per la natura organica del trattato non ci è parso opportuno estrapolarne una parte da pubblicare nel presente numero e rimandiamo perciò il lettore interessato all'esame del volume, che consideriamo coerente con le premesse del presente numero anche dal punto di vista dell'impostazione metodologica al tema.



Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

MD Journal

Rivista scientifica di design in Open Access

Numero 18, Dicembre 2024 Anno VIII

Periodicità semestrale

Direzione scientifica

Alfonso Acocella, Veronica Dal Buono, Dario Scodeller

Comitato scientifico

Alberto Campo Baeza, Flaviano Celaschi, Matali Crasset,
Alessandro Deserti, Max Dudler, Hugo Dworzak, Claudio Germak,
Fabio Gramazio, Massimo Iosa Ghini, Alessandro Ippoliti, Hans Kollhoff,
Kengo Kuma, Manuel Aires Mateus, Caterina Napoleone,
Werner Oechslin, José Carlos Palacios Gonzalo, Tonino Paris,
Vincenzo Pavan, Gilles Perraudin, Christian Pongratz, Kuno Prey,
Patrizia Ranzo, Marlies Rohmer, Cristina Tonelli, Michela Toni,
Benedetta Spadolini, Maria Chiara Torricelli, Francesca Tosi

Comitato editoriale

Alessandra Acocella, Chiara Alessi, Luigi Alini, Angelo Bertolazzi,
Valeria Bucchetti, Rossana Carullo, Maddalena Coccagna,
Vincenzo Cristallo, Federica Dal Falco, Vanessa De Luca,
Barbara Del Curto, Annalisa Di Roma, Giuseppe Fallacara,
Anna Maria Ferrari, Emanuela Ferretti, Lorenzo Imbesi, Carla Langella,
Alex Lobos, Giuseppe Lotti, Carlo Martino, Patrizia Mello,
Giuseppe Mincoelli, Kelly M. Murdoch-Kitt, Silvia Pericu,
Pier Paolo Peruccio, Lucia Pietroni, Domenico Potenza,
Maria Antonietta Sbordone, Gianni Sinni, Sarah Thompson,
Vita Maria Trapani, Elisabetta Trincerini, Eleonora Trivellin,
Gulname Turan, Davide Turrini, Carlo Vannicola, Rosana Vasqu  z,
Alessandro Vicari, Theo Zaffagnini, Stefano Zagnoni, Michele Zannoni,
Stefano Zerbi

Procedura di revisione

Double blind peer review

Redazione

Giulia Pellegrini *Art direction*, Maddalena Coccagna, Marco Mancini,
Monica Pastore, Federico Rita, Eleonora Trivellin

Promotore

Laboratorio Material Design, Media MD
Dipartimento di Architettura, Universit   di Ferrara
Via della Ghiara 36, 44121 Ferrara
www.materialdesign.it

Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016

ISSN 2531-9477 [online]

DESIGN, INTERNI E OGGETTI CONTEMPORANEI

- 6 Design e interni nella contemporaneità: una relazione sospesa
Vincenzo Cristallo, Dario Scodeller

Essays

- 16 Lo spazio domestico collaborativo
Alessandra Bosco, Lucilla Calogero
- 28 Spazi, oggetti, rituali
Stefano Follesa, Marco Mancini
- 42 Oltre il tangibile
Camilla Giulia Barale, Daniele Rossi, Chiara Tassano
- 52 Abitare (con)temporaneo: dal progetto al processo
Davide Crippa, Raffaella Fagnoni, Annapaola Vacanti
- 62 Verso una nuova identità dell'abitare
Anna Catania, Carmen Trischitta
- 76 Ricerca di Design per immaginare il futuro della casa
Xue Pei, Daniela Maurer
- 86 Modelli e sistemi di arredo per un abitare in evoluzione
Domenico Di Fuccia, Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano,
Ernesto Iadevaia
- 98 Nuove "superfici attive"
Rossana Carullo, Rosa Pagliarulo
- 110 Paesaggi domestici in scena
Raffaella Trocchianesi, Alice Biancardi
- 122 Scene di interni
Veronica Dal Buono
- 146 Il nuovo volto dell'interior yacht design
Mariateresa Campolongo, Luca Parodi, Mario Ivan Zignego

- 158 **Abitare un interno "d'autore"**
Fiorella Bulegato, Marco Scotti
- 174 **Indossare lo spazio**
Edoardo Brunello, Elena Fava
- 186 **Radical Design**
Francesco Armato
- 198 **Design, autoproduzione e nuove ecologie abitative**
Silvana Donatiello, Edoardo Amoroso, Mariarita Gagliardi



In copertina
Il deserto rosso, 1964. Scena nella
 camera d'albergo, in evidenza il colore
 su tutte le superfici

Oltre il tangibile

Dialoghi tra digitale e materialità
negli interni contemporanei

Camilla Giulia Barale *camillagiulia.barale@edu.unige.it*

Daniele Rossi *daniele.rossi@edu.unige.it*

Chiara Tassano *chiara.tassano@edu.unige.it*

Università di Genova

L'articolo indaga la trasformazione dell'abitare contemporaneo. Come sostiene Elisabetta Di Stefano la casa non rappresenta solo un involucro architettonico, ma un sistema di significati: un insieme di oggetti, arredi e dettagli che riflettono le abitudini quotidiane, custodiscono memorie e affetti e rendono visibile l'identità di chi la abita (2023). L'abitare, pertanto, non si limita a soddisfare bisogni fisici, ma riflette un'interazione con il contesto circostante, dove l'identità personale si manifesta attraverso il design nella sua accezione digitale e materica. Il presente lavoro, confrontando teorie e progetti recenti, considera come tecnologia, sostenibilità e multifunzionalità stiano ridefinendo il rapporto tra individuo e spazio domestico, sempre più interconnesso e ibrido.

Abitare, Identità, Interazione, Multifunzionalità, Tecnologia

The article explores the transformation of contemporary living. As Elisabetta Di Stefano argues, the home is not merely an architectural shell, but a system of meanings: a collection of objects, furnishings, and details that reflect daily habits, preserve memories and emotions, and make visible the identity of its inhabitants (2023). Living, therefore, does not only respond to physical needs but reflects an ongoing interaction with the surrounding context, where personal identity is expressed through design in both its digital and material dimensions. This work, by comparing recent theories and projects, examines how technology, sustainability, and multifunctionality are redefining the relationship between the individual and the domestic space, which is increasingly interconnected and hybrid.

Living, Identity, Interaction, Multifunctionality, Technology

C.G. Barale Orcid id 0009-0004-6066-7998

D. Rossi Orcid id 0009-0002-6450-8332

C. Tassano Orcid id 0009-0006-6924-0311

ISSN 2531-9477 [online]

Riflessioni sull'abitare: trasformazione dell'identità domestica

Il concetto di “abitare” si manifesta nella sua complessità come qualcosa di ben più di un semplice bisogno di spazio fisico. Questo termine, infatti, rappresenta un’azione fondamentale dell’esistenza umana, che rivela il nostro stretto rapporto con il mondo circostante e le nostre vulnerabilità.

“Abitare” è legato alla condizione umana ed esprime la consapevolezza della finitezza e della mortalità, nonché l’interazione dinamica con il contesto circostante; significa, quindi, interagire in maniera consapevole con l’ambiente e la sua complessità, aprendo uno spazio di connessione profonda tra l’uomo e il mondo. Questa visione invita ad una relazione armoniosa tra individuo e contesto costruito, in cui l’uomo non si pone come entità esterna o dominante, ma come parte integrante e coabitante del territorio. L’ambiente domestico riveste un ruolo fondamentale in molteplici strutture socioeconomiche, influenzando profondamente la vita quotidiana e componendo costi ambientali significativi.

La casa non è solo una questione privata, ma rappresenta uno spazio aperto, complesso e politicamente rilevante, risultato di norme culturali, abitudini sociali e stili di vita in continua evoluzione.

Identificarsi in un luogo, pertanto, è un presupposto essenziale affinché il progetto arredativo possa offrire soluzioni accurate e ricercate adattabili alla nuova dimensione domestica. Alice Rawsthorn, storica del design, durante l’edizione di *Prada frames 2024*, curata dal duo Formafantasma, sul tema *Being Home*, afferma come l’attenzione, negli ultimi anni, si sia spostata verso la qualità e la durabilità degli oggetti: Rawsthorn parla di un *commitment to longevity*, ovvero un impegno verso la longevità, dove il design si orienta a creare oggetti che non solo soddisfano esigenze funzionali ed estetiche, ma che sono pensati per resistere nel tempo. L’abitare contemporaneo riflette, così, un nuovo paradigma che unisce flessibilità, espressione personale e durabilità: il design degli interni si sta evolvendo per realizzare spazi realmente pensati per accogliere la complessità dell’esperienza umana in cui gli ambienti domestici non solo rispondono a bisogni pratici, ma rappresentano una parte fondamentale della nostra vita quotidiana e della nostra identità. Nel 1972 lo scrittore di fantascienza Geoffrey Hoyle pubblica un libro per bambini dal titolo *2010: Living in the future*. Il suo racconto della vita nel XXI secolo inizia con una breve descrizione dell’interno domestico del futuro che, secondo Hoyle, sarebbe stato privo di ogni

tipo di arredamento di base: letti, tavoli e sedie scompaiono, lasciando il posto a superfici multifunzionali; il pavimento assume un ruolo dinamico, modulandosi in base alle necessità: morbido per sedersi e riposare, rigido per svolgere attività che richiedono un supporto stabile. Ogni ambiente è progettato con cura e le stanze hanno differenti usi, come la camera da letto che diventa anche un ufficio e la cucina un soggiorno (Hoyle, 1972). La visione di Hoyle, ispirata da idee razionalizzanti e da una convinta fiducia nel progresso tecnologico, descriveva ciò verso cui l'abitare contemporaneo si è, in parte, già direzionato. Tuttavia, è stata la pandemia globale del 2020 a costituire un momento di svolta cruciale nel nostro rapporto con lo spazio domestico. Le misure di isolamento forzato e l'improvvisa riconfigurazione delle attività quotidiane – dal lavoro all'istruzione, dal tempo libero alla socialità – hanno trasformato la casa in un nodo centrale dell'esperienza individuale e collettiva. Non più soltanto rifugio o spazio intimo, l'ambiente domestico è divenuto interfaccia operativa, spazio performativo, ambiente terapeutico, luogo in cui si è intensificato il legame tra individuo e contesto abitativo. È in questo scenario che si colloca la mostra *Casa Mondo*, al MAXXI di Roma. L'evento non si configura come una riflessione postuma, bensì come una risposta curatoriale in tempo reale ai cambiamenti in atto, esplorando il concetto di casa come spazio dinamico e multifunzionale. La casa, tradizionalmente concepita come un rifugio privato, viene reinterpretata come un organismo fluido, capace di integrare una molteplicità di attività ed esperienze che travalicano i confini fisici e funzionali [fig. 01]. I sette designer coinvolti nella mostra affrontano differenti aree tematiche della vita domestica, offrendo una visione contemporanea della casa in grado di rispondere alle sfide di un mondo sempre più digitale, interconnesso e in continua evoluzione, indagando come gli spazi domestici possano essere progettati per supportare la produttività, senza sacrificare l'equilibrio familiare e garantire il benessere psicofisico degli abitanti. *Casa Mondo* non propone solo una visione estetica, ma invita a riflettere sulla casa come spazio ibrido e interconnesso, un luogo che, pur mantenendo il suo ruolo di rifugio, diventa sempre più un ambiente che integra diverse funzioni, esperienze e significati, capace di rispondere alle sfide di una dimensione in continua trasformazione. È proprio dai principi di versatilità e adattabilità dello spazio che, Deyan Sudjic, direttore emerito del Design Museum di Londra, sottolinea nella conferenza *The Future of Conviviality in a City Reshaped by the Pan-*



01

demic (2021) come l'esperienza della pandemia abbia profondamente mutato le aspettative sugli spazi domestici. L'abitazione contemporanea, da lui descritta, tende a configurarsi sempre più come uno spazio iperfunzionale, capace di accogliere e modulare attività eterogenee, che spaziano dalla produttività lavorativa al riposo, riflettendo una trasformazione profonda nelle modalità di abitare e nella relazione tra individuo e ambiente domestico.

In questo contesto, riemerge con nuova attualità una riflessione già formulata da Andrea Branzi, il quale descriveva la casa come «palestra nella quale trasformare le proprie facoltà creative [...]». La casa è come un parcheggio attrezzato, dentro la quale attuare direttamente il fenomeno di vivere liberamente» (2010, p.67). Il tradizionale ruolo residenziale, pertanto, associato a queste tipologie immobiliari viene, progressivamente, sostituito da una visione dinamica, in cui la riconfigurazione degli spazi interni è resa possibile dall'impiego di prodotti capaci di ibridare e adattare le proprie funzioni [fig. 02]. Questo cambiamento si riflette nella crescente diffusione di arredi trasformabili, capaci di rispondere ai nuovi ritmi di vita attraverso soluzioni pratiche e innovative: librerie progettate per riorganizzare dinamicamente gli spazi, sedute che definiscono angoli raccolti, strutture che generano ambienti funzionali pensati per integrare una molteplicità di attività. Secondo l'*IKEA Life at Home Report* (2022), infatti, il 35% delle persone ha modificato l'organizzazione e l'arredamento della propria abitazione

01
Matilde
Cassani, Interno
urbano, 2020.
Amplificazione
dello spazio
domestico
attraverso la
sospensione
di arredi al soffitto.
Courtesy Matilde
Cassani



02
 Ambra Fabi, Giovanni Piovene,
 Paola Carimati, Riuso totale, 2020.
 Riconfigurazione funzionale
 del corridoio domestico. Courtesy
 Studio Piovenefabi

per adattarla alle nuove esigenze emerse dopo la pandemia, mostrando una marcata preferenza per soluzioni modulari e arredi trasformabili, in grado di rispondere a funzioni diversificate all'interno dello stesso spazio. L'esigenza di disporre di uno spazio in grado di ospitare molteplici funzioni è una tematica ricorrente nelle attività dello studio h2o; in particolare, nel progetto *The Cabin*, realizzato in Francia, il team di progettisti ripensa l'interno di un appartamento di 55m² in modo da poter ospitare, al contempo, otto posti letto. Per massimizzare lo spazio, gli architetti decidono di creare una grande parete curva in legno che abbraccia l'intero ambiente, configurandosi come un grande mobile abitabile ispirato ai principi della nautica, con soluzioni spaziali minime e ottimizzate. Nella parte centrale un sistema di binari, grazie al movimento di elementi tessili, garantisce la privacy ad ogni ospite in ciascun momento della giornata.

In questa prospettiva, l'arredo definisce lo spazio nella sua totalità, diventando espressione di un interno massimizzato e funzionale capace di adattarsi e ibridare le proprie qualità: «Trovo interessanti i casi in cui l'orientamento dello spazio non è definito immediatamente dall'architettura, ma prende la giusta forma come risultato del modo in cui viene utilizzato [...]. E attraverso l'arredamento spesso può assumere simultaneamente diverse funzioni» (Brandlhuber, 2017, p. 53). Arno Brandlhuber, architetto berlinese, promuove la teorizzata labilità di confine tra le differenti ambienti attraverso la descrizione del progetto della sua casa manifesto, *Antivilla*, in cui la presenza degli elementi architettonici viene ridotta al minimo per lasciare spazio ad una configurazione dell'ambiente interno, aperta e versatile, affidata ad una strategica disposizione degli oggetti di arredamento che permette di interrogarsi, effettivamente, su quale sia la funzione di un prodotto e quale attività sia in grado di innescare nei confronti dell'utente.

L'abitare transitorio, pertanto, sempre più dilatato, rappresenta, un'opportunità per ripensare tali luoghi, in cui, allontanandosi dall'estetica di neutralità, si volge verso un'esaltazione dell'esperienza, dove l'utente diventa protagonista attivo, coinvolto emotivamente e fisicamente.

La casa interattiva: riprogrammare gli ambienti domestici

Tra la fine del XX secolo e l'inizio del XXI, un particolare allineamento tra scienza, economia e arte contribuisce ad amplificare la versatilità degli ambienti domestici, in cui la tecnologia assume un ruolo centrale. La diffusione dei personal computer, a partire dagli anni Ottanta, porta alla digitalizzazione di molte attività quotidiane, mentre l'avvento del Web, negli anni Novanta, abbatte le barriere tra pubblico e privato. Queste innovazioni iniziano a trasformare le abitudini domestiche aumentando l'efficienza personale e concentrando le attività intorno ad un unico strumento.

L'articolo di Sue Shellenbarger, *More Work Goes "Undercover"* (2012) pubblicato sul *Wall Street Journal*, evidenzia, ad esempio, come l'80% dei giovani professionisti di New York lavori ormai dalla camera da letto, lo spazio tradizionalmente più privato della casa. Questa rivoluzione ha contribuito, pertanto, a ridefinire il modo in cui interagiamo con gli spazi, facendo emergere gli artefatti digitali come nuove forme di espressione individuale e identitaria, ma non ha modificato i parametri progettuali degli spazi interni, rimasti ancorati ai principi distributivi del Novecento.

Nel contesto contemporaneo la sperimentazione informatica sta sviluppando nuove tecnologie che potrebbero rendere sempre più sottile il confine tra reale e digitale: l'*extended reality*, in particolare, assume un ruolo chiave nell'abitare, in quanto si compone di un insieme di elementi capaci di modificare la percezione della realtà attraverso la proiezione di immagini digitali davanti allo sguardo dell'utente.

La casa del futuro, per estensione, potrebbe assumere modalità d'uso variabili in base a chi la abita e a come vengono utilizzati i dispositivi, creando una maggiore distanza tra i residenti.

Se la transizione digitale, dunque, ad oggi, ha portato ad esperienze domestiche sempre più individuali, questo processo potrebbe amplificarsi ulteriormente e, in tal caso, gli ambienti domestici rischierebbero di perdere la loro identità fisica, trasformandosi in meri contenitori per esperienze digitali, come immaginava Reyner Banham nel saggio *A Clip-On Architecture* (1965). Questo scenario solleva interrogativi profondi sul ruolo del progettista, chiamato a creare spazi capaci di modellare esperienze fluide e mutevoli, in un equilibrio tra vicinanza e isolamento. L'adozione di una cornice teorica ispirata alla visione ramifica di Félix Guattari, psicoanalista e filosofo francese, risulta particolarmente utile per interpretare la configurazione di uno spazio domestico *phygital*, in cui materia

e digitale si intrecciano e si influenzano reciprocamente. Il concetto di “rizoma”, introdotto da Guattari per descrivere strutture di connessione non gerarchiche e fluide, offre un paradigma interpretativo efficace per comprendere l’intreccio e l’interazione reciproca tra oggetti fisici ed esperienze digitali all’interno di uno spazio, in cui la nuova dimensione interattiva abilitata da tecnologie come l’*augmented reality* e la *virtual reality*, consente di concepire la casa come un ecosistema complesso dove la dimensione ambientale e mentale si interconnettono, delineando uno spazio adattivo ibrido e sensibile alle trasformazioni.

In tale prospettiva, la progettazione degli ambienti domestici dovrà necessariamente confrontarsi con livelli di complessità inediti e in continua evoluzione, capaci di modellare lo spazio in forma virtuale, senza alterarlo fisicamente, in un equilibrio dinamico che risponde alle mutevoli esigenze di chi lo vive, ridefinendo il rapporto tra presenza fisica e interazione digitale nell’esperienza quotidiana.

La casa contemporanea come spazio di esperienza

In un’intervista rilasciata al magazine digitale *Dezeen*, Lidewij Edelkoort, una delle maggiori trend forecaster dell’epoca contemporanea, afferma che gli interni e i prodotti d’arredo necessiteranno sempre più di un design tattile, evidenziando come l’uso sempre più diffuso di schermi digitali generi la percezione di una progressiva perdita di corporeità e presenza fisica (2012), associando, così, la dimensione sensoriale e percettiva dell’utente ai principi della progettazione degli spazi interni. Il design d’interni diventa, quindi, anche estensione della nostra identità, un luogo dove esprimere il proprio essere. In un’intervista rilasciata a *Esquire Italia* (2018), la designer Patricia Urquiola sottolinea come ogni progetto sia per lei l’occasione per costruire una “narrazione personale”, dove gli oggetti non sono semplicemente funzionali, ma portatori di significato. L’ambiente domestico, in questa prospettiva, si configura come uno spazio intimo e riflessivo, capace di accogliere storie, valori e tracce dell’individualità di chi lo abita. La casa, secondo Urquiola, deve saper restituire un’identità: «Noi siamo una piccola somma di esperienze che cerchiamo di tenere in equilibrio e la nostra casa può e deve riflettere questa complessità» (2018). Queste riflessioni mettono in luce come la progettazione degli interni non possa più essere concepita unicamente in termini di funzione o estetica, ma debba integrare in maniera sempre più consapevole aspetti sensoriali, narrativi ed emotivi.

L'articolo, pertanto, cerca di definire l'attuale panorama degli interni in cui la tecnologia non è più un semplice supporto funzionale, ma diventa parte integrante della materialità dell'ambiente domestico, generando spazi che non solo rispondono ad esigenze pratiche, ma che stimolano anche un'interazione emotiva e sensoriale con l'individuo. La progressiva ibridazione tra digitale e materiale suggerisce un nuovo paradigma progettuale in cui la capacità di un ambiente di adattarsi ai mutamenti tecnologici assume un ruolo centrale nell'articolare nuovi equilibri tra l'intangibile e il tangibile, tra l'automatico e l'interattivo, all'interno di spazi che si configurano come piattaforme in continua evoluzione.

Questo processo di trasformazione pone importanti interrogativi sulla coesistenza tra esperienze digitali e materiali, evidenziando il rischio di una possibile frammentazione dell'identità domestica e le relative implicazioni sociali ed economiche derivanti dalla progressiva automazione degli spazi abitativi. L'evoluzione di tali ambienti, infatti, non deve limitarsi a soddisfare esigenze di comfort e funzionalità, ma deve anche preservare una dimensione simbolica e identitaria, configurandosi come uno spazio evolutivo, capace di integrare dimensioni fisiche e virtuali.

NOTE

Il presente lavoro è il risultato di riflessioni comuni tra i tre autori e la cui autorialità, avendo condiviso idee, letture e ricerche, è attribuibile in parti equivalenti.

REFERENCES

- Giedion Sigfried, *Spazio, Tempo e Architettura*, Milano, Hoepli, **1941**, pp. 770.
- Banham Reyner, "A Clip-On Architecture", *Design Quarterly* n. 63, **1965**, pp. 2-30.
- Hoyle Geoffrey, *2010: Living in the Future*, Londra, Heinemann, **1972**, pp. 64.
- Deleuze Gilles, Guattari Félix, *Mille plateaux: capitalismo et schizophrénie*, **1980** (tr. it. *Mille piani: capitalismo e schizofrenia*, Roma, Castelvecchi, 2006, pp. 605).
- Frisa Maria Luisa, Lupano Mario, Tonchi Stefano, *Total Living*, Firenze, Polart, **2002**, pp. 488.
- Acconci Vito, Scardi Gabi, *Less: strategie alternative dell'abitare*, Milano, 5 Continents, **2006**, pp. 379.
- Vitta Maurizio, *Dell'abitare: Corpi, spazi, oggetti, immagini*, Torino, Einaudi, **2008**, pp. 389.
- Branzi Andrea, La Rocca Francesca (a cura di), *Scritti presocratici. Andrea Branzi. Visioni del progetto di design 1972-2009*, Milano, Franco Angeli, **2010**, pp. 208.
- Jerma Barbara, De Giorgi Carlo, Allione Carlo, *Design e materiali: Sensorialità, sostenibilità, progetto*, Milano, Franco Angeli, **2011**, pp. 160.
- Edelkoort Lidewij, "Super technology is going to ask for super tactility" , *Dezeen*, 2012. <https://www.dezeen.com/2012/12/28/super-technology-is-going-to-ask-for-super-tactility-li-edelkoort-at-dezeen-live/> [28 dicembre 2012]
- Shellenbarger Sue, "More work goes 'undercover'", *The Wall Street Journal*, 2012. <https://www.wsj.com/articles/SB10001424127887323551004578116922977737046> [14 novembre 2012]
- Brandhuber Arno, "Arno Brandhuber", pp. 48-57, in Cassina, Felix Burrichter (a cura di), *This will be the place: idee, proposte, visioni sul futuro dell'abitare*, Milano, Rizzoli, **2017**, pp. 352.
- Baricco Alessandro, *The Game*, Torino, Einaudi, **2018**, pp. 336.
- Di Stefano Elisabetta, "Oggetti quotidiani ed estetica dell'abitare. Riflessioni sul design anni cinquanta e sessanta in Italia", pp. 26-32, in Zanella Francesca, *Design! Oggetti, processi, esperienze*, Milano, Electa, **2023**, pp. 256.
- Garanzelli Ilaria, "Cosa significa abitare? Reportage da Prada Frames 2024", *Elle Decor Italia*, **2024**. <https://www.elleddecor.com/it/case/a60562616/cosa-significa-abitare-reportage-da-prada-frames-2024/> [8 aprile 2025]