

# IMM Cologne 2010

Le tendenze per i mondi abitativi di domani che saranno presentati alla prossima edizione dell'IMM Cologne (19-24 gennaio 2010) sono all'insegna dell'idea della narrazione per oggetti magici, dell'home made, del ritorno al materiale "vergine"- ma non al minimalismo -, all'oggetto "serio e pratico". Il trendboard, un consiglio internazionale focalizzato sui trend, ha analizzato le tendenze rilevanti dell'interior design e ne ha ricavato le previsioni. Il trend book 2010 offre ai produttori, ai visitatori di settore e ad altri creativi orientamenti e stimoli sintetizzati in quattro macro tendenze (Trickery, Comfort Zone, Rehab, Discipline). Secondo i membri del Trendboard internazionale di IMM-Cologne di quest'anno (i designer Bertjan Pot und Cecilie Manz, l'architetto e designer Johanna Grawunder, il giornalista specializzato Marcus Fairs e l'esperto in colori e materiali Giulio Ridolfo), questi trend esteticamente così diversi sono tutti riconducibili al senso di incertezza generale che ha caratterizzato quest'ultimo periodo, in cui benessere, armonia sociale e persino equilibrio naturale sembrano essere messi a repentaglio.

The trends for living tomorrow that will be presented at the upcoming Imm Cologne (January 19-24 2010) are inspired by the idea of narration for magical objects, of the homemade, of a return to "virgin" materials – but not to minimalism- to the "serious, practical object". The trendboard, an international council focusing on trends, has analysed significant trends in interior design and come up with some forecasts. The 2010 trend book offers manufacturers, visitors from the trade and other creative artists guidelines and inspiration that may be summed up in four macro trends (Trickery, Comfort Zone, Rehab, Discipline). According to the members of this year's imm-cologne international trendboard (designers Bertjan Pot and Cecilie Manz, architect and designer Johanna Grawunder, specialised reporter Marcus Fairs and Giulio Ridolfo, an expert in colours and materials), these trends, though so aesthetically different, may all be traced to the sense of general uncertainty that has characterised recent years, in which wellbeing, social harmony and even the natural balance seem threatened. As a reaction to all this, both creative artists and consumers are seeking new answers and the stability they cannot find in the world outside in design.

## Trickery (Inganno) Illusions/Staging/Fake/Function/Narration

Il nostro mondo è la pista del circo. Solo davanti al pubblico e circondati da animali feroci ci sentiamo davvero a nostro agio. E facciamo apparire dal cilindro, a nostro piacimento, una coppia di gambe di sedie in vetro. O qualcos'altro, l'importante è che stupisca e che non sia mai stato visto prima. Il nostro credo è il collage – lo stanzino delle assurdità è la nostra cassetta degli attrezzi. **Illusions (Illusioni)** – Fatelo brillare e luccicare, evaporare e sfrigolare. Non è autentico, ma c'è molta ostentazione. Lasciate che il design sembri arte e l'arte design. Tutto va bene, a condizione che mantenga intatto per noi lo splendido mondo delle illusioni.

**Fake Function (Una falsa funzione)** – Fate attenzione alle idee di design incorporee: quando oggi vediamo forme che sembrano funzionali o razionali, forme che hanno elevato la semplicità formale a status del loro principio progettuale, è solo puro romanticismo, che si diffonde dagli armadi in legno e dagli emisferi laccati. Solo questa è la loro funzione. **Narration (Narrazione)** – La ricerca della forma primordiale domina la scena. Più è vistosa e meno è discreta, meglio è. Non si fanno sedie, si fanno troni creati per arcaici potentati. L'attrezzo preferito è l'accetta. Può essere usata in tutte le situazioni; ci si può anche scuoiare un animale e anche la pelle serve. Tutto vive e respira intensamente; e racconta storie di un'altra epoca. **Staging (Messa in scena)** – La messa in scena è tutto. Sono una sedia, una credenza, un divano? No, sono attori, ognuno esperto nel recitare un ruolo. Il mobile che rappresentano può essere stratificato, complesso o caricaturale: una sola regola non deve mai annoiare il pubblico.

**Comfort Zone (Area comfort) Hobby Bricolage/Englishness/Puffs and Cakes/Folklore Farm** Ci siamo sistemati. Nel nostro piccolo mondo. La nostra piccola vita. Abbiamo da tempo accettato il fatto che non possiamo cambiare le cose. Le cose sono come sono.

Ma abbiamo anche imparato che tenendo chiuse porte e finestre possiamo lasciare fuori il mondo, dove la vita è febbrile, confusa. Dentro, nella nostra casa, le cose sono gestibili. Abbiamo costruito il nostro nido; dai rottami e rifiuti della civiltà che quest'ultima ha da tempo smaltito. È sicura, confortevole. Ce ne siamo assicurati. E poi ci consoliamo con una bella tazza di tè. **Hobby Bricolage (Bricolage)** – Costruire un mobile, fino ad oggi, ha offerto al consumatore la possibilità di una certa consapevolezza fisica di sé in un mondo sempre più incorporeo. Ora abbiamo voltato pagina: le forme e i materiali che popolano il mondo degli appassionati del fai-da-te sono diventati il modello per i professionisti. Con creazioni semplici ma intelligenti, i designer stanno spezzando i vincoli imposti dai mobili modulari che abbiamo imparato a conoscere così bene. **Englishness (Britannicità)** – L'epoca vittoriana ha tramandato al mondo del design il movimento Arts & Crafts oltre ad alcune tipologie eccentriche a cui oggi i designer si rifanno sempre più di frequente. Non sono solo le poltrone con le orecchie che, a causa dei sedili sporgenti, sembrano chimere, a metà strada tra una sedia e una sdraio, a ritornare. **Puff and Cakes (Torte e bigné)** – Con i colori delle caramelle, riccamente decorato ma, soprattutto, morbido e soffice: le forme e i colori dei pasticceri hanno invaso il mondo del design di interni. I pasticcini diventano fonte di ispirazione per un nuovo tipo di sedia. L'effetto è simile a quello degli originali: al tempo poco salutari e allettanti, offrono consolazione nei tempi difficili. **Folklore Farm (La fattoria del folklore)** – La fattoria immaginaria diventa un campo di gioco ideale per i designer. Dimostra che l'autenticità può avere un aspetto piacevolmente diverso dai soliti sentieri del Bauhaus. Grazie all'interazione di una più intensa consapevolezza delle proprietà fisiche dei materiali, la decorazione manuale e le forme rustiche, emergono oggetti di straordinaria qualità, fino ad ora sconosciuti.



In alto le tendenze Trickery-Staging e Trickery-Illusions; sotto Comfort Zone-Hobby Bricolage, Comfort Zone-Folklore Farm e Comfort Zone-Puff and Cakes. Above, the Trickery-Staging and Trickery-Illusions trends, below, Comfort Zone-Hobby Bricolage, Comfort Zone-Folklore Farm and Comfort Zone-Puff and Cakes.

**Rehab High-tec, Low-tec/Manipulating Greenery/Experiments**

**Detox** La fine era prevedibile e, tuttavia, la velocità e il vigore del cambiamento hanno colto tutti di sorpresa. In effetti, niente meno che un mutamento paradigmatico. Non è più possibile trovare aiuto in dosi terapeutiche di medicinali. Quel che ci occorre è una disconnessione totale. Ciò che serve realmente è una demolizione radicale dei vecchi idoli in modo da poter di nuovo respirare liberamente: facciamo prima la rivoluzione e ripartiamo da zero con un nuovo inizio. **High-tec, Low-tec** – Non è una contraddizione ma un principio; la sofisticazione high-tech incontra la semplicità di veri materiali fisici e viceversa. Il design resiste alle categorizzazioni delle etichette prevalenti. Si tratta ad esempio di trasporre nel presente, senza pregiudizi o dogmi, forme che esistono da secoli, mediante dettagli, materiali o tecnologia.

**Manipulating Greenery (Manipolare le foglie)** – La flora in natura fa la cosa giusta, assorbe ciò che le serve ed è parca nelle sue richieste. È da tempo un grande modello di design ecosostenibile. Ma la natura non deve più rimanere fuori dalla porta, deve essere lasciata entrare per offrire protezione e ombra. **Experiments (Esperimenti)** – Il risultato è lasciato aperto. C'è una totale libertà di scelta dei materiali. La metodologia non presuppone un particolare risultato. È il processo in sé che conta in ciò che emerge. Il designer diventa un artigiano, il design diventa terapia occupazionale. Quel che emerge alla fine è un collage tridimensionale. Potrebbe essere una sedia? Dipende dal vostro punto di vista. **Detox** – C'è stato un notevole accumulo negli scorsi anni. Superficialmente attraente, rapido ed effimero-esteticamente dubbio. Alla fine, tutto diventa tossico, i pori si ostruiscono. Si tratta ora di una forma di disintossicazione, di esporre le sue qualità intrinseche: è tutta questione di proporzioni e di mantenere a lungo termine il senso di queste proporzioni.

**Discipline (Disciplina) No Jokes, No Fakes/Utility/**

**Back to Bauhaus/Craftmanship** Non possiamo più permetterci di sprecare materiali o risorse. Ci occorre un nuovo modo di pensare, una base logica per gli oggetti materiali, una base logica che deve permeare tutto, fino all'ultimo dettaglio. Non dobbiamo scendere a compromessi, ma continuare a porci le stesse domande: Cosa ha senso? Ha davvero uno scopo? Solo in questo modo arriveremo a comprendere cosa è destinato a durare.

Poi, l'unica forma giusta possibile emergerà da sola. **No Jokes, No Fakes** (Niente scherzi, niente inganni) – C'è una nuova serietà. Dopo tutto ciò che era falso e superficiale, ora le persone sono di nuovo interessate allo sviluppo della miglior forma possibile per un prodotto. Ai designer viene di nuovo richiesto di soddisfare al meglio le esigenze dei singoli consumatori con forme e materiali contemporanei. **Utility (Utilità)** – Il nuovo senso dell'utilità delle cose materiali non ha niente in comune con il funzionalismo della vecchia scuola. Abbiamo infatti capito che, in un mondo post moderno, non è la funzione a determinare la forma di un oggetto ma che, piuttosto, la forma di un oggetto incarna proprio quel meta-livello che costituisce il design. Per l'utente è molto più gratificante sedere su una bella sedia, sorprendente per il suo design strutturale e innovativa nella scelta di materiali, che sedersi su una sedia superficialmente comoda. **Back to Bauhaus (Ritorno al Bauhaus)** – Il desiderio di prodotti autentici segue la logica dei processi sociali. Un ritorno a valori come riservatezza e senso delle proporzioni fa ora parte dell'agenda di un designer. Umiltà e modestia sono all'ordine del giorno. **Craftmanship (Artigianalità)** – Il design è rimasto affascinato dal processo mediante il quale vengono alla luce gli oggetti fatti a mano, perché quel processo può assorbire ogni frazione infinitesimale della qualità estetica e incorporarla. Con ogni dettaglio conferisce un significato agli oggetti e crea magicamente una storia per l'insieme che ne scaturisce. Agli utenti offre invece l'occasione di essere consapevoli dell'autenticità delle cose.

**Trickery Illusions/Staging/Fake/Function/Narration** The circus ring is our world. We only really feel at home in front of an audience, surrounded by ferocious animals. And we can make a pair of glass chair legs appear out of a top hat. Or something else.... the important thing is that it should amaze people, that it should never have been seen before. Collage is our credo – the little room of the absurd is our toolkit. **Illusions** – Let it shine and shimmer, steam and sizzle. It isn't genuine, but there's plenty of razzamatazz. Let design look like art, let art look like design. Anything goes, providing it keeps the beautiful world of illusion intact for us. **Fake Function** – Beware of immaterial design ideas: whenever we see forms today that appear functional or rational, forms that have elevated formal simplicity to the status of their design principle, then that is just pure Romanticism, which wafts across from wooden cabinets and enamelled hemispheres. That alone their function. **Narration** – The search for primordial forms dominates the scenario. The bolder and less subtle, the better. People don't make chairs, they make thrones-created for archaic potentates. The tool of preference is the hand axe. It can be used in all situations; you can even skin an animal with it-and the skin, too, is going to be needed. Everything lives and breathes intensity; and tells stories of another age. **Staging** – Staging is all. Is it a chair, a cupboard, a sofa? No, they are actors, each one practised in playing a part. The piece of furniture that they play can be multi-layered, complex or a caricature: just one rule-it must never bore its audience.

**Comfort Zone Hobby Bricolage/Englishness/Puffs and Cakes/ Folklore Farm** We've settled in. In our own little world. Our own little life. We have long since accepted that we can't change things. Things are as they are. But we have also learned that by keeping our doors and windows closed we can simply shut out the outside world where things get hectic, confused. Inside, in our own home, things are manageable. We have built our nest; from the flotsam andjetsam of civilisation, which the latter has long since disposed of It's secure, it's comfortable. We have made sure ofthat. And after that we comfort ourselves with a nice hot cup of tea. **Hobby Bricolage** – Putting a piece of furniture together has, up to now, given the consumer a chance of a little physical self-awareness in an increasingly incorporeal world. Now the page has turned: the forms and materials that inhabit the world of the hobbyist DIY enthusiast have become the paradigm for the professionals. With simple, yet intelligent creations, designers are breaking the bonds imposed by the modular furniture systems that we have come to know so well up until now. **Englishness** – The Victorian age bequeathed to the design world the Arts & Crafts movement as well as a few idiosyncratic typologies to which designers today look back more and more. It is not only the armchairs with ears, which, because of their protruding seats appear like chimaeras, halfway between chairs and chaises-longues, that are seeing a comeback. **Puff and Cakes** – Dolly-m,xture colours, richly decorated and, above all soft and fluffy: the forms and colour palette of the confectioner has invaded the world of interior design. Petits fours become the inspiration for a new typology of chair. The effect is also similar to that of the originals: at once unhealthy and attractive, they offer consolation in difficult times. **Folklore Farm** – The imaginary farm becomes an ideal playground for designers. It demonstrates that authenticity can look refreshingly different from the well-trodden paths of Bauhaus. Through the interplay of a more intense awareness of the physical properties of materials, hand decoration and rustic forms, objects emerge with a dramatic quality that is hitherto unknown.

**Rehab High-tec, Low-tec/Manipulating Greenery/Experiments**

**Detox** The end was predictable and yet the pace and vigour of change has taken us all by surprise. In effect, nothing less than a paradigm shift. There's no help to be found any more in mere therapeutic doses of medicine. What is really needed is a radical demolition of the old idols, so that we can breathe freely again: let's have the revolution first and then start afresh with a new beginning.



**High-tec, Low-tec** – This is not a contradiction, it is a principle; high tech sophistication meets the simplicity of sheer physical materials and vice versa. Design resists being categorised by the prevailing labels. It is, for example, all about transposing, without pre-judgements or dogma, forms which have existed for centuries into the present using detailing, materials or technology. **Manipulating Greenery** – Nature's flora has got it right-it absorbs what it needs and is otherwise sparing in its demands. It has long since become the great model for sustainability-conscious design. But nature is no longer to remain or the far side of the door; it is to be brought into our living rooms, to give protection and shade. **Experiments** – The outcome is left open. There is a completely free choice of materials. The methodology implies no particular expected or planned result. It is the process itself that is important in what emerges. The designer turns into a craftsman, design becomes occupational therapy. In the end what emerges a three dimensional collage. Perhaps it is a chair, after all? It all depends on your point of view. **Detox** – There has been a considerable build-up over the last few years. Superficially attractive, fast moving and ephemeral-aesthetically questionable. In the end, everything became toxic, the pores got blocked up. Now it is a question of detoxifying form, of exposing its inherent qualities: it is about proportion, and about maintaining a sense of that proportion long-term.

**Discipline No Jokes, No Fakes/Utility/Back to Bauhaus/ Craftmanship** We can no longer afford to waste materials or resources. We need a new kind of thinking, a rationale for material objects, a rationale which needs to infuse everything down to the last detail. We need to be uncompromising with ourselves, keep on putting the same questions to ourselves: What makes sense? Does it really have a purpose? Only in this way will we come to understand what will last. Then the only possible right form will emerge of itself.

**No Jokes, No Fakes** – A new seriousness is abroad. After all that was false and superficial, people are now, once more, concerned with developing the best possible form for a product. Once again there is a demand for. Designers to satisfy individual consumer needs with contemporary forms and contemporary materials in the optimum way possible. **Utility** – The new sense of the utility of material things has nothing in common with old-school functionalism. For we have come to realise, that in a post-modern world, it is not that function determines the form of an object, but rather that the form of an object embodies just that meta-level that constitutes :design. For the user, it is much more satisfying to sit on a beautiful chair that is impressive in its structural "design and innovative in its choice of materials, than it is to sit on a superficially comfortable chair. **Craftmanship** – Design has become fascinated by the process by which hand-made objects come into being, because that process can absorb every tiny fraction of aesthetic quality and incorporate it. With every detail it gives meaning to things and magically creates a history for the resultant whole. For users, however, it offers the chance to be aware of the authenticity of things. **Back to Bauhaus** – The desire for authentic products follows the logic of social processes. A return to values such restraint and a sense of proportion is now part of designers' agendas. Humility and modesty are the order of the day. Bauhaus, with its notion of efficient functionality gives the design world of today! a new moral foothold, and formal allusions bear witness to the high regard in which designers hold the institutions of the modern.