

De_Sign Environment Landscape City

a cura di Giulia Pellegrini

2019

a cura di Giulia Pellegrini

Giulia Pellegrini, è professore associato di Disegno presso il Dipartimento Architettura e Design dAD e Vice Preside della Scuola Politecnica di Ingegneria e Architettura dell'Università degli Studi di Genova.

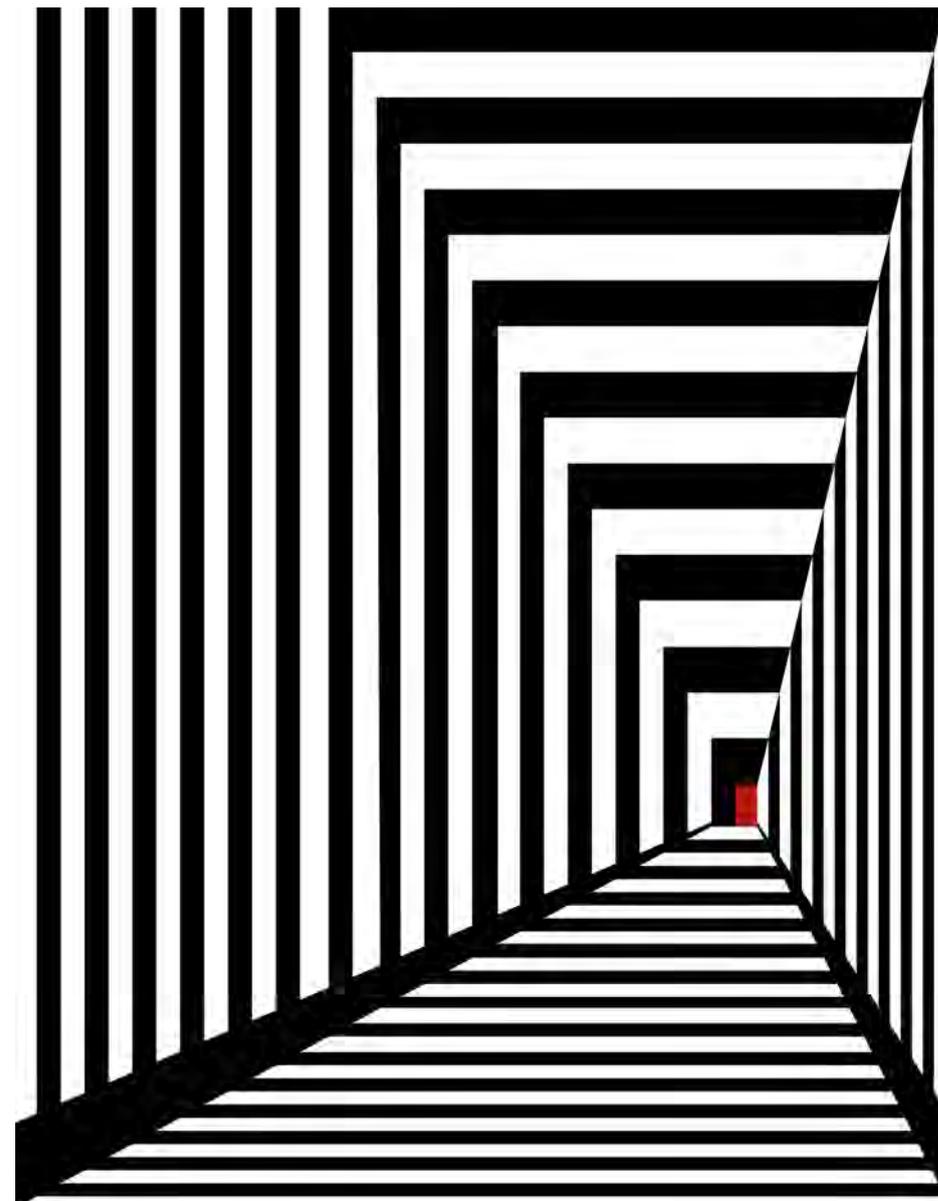
La V Giornata Internazionale di Studi sul Disegno, De-Sign Environment Landscape City, che si svolge presso il Dipartimento Architettura e Design della Scuola Politecnica di Ingegneria e Architettura dell'Università degli Studi di Genova, pone al centro del dibattito nazionale e internazionale il ruolo del disegno nelle diverse "anime" dei settori scientifico disciplinari che coinvolgono tutti gli aspetti progettuali dell'ambiente.

Al fine di coinvolgere studiosi, ricercatori, studenti e professionisti delle diverse aree di ricerca, le tematiche introducono le seguenti linee di ricerca: Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente; Il Disegno per il paesaggio; Di-segni per il Progetto: tracce - visioni e pre-visioni; I margini i segni della memoria e la città in progress; Cultura visiva e comunicazione dall'idea al progetto; Le emergenze architettoniche; Il colore e l'ambiente; Percezione e identità territoriale; Patrimonio iconografico culturale paesaggistico: arte, letteratura e ricadute progettuali; Segni e Disegni per il Design e Rappresentazione avanzata.

Nell'ambito della V Giornata di Studi, interviene Chris Bangle, designer statunitense di fama mondiale con la Lectio Magistralis "Designer Notebook".

De-Sign Environment Landscape City 2019
Abstract Book _ V Giornata Internazionale di Studi sul Disegno

GENOVA
UNIVERSITY
PRESS



RICERCA

ISBN: 978-88-94943-46-7



9 788894 943467

Copia fuori commercio



di-segnare.com

Atti

(Abstract book)

De-Sign Environment Landscape City/Di-Segnare Ambiente Paesaggio Città

International Drawing Study Day/Giornata Internazionale di Studi

Genoa May, /Genova,

Department Architecture and Design DAD/Dipartimento Architettura e Design DAD

Polytechnic School of Genoa/Scuola Politecnica dell'Università degli Studi di Genova

Scientific Director/Direttore Scientifico

Giulia Pellegrini, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Organizing Committee/Comitato Organizzatore

Sara Eliche, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Marina Jiménez Jiménez, Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura

Michela Mazzucchelli, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Giulia Pellegrini, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Francesca Salvetti, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Michela Scaglione, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Scientific Committee/ Comitato Scientifico

Marta Alonso, Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura

Gianandrea Barreca, Architetto Studio professionale Barreca & La Varra

Enrica Bistagnino, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Paolo Clini, Università Politecnica delle Marche, Dipartimento di Ingegneria Civile, Edile e Architettura, DICEA

Raffaella Fagnoni, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Maria Linda Falcidieno, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Patrizia Falzone, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Massimiliano Fuksas

Marco Gaiani, Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Dipartimento di Architettura

Noelia Galván Desvaux, Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura

Manuel Gausa, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Adriana Ghersi, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Marco Giovine, Università di Genova, Dipartimento di Scienze della terra, dell'ambiente e della vita DISTAV

Marina Jiménez Jiménez, Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura

Adriano Magliocco, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Michela Mazzucchelli, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Giampiero Mele, Università degli Studi eCampus

Giulia Pellegrini, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Franco Purini, Professore Emerito, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"

Maria Elisabetta Ruggiero, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Francesca Salvetti, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Michela Scaglione, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Maria Benedetta Spadolini, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

Antonio Tordesillas, Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura

Segreteria organizzativa/Local organizing office

Sara Eliche, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento DAD

tel. 010.2095570 Email. giornatadistudi@arch.unige.it

Patronage/Patrocínio

Università degli Studi di Genova, Scuola Politecnica di Genova, Dipartimento Architettura e Design; ADDgenova Dottorato in Architettura e Design; Universidad de Valladolid, ETS Arquitectura; Comune di Genova; Ordine degli Architetti Paesaggisti Conservatori e Pianificatori della Provincia di Genova, OAPPC, Fondazione dell'Ordine degli Architetti; Comune di Strevi; Associazione Italiana Architettura del Paesaggio, AIAPP, Valle d'Aosta and Piemonte; Boero; A.I.T.I.V.A Associazione Italiana Tecnici Industrie Vernici ed Affini; Cts_colorLabCts_culture technology science_Laboratory of Colour

De- Sign Environment Landscape City_ 2019

a cura di

Giulia Pellegrini



è il marchio editoriale dell'Università degli Studi di Genova



De-Sign Environment Landscape City

International Drawing Study Day

Genova, 28 Maggio 2019

Dipartimento Architettura e Design DAD, Scuola Politecnica dell'Università degli Studi di Genova

Questo volume contiene contributi sottoposti a blind peer review per la Giornata Internazionale di Studi De-Sign Environment Landscape City, tenuta presso il Dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova

Patrocinio:



Impaginazione grafica a cura di: Sara Eriche

In copertina:

Progetto colore Dipartimento dAD - cts_colorLAB

© 2019 GUP

Gli autori rimangono a disposizione per gli eventuali diritti sulle immagini pubblicate. I diritti d'autore verranno tutelati a norma di legge.

Riproduzione vietata, tutti i diritti riservati dalla legge sul diritto d'autore

Realizzazione Editoriale
GENOVA UNIVERSITY PRESS
Piazza della Nunziata, 6 - 16124 Genova
Tel. 010 20951558
Fax 010 20951552
e-mail: ce-press@liste.unige.it
e-mail: labgup@arch.unige.it
http://gup.unige.it

ISBN 978-88-94943-46-7 (versione eBook)

Finito di stampare Maggio 2019



Stampato presso il
Centro Stampa
Università degli Studi di Genova - Via Balbi 5, 16126 Genova
e-mail: centrostamp@unige.it

CONTENTS/CONTENUTI

- DESIGNER NOTEBOOK
9 Chris Bangle

T1. Survey and Representation of Architecture and Environment

T1. Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente

- DIGITAL SURVEY: THREE-DIMENSIONAL MODELING AND REPRESENTATION OF A VESSEL*
15 S. Eriche, G. Zappia

- SIGNS PRESENT OF A LOST PAST. MEDIEVAL BRIDGES IN THE TERRITORY OF GARFAGNANA, LUCCA. MEMORY OF A HERITAGE TO BE RECOVERED*
17 S. La Placa, M. Ricciarini

- INTERDISCIPLINARY SKILLS IN THE FIELD OF ARCHITECTURAL SURVEYING*
19 L. Nardini, G. Pellegrini, F. Salvetti

T2. Drawing for the Landscape

T2. Disegno per il Paesaggio

- THE FIFTH LANDSCAPE*
23 F. Bianconi, M. Filippucci, D. Repetto

- CROSSLANDS: RESILIENCE AND NEW METROPOLITAN POLARITIES IN THE PERIURBAN RIVER SPACES OF THE MEDITERRANEAN COAST. THE CASE OF VAL POLCEVERA*
27 N. Canessa, M. Gausa, M. Pitanti

- IMAGING THE RIVER BENDS OR REPRESENTING PROCESSES*
29 N. Galván-Desvaux, M. Jiménez, A. Á. Tordesillas

- ON ART AND LANDSCAPE: CONNECTIONS AND MEANINGS BETWEEN THE REPRESENTATION AND THE PROJECT OF THE GREEN*
31 M. Scaglione

- THE DRAWING AND THE DIMENSION OF PROTECTED AGRICULTURE INTO THE MEDITERRANEAN LANDSCAPE*
35 G. Tucci

T3. The drawings for the project: tracks visions and previsions

T3. I Disegni per il progetto: tracce-visioni e pre-visioni

- TWENTY4YOU COMPUTATIONAL LAB: FROM IDEA TO PROJECT*
39 S. Bernardini, F. Bianconi, M. Filippucci, A. Rondi

- COMMUNITY DESIGN. THE CASE OF "POLO UNICO OSPEDALIERO" IN PERUGIA*
41 F. Bianconi, M. Filippucci, M. Meschini

- CONCEPTUAL REPRESENTATIONS TO DESIGN*
43 A. Capanna, G. Mele

PROLEGOMENA OF A DISCIPLINE THAT WILL BECOME SCIENCE: THE DESIGN OF A SHIP IN THE RENAISSANCE 45
M. Corradi, C. Tacchella

INCOMPLETE AND MARGINAL CONSIDERATIONS ON CURRENT ASPECTS OF DRAWING IN ARCHITECTURE 49
F. Purini

T4. Margins: the signs of memory and the city in progress

T4. Margini: i segni della memoria e della città in progress

A DISUSED FUNICULAR RAILWAY IN THE URBAN LANDSCAPE 53
G. Antuono, M.L. Papa

MAPS OF STRATEGICAL, PHYSICAL, SOCIAL (AND EMOTIONAL) GEOGRAPHIES 55
N. Canessa, M.Gausa, F. Vercellino

PRODUCTS, SERVICES, EVENTS. THE ITALIAN RICHNESS OF TRACES AND QUALITY DETAILS: OUR CREATIVE HERITAGE 57
R. Fagnoni

T5. Visual Culture and Communication: from idea to project

T5. Cultura visiva e Comunicazione: dall'idea al progetto

GEO-GRAPHICA. THE VISUAL REPRESENTATION OF URBAN IDENTITY EVOLUTION: MAPS AND VISUAL ARTEFACTS AS HISTORICAL KNOWLEDGE MACHINES 61
L. Bollini

A DESIGNER IN DISNEY 63
L. Chimenz, M.E. Ruggiero

OSWALD MATHIAS UNGERS (OMU) AND THE RELATIONSHIP BETWEEN ARCHITECTURE AND IMAGES 65
C. Lepratti

BAUHAUS AS SUPERBRAND 67
A. Ronco Milanaccio

T6. Architectural Features

T6. Emergenze architettoniche

LIVING THE VAL POLCEVERA IN THE 'POST' ERA 71
C. Andriani

DRAWING THE FUNCTION 73
G.Galli

T7. The colour and the environment

T7. Il colore e l'ambiente

STONE GENOESE AND RENAISSANCE GATES: COLOURS AND TEXTURES. A PROPOSAL FOR INTERDISCIPLINARY RESEARCHES 77
G.Brancucci, M. Spesso

COLOUR CHOICES AND COLOUR TRENDS - THE MAKING OF A COLOUR COLLECTION 79
L. Brignola

INCLUSIVE COLOR SCHEME FOR AN ACCESSIBLE VISUAL COMMUNICATION 81
M. Cavalieri

PROCEDURAL APPLICATIONS OF CHROMATIC VALUES IN NORMATIVE MATTERS: THE VILLAGE OF ZUCCARELLO 83
S. Eriche, F. Salvetti

TERRITORY AND ENVIRONMENT OF THE GENOESE BEFORE THE DEVELOPMENT OF GENOA OUTSIDE THE HISTORICAL WALLS, IN THE PAINTINGS, IN THE WATERCOLOURS, IN THE DRAWINGS, IN THE PRINTS AND IN THE DRAWINGS 85
P. Falzone

THE "CHROMATIC GARDEN" IN THE PARK DE GERLAND, IN LYON (FRANCE) 89
A. Ghersi

ON THE WALL 91
M. Gregorini

KNOW TO PRESERVE THE COLOR OF THE MODERN 95
D. Pittaluga

T8. Perception and territorial identity

T8. Percezione e identità territoriale

FOOD IN LANDSCAPE DESIGN 101
F. Bianconi, E. Bettolini, M. Filippucci

THE GREEN SPACE PROTAGONIST OF THE CONTEMPORARY CITY 103
P. Burlando, S. Grillo

WAYFINDING IN TERRITORIAL COMMUNICATION: APPLICATIONS FOR CIOCIARIA 105
A. Caldarone, T. Empler, A. Fusinetti

A LOGO FOR LA PIGNA 107
M. Canepa, A. Magliocco

T9. Iconographic Cultural and Landscape Heritage: art, literature and design effects

T9. Patrimonio iconografico - culturale - paesaggistico: arte, letteratura e ricadute progettuali

LIVE VS/ SHARE. SOCIAL MEDIA AS A TOOL FOR A "NEW" TERRITORIAL ENHANCEMENT 111
M. Capurro

CONSERVATION AND ENHANCEMENT OF MONUMENTAL AND LOCAL AND HERITAGE, MATTER AND DESIGN 113
G. Franco, D. Pittaluga

T10. Signs and Drawings for Design

T10. Segni e disegni per il design

THE CITY INSIDE THE SHIP: NEW FORMAL CONFIGURATIONS IN THE ORGANIZATION OF SPACE ON BOARD 117

E. Carassale

60 YEARS OF DRAWING OF SKETCHES, DESIGN AND SIGNS 119

G. Rebecchini

ABOUT DRAWING FOR DESIGN 121

M. B. Spadolini

MAPPING AND VISUALIZING COMPLEX GRAPHS: AN ANTI-REDUCTIONIST APPROACH TO THE PROJECT 123

A. P. Vacanti

T11. Advanced Representation

T11. Rappresentazione avanzata

REDRAWING VALPOLCEVERA. THE MORANDI BRIDGE AND THE VALLEY AS A COMPLEX PROJECT OF URBAN REGENERATION 127

L. Mandraccio, B. Moretti, D. Servente

STRATEGIES TO VISUALIZE THE CHANGE 131

G. Tagliasco

Lectio Magistralis

Chris Bangle

WHAT IS THE VOCABULARY OF HUMANISM?

INDUSTRIALISM VRS. HUMANISM

- PARALLEL ... OR "STRAIGHT"?
- RADIUS ... OR "CURVE"?
- STRAK ... OR "SHAPE"
- FUGEN BILD ... OR "FIT"

MAN AS "DOER"

- HAND TOOLS
- PURELY SITUATIVE SOLUTIONS POSSIBLE
- INDIV. RESPONSIBLE
- CREATIVE + ADAPTIVE
- THE "WAY" IS PART OF GOAL, PRODUCT IS THE BESTATINGUNG OF THE "WAY" ... THE WAY IST STURBAR
- CHAOS BASED FLEXIBILITY
- UNPREDICTABLE, QUANTUM
- CREATE FOR PERMANENT PERFORMANCE, SATISFACTION
- FLEXIBILITY OF "MAKER" IS ADVANTAGE

ZEN ART OF DEFINING PERSONAL SPACE

- AVATAR IN A CAN
- FOLDED PLYWOOD

NEW LOUNGE SEATING

IF 1970'S SUPERCARS HAD MET BIG DOG HUND

ERIC GILL, ON TYRERAPHY
"ART IS A SKILL, THAT IS THE FIRST MEANING OF THE WORD"

I SCISSOR THEREFORE I AM.
SHEAR - PLEASURE

BIG DOG HUND

DESIGNER NOTEBOOK

The talk will be about communicating as a designer; how designers can use paper and pencil to make ideas clear both for themselves and for their clients. Using examples from my own work, various aspects of ideation and explanation will be demonstrated and expanded upon. Particular emphasis will be on simple graphic approaches to defining problems and bringing specificity to otherwise vague and subjective briefs. In addition, the use of drawing and artwork as an inspiration source will be shown with tips on how even "non-artists" can quickly achieve satisfying results.

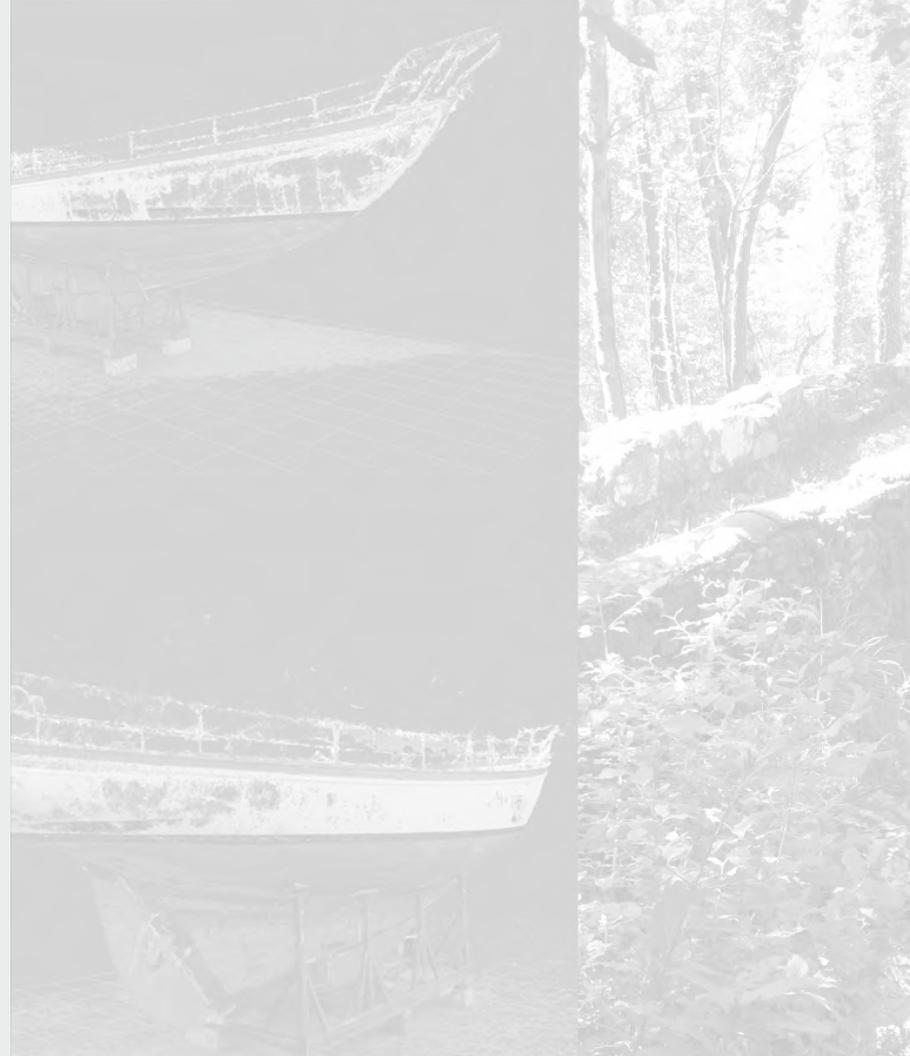
Chris Bangle



IL TACCUINO DEL DESIGNER

La presentazione si concentra su come un designer comunichi; su come i designer possano utilizzare carta e penna per spiegare le loro idee per sé e per i propri clienti. Utilizzando esempi dal mio lavoro, spiegherò e argomenterò in modo esteso vari aspetti dei processi di ideazione e presentazione. In particolare, mi concentrerò su come rendere un problema più comprensibile attraverso semplici approcci visivi rendendo, più specifiche direttive troppo spesso vaghe e soggettive. Inoltre, parleremo della rappresentazione visiva come fonte di ispirazione e di come persone con una scarsa propensione verso il disegno possano velocemente raggiungere risultati soddisfacenti.

Chris Bangle





S. Eriche
G. Zappia



DIGITAL SURVEY: THREE-DIMENSIONAL MODELING AND REPRESENTATION OF A VESSEL

The science of Metric Geometric Survey, together with surveying, implements the analysis of an object of study including the characteristics of position, shape and geometry.

The tools and advanced surveying techniques available today increasingly meet the needs of data acquisition and highly precise metric description and, in order to obtain a multi-dimensional display that responds to an accurate metric description of the asset analyzed.

The acquisition and processing of data follows appropriate methodologies, taking into account the characteristics of each technique both in terms of intrinsic capabilities, such as accuracy, precision and format of data, with the aim of including all products in a common database, even for documentary and popular purposes. This study investigates the techniques of three-dimensional scanning in the naval field, but specifically meets the current needs for data acquisition and cataloguing of historical ships. The three-dimensional scanning is then tested in particular on medium-sized historical vessels, aimed at the preservation and archiving of data acquired on multiple levels of interest, for the creation of an appropriate cataloguing of existing heritage.

RILIEVO DIGITALE: MODELLAZIONE E RAPPRESENTAZIONE TRIDIMENSIONALE DI UN'IMBARCAZIONE

La scienza del Rilievo metrico geometrico, unitamente al rilevamento, pone in essere l'analisi relativa ad un oggetto di studio includendo le caratteristiche di posizione, forma e geometria.

Gli strumenti e le tecniche avanzate di rilievo, ad oggi a disposizione, sempre più rispondono alle esigenze di acquisizione dei dati e descrizione metrica altamente precisa e, al fine di ottenere una visualizzazione a più dimensioni che risponda ad una descrizione metrica accurata del bene analizzato.

L'acquisizione ed il processamento dei dati segue appropriate metodologie, prendendo in considerazione le caratteristiche di ogni tecnica sia in termine di capacità intrinseche, come ad esempio precisione, accuratezza e formato dei dati, con lo scopo di inserire tutti i prodotti in un comune database, anche ai fini documentari e divulgativi.

Questo studio approfondisce le tecniche di scansione tridimensionale in ambito navale, ma nello specifico incontra le attuali esigenze di acquisizione di dati e catalogazione del naviglio storico. La scansione tridimensionale viene quindi sperimentata in particolare sulle imbarcazioni storiche di medie dimensioni, finalizzata alla conservazione e l'archiviazione dei dati acquisiti su più livelli di interesse, per la realizzazione di una appropriata catalogazione del patrimonio esistente.



S. La Placa,
M. Ricciarini

SIGNS PRESENT OF A LOST PAST. MEDIEVAL BRIDGES IN THE TERRITORY OF GARFAGNANA, LUCCA. MEMORY OF A HERITAGE TO BE RECOVERED

The project stems from the desire to promote and safeguard the medieval heritage of Tuscany, starting from the ancient itineraries and bridges that characterize a large part of the Lucca landscape. In order to do so, it is necessary to analyze and study such paths, which are essential for their own valorisation and consequent recovery. The territory involved in the research project is located between the Serchio river bed and its tributaries, precisely in the Municipalities of Fabbriche di Vergemoli, Galliciano, Molazzana and Castelnuovo di Garfagnana. It is a homogeneous system of internal areas characterized by a weak rural economy, which insist on a landscape, as well as an environmental and archaeological-historical context, of considerable value.

The first stage of research that we carried out consisted of a surveying project, using 3D laser scanner digital technologies, for the realization of digital models in architectural scale and detail, tools necessary for subsequent critical analysis. The study has highlighted a widespread precariousness of the conditions of the medieval and sixteenth-century bridges and has allowed us to deepen our knowledge on those of San Michele, Castel Nuovo in Garfagnana, Pontecosi and several others.

The aim of the research is to set valid premises so that the territory, with its monumental heritage, can obtain a renewed visibility, and to start a recovery of the numerous bridges along the route, allowing residents and tourists to return to use the ancient roads of communication.

SEGNI PRESENTI DI UN PASSATO PERDUTO. PONTI MEDIEVALI NEL TERRITORIO DELLA GARFAGNANA, LUCCA. MEMORIA DI UN PATRIMONIO DA RECUPERARE

Il progetto nasce dalla volontà di promuovere e salvaguardare il patrimonio medievale presente in Toscana, a partire dagli antichi itinerari e dai ponti che caratterizzano ampia parte del paesaggio lucchese. Per far questo si rende primariamente necessaria l'analisi e lo studio di tali percorsi, basi imprescindibili per la loro valorizzazione e il conseguente recupero.

Il territorio interessato è quello compreso tra il letto del fiume Serchio e dei suoi affluenti, precisamente nei Comuni di Fabbriche di Vergemoli, Galliciano, Molazzana e Castelnuovo di Garfagnana. Si tratta di un sistema omogeneo di aree interne ad economia debole di carattere rurale, che insistono però su un contesto ambientale, paesaggistico e storico-archeologico di rilevante pregio.

Abbiamo quindi portato avanti, come prima fase lavorativa, un progetto di rilievo che ha visto l'impiego della tecnologia laser scanner 3D, per la realizzazione di modelli digitali in scala architettonica e di dettaglio, strumenti necessari alla successiva analisi critica. Lo studio ha evidenziato una diffusa precarietà delle condizioni dei ponti medioevali e cinquecenteschi e ha permesso di approfondire la conoscenza su quelli di San Michele, Castel Nuovo in Garfagnana, Pontecosi e diversi altri.

Obiettivo della ricerca è porre valide premesse perché il territorio con il suo patrimonio monumentale possa ottenere rinnovata visibilità e che sia altresì avviato il recupero dei numerosi ponti presenti lungo l'itinerario, permettendo agli abitanti e ai turisti di tornare ad usufruire delle antiche vie di comunicazione.



L. Nardini,
G. Pellegrini,
F. Salvetti

INTERDISCIPLINARY SKILLS IN THE FIELD OF ARCHITECTURAL SURVEYING

Survey and surveying, measurement and analysis, a system of transverse competences able to deepen the relationship between the historical-iconographic, typological, bibliographic and archival research and the metric-spatial correspondences through Photogrammetric Survey and 3d modelling which provides a Reverse Modeling process.

The phases of the process of knowledge related to the survey do not end with the only graphic representation of the metric-geometric data, but a real complex design act is carried out which involves historical-iconographic, compositional, structural, technological, simple or complex decorative, perceptive chromatic and visual phases, not only at a punctual architectural level but above all at the urban level.

The technical competences that are supported during the metric-geometrical analytical phases are fundamental of the current line of this research. The photogrammetric phase of survey elaborated with the 3DF Zephyr Aerial program with which it is possible to create the 3D model. In fact, this software uses the "Structure from Motion" (SfM) technology that allows you to reconstruct the shape of objects by automatically collimating points from a set of photos.

For the roofs, photographs are made through the use of the drone DJI Spark. The model is then scaled using a 3D laser scanner with millimetric precisions and georeferenced through ground points obtained with GPS Geomax, finally from the three-dimensional are then extracted the orthophotos of the exterior facades and the plant of the architectural system.

COMPETENZE TRASVERSALI PER IL RILIEVO ARCHITETTONICO

Rilievo e Rilevamento, misura e analisi, un processo che mette a sistema competenze trasversali in grado di approfondire il rapporto tra la ricerca storico-iconografica, tipologica, bibliografica e archivistica e le corrispondenze metrico-spaziali tramite il rilievo avanzato e la modellazione 3d che prevede un processo di Reverse Modeling.

Le fasi del processo di conoscenza legate al Rilievo non si esauriscono nella sola restituzione grafica dei dati metrico-geometrici ma si attua un vero e proprio atto progettuale complesso che comporta fasi analitiche storico-iconografiche, compositive, strutturali, tecnologiche, decorative semplici o complesse, cromatiche e visivo percettive, non solo a livello puntuale architettonico ma soprattutto a livello urbano.

Fondamentali le competenze tecniche che si affiancano durante le fasi analitiche metrico-geometriche dell'attuale filone di ricerca di chi scrive. Il rilievo fotogrammetrico elaborato con il programma 3DF Zephyr Aerial con il quale è possibile creare il modello 3D. Questo software utilizza infatti la tecnologia "Structure from Motion"(SfM) che permette di ricostruire la forma di oggetti attraverso la collimazione automatica di punti da un insieme di foto. Per le coperture vengono effettuate fotografie tramite l'utilizzo del drone DJI Spark. Il modello viene poi scalato utilizzando un laser scanner 3D con precisioni millimetriche e georeferito tramite punti a terra battuti con GPS Geomax, infine dal tridimensionale vengono poi estratte le ortofoto delle facciate esterne e la piante del sistema architettonico.





F. Bianconi,
M. Filippucci,
D. Repetto

THE FIFTH LANDSCAPE

Through the experience in progress of the project of Land Lighting Vesuvius, in collaboration with the National Park Authority of Vesuvius, the Interuniversity Research Center on Pollution by Physical Agents "Mauro Felli" (CIRIAF) and the International Research Laboratory on Landscape (CIRIAF-SSTAM) of the University of Perugia, and the analysis of works of Land Art by artists, such as Walter De Maria and Christo, the concept of the centrality of the image and its media impact is explored as the creation of virtuous processes of valorisation/revitalization of the landscape.

As suggested by the French art critic René Huyghe:

«Thanks to the creative act, art introduces into reality a new, virgin contribution, a kind of extra wealth for which nothing seems to have paved the way. [...] Ultimately, art exists only when it introduces into reality the research, and the achievement, of a quality that is totally non-measurable but inevitably experienced in the active reaction provoked in the viewer by the creator».

The stimulus to experience the landscape in a new way and in a short period of time is favoring the growth of temporary installations of great emotional impact on collective memory, with the aim of transmitting, in addition to the true meaning of the work, also a sense of uniqueness of the moment you are experiencing.

Marc Augé writes in *Nuovi Argomenti, Lezioni di vero*, that there is a double diversity of landscapes projected in space and time: "a geographical and climatic diversity evident to everyone and, beyond this, a diversity made up of particular looks, experiences and individual stories".

Gilles Clément, with the expression "Third Landscape" identifies all those places in a state of neglect by the hand of man. Finally the project "Fourth Landscape. The urban experience of beauty", promoted and funded by Fondazione CR Firenze with the artistic direction of Virgilio Sieni / National Production Center, in collaboration with the Maggio Musicale Fiorentino Foundation, Fiesole School of Music Foundation, Real Time Research Center Production and Musical Didactics, indicates a further landscape in which art is used to contrast urban decay and solitude.

Land Lighting's operations, where light transforms the environment and its perception and the art interacts with scientific research, generate a further landscape: the "Fifth Landscape" or Landscape 5.0.

Thanks to the light, the landscapes are renewed, acquire new values, able to transmit to the observers the desire to investigate themselves and their past, present and future environment, interpreting the existing and building new narratives.



F. Bianconi,
M. Filippucci,
D. Repetto

IL QUINTO PAESAGGIO

Tramite l'esperienza in divenire del progetto di Land Lighting Vesuvius, in collaborazione con l'Ente Parco Nazionale del Vesuvio, il Centro Interuniversitario di Ricerca sull'Inquinamento da Agenti Fisici "Mauro Felli" (CIRIAF) e il Laboratorio Internazionale di Ricerca sul Paesaggio (CIRIAF-SSTAM) dell'Università di Perugia, e le analisi di opere di Land Art di artisti, come Walter De Maria e Christo, viene approfondito il concetto della centralità dell'immagine e del suo impatto mediatico come creazione di processi virtuosi di valorizzazione/rivitalizzazione del paesaggio.

Come suggerisce il critico d'arte francese René Huyghe: «Grazie all'atto creativo l'arte introduce nella realtà un contributo nuovo, vergine, un tipo di ricchezza supplementare per la quale nulla sembra abbia preparato la strada. [...] In definitiva, l'arte esiste solo quando introduce nella realtà la ricerca, e il raggiungimento, di una qualità che è totalmente non-misurabile ma inevitabilmente vissuta nella reazione attiva provocata nello spettatore dal creatore».

Lo stimolo a vivere il paesaggio in maniera inedita e in un breve periodo di tempo sta favorendo la crescita di installazioni temporanee di grande impatto emotivo sulla memoria collettiva, con l'obiettivo di trasmettere, oltre al significato vero e proprio dell'opera, anche un senso di unicità del momento che si sta vivendo.

Marc Augé scrive in *Nuovi Argomenti*, *Lezioni di vero*, che esiste una doppia diversità di paesaggi proiettati nello spazio e nel tempo: "una diversità geografica e climatica evidente per tutti e, al di là di questa, una diversità fatta di sguardi particolari, esperienze e storie individuali".

Gilles Clément, con l'espressione "Terzo paesaggio" identifica tutti quei luoghi in stato di abbandono per mano dell'uomo.

Infine il progetto "Quarto paesaggio. L'esperienza urbana della bellezza", promosso e finanziato da Fondazione CR Firenze con la direzione artistica di Virgilio Sieni / Centro nazionale di produzione, in collaborazione con Fondazione Teatro del Maggio Musicale Fiorentino, Fondazione Scuola di Musica di Fiesole, Tempo Reale Centro di Ricerca Produzione e Didattica Musicale, indica un'ulteriore paesaggio in cui l'arte viene utilizzata per contrastare il degrado e la solitudine urbana.

Le operazioni sul territorio di Land Lighting, in cui la luce trasforma l'ambiente e la percezione dello stesso e l'arte interagisce strettamente con la ricerca scientifica, generano un ulteriore paesaggio: il "Quinto paesaggio" o Paesaggio 5.0.

Grazie alla luce i paesaggi si rinnovano, acquisiscono nuovi valori, in grado di trasmettere agli osservatori il desiderio di indagare se stessi e il proprio ambiente passato, presente e futuro, interpretando l'esistente e costruendo nuove narrazioni.



N. Canessa,
M. Gausa,
M. Pitanti

CROSSLANDS: RESILIENCE AND NEW METROPOLITAN POLARITIES IN THE PERIURBAN RIVER SPACES OF THE MEDITERRANEAN COAST. THE CASE OF VAL POLCEVERA

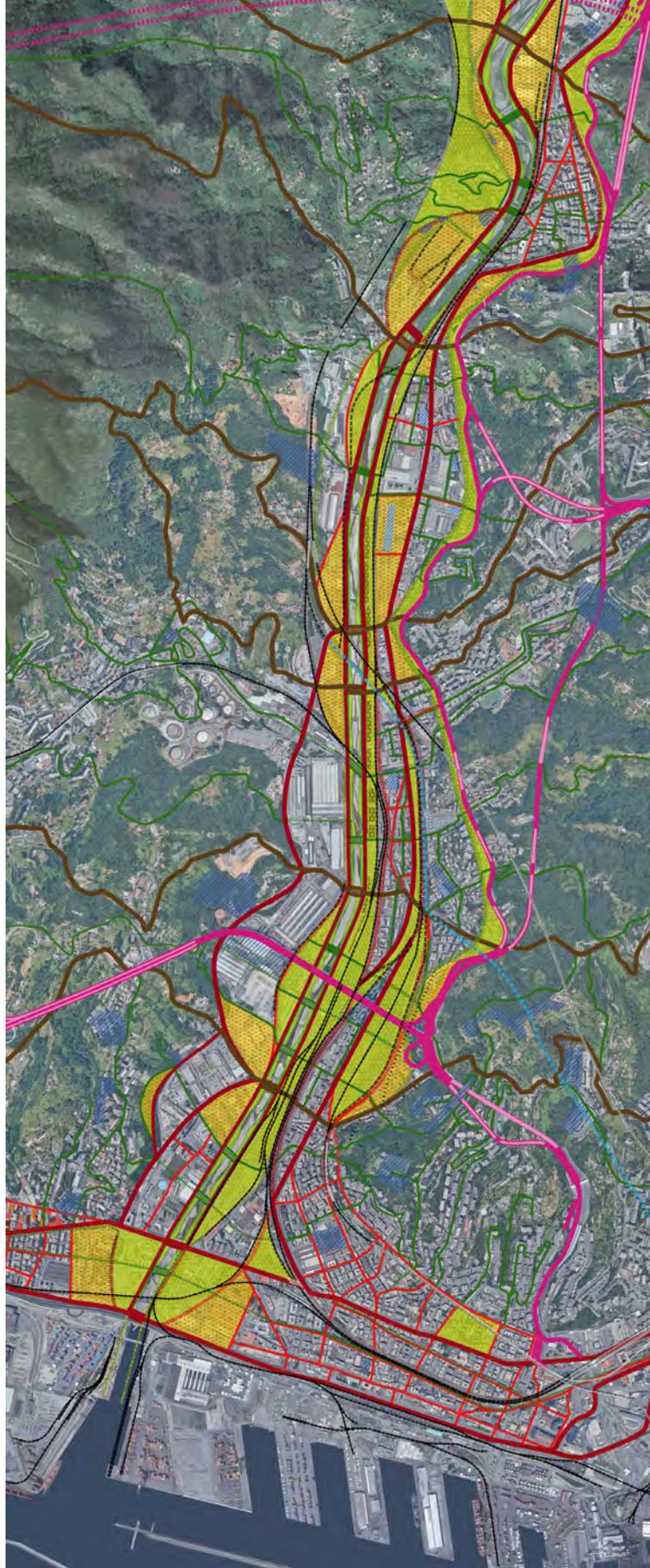
The Latin arch of the Mediterranean coast is characterized by a succession of torrential river areas, which have originally defined the distribution and morphology of the settlements along the coast.

Many of them are located in not central areas and are part of those peri-urban territories that, not having a polar role in the development of the urban fabric, they have remained a marginal back of the city, an ideal place for infrastructural and industrial development.

The case of Val Polcevera, located in the west side of Genoa, has been studied for years by the research group GicLab, which identifies in it the need of a profound reconsideration of the current situation in the direction of both a resilient, environmental attention and also an innovative vocation, re-thinking it with a strategic redefinition, as a new urban-landscape pole with the development of new active and interactive key-operations.

The territorial study of socio/infra/intra-structural networks wants not only to integrate different systems, but also, above all, to create synergies and resonance between them; it focuses on urban infrastructural mobility, but also it focuses on the interconnection between geographic and social realities that are now interrupted: the complex territories that today are fragmented (such as Val Polcevera) have the necessity and the opportunity to be reactivated and re-interlaced in a new geourban fabric, in which connections and interconnections play a fundamental role.

The strategic analysis of these case studies aims to show a new contemporary approach to a more multi-systemic (and multilevel) planning, that leads to the exploration of new types of cartography, mapping, graphic analysis (diagrams, ideograms, schemes) associated with a more expressive, communicative, plastic and conceptually explicit representation of the Urban De-sign.



N. Canessa,
M. Gausa,
M. Pitanti

CROSSLANDS: RESILIENCE AND NEW METROPOLITAN POLARITIES IN THE PERIURBAN RIVER SPACES OF THE MEDITERRANEAN COAST. THE CASE OF VAL POLCEVERA

L'arco latino della costa mediterranea, è caratterizzato da un susseguirsi di spazi fluviali e corsi d'acqua, perlopiù a carattere torrentizio, che hanno originariamente definito distribuzione e morfologia degli insediamenti lungo la costa. Molto di loro, in una situazione non sempre centrale, fanno parte di quei territori periurbani che, non rivestendo un ruolo polare nello sviluppo del tessuto urbano, sono rimasti paesaggi di margine, talvolta retro della città, luogo ideale per lo sviluppo infrastrutturale ed industriale.

Il caso genovese della val Polcevera, limite a ponente della città di Genova, è da anni oggetto di studio da parte del gruppo di ricerca GicLab, che vi individua la necessità di un ripensamento in chiave non solo resiliente ed ambientale (si veda la crescente sensibilità europea in tale direzione ed il caso barcellonese del fiume Besòs), ma anche innovativa, con una ridefinizione strategica come nuovo polo urbano-paesaggistico e per lo sviluppo di nuove operazioni-chiave attive ed interattive.

Lo studio territoriale di reti socio/infra/intra-strutturali ambisce non solo ad integrare differenti sistemi, quanto, e soprattutto, a creare fra questi sinergia e risonanza; focalizzandosi non unicamente sulla mobilità urbana infrastrutturale, ma anche, sull'interconnessione fra realtà geografiche e sociali oggi interrotte: territori oggi frammentati e complessi (come quello della val Polcevera) hanno la necessità e l'opportunità di essere riattivati e rintrecciati in nuove trame geourbane, in cui connessioni ed interconnessioni assumono un ruolo fondamentale.

L'analisi strategica di questi casi di studio vuole illustrare un nuovo approccio contemporaneo ad una pianificazione più multi-sistemica (e multilivello) che invita all' esplorazione di nuovi tipi di cartografia, mappatura, analisi grafica (diagrammi, ideogrammi, schemi, masterizzazioni) associati ad una rappresentazione più espressiva, comunicativa, plastica e concettualmente esplicita del Disegno Urbano.



N. Galván-Desvaux,
M. Jiménez,
A. Á.Tordesillas

IMAGING THE RIVER BENDS OR REPRESENTING PROCESSES

Water has no form of its own. Water courses are responsible for its geometry. These two apparently contradictory premises give landscape designers the opportunity to guide one or other types of actions in river networks.

Systematically throughout the twentieth century, numerous urban and periurban rivers have been channelled and rectified, alleging safety reasons, which in many cases have proved ineffective.

Ecological reasons that seem to return a more natural appearance to their environment are increasingly incorporated into landscape design. If we understand nature as a process, the representations of said designs will in no case be fixed photos of a closed journey. In this sense, the regeneration of natural watercourses may be one of the most complex cases and with more uncertain evolution.

These premises and the direct follow-up of a minor water course -Río Chico, Ávila, the result of a 2002 channelling project, with apparently outdated criteria, spiced up with the drawing of whimsical curves-, they serve as a guide to reflect on the different types of representation of these uncertain landscapes, in their different phases. From the rigid approach either by defect or excess of artifice to the terrain vague, which in its quality of representation could simply announce possibilities, we seek if the representation reveals aims, values and ultimately the desire for a form anchored to time.

Between hydraulic engineering and ecological restoration, the gradients of urban design and landscape architecture should be able to nuance the nature - society relations and ultimately their representations, the possible imaginaries.

IMMAGINARE LE CURVE DI UN FiumE O RAPPRESENTARE PROCESSI

L'acqua non ha forma propria. I corsi d'acqua sono responsabili della loro geometria. Queste due premesse, apparentemente contraddittorie, danno l'opportunità ai progettisti del paesaggio di guidare uno o l'altro tipo di azioni nelle reti fluviali.

Nel corso del ventesimo secolo, sistematicamente numerosi fiumi urbani e periurbani sono stati incanalati e rettificati, per motivi di sicurezza, che in molti casi si sono rivelati inefficaci.

Le ragioni ecologiche che sembrano restituire un aspetto più naturale al loro ambiente sono sempre più incorporate nella progettazione del paesaggio. Se intendiamo la natura come un processo, le rappresentazioni di detti disegni non saranno in alcun caso foto fisse di un viaggio a termine. In questo senso, la rigenerazione dei corsi d'acqua naturali può essere uno dei casi più complessi e incerti dell'evoluzione.

Queste premesse e il follow-up diretto di un corso d'acqua minore - Río Chico, Ávila, il risultato di un progetto di canalizzazione del 2002, con criteri apparentemente obsoleti, condito con il disegno di curve stravaganti - servono da guida per riflettere sul diversi tipi di rappresentazione di questi paesaggi incerti, nelle loro diverse fasi. Dal rigido approccio o dal difetto o eccesso di artificio al terreno vago, che nella sua qualità di rappresentazione potrebbe semplicemente annunciare possibilità, cerchiamo se la rappresentazione rivela scopi, valori e, in definitiva, il desiderio di una forma ancorata al tempo.

Tra ingegneria idraulica e restauro ecologico, i gradienti del design urbano e dell'architettura del paesaggio dovrebbero essere in grado di sfumare la natura - le relazioni della società e, in definitiva, le loro rappresentazioni, i possibili immaginari.



ON ART AND LANDSCAPE: CONNECTIONS AND MEANINGS BETWEEN THE REPRESENTATION AND THE PROJECT OF THE GREEN

"A garden is a complex of aesthetic and plastic intentions; and the plant is, to a landscape artist, not only a plant - rare, unusual, ordinary or doomed to disappearance - but it is also a colour, a shape, a volume or an arabesque in itself." (Roberto Burle Marx)

The objective of this article is to develop a temporal path through the different meanings of landscape and its representations over time up to the languages of contemporary landscape architecture.

The term landscape architecture, in fact, originates from the title of a book by Meason in 1828, *ON THE LANDSCAPE ARCHITECTURE OF THE GREAT PAINTERS OF ITALY*, deeply linking the architecture of the landscape with its pictorial representations.

This article aims to determine the relationship between landscape design and art not only from a graphic-representative but also from a design point of view: through a series of case studies the temporal context, the techniques used and their meanings will be analyzed.

Drawing, as a universal language, is the key to understanding the evolution of the concept of the landscape itself.

The article will conclude with a selection of examples of contemporary landscape projects to understand if and how art still influences design thinking and what are the future development possibilities for research on the subject.

"Drawing is what we actually make." (Laurie Olin)

M. Scaglione

SULL'ARTE E SUL PAESAGGIO: CONNESSIONI E SIGNIFICATI TRA LA RAPPRESENTAZIONE ED IL PROGETTO DEL VERDE

"A garden is a complex of aesthetic and plastic intentions; and the plant is, to a landscape artist, not only a plant - rare, unusual, ordinary or doomed to disappearance - but it is also a colour, a shape, a volume or an arabesque in itself." (Roberto Burle Marx)

L'obiettivo di questo articolo è sviluppare un percorso temporale attraverso i diversi significati di paesaggio e le sue rappresentazioni nel tempo fino a giungere ai linguaggi dell'architettura del paesaggio contemporanea.

Il termine architettura del paesaggio, infatti, trae origine dal titolo di un libro di Meason nel 1828, *ON THE LANDSCAPE ARCHITECTURE OF THE GREAT PAINTERS OF ITALY*, legando profondamente l'architettura del paesaggio con le sue rappresentazioni pittoriche.

Questo articolo vuole determinare il rapporto tra il progetto del paesaggio e l'arte non solo dal punto di vista grafico- rappresentativo ma anche progettuale: attraverso una serie di casi studio si analizzerà il contesto temporale, le tecniche utilizzate ed i loro significati.

Il disegno, come linguaggio universale, è la chiave di lettura dell'evoluzione del concetto stesso di paesaggio.

L'articolo si concluderà con una selezione di esempi di progetti del paesaggio contemporanei per comprendere se e come l'arte influisca ancora sul pensiero progettuale e quale siano le possibilità di sviluppo future per la ricerca in materia.

"Drawing is what we actually make." (Laurie Olin)



THE DRAWING AND THE DIMENSION OF PROTECTED AGRICULTURE INTO THE MEDITERRANEAN LANDSCAPE

The Mediterranean represents an almost closed basin within which numerous streams flow. The coastal territories that are part of it, constitute a well-defined ecoregion, characterized by a remarkable diversity of landscapes, geology and climate. The Mediterranean landscape is presented as the result of the interaction between the geo-environmental characteristics and the anthropic activities (Marzi, Tedone, 2009). The birth of agriculture occurred following the improvement of the climatic conditions due to the end of the last glacial period (Würm) and to the beginning of the Holocene (around 10,000 years ago) that still continues. Where there were the ideal characteristics to cultivate, the villages first arose, then the towns became cities and some of them in the present metropolis. It was agriculture that shaped the landscapes in its favor during the history, even today the rural territory draws a pattern of full and empty spaces, fields and greenhouses, variegated but easily recognizable. However, the need to adapt the climatic conditions to specific crops to meet the strong demand of the global market, led from the middle of the last century to a disproportionate and unconditional spread of agricultural structures with a serious environmental impact. This brief discussion highlights the dynamics that exist between the drawing of the agricultural landscape, the dimension of the rural sector, the Mediterranean landscape, European policies and future development prospects.

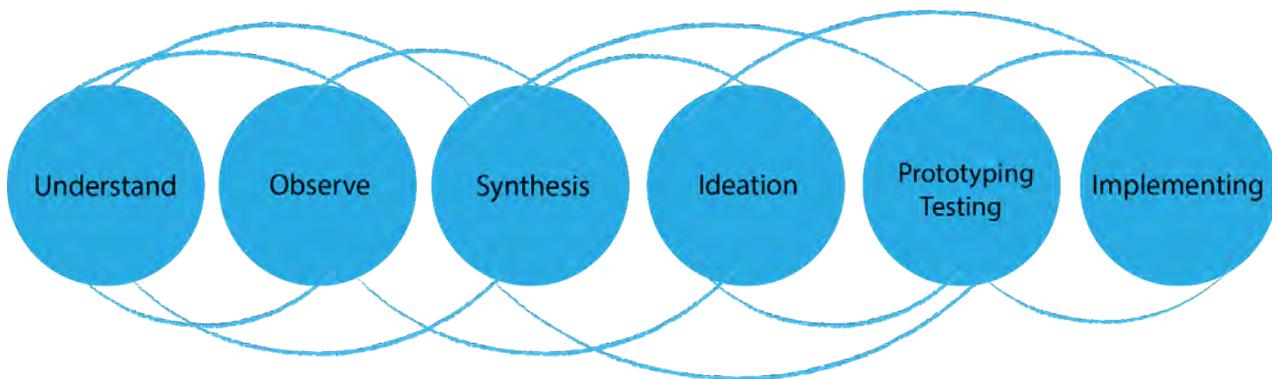
G. Tucci

IL DISEGNO E LA DIMENSIONE DELL'AGRICOLTURA TUTELATA NEL PAESAGGIO MEDITERRANEO

Il Mediterraneo rappresenta un bacino quasi chiuso nel quale sfociano numerosi corsi d'acqua. I territori costieri che ne fanno parte costituiscono un'ecoregione ben definita, caratterizzata da una notevole diversità di paesaggi, geologia, clima. Il paesaggio Mediterraneo si presenta come il risultato dell'interazione tra le caratteristiche geo-ambientali e le attività antropiche (Marzi, Tedone, 2009). La nascita dell'agricoltura si è verificata in seguito al miglioramento delle condizioni climatiche dovute alla fine dell'ultimo periodo glaciale (Würm) e all'inizio dell'Olocene (intorno ai 10.000 anni fa) che perdura tuttora. Ove vi erano le caratteristiche ideali per coltivare sono sorti dapprima i villaggi, poi i paesi si sono trasformati in città ed alcuni di essi nelle attuali metropoli. È stata l'agricoltura a plasmare nella storia i paesaggi a suo favore, ancora oggi il territorio rurale disegna un pattern di pieni e vuoti, campi e serre, variegato ma ben riconoscibile. Tuttavia la necessità di adattare le condizioni climatiche a specifiche colture per far fronte alla forte richiesta del mercato globale, ha portato dalla metà del secolo scorso ad una diffusione smisurata ed incondizionata delle strutture agricole dal grave impatto ambientale. In questa breve trattazione vengono messe in luce quali sono le dinamiche che intercorrono fra il disegno del paesaggio agricolo, la dimensione del settore rurale, il paesaggio Mediterraneo, le politiche Europee e le prospettive di sviluppo futuro.



t3 The drawings for the project: tracks- visions and pre-visions
I Disegni per il progetto: tracce-visioni e pre-visioni



S. Bernardini,
F. Bianconi,
M. Filippucci,
A. Rondi

TWENTY4YOU COMPUTATIONAL LAB: FROM IDEA TO PROJECT

The common sense tells us that innovation go through the Genius of people who mature unexpected ideas. The experience completes the statement introducing the necessities for these ideas to be sustainable and doable, nor the market will sustain them nor people pay for them. On these two statements, we decide to build a sustainable experimental lab, innovative in the technological experience and accessible in costs, trasversal and transdisciplinary for the researches, but concrete and ergonomic in the realizations, available for the pure big data archives but aligned with the market necessities. Starting from the actual researches, the lab exploit the potentialities of the parametric algorithms and the full immersion experiences, to recreate connection, virtual location and innovative format, creating concrete project developing new kind of activities. From the idea to the metaproject (built on real data tracking), to the project itself correctly managed thanks to digital instruments and training activities, to the concrete output for the market, the right balance between research and business: "twenty4you@ computational lab".

TWENTY4YOU COMPUTATIONAL LAB: DALL'IDEA AL PROGETTO

Il buon senso ci dice che l'innovazione passa attraverso il genio di persone che maturano idee inaspettate. L'esperienza completa questa dichiarazione introducendo la necessità per queste idee di essere sostenibili e fattibili, diversamente né il mercato né gli utenti saranno disponibili ad investire su di esse. Su queste due affermazioni, abbiamo deciso di condividere il progetto della costruzione di un laboratorio sperimentale sostenibile, innovativo nell'esperienza tecnologica e accessibile nei costi, trasversale e transdisciplinare per le ricerche, ma concreto ed ergonomico nelle realizzazioni, disponibile per la raccolta di big data ma in linea con le necessità del mercato. Partendo dalle ricerche attuali, il laboratorio sfrutta le potenzialità degli algoritmi parametrici e le esperienze di "full immersion reality", per ricreare connessioni, location virtuali e format innovativi, creando progetti concreti. Dall'idea al "metaprogetto" (costruito sul rilevamento dei dati reali), al progetto stesso gestito correttamente grazie agli strumenti digitali e alle attività di formazione, alla produzione concreta per il mercato, al giusto equilibrio tra ricerca e business: nasce il "twenty4you@ computational lab".
The common sense tells us that innovation



F. Bianconi,
M. Filippucci,
M. Meschini

COMMUNITY DESIGN. THE CASE OF “POLO UNICO OSPEDALIERO” IN PERUGIA

The present research work is related to the study of a masterplan that includes the Hospital Center in Perugia, in particular the focus is on the project for the construction of a new building that will result in the extension of the current Special Residences for patients in outpatient therapy. This project is part of the organic plan that involves the construction of the Hospital Center (Hospital and University of Perugia) and is an initiative of the “Comitato per la Vita Daniele Chianelli”, a non-profit organization that was created by a group of parents who felt the need to intervene more directly in carrying out activities to support the public structure and to be alongside those who suffer and struggle for life.

The functional requirement is that of increasing the reception capacity of the Chianelli Residence and at the same time extending the services offered in the area of the hospital pole by integrating commercial and nursery spaces with a dedicated and protected green area, in order to provide global assistance to families who care for children and adults throughout their illness.

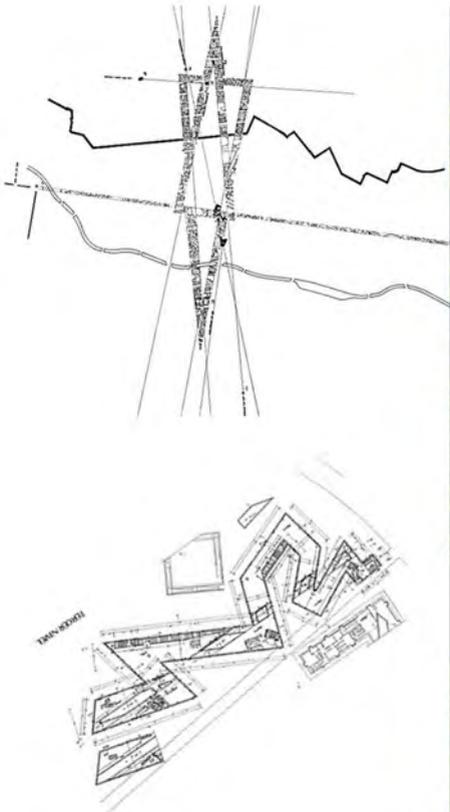
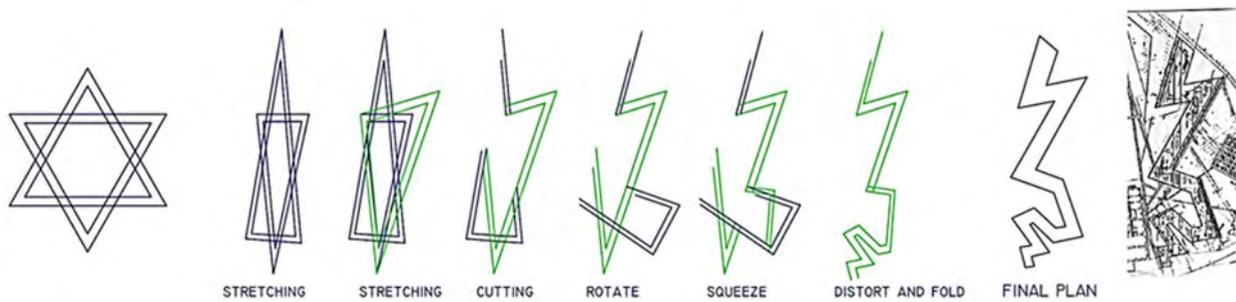
The project is part of a strategic area of the city of Perugia, close to the new reality of S. Sisto and Sant'Andrea delle Fratte; at the same time the complex is adjacent to a green area, which offers spaces and views that denote the territory.

DESIGN PER LA COMUNITÀ. IL CASO DEL “POLO UNICO OSPEDALIERO” IN PERUGIA

Il presente lavoro di ricerca è relativo allo studio di un masterplan che ingloba il Polo Unico Ospedaliero di Perugia, in particolare l'attenzione è posta al progetto per la realizzazione di un nuovo edificio che risulterà ampliamento delle attuali Residenze Speciali per pazienti in terapia ambulatoriale. Tale progetto si inserisce all'interno del piano organico che prevede la realizzazione del Polo Unico Ospedaliero (Azienda ospedaliera ed Università di Perugia) ed è un'iniziativa del Comitato per la Vita “Daniele Chianelli”, un'associazione senza fini di lucro, che nasce per opera di un gruppo di genitori che ha sentito l'esigenza d'intervenire in maniera più diretta nel realizzare attività di supporto alla struttura pubblica e di dover essere al fianco di chi soffre e lotta per la vita.

L'esigenza funzionale è quella di incrementare la capacità di accoglienza del Residence Chianelli e al contempo ampliare i servizi offerti nell'area del polo ospedaliero integrando spazi commerciali ed asilo nido con area verde dedicata e protetta, in modo da fornire un'assistenza globale alle famiglie che assistono i pazienti bambini ed adulti per tutto il decorrere della loro malattia.

Il progetto si inserisce in un'area nevralgica della città di Perugia, a ridosso delle nuove realtà di S. Sisto e Sant'Andrea delle Fratte; allo stesso tempo il complesso sorge in adiacenza ad un'area verde, che offre spazi e visuali che ne denotano il territorio.



A. Capanna
G. Mele

CONCEPTUAL REPRESENTATIONS TO DESIGN

The design activity can be summarized as the process of transcription of an idea developed between memory and knowledge. At the same time, following further processes, generally of a sequential type, it is the product of a series of actions aimed at defining the shape, in whose phases technique and craft, sensitivity and knowledge converge. The drawing is the tool to compose this transcription.

Drawing is as well the action and the procedure to transcribe. As an act of will, proper to the human mind, it is necessary to design, beyond the various techniques of invention that many have tried to codify. A synthetic design, a scheme, often constitute a training for the architect's creative activity.

Starting from the analysis of some sketches by well-known architects and their evolution into complete projects and built architectures, this work aims to highlight how the schematic drawing of an idea, obtained through synthetic ideograms, is part of the design process in its being the representation of the evolution and the tool to communicate the idea itself.

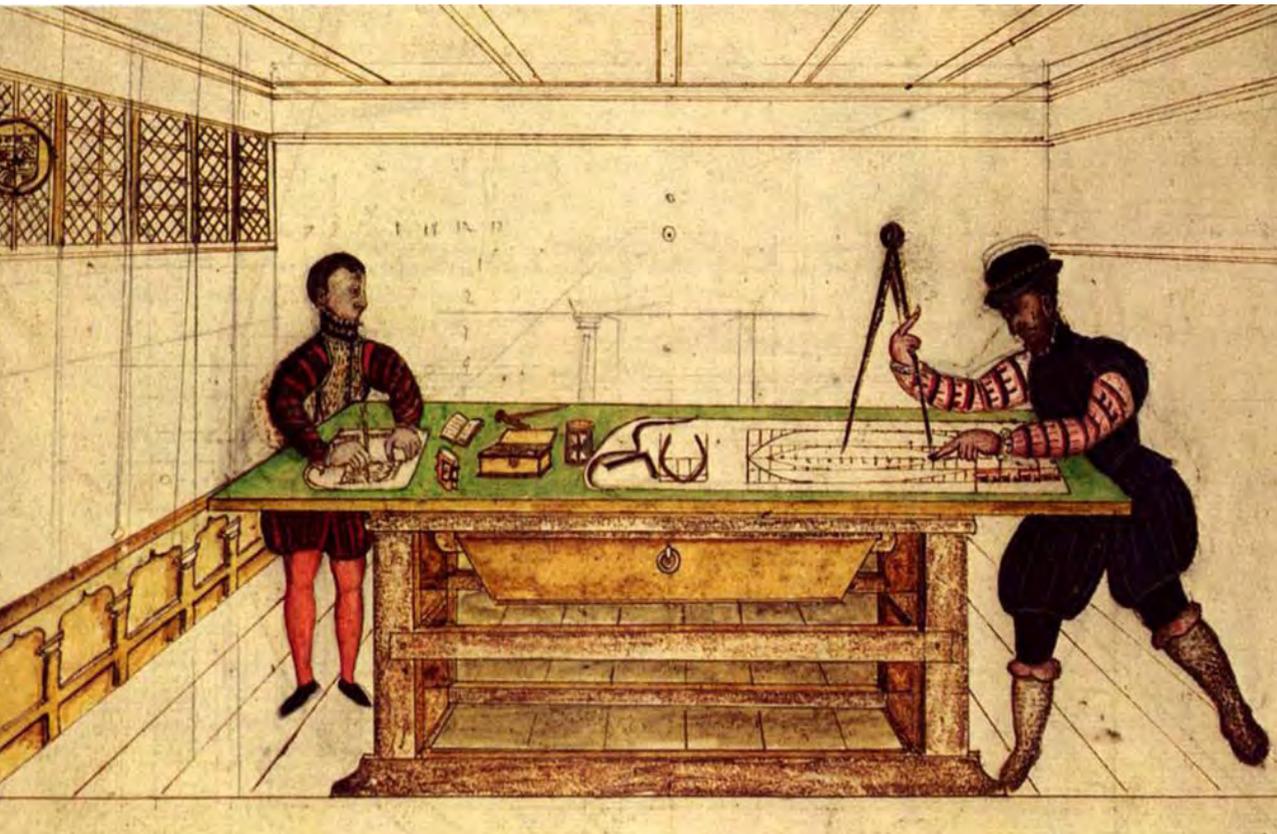
Developing an idea through conceptual schemes is a method that can be acknowledged in two main statuses: the synthetic design to think and the one to tell, describe, communicate. Often these two statuses converge into a single representation.

RAPPRESENTAZIONI CONCETTUALI PER PROGETTARE

L'azione progettuale può essere riassunta come il processo di trascrizione di un'idea che si elabora tra memoria e conoscenza. Contemporaneamente, seguendo ulteriori processi generalmente di tipo sequenziale è il prodotto di una serie di azioni volte alla definizione della forma, nelle cui fasi convergono tecnica e mestiere, sensibilità e saperi. Lo strumento per comporre questa trascrizione è il disegno. Esso è l'azione e l'operazione per trascrivere. Come atto di volontà proprio della mente umana, è necessario per progettare al di là delle varie tecniche di invenzione che in molti hanno cercato di codificare. Un disegno sintetico, uno schema, costituiscono spesso un condizionamento per l'attività creativa dell'architetto.

Partendo dall'analisi di alcuni schizzi di noti architetti e della loro evoluzione in progetto, questo lavoro vuole mettere in evidenza come il disegno schematico di un'idea, ottenuto attraverso ideogrammi sintetici, faccia parte nel processo progettuale nel suo essere la rappresentazione dell'evoluzione e lo strumento per comunicare l'idea stessa.

Il metodo per sviluppare un'idea attraverso schemi concettuali può essere individuato in due grandi momenti: il disegno sintetico per pensare e quello per raccontare, descrivere, comunicare. Spesso questi due momenti convergono in un'unica rappresentazione.



A. Corradi
C. Tacchella

PROLEGOMENA OF A DISCIPLINE THAT WILL BECOME SCIENCE: THE DESIGN OF A SHIP IN THE RENAISSANCE

In the fifteenth century thanks to the farsighted pre-visions and initiatives of Henry the Navigator (1394 - 1460) and Christopher Columbus (1451 - 1506), to cite only the best known among the many, new horizons opened up for exploration, navigation and maritime trade thanks to the new routes in the Atlantic, which led to the discovery of new lands and new riches. The necessity and the desire to cross the ocean in the shortest possible time and with the maximum chance of success required a renewal of the European fleets because galleys, cogs and carracks could no longer be considered reliable vessels for the great ocean sea as they were for the Mediterranean or for cabotage navigation along the European coasts.

This need for renewal required a change of paradigm in shipbuilding that involved a major study and a deepening of the construction techniques for the building of ever larger, strong and reliable vessels in navigation in the high sea.

This need was answered in the sixteenth century, when they start to realize the construction plans of ships; these scale drawings of boats became a fundamental tool for shipbuilding and a new winning way to have a reliable idea of what would have been the new ship, thanks also to the integration of the project with the new disciplines that were developing more and more in those years: arithmetic, geometry and technical drawing. Beyond the knowledge of the master carpenters, this new way of designing began with scholars such as the Portuguese Fernando Oliveira (1507 - c.1581), who wrote one of the first shipbuilding treatises in 1580, the *Livro da Fabrica das Naus*, the English Matthew Baker (1530 - 1613), with particular reference to his manuscript *Fragment of Early English Shipwrightry* of 1586, and the Italian Bartolomeo Crescenzo (second half of the 16th - 15th centuries), who beckoned of this new way of understanding the design of the boat in its *Nautica Mediterranea* treatise of 1607, to arrive a few years later to the fundamental treatise *Architectura Navalis* (1629) by Joseph Furtenbach (1591 - 1667).

In this short note we want to trace a brief history of this change of paradigm in the naval construction that has anticipated the linguistic revolution which will see its maximum expression in the seventeenth and nineteenth centuries in Europe.



A. Corradi
C. Tacchella

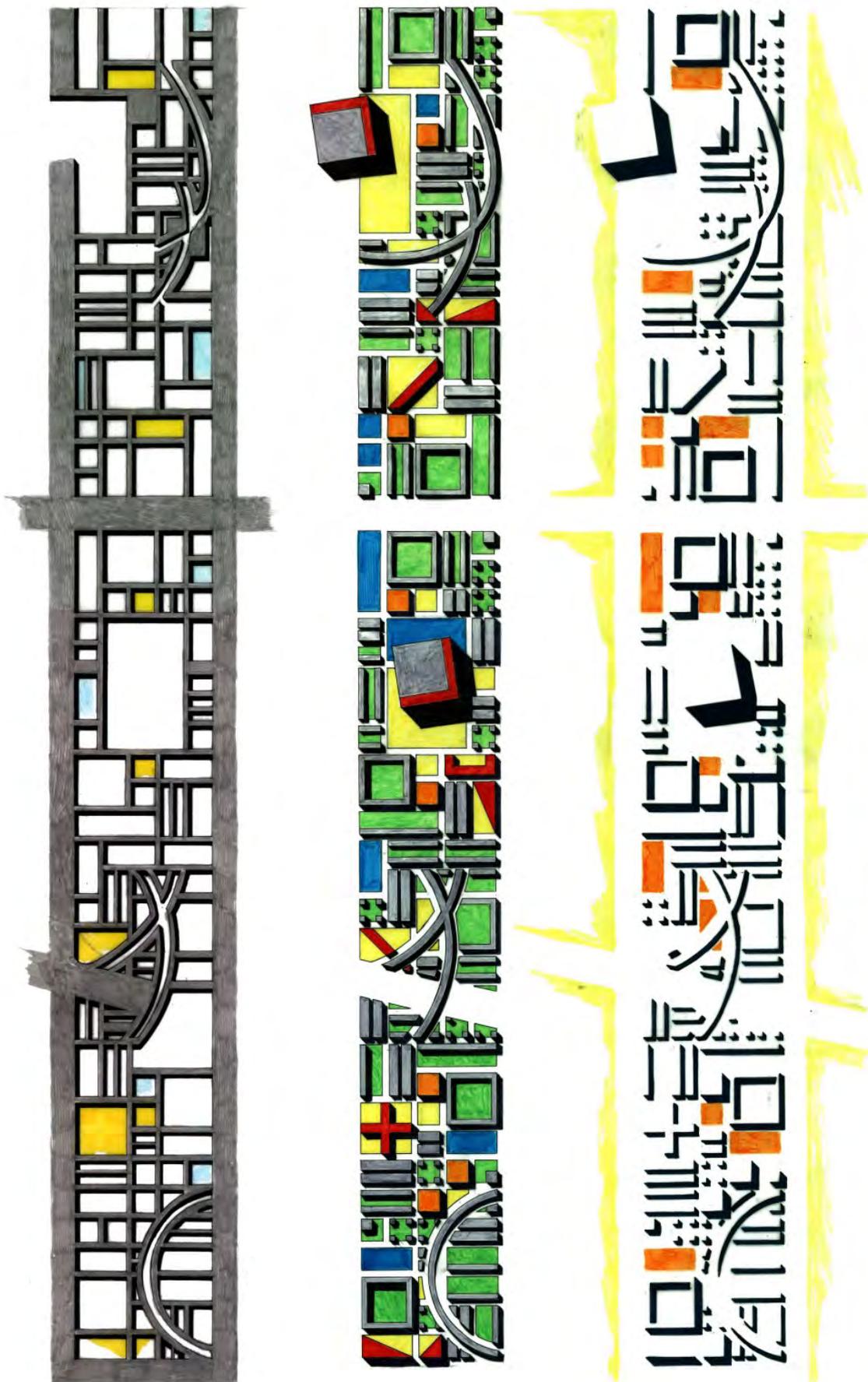
PROLEGOMENI DI UNA DISCIPLINA CHE DIVENTERÀ SCIENZA: IL DISEGNO DI PROGETTO DI UNA IMBARCAZIONE NEL RINASCIMENTO

Nel XV secolo grazie alle lungimiranti pre-visioni e iniziative di Enrico il Navigatore (1394 - 1460) e di Cristoforo Colombo (1451 - 1506), per citare solo i più noti tra i tanti, si aprirono nuovi orizzonti all'esplorazione, alla navigazione e al commercio marittimo grazie alle nuove rotte in Atlantico, che portarono alla scoperta di nuove terre e nuove ricchezze. La necessità e il desiderio di attraversare l'oceano in minor tempo possibile e con la massima possibilità di successo, resero necessario un rinnovamento delle flotte europee in quanto galee, cocche e caracche non potevano più essere considerate imbarcazioni affidabili per il grande mare oceano come invece lo erano per il Mediterraneo o per la navigazione di cabotaggio lungo le coste europee.

Questo bisogno di rinnovamento richiese un cambio di paradigma nella costruzione navale che implicò un maggiore studio e un approfondimento delle tecniche costruttive per la realizzazione di imbarcazioni sempre più grandi, robuste e affidabili nella navigazione in mare aperto.

Questo bisogno trovò una risposta a partire dal XVI sec., quando si iniziarono a realizzare i piani di costruzione di una nave; questi disegni in scala delle imbarcazioni divennero uno strumento fondamentale per la costruzione navale, un nuovo e vincente modo per avere una idea affidabile di quella che sarebbe stata la nuova imbarcazione, grazie anche all'integrazione del progetto con le nuove discipline che si andavano viepiù sviluppando in quegli anni: l'aritmetica, la geometria e il disegno tecnico. Questo nuovo modo di progettare, al di là dei saperi propri dei maestri d'ascia, prese l'avvio da studiosi come il portoghese Fernando Oliveira (1507 - c. 1581), che scrisse il *Livro da Fabrica das Naus* nel 1580, uno dei primi trattati di costruzioni navali, l'inglese Matthew Baker (1530 - 1613), e in particolare al suo manoscritto *Fragment of Early English Shipwrightry* del 1586, e l'italiano Bartolomeo Crescenzio (seconda metà XVI - XV sec.), che fece cenno di questo nuovo modo di intendere il progetto dell'imbarcazione nel suo trattato *Nautica Mediterranea* del 1607, per arrivare alcuni anni dopo al fondamentale trattato *l'Architectura Navalis* (1629) di Joseph Furttenbach (1591 - 1667).

In questa breve nota si vuole allora tracciare una breve storia di questo cambio di paradigma nella costruzione navale che ha anticipato di alcuni secoli la rivoluzione linguistica che vedrà la sua massima espressione nei secoli XVII e XIX in Europa.



INCOMPLETE AND MARGINAL CONSIDERATIONS ON CURRENT ASPECTS OF DRAWING IN ARCHITECTURE

Architecture is one of the most important activities, as ancient as the history of mankind, which is configured as a dual commitment, including art and science, not in equal percentages but with a strong prevalence of the first term. It is inherent in it the existence of the function, which must not be considered as an exclusively technical fact but as a theoretical and creative place at the same time stable and metamorphic, to be thought in a typological field very close to that of the structural and morphological relations to which the components of a building give life. The intellectual and creative energy that governs the generative process of a natural territory of a city, of its buildings, is for me, in agreement with the sixteenth-century ideas by Giorgio Vasari and Federico Zuccari, but also with the modern conceptions of the construction by Le Corbusier and Ludwig Mies Van der Rohe, drawing as the primary source of the three arts, painting, sculpture and architecture. There is also to be said that I have never been convinced that architecture is a discipline, mainly composed of autonomous specialist knowledge, i.e. with its own specific field. Instead, I believe that architecture is unitarian, as are all organisms but, like these, articulated in several parts or defined but not independent areas that stratify, interact, and integrate with each other in order to produce a conceptual and operative identity defined by precise thematic boundaries, coherent in all its components.

F. Purini

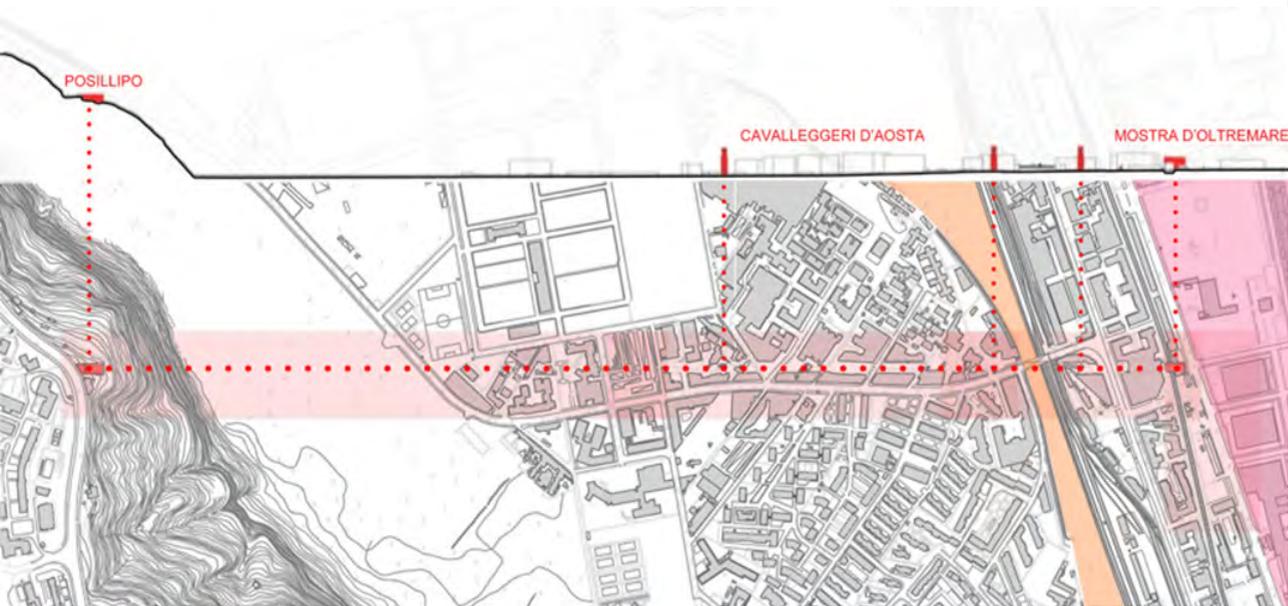
CONSIDERAZIONI INCOMPLETE E MARGINALI SU ASPETTI ATTUALI DEL DISEGNO NELL'ARCHITETTURA

L'architettura è un'attività tra le più importanti, antica quanto la storia dell'umanità, che si configura come un impegno duplice, comprendente l'arte e la scienza, non in percentuali uguali ma con una forte prevalenza del primo termine. E' intrinseca in essa l'esistenza della funzione, che non deve essere considerata come un fatto esclusivamente tecnico ma come un luogo teorico e creativo nello stesso tempo stabile e metamorfico, da pensare in un ambito tipologico molto prossimo a quello delle relazioni strutturali e morfologiche alla quali le componenti di un edificio danno vita. L'energia intellettuale e creativa che governa il processo generativo di un territorio naturale di una città, dei suoi edifici, è per me, in accordo con le idee cinquecentesche di Giorgio Vasari e di Federico Zuccari, ma anche con le concezioni moderne del costruire di Le Corbusier e Ludwig Mies Van der Rohe, il disegno come sorgente primaria delle tre arti, la pittura, la scultura e l'architettura. C'è anche da dire che non sono mai stato convinto che l'architettura sia una disciplina, per di più composta di saperi specialistici autonomi, ovvero dotati di un proprio campo specifico. Credo invece che l'architettura sia unitaria, come lo sono tutti gli organismi ma, come questi, articolata in più parti o aree definite ma non indipendenti che si stratificano, interagiscono, e si integrano al fine di produrre un'identità concettuale e operante definita da precisi confini tematici, coerente nell'insieme delle sue componenti.



t4 Margins: the signs of memory and of the city in progress

Margini: i segni della memoria e della città' in progress



A DISUSED FUNICULAR RAILWAY IN THE URBAN LANDSCAPE

The transformations of the cities are linked to a network of connections that develop between the above and below the ground.

The proposed contribution aims to document, reread the settlement logic and reconstruct the functional and perceptive connotations of the funicular railway that, built in Naples starting from 1937, connected the hill of Posillipo, which represented a natural limit to the development of the city towards the west, to new areas of expansion in this area and, in particular, at the exhibition center of the Mostra d'Oltremare, born during the Fascist era, in which some of the protagonists of the architectural culture of the period worked.

Only a few traces remain today of the complex design put in place by Giulio De Luca in 1937, strongly rooted in the dense building fabric, with respect to which they are also perceptually imposed, as in the case of the two imposing pylons of the plant, abandoned since 1952.

Through a careful rereading of the period documentation, and using the tools of the Drawing, we also want to check the current meaning of the funicular railway, looking at an international scenario that sees this type of connection infrastructure, a valid support to accessibility and to the enhancement of the landscape qualities of the urban space.

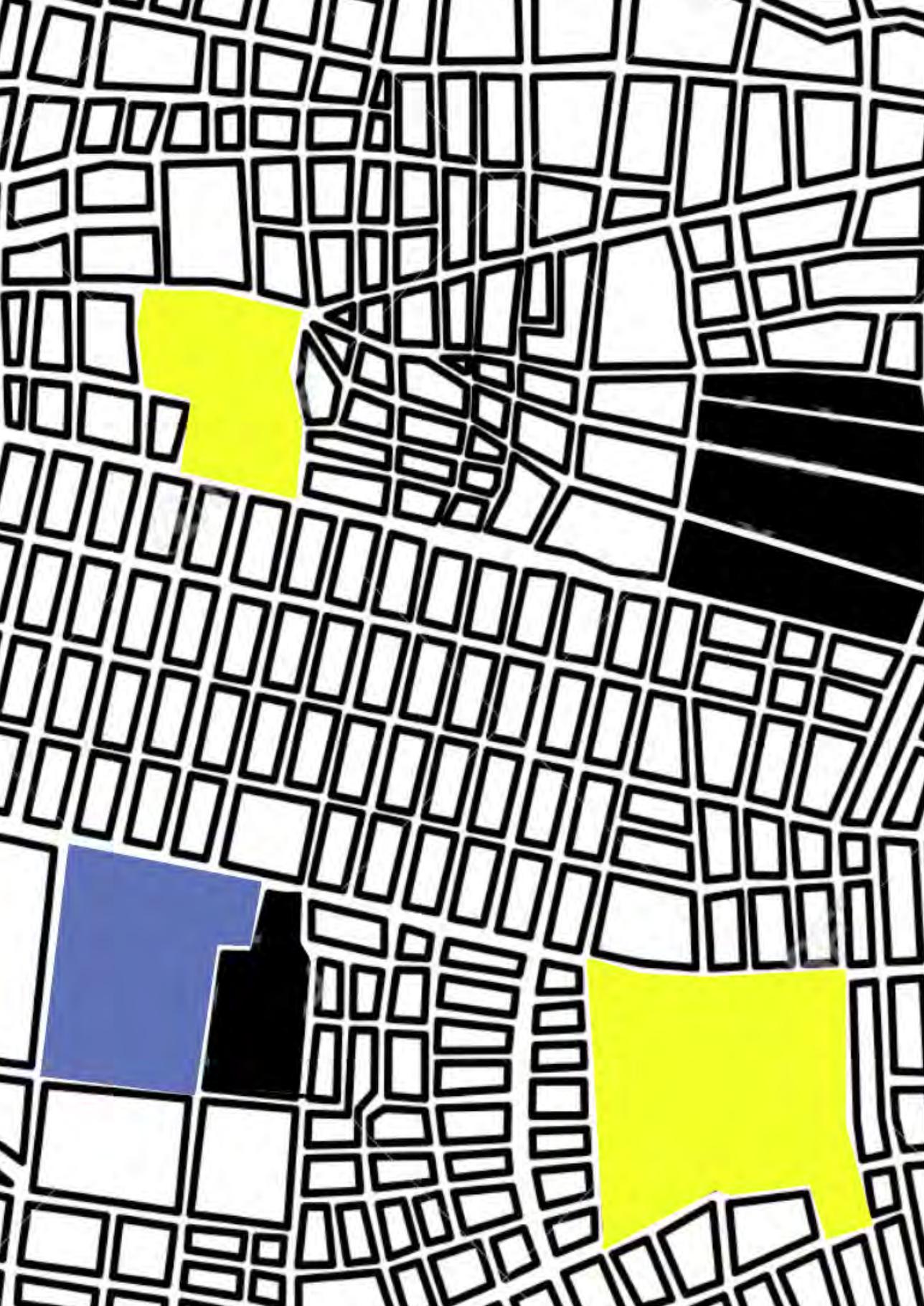
G. Antuono
M.L.Papa

UNA FUNIVIA DISMESSA NEL PAESAGGIO URBANO

Le trasformazioni delle città sono legate ad una rete di collegamenti che si sviluppano tra il sopra ed il sottosuolo. Tra questi vi sono le funivie urbane che esaltano la componente percettiva ed una visione inusuale, dall'alto, dello spazio. Il contributo proposto si prefigge di documentare, rileggere la logica insediativa e ricostruire le connotazioni funzionali e percettive della funivia che, realizzata a Napoli a partire dal 1937, collegava la collina di Posillipo, che rappresentava un naturale limite allo sviluppo della città verso occidente, ai nuovi quartieri di espansione in tale zona e, in particolare, al polo fieristico della Mostra d'Oltremare, nato in epoca fascista, nel quale operarono alcuni tra i protagonisti della cultura architettonica dell'epoca.

Del complesso disegno messo in atto da Giulio De Luca nel 1937 restano oggi solo poche tracce, fortemente radicate nel fitto tessuto edilizio, rispetto al quale si impongono anche percettivamente, come nel caso dei due imponenti piloni dell'impianto, dismesso dal 1952.

Attraverso una attenta rilettura della documentazione d'epoca, ed utilizzando gli strumenti propri del Disegno, si vuole anche verificare il significato attuale della funivia, guardando ad uno scenario internazionale che vede in tale tipologia di infrastrutture di collegamento, un valido supporto all'accessibilità e alla valorizzazione delle qualità paesaggistiche dello spazio urbano.



N. Canessa,
M. Gausa,
F. Vercellino

MAPS OF STRATEGICAL, PHYSICAL, SOCIAL (AND EMOTIONAL) GEOGRAPHIES

In the last fifteen years the concept of urban planning has been deeply changed, with a consequent change in the geographies of living.

On the one hand, the recent development of Territorial Data Infrastructures (SDI), on the other hand the phenomenon of Voluntary Geographical Information (VGI) and in particular the geographical data deriving from Social Media (SMGI), whose spread has allowed to overcome the physical / gnoseological concept of boundary generating fluid and versatile geometries.

Today the urban planners, through the study of the SMGI data, are able to quickly obtain quantitative and quantitative information on the spatial dynamics of the citizens in the urban context.

This practice will be increasingly exploited in the future, especially in the context of environmental or culpable disasters, in which the redesign of an area requires tight deadlines.

How in the future it will be studied and redesign a post-disaster area like the area of the Val Polcevera after the collapse of the Morandi bridge?

The question that arises is spontaneous: it will be possible to rethought an urban context in which everyone, being able to access the social networks, will have power to represent their future image of space? What would be the consequences of the user's immediate responses? Starting from Google Maps and Instagram would you see an overlap or a split between the maps of the physical movements and the maps of the emotional geographies?

MAPPE DELLE GEOGRAFIE STRATEGICHE, FISICHE, SOCIALI (ED EMOTIVE)

Negli ultimi quindici anni è stato profondamente stravolto il concetto di urbanistica, con un conseguente mutamento delle geografie dell'abitare.

Da una parte il recente sviluppo delle Infrastrutture di Dati Territoriali (SDI), dall'altro il fenomeno delle Informazioni Geografiche Volontarie (VGI) e in particolar modo dei dati geografici derivanti dai Social Media (SMGI), la cui diffusione ha permesso di superare il concetto fisico/gnoseologico di confine generando geometrie fluide e versatili.

Oggi gli urbanisti, attraverso lo studio dei dati dei SMGI, sono in grado di ottenere in tempi rapidi indicazioni qualitative e quantitative sulle dinamiche spaziali dei cittadini.

Tale prassi sarà sempre più sfruttata in futuro, in particolar modo in concomitanza di un disastro ambientale o colposo, in cui la riprogettazione di un'area prevede serrate tempistiche.

In futuro come sarà studiata e ridisegnata un'area post-disastro come quella della Val Polcevera post crollo del Ponte Morandi?

La domanda che sorge spontanea è: sarà possibile ripensare un contesto urbano in cui ognuno, potendo accedere ai social network, avrà il potere di rappresentare la propria immagine futura dello spazio?

Quali sarebbero le conseguenze delle immediate risposte dell'utente sulla riprogettazione di un'area come la Val Polcevera? Partendo da Google Maps e Instagram si assisterebbe ad una sovrapposizione o ad una scissione tra le mappe degli spostamenti fisici e le mappe delle geografie emotive?



PRODUCTS, SERVICES, EVENTS. THE ITALIAN RICHNESS OF TRACES AND QUALITY DETAILS: OUR CREATIVE HERITAGE

Design has not changed, but the world has, conditions and situations have changed. Designers' role is not limited within the confines of the formal definition of the product but extended as the motor of actions and activities in different fields of material and digital production. The paper focuses on the subject of the relationship between artefacts, services and events. The sharing economy guides us towards the temporary use of things, the end of the necessity of individual possession, leads to the concept of sharing, the only means that makes the planning of new products and new services, by exploiting the potentiality of events.

"Designing is not a profession but an attitude" Laszlo Moholy-Nagy said, and precisely inspired by this statement Alice Rawsthorn titled her latest book "Design as an Attitude" in which she makes a careful and current analysis of the new designers' generation and their trials.

The paper will analyse the features of some action-design case studies, developed in the design master's degree course, offering an overview about contemporary design practices and evidencing the role of traces and details for giving sense and shaping to prototyping new ideas.

Our heritage is an open field of experimentation in which we can sow and grow research and visions to improve 's lives, which has always been the goal of our work.

R. Fagnoni

PRODOTTI, SERVIZI, EVENTI. LA RICCHEZZA ITALIANA DI TRACCE E DETTAGLI DI QUALITÀ: IL NOSTRO PATRIMONIO CREATIVO

Il design non è cambiato, è cambiato il mondo, sono cambiate le condizioni e le situazioni. Il ruolo dei designer non è più limitato entro i confini della definizione formale del prodotto, si esteso a motore di azioni e attività in diversi campi della produzione materiale e digitale.

Il testo si concentra sul tema delle relazioni fra l'artefatto, il servizio e l'evento. La sharing economy ci guida verso l'uso temporaneo delle cose, la fine della necessità di possesso individuale, la condivisione come unico mezzo che rende economicamente valida la programmazione di nuovi prodotti e nuovi servizi, sfruttando le potenzialità degli eventi.

"Progettare non è una professione ma un atteggiamento" diceva Moholy-Nagy, e seguendo questa posizione Alice Rawsthorn ha intitolato il suo ultimo libro "Design as an Attitude" proponendo un'analisi attenta e attuale della nuova generazione di designer e delle loro sperimentazioni.

Il testo analizzerà i caratteri di alcuni casi di progetti-azione svolti nel corso di laurea magistrale in design, fornendo una panoramica sulle pratiche del design contemporaneo, evidenziando il ruolo dei dettagli e delle tracce del nostro patrimonio nel conferire senso e forma alla prototipazione di nuove idee. Il nostro patrimonio è un campo aperto di sperimentazione all'interno del quale possiamo seminare e far crescere ricerche e visioni per migliorare la vita delle persone, che rimane comunque da sempre l'obiettivo del nostro lavoro.

VORSCHLAG EINER HERAUSGABE IM MODIFIZIERTEN GRADNETZSYSTEM (NEUER RAUSLOCH-SYSTEM DEMARNT) FÜR EINEN NEUWIRTSCHAFTLICHEN HIMMELSKÖRPER, DARGESTELLT AM BEISPIEL DER ERDE, ALS BEITRAG ZU DEREN "FLANDBERLEITERUNG".

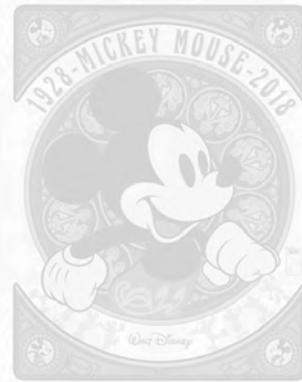
Gewidmet:
OMU und der UNO

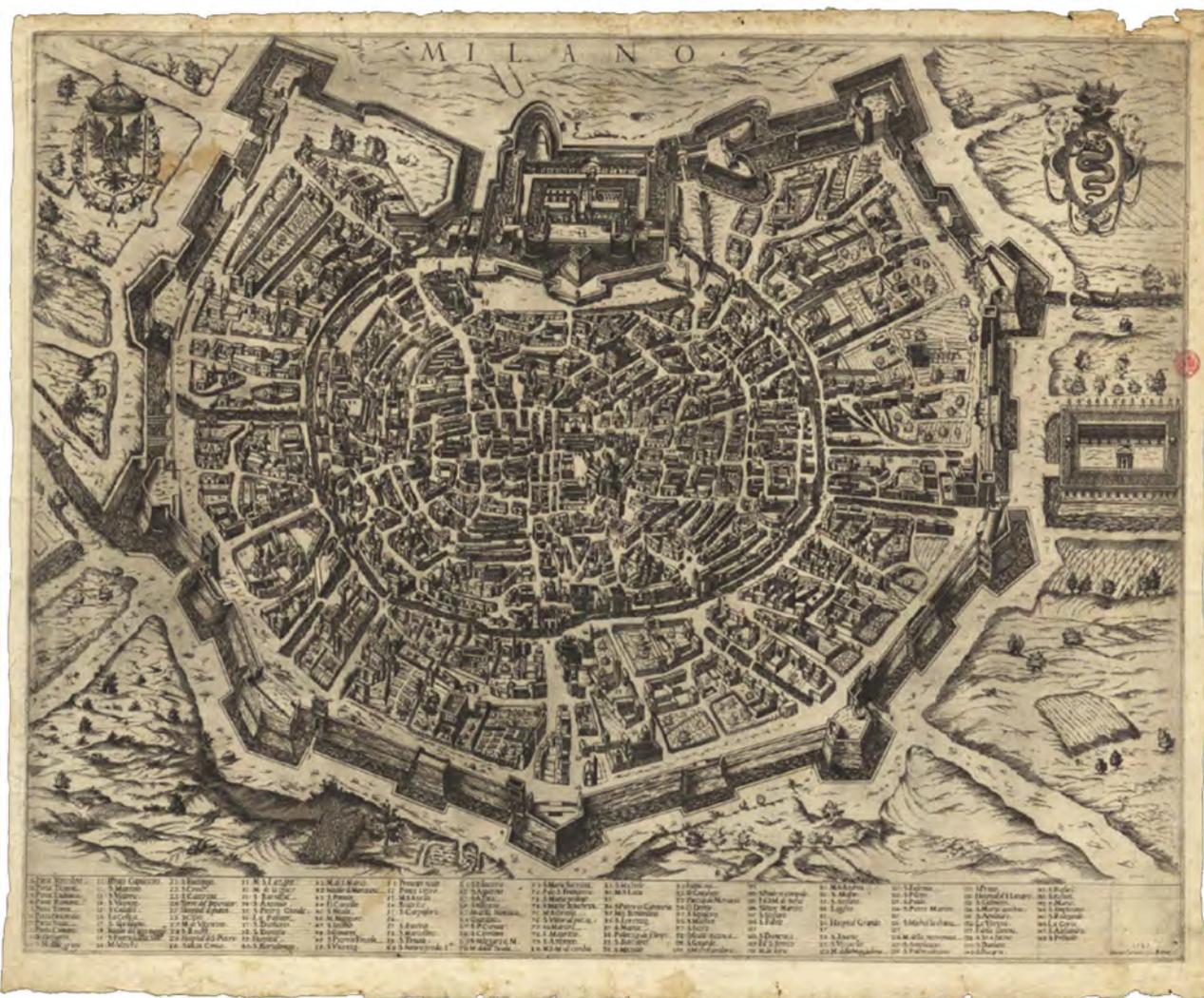


Eingereicht am 7.1.1968 zum Schinkelwettbewerb des A.J.V. Berlin (dessen Ausschreibung die Überbauung des Schöneberger-Autobahnkleeblattes vorsah).
von Volker Sayn

Printed Pages

baubaus
baubaus
BAUHAUS
baubaus
baubaus
baubaus





L. Bollini

GEO-GRAPHICA. THE VISUAL REPRESENTATION OF URBAN IDENTITY EVOLUTION: MAPS AND VISUAL ARTEFACTS AS HISTORICAL KNOWLEDGE MACHINES

The identity of urban space is built thanks to complex sedimentation of antithetic phenomena. On the one hand, the planned activities of politicians, planners and architects aimed to design both the spatial and the social structure of a community. On the other side, it is the results of a human appropriation that dynamically changes and overwrites the built images. At the same time in the historical evolution of a city is an intertwinement both public and private, collective and individual lives.

Historical maps together with the official and spontaneous production of visual artefacts connected with space – such as paintings, sketches, photographs, and so on – are valuable tools to tell the story and the urban evolution of a place. Furthermore, digital technologies and the possibility of georeferencing documents offer a common platform to share knowledge and historical insights.

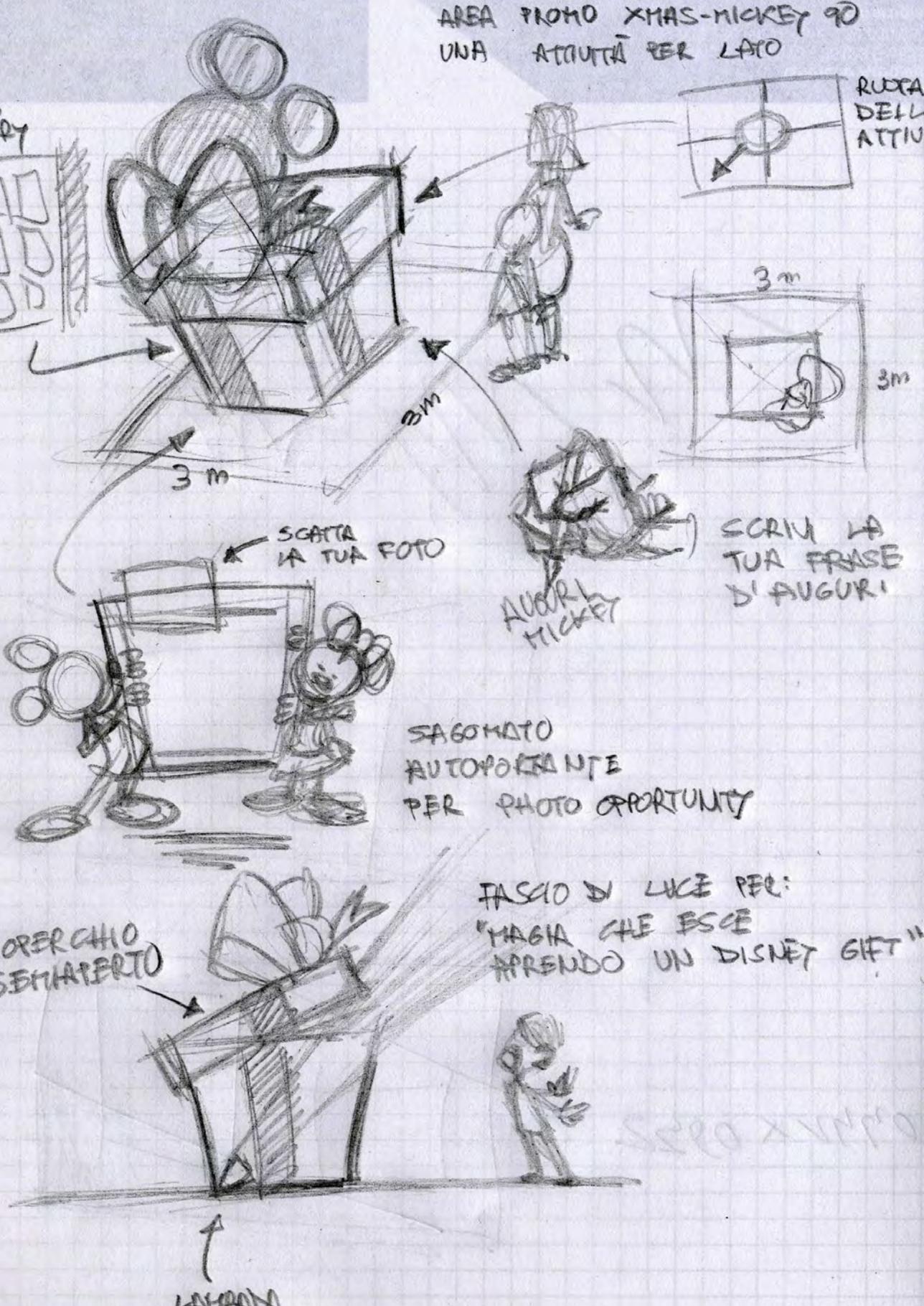
The paper proposes and discusses a critical review of the most recent approaches and best practices in the field of historical-visual representation of digitised documental sources contextualised in the evolution both historical and cartographic of a territory.

GEO-GRAPHICA. LA RAPPRESENTAZIONE VISIVA DELL'EVOLUZIONE DELL'IDENTITÀ URBANA: MAPPE E ARTEFATTI VISIVI COME MACCHINE DELLA CONOSCENZA STORICA

La costruzione dell'identità urbana si gioca, da sempre, sull'intreccio di fenomeni antitetici e concorrenti. Da un lato il processo di pianificazione intenzionale e consapevole si gioca sui tavoli dei decision-maker – come la politica, l'urbanistica e l'architettura – tesi alla costruzione non solo dello spazio abitato, ma anche di un'idea e di un modello sociale. Dall'altro, questi luoghi sono il risultato delle dinamiche umane di appropriazione che, come una forza carsica, cambiano e sovrascrivono l'immagine costruita e preordinata. Al contempo l'evoluzione storica di una città si genera dall'incontro tra la dimensione pubblica, ufficiale e collettiva da un lato e da quella privata, individuale ed intima dall'altro.

Le mappe storiche, insieme con i materiali visivi prodotti intenzionalmente o spontaneamente riferiti ad un determinato territorio – come quadri, schizzi, fotografie e così via – sono imprescindibili strumenti per raccontare la storia di quei luoghi e la loro evoluzione nel tempo. Inoltre, le tecnologie digitali e la possibilità di geo-referenziare le fonti documentali offrono un sostrato comune per condividere la conoscenza storica.

Il paper propone e discute una mappatura critica dei più recenti approcci e best practice nel campo della rappresentazione storico-visiva delle fonti documentali digitalizzate contestualizzate nell'evoluzione storica e cartografica di un territorio.



AREA PROMO XMAS-MICKEY 90
UNA ATTIVITÀ PER LATO

RUOTA DELL'ATTIVITÀ

SCRIVI LA TUA FRASE D' AUGURI

SAGOMATO AUTOPORTANTE PER PHOTO OPPORTUNITY

FASCIO DI LUCE PER: "MAGIA CHE ESCE APRENDO UN DISNEY GIFT"

OPERCHIO SEMIAPERTO

L. Chimenz
M. E. Ruggiero

A DESIGNER IN DISNEY

Everyone has encountered in his/her life a Disney product. Once adult we still enjoy the movies, the creations, the toys and the objects somehow. There is anyhow, appreciated and uttered or not, a deep symbolism and a variety of good values behind and besides the scenes.

Disney is a synonym of magic, and this magical power has to be sustained, not only with the movies or the comics, basically outstanding within the idea we have of it, but with the whole production that goes along and around this world.

Far from being invented by Walt Disney, in Design History, it is uncomplicated to find material declaration about the importance of merchandising, the construction of relations with users in the branding and the pivotal role of communicational activities: all this is aimed to lead the users to feel the brand in their lives.

What is behind? Who designs for Disney and how? Are the projects and the products magical by their inner nature, exactly as they are perceived, or there is indeed a long process to embed all the Disney magic inside them?

The essay takes the chance to present how a Disney product - largely intended - is built, from the initial sketches to the final production, opening a debate that involves the designer about the inspiration and the following of ideas, the concept of creativity in the boundaries of a so well-known brand, the eventual dyscrasia in production's phases and finally the answer of the public.

UN DESIGNER IN DISNEY

Ognuno di noi si è imbattuto nel corso della sua vita in un prodotto Disney. Una volta adulti godiamo ancora in qualche modo dei film, delle progettazioni, dei gadget e degli oggetti. È comunque presente, apprezzato ed esposto o no, un profondo simbolismo e una quantità di valori positivi dietro e al di là delle scene. Disney è sinonimo di magia, e questo potere magico va sostenuto, non soltanto con i film o i fumetti, fondamentalmente esemplari nell'idea che abbiamo di esso, ma con tutta la produzione che va accanto e intorno a questo mondo.

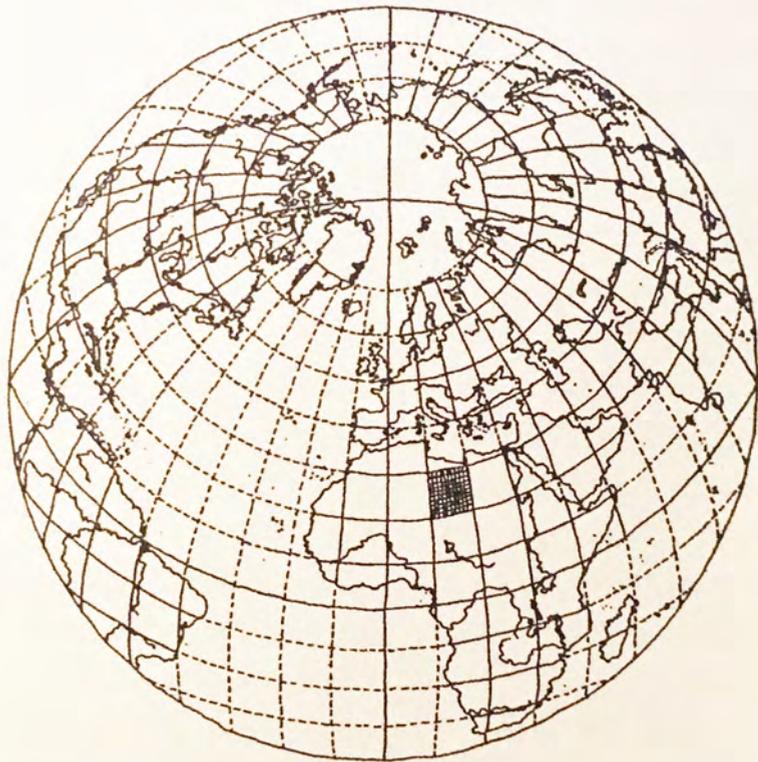
Lontano dall'essere inventato da Walt Disney, nella Storia del Design non è artificioso trovare dichiarazioni materiali circa l'importanza del merchandising, la costruzione di relazioni con gli utenti attraverso il branding e il ruolo chiave delle attività di comunicazione: tutto ciò è finalizzato a guidare gli utenti a percepire il brand nella loro vita.

Cosa c'è dietro? Chi disegna per Disney e come? I progetti e i prodotti sono magici per loro innata natura, esattamente per come vengono percepiti, o c'è invece un lungo processo per incorporare in loro tutta la magia Disney?

Il saggio coglie l'opportunità di presentare come un prodotto Disney - largamente inteso - venga costruito, dagli schizzi iniziali alla produzione finale, aprendo un dibattito che coinvolge il designer circa l'ispirazione e il seguire delle idee, il concetto di creatività all'interno dei vincoli di un brand così noto, l'eventuale discrasia nelle fasi produttive e infine la risposta del pubblico.

VORSCHLAG EINER BEBAUUNG IM MODIFIZIERTEN GRAD-
NETZSYSTEM (HIER HASSLOCH-SYSTEM GENANNT) FÜR
EINEN BEWOHNBAREN HIMMELSKÖRPER, DARGESTELLT
AM BEISPIEL DER ERDE, ALS BEITRAG ZU DEREN
"PLANETARISIERUNG".

Gewidmet:
OMU und der UNO



Eingereicht am 2.1.1968 zum Schinkelwettbewerb
des A.J.V. Berlin (dessen Ausschreibung die
Überbauung des Schöneberger-Autobahnkleblat-
tes vorsah).

von Volker Sayn

OSWALD MATHIAS UNGERS (OMU) AND THE RELATIONSHIP BETWEEN ARCHITECTURE AND IMAGES

"Imagination has to precede all thinking processes since it is nothing less than a synopsis, an overall ordering principle bringing order into diversity. If we accept that thinking is an imaginative process of a higher order than argues Kant, it means all sciences are based on imagination." „The visionary process, whose data are based on imagination, starts out with an idea, looking at an object in the most general way, to find an image from which to descend to more specific properties”.

Oswald Mathias Ungers was one of the last German architectural design professors interested and able to build a critical / theoretical apparatus, to support him in exercising and teaching architecture. At the beginning of the sixties, the years of the birth of postmodern critique, OMU was called as a full professor at the TU of Berlin where he taught from 1963 to 1969 before moving to Cornell. OMU was 37 years old and in the international limelight thanks to the project of the Haus Belvederestrasse in Cologne (1959). The call to the TU of Berlin accelerates the development of his theory of architecture based on the relationship between architecture and image increasingly distant from the expressionist and organic sensibility that was attributed to him by international critics. Determinant for his theory is the lesson of Rudolph Schwarz (his teacher) of the project of the "Mater Dolorosa", the road that leads to the Fronleichnamskirche in Aachen. , in the act of translating it into architecture, Schwarz suggest to OMU the idea that imagination is the metaphor that gives architecture its essential quality.

C. Lepratti

OSWALD MATHIAS UNGERS (OMU) E LA RELAZIONE TRA ARCHITETTURA E IMMAGINE

"L'immaginazione deve precedere tutti i processi del pensiero, perché altro non è che la sinopsi, il principio sovradeterminato che porta ordine nella diversità. Se accettiamo che pensare sia un processo immaginativo di ordine superiore, allora (secondo l'argomentazione di Kant) tutto il sapere fa riferimento all'immaginazione". Il processo della visione le cui condizioni si basano sull'immaginazione, ha inizio con un'idea, considera l'oggetto nel modo più generale per immaginare o trovare un'immagine dalla quale possano derivare specifiche proprietà". (OMU, 1962, traduzione dal tedesco dello scrivente)

Oswald Mathias Ungers è stato uno degli ultimi docenti di progettazione architettonica tedesco interessato e capace di costruire un apparato critico/teorico a sostegno del suo fare e insegnare architettura. Siamo all'inizio degli anni sessanta, gli anni della nascita della critica postmoderna, OMU viene chiamato come professore ordinario alla Tu di Berlino dove insegnerà dal 1963 al 1969 prima di trasferirsi alla Cornell di New York. OMU ha 37 anni ed è alla ribalta internazionale grazie al progetto della Haus Belvederestrasse a Colonia (1959). La chiamata alla TU di Berlino accelera la messa a punto della sua teoria dell'architettura impostata sulla relazione tra architettura e immagine e sempre più lontana dalla sensibilità espressionista e organica che agli esordi gli viene attribuita dalla critica internazionale. Determinante per la sua teoria è la lezione di Rudolph Schwarz (suo docente e maestro) e del progetto della „Mater Dolorosa“, la strada che conduce alla Fronleichnamskirche a Aquisgrana, Schwarz, nell'atto di tradurla in Architettura da forma all'idea di OMU che siano l'immaginazione la metafora che attribuiscono all'architettura la sua qualità essenziale.

Printed Pages

The It's Nice That Magazine

BAUHAUS
bauhaus
BAUHAUS
bauhaus
bauhaus
BAUHAUS

100 years on: how the Bauhaus left its mark

Sascha Lobe on his work for the school's archive plus Alex Prager, Hassan Hajjaj, Tracy Ma and more

BAUHAUS AS SUPERBRAND

Maintaining and transmitting in an institutional way the cultural heritage of a fundamental episode for the world of design, such as the Bauhaus experience, certainly required a great commitment over the years, especially in the post World War II Germany. In 1960 the Bauhaus-Archiv Museum für Gestaltung was established in Berlin to keep track of the tangible memory of what was produced during the school period of activity. Until the 1990s, however, the archive, located in a building, designed by Gropius in West Berlin, failed to preserve a true unity as much of the material heritage was beyond the wall in the other part of the city. We have to consider also the fact that, in the meantime, several activities called "Bauhaus" have been funded, associating the name, in the collective imagination, more to a commercial brand than to a great cultural movement: over the years there have been many companies that wanted to associate themselves with an idea of high intellectual quality and "fashionable" rationalism, despite having little to do with the school's thinking.

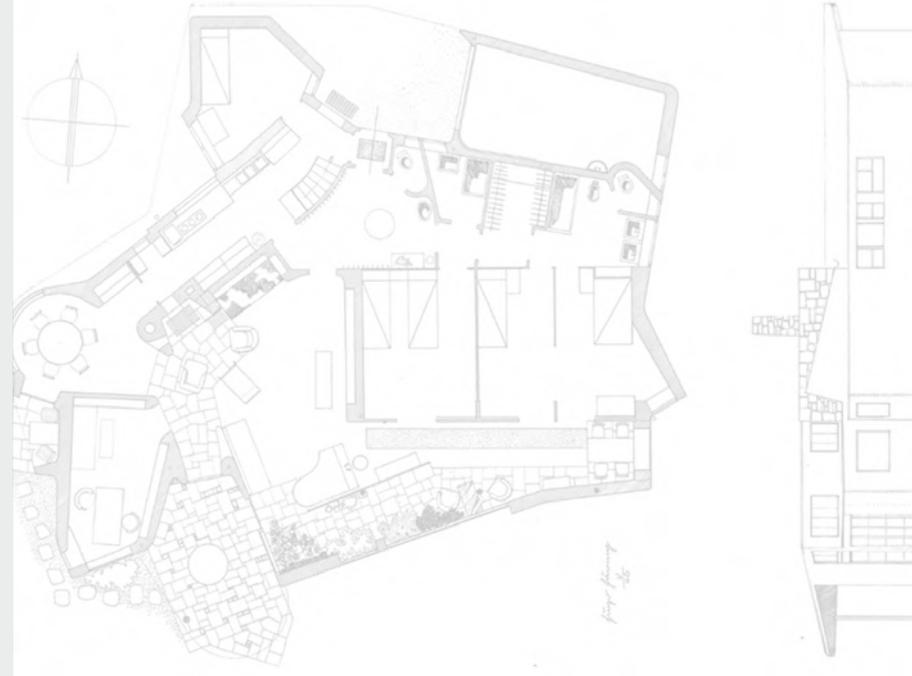
The paper proposes a reflection on the contemporary identity of the Bauhaus Archive, redesigned for the celebration of the 100th anniversary of the school, and used today as a real brand for commercial purposes.

A. Ronco Milanaccio

BAUHAUS COME SUPERBRAND

Mantenere e trasmettere in modo istituzionale l'eredità culturale di un episodio fondamentale per il mondo della progettazione e della formazione del progettista, come quello del Bauhaus, ha richiesto indubbiamente un grande impegno nel corso degli anni, soprattutto nella Germania distrutta del secondo dopoguerra. Nel 1960 si è istituito a Berlino il Bauhaus-Archiv Museum für Gestaltung, per tenere traccia della memoria tangibile di quanto è stato prodotto durante l'esperienza della scuola. Fino agli anni '90 però l'archivio, situato in un edificio di Gropius, a Berlino Ovest, non è riuscito a preservare una vera unitarietà in quanto buona parte del patrimonio materiale si trovava oltre il muro, nell'altra parte di città. Da considerare anche il fatto che nel frattempo sono nate diverse attività chiamate "Bauhaus" andando a legare il nome, nell'immaginario collettivo, più ad un marchio commerciale che ad un grande movimento culturale: nel corso degli anni infatti sono state molteplici le aziende che hanno voluto associarsi ad un'idea di alta qualità intellettuale e razionalismo "modaiolo", pur avendo poco a che vedere con il pensiero della scuola.

Il testo propone una riflessione sull'identità contemporanea dell'archivio, riprogettata in occasione della celebrazione dei 100 anni della scuola, ed utilizzata oggi come vero e proprio brand utile a veicolare l'immagine con scopi commerciali.





C. Andriani

LIVING THE VAL POLCEVERA IN THE 'POST' ERA

Genoa is both a bridge and a port: bridges unite, ports include. Both represent the outward opening, encouraging the exchange from and to the world. Never before has the theme been so current. The Polcevera viaduct designed by Riccardo Morandi in the mid-sixties, meant the transition to modernity and emancipation towards a metropolitan dimension; has been the symbol of the valley for fifty years, a work of engineering known in the world as redemption from a condition of marginality.

The tragic collapse of 14 August 2018 must react with the regeneration of the valley, to provoke new connections between interrupted geographical and social realities. This is the starting point for a Val Polcevera regeneration project. This is founded on a double infrastructural system: on one side the Polcevera river, the environmental system for slow mobility, public spaces, urban services and new residences, and on the other the new viaduct system, a long territorial connection and, in this case, also an infrastructure of light and energy.

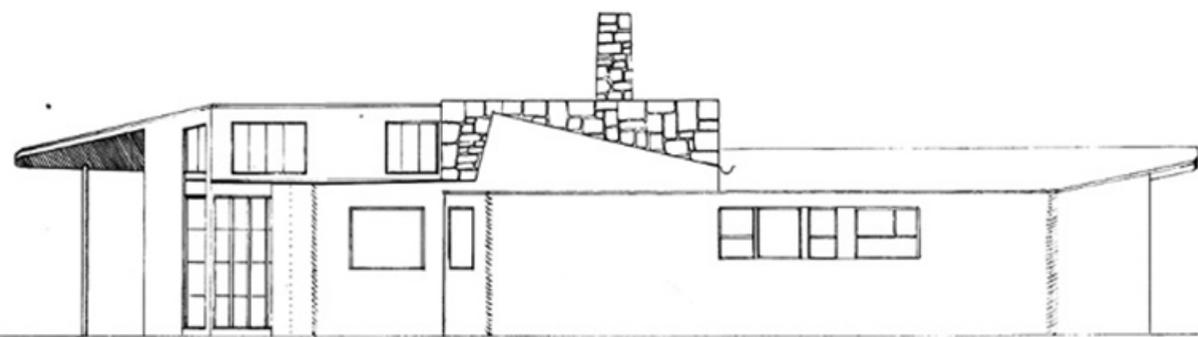
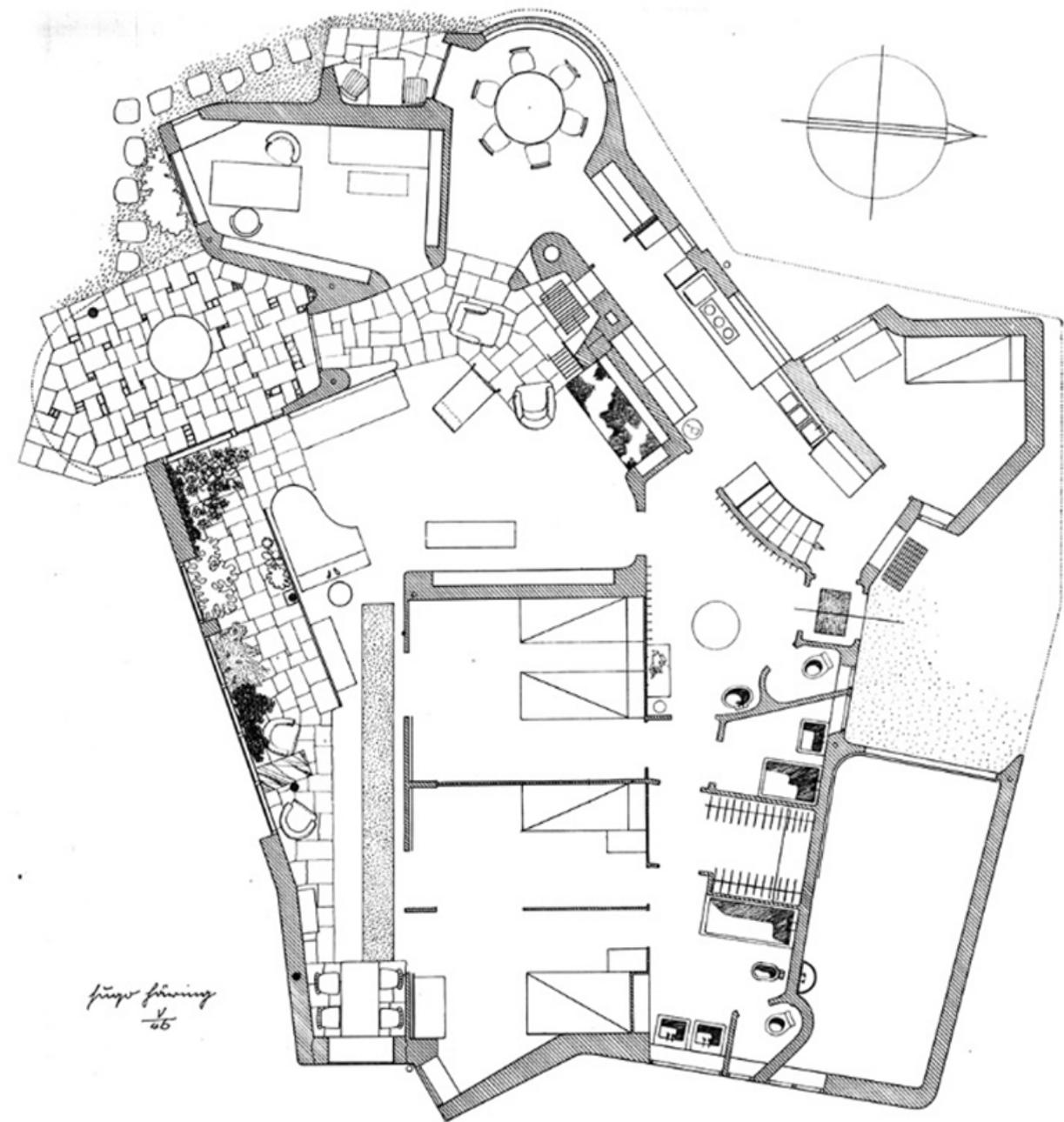
The Coastal Design Lab has been operational since September 2018, planning the regeneration of the Polcevera Valley, including architectural, industrial, environmental and infrastructural emergencies; has proposed a new viaduct and the maintenance of the most important part of the "Ponte Morandi", for public use and sense of heritage, also applied to infrastructure. (Methods, tools and results of the complex projects representation)

ABITARE LA VAL POLCEVERA NELL'ERA DEL 'POST'

Genova è al tempo stesso un ponte e un porto: i ponti uniscono, i porti accolgono. Entrambi significano apertura verso l'esterno, entrambi favoriscono lo scambio da e verso il mondo. Mai come in questo periodo il tema è stato così attuale. Il Viadotto del Polcevera progettato dall'Ing Riccardo Morandi verso metà degli anni sessanta, ha significato il passaggio alla modernità e l'emancipazione verso una dimensione metropolitana; è stato per cinquanta anni il simbolo della valle, un'opera di ingegneria conosciuta in tutto il mondo e un motivo di riscatto da una condizione di marginalità.

Il tragico crollo del 14 agosto 2018 ha messo in evidenza la necessità di una rigenerazione complessiva della valle, e di nuove connessioni fra realtà geografiche e sociali oggi interrotte. Questo il punto di partenza per un più vasto progetto di rigenerazione della Val Polcevera che si innerva su un doppio sistema infrastrutturale : da una parte il torrente , asta ambientale di smistamento della mobilità lenta , degli spazi e dei servizi pubblici e delle nuove residenze e, d'altra parte , il sistema del nuovo viadotto, segno territoriale di connessione sovralocale e, in questo caso, anche infrastruttura di luce e di energia.

Il Coastal Design Lab, ha lavorato a partire dal mese di settembre del 2018, sulla ricucitura complessiva del tracciato vallivo della Val Polcevera includendo emergenze architettoniche, industriali, ambientali, infrastrutturali; ha acquisito un tracciato per il nuovo viadotto ed ha proposto il mantenimento, ad uso pubblico e di testimonianza, di parte del 'ponte Morandi'. (Metodi, Strumenti ed Esiti della rappresentazione di progetti complessi)



DRAWING THE FUNCTION

According to Ferdinand de Saussure, dichotomies are the means by which language signifies and, consequently, the means by which we give sense to the world around us. Rational / Organic is a fundamental dichotomy of architectural vocabulary: during the “heroic” years of Modern Movement, between the 20s and 30s of the twentieth century, the two terms fought for a primacy in the field of architectural theory, declining the central idea of “functionalism” with different and apparently antithetical outcomes: the simple and orthogonal geometries of Rationalism, on the one hand, and - on the other - the complex, oblique and curvilinear geometries of Organicism. A dogma, however, united the two contenders: in both cases, in the architects’ opinions, the formal aspect of the buildings was a by-product, a variable dependent on factors much more important and decisive, completely extraneous to aesthetic feeling: the structural and economical ones of building (Rationalism) and the practical ones of living (Organicism). Starting from a comparative analysis of two dwelling houses, two well-known masterworks of the Modern such as Ludwig Mies van der Rohe’s Farnsworth House and Hugo Häring’s Wohnhaus, this paper will try to demonstrate how in reality the competition between the two contenders took place exclusively, and beyond the statements of the authors, within the realm of form, the internal rules of its design and configuration.

G. Galli

IL DISEGNO DELLA FUNZIONE

Le dicotomie, secondo Ferdinand de Saussure, sono il mezzo per il quale il linguaggio significa e, di conseguenza, il mezzo per il quale diamo significato al mondo che ci circonda. Razionale/Organico è una dicotomia fondamentale del lessico architettonico: negli anni “eroici” del Movimento Moderno, tra gli anni '20 e '30 del Novecento, i due termini si sono contesi il primato nell’ambito della teoria dell’architettura, declinando l’idea centrale di “funzionalismo” con esiti diversi e apparentemente antitetici: le geometrie semplici e ortogonali del Razionalismo, da un lato, e - dall’altro - quelle complesse, oblique e curvilinee dell’Organicismo. Un dogma, tuttavia, accomunò i due contendenti: in entrambi i casi, nelle opinioni degli artefici, l’aspetto formale dei fabbricati è un sottoprodotto, una variabile dipendente di fattori ben più importanti e decisivi, del tutto estranei al sentire estetico: quelli strutturali ed economici del costruire (Razionalismo) e quelli pratici dell’abitare (Organicismo).

A partire da un’analisi comparata di due case d’abitazione, due note opere del Moderno come la Farnsworth House di Ludwig Mies van der Rohe e la Wohnhaus di Hugo Häring, questo paper cercherà di dimostrare come in realtà l’agone tra i due contendenti si svolse in modo esclusivo, e al di là delle dichiarazioni degli autori, nell’ambito della forma, delle regole interne del suo disegno e configurazione.



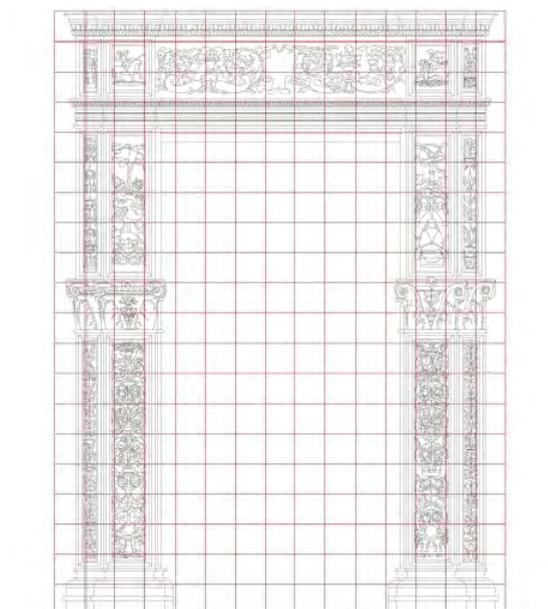
The colour and the environment

Il colore e l'ambiente

t7



G. Brancucci
M. Spesso



STONE GENOESE AND RENAISSANCE GATES: COLOURS AND TEXTURES. A PROPOSAL FOR INTERDISCIPLINARY RESEARCHES

During the XII-XVI centuries Slate, Promontorio stone and Carrara marbles were the most used building materials in Genoa.

A new approach to this historical topic is possible, connecting architectural surveys, metric investigations and scientific analyses.

This study point out deep and natural connection between texture, colour and stone in the realization of a congruent urban landscape”

PIETRA GENOVESE E PORTE RINASCIMENTALI: COLORI E TEXTURE. UNA PROPOSTA DI RICERCA INTERDISCIPLINARE

Nei secoli XII-XVI l'Ardesia, il Promontorio e i marmi di Carrara erano i materiali da costruzione più utilizzati a Genova. Un nuovo approccio a questo tema storico è possibile, collegando rilievi architettonici, indagini metriche e analisi scientifiche. Questo studio evidenzia una profonda e naturale connessione tra tessitura, colore e pietra nella realizzazione di un paesaggio urbano congruente”.



COLOUR CHOICES AND COLOUR TRENDS - THE MAKING OF A COLOUR COLLECTION

The market of painting products, as for colour trends, is not very dynamic; nevertheless in some specific products categories, colour tendencies are becoming more and more important and lively: we refer in particular to those painting products used in the interior decoration, such as water-based paints for interiors, decorative effects, and water-based enamels.

It becomes therefore necessary to observe and consider colour trends in the interior design.

The speech will explain the different steps of analysis that Boero develops every year. This work is essential to develop a chromatic proposal that can be considered conscious, up to date and successful.

The final part of the speech will illustrate the Boero colour collection called I Contemporanei, as a result of the research and observation of colour trends.

L. Brignola

SCELTE CROMATICHE E TREND COLORE - COME NASCE UNA COLLEZIONE COLORI

Il mercato dei prodotti vernicianti, in tema di tendenze colore non è caratterizzato da una grande dinamicità; tuttavia su alcune tipologie di prodotto il trend colore sta acquisendo una crescente importanza e vivacità: si tratta dei prodotti dedicati all'arredo d'interni, quindi principalmente idropitture, finiture decorative e smalti ad acqua. Nasce quindi l'esigenza di uno studio accurato dei trend colore relativi al design d'interni.

L'intervento si propone di percorrere le varie tappe di osservazione colore che Boero sviluppa ogni anno. Queste sono alla base di una proposta cromatica consapevole, al passo con i tempi e di successo.

A conclusione dell'intervento verrà poi proposta e analizzata una cartella colori di Boero, la collezione "I Contemporanei", quale risultato concreto derivante dalla ricerca e osservazione dei trend colore.



INCLUSIVE COLOR SCHEME FOR AN ACCESSIBLE VISUAL COMMUNICATION

In recent years, with the progress of computer technology and the increase of simplified systems for the creation of websites, the number of Web pages increased and so had the number of problems that a user may encounter while browsing them.

The experience of using an entire site or a single Web page is based on visual communication that, sometimes, can be very difficult for people with visual impairment. The chromaticity of a site becomes a high priority especially when we have to show diagrams and graphs that require an accurate design regarding the visualization of data based on the variations of colors to represent the different categories of information reported (C. Calder, 2019). For these reasons, in the United States, during the year 2017, there were 814 website accessibility lawsuits filed in federal and state courts concerning their inaccessibility (Seyfarth Shaw LLP, 2018). In this circumstance it is essential that the graphic design is visually clear and accessible to all those who want to take advantage of that data.

This article will analyze some graphs present in the annual and semi-annual reports of AlmaLaurea in relation to their information function, and, using case studies (eg IBM), propose an inclusive and comprehensible visualization model of the data through the use of software dedicated to the design of accessible color systems such as Material Palette, Colorable and ColorBox.

M. Cavaliere

SCHEMA DI COLORI INCLUSIVO PER UNA COMUNICAZIONE VISIVA ACCESSIBILE

Negli ultimi anni, con il progresso della tecnologia informatica e l'aumento di sistemi semplificati per la creazione di siti internet, il numero di pagine Web è aumentato e, allo stesso tempo, lo è anche il numero di problemi che un utente può riscontrare durante la navigazione.

L'esperienza d'uso di un intero sito o di una singola pagina Web è intrinsecamente basata sulla comunicazione visiva che, a volte, è quasi impossibile da comprendere da parte di persone con disabilità visive. La distinzione, soprattutto quella che riguarda le cromaticità di un sito, diventa una priorità elevata soprattutto nei casi in cui vi sia la presenza di diagrammi e grafici che necessitano di una progettazione accurata per quanto riguarda la visualizzazione dei dati che si basano sulle variazioni tra i colori per rappresentare le diverse categorie di informazioni riportate (Calder, 2019). Per queste motivazioni, negli Stati Uniti durante l'anno 2017, sono state presentate circa 814 cause legate all'inaccessibilità delle informazioni di diversi siti internet (Seyfarth Shaw LLP, 2018). Diventa quindi essenziale che il design grafico sia visivamente chiaro e accessibile a tutte le persone che vorranno usufruire di quei dati.

Questo articolo andrà ad analizzare alcuni grafici presenti nei report annuali e semestrali di AlmaLaurea in relazione alla loro funzione informativa, e, avvalendosi di casi studio (es. IBM), proporrà un modello di visualizzazione inclusivo e comprensibile dei dati attraverso l'utilizzo di software dedicati alla progettazione di sistemi cromatici accessibili quali Material Palette, Colorable e ColorBox.



PROCEDURAL APPLICATIONS OF CHROMATIC VALUES IN NORMATIVE MATTERS: THE VILLAGE OF ZUCCARELLO

The gradual and widespread interest in the elements that characterize the historical identity of the city has led to new stimuli for the municipal administrations, which have profoundly renewed the urban planning instruments by launching programs for the restoration and enhancement of historic centres.

The Color Project, aimed at restoring the chromatic values of a specific urban nucleus, through understanding, and the enhancement of architectural and typological characteristics, is one of the urban planning tools that have most affected scientific research and has undergone important changes over time.

Paradoxically, one of the most obvious consequences of many "restorations" in historic centres is the trivialisation of the original image of the building's characteristic elements, such as plaster, colors and other "chromatic ensembles" and of street furniture, effectively escaping the specification legislation designed to regulate the interventions or to not complete integration with other urban planning regulations. In particular, the importance of the management of the overall image that is formed by the overlapping and coexistence of several procedural applications in the normative field is more evident in the smaller urban centres.

Specifically, the article investigates, through the case study of the Color Project of Zuccarello (SV), the perceptive chromatic re-reading of the building fabric, not only through two-dimensional representation, but also with the aid of photogrammetry and modeling, a three-dimensional representation, for a complete definition and connection with all the elements involved.

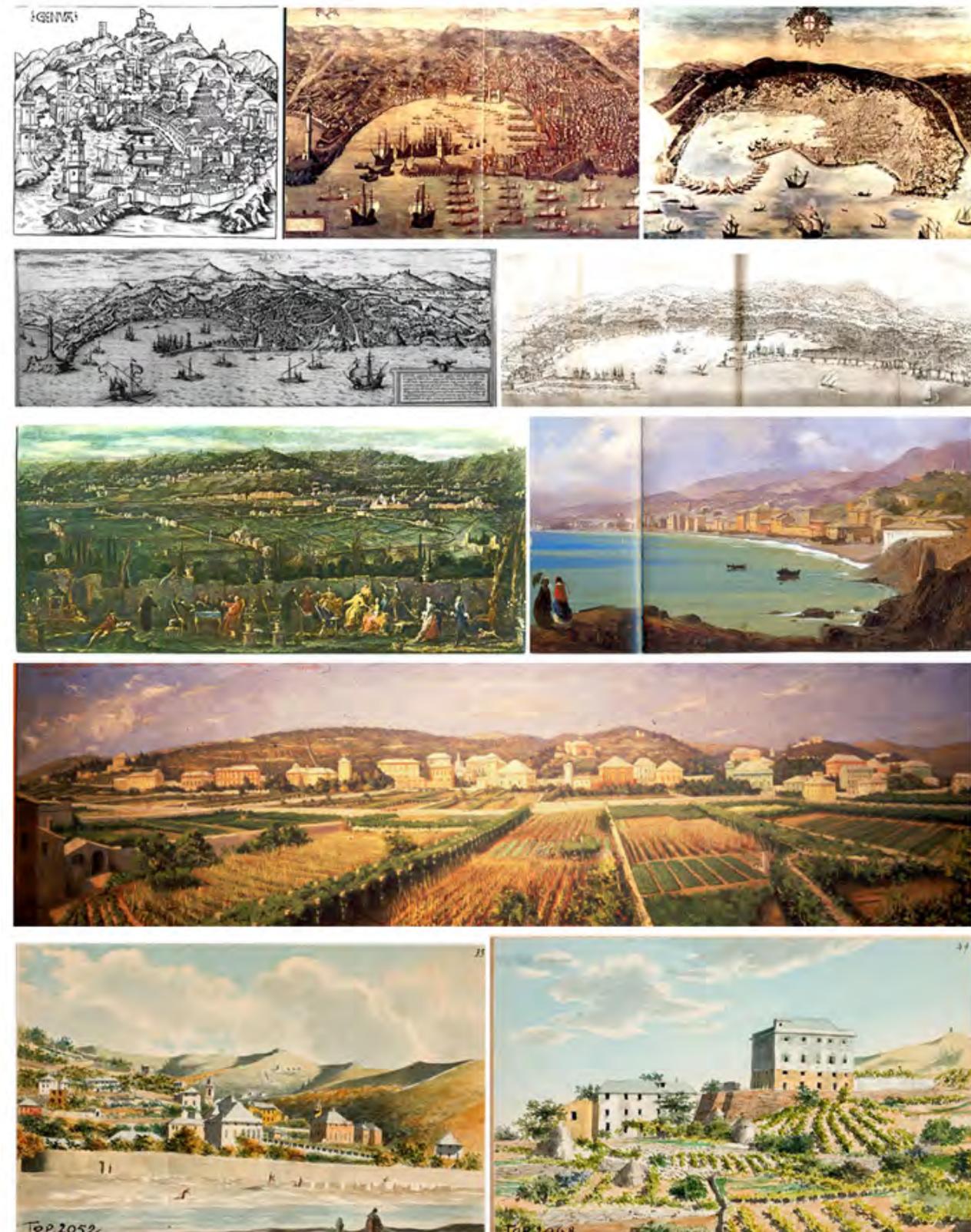
S. Eriche
F. Salvetti

APPLICAZIONI PROCEDURALI DEI VALORI CROMATICI IN MATERIA NORMATIVA: IL BORGO DI ZUCCARELLO

Il graduale e diffuso interesse per gli elementi che caratterizzano l'identità storica della città ha comportato nuovi stimoli per le amministrazioni comunali che, hanno rinnovato profondamente gli strumenti urbanistici avviando programmi di recupero e valorizzazione dei centri storici.

Il Progetto Colore, finalizzato al recupero dei valori cromatici di un determinato nucleo urbano, attraverso la comprensione, e la valorizzazione delle caratteristiche architettoniche e tipologiche, è uno degli strumenti urbanistici che maggiormente ha interessato la ricerca scientifica e che ha subito importanti modifiche nel tempo. Paradossalmente una delle conseguenze più evidenti di molti «recuperi» nei centri storici è la banalizzazione dell'immagine originaria degli elementi caratterizzanti l'edilizia, come gli intonaci, i colori ed altri «insiemi cromatici» e di arredo urbano, sfuggendo di fatto alla specifica normativa atta a disciplinarne gli interventi o alla non completa integrazione con le altre normative urbanistiche. In particolare l'importanza della gestione dell'immagine complessiva che si viene a formare dalla sovrapposizione e compresenza di più applicazioni procedurali in materia normativa, si evidenzia maggiormente nei nuclei urbani minori.

Nello specifico l'articolo indaga, attraverso il caso studio del Progetto Colore di Zuccarello (SV), la rilettura percettiva cromatica del tessuto edilizio, non solo tramite la rappresentazione bidimensionale, ma anche con l'ausilio della fotogrammetria e la modellazione, una rappresentazione tridimensionale, per una completa definizione e connessione con tutti gli elementi coinvolti.



TERRITORY AND ENVIRONMENT OF THE GENOESE BEFORE THE DEVELOPMENT OF GENOA OUTSIDE THE HISTORICAL WALLS, IN THE PAINTINGS, IN THE WATERCOLOURS, IN THE DRAWINGS, IN THE PRINTS AND IN THE DRAWINGS

The Genoese territory, which insists on the historic harbour arch, is a natural amphitheatre, formed by a wreath of fan-shaped hills, overlooking the sea and the historic city, on whose continuous ridge the medieval convents and the forts spired. But, this natural environment, more than the compact historical center of Genoa, has been so strongly transformed as to be almost totally unrecognizable today, because the vegetated covering was all built up and the historical buildings—churches—convents, Villas - Agricultural properties - absorbed in nineteenth-century building matters.

All the free spaces - gardens, coltive zones, parks and gardens - were in fact occupied, up to high altitudes, by the massive building expansion, and by the even heavier, industrial in the nineteenth century, especially in the West Genoese.

This particular environment was characterized by a relationship between building-nature and particularly scenographic characters, both for the shape of the territory, almost always in slope, and for the presence of the colors, vivid and brilliant of the built, counterpointed by the equally lively ones of the natural environment, in the various forms of plant covering, giving rise to overall environmental characteristics, both to the perception from close up, and to the perception from afar, absolutely original and peculiar.

Because today all this has been almost cancelled: structuring of the territory, paths, buildings, parks and gardens, it is possible to rediscover that configuration and those environmental characteristics, maintained intact until the end of the nineteenth century, in the paintings, watercolors , prints, drawings, and especially in the rsurveys of the seven-nineteenth century, which show attention to these characters in the wide axometrics of the villas with gardens, parks and land pertaining.

This study allows to re-read this historical/environmental heritage, and to replenish this part of the image and perception of the city in its territory, which has been a strongly identity and decisive element of the Genoese environment from the landscape point of view.

P. Falzone



TERRITORIO E AMBIENTE DEL GENOVESATO PRIMA DELLO SVILUPPO DI GENOVA FUORI DELLE MURA STORICHE, NEI DIPINTI, NEGLI ACQUERELLI, NEI DISEGNI, NELLE STAMPE E NEI DISEGNI

Il territorio genovese, che insiste sull'arco portuale storico, è un anfiteatro naturale, formato da una corona di colline a ventaglio, affacciato sul mare e sulla città storica, sul cui crinale continuo svettavano i conventi medioevali ed i forti. Ma, questo ambiente naturale, più del compatto centro storico di Genova, è stato così fortemente trasformato da essere oggi quasi totalmente irriconoscibile, perché il ricoprimento vegetato è stato tutto edificato e gli edifici storici presenti - chiese - conventi, ville - proprietà agricole - assorbiti nella materia edilizia ottocentesca. Tutti gli spazi liberi - orti, zone coltivate, parchi e giardini - sono stati infatti occupati, sino ad alte quote, dalla massiccia espansione edilizia, e da quella ancor più pesante, industriale, dell'Ottocento, soprattutto nel ponente genovese.

Questo ambiente così particolare era contraddistinto da un rapporto edificio-natura dai caratteri particolarmente scenografici, sia per la forma del territorio, quasi sempre in pendio, sia per la presenza dei colori, vividi e brillanti del costruito, opera dell'uomo, contrappuntati da quelli altrettanto vivaci dell'ambiente naturale, nelle varie forme del ricoprimento vegetale, dando vita a caratteri ambientali complessivi, sia alla percezione da vicino, sia alla percezione da lontano, assolutamente originali e particolari.

Poiché oggi tutto questo è stato pressoché cancellato: strutturazione del territorio, percorsi, edifici, parchi e giardini, è possibile ritrovare quella configurazione e quei caratteri ambientali, mantenutisi intatti sino a fine Ottocento, nei dipinti, acquerelli, stampe, disegni, e soprattutto nei rilievi del Sette-Ottocento, che mostrano attenzione a questi caratteri nelle ampie assonometrie delle ville con i giardini, parchi e terreni di pertinenza.

Questo studio consente di rileggere questo patrimonio storico/ambientale, e ricostituire questa parte di immagine e percezione della città nel suo territorio, che è stato un elemento fortemente identitario e determinante dell'ambiente genovese dal punto di vista paesaggistico.

P. Falzone



A. Ghersi



THE "CHROMATIC GARDEN" IN THE PARK DE GERLAND, IN LYON (FRANCE)

The Park de Garland in Lyon is the rehabilitation of a former industrial site, turned into an innovative urban space (80 ha), open to different interpretation of nature, along a gradient from the built environment towards the river Rhône. The Atelier Corajoud realized the park (after winning a competition) from 1999 to 2006. The most interesting element of the design is the "Megaphorb" Garden, a sequence of cultivated stripe-shaped lots (referring to agriculture as a mediation from town to nature), located along the main axis of the park, characterized by a community of tall herbs and flowering plants, with a wide bio-diversity and variety of colourful vegetation. The composition of this garden is based on the choice of plants (400 different species) that like a damp, nutrient-rich soil, associated for their particular height, pigmentation, form and texture of the flowers and leaves.

At night, the lighting (by Laurent Fachard) changes the perception of the garden, creating a magic atmosphere: the park becomes a place where people can walk at night, plunging into a symphony of coloured lights.

The "Megaphorb Garden" is transformed into a "chromatic garden", the main luminous event of the park, in which nature is shown under a new aspect and a new perspective. Coloured lights underline any activities and exceptional events, revealing the landscape characters and emphasizing shades, vivacity and morphologies of the vegetation.

IL "GIARDINO CROMATICO" NEL PARCO DI GERLANDIA, A LIONE (FRANCIA)

Il Parco Gerland a Lione costituisce la trasformazione di un sito industriale dismesso in un parco urbano (80 ettari) aperto a diverse interpretazioni di natura, lungo un gradiente che va dalla città costruita al fiume Rodano. L'Atelier Corajoud ha realizzato il parco (dopo aver vinto un concorso) tra il 1999 e il 2006. L'elemento più interessante del progetto è il "Giardino delle Megaforbie", una sequenza di lotto coltivati di forma allungata (che si riferiscono all'agricoltura come mediazione tra ambiente costruito e natura del fiume), posti lungo l'asse principale del parco, caratterizzati da una comunità di alte erbe e piante fiorite, con una grande diversità e varietà di vegetazione colorata. La composizione del giardino è basata sulla scelta di piante che amano suoli umidi e ricchi di nutrienti, associate per le loro peculiari altezze, colori, forme e tessiture dei fiori e delle foglie.

Di notte, l'illuminazione (progettata da Laurent Fachard) cambia la percezione del giardino, creando una magica atmosfera: il parco diventa un luogo per una passeggiata notturna, in una sinfonia di luci colorate.

Il "Giardino delle Megaforbie" è trasformato in un "giardino cromatico", il principale evento luminoso del parco, in cui la natura è mostrata sotto nuova prospettiva.

La luce colorata sottolinea le diverse attività e gli eventi, rivelando i caratteri del paesaggio e enfatizzando tonalità, vivacità e morfologie della vegetazione.



M. Gregorini

ON THE WALL

ON THE WALL is a 15-day event that will simultaneously engage a dozen international writers in the decoration of as many murals on the surfaces already identified by the municipal administration in the lower Valpolcevera, Certosa area, affected by the collapse of the Morandi Bridge.

In addition, the involvement of some young people from difficult family situation (thanks to the collaboration with a social cooperative) in the composition of another pair of small mural interventions, as well as the ten cited.

ON THE WALL also includes the performance in the street by rapper, hip hop dancers and musical groups of various backgrounds, from classical to jazz, on the opening day of the event. The costs of ON THE WALL are entirely covered by private sponsors. ON THE WALL finds its ideal location in the month of July 2019. The leader of the proposing organization is the Genoese Linkinart Association (already active in the decoration of the raised pillars with the project "Walk The Line"), together with the event organizer Max Mauceri.

A committee composed by the cultural manager of the municipality of Genoa Maurizio Gregorini, by Assessor Barbara Grosso and the architect and urban curator Emanuela Caronti will oversee the choice of works.

The theme of the murals will be "JOY" in every declination and some of the writers lend their work free of charge, given the high ethical value of the event.

It also provides the direct streaming of the salient phases of the event. At the end of the event, a unique happening, will be made a tour guide of the Genoese murals. Even in other major European cities the murals are becoming the main instrument of requalification of degraded or poorly constructed areas. Cities like Berlin, Paris, Bristol have made mural frescoes a tourist must, while in Italy, at the same time at this conference, metropolises such as Rome, Turin and Milan, have started or will start soon, urban regeneration projects linked to the Mural.

On the other hand, the artists who work in this segment are now cleared at international level and their works are beaten at the most important world auctions.



ON THE WALL

ON THE WALL è un evento di 15 giorni che vedrà impegnati contemporaneamente una decina di writers internazionali nella decorazione di altrettanti murales sulle superfici già identificate dall'amministrazione comunale nella bassa Valpolcevera, zona Certosa, interessata dal crollo del Ponte Morandi. Inoltre si prevede il coinvolgimento di alcuni giovani dalla difficile situazione familiare (grazie alla collaborazione con una cooperativa sociale) nella composizione di un altro paio di piccoli interventi murali, oltre a i dieci citati

ON THE WALL prevede anche l'esibizione in strada di rapper e danzatori hip hop e gruppi musicali di varia estrazione, dalla classica al jazz, nella giornata inaugurale dell'evento. I costi di ON THE WALL sono interamente coperti da sponsor privati.

ON THE WALL trova la sua ideale collocazione nel mese di luglio 2019. Capofila dell'organizzazione proponente è l'associazione genovese Linkinart (già attiva nella decorazione dei piloni della sopraelevata con il progetto "Walk the Line"), unitamente all'organizzatore di eventi Max Mauceri.

Un comitato composto dal cultural manager del Comune di Genova Maurizio Gregorini dall'assessore Barbara Grosso e dall'architetto e curatrice urbana Emanuela Caronti supervisionerà alla scelta delle opere.

Il tema dei murales sarà "LA GIOIA" in ogni sua declinazione e alcuni dei writers presteranno la loro opera a titolo gratuito, stante l'alto valore etico dell'evento. Si prevede anche la diretta streaming delle fasi salienti dell'evento. Al termine della manifestazione, un happening unico nel suo genere, sarà realizzata una guida turistica dei murales genovesi. Anche in altre grandi città europee i murales stanno diventando lo strumento principe della riqualificazione di zone degradate o mal costruite. Città come Berlino, Parigi, Bristol hanno fatto degli affreschi murari un must turistico, mentre in Italia, contemporaneamente a questo convegno, metropoli quali Roma, Torino e Milano, hanno avviato o avvieranno presto, progetti di rigenerazione urbana legati al muralismo.

D'altra parte gli artisti che operano in questo segmento sono ormai sdoganati a livello internazionale e le loro opere vengono battute presso le più importanti aste mondiali.



D. Pittaluga

KNOW TO PRESERVE THE COLOR OF THE MODERN

In the “modern” architecture of the 20th century the use of color, or renunciation, is rarely an “innocent” or intentional choice. The opposite is true. The belief that the architecture of the so-called “Modern Movement” is recognized in the use of the white color is largely denied by the facts but is a belief that hardly dies. Even at the beginning of the 1980s architects and historians were fighting over opportunity or not to prepare an exhibition-balance in the spaces of the Institut Français d’Architecture (IFA) in Paris dedicated to “L’Architecture Blanche”. The colored surfaces form an organic part of the new architecture, as an element of direct expression of their space-time relationships. Without color these relations are not even visible. The balance of architectural relationships becomes visible, first of all, through color. The task of the modern painter is to organize it into a harmonious whole (not on a plane, not in two dimensions, but in the new field: four-dimensional space time). This is the conclusion reached by some scholars, who recently confronted each other, coordinated by SUPSI (Professional University School of Italian Switzerland), precisely on the subject of the preservation of polychromy in 20th century architecture. Knowing these polychromies better and better is therefore the first step for a real conservation of them. The color of Modern architecture is a color of the layers of color but not only: it is the color of materials, sometimes traditional, wisely used, as in the case of the “Houses for artists” on the Comacina island by Pietro Lingeri. It is a color of tradition but also of innovation, it is, sometimes a combination of different materials with different characteristics and properties. It is a stratified color, of which, today, the reasons are being sought, as in the case of “Casa Malaparte” by Malaparte and Libera. The preservation of all this, in some cases, can be a problem. Some of these structures are beginning to show problems of degradation and therefore refining the tools for greater understanding is becoming a priority. Through some significant cases in this article we want to tackle the problem of direct knowledge tools that have been developed to date and how much these can help in the conservation process of these polychromies.



CONOSCERE PER CONSERVARE IL COLORE DEL MODERNO.

Nell'architettura "moderna" del XX secolo l'impiego del colore, o la rinuncia, sono raramente "innocenti" o intenzionali. Vale piuttosto il contrario. La credenza che l'architettura del cosiddetto "Movimento Moderno" si riconosca nell'impiego del colore bianco è ampiamente smentita dai fatti, ma è una credenza dura a morire. Ancora all'inizio degli anni '80, architetti e storici si accapigliavano sull'opportunità o meno di allestire un'esposizione-bilancio negli spazi dell'Institut d'Architecture (IFA) a Parigi, consacrata a "L'Architecture Blanche". Le superfici colorate, formano una parte organica della nuova architettura, come elemento di espressione diretta delle proprie relazioni spazio-temporali. Senza il colore tali relazioni non sono visibili. L'equilibrio dei rapporti architettonici diventa realtà visibile, in primo luogo, attraverso il colore. Compito del pittore moderno è di organizzarlo in un tutto armonico (non su un piano, non in due dimensioni, ma nel nuovo campo: tempo spazio a quattro dimensioni). In questo modo si esprimevano alcuni studiosi che di recente si sono confrontati, coordinati dalla SUPSI (Scuola Universitaria professionale della Svizzera Italiana), proprio sul tema della conservazione delle policromie nell'architettura del XX secolo. Conoscere sempre meglio queste policromie è quindi il primo passo per una reale conservazione delle stesse. Il colore dell'architettura Moderna è un colore degli strati di tinta ma non solo: è il colore di materiali, talora tradizionali, sapientemente utilizzati, come nel caso delle "Case per artisti" sull'isola Comacina di Pietro Lingeri. E' un colore della tradizione ma anche dell'innovazione, è, talvolta un abbinamento di materiali diversi con caratteristiche e proprietà differenti. E' un colore stratificato, di cui, oggi, si stanno cercando le ragioni, come nel caso di "Casa Malaparte" di Malaparte e Libera. La conservazione di tutto ciò, in alcuni casi, può rappresentare un problema. Alcune di queste strutture cominciano a manifestare problemi di degrado e quindi l'affinare gli strumenti per una maggiore comprensione sta diventando una priorità. Attraverso alcuni casi significativi nel presente articolo si vuole affrontare il problema degli strumenti di conoscenza diretta che sino ad oggi sono stati messi a punto e quanto questi possano aiutare nel processo di conservazione di queste policromie.

D. Pittaluga

Schermata Iniziale Chi Siamo

Tutorial Esplora i Siti

Laboratori ISIPU

Il Laboratorio dell'Istituto Italiano di Paleontologia Umana si trova presso il Convitto Nazionale Regina Margherita di Anagni. Nel corso degli ultimi anni numerosi ricercatori sia italiani e stranieri...





F. Bianconi
E. Bettolini
M. Filippucci

FOOD IN LANDSCAPE DESIGN

The present research has as its object the activities promoted within the Multinet project (PSR Umbria 2014/2020, Mis.16.1) and in particular different approaches adopted to innovate the business models of the Umbrian farms by enhancing the multifunctionality of agriculture. The use of agricultural spaces, agro-food production and food consumption are traditions and experiences deeply linked to the identity of the territory, a cultural heritage that increasingly becomes an instrument of connotation of the landscape. These new guidelines contribute to the affirmation of the concept of food that belongs to the territory, as a vehicle of tradition and memory but also as landscapes of food, Foodscape, which represent the complexity of production and consumption of food. The proposed operational paths activate social and spatial relationships, and focus on perception through the multifunctionality of agriculture, in order to promote the development of the Umbrian territory. The territorial approach has the task of encouraging this promotion of the rural territory through concretisations such as urban gardens, edible landscape and foodscape, but also intervenes in the substantial logic and in the instruments of territorial governance, starting from the regulatory plans, through the innovation of plans for the conservation of the soil but above all by integrating with the landscape plan.

IL CIBO NEL LANDSCAPE DESIGN

La presente ricerca ha come oggetto le attività promosse nell'ambito del progetto Multinet (PSR Umbria 2014/2020, Mis.16.1) e in particolare i diversi approcci adottati per innovare i business model delle imprese agricole umbre valorizzando la multifunzionalità dell'agricoltura. L'uso degli spazi agricoli, la produzione agroalimentare e il consumo di cibo costituiscono tradizioni ed esperienze legate profondamente all'identità del territorio, un patrimonio culturale che sempre più diviene strumento di connotazione del paesaggio. Questi nuovi orientamenti contribuiscono all'affermazione del concetto di cibo del territorio, come veicolo di tradizione e di memoria ma anche di paesaggi del cibo, che rappresentano la complessità della produzione e del consumo agroalimentare. Si attivano così percorsi operativi per la riattivazione di relazioni sociali e spaziali, ponendo al centro la percezione attraverso la multifunzionalità dell'agricoltura, al fine di promuovere lo sviluppo del territorio umbro. L'approccio territoriale, ha il compito di favorire questa promozione del territorio rurale attraverso concretizzazioni quali orti urbani, edible landscape e foodscape, ma anche interviene nelle logiche sostanziali e negli strumenti di governo del territorio, a partire dai piani regolatori, attraverso l'innovazione di piani contro il consumo del suolo ma soprattutto integrandosi con il piano paesaggistico.



P. Burlando
S. Grillo

THE GREEN SPACE PROTAGONIST OF THE CONTEMPORARY CITY

After having “defuturized” the future, it is necessary that projects, programs and actions return to talk about the future starting from the reconstruction of an idea of “public city” based on a strong social protagonism (...). Capable of opposing that exclusive hegemony of the present that (...) is imposed as an accomplished fact, overwhelming. (M. Augé - 2010)

The green spaces represent the contemporary society in its many nuances and take on new appearance not only with respect to the public park created with the industrial revolution, but also with respect to the most recent narrative parks of the late 1900s.

The transformation of ex-infrastructure or ex-industrial areas has overturned the fate of entire neighborhoods, from Hafen City in Hamburg to the classic High Line, where the regeneration process has now reached excessive levels, transforming the identity of a cheap place into a chic one. In other cases it has changed the face of entire cities with the regeneration process initiated by the reconversion of the waterfront, which involved everything else, as for Toronto and Sydney. In other cases, however, the intent to solve social problems has been the engine of change, giving a new face to the public city and enhancing the theme of ethnic multiculturalism as a characteristic element of the contemporary world (Superkilen Park). The park can sometimes be not only a space for the city but also a sustainable tool to solve rainwater drainage problems, such as The Soul of Nørrebro in Denmark. In Italy, where historical cities are characterized by open, extraordinary and polymorphic public spaces, even if the contemporary design process is slow, excellent examples can be glimpsed (Milan, Turin and Bologna).

IL VERDE PROTAGONISTA DELLA CITTÀ CONTEMPORANEA

Dopo aver “defuturizzato” l'avvenire, occorre che progetti, programmi e azioni tornino a parlare di futuro a partire dalla ricostruzione di un'idea di “città pubblica” basata su un forte protagonismo sociale (...). Capaci di contrastare cioè quell'egemonia esclusiva del presente che (...) si impone come un fatto compiuto, schiacciante. (M. Augé - 2010)

Il verde rappresenta la società contemporanea nelle sue numerose sfumature ed assume nuove sembianze non solo rispetto al parco pubblico nato con la rivoluzione industriale, ma anche rispetto ai più recenti parchi narrativi della fine del 1900. La trasformazione di ex infrastrutture o di ex aree industriali ha ribaltato il destino di interi quartieri, da Hafen City di Amburgo dalla classica High Line, dove il processo di rigenerazione ha raggiunto ormai livelli eccessivi, trasformando l'identità di un luogo cheap in uno chic.

In altri casi ha cambiato il volto di intere città con il processo di rigenerazione avviato dalla riconversione dei waterfront, che ha coinvolto tutto il resto, come per Toronto e Sidney. In altri casi, invece, l'intento di risolvere problemi sociali è stato il motore del cambiamento, conferendo un nuovo volto alla città pubblica ed esaltando il tema del multiculturalismo etnico come elemento caratteristico del mondo contemporaneo (Superkilen Park). Il parco può talvolta essere oltre che uno spazio per la città anche uno strumento sostenibile per risolvere problemi climatici di drenaggio delle acque piovane, ad esempio il The Soul of Nørrebro in Danimarca. In Italia, dove le città storiche sono caratterizzate da spazi pubblici aperti, straordinari e polimorfi, anche se il processo progettuale contemporaneo va a rilento, si intravedono degli esempi eccellenti (Milano, Torino e Bologna).



Laboratori ISIPU

Il Laboratorio dell'Istituto Italiano di Paleontologia Umana si trova presso il Convitto Nazionale Regina Margherita di Anagni. Nel corso degli ultimi anni numerosi ricercatori sia italiani e stranieri...



A. Caldarone,
T. Emler,
A. Fusinetti

WAYFINDING IN TERRITORIAL COMMUNICATION: APPLICATIONS FOR CIOCIARIA

One of the greatest difficulties that a person finds in an environment is to receive sufficient information to relate to it, through an effective system of "environmental communication", also known as "wayfinding".

Wayfinding is the science that deals with the planning and design of signal systems and traditional and technological orientation. It means choosing and following a path that leads to a defined destination, effectively; it is the set of signals we use to understand where we are and where we are going.

The ever-increasing programs, at European level, for the realization of tourist itineraries for different purposes (for example: of religious matrix such as the San Benedetto Way or the Via Francigena, of mountain hiking nature such as the Italy trail), also requires the realization of an effective wayfinding system, which must include:

- on an architectural level - the DIRECTIONAL SIGNS on panel, which must be consistent with the identity of the place and must include its character, design, visual identity in general, and is the most effective way to transfer environmental information to people;
- at the level of technological devices - DIGITAL WAYFINDING, as an innovation in guidance systems, capable of increasing user involvement through the use of mobile devices, websites and geolocation.

In the present paper is indicated a wayfinding system, for Ciociaria, which integrates the study and use of "directional signage" and that of "digital wayfinding", such as "FrancigenAR+" and "IsIPU" for iOS devices.

WAYFINDING NELLA COMUNICAZIONE TERRITORIALE: APPLICAZIONI PER LA CIOCIARIA

Una delle maggiori difficoltà che un individuo trova in un'ambiente è ricevere sufficienti informazioni per relazionarsi con esso, mediante un efficace sistema di "comunicazione ambientale", anche noto con il termine di "wayfinding".

Il "wayfinding" è la scienza che si occupa della pianificazione e progettazione di sistemi segnaletici e di orientamento tradizionali e tecnologici. Significa scegliere e seguire un percorso che porti ad una destinazione definita, in maniera efficace; è l'insieme dei segnali che utilizziamo per capire dove siamo e dove stiamo andando. I sempre maggiori programmi, a livello europeo, di realizzazione di itinerari turistici con diverse finalità (ad esempio: di matrice religiosa come il Cammino di San Benedetto o la Via Francigena; di natura escursionistica di montagna come il sentiero Italia), richiede anche la realizzazione di un efficace sistema di wayfinding, che deve prevedere:

- a livello architettonico - la SEGNALETICA DIREZIONALE su pannello, che deve essere coerente con l'identità del luogo e ne deve comprendere il carattere, il disegno, l'identità visiva in generale, ed è la modalità più efficace per trasferire informazioni ambientali agli individui;
- a livello di dispositivi tecnologici - il DIGITAL WAYFINDING, quale innovazione in fatto di sistemi orientativi, capace di aumentare il coinvolgimento dell'utente attraverso l'utilizzo di dispositivi mobili, siti web e geolocalizzazione.

Nel presente contributo viene indicato un sistema di wayfinding, per la Ciociaria, in cui è integrato lo studio e l'uso della "segnaletica direzionale" e quello del "digital wayfinding", come "FrancigenAR+" e "IsIPU" per dispositivi iOS.



M. Canepa,
A. Magliocco

A LOGO FOR LA PIGNA (SANREMO)

The subject of this article is a report on one of the activities carried out within the framework of the INTERREG Marittimo Italia-Francia project called "ART LAB NET Centers of resources and innovation for artistic crafts" which aims to enhance artistic craftsmanship. The project (with the DAD part of the partnership, leader the Chambre des Métiers et de l'Artisanat Provence Alpes-Maritimes Cote d'Azur) sees in the artistic craftsmanship an identity expression of the cooperation territories involved - Liguria, Sardegna, Corsica, Région PACA - with the will to unite the creative abilities and the manual skills of artisans with contemporary tools and processes.

A very peculiar part of the project sees art crafts as a tool for urban and social redevelopment of the ancient Sanremo neighborhood called La Pigna which has experienced a progressive abandonment, so that today we are facing a settlement with many problems but with great charm. It is therefore intended to contribute to an identity redefinition of the place, today seen by the inhabitants of the city centre only as a place of illegal activities. In spring 2018, a competition was launched among the students of the Architecture and Design courses in Genoa in order to identify a "logo" for the future activities of the district, which could somehow recall its morphological singularity (from which the name derives) and a significant and recognizable graphic element.

UN LOGO PER LA PIGNA (SANREMO)

Oggetto del presente articolo è la relazione su una delle attività svolte nell'ambito del progetto INTERREG Marittimo Italia Francia denominato "ART LAB NET Centri di risorse e di innovazione per i mestieri d'arte" che ha come obiettivo la valorizzazione dell'artigianato artistico. Il progetto (con il DAD parte del partenariato, capofila la Chambre des Métiers et de l'Artisanat Provence Alpes-Maritimes Cote d'Azur) vede nell'artigianato artistico una esplicitazione delle tipicità dei territori di cooperazione del programma coinvolti - Liguria, Sardegna, Corsica, Région PACA - con volontà di sposare le capacità creative e le abilità manuali degli artigiani d'arte con strumenti e processi di crescita contemporanei. Una parte molto particolare del progetto vede l'artigianato d'arte come forma di riqualificazione urbana e sociale dell'antico quartiere di Sanremo denominato La Pigna che ha vissuto un progressivo abbandono, così che oggi ci troviamo di fronte ad un insediamento con molti problemi ma dal grande fascino. Si intende quindi contribuire ad una ridefinizione identitaria del luogo, oggi visto dagli abitanti del centro unicamente come luogo di attività illecite. Nella primavera del 2018 è stato lanciato un bando di concorso tra gli studenti dei corsi di studio di Architettura e Design di Genova con lo scopo di individuare un "logo" per le attività future del quartiere, che possa in qualche modo richiamare la sua singolarità morfologica (da cui deriva il nome) e un elemento grafico significativo e riconoscibile.





VS

LIVE VS/ SHARE SOCIAL MEDIA AS A TOOL FOR A “NEW” TERRITORIAL ENHANCEMENT

In the contemporary environment, physical space and space of flows, indicated by William J. Mitchell through the concept of e-topia, as disarticulated among themselves, can recompose and integrate into a single complex identity, in which the landscape can be read as a sort of palimpsest produced by a “liquid society” that goes to reappropriate physical places, thanks to digital tools.

The tourist / consumer / user no longer accepts to be a passive receptor of an offer created ex machina by the sector, but becomes a real marketer of communication, oriented to seek an experience not only to be lived but to be shared.

The time is divided between real and virtual: as early as 2012 (source: “Text Digital Index”) 72% of users make photos and videos that then publish on social media and 70% update their status on Facebook while it is on holiday, with results exponentially increased over the last few years.

The research intends to deepen the methodologies of representation and communication of the territory through social media, focusing on the most used forms of visual and audiovisual communication and going to show ways of territorial exploitation adopted -using the social- from different case studies.

M. Capurro

VIVERE VS/ CONDIVIDERE I SOCIAL COME STRUMENTO PER UNA “NUOVA” VALORIZZAZIONE TERRITORIALE

Nell'ambiente contemporaneo, spazio fisico e spazio dei flussi, indicati da William J. Mitchell attraverso il concetto di e-topia, come disarticolati tra loro, potranno ricomporsi ed integrarsi in un'unica identità complessa, nella quale il paesaggio potrà essere letto come una sorta di palinsesto prodotto da una “società liquida” che si va a riappropriare dei luoghi fisici, anche grazie a strumenti digitali.

Il turista/consumatore/utente non accetta più di essere un ricettore passivo di un'offerta creata ex machina dal settore, ma diventa un vero e proprio marketer della comunicazione, orientato al ricercare un'esperienza non solo da vivere ma da poter condividere.

Il tempo viene suddiviso tra reale e virtuale: già a partire dal 2012 (fonte: “Text Digital Index”) il 72% degli utenti realizza foto e video che poi pubblica sui social media e il 70% aggiorna il proprio stato su Facebook mentre è in vacanza, con risultati incrementati in maniera esponenziale nel corso degli ultimi anni.

La ricerca intende approfondire le metodologie di rappresentazione e comunicazione del territorio attraverso i social media, incentrandosi sul tema delle forme di comunicazione visiva/audiovisiva maggiormente utilizzate e andando a mostrare modalità di valorizzazione territoriale adottate -via social- da diversi casi studio.



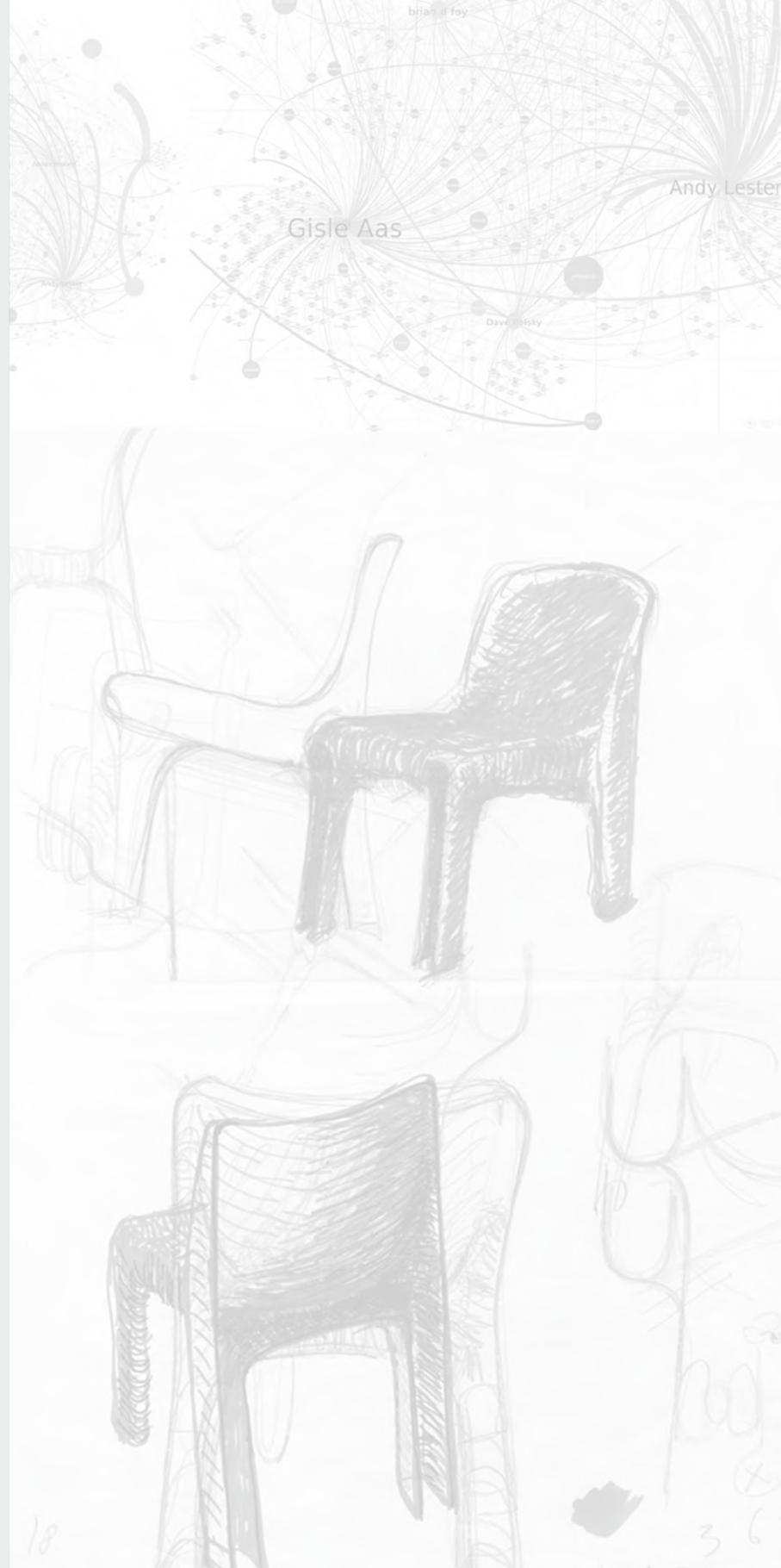
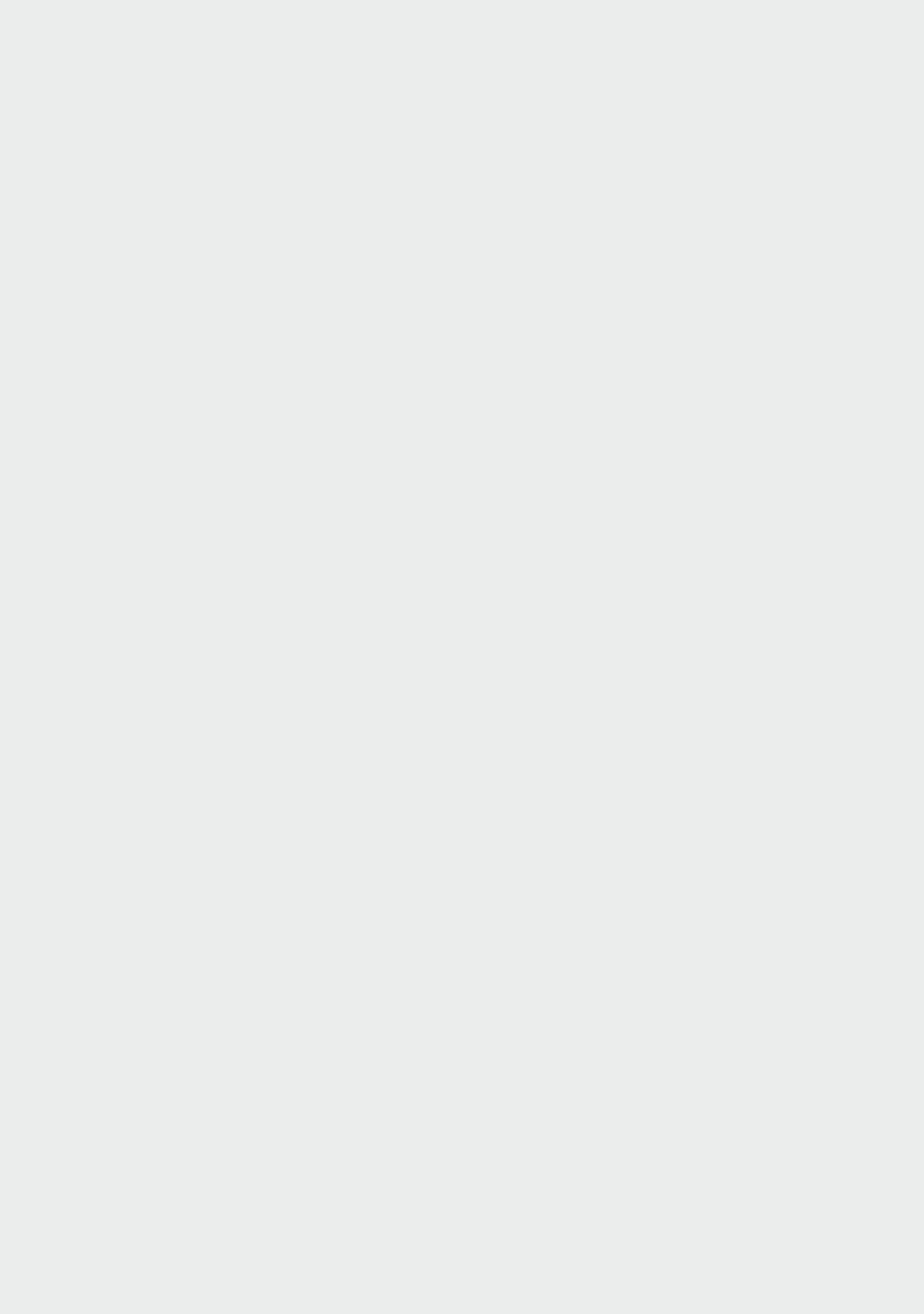
CONSERVATION AND ENHANCEMENT OF MONUMENTAL AND LOCAL AND HERITAGE, MATTER AND DESIGN

The didactic/professional experiences here presented have a dual objective. 1) To compare, on the construction site, the professional figures that most affect the planning and execution of conservation intervention: professors and expert restorers, young architects attending a specialized training course (Post-Graduate programme in Architectural Heritage and Landscape), architects in charge of safeguard. 2) To sensitize the local community to the conservation and enhancement of its cultural heritage. The two experiences have been held within the post-Graduate programme, one in the Monumental complex of Staglieno Cemetery in Genova (spring 2019) and the second on the facades the historical centre of Sanremo (within an INTERREG project). These ideas have matured around different purposes, including the priority preservation of cultural and architectural heritage, as well as training and sensitization of the community in general. The result was a fruitful collaboration between Local authorities, Superintendence, restorers and teachers and students of the post-Graduate school. From virtual reality (surveys, maps on state of conservation) to the materiality: the specialists were invited, under the guidance of restorers and teachers, not only to refine their manual skills, but to reflect on the meaning that an operation, necessarily limited to a small portion, can acquire in the most complete and complex conservation project (partial among total).

G. Franco,
D. Pittaluga

CONSERVAZIONE E VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO MONUMENTALE E LOCALE E DEL PATRIMONIO, DELLA MATERIA E DEL DESIGN

Le esperienze di tipo didattico e professionale presentate nel testo hanno un duplice obiettivo. 1) Confrontare, sul cantiere, le figure professionali che maggiormente influenzano la programmazione, progettazione ed esecuzione di interventi di conservazione: docenti e restauratori esperti e giovani architetti che frequentano un corso di formazione specializzato (Scuola di Specializzazione in Beni Architettonici e del Paesaggio), in dialogo con funzionari di Soprintendenza responsabili della tutela. 2) Sensibilizzare la comunità locale alla conservazione e alla valorizzazione del proprio patrimonio culturale. Le due esperienze si sono svolte all'interno del programma post-laurea, una localizzata all'interno del Complesso Monumentale del Cimitero di Staglieno a Genova (primavera 2019) e l'altra sulle facciate del centro storico di Sanremo (nell'ambito di un progetto INTERREG). Le sperimentazioni didattiche sono maturate con diverse finalità, la prioritaria conservazione del patrimonio culturale e architettonico, la formazione specialistica, la sensibilizzazione della comunità alla tutela e valorizzazione del proprio patrimonio. Ne è risultata una proficua collaborazione tra autorità locali, soprintendenza, docenti, restauratori e studenti della scuola di specializzazione. Dalla realtà virtuale (rappresentazioni, mappe dello stato di conservazione) alla materialità: gli specialisti sono stati invitati a perfezionare le loro abilità manuali, ma soprattutto a riflettere sul significato che un'operazione, necessariamente limitata a una piccola porzione, può acquisire nel più completo e complesso progetto di conservazione (dal parziale al totale).





THE CITY INSIDE THE SHIP: NEW FORMAL CONFIGURATIONS IN THE ORGANIZATION OF SPACE ON BOARD

The evolution of the design of the cruise ship, in its meaning of inhabited system, goes beyond the formal limits defined by the traditional proportion between hull and superstructure: the external casing, in its characterization, has in fact always defined the connection between the closed and the external parts.

If previously the compositional system and the scenographic apparatus of the interior spaces of the on-board layout (defined as a complex of public and private areas, in the variety of representative spaces and their respective connections) was the only communication tool able to recall the complexity of the urban environment, now this task is entrusted to the study of the external parts, through new volumetric configurations of the superstructure, and in the redefinition of the deck with respect to the traditional perceptive relationship between interiors and open spaces. According to the most recent design trends, the deckhouse leaves the original monolithic aspect - more or less solid - to form an articulated and complex, sometimes irregular, element. The new spatial arrangements, expressed in the splitting of the superstructure volume and in its recomposition in autonomous and isolated parts, are able to recall, in visual perception, the complex aspect of an urban scenario. The outdoor areas are no longer confined to the perimeter of the superstructure, but rather are connection paths between volumes, capable of generating new compositional and scenic outcomes. This promises an innovative combination in the design of on-board spaces: the implications of these go beyond the simple functional planning to join the study of the built landscape, where the theme of perception, of a new urban configuration built on a regular surface, bordered by liquid boundaries, it becomes pre-eminent.

E. Carassale

LA CITTÀ DENTRO LA NAVE: NUOVE CONFIGURAZIONI FORMALI NELL'ORGANIZZAZIONE DEGLI SPAZI DI BORDO

L'evoluzione compositiva della nave da crociera, nella sua particolarità di organismo abitativo, oltrepassa i limiti formali tradizionalmente delineati nel rapporto tra lo scafo e la sovrastruttura, il cui involucro, di fatto, definisce i rapporti tra parti concluse ed aree esterne. Se in precedenza l'impianto compositivo e l'apparato scenografico degli spazi interni dell'allestimento di bordo - quale complesso di aree pubbliche, private e delle rispettive connessioni - era l'unica articolazione espressiva capace di richiamare la complessità dell'ambiente urbano, ora questa prerogativa si proietta all'esterno, attraverso una nuova configurazione volumetrica della coperta, che pare ridefinire le relazioni proporzionali tra gli interni e le zone all'aperto: secondo le più recenti tendenze progettuali l'incastellatura abbandona l'originaria conformazione monolitica per smaterializzarsi in un elemento articolato e complesso - più "permeabile" - talvolta irregolare. Le nuove configurazioni spaziali, espresse nella frammentazione dei volumi della sovrastruttura e nella sua ricomposizione in parti autonome ed isolate, richiamano, nella percezione visiva, le tipicità di uno scenario urbano. Le superfici esterne, non più relegate ai perimetri laterali, divengono piuttosto dei percorsi di connessione tra i volumi, in grado di generare nuove combinazioni compositive e scenografiche. Si prospetta così un innovativo connubio nella progettazione degli spazi di bordo: le cui implicazioni vanno al di là della semplice pianificazione funzionale per accomunarsi allo studio del paesaggio costruito, per il quale, il tema della percezione -ivi riferito ad un'inedita "forma urbana" delimitata dai confini liquidi- diviene preminente.

60 YEARS OF DRAWING OF SKETCHES, DESIGN AND SIGNS

The 4 volumes collect 60 years of drawings from my architectural practice, and they demonstrate the simplicity of how I faced every project. Sketches, designs and signs deeply linked to the creative research. My cultural background didn't influenced my architectural aim: having an innovative result, but strictly bonded to the place and historic period, without being affected from external references. A blank canvas as a starting point. Probably the sketches from Scharoun, Stirling or De Klerk indirectly showed me how to sketch unfinished drawings, cocoons of hinted ideas and a seriality of attempts more aesthetic than functional. The object to create was "filled" by volumes already in my mind, thanks to the experience collected since the beginning of my professional life. This collection is the demonstration of how important is the sudden idea, immediately transferred through a sketch on a piece of paper. These 4 books, starting from the youth years, collect a great amount of attempts (some good, some bad), with a fairly good amount of realized projects. There are just a few photos in the 544 pages, and they serve as a resting point between tons of drawings and dreams. Dreams of unrealized projects, that sometimes are even better of the real ones because they're free of any outside interference.

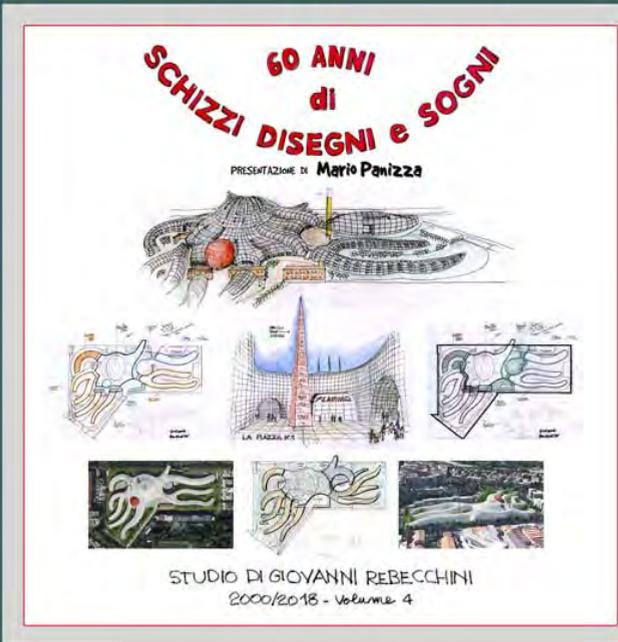
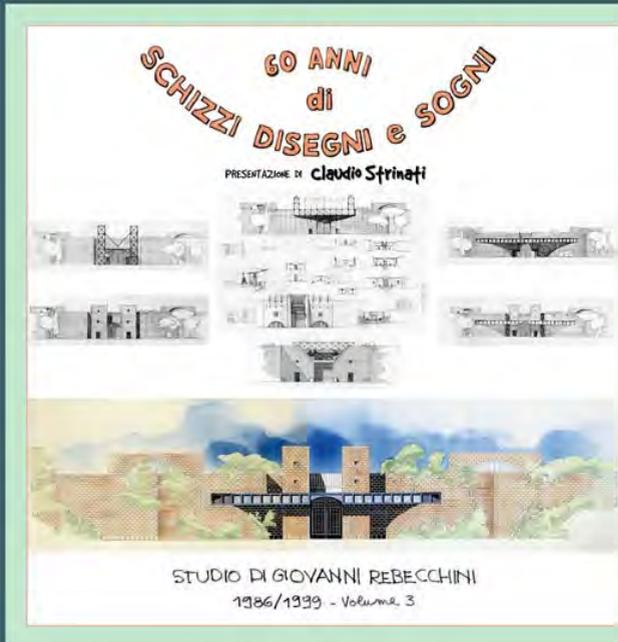
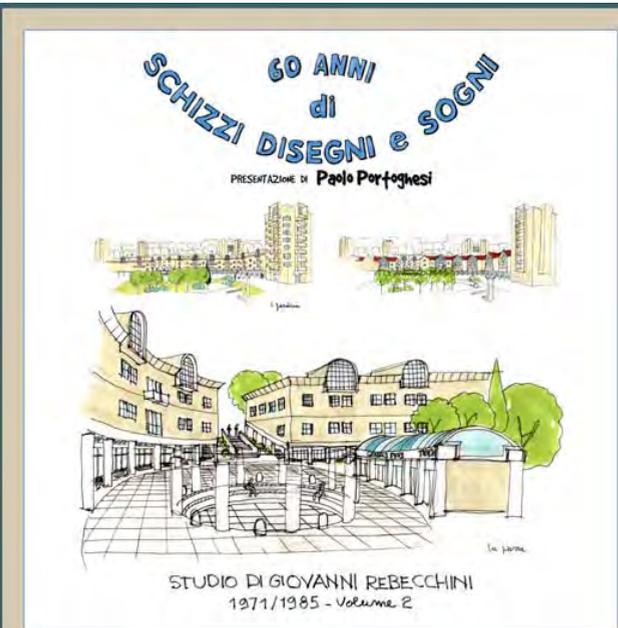
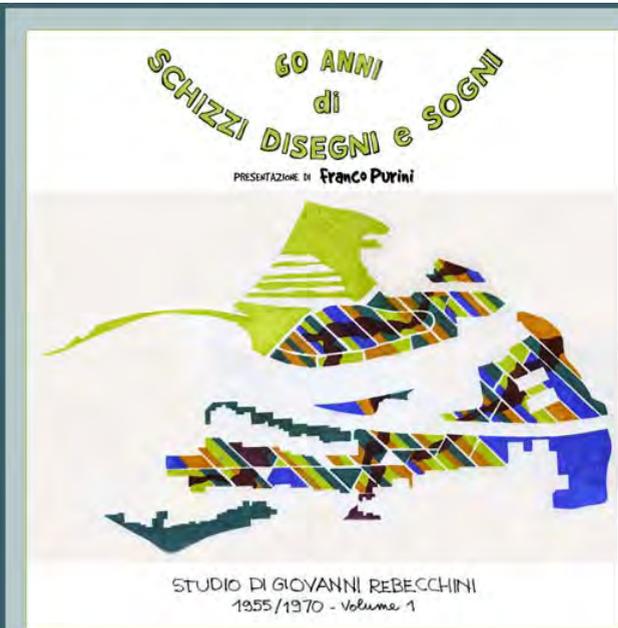
The drawings from Franco Purini, Maria Cipriano, Gabriele Morsucci and Lucia Perani added even more prestige to all the work of the architectural practice.

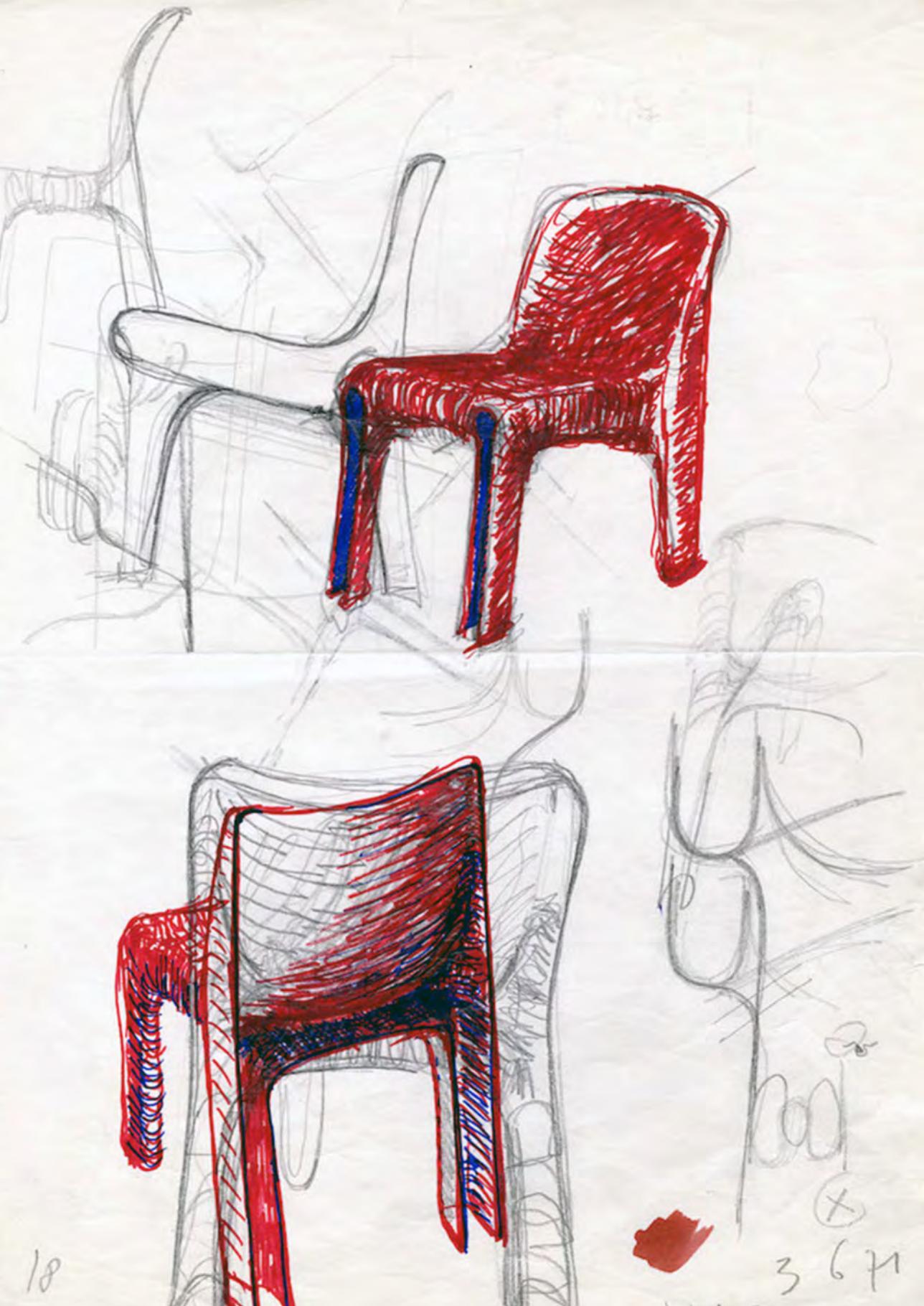
G. Rebecchini

60 ANNI DI SCHIZZI, DISEGNI E SOGNI

I quattro volumi che raccolgono 60 anni di disegni del mio studio mostrano la semplicità con cui affrontavo ogni progetto. Schizzi, disegni e segni direttamente collegati ad una ricerca creativa. Il background culturale non ha influito sul mio pallino fisso: quello di avere un risultato innovativo ancorato al luogo ed al tempo stesso non intaccato da riferimenti di qualsiasi tipo. Una tabula rasa da cui partire. Probabilmente gli schizzi di Scharoun, di Stirling, di De Klerk indirettamente hanno influito nel fare disegni incompiuti, larve di idee accennate e serialità di tentativi più estetici che funzionali. L'oggetto da creare, in fase costruttiva, era facilmente "riempito" da volumi già presenti nella mia testa per l'esperienza fatta, fin dall'inizio, nella vita professionale. Questa raccolta è la dimostrazione di quanto sia importante l'improvvisa idea subito trasferita sul foglio di carta. Quattro libri che partendo anche dagli anni giovanili racchiudono una grande massa di tentativi più o meno riusciti con opere a volte realizzate. Poche foto grandi nelle 544 pagine rappresentano le opere costruite con spazi riposanti tra gli schizzi, i disegni ed i sogni più o meno avverati. Quelli rimasti sulla carta, spesse volte, sono ancora più belli dei primi perché integri da qualsiasi interferenza.

I disegni di Franco Purini, Maria Cipriano, Gabriele Morsucci e Lucia Perani hanno contribuito a rendere più prezioso il lavoro.





M.B. Spadolini

ABOUT DRAWING FOR DESIGN

Drawing and design have always subsisted a dual relationship, sometimes controversial. If it is true that design needs drawing to express itself, it is equally true that the two disciplines, however interconnected and perceived with the same sense - the view, dwell on distinct positions.

Drawing (and representation in general) can be fathomed for design as a language: knowing perfectly the vocabulary and rules does not necessarily mean having something interesting to say, just as an interesting concept that is not well expressed loses its charm and becomes incomprehensible and not shareable.

In particular, in the relationship between drawing and design there is a shared moment of absolute creation, which sees them equated in commitment, the moment of the sketch prior to the project. Through the sketch, the designer leaves aside the technique for expressing himself freely, giving shape to the project on paper, studying the functionality, the dimensional relationships.

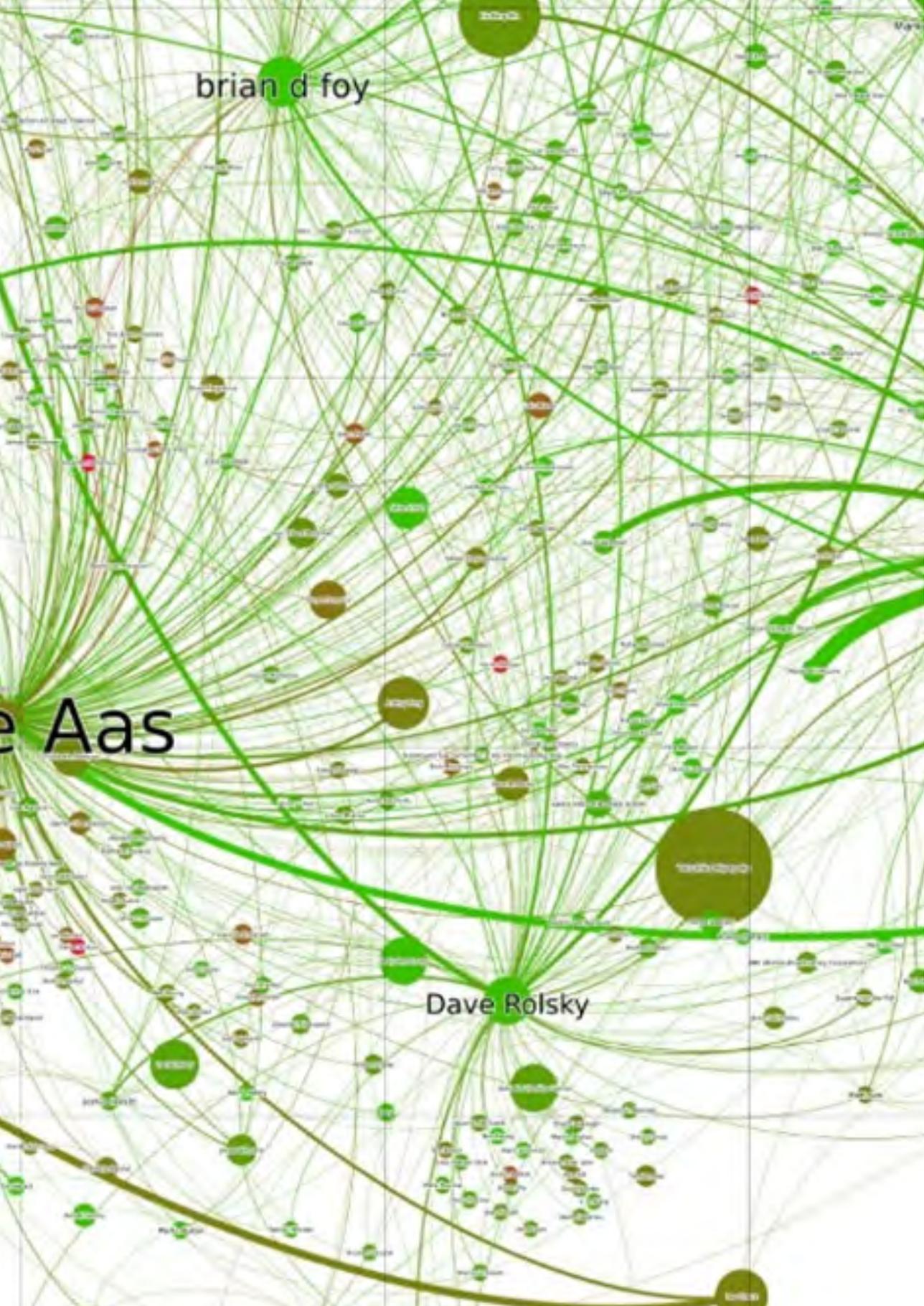
Deeply different from artistic drawing, the sketch is conceptual, graphic, not decorative, almost a private moment. The sketch is configured as a preliminary phase of knowledge and as an object of investigation and instrument of the design process, capable of making material the object, providing the design artefact, whatever its nature, those characteristics that allow it to be appreciated with all the senses, encompassing in some way the multiple and successive articulations. The sketch, expressive and exhaustive in terms of questions, is crucial because it shows the descent into the world of the project of what Bruno Munari calls "the idea".

A PROPOSITO DEL DISEGNO PER IL DESIGN

Il disegno e il design vivono da sempre una relazione duale, a tratti controversa. Se è vero che il design necessita del disegno per esprimersi, è parimenti vero che le due discipline per quanto interconnesse e percepite con lo stesso senso - la vista, albergano su posizioni distinte. Il disegno (e la rappresentazione in genere) può essere inteso per il design come linguaggio: conoscere perfettamente il vocabolario e le regole non significa necessariamente avere qualcosa di interessante da dire, così come un concetto interessante mal espresso perde di fascino e diventa incomprensibile e non condivisibile.

In particolare, nella relazione tra disegno e design c'è un momento condiviso di assoluta creazione, che li vede equiparati in impegno, il momento dello schizzo precedente al progetto. Attraverso lo sketch il progettista, lascia da parte la tecnica per esprimersi liberamente, dando forma su carta al concetto che ha in mente, studia la funzionalità, le relazioni dimensionali.

Profondamente diverso dal disegno dal vero, lo sketch è concettuale, grafico, non decorativo, quasi un momento privato. Lo schizzo si configura come fase preliminare della conoscenza e come oggetto d'indagine e strumento del processo progettuale, atto a rendere materico l'oggetto, a conferire all'artefatto di design, qualsiasi natura esso abbia, quelle caratteristiche tali da permettere di apprezzarlo con tutti i sensi, analizzando del progetto in qualche modo le molteplici e successive articolazioni. Lo sketch, espressivo ed esaustivo in termini di domande, è nodale perché dimostra la discesa nel mondo del progetto di quella che Bruno Munari chiama 'l'idea'.



MAPPING AND VISUALIZING COMPLEX GRAPHS: AN ANTI-REDUCTIONIST APPROACH TO THE PROJECT

If the reductionist approach has been the driving force of scientific progress until the 20th century, today in different fields of the research world the idea that nothing, neither within the natural world nor in human systems, happens in isolation is spreading.

The times in which we live are called “era of complexity”, such complex that cannot be studied and analyzed in full if not by understanding its macrostructure. From these premises the science of networks comes to life; analyzing and understanding the topography of complex networks requires the production of graphs often consisting of huge numbers of nodes and links.

Although it is easy to get lost in the intricacy of such mappings and to be able to only appreciate their aesthetic appeal (it is the most diffuse case, from which an artistic movement called “Networkism” was born), today’s scientific debate is extremely active in mapping and recognizing recurring topographies in networks. Combining this tendency with the development and dissemination of participatory design experiences in the design world, borrowed from the most established open source informatics community, a meeting point becomes evident: designing, activating and disseminating collaborative systems requires a broad understanding of the network that you are going to create and develop; the ability to map and visualize its interactions can become an indispensable tool.

The paper proposes to discuss, through case studies and examples, the importance of visualizing complex graphs as a design and analysis tool for the project of collaborative systems.

A. P. Vacanti

MAPPARE E VISUALIZZARE GRAFI COMPLESSI: UN APPROCCIO ANTI-RIDUZIONISTA AL PROGETTO

Se l’approccio riduzionista è stato la forza trainante del progresso scientifico fino al 20esimo secolo, oggi in diversi campi del mondo della ricerca si sta affermando la cognizione che nulla accade in isolamento; né all’interno del mondo naturale né nei sistemi umani.

I tempi in cui viviamo vengono definiti “era della complessità”, tale che non può essere studiata e analizzata in toto se non comprendendone la macrostruttura. Da queste premesse prende vita la scienza delle reti; analizzare e comprendere la topografia di network complessi richiede la produzione di visualizzazioni di grafi spesso costituiti da numeri enormi di nodi e link.

Seppure sia facile perdersi nell’intricatezza di tali mappature e riuscire ad apprezzarne solo a livello estetico il fascino (è il caso più diffuso, da cui è nata una corrente artistica definita “Networkism”), il dibattito scientifico odierno è estremamente attivo nel mappare e riconoscere topografie ricorrenti nelle reti.

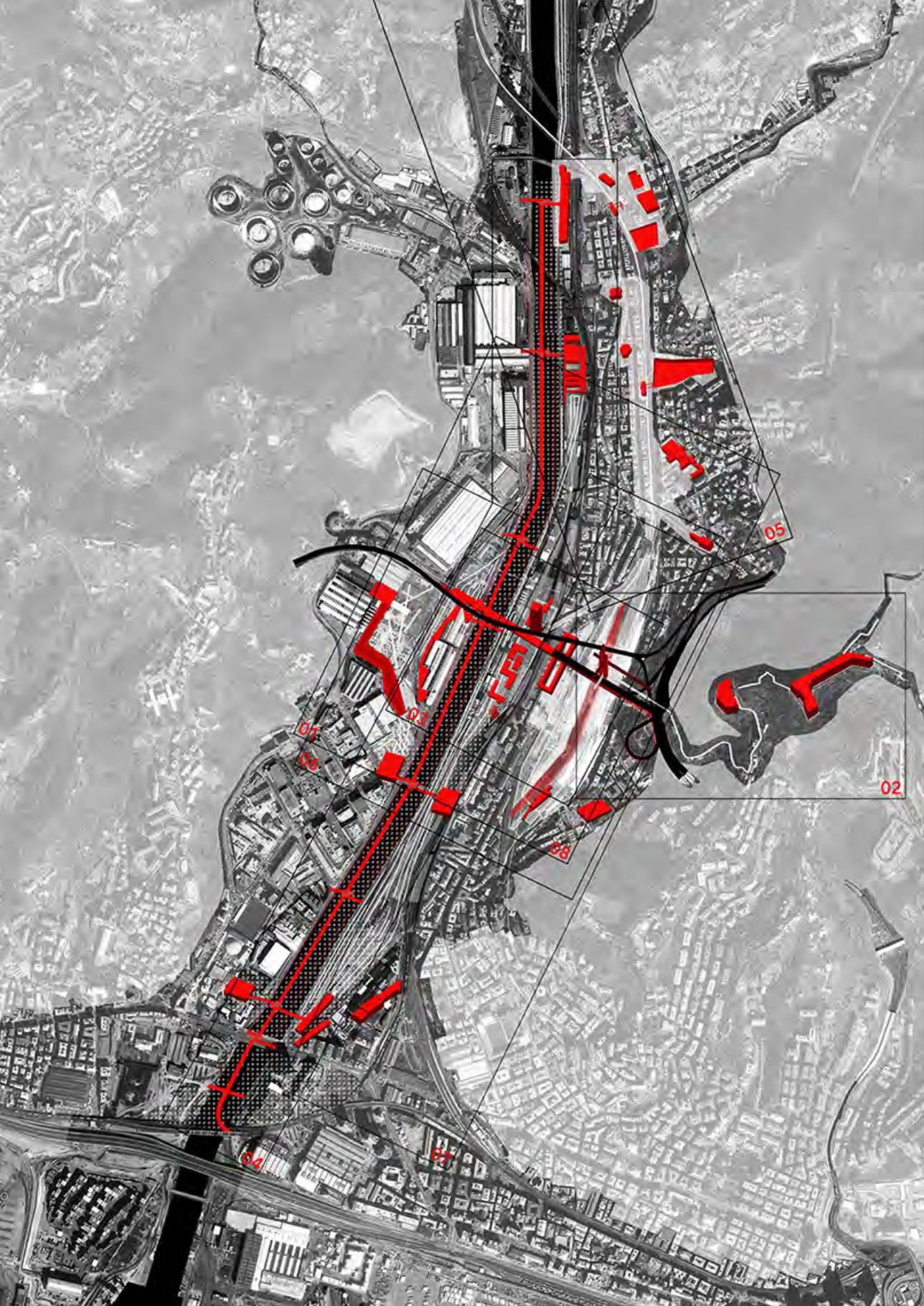
Affiancando questa tendenza allo sviluppo e diffusione di esperienze di progettazione partecipata nel mondo del design, mutate dalla più affermata comunità informatica open source, si rende evidente un punto d’incontro: progettare, attivare e diffondere sistemi collaborativi richiede una comprensione ad ampio spettro della rete che si va a creare e formare; la possibilità di mapparne e visualizzarne le interazioni può diventare strumento imprescindibile.

Il paper propone di argomentare, attraverso casi studio ed esempi, l’importanza della visualizzazione di grafi complessi come strumento di progettazione e analisi per il design di sistemi collaborativi.



t11

Advanced Representation
Rappresentazione avanzata



REDRAWING VALPOLCEVERA. THE MORANDI BRIDGE AND THE VALLEY AS A COMPLEX PROJECT OF URBAN REGENERATION

After the collapse - August 14, 2018 - of the viaduct on the Polcevera, the Coastal Design Lab (hereafter CDL) worked with the aim to redesign the entire system of the Valley taking into account architectural, industrial, environmental and infrastructural emergencies. As a prerequisite, CDL chose to preserve the east side of the Morandi Bridge as evidence of one of the most significant inventions of Italian ingenious in the field of structures during the Sixties. Following this purpose, the preserved segment - the one with stays - is returned to the city with a new public vocation.

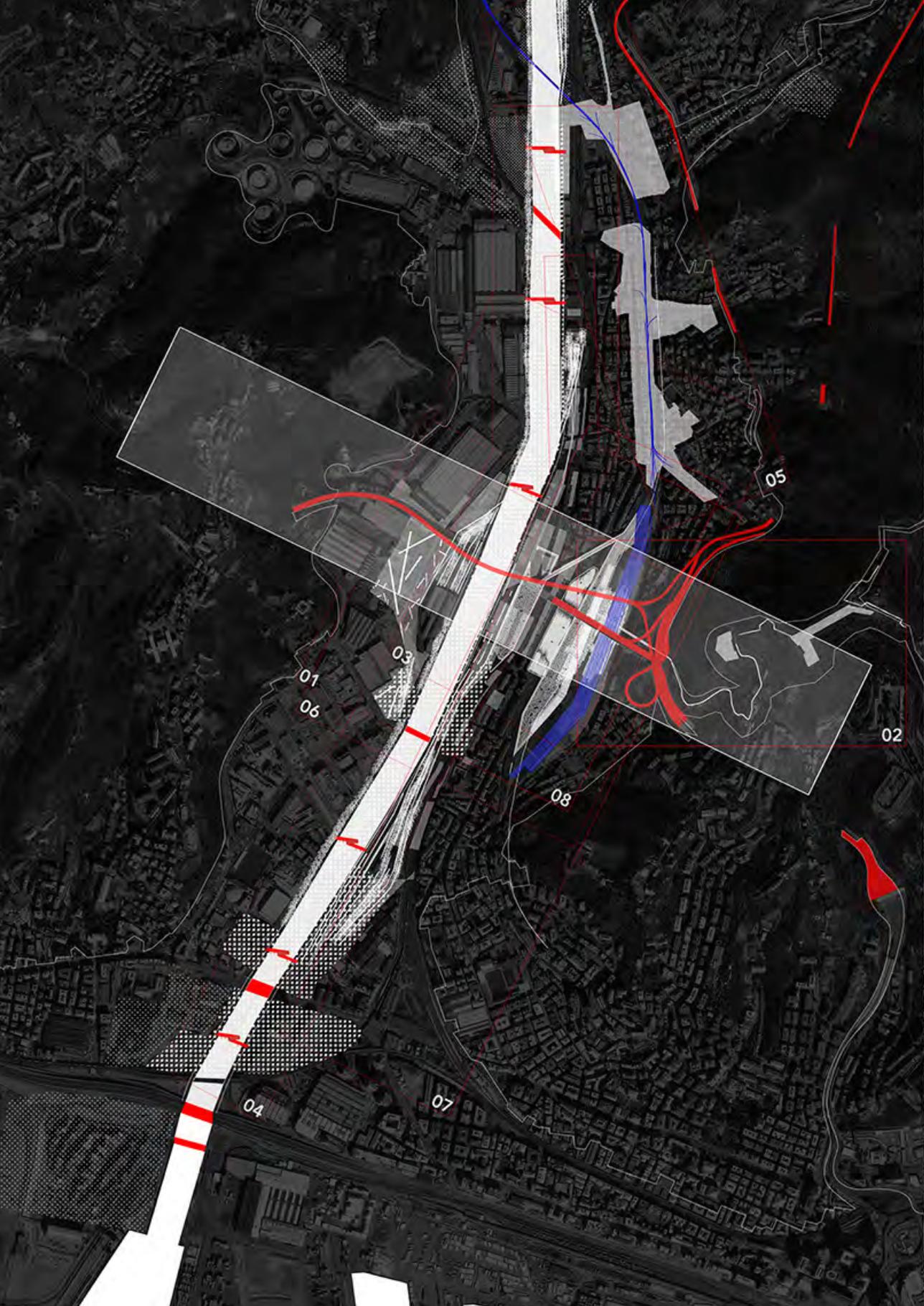
Longitudinally, the main supporting element of the Morandi Bridge was shaped as a large 'A' from which the tie rods supported the cable-stayed elements. Although defined by technical rules, the elegant structure was characterized by a perfect balance with the context, a congruous set of heterogeneous elements belonging to different scales. Keeping part of the bridge, the CDL wanted to preserve its legacy: a synthesis between structural complexity and simplicity capable to transform a mere infrastructure into a landscape's icon.

L. Mandraccio,
B. Moretti,
D. Servente

During its six-monthly research activity, CDL confronted the authorities, interrogated scholars and residents and proposed its reasoning and projects to the public debate.

The goal of public exposure and dissemination has led to adopt a single graphic technique to communicate the different projects elaborated by the students as a harmonic product. To do that, a double representation register was set: for the initial survey - carried out collectively - color schemes and coordinated layouts were arranged, while for the in-depth analysis, groups were free to develop a personal code of representation. In the end, the 8 projects were illustrated together in two large tapestries which allowed a transversal and synchronic view of the interventions.

In parallel with the investigation approach and with the development of new strategies, the design topics addressed by the CDL were decisive for establishing the advanced degree of representation. Once again, the exercise of representation was structured as a form of governance of the great complexity: different levels of information were set whose interlacing provides valuable tools to understand and verify the substance of what is represented.



RIDISEGNARE LA VALPOLCEVERA. IL PONTE MORANDI E LA VALLE COME COMPLESSO PROGETTO DI RIGENERAZIONE URBANA

Dopo il crollo - il 14 agosto 2018 - del viadotto sul Polcevera, il Coastal Design Lab (in seguito CDL) ha lavorato al ridisegno dell'intero sistema vallivo, includendo emergenze architettoniche, industriali, ambientali e infrastrutturali. Del Ponte Morandi si è preservata la parte strallata di levante, quale testimonianza di una delle invenzioni più significative dell'ingegno italiano nel campo delle strutture durante gli anni Sessanta, restituendola alla città con una nuova vocazione pubblica.

Longitudinalmente, l'elemento principale portante del Ponte Morandi si configurava come una grande 'A' dalla quale partivano i tiranti a sostegno degli elementi strallati. Sebbene definita da considerazioni puramente tecniche, l'elegante struttura era caratterizzata da un perfetto equilibrio tra le parti che la componevano e il suo contesto, un insieme armonico di elementi eterogenei e appartenenti a differenti scale. Decidendo di conservare parte del ponte, il CDL ha voluto preservare l'esempio che l'opera ci lascia: una sintesi tra complessità strutturale e semplicità di segno capace di trasformare un'infrastruttura in un'icona del paesaggio.

L. Mandraccio,
B. Moretti,
D. Servente

Durante la sua attività di ricerca semestrale, il CDL si è confrontato con le autorità competenti, interrogando studiosi e residenti, proponendo i propri ragionamenti e progetti al dibattito pubblico.

L'obiettivo dell'esposizione pubblica e della divulgazione ha comportato la scelta di adottare un progetto grafico unitario, utile all'osservatore nella lettura di un prodotto armonico composto dai diversi lavori proposti dagli studenti. Ricercando la comparazione tra i vari progetti si è utilizzato un doppio registro di rappresentazione: per l'indagine iniziale - svolta collettivamente - si sono utilizzati codici colore e layout coordinati, mentre per gli approfondimenti si è lasciata una maggiore autonomia agli studenti. Gli 8 progetti sviluppati sono stati sintetizzati e rappresentati insieme in due grandi arazzi che hanno consentito una lettura trasversale e sincronica di tutti gli interventi proposti lungo la Valpolcevera.

I temi progettuali affrontati dal CDL, ma anche la chiave di lettura utilizzata per leggere il contesto della valle e delineare nuove strategie di sviluppo, sono stati determinanti per stabilire il grado avanzato della rappresentazione. L'esercizio della rappresentazione è stato, una volta di più, una forma di governo della complessità, attraverso differenti livelli di trasmissione delle informazioni, il cui intreccio fornisce strumenti efficaci per comprendere e verificare la sostanza di ciò che è rappresentato.



STRATEGIES TO VISUALIZE THE CHANGE

The processes of designing and implementing of projects on the themes of environment, landscape and city are more and more carried out by multidisciplinary teams. Today the involvement of potential users or citizens, activates bottom up processes, where co-creation and co-design are indispensable and they require the identification of new strategies. The aim of this text is to tell how the user works in the co-design sessions, and the tools that he needs to see all the elements necessary for the project, for example how to identify the causes and effects of the problems that he wants to solve. These new social interactions, with the contribution of the user's participation, modify the spaces, the environments and the way of living the cities. As a result, will be analyzed critical issues of representing, through visualization, complex and ramified realities, such as social networks, infrastructures, transport, services, and will be analyzed the reason why representation tools are borrowed from other disciplines such as computer science, economy, storytelling. It will be referred to past examples of representation compared to the current use of the tools. The need is to represent systems that change over time, with sequential and consequential characters, which contain invisible and intangible parts such as experience, emotions and interaction between people. Finally, within the design of services, strategies and systems, it will be explained how the visual communication, made up of meaning signs and symbols and related codes, is essential to have a common language and to make the process usable, from the idea to the project.

G. Tagliasco

STRATEGIE PER VISUALIZZARE IL CAMBIAMENTO

Sempre più i processi di ideazione e realizzazione di progetti sui temi di ambiente, paesaggio e città sono determinati da team multidisciplinari. Oggi il coinvolgimento dei potenziali utenti o cittadini, attiva processi bottom up, dove la co-creazione e il co-design sono indispensabili e richiedono l'individuazione di nuove strategie. Questo testo ha l'obiettivo di raccontare come agisce l'utente nelle sessioni di co-progettazione, e gli strumenti di cui ha bisogno per visualizzare tutti gli elementi necessari al progetto, ad esempio come individuare le cause e gli effetti dei problemi che vuole risolvere. Queste nuove interazioni sociali con il contributo della partecipazione dell'utente, modificano gli spazi, gli ambienti e il modo di vivere le città. Verranno di conseguenza analizzate le criticità del rappresentare, attraverso la visualizzazione, realtà complesse e ramificate, come reti sociali, infrastrutture, trasporti, servizi, e la ragione per la quale si mutuano strumenti di rappresentazione da altre discipline come l'informatica, l'economia, lo storytelling. Si farà riferimento ad esempi di rappresentazione del passato messi a confronto con l'uso attuale degli strumenti. L'esigenza è quella di rappresentare sistemi che si modificano nel tempo, con caratteri sequenziali e consequenziale, che contengono parti invisibili e intangibili come l'esperienza, le emozioni e le interazioni tra persone. Verrà infine esplicitato come all'interno della progettazione di servizi, strategie e sistemi, la comunicazione visuale, fatta di segni e simboli significati e relativi codici, sia indispensabile per avere un linguaggio comune e rendere fruibile il processo, dall'idea al progetto.

