



Euploia / Ευπλοια

Beyond stone and memory layers

DBE Professional Design Workshop
(prof. Carla Langella)

Dipartimento di Architettura DiArc, Università Federico II

In collaborazione con

Materia Viva, F²Lab, Museo Archeologico Nazionale Napoli, OBVIA, ACLabs e IPCB CNR, FabLab
DREAM Fondazione IDIS Città della Scienza

Con la partecipazione delle aziende partner

AuxilioLabs, Etesias, Fonderia Nolana, casa del Contemporaneo, Simone Piva, Domenico Diego

Il workshop è volto a offrire agli allievi del Master in Design for the Built Environment (DBE) una occasione per sperimentare gli strumenti e le conoscenze progettuali acquisite nel percorso di studi in un contesto fortemente simbolico per la città di Napoli. Gli studenti svilupperanno progetti di design *site specific* per l'area di Pizzofalcone e Cappella Vecchia con l'intento di mettere in luce i luoghi in cui è stata fondata Parthenope: il primo insediamento della città, precedente a Neapolis (città nuova). Mentre il centro storico è conosciuto in tutto il mondo e assaltato dai turisti per il suo importante valore storico-culturale, i siti corrispondenti al monte Echia (Pizzofalcone, Monte di Dio, via Nicotera, Chiatamone, Piazza S. Maria degli Angeli), dove sono stati effettuati scavi archeologici che hanno consentito di dedurre la presenza di una necropoli e di un centro abitato risalenti al VII secolo A.C., non sono sufficientemente valorizzati e caratterizzati. L'oblio di questi luoghi è dovuto all'invisibilità

delle preesistenze e delle stratificazioni storiche, poiché gli scavi non sono visitabili. Alcuni reperti sono custoditi nel Museo Archeologico Nazionale di Napoli in una sezione di cui è programmata a breve la riapertura.

Il workshop contribuisce al progetto Materia Viva di cui il DiArc è partner e con cui si è avviato da marzo 2021 un lavoro di valorizzazione di aree e attività produttive attraverso Arte e Design, tra cui le cave di tufo del borgo di Cappella Vecchia – prime fabbriche di materiali da costruzione realizzate dai primi coloni greci per la fondazione della città sul Monte Echia.

Nell'ambito del workshop gli studenti avranno la possibilità di approfondire la conoscenza di questi temi attraverso un seminario svolto dalla curatrice della sezione Marialucia Giacco presso il MANN e il confronto con il direttore Paolo Giulierini e con la coordinatrice del progetto OBVIA Daniela Savy.

Le conoscenze acquisite verranno interpretate mediante progetti di installazioni analogiche e interattive, artefatti digitali, arredi per interni ed esterni e dispositivi grafici concepiti per raccontare le storie dei luoghi, gli strati di storia e di materia al fine di restituire loro il valore e l'attenzione che meritano. Artefatti di design speculativo e sperimentale che intendono rendere visibile l'invisibile, dando luce e voce alla materia e alla memoria dei luoghi.

Un ruolo particolarmente significativo verrà assunto dal materiale tufo giallo napoletano, emblema della costruzione stratificata della città di Napoli. Materiale che costituisce l'ossatura del sistema orografico di Parthenope e Neapolis e più ampiamente di tutta l'area flegrea, prodotto da un'eruzione vulcanica che risale a 15.000 anni fa.

Gli studenti, organizzati in gruppi, potranno scegliere di sviluppare i loro progetti nelle seguenti aree:

Material design

Alcuni degli studenti lavoreranno alla reinterpretazione del tufo proveniente da scarti edilizi come materia di upcycling per produrre nuovi materiali che “contraddicono” concettualmente l'idea tradizionale di pietra, al fine di mettere in luce l'importanza di ridurre l'estrazione di materiali litici vergini privilegiando forme di riciclo design driven della pietra dismessa. I progetti di arredi per interni e per esterni e le installazioni che verranno sviluppati proporranno una concezione contemporanea di tufo reinterpretato che abbandona le sue proprietà consuete diventando morbido, trasparente, tessile, luminescente.

Relational Design

Nell'ambito del design relazionale verranno concepiti prodotti e sistemi integrati di prodotti e servizi in grado di agire come mediatori sistemico-relazionali tra le persone in diversi contesti privati e pubblici, al fine di risolvere specifici problemi sociali, comportamentali o culturali che emergono nella società contemporanea. Il riferimento all'origine della città di Parthenope come colonia greca, ad esempio, potrebbe rivelarsi uno stratagemma narrativo utile a far comprendere ai napoletani la loro antica origine migratoria. Tale consapevolezza potrebbe essere utile a innescare processi di integrazione e di reinterpretazione dei fenomeni migratori come opportunità di arricchimento sociale e culturale.

Verranno realizzati, ad esempio, arredi relazionali per spazi aperti che, attraverso il gioco, inducono le persone a conoscersi, a interagire, a confrontarsi e a condividere parole, memorie, storie di vita e di luoghi diversi per favorire l'incontro multiculturale.

Interaction design

Gli studenti potranno scegliere anche di sviluppare prodotti ed esperienze interattive combinando elementi analogici, elettronici, elettrici e digitali. Installazioni che potrebbero “animare” la materia mediante contenuti multisensoriali: acustici, luminosi, tattili. L’interazione può essere concepita anche come strumento per fornire informazioni storiche o scientifiche. Ad esempio, è possibile raccontare la natura del tufo come materiale testimone dell’antica storia della città, presentandolo in maniera personificata. Mediante exhibit interattivi si potrebbero mettere in scena i caratteri identitari chimico-geologici con quelli storico-culturali traducendoli in forma di personalità per destare empatia nei visitatori e facilitare il trasferimento di nozioni complesse.

Digital design

Attraverso il design di esperienze in realtà aumentata gli studenti potranno rendere visibile l’invisibile dei luoghi. Riprodurre i reperti in 3D e innestarli nei luoghi dove sono stati ritrovati per consentire di conoscerli, toccarli, ascoltarli, inducendo le persone ad andare a vederli da vicino nella sezione del MANN dove sono custoditi. Attraversare idealmente gli strati di tufo per scorgere le antiche cavità, i vuoti lasciati dai primi materiali destinati a costruire l’acropoli del monte Echia.

Graphic e multisensorial exhibit

Attraverso l’elaborazione e la combinazione di fonti storiche e fonti letterarie il design è in grado di trasferire dati e informazioni culturali in modo emozionale e immersivo rendendole facilmente comprensibili e memorizzabili. Frammenti tratti dai testi classici o da reperti archeologici verranno tradotti in dispositivi comunicativi ad elevato potenziale scenico che verranno insediati nelle zone della città coinvolte nel progetto.

La mostra

I prodotti progettati verranno prototipati con la collaborazione di aziende parter (Auxilio, Etesias, Fonderia Nolana, casa del Contemporaneo, Simone Piva, Domenico Diego), del Fablab DREAM di Città della Scienza Fondazione IDIS, del laboratorio ACLabs (Barbara Liguori), dell’istituto IPCB del CNR (Letizia Verdolotti) ed esposti nell’ambito della mostra e degli interventi programmati tra giugno e settembre 2023 per Materia Viva (F²Lab e Casa del Contemporaneo con i loro partner e in particolare in collaborazione con il MANN, il progetto OBVIA, il DiArc, aziende, centri di ricerca ed eventuali sostenitori).

L’esposizione ha l’obiettivo di rendere visibile la matrice antica dell’attuale quartiere di Chiaia e le stratificazioni risalenti alla fondazione greca della città tracciando il percorso che unisce le ex cave di tufo situate a cappella Vecchia con le aree dell’acropoli e della necropoli del Monte Echia, mediante la rampa Caprioli il cui accesso è situato proprio accanto all’ingresso di una delle ex cave.

Nella mostra i prodotti di design realizzati dagli studenti dialogheranno con le installazioni permanenti e temporanee e le performance di arte contemporanea prodotte da artisti italiani e stranieri coinvolti nel progetto Materia Viva (Matteo Fraterno, Mary Zygouri, Giulia Piscitelli, Maria Thereza Alves, Paolo Puddu, Maurizio Elettrico, Salvatore Vitagliano, Francesco d’Isa, Antonello Scotti) e con i progetti sviluppati dagli studenti del CoDe nell’ambito del workshop tirocinante.

La mostra avrà un carattere diffuso e sarà costituita da episodi puntuali collocati nello spazio urbano e nelle vetrine delle attività commerciali e produttive presenti lungo l’itinerario tracciato, come azione di coinvolgimento degli abitanti della città e dei sempre più numerosi turisti in un’ottica di rigenerazione urbana e sociale.

PROGRAMME

4th may 2023

9,30 - 13,00 Museo Archeologico Nazionale di Napoli, Piazza Museo, 19

Welcome address

Michelangelo Russo, Direttore DiArc

Alfonso Morone, Coordinator DBE Federico II

Massimo Perriccioli, Coordinator Co.De Federico II

Introduction

Carla Langella, DiArc Federico II

Maria D'Ambrosio, *Materia Viva* - Associazione F²Lab

Giovanni Petrone, *Materia Viva* - Casa del Contemporaneo

Parthenope: Archeological fundamentals

Marialucia Giacco, MANN

Partner

Lorena Pirozzi, AuxilioLab

Flavio Galdi, Etesias

Carla Giusti, DREAM Fondazione Idis Città della Scienza

With the participation of the artists for Materia Viva

Matteo Fraterno

Francesco d'Isa

Maurizio Elettrico

Antonio Scotti

Giulia Piscicelli

Paolo Puddu

Mary Zygouri

And with the partnership for Materia Viva

Simone Piva

Domenico Diego

Istituto Caselli-Real Fabbrica di Capodimonte

Casa del Contemporaneo

Fonderia Nolana

4th may 2023

14,30 - 18,00 Via Cappella Vecchia

Site visit

5th may 2023

09,30 - 18,00 DiArc Master Room, Via Tarsia 31 (3th floor)

Groups coagulation

Case studies

Concept definition

18th may 2023

09,30 - 18,00 DiArc Master Room, Via Tarsia 31 (3th floor)

Design and technology with Neapolitan yellow tuff

Barbara Liguori, DIPMAPI

Material innovation through design

Letizia Verdolotti, IPCB CNR

Design Project

Project critique

Paolo Giulierini, MANN

Daniela Savy, OBVIA

Eugenio Tremante, Municipalità di Chiaia Comune di Napoli

19th may 2023

09,30 - 18,00 DiArc Master Room, Via Tarsia 31 (3th floor)

Design Project

25th may 2023

09,30 - 18,00 DiArc Master Room, Via Tarsia 31 (3th floor)

Project Prototyping in collaboration with partners

26th may 2023

09,30 - 18,00 DiArc Master Room, Via Tarsia 31 (3th floor)

Project Prototyping in collaboration with the partners