il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



Design & the City

Trame Urbane

Uno sguardo ad alcune produzioni recenti che interpretano le fenomenologie dell'urbano: come le città si trasformano in texture per i complementi d'arredo

La pubblicazione di ***The Meaning of Things***, opera di Mihaly Csikszentmihalyi ed Eugene Rochberg-Halton, contribuì in materia determinante allo studio dei fattori che rendono speciali gli oggetti. Gli autori, entrando fisicamente nelle case, cercarono di comprendere la relazione degli abitanti con gli oggetti che li circondano, con i loro beni materiali. **Era il 1981 ed emerse che gli oggetti speciali sono quelli con associazioni particolari, che contribuiscono ad evocare sensazioni piacevoli a chi li possiede**.
Questa premessa ci aiuta a comprendere la **tendenza**, sempre più interessante, che induce i designer a **sintetizzare, concentrare e trasferire le città nelle abitazioni**, trasformando la bellezza di una mappa urbana in un oggetto d'arredo dal forte potere comunicativo. Le città dove vivere, salvo cause di forza maggiore, si scelgono. Se poi le città, viste come intimo dettaglio di quartiere o nella potenza della loro massima estensione, si scalano e miniaturizzano al punto da poterle scrutare e ammirare quotidianamente nelle case, allora è proprio amore. E in questo ci dà ragione **Donald Norman**, quando ricorda che «*forse ancor più significativo è, tuttavia, il nostro legame con i luoghi: gli angoli di casa preferiti, le località preferite, i panorami*

preferiti. In realtà non siamo affezionati alla cosa in se stessa, ma alla relazione, ai significati e ai sentimenti che la cosa rappresenta».
Tutto, sembra banale dirlo, è nato in due dimensioni. Le arti grafiche hanno reso possibile la graduale gestione e trasformazione di cartografie urbane in carte da parati, stickers o pannelli. Abbiamo così iniziato a popolare i luoghi domestici addormentandoci sotto i vicoli o cucinando tra le principali arterie stradali. Un po' come accaduto nel mercato dei puzzle, le nuove tecnologie di modellazione e taglio tridimensionale hanno consentito di estrudere o svuotare edifici e strade al punto da rendere sempre più plastico e realistico l'oggetto città.
Baghdad, tavolo di Edra disegnato da Ezri Tarazi, ha fatto scuola ed è forse **uno degli esempi più estremi di questa tendenza**, con 700 profili di alluminio saldati tra loro per rappresentare la planimetria della capitale irachena. Un'opera d'arte ancora pervasa di una sapiente artigianalità. Si è spinto sicuramente oltre Maciej Kozerski, il quale al taglio tradizionale ha associato l'iniezione di resine fotoluminescenti in tavolini da caffè o da salotto per ottenere città domestiche in grado di illuminarsi col calare del buio, ricreando fedelmente le sensazioni di una città vista in volo notturno. L'artista, oltre alla sua Varsavia, ha già a catalogo Amsterdam, Barcellona, Berlino, Londra, Monaco di Baviera e alcuni quartieri di New York City e Parigi.
Molto interessanti gli italianissimi **TEXiTY** e **Trame urbane**, presentati nelle due ultime edizioni del Salone del Mobile, ciascuno con il suo approccio differente nel sintetizzare in forma un reticolato urbano. TEXiTY **(Texture+City)** è **una linea di formelle decorative in legno per la realizzazione di particolari rivestimenti di superfici murarie**. L'idea dei giovani architetti pugliesi **Roberta Ieva** e **Giuseppe Scarpa**, particolarmente legati allo studio della morfologia urbana e dei processi di trasformazione della città fin dagli studi universitari, scaturisce dalla volontà di connettere due elementi peculiari della regione quali la manifattura tradizionale delle materie ceramiche e le morfologie dei centri storici locali. La base di legno funge da cassero per gli elementi di risalto della trama, ovvero porzioni di resina a diversa colorazione: chiara così da richiamare la pietra, materiale per eccellenza dei centri storici pugliesi, verde, blu, terra, colori a contrasto del paesaggio locale che identificano la posizione degli edifici monumentali di ciascuna città ricadenti nel *frame*. È stata sviluppata anche una variante in cui il tessuto urbano è descritto da una lama di vetro retroilluminato ottenendo risultati spaziali completamente diversi pur utilizzando la stessa base. Il prototipo è stato realizzato all'interno del progetto "**Design in Puglia**" in collaborazione la **Fiore Ebanisteria** di Altamura e **Vetri d'Arte** di Brindisi. Trame urbane è invece una collezione selezionata per il

Salone Satellite 2018. Anche in questo caso si è puntato sulla realizzazione di oggetti d'arredo unici e personalizzabili che potessero enfatizzare il processo evolutivo e di crescita delle città, *«come una mappa genetica della città stessa, luogo dove ogni essere umano si identifica»,* dichiarano i progettisti dello **Studio Mat3rial Lab**.

Ma questi approcci, ci chiediamo, sono sempre così rigorosi? Le mappe cittadine sono così sacre da non meritare alcuna fanatica astrazione? Il mondo del merchandising turistico, ovviamente, ci smentisce subito. Le città sono in ogni negozietto o bookshop che si rispetti, con risultati molto spesso kitsch e indecorosi. Ma anche questa progettazione fortemente orientata alla commercializzazione, priva di ricerca e intrisa di digitalizzazione, rientra nelle tendenze esplorate fin qui. E allora godiamoci pouf e sgabelli di Manchester City, dove almeno l'artista **Dave Draws** ha avuto la sensibilità di utilizzare l'iconico stile Doodle per mettere in risalto le principali località di Manchester, i momenti storici, le icone e i fan famosi.

Autore

Ubaldo Spina

Ricercatore, Industrial Designer e BDM presso CETMA (www.cetma.it), si occupa di design research e servizi di design e innovation management. Consulente di startup, PMI e Grandi Imprese, con focus sulla gestione dei processi di sviluppo di nuovi prodotti e fornitura di servizi avanzati di progettazione concettuale e strategica, ingegneria, prototipazione e protezione IP. Esperto europeo nella ricerca di "Tecnologie emergenti per il design" e membro dello Steering Board del progetto WORTH, il più grande incubatore europeo finanziato all'interno del programma COSME per la creazione e il supporto di collaborazioni transnazionali tra designer, PMI e technology provider, è membro della Commissione "Ricerca per l'impresa" dell'ADI - Associazione per il Disegno Industriale. Per conto del Joint Research Center della Commissione Europea, ha co-curato il rapporto "Innovation Ecosystems in the Creative Sector: The Case of Additive Manufacturing and Advanced Materials for Design". Il suo gruppo di lavoro ha ricevuto diverse segnalazioni ADI Design Index, due Menzioni d'Onore e il Compasso d'Oro ADI per il veicolo a guida autonoma OMNIAGV. Docente nell'ambito delle attività didattiche magistrali della "24ORE Business School, coordina la pagina Design de "Il Giornale dell'Architettura" e le rubriche giornalistiche "SOS Design" (Design for Emergencies), "Design&Startup" e

“Professione Designer”.