

LA RIVISTA DELL'ARREDAMENTO N° 525 OTTOBRE/OCTOBER 2002

INTERNI

DESIGN

ARCHITETTURE:
DESIGN GIOVANE
ARCHITECTURE:
YOUNG DESIGN

INCONTRO CON
ENCOUNTER WITH
HEDI SLIMANE

LO STADIO DI HIROSHI HARA A SAPPORO
THE HIROSHI HARA'S STADIUM IN SAPPORO

ARREDO: IL LEGNO NEL BAGNO
FURNITURE DESIGN: WOOD IN BATHROOM

TRA IL DIRE E IL FARE
C'E DI MEZZO L'UFFICIO
WORDS AND DEEDS
IN THE OFFICE

OSSERVATORIO:
LA CASA COMPONIBILE
OBSERVATORY:
THE MODULAR HOUSE

with complete English texts





UN PARCO TEMATICO PER IL DESIGN ITALIANO

testo di/text by **Andrea Branzi**

Le difficoltà che la realizzazione di un Museo del design italiano a Milano incontra non derivano soltanto da problemi politici o logistici, ma anche da un ritardo culturale. Negli ultimi trent'anni, Comune, Provincia, Regione, Assolombarda, ADI, ministeri, hanno tutti confermato (a parole) la grande importanza che riveste una simile iniziativa, e le sedi anche molto prestigiose non mancano.

Nel 1996 la Triennale di Milano -l'ente pubblico sorto nel 1933 che svolge attività espositiva, di ricerca e di documentazione nei campi dell'architettura, dell'urbanistica, del design della moda e della comunicazione- dette inizio a tre mostre storiche (da me curate con Manolo De Giorgi) destinate a fornire la base per la futura collezione del Museo, da realizzarsi negli spazi del suo Palazzo dell'arte progettato da Giovanni Muzio nel 1931. Risultò però che il suo statuto rendeva impossibile, a norma di legge, una simile operazione, in quanto ente pubblico che poteva agire solo come espositore, ma non acquirente di beni artistici. Nel 2000 la Triennale, in previsione dell'ingresso di soci privati, è stata riformata in fondazione (pur restando un ente di diritto pubblico), senza peraltro che il nuovo statuto prevedesse una sua funzione museale. Oggi, a distanza di tre anni, i soldi dei privati non sono arrivati, il comitato scientifico previsto per legge ancora non esiste, il ministero non provvede a finanziamenti adeguati, e la promozione di moda, design, architettura, artigianato e nuove tecnologie avviene in termini di grande difficoltà economica. Ma anche culturale, visto il livello di alcune mostre (es. *Gli occhiali presi sul serio*) più degne del vecchio Museo della scienza e della tecnica, che di una nuova Triennale. All'interno di queste difficoltà oggettive e in un contesto di isolamento locale e nazionale, la Triennale si ricandida come organizzatore e sede del nuovo museo. Personalmente auguro successo a questo nuovo sforzo, pur non nascondendomi il timore che questo rilancio copra le gravi difficoltà nelle quali la fondazione si trova, e quindi il pericolo che attraverso questa fragile strategia il Museo del design a Milano abbia imboccato davvero una strada senza uscita.

Non si può immaginare di far nascere, attraverso un *escamotage* amministrativo di una istituzione in crisi, quello che dovrebbe essere il più grande (certamente il più importante e originale) museo di design del mondo. Occorre riflettere infatti sulla diversità oggettiva che esiste tra un museo del design a Milano, e un nuovo museo del design in qualsiasi altra grande città del mondo. Perché a Milano il design rappresenta una parte centrale e privilegiata della sua economia, e da cinquant'anni la sua società trova in questa disciplina gli elementi distintivi della propria identità. Per chi vuole capire questa realtà c'è un libro appena uscito, edito da il Sole24Ore a cura di Paola Bertola, Daniela Sangiorgi e Giuliano Simonelli, intitolato *Milano Distretto del*

Uno studio progettuale per il Parco tematico del design alla Bovisa realizzato da Alvis Meneghel, Tecla Tangorra e Francesca Telli, studenti della facoltà di Disegno industriale del Politecnico di Milano.

Design study for the Theme Park of Design at the Bovisa, by Alvis Meneghel, Tecla Tangorra and Francesca Telli, students in the Industrial Design department of the Milan Polytechnic.

Design, dove si analizzano i risultati della ricerca svolta dal Politecnico sulla complessa struttura economico-culturale che interessa il territorio produttivo della città lombarda. In esso risulta in maniera evidente che ciò che si chiama *design* corrisponde a un sistema distrettuale aperto, caratterizzato dalla realizzazione di processi *innovativi* rivolti all'arredamento, alle nuove tecnologie, al sistema della moda, all'editoria, alla comunicazione. La forma distrettuale, aperta, diffusa, costituita da una rete di specializzazioni diverse e di servizi, bene rappresenta la cultura d'impresa che vi è alla base: una cultura relazionale, progettuale, aperta agli scambi tra competenze esterne e interne. Un distretto che estendendosi alle aree industriali del nord-est e del nord-ovest, e scendendo attraverso la pianura padana fino a Bologna, costituisce uno dei motori pregiati dell'economia italiana. Quando dunque parliamo di Milano come distretto del design, indichiamo una ben più vasta realtà culturale e produttiva, che rappresenta il maggiore esportatore di beni estetici del mondo. La questione quindi di un museo del design deve essere collocata all'interno di questa realtà produttiva e sociale, nella quale il design rappresenta in maniera compiuta una logica imprenditoriale, ma anche una

più vasta vocazione regionale. Occorre cioè indagare nuove tipologie museali e promozionali, più adeguate alla natura particolare del fenomeno, evitando di ripetere progetti concentrati e conservativi che potevano essere attuali negli anni Cinquanta. Occorre in altre parole ampliare il contesto promozionale ed espositivo dove un eventuale museo centrale del design si colloca, senza esaurire però nella sua difficile realizzazione la questione di un'adeguata visibilità e promozione del sistema culturale e produttivo del design italiano a Milano. Occorre cioè prevedere nuove e più originali forme di sistema museale, integrato al territorio, ai servizi, ai musei aziendali e a quelli tematici, alla ricerca, alla didattica, al turismo colto e di massa. Combinando in maniera adeguata le realtà spontanee esistenti, con progetti di intervento programmati.

All'interno di questa riflessione è nata nella facoltà di Disegno industriale del Politecnico di Milano, che è la più grande d'Europa, l'idea di indagare l'ipotesi della realizzazione di un parco tematico del design a Milano. Un parco tematico capace di dare forma visibile al sistema diffuso del design, diventando insieme un elemento nuovo d'identità della città.

Un sistema complesso e articolato da collocare in un territorio urbano che già esprima una vocazione spontanea sul tema. Come scrivono Joseph Pine e James Gilmore in *The Experience Economy* (1998), i parchi tematici appartengono alla nuova categoria dell'architettura dell'esperienza, che opera creando luoghi-evento, mescolando progetto e ambiente, tecnologia mediatica e racconto. Parchi tematici come siti protetti, integrati con sistemi di servizio e promozione, con funzioni educative e spettacolari; e che rispondono alla necessità dei cittadini, degli operatori, dei turisti, di stabilire relazioni dirette con un sistema merceologico e culturale già presente nel vasto tessuto cittadino, e che trova nel parco tematico non un ghetto, ma un punto di maggiore evidenza e di efficienza.

A theme park for Italian design

The difficulty in realizing an Italian Design Museum in Milan is not just a problem of politics or logistics, but also of a delay in cultural awareness. Over the last 30 years City, Province, Region, Assolombarda, ADI, Ministries have all confirmed (in words) the great importance of this initiative, and prestigious places to put it are certainly available.

In 1996 the Milan Triennale -the public institution founded in 1933 for exhibitions, research and documentation in the fields of architecture, urbanism, design, fashion and communication- produced three historical exhibitions (I was the curator, together with Manolo De Giorgi) aimed at forming a basis for the future collection of the Museum, to be installed in the spaces of the Palazzo dell'Arte designed by Giovanni Muzio in 1931. But legal difficulties made this program impossible; a public institution could only display the works, not acquire them. In 2000 the Triennale, with the prospect of collaboration with private partners, was reformulated as a Foundation (while remaining a public institution), but the new by-laws did not include a role as a museum.

Today, three years later, the financing from the private partners has not arrived, the steering committee stipulated by law has not been formed, the Ministry provides no adequate funding, and the promotion of fashion, design, architecture, crafts and new technologies stagnates in a state of economic crisis. But also a cultural crisis, given the level of certain exhibitions (ex. *Gli occhiali presi sul serio*), which would look better in an old science museum than in the new Triennale. In the midst of this objective crisis, and in a context of local and national isolation, the

Triennale renews its candidacy as the organizer and home of the new museum. Personally I hope this new effort is a success, but I cannot help fearing that this is a way of covering up the grave difficulties of the foundation, attempting a fragile strategy that will only lead the Design Museum down yet another dead end street.

We cannot hope to create, through an administrative *escamotage* of an institution in crisis, what was supposed to be the largest (and certainly the most important and original) design museum in the world. It is worth reflecting on the objective difference that exists between a design museum in Milan and a new one in any other large city in the world. Because in Milan design represents a central part of the economy, and of the very identity of the city and its residents. For those who want to know more, there is a book recently published by Sole24Ore, edited by Paola Bertola, Daniela Sangiorgi and Giuliano Simonelli, entitled *Milano Distretto del Design*, with analysis of the results of research conducted by the Polytechnic on the complex economic-cultural structure of the productive territory of the city. Here it becomes evident that what we call *design* corresponds to an open district system, characterized by the realization of *innovative* process involving furnishings, new technologies, the fashion system, publishing, communications. The district form, an open, widespread entity, a network of specializations and services, is a good representation of the basic entrepreneurial culture behind it: a culture of relations, projects, open to exchanges between internal and external forms of expertise. A district that extends to the industrial areas of the northeast and northwest, heading down the Po Valley plains toward Bologna, and representing one of the finest motors of the Italian economy. So when we talk about Milan as a design district, we mean a much more vast cultural and productive reality, representing the larger exporter of aesthetic goods in the world. Therefore the question of a design museum must be posed within this productive and social reality, in which design is a full representation of an entrepreneurial logic, even on a much larger regional scale. In other words, we should study new museum and promotion typologies, suitable for the particular nature of this phenomenon, avoiding repeating concentrated, conservative projects that might have looked modern back in the 1950s. We need to expand the promotional and exhibition context, without losing sight, in the difficulties of realization, of the need for visibility and promotion of the cultural and productive system of Italian design in Milan. It is time to

Quando dunque parliamo di un parco tematico del design non intendiamo indicare i modelli dei vecchi parchi ricreativi alla Walt Disney, ma piuttosto realtà territoriali intensive, più vicine ai nuovi parchi archeologici, architettonici, letterari o tecnologici che stanno nascendo anche in Europa. Nel nostro caso si tratta di un parco tematico originale, che non ha modelli di riferimento diretti, perchè il design rappresenta soltanto a Milano una realtà territoriale vivente.

Durante la settimana milanese del design, ad aprile, si manifesta in modo spontaneo qualcosa di molto simile a un parco tematico temporaneo. Si tratta di un grande festival cittadino legato al design, fatto di quasi 300 eventi sparsi per la città che coinvolgono un pubblico internazionale fatto di architetti, designer, operatori del settore e semplici curiosi, di cui *Interni* ha intuito e implementato negli anni la portata, facendo di Milano un centro propulsivo di proposte che vanno dal progetto al prodotto alla comunicazione più allargata di idee. Una sorta di distretto operativo del design, unico nel suo genere, dove le tendenze e i progetti non vengono 'certificati' ma vengono generati in tempo reale.

Il quartiere Bovisa sembra essere l'area più indicata per questo tipo di ipotesi progettuale; posta in posizione strategica tra la Brianza e il centro di Milano, collegata con il nodo autostradale per Torino e Venezia, direttamente connessa con l'aeroporto di Malpensa, Bovisa fa da cerniera tra lo sviluppo a nord di Milano (su cui agisce anche la nuova Bicocca), l'area Garibaldi destinata a ospitare servizi di settore, la Triennale, le Ferrovie Nord e la Tangenziale. La Bovisa accoglie già oggi il campus del Politecnico, con le due facoltà del progetto e il polo di Ingegneria, e in futuro sarà realizzato anche il Grande Politecnico, con al centro il Museo del contemporaneo (ai gasometri), i primi studi cinematografici e i laboratori di scenografia del Piccolo Teatro. Si tratta di un ex-quartiere

consider new, more original forms of museum system, integrated with the territory, services, company archives and museums, theme museums, research, education, tourism. Combining existing spontaneous realities, with projects of programmed intervention.

In the context of these reflections, at the Industrial Design Dept. of the Milan Polytechnic, the largest of its kind in Europe, an idea has emerged to study the hypothesis of a theme park of design in Milan. A theme park capable of giving a visible form to the widespread design system, becoming a new element of identity for the city. A complex, articulated system to place in an urban territory that already expresses a spontaneous vocation on this theme. As Joseph Pine and James Gilmore write in *The Experience Economy* (1998), theme parks belong to the new category of architecture of experience, which operates by creating event-places, mixing project and ambient, media technology and narrative. Theme parks as protected sites, integrated with systems of service and promotion, education and entertainment. Responding to the needs of the citizens, professionals, tourists, to create direct relations with a system of products and culture already present in the vast urban fabric, in which the theme park is not a ghetto, but a point of greater visibility and efficiency. Thus when we talk about a design theme park we don't mean the old models of Disney-style amusement parks, but intensive territorial realities, closer to the new archaeology, architecture, literary or technological parks that are springing up around Europe. In our case this would be an original theme park, with no direct models of reference, because it is only in Milan that design represents a living territorial reality.

During Design Week in Milan, in April, we see a spontaneous manifestation of something quite similar to a temporary theme park. This is a grand festival around the city connected with design, composed of about 300 events scattered around the city involving an international throng of architects, designers, sector professionals and curious spectators. For years now *Interni* has understood the importance of this situation, contributing to make Milan a true focal point of proposals, from design research to products to communication of new ideas. A sort of operative design district, unique, where trends and projects are not 'certified' but generated in real time.

The Bovisa area would seem to be the best spot for this type of hypothesis; in a strategic position between Brianza and the center of Milan, connected to the highways for Turin and Venice, directly connected to the Malpensa airport, the Bovisa is the hinge between

industriale che offre un enorme patrimonio di strutture dismesse, che da Dergano si estende fino a Affori e al Parco Nord. Molte imprese, studi di progettazione e di web-design, fotografia, pubblicità e arte, si sono già spontaneamente spostati verso questa futura Soho di Milano, che sembra destinata a svolgere un ruolo importante nel sistema distrettuale della nostra professione. I laureandi della facoltà di Disegno industriale stanno dunque pensando come questa realtà già esistente, diffusa e invisibile, integrata all'economia dell'innovazione, può trovare nell'ipotesi di un parco tematico, visibilità e promozione. Le forme di un sistema museale diffuso, dove servizi, didattica, turismo d'affari (es. gli Hotel del design), aree promozionali, musei tematici, possono corrispondere alle esigenze di sviluppo della città, e alla natura distrettuale del sistema design di Milano.

Un sistema complesso e vitale, dove l'esistenza di un museo centrale collocato dentro alla Triennale può anche essere una presenza rilevante, ma certamente non esaustiva; così come la rete dei molti musei aziendali diffusi nell'area lombarda potrebbero trovare nel parco tematico della Bovisa il grande acceleratore che oggi manca all'intero sistema.

the growth to the north of Milan (also involving the new Bicocca area), the Garibaldi zone for sector services, the Triennale, the northern rail lines and the ring-road expressway. The Bovisa now contains the campus of the Polytechnic, with the two design departments and the engineering center. For the future there is the project of the Grande Politecnico, centered around the 'Museum of the Contemporary' (in the old gas tanks), and the first film studios and set design workshops of the Piccolo Teatro. This is a former industrial area with an enormous resource of abandoned structures, extending from Dergano all the way to Affori and the Parco Nord. Lots of businesses, design and web design studios, photography, advertising and art studios are already spontaneously springing up in this future SoHo of Milan, which seems destined to play an important role in the district system of our profession. Students at the Dept. of Industrial Design have thought that this already existing reality, widespread and invisible, integrated in the economy of innovation, can gain visibility and promotion through the hypothesis of a theme park. The forms of a museum system, where services, education, business tourism (ex. design hotels), promotional areas, theme museums can correspond to the development needs of the city, and to the district nature of the design system of Milan. A complex, vital system, where the existence of a central museum located inside the Triennale can be an important presence, but certainly not a complete one; just as the network of many corporate museums in the region can be connected to the theme park of the Bovisa, as a great accelerator that is now lacking for the entire system.