

arch **Ae** dilia



progetto materiali speciali



progetto ceramica



progetto vetro



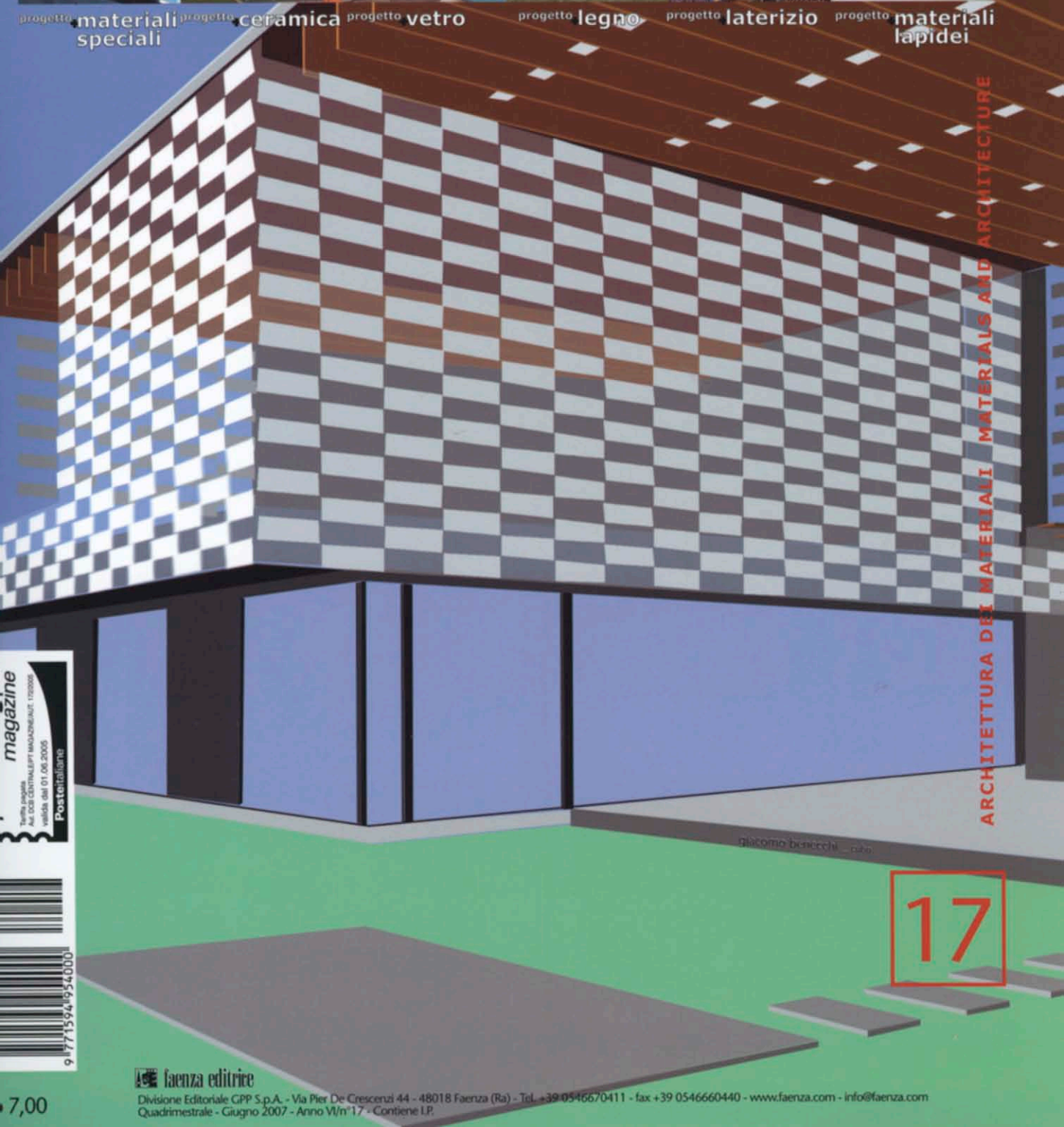
progetto legno



progetto laterizio



progetto materiali lapidei



ARCHITETTURA DEI MATERIALI MATERIALS AND ARCHITECTURE

magazine
Tutti i prezzi
Aut. DGB CENTRALI PIEMONTE AUT. 1102005
valida dal 01.06.2005
Posteitaliane



9 771594 954000

7,00

faenza editrice

Divisione Editoriale GPP S.p.A. - Via Pier De Crescenzi 44 - 48018 Faenza (Ra) - Tel. +39 0546670411 - fax +39 0546660440 - www.faenza.com - info@faenza.com
Quadrimestrale - Giugno 2007 - Anno VI/n° 17 - Contiene I.P.

17

giacomo besicchi cura

Cose_Cosa>Design urbano

Accendendo una lampadina in una stanza buia di colpo si vedrà lo spazio in cui si è immersi. Successivamente si riconosceranno gli oggetti più grandi che la orientano. Infine si osserveranno i dettagli ed i piccoli manufatti che la identificano, fino a visualizzare la polvere che su tutto si è posata. Con la stessa sequenza lineare per anni si è letto il contesto urbano, dall'analisi spaziale alla decodificazione dei macrosegni, fino ai dettagli storici che lo qualificano. Oggi non si è più immersi in questa linearità percettiva e la lampadina che illumina lo spazio urbano funziona metaforicamente a mezza luce, amalgamando le relazioni che intercorrono fra spazio, costruzioni, storia, oggetti, percorsi... Un impasto arricchito dalle relazioni immateriali: il cablaggio virtuale, i rapporti prossemici relazionali, l'antropologia culturale... ponendo nuove sequenzialità. Si sono modificati così percezione ed analisi, ampliando il raggio d'azione ed intervento sul contesto urbano. Lo stesso Gianni Vattimo in un suo recente testo "Non Essere Dio. Un'autobiografia a quattro mani" (Alberti Editore, 2006), commentando il pensiero debole afferma che è "...un pensiero capace di articolarsi a mezza luce...", di muoversi per incontrare "...L'Essere come traccia, ricordo, un Essere consumato e indebolito, e per questo soltanto degno di attenzione...", rifocalizzando l'attenzione sul pensiero, non più lineare e illuminato, ma a mezza luce. Bisogna quindi immergersi nella penombra contemporanea e cercare un possibile ordine che ci appartenga e orienti, in quanto "...una società che ha tutti i mezzi per diventare trasparente in realtà diventa confusiva. Ma è proprio nella confusione che sei obbligato a diventare un soggetto autonomo ... Se senti troppe voci e non ne inventi una tua, ... ti perdi, non ci sei più, sparisce...". Gianni Vattimo ripropone la necessità di guardare all'oggetto come un'esperienza, una necessità di allineare tracce e ricordi, per comporli ogni volta secondo logiche differenti e diventare autonomi. Questo cambiamento tocca anche il significato di design, non più come progetto di una sedia, un tavolo, un vaso..., ma come ideazione di un sistema di relazioni e percezioni, registri del contesto in cui sono immersi. La disciplina storicamente indaga il progetto e il suo legame con l'industria, con l'artigianato, con l'arte per creare "cose" non

Cose_Cosa>Design urbano When you suddenly switch on a light in a dark room you can see the space you are immersed in. Subsequently you can recognise the larger objects that orientate it and finally the details and the small products that qualify the room, up until visualising the dust that has settled on everything. In the same way, urban context has for years been read in a linear way, by switching on the light bulb and coming down from the spatial reading to the decodification of macro signs, up to the historical details that qualify it. Today we are no longer immersed in this perceptive linearity and the light bulb that illuminates urban space works metaphorically in a half light, amalgamating the relations that take place between space, constructions, history, objects, relations, itineraries... a mix that is enriched by immaterial relations: virtual cabling, the almost relational reports, cultural anthropology... posing new sequences. This has led to a modification of perception and analysis, amplifying the ray of action and intervention on the urban context.

As written by Gianni Vattimo in "Non Essere Dio. Un'autobiografia a quattro mani" (Alberti Editore, 2006), with regard to the weak thought: "... a thought capable of articulating itself in the half light...", to move in order to meet "... Being as a trace, I remember a Being consumed and weakened and for this reason worthy only of attention..." refocalising attention on the thought, no longer linear and illuminated, but in the half-light. It is therefore necessary to immerse ourselves in the contemporary half-light and try to find a possible order that belongs to us and orientates, as "... a society that has all the means required to become transparent in reality will become confused. But it is precisely in this confusion that you are obliged to become an autonomous subject... If you hear too many voices and do not invent one of your own... you get lost, you are no longer there, you disappear...". Gianni Vattimo re-proposes the need to look at the object as an experience, a need for aligning traces and memories, to recompose them each time following different logics and become autonomous. This change also touches the meaning of design, no longer as designing a chair, a table or a vase, but inventing a system of spatial relations and perceptions, as registers of the urban context they are immersed in.

di Paolo Schianchi

editorial





Gli interventi di design nelle aree urbane si caratterizzano sempre più come elemento dialogico: parlano con gli abitanti/passanti e fanno parlare di sé, inserendosi nell'ambiente e nel loro vissuto. Alcuni studi di design, che si occupano di ambienti complessi e problematici, lavorano già in equipe multiprofessionali comprendenti operatori sociali, facilitatori della comunicazione e antropologi. Si può dire che il modo di fare design urbano stia cambiando in direzione antropologica, progettando gli interventi, andando "sul campo", esplorando il territorio, condividendo le ipotesi di cambiamento con i "nativi". Il progetto è il prodotto di processi decisionali comunitari, un "design partecipato" situato al centro delle intersezioni fra i diversi soggetti: cittadini, amministrazioni pubbliche, imprese, associazioni. Il progetto è il luogo in cui la convivenza viene mediata e ridisegnata, delimitata, non negata; dove l'idea nasce nella comunicazione e diventa forma.

Design interventions in urban areas are characterised more and more as an element of dialogue: they speak with residents/passers by and bring talk about themselves, as part of the environment and its life. Several design studios that work with complex and problematic settings are already working as multi-professional teams that include social workers, communications consultants and anthropologists. It can be said that the urban design mode is taking on an anthropological direction, designing works, going "in the field", exploring the territory, sharing hypotheses of change with the "natives". The project is the product of community decisional processes, a "participated design" situated at the centre of intersections between the various subjects: citizens, public administration, companies and associations. The project is the place where living together is mediated and redesigned, not denied; where the idea is created from communication and becomes a shape.

Carla Bosetti

solo esteticamente piacevoli, ma espressioni della cultura contemporanea e del territorio di produzione. Un fare che si è sviluppato relazionando componenti dissimili, materiali ed immateriali, includendo anche il progetto di pura architettura. In questo pensiero a mezza luce la parola "cose" dilaga come plurale di "cosa", in tutte le sue accezioni: parte; aspetto della realtà, materiale o ideale, concreta o astratta; realtà oggettiva in quanto tale; opera o parte di opera; oggetto; fatto; avvenimento; azione; causa; motivo. Progettare "cose" diventa oggi una responsabilità che non si limita a contrapporre porzioni di edificato, ma a concretizzare con segni e oggetti fisici e tangibili delle relazioni, riqualificando, riorganizzando, svelando, il substrato urbano. Centro, periferia, suburbio, campagna ... sono i nuovi temi del design urbano, dove attraverso l'intervento puntuale ed organizzato sul territorio si ottengono contesti non solo esteticamente piacevoli, ma espressioni della cultura contemporanea e del territorio. Progetti che legano il costruire con il produrre "cose" nelle diverse scale di grandezza: dalla puntiforme alla grossa cubatura. Oggetti incuneati, sovrapposti, stesi, allineati, mischiati, confusi... all'edificato per integrare città e design. Un caso per tutti: il fabbricato industriale a Viareggio progettato da Gumdesign, dove il modulo prefabbricato è stato ridisegnato come elemento grafico che ripetendosi diventa pelle, comunicazione, dettaglio. Tracciando un segno ordinatore nel panorama territoriale, prendendo una posizione decisa, un'opinione, una voce.

The origin of the discipline investigates into the project and its link to industry, with craftsmanship, with the art for creating "things" that are not only aesthetically pleasant, but also expressions of contemporary culture and the territory of production. A doing that has been developed precisely in relating dissimilar components, material and immaterial, generating thoughts that also include the project of pure architecture. In this half-light thought the word "things" dilates and becomes the plural of "thing" in the meanings of: partly aspect of reality, material or ideal, concrete or abstract; objective reality as such; work or part of a work; object; fact; happening; action; cause; motive.

Designing "things" is now a responsibility that is not limited to relating portions of a building, but in making these relations concrete with signs and physical and tangible objects, re-qualifying, reorganising, and revealing the urban substrata. A city centre, the outskirts, suburbs, the countryside... are new themes of urban design, where through the punctual and organised intervention on the territory, we obtain contexts that are not only aesthetically pleasing, but expressions of the contemporary culture and the territory. Projects that connect buildings with producing "things" developed on different scales of size: from punctiform to large cubature. Today wedged together, overlapped, extended, aligned, mixed together and confounded... with the building to integrate city and design. An example for all: the industrial building in Viareggio designed by Gumdesign, where the prefabricated module has been redesigned as a graphic element that when repeating itself becomes the skin, communication and detail. Tracing an ordering sign on the territorial panorama, taking a decisive position, an opinion and a voice.



Gumdesign, insediamento per attività cantieristiche o collegate alla nautica, una porzione dell'antica Darsena ricostruita a un paio di chilometri dall'originale, Viareggio, 2006. Gumdesign, plant for building activities or those related to nautical works, a portion of the old Darsena plant-reconstructed few kilometres from the original, Viareggio, 2006.