



SICILIAINFORMA

Notizie
sul design
insulare

marzo 2017

DIESSE
DISEGNO INDUSTRIALE
ITWATER
SETTIMANA DELLE CULTURE
ANTICO FRANTOIO VALLONE
ZETA PRINTING

Hong Kong Palermo Fluid Cities
Facce da Lab
Architettura in transizione
Comunicare il restauro
Landscape Design
Fattori di bellezza
Storia del Design

4,00 euro | contributo minimo



Sicilia InForma | Notizie sul design insulare
n. 6 | marzo 2017
Rivista registrata presso il Tribunale di Palermo
ISSN 2385-1260

Direttore scientifico

Dario Russo

Comitato scientifico

Tiziano Aglieri Rinella
Fabrizio Avella
Maurizio Carta
Giuseppe De Giovanni
Elisabetta Di Stefano
Renzo Lecardane
Dario Mangano
Massimiliano Marafon Pecoraro
Michele Sbacchi
Andrea Sciascia
Antonio Scontrino
Cesare Sposito
G. Massimino Ventimiglia

Redazione

Giuditta Lo Tauro

Peer Review

I testi sono sottoposti a blind review
e valutati da parte di esperti esterni

Progetto grafico

Atelier790 | Palermo

Impaginazione

Andrea Spinella

Direttore Responsabile

Carla Condorelli

Editore

110eLAB | Palermo
info@110elab.com
www.110elab.com

Stampa

Zetaprinting s.r.l. | Palermo

Copertina

Luisa Misseri, Il covo di Djanco, 2017

Quarta di copertina

Luisa Misseri, 110eLAB | Omaggio a Bruno Munari, 2017

Sommario

6	DIESSE Convivialità ed estetica delle atmosfere Elisabetta Di Stefano
10	DISEGNO INDUSTRIALE Un marchio per il Corso di Laurea palermitano Gilda Tortura
16	ITWATER Acqua e benessere tra innovazione e profezia Alberto Caruso
22	SETTIMANA DELLE CULTURE La stratificazione culturale palermitana in un segno Massimiliano Marafon Pecoraro
26	ANTICO FRANTOIO VALLONE L'immagine che racconta Anna Catania
32	ZETA PRINTING Storytelling mon amour Dario Mangano
38	Hong Kong Palermo Fluid Cities International Workshop on Urbanism and Design Barbara Lino
42	Facce da LAB Come il ritratto influenza il Design Filippo M. Nicoletti
46	Architettura in transizione ImPrinting 3D Renzo Lecardane
50	Comunicare il restauro Renata Prescia
52	Landscape Design Il progetto degli spazi aperti Manfredi Leone
54	Fattori di bellezza Farm Cultural Park Favara Michele Schifano
56	Storia del Design Per una didattica social Dario Russo
61	Segnalazioni
66	Fuori Lezione

Landscape Design

Il progetto degli spazi aperti

Manfredi Leone 1

Nella progettazione degli spazi aperti, siano essi parchi, giardini o "soltanto" luoghi destinati alla vita associata, il ruolo del progettista rimane centrale nell'azione di modellare lo spazio e le sue componenti. Come sempre accade nei processi di progettazione - sia essa architettonica, paesaggistica, urbanistica - la dimensione "artigianale" dell'autore è ben evidente e immediatamente individuabile, intesa - questa dimensione - come peculiare e unica, probabilmente non ripetibile e quindi non seriale, forse non ascrivibile in maniera canonica alle dinamiche più classiche del processo di design. Se intendiamo il disegno industriale come processo di progettazione e produzione seriale di oggetti, nel caso della progettazione degli spazi aperti e del paesaggio osserviamo la quota destinata a esso come parte del più ampio processo di progettazione paesaggistica, che si avvarrà dell'esperienza specialistica dei progettisti-produttori di design per caratterizzare luoghi e scelte.

Nella consapevolezza che il design assume significati ampi e che vanno oltre lo sviluppo di un concept, bisogna altresì considerare il fatto che il design è rapporto tra prodotto e utente, con l'intervento di una vasta gamma di definizioni che riguardano l'ergonomia, la fattibilità del prodotto, l'usabilità, le caratteristiche meccaniche, i costi, i materiali, e così

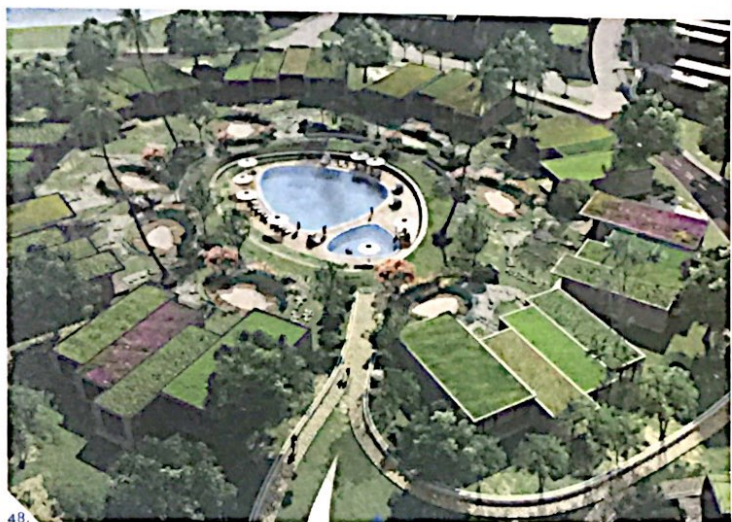
via. Qual è allora il ruolo del design nella progettazione paesaggistica, o per lo meno in quella quota di progettazione degli spazi aperti - preferibilmente urbani - che si fanno ricomprendere nella progettazione del paesaggio? Allo stesso modo in cui un architetto modella un edificio o un interno con soluzioni d'invenzione "esclusive", i paesaggisti affrontano i temi dell'organizzazione degli spazi aperti e delle aree a verde imbattendosi di volta in volta in nuove sfide, che vengono ora dal luogo ora dalla funzione richiesta ora dalle sollecitazioni del territorio. Dal nostro punto di osservazione, possiamo però intravedere una declinazione di alcune soluzioni che sempre di più sono proiettate verso la tradizione e nella sfera operativa del disegno industriale. Molto spesso il progettista del paesaggio e degli spazi aperti si trova a dovere inventare soluzioni che riguardano oggetti, o serie di oggetti, che contribuiscono a dare forma e connotazione al più ampio progetto paesaggistico, spesso grazie alla minuziosa ricerca progettuale, anche quando questa è destinata a produrre un *unicum*, e quindi a derogare ai dettami chiari della produzione industriale di serie. Materiali e soluzioni sempre più ricercati e frutto di una selezione accurata si ritrovano nelle scelte dei progettisti del paesaggio che, al pari dei progettisti convenzionali, possono costruire un catalogo

di soluzioni e abachi sempre più numerosi e diffusi. Non siamo certamente in presenza di soluzioni precostituite e replicabili all'infinito, ma molte aziende hanno compreso l'importanza strategica del progetto paesaggistico contemporaneo e per esso hanno iniziato a formulare soluzioni e prodotti specifici; alcuni progetti paesaggistici contemporanei sono stati veri e propri apripista in questa chiave. Il progetto di paesaggio contemporaneo si è fatto interprete delle nuove esigenze nel vivere il paesaggio urbano e ha fatto di queste anche un veicolo di comunicazione.

A parere di chi scrive un modello di riferimento in tal senso è rappresentato dal progetto del parco della Villette a Parigi: nell'opera di Tschumi c'è una ricerca molto accurata che guarda con forza ai temi della riconoscibilità anche attraverso la serialità, e in questo caso svolge un ruolo importante il sistema delle *folies*, magiche sculture-architetture di colore rosso-sangue che - in modo ordinato e seriale - punteggiano la gigantesca estensione del parco parigino. In questa scelta rientra un preciso progetto di design volto alla comunicazione e alla connotazione del luogo, progetto che mira a costruire un'identità precisa di questo spazio, anche quando questa sembra non avere cittadinanza.

Un altro esempio di ricerca progettuale paesaggistica con attenzione alla comunicazione è un'atmosfera è il parterre del museo parigino del Quay Brainly, in cui Jean Nouvel, autore dell'edificio museale, ha lasciato a Gilles Clement il compito di evocare la dimensione del viaggio e della scoperta, con un profumo di campagna mediterranea che è rappresentata in maniera sublime e che trova nella ringhiera in acciaio COR-TEN, formata da barre modellate in guisa di canna lacustre, un'eccezionale evocazione del paesaggio dei corsi d'acqua della campagna francese.

Al di là delle esperienze compositive che possono essere considerate ancora esperienze uniche e irripetibili, si affacciano ormai da tempo produzioni seriali di qualità destinate alla strutturazione e definizione del paesaggio urbano. Il lungo decennio che ha contraddistinto l'operato della pubblica amministrazione a Barcellona dalla fine degli anni Ottanta alla fine dei Novanta (e oltre) ha tenuto a battesimo moltissimi spazi urbani di qualità: parchi, giardini, spazi di sosta e transito hanno occupato lo scenario della città più importante della Catalogna. Un decennio estremamente prolifico che ha regalato a Barcellona e alla sua area metropolitana, un



48

palinsesto di soluzioni che hanno permesso a molte aziende di sviluppare prodotti di design decisamente orientate all'interpretazione del paesaggio in chiave contemporanea e adeguata all'epoca attuale.

Tra le aziende che maggiormente hanno investito in questa direzione e che si sono rese protagoniste di una nuova interpretazione del paesaggio urbano attraverso nuove funzioni o solo nuove soluzioni, vi sono Escofet (sedute e arredo urbano), e Kompan (giochi e attrezzi per il fitness e il tempo libero), vere e proprie aziende leader in questi settori e che hanno deciso di investire nella progettazione di prodotti nuovi che fossero dichiaratamente elementi di design. Escofet ad esempio ha partecipato alla realizzazione del parco della *Diagonal Mar* in Barcellona, progettato dallo studio EMBT (Miralles y Tagliabue) in cui fa mostra di sé la poltrona-chaise longue-gioco *Lungo Mare*, pezzo innovativo progettato da EMBT che ha vinto il premio ADI-FAD 2001. Kompan, leader mondiale nel settore della produzione di giochi per bambini e di palestre all'aperto, ha deciso di sviluppare linee di prodotto avveniristiche, sia per forma, colori e materiali, anche grazie al contributo dei propri progettisti *in-house* e del Kompan Play Institute, organo che si preoccupa di caratterizzare la produzione e di individuare soluzioni efficaci e sicure con attenzione al design degli oggetti.

Note

¹Cfr. Alain Orlandini, *Le parc de la Villette de Bernard Tschumi*, Somogy, Paris 2001.