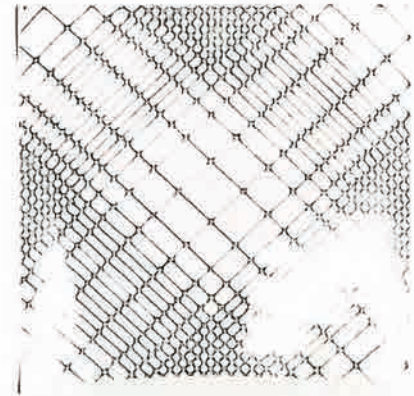
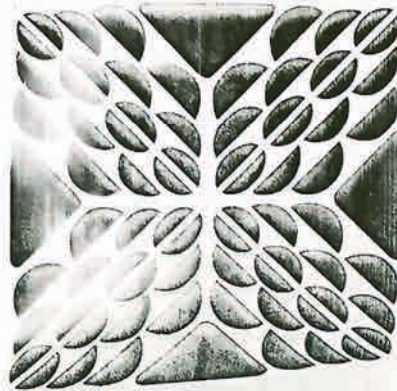


Ottagono

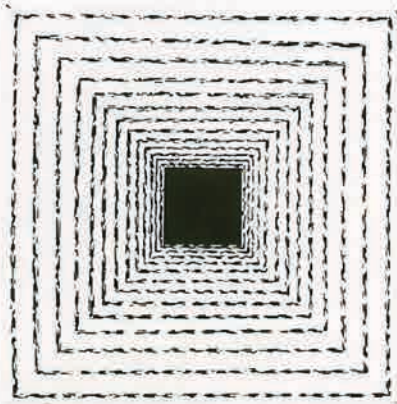
DESIGN
ARCHITECTURE
MAGAZINE

268

1 - € 10,00
GB - € 16,50
NL - € 17,50
D - € 18,00
F - € 17,00
E - € 12,00
P - € 14,85
USA - US\$ 21,95
BR - BR\$ 55,00
HK - HK\$ 140,00



distretto 2.0
**ICONE DI
CERAMICA**
INDUSTRY 2.0
CERAMICS ICONS



03 / 2014

FULL TEXT IN ENGLISH

KNIT DESIGN, LABORATORI DEL FILO KNIT DESIGN: YARN WORKSHOPS // **SOCIAL THINKING: SOLUZIONI PER LA COMUNITÀ** SOCIAL THINKING: COMMUNITY SOLUTIONS // **MH WAY, THE MAKING OF MIX MATCH** // **OUTDOOR, ARREDO D'ESTATE** OUTDOORS: SUMMER FURNISHINGS

Compositori: Comunicazione s.r.l. - Mensile - Anno XLIX - ISSN 0391-7487 - Poste Italiane spa - Spedizione in a.p. - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1 comma 1 LO/M

- 7  *Valentina Vezzani*
- 8 **TRADE&CO.**
- 10 **FLASH**
- OTTAGONALE**
- 20 **Alpinismo ad alta quota: il LEAPrus 3912**
High-level Alpinism: LEAPrus 3912
Elisa Pegorin
- EDITORIAL**
- 32 **Anche la piastrella parla del mondo**
Tiles also speak about the world
Aldo Colonetti
- 33 **Prendersi sul serio // Taking it seriously**
Valentina Auricchio
- SIDEWALK**
- 34 **Elogio della complessità // Eulogy to complexity**
Michele Capuani
- FOCUS ON**
- SOCIAL DESIGN**
- 36 **Libertà nell'accesso // Freedom of access**
Valentina Auricchio
- 38 **Re-movable clinic**
Sanzia Milesi
- 42 **Social Label**
Silvia Airolidi
- 46 **SOKO**
Valentina Auricchio
- 50 **ACRE Design**
Silvia Airolidi
- 54 **Bosques de la Esperanza**
Alessia Pincini
- 58 **MOVINGSchool 001**
Alessia Pincini
- 62 **Bits Academy**
Valentina Auricchio
- 66 **EVENTS DIARY**
- 67 **BOOKS**
- COMPETITIONS**
- 68 **Il manifesto di-vino // The di-vine manifesto**
Rossella D'Orta
- CONTRACT TALES**
- 70 **La divisione luxury del contract**
Luxury contract division
Armando Bruno

- 74 **TOOLS FOR FOOD**
Stone chocolate
Paola Buzzini
- FACTORY**
- 76 **Colour My Way**
Alessia Pincini
- ADVERTORIAL**
- 80 **La cucina che passione! // Passion for kitchens**
- DESIGN ENCYCLOPAEDIA**
- 82 **[K] come knit design.**
Ovvero progettare con un filo
Or designing with yarn
*Giovanni Maria Conti in collaborazione con/
in collaboration with Martina Motta*
- ADVERTORIAL**
- 92 **Focus versione open air // Focus open air**
- SHOWCASE**
- 94 **Vivere all'aperto // Living outdoors**
Rossella D'Orta
- ADVERTORIAL**
- 104 **Estetica funzionale // Functional aesthetics**
- BACKSTAGE**
- 106 **Ritrovo in vetta // Mountain meeting-place**
Stefano Lento
- ITALIAN JOURNEY**
- 112 **La materia camaleontica**
A chameleon material
Valentina Croci
- WORLD NEWS**
- 144 **One Thousand and More Architects**
Mega Asian Architecture Offices
Luca Casonato, Ruggero Baldasso
- 148 **FLASH/WINTER FAIRS**
- TEN MINUTES**
- 154 **Per imparare // Learning**
Erica Marson
- 158 **EXPO COUNTDOWN**
Nicoletta Polla-Mattiot
- 160 **FAIRS DIARY**
- 161 **ADDRESSES**
- 162 **BOOKSHOP**



SOCIAL

LIBERTÀ NELL'ACCESSO. Progettare soluzioni locali per sviluppare comunità autonome e dignitose. Le sfide future del sociale / FREEDOM OF ACCESS. Designing local solutions to develop independent and dignified communities. Future challenges in the social world

DESIGN

Valentina Auricchio

Il sociologo francese Alain Touraine sostiene che stiamo entrando in una nuova era in cui i modelli passati si sgretolano e si forma un'alternativa sociale basata sull'etica, un mondo in cui la difesa dei diritti umani può essere il seme per ricreare legami comunitari. Chi ha avuto la fortuna di lavorare in progetti di cooperazione internazionale può sottoscrivere questa affermazione. La soddisfazione professionale che si ha quando, grazie al proprio operato, si formano nuove comunità è immensa e ripaga di tutte le fatiche dei lunghi mesi di sviluppo. L'etica di cui parla Touraine è alla base del lavoro, ma questo non vuol dire che siano progetti di volontariato, missionari o atti di carità, piuttosto strategie per avvicinare il modello sociale al modello economico. Il riscatto sociale e il benessere collettivo sono i fattori di sviluppo che motivano la realizzazione di progetti, dal prodotto multimediale all'architettura, che lavorano per migliorare la qualità della vita di comunità emarginate dal sistema economico globale. La persona è al centro esattamente come sosteneva

E. F. Schumacher nel suo libro *Small is Beautiful* (1973) in cui riteneva che fosse necessario generare un nuovo sistema di pensiero basato sull'attenzione alle persone, mentre i beni materiali e immateriali sarebbero venuti di conseguenza. In questo caso però è proprio la generazione di beni innovativi che innesca un cambio di tendenza e permette alle persone di evolvere. Gli obiettivi specifici di ogni progetto sono diversi, dalla formazione alla sanità, ma lo scopo sociale di ognuno è quello di capacitare le popolazioni locali per renderle autonome e libere di scegliere il proprio destino. Quindi non uno sviluppo imposto dall'alto, ma la creazione di strumenti e strutture per facilitare l'aggregazione e alimentare la dignità di gruppo. Una scuola per apprendere, una piazza per giocare, una piattaforma per vendere, un distretto per produrre, un ambulatorio mobile per curarsi, questi sono i progetti che abbiamo trovato e di cui vogliamo parlare per delineare una realtà internazionale molto ricca. Dal punto di vista metodologico i progetti condividono alcune strategie come ad esempio la

co-progettazione, il coinvolgimento diretto della comunità nelle scelte progettuali e la necessità di partire dalle tradizioni per identificare un'identità territoriale perduta. Negli anni Settanta Victor Papanek, nel suo libro *Design for the Real World* (1972), indicava Buckminster Fuller come un designer che dedicava il 100% del suo lavoro a progettare per le necessità dell'uomo e suggeriva che gli altri designer potessero dedicarne almeno il 10%. Papanek non parlava solo di progetti per comunità emarginate, ma aveva uno sguardo molto più ampio sulla professione in tutte le sue applicazioni, dall'ecologia al design for all, tuttavia aveva sviluppato l'idea che i progettisti si fossero dedicati solo a una percentuale molto piccola della popolazione mondiale e che rimaneva il 90% della popolazione completamente ignorata dalla professione. Devo dire che il lavoro di Papanek negli anni è stato ignorato e messo da parte forse perché troppo estremo nelle sue affermazioni, ma rimane un punto di riferimento per coloro che desiderano approfondire il dibattito sulla progettazione sociale. Altrettanto interessanti e attuali sono i suoi libri sull'autoproduzione che miravano a democratizzare la professione, concedendo a tutti l'accesso a prodotti irraggiungibili perché troppo costosi. Il termine sociale è riduttivo perché culturalmente connota un determinato tipo di lavoro che non contempla un'analisi e un ritorno economico. La realtà invece ci insegna che solo grazie a un adeguato equilibrio tra valori sociali e requisiti economici si riesce a creare un modello di successo. Forse un giorno vivremo in un mondo senza modello economico, ma al momento, in questo mondo, è poco utile imbarcarsi in crociate utopistiche perché progettare vuol dire trovare soluzioni per un determinato contesto, accettando i limiti e le opportunità che si presentano di volta in volta.

The French sociologist Alain Touraine claims we are moving into a new era where past models crumble and what is taking shape is a social alternative based on ethics; a world where defending human rights can be the seed to creating community ties. People who have been lucky enough to work on international co-operation projects may endorse this statement. The professional satisfaction stirred when new communities form through personal action is huge, fully compensating all the long months of development. The ethics Touraine speaks of are the foundations to this work, but this does not necessarily mean it involves missionary, volunteer or charity projects rather than strategies for narrowing the gap between the social model and the economic model. Social liberation and collective well-being are the development factors driving the implementation of projects – from multimedia

products to architecture – that work to improve the quality of life in a community marginalized by the global economic system. The person is central, exactly as E.F. Schumacher stated in his book *Small is Beautiful* (1973): this author believed we needed to generate a new system of thought based on attention to people, while material and immaterial assets would come as consequences. However, in our cases it is precisely the generating of innovative assets that sparks a change in trend, and allows people to evolve. The specific aims of each project are different, from training to healthcare, but the social aim of every one of them is to empower local populations, to make them independent and free to shape their own destinies. Therefore, not development imposed from above, but the creation of tools and structures to facilitate socialization and to feed group dignity. A school for learning, a square for playing, a platform for selling, an industrial estate for production, a mobile clinic for health treatment – these are the projects we've found and want to talk about, to spotlight a very rich international reality. In terms of method, the projects share a few strategies, such as co-designing, direct community involvement in design choices and the need to set out from traditions in order to pinpoint lost local identity. Going back to the 1970s, Victor Papanek's book *Design for the Real World* (1972) pointed to Buckminster Fuller as a designer who focused 100% of his work on designing for man's needs, and suggested other designers could dedicate at least 10% of theirs to this purpose. Papanek was not speaking only of projects for marginalized communities, but had a much broader vision of the profession in all its contexts, from ecology to Design for All. Nonetheless, he developed the idea that designers were applying their know-how to benefit only a very small percentage of the world population and that 90% of this population was entirely ignored by the profession. I should say that Papanek's work has been ignored and pushed aside over the years perhaps because he was too extreme in his statements; yet it does remain a cornerstone for those people wishing to go further into the debate on social design. Just as interesting and topical are his books on self-produced design, and these aimed to democratize the profession, enabling everyone to access items that were unattainable due to high price tags. The term 'social' is limiting since it has customarily been used to indicate a type of work that does not involve analysis and economic gain. Instead, reality teaches us that only thanks to adequate balance between social values and economic requirements can a successful model be created. Perhaps one day we will live in a world without economic models, but for the present, in this world, there is little advantage in embarking on utopian crusades, because designing means finding solutions for a specific context while accepting the restrictions and opportunities that arise in each single example. © KIM COLDCHE RESEARCH



© ARCO

Re-movable clinic

Sanzia Milesi

Industrial design capace di rimuovere gli ostacoli. È firmato dallo studio milanese ARCO il prototipo di modulo mobile in grado di fornire assistenza sanitaria nei territori palestinesi. Chiave di volta, la progettazione Industrial design that breaks down hurdles. The mobile unit prototype to take health care to the Palestinian territories was created by the Milan-based ARCO studio. The keystone is the design

Una clinica mobile, che sfugge a ogni ordine di demolizione, in una zona di guerra senza permessi di costruire con 150.000 cittadini senza servizi medici di base. Un design che, a tavolino, ha la forza di superare i tanti limiti del contesto traducendoli, sul campo, in possibilità. Vincoli dati – le restrizioni militari israeliane nell'Area C della West Bank, il conflitto nei territori occupati palestinesi, il lavoro in emergenza, il deserto – che divengono temi di progetto. Un processo low-tech, reso condivisibile alle maestranze locali, in cui è la progettazione a far la differenza. Di questo è convinto Alessio Battistella, 42 anni, presidente di ARCO Architettura e Cooperazione. Un gruppo di sei giovani, ingegneri e architetti, attivo nell'ambito della cooperazione internazionale – ancora in Palestina, la scuola di Gomme, la scuola nel deserto e la scuola di sacchi di terra insieme allo studio Mario Cucinella Architects – da sempre sensibile ai temi della sostenibilità. “Una sostenibilità a 360 gradi”, precisa Battistella, che spiega “veniamo tutti da esperienze di ricerca

pura, molti da un dottorato, e il nostro scopo, fermo restando l'obiettivo estetico già compreso nel nostro linguaggio architettonico, è quello di trovare un equilibrio tra sostenibilità ambientale, economica e sociale. Impiegare fonti rinnovabili e potenziare al massimo i principi bioclimatici attivi e passivi: qui con pannelli solari orientabili sul tetto per l'autosufficienza energetica. Tenere bassi i costi attraverso il progetto: appena poco più di 30.000 euro per un ambulatorio assemblabile in tre ore che, da fermo, con semplici ingranaggi manuali, raggiunge il doppio della superficie ossia uno standard normale da 12 m² per un volume di 21,5 m³. Coinvolgere la popolazione nell'autocostruzione dell'opera per favorire un'appropriazione identitaria dell'architettura, un prefabbricato, attraverso un lavoro di formazione in loco e kit con schemi di montaggio fruibili da chiunque e libretti di istruzione per costruire e mantenere. Questi elementi nei nostri progetti si relazionano costantemente”.

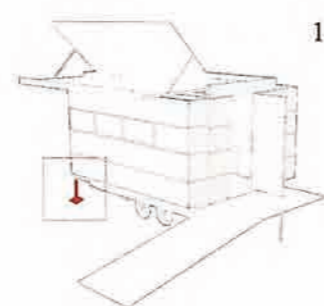
La clinica mobile, progetto di ARCO – Architettura e Cooperazione, è stata promossa dalla ONG Vento di Terra e realizzata grazie al contributo di UNDP (United Nations for Development Programme), del Ministero degli Affari Esteri - Cooperazione Italiana, di Belgian Development Cooperation, in coordinamento con l'Autorità Nazionale Palestinese. The mobile clinic, designed by ARCO – Architettura e Cooperazione, is supported by the NGO Vento di Terra and was built thanks to funding from UNDP (United Nations Development Programme), the Italian Ministry for Foreign Affairs – Cooperation Programme and the Belgian Development Cooperation, in conjunction with the Palestinian Authority.



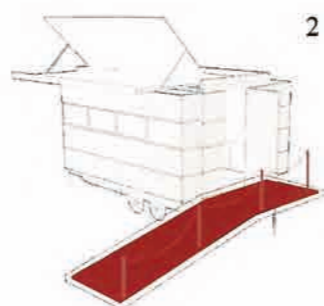
© ARCO



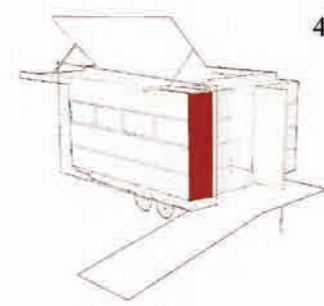
La clinica mobile è un prototipo replicabile, flessibile nell'adattarsi ad altri paesi e situazioni (come stanza abitabile, aula di scuola, women's centre). Si possono prevedere sistemi di assemblaggio con più moduli accostati, per creare superfici più estese. The mobile clinic is a repeatable prototype that is flexible in adapting to other countries and situations (such as inhabitable space, school room or women's centre). More than one unit may be assembled together, to provide larger blocks.



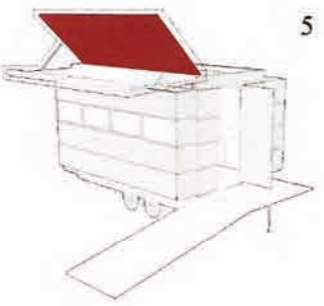
1



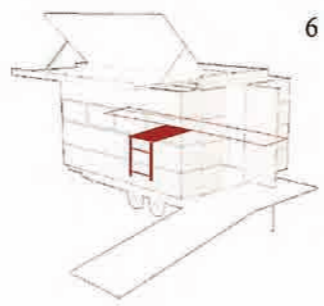
2



4



5



6



A mobile clinic, which sidesteps any demolition order in a war zone without building permits and 150,000 citizens without basic medical services. On paper, a design that has the power to overcome the many limitations of the context and in the field translates them into opportunities. The constraints – Israeli military restrictions in Area C of the West Bank; the conflict in the occupied Palestinian territories, work in emergency situations; the desert – become the project's design themes. A low-tech process, shared with local craftsmen, where design makes the difference. Alessio Battistella, 42-year-old president of ARCò Architettura e Cooperazione, is certain of this. A group of six young engineers and architects, active in the field of international cooperation (also in Palestine: the 'tyre school', the 'desert school', and 'sacks of earth school' with the Mario Cucinella Architects firm) and always sensitive to issues of sustainability. "All-round sustainability," says Battistella, explaining "we all

have a pure research background, many are PhDs, and our purpose is to strike a balance between environmental, economic and social sustainability without impacting the aesthetic objective that is already part of our architectural language. To use renewable energy sources and rack up to the hilt active and passive bioclimatic principles: here, with swivelling solar roof panels for energy self-sufficiency. To keep costs low through design: just a little over 30,000 euros for a surgery that can be assembled in three hours, from a static position. It uses simple manual gears to double its surface, namely a standard 12 m² for a volume of 21.5 m³. Involving the population in the self-construction work to foster architecture identity emancipation, a prefab, through local training schemes and kits whose assembly is user friendly, with manuals as much for maintenance as for building. These elements in our projects interact constantly." © RIPRODUZIONE RISERVATA

Prima di partire per le zone di conflitto, il gruppo di lavoro verifica sempre i possibili problemi tecnici in un workshop pratico tra soci e tecnici, così da agire poi in loco sempre nel modo più rapido e discreto possibile, come richiesto dalle circostanze. Before setting off for war zones, the work group always checks out feasible technical hitches through a practical workshop involving partners and technicians, so that on-site operations can be as quick and discreet as possible, as circumstances dictate.



Social Label

Silvia Airoidi

Il design crea opportunità socio-economiche per le persone con difficoltà nel mondo del lavoro. Un progetto, per la produzione di arredi, che coinvolge progettisti e associazioni dell'healthcare
Design creates socio-economic opportunities for disadvantaged persons in the work world. A project for making furnishings involving designers and healthcare associations

SOCIAL LABEL

2013

OBBIETTIVO SOCIALE
SOCIAL SCOPE
opportunità di lavoro
job creation
www.sociallabel.nl



Una label che identifica progetti concreti, scaturiti da una "nuova concezione del lavoro rivolta a persone distanti dal mercato dell'occupazione". L'idea delle olandesi Petra Janssen, Studio Boot, e Simone Kramer, C-mone, da loro definita "Socio-economia" affronta problematiche emergenti, condizionate dai tagli alle politiche del welfare e dai tempi di crisi, individuando nel design la chiave di sviluppo e nell'approccio, che pone in primo piano l'individuo e l'arte del 'saper fare', la metodologia. Lo strumento è l'organizzazione di 'laboratori protetti', che coinvolgono piccole fabbriche, aziende nel settore sociale o della sanità e ai quali sono chiamati a partecipare designer professionisti per progettare oggetti ad hoc. I workshop sono strutturati in modo che persone con lievi disabilità mentali, realizzando quei prodotti di design, possano sentire valorizzate le loro capacità manuali e il proprio talento. I manufatti sono poi venduti con l'etichetta 'Social Label' in diverse città olandesi, come Eindhoven, 's-Hertogenbosch e Tilburg o tramite il sito web. Un modo per "aumentare le prospettive di impiego di persone che vogliono più di ogni altra cosa prendere parte alla società", spiegano le fondatrici, "disegnando nuovi processi nel lavoro, nel prestare cure e nella partecipazione, in cui la creazione dei prodotti rappresenta solo la chiave e tutto ha a che fare con lo slow design, nell'attenzione ad attitudini individuali, tempo e artigianalità". Gli esordi del progetto risalgono al 2011. Motivate dai cambiamenti sociali e spinte a cercare modi alternativi di vivere e lavorare collettivamente, all'interno dell'"huttenfestival De Flek" le fondatrici danno vita al laboratorio protetto Woodworks per la costruzione di un villaggio sperimentale con architetti, designer, artisti internazionali insieme a organizzazioni di assistenza sanitaria locali.

"Le panche non erano sufficienti", spiega Petra, "ma i maker del workshop erano pronti a realizzarle. Serviva l'autorizzazione del progettista, Piet Hein Eek, per poterle produrre". Il sì del designer olandese segna l'inizio di Social Label e Wood>HOUT denomina la prima collezione di mobili presentata nel 2013. Roderick Vos è il secondo designer a prestare la sua collaborazione per la linea di vasi >VAAS. Nel futuro di Social Label ci sono l'intenzione di stimolare le aziende a offrire regolare occupazione alle persone inserite nei workshop, la volontà di sviluppare almeno tre social label ogni anno, coinvolgendo nuovi designer e organizzazioni per l'healthcare, nella direzione di una società inclusiva.

A label that identifies specific and tangible projects, resulting from a "new work concept targeting people distant from the labour market". The idea comes from Dutch designers Petra Janssen (Studio Boot) and Simone Kramer (C-mone), who define it "Socio-economy". It addresses emerging issues influenced by welfare policy cuts and the recession by identifying a development key in design, and methodology in the approach that places the individual in the forefront. The tool is the organization of 'sheltered workshops' to involve small factories and enterprises in the social or health sector; professional designers are invited to attend these, to offer the design of specific objects. The workshops are structured so that people with slight mental disabilities may make those designer products and exploit their manual skills and talent. The products are then sold under the 'Social Label' in several Dutch cities, including Eindhoven, 's-Hertogenbosch and Tilburg, or via the website. One way "to increase employment opportunities for people

In apertura, Social Label>Vaas. La collezione di vasi, co-creazione del designer Roderick Vos e del ceramista Oswin (p. 42), è in fase di sviluppo all'interno di laboratori protetti che coinvolgono professionisti dell'healthcare e un'azienda ceramica. Opening page, Social Label>Vaas. This vase collection, with co-creation by the designer Roderick Vos and the ceramic artist Oswin (p. 42), is currently under development in the protected workshops involving healthcare professionals and a ceramics company.



© RENE VAN DER HULST



© RENE VAN DER HULST



© RENE VAN DER HULST

who want more than anything else to be part of society, designing new processes in work, in offering care, and in participation," say the designers. "The creation of products represents only the key and it all has to do with slow design, attention to individual aptitudes, time and craftsmanship." The project kicked off in 2011. Motivated by social changes and the quest for alternative ways to live and work together, as part of the 'huttenfestival De Flek', the founding members started the Woodworks 'sheltered workshop' for construction of an experimental village involving international architects, designers and artists, together with local health-care organizations. "There weren't

enough benches," says Petra, "but the makers at the workshop were ready to construct them. We needed the permission of the designer, Piet Hein Eek, to produce them." The Dutch designer's thumbs-up marked the beginning of Social Label and Wood > HOUT was the name of the first collection of furniture made in 2013. Roderick Vos was the second designer to offer support, with his line of VAAS vases. Social Label has future plans to encourage companies to offer steady employment to persons attending the workshop, aiming to develop at least three social labels each year, bringing in new designers and health-care organizations, in the direction of an inclusive society. © RIPRODUZIONE RISERVATA

Social Label>HOUT. La prima linea di arredi prodotta con la collaborazione del designer Piet Hein Eek nel corso del laboratorio Woodworks (pagina a fianco, in basso) al quale ha partecipato Amarant, impegnata nella cura delle disabilità mentali. Social Label invita altri progettisti e associazioni a farsi coinvolgere in future cooperazioni. Social Label>HOUT. The first furnishings range made with the designer Piet Hein Eek during the Woodworks workshop (previous page, bottom), with participation by Amarant, which cares for people with mental disabilities. Social Label invites other designers and associations to get involved in future projects.



SOKO

Valentina Auricchio

Tre donne sviluppano una piattaforma e-commerce che permette ai creativi emergenti di Nairobi di raggiungere un mercato internazionale. Il gioiello tribale entra nell'era dell'accesso

Three women have developed an e-commerce platform enabling emerging creatives in Nairobi to reach the international market. Tribal jewellery moves into the era of access

Un telefonino può assumere un ruolo importante nella vita di persone fisicamente emarginate dal 'centro' del mondo, specialmente se questi sono artigiani e hanno avuto la fortuna di entrare in contatto con le fondatrici di SOKO. Grazie a questa piattaforma on line, ufficialmente presentata nell'aprile del 2013 e con sede a San Francisco, alcuni artigiani africani accedono al commercio globale senza l'interferenza di intermediari. Con l'ausilio del solo cellulare, creano e gestiscono il loro profilo, caricano testi e immagini delle loro nuove collezioni ed entrano in diretto contatto con il mercato internazionale, ricevendo ricavi direttamente sul telefono e senza un conto in banca. SOKO è una proposta che nasce da tecnologie basiche, ma che cambia totalmente la vita di creativi che appartengono a comunità della cosiddetta 'base della piramide' della nostra società. Ella Peinovich, laureata al MIT e attiva da oltre tre anni nelle baraccopoli di Nairobi, Gwendolyn Floyd, esperta di progetti di telefonia mobile per lo sviluppo economico e Catherine Mahugu, esperta di progetti ICT e collaboratrice presso la Stanford University nel progetto di design in collaborazione con il centro Nokia Africa Research a Nairobi, sono le fondatrici del progetto e dal 2011 lavorano insieme per facilitare la connessione tra piccoli produttori e acquirenti a livello globale. Il loro motto è "e-commerce, ovunque, per tutti".



Al momento sul sito è possibile acquistare gioielli di origine africana, realizzati da materiale di riciclo o riuso e ispirati da oggetti di antica tradizione tribale, ma in futuro le fondatrici mirano a espandere la piattaforma a più regioni del mondo e a includere anche altre tipologie merceologiche. Il valore del fatto a mano e della qualità artigiana sono spesso vanificate dai costi eccessivi imputati ai vari passaggi commerciali necessari per raggiungere mercati lontani, a ogni passaggio tra intermediari il costo come minimo si moltiplica arrivando al consumatore finale a prezzi esorbitanti. SOKO dimostra come, grazie alla tecnologia e a Internet, sia possibile



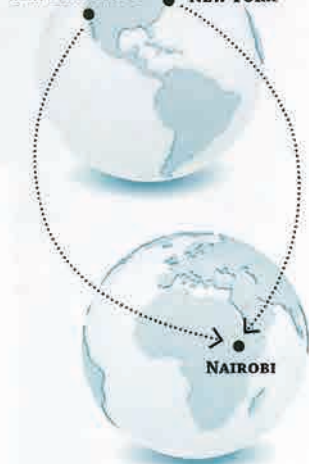
La Kenya Collection è stata realizzata con materiali di riciclo e recupero (metallo, vetro, ossa e corno naturale). Nel sito è possibile conoscere gli artigiani che hanno prodotto le singole collezioni ed entrare direttamente in contatto con loro. Kenya Collection was created with recycled and salvaged materials (metal, glass, bone and natural horn). The site tells visitors about the crafters making the individual collections and puts them in direct contact.

SOKO

2011 / 2013

OBBIETTIVO SOCIALE
SOCIAL SCOPE
imprenditoria artigianale
e accesso a mercati internazionali
craft business and access to
international markets
<http://shopsoko.com>

SAN FRANCISCO • NEW YORK



immaginare soluzioni alternative ai tradizionali canali di vendita, semplificando il sistema di distribuzione, democratizzando l'accesso alla rete di vendita e garantendo una giusta retribuzione ai produttori. Un progetto sostenibile sia socialmente che materialmente, uno strumento che rafforza le comunità locali donando loro contemporaneamente un'autonomia economica e la capacità di controllare direttamente le vendite e i ricavi del proprio lavoro.

A mobile phone can play an important role in the life of people physically marginalized from the 'centre' of the world, especially if they are artisans and have been fortunate enough to come into contact with the founders of SOKO. Thanks to this online platform, officially presented in April 2013 and headquartered

in San Francisco, some African artisans access global trade without interference from middlemen. With the help of a simple mobile phone, they create and manage their profiles, upload texts and images of their new collections, and come into direct contact with the international market by receiving revenues directly on the phone and without a bank account. SOKO is a system that comes from basic technologies, but which totally changes the lives of creative people who belong to the communities at the so-called 'bottom of the pyramid' in our society. Ella Peinovich, MIT graduate and active for more than three years in the slums of Nairobi; Gwendolyn Floyd, an expert on mobile telephony projects for economic development; Catherine Mahugu, ICT projects expert and contributor at Stanford



AUGMENTED REALITY



© STEPHANIE SUNDBRAND

Anche se ideato inizialmente per garantire un'opportunità economica alle donne africane, il progetto è aperto a tutti e al momento offre un'interessante gamma di gioielli realizzati da uomini.

Originally devised to provide African women with economic opportunities, the project is now open to everyone, and currently also offers an interesting range of jewellery made by men.



© STEPHANIE SUNDBRAND



© FELICIA FRASCA



© VANCE BECKER

University for the design project partnered by the Nokia Research Africa Centre in Nairobi, are the founders of the project and began working together in 2011 to facilitate the connection between small producers and buyers globally. Their motto is "e-commerce, everywhere, for everyone." The site currently sells African jewellery made by recycling or upcycling materials, inspired by ancient tribal tradition, but in the future the founders aim to expand the platform to more regions of the world and include other types of goods. The value of the handmade and the quality of handcrafting are often undermined by excessive costs charged in the various commercial steps

needed to reach distant markets: for each step between intermediaries minimum costs multiply so the end consumer is faced with exorbitant prices. SOKO demonstrates how, thanks to technology and the Internet, it is possible to imagine alternatives to traditional sales channels, simplifying the distribution system, democratizing access to the sales network and ensuring fair remuneration to producers. A socially and materially sustainable project, a tool that strengthens local communities by affording them economic independence and, at the same time, the chance for direct control of sales and profits of their work. © REPRODUZIONE RISERVATA

Il perfezionamento della piattaforma è stato possibile grazie all'arrivo di una quarta fondatrice, Diana Biggs. SOKO è un ottimo esempio di come il design dei servizi possa migliorare la qualità della vita. Platform fine-tuning was possible thanks to the arrival of a fourth co-founder, Diana Biggs. SOKO is an excellent example of how service design can improve quality of life.



Un marchio 'ACRE, Made in Amazonia' per denominare una collezione di mobili che riesce a esprimere l'identità culturale della regione omonima. Questo è solo uno degli aspetti che emerge, esuberante. Gli arredi nelle essenze della foresta amazzonica sono il cuore di un progetto articolato che intende creare un 'sistema design' nel territorio brasiliano, coinvolgendo le micro imprese locali e valorizzando le risorse disponibili. ACRE Design, inserito nel più vasto piano di sviluppo, economico, sociale e politico, voluto dal Governo do Acre, si avvale della collaborazione dell'istituto di formazione Dom Moacyr e di Polidesign. Il consorzio del Politecnico di Milano ha in particolare coordinato l'aspetto della formazione, attraverso workshop strutturati, curati dai designer Emmanuel Gallina e Bernardo Senna, ai quali hanno partecipato giovani architetti, artigiani e piccoli produttori. "È stata un'esperienza stimolante e molto interessante", commenta Gallina, "sia dal punto di vista del fattore umano, per via dei rapporti stretti con gli studenti, i dialoghi semplici e diretti con i falegnami sia riguardo alla scoperta, appena giunto in loco, di una sensibilità acquisita nei

confronti della foresta e di una materia prima, il legno, straordinaria e sconosciuta. E ancora, da subito, la rivelazione forte dell'identità indigena". Nelle fasi di brainstorming i racconti dei ragazzi sugli animali e sulla natura e l'immersione nel territorio, denso di segni e significati, ha spinto i designer a scegliere di orientare i laboratori nella direzione culturale, per trovare in quell'ambito gli spunti più interessanti, piuttosto che perfezionare gli aspetti tecnici del progetto, che non sarebbero stati soddisfatti dal livello tecnologico delle macchine esistenti. "Nel definire i prototipi siamo stati attenti a interpretare nella semplicità di linee pulite le idee emerse, senza snaturare i concept di partenza, ovviamente considerando i vincoli di realizzazione ed ergonomia". La realizzazione, nata da un costante dialogo, si è dimostrata uno scambio fruttuoso di reciproche competenze, i giunti semplici in 'stile brasiliano' ad opera dei falegnami locali e gli aspetti legati alla produzione, come la smontabilità, insegnati dal consulente tecnico Sergio Frison. ACRE Design è un progetto completo, dal concept al prototipo, dalla realizzazione allo studio di posizionamento e marketing, fino alla comunicazione curata

Gli arredi 'ACRE, Made in Amazonia', in un vero e proprio racconto di simboli e visioni, esprimono l'anima della cultura indigena. Pagina a fianco. Yatobá illustra la biodiversità della foresta. Differenti tipi di legno compongono forme organiche pensate per gli spazi pubblici. In basso. Empate. Il giunto a pettine enfatizza l'unione di due essenze in contrasto per rappresentare il senso di dualità e allo stesso tempo di integrazione tra il mondo nativo e quello globalizzato. The 'ACRE, Made in Amazonia' furnishings – an authentic tale of symbols and visions – express the soul of indigenous culture. Opposite page. Yatobá illustrates the forest's biodiversity. Different types of wood compose organic forms devised for public spaces. Below. Empate. Finger joints accentuate the union between two contrasting woods, representing a sense of duality as well as integration between the native and the globalized worlds.

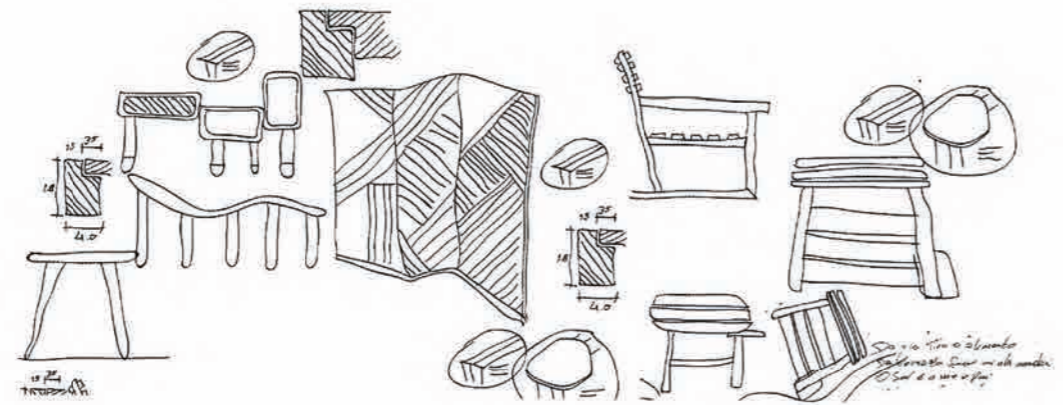
ACRE Design

Silvia Airoidi

Dal percorso di formazione, guidato da designer internazionali, alla creazione di una linea d'arredi, al loro piano di sviluppo e comunicazione. Nel segno dell'identità culturale dell'Amazzonia
From the training experience, helmed by international designers, to creation of a furnishings range and its development plan and communication. Hallmarked with Amazon cultural identity



ACRE DESIGN
2012 / 2014
OBBIETTIVO SOCIALE
SOCIAL SCOPE
sviluppo e valorizzazione
del territorio/local
development
and enhancement



da Eugenia Chiara, che si è occupata della creazione del marchio e della direzione artistica. Nel prossimo futuro ci sono eventi espositivi in vari paesi del mondo e lo sviluppo in ambito commerciale.

A brand name, 'ACRE, Made in Amazonia', for a furniture collection that successfully defines the cultural identity of the region. This is just one aspect that emerges and in full flood. The Amazon rainforest wood furniture is at the heart of a multifaceted project aiming to create a 'design system' in Brazil, involving local micro

enterprise and exploiting available resources. ACRE Design, part of the broader economic, social and political development plan, promoted by the Governo do Acre, works in partnership with the Dom Moacyr training college and Polidesign. This Milan Polytechnic consortium has, above all, coordinated training aspects through structured workshops managed by designers Emmanuel Gallina and Bernardo Senna, and attended by young architects, artisans, and small manufacturers. "It was a challenging and very interesting experience, both from the human perspective, for the close



Sopra. Gli schizzi della collezione di arredi, direzione artistica di Emmanuel Gallina e Bernardo Senna. A destra. Nido, 'due luci della foresta'. La prima, a sinistra, ricorda nelle forme un nido di uccello, la seconda trae ispirazione dalla 'poronga', la lampada a gas usata dai 'seringueiro', gli operai che di notte, estraevano il lattice dall'albero della gomma. Top. Sketches of the furnishings collection, art direction by Emmanuel Gallina and Bernardo Senna. Right. Nido, 'two lights in the forest'. The first, on the left, is reminiscent of a bird's nest, while the second is inspired by the 'poronga', a gas lamp used by 'seringueiro' (workers) as they extracted latex from rubber trees at night.

© ALESSANDRO BRASIE

Le illustrazioni di Weneddy Figueiras e Tiago Tosh corredano il progetto di comunicazione, con direzione artistica di Eugenia Chiara. Illustrations by Weneddy Figueiras and Tiago Tosh accompany the communication project, with art direction by Eugenia Chiara.

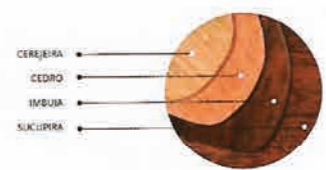


relationships with students and honest, straightforward discussions with the carpenters, but also, immediately on arriving at the site, for the discovery of an acquired sensitivity to the forest and its woods – extraordinary and unfamiliar raw materials. Not to mention, from the start, the strong revelation of the indigenous identity." During the brainstorming stages, children's stories about animals and nature, and being immersed in an area full of symbols and meanings, prompted designers to choose the most interesting perceptions in that context, rather than improving the technical aspects of the project, which would not have been satisfied by the technological level of existing machines. "In defining the prototypes we have been careful to convey the ideas that emerged with simple, pure lines, without distorting the initial concepts, obviously considering the constraints of construction and ergonomics." Implementation derived from a constant dialogue and proved to be a fruitful exchange of mutual expertise, simple Brazilian-style joints produced by local carpenters, and aspects of production (like disassembly), taught by the technical consultant Sergio Frison. ACRE Design is a complete project, from concept to prototype, from production to the study of positioning and marketing, and communication managed by Eugenia Chiara, who dealt with brand creation and art direction. In the near future there will be exhibitions in various countries around the world and business development.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

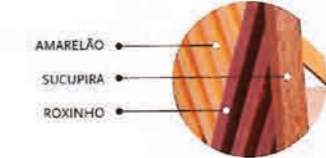


© ALESSANDRO BRASIE



Rio Acre. I tavoli disegnati con essenze di colore diverso ripropongono le curve sinuose del fiume Acre. In basso. Jiboia. L'arredo per gli spazi comuni richiama nel nome e nello sviluppo delle linee l'anaconda, l'animale sacro per la popolazione della foresta amazzonica.

Rio Acre. Tables designed with woods of different colours echo the meanderings of the Acre River. Below. Jiboia. The name and line of this furnishing for communal spaces pick up on the anaconda – an animal sacred to the Amazon forest populations.



© ALESSANDRO BRASIE





Il tessuto urbano di Altos de Cazucá, nella periferia di Bogotá, è una trama fitta di edifici costruiti con materiali di fortuna, affastellati gli uni sugli altri e collegati da strade sterrate. Nell'intreccio di colori della favela, dove denutrizione, analfabetismo, delinquenza, sfruttamento minorile, disuguaglianze stabiliscono logiche sociali complesse e difficili, la copertura del centro sportivo Cazucá sventa con un'innegabile forza visiva e comunicativa: la sua forma semplice e onesta è icona di un'architettura concreta, capace attraverso un gesto semplice, come quello di proteggere un vuoto urbano, di innescare nuovi comportamenti positivi, ricomporre i rapporti tra natura e società, riallacciare i legami tra le persone. Il progetto è stato realizzato grazie al supporto di 'Pies Descalzados' – fondazione creata dalla cantante Shakira – e della ONG spagnola 'Ayuda en Acción' e con la collaborazione dell'architetto colombiano Giancarlo Mazzanti: progettista civico e riflessivo, che da anni lavora sul territorio sudamericano usando l'architettura come strumento strategico, motore di miglioramento e riscatto, miccia per incentivare nuove logiche sociali. "Penso che il valore dell'architettura sia in ciò che è capace di generare", dice. "Vogliamo produrre azioni, relazioni e cambiamento perché solo questo ci permette di sviluppare forme, pattern, sistemi aperti che contribuiscono alla costruzione di un comportamento sociale".

La copertura progettata da El Equipo de Mazzanti è un cuscino tridimensionale di dodecaedri in rete metallica e piastrelle traslucide con una superficie di 700 m². L'idea alla base era di creare una struttura leggera, sostenibile, che attraverso il principio del modulo potesse adattarsi in modo flessibile al contesto e nel tempo anche trasformarsi secondo le complessità locali. Anche la struttura statica è semplice e replicabile: la composizione dei dodecaedri – analizzata in ogni dettaglio dallo studio, che punta a riusarla in futuro, implementandola con sistemi per rendere le unità interattive – funziona come una trave su un sistema di esili pilastri perimetrali inclinati, simulando una piccola foresta artificiale dove i bambini possono relazionarsi con i coetanei attraverso lo sport – sia durante le ore di insegnamento sia nel doposcuola – e dove anche gli adulti hanno la possibilità di incontrarsi e organizzare insieme eventi e iniziative. Un simbolo di speranza e futuro per gli abitanti della favela, e del potere dell'architettura responsabile, utile, buona.

The urban fabric of Altos de Cazucá, in the Bogotá outskirts, is a tightly knit web of constructions built with makeshift materials; edifices jumbled together and connected by unsurfaced roads. Among this interweave of shantytown colours – where malnutrition,

Iconic, sustainable and democratic: i progetti pubblici dello studio di Giancarlo Mazzanti – scuole, biblioteche, centri sociali, parchi – sono sistemi aperti nel tessuto urbano che contribuiscono al miglioramento economico e sociale della comunità facendo leva sull'orgoglio e sul senso di appartenenza. Spesso realizzati con budget ridotti, sono accomunati da un impianto modulare che ne razionalizza e facilita la costruzione, e dalla flessibilità e intercambiabilità delle funzioni, che ne ampliano l'uso e ne ottimizzano l'efficienza. Iconic, sustainable and democratic: public projects – schools, libraries, social centres, parks – by Giancarlo Mazzanti's design office are open systems in the urban fabric and contribute to upgrading the community socially and economically, by leveraging on pride and a sense of belonging. Often built to a limited budget, these projects share a modular imprint, for easy rationalized construction, as well as flexibility and interchangeability in function, to expand possible uses and efficiency.

Bosques de la Esperanza

Alessia Pincini

Il gesto leggero di un'architettura potente fa diventare un vuoto urbano fulcro per l'aggregazione e il miglioramento della comunità
The lightness of powerful architecture transforms an urban void into a hub for socialization and community improvement



BOSQUES
DE LA ESPERANZA

2011

OBBIETTIVO SOCIALE
SOCIAL SCOPE
centro sportivo/ricreativo
sports/recreation
CENTRE

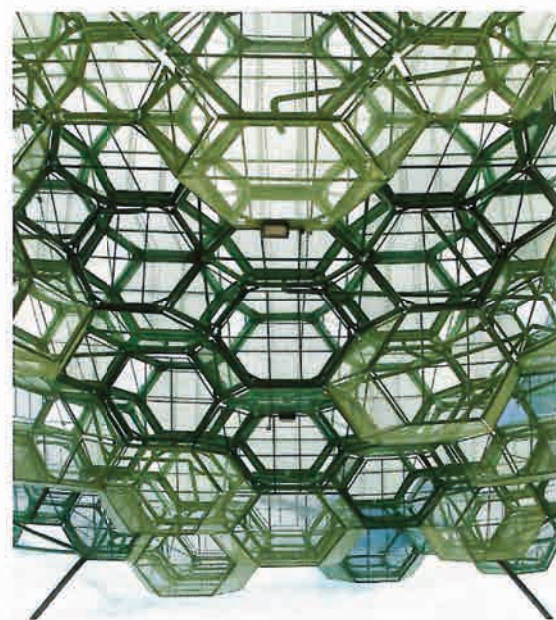


COLOMBIA

Il centro sportivo ha un'area complessiva di 1744 m² mentre la sola copertura misura 22,7 x 30,8 m. Nel team di progetto: Juan Manuel Gil, Lorena Gonzalez, Jonathan Hernandez, Liv Johana Zea, Charline Lalanne (collaboratori); Nicolás Parra (strutture).

The sport center has a total surface area of 1744 m², while the dimensions of the canopy are 22.7x30.8 m approximately. Collaborators: Juan Manuel Gil, Lorena Gonzalez, Jonathan Hernandez, Liv Johana Zea, Charline Lalanne; structural engineering: Nicolás Parra.

illiteracy, delinquency, child exploitation and inequalities bring complex and intricate social logic – the canopy to the Cazucá sports centre towers with undeniable visual and communicative force. Its simple honest form is an icon in concrete architecture, capable – with its simple purpose of protecting an urban void – of triggering new positive practices, of re-connecting nature and society, of reinstating ties between people. The project was built thanks to 'Pies Descalzos' – the foundation created by the singer Shakira – and the Spanish NGO 'Ayuda en Acción', with the involvement of the Colombian architect Giancarlo Mazzanti. This civic-minded and meditative designer has, for many years now, been investigating and working in the South American context, believing in architecture as a strategy, as an engine driving improvement and liberation, as a spark spurring new social logics. "We believe that architecture's value lies not only in itself, but in what it produces" he says. "We are interested in producing actions, change and relationships; this will allow us to develop shapes, patterns and open organizations influencing construction of social actions." The canopy designed by El Equipo de Mazzanti is a 3D 'cushion' of dodecahedrons made of metal gridding and translucent tiles with a surface area of 700 m². Its underlying idea was that of creating a light and sustainable structure that, through its modularity, could be adapted to the context while also offering the flexibility of conversion to suit the local needs that might emerge with time. The static structure is also simple



and easy to repeat: the composition of the dodecahedrons – which the studio developed down to the tiniest detail and hopes to re-use in future, combining it with systems to make the units more interactive – works like a beam and rests on a system of slim inclined perimeter pillars. These simulate a small artificial forest where children can socialize through sport, both during teaching hours and after school, and give adults a place to meet and organize communal events and initiatives. A symbol of hope and future for the shantytown inhabitants, and an emblem of the power of responsible, useful, good architecture. © ARCHITECTURE RESEARCH



La 'Fundación Pies Descalzos' da anni si occupa di fornire assistenza e servizi in tre aree della Colombia – Barranquilla, Quibdó, Soacha – attraverso la realizzazione di scuole primarie e secondarie, l'educazione alimentare, l'avviamento di programmi di formazione lavorativa per gli adulti e la gestione di centri di supporto sanitario rivolti a tutta la comunità, coinvolgendo progettisti locali come Giancarlo Mazzanti (il quale ha disegnato anche il progetto della scuola Lomas del Peje, a Cartagena, attualmente in costruzione).

The 'Fundación Pies Descalzos' has been providing assistance and services in three areas of Colombia – Barranquilla, Quibdó, Soacha – for years. It creates primary and secondary schools, structures education on food and vocational training programmes for adults, and runs healthcare centres for the entire community, involving local planners and architects such as Giancarlo Mazzanti (who also designed the Lomas del Peje school for the same foundation. Located in Cartagena, it is currently under construction).



Sui tavoli da disegno di El Equipo, progetti di centri educativi, parchi urbani e scuole per i più piccoli. In 25 anni di pratica, Giancarlo Mazzanti ha disegnato molti asili in Colombia e fuori del suo paese, lavorando insieme a pedagoghi per l'organizzazione degli spazi destinati alle attività dei bambini. Tra i cantieri in corso, il Zuleta e il Chia Kindergarten e l'asilo di Atlántico (in foto, basato sull'uso di moduli funzionali).

The design tables at El Equipo feature projects for education centres, town parks and school for young children. In over 25 years' practice, Mazzanti has designed many kindergartens both in Colombia and outside his country, working with educationists in structuring spaces for children's activities. Works in progress include the Zuleta, the Chia and the Atlántico kindergartens (shown in the image, this latter is made up of repeated functional modules).



MOVING school 001

Alessia Pincini

Nei luoghi della terra dove ogni diritto viene negato, l'architettura opera per garantire l'istruzione dei più piccoli. In nome della speranza e dell'identità comunitaria
There are places on Earth where, even though human rights are denied, architecture is committed to ensuring the education of children. In the name of hope and a community identity

Nell'autunno 2011 la Building Trust International – associazione no-profit britannica che fornisce design assistance in territori in difficoltà – bandisce un concorso internazionale per la realizzazione di una struttura sostenibile e smontabile da destinare all'educazione dei bambini delle comunità birmane di rifugiati e migranti sul confine thailandese. Amadeo Bennetta e Daniel LaRossa – laureati presso l'University of Virginia e ora architetti presso gli studi Walker Warner Architects e Group 4 Architecture Research + Planning, rispettivamente – si avvicinano al tema con responsabilità e piglio critico, partendo dall'analisi della situazione politica, geografica e culturale del territorio e costruendo una proposta in grado di trasformare la negazione di un diritto – quello di possedere stabilmente suolo – nell'opportunità di creare spazi comunitari facilmente realizzabili che consentissero l'incontro, la familiarizzazione, l'educazione e la crescita degli individui, contro ogni emarginazione. Il loro progetto, vincitore del contest 'School 4 Burma', è una scuola mobile – capace anche di essere convertita in luogo per attività ludiche, celebrazioni o feste – ri-posizionabile, ri-assemblabile, ri-configurabile: un sistema di funzioni, più che un vero e proprio spazio fisico. "Quando ci siamo avvicinati al tema del concorso, ci siamo dovuti inevitabilmente confrontare con due quesiti: come l'architettura potesse parlare in maniera locale disegnando un progetto utile e duraturo in un contesto culturale lontano migliaia di chilometri dagli Stati Uniti e in che modo la progettazione potesse essere

contemporaneamente avanzata nella sua applicazione e cosciente nella sua realizzazione". La prima MOVINGschool 001 è stata costruita a Mae Sot nell'estate del 2012: ha un basamento di circa di 3x5 m, leggermente sollevato dal terreno, su cui poggia uno scheletro modulare in alluminio che può essere moltiplicato a seconda delle esigenze. La copertura è realizzata in tessuto watterproof, per proteggere i piccoli studenti dalla pioggia e dal sole facendo però entrare luce e aria; le pareti perimetrali e i tramezzi rappresentano invece l'aspetto 'locale' del progetto e sono realizzati in bambù, materiale reperibile in situ, quindi familiare e più abilmente lavorabile. Chiosa LaRossa: "L'architettura sociale attinge dalle capacità e dal patrimonio culturale di una comunità per poi fornire nuove opportunità di crescita ai suoi componenti. Questo progetto è un esempio eccellente di design collaborativo".

In autumn 2011, Building Trust International – a UK non-profit organization providing design assistance to communities and individuals in need – announced an international contest for the construction of a sustainable, demountable school for Burmese refugee children in the refugee and migrant communities on the Thai border. Amadeo Bennetta and Daniel LaRossa – University of Virginia graduates, architects at Walker Warner Architects and Group 4 Architecture Research + Planning, respectively – addressed the problem with a responsible, critical approach. Beginning with an analysis of the political, geographical and cultural situation of the area, they developed

La costruzione della scuola diventa veicolo di aggregazione ed essa stessa strumento educativo per la comunità locale, che può riutilizzare le tecniche imparate. Dopo la prima MOVINGschool 001 (costruita dal team di Building Trust International in collaborazione con Ironwood), ne sono seguite altre due nel 2013 (con il contributo di Jan Glasmeier) e si conta di aprirne delle nuove nel corso del 2014, anche fuori dalla Thailandia. The construction of the school becomes an excuse for socializing and thus an educational tool for the local communities, which may repeat the techniques learned. After the first MOVINGschool 001 (constructed by the Building Trust International team in collaboration with Ironwood), two more arrived later in 2013 (with the collaboration of Jan Glasmeier). Others will be opening in 2014, also outside of Thailand.



MOVING SCHOOL 001

2012
in corso/ongoing

OBIETTIVO SOCIALE
SOCIAL SCOPE
educazione scolare
school education

VIRGINIA

MAE SOT



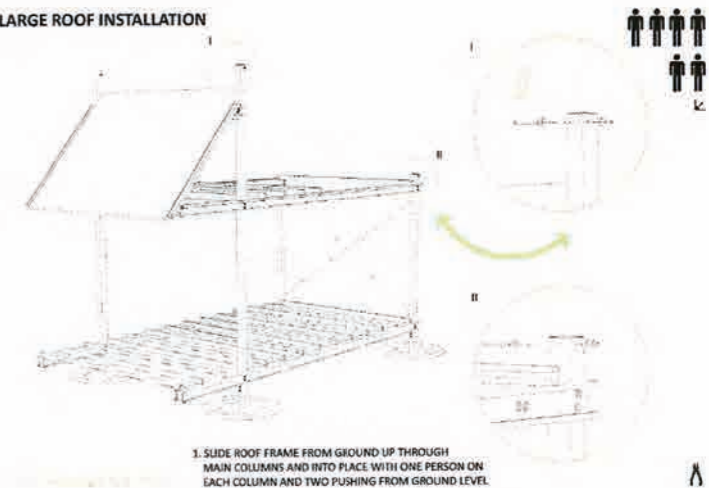
© BUILDING TRUST INTERNATIONAL

Sul web è scaricabile gratuitamente un kit di istruzioni per costruire una MOVINGschool, con prescrizioni sugli utensili da usare e sull'assemblaggio tra parti prefabbricate e realizzate in situ, e suggerimenti su come preparare il terreno alla costruzione, sul timing e su quante persone sono necessarie per ciascuno step.

An assembly kit can be downloaded from the Web for free, providing not only instructions on the use of utensils and the assembly of prefabricated parts made in situ, but also suggests how to prepare the land for construction, timing, and how many people are needed for each step.

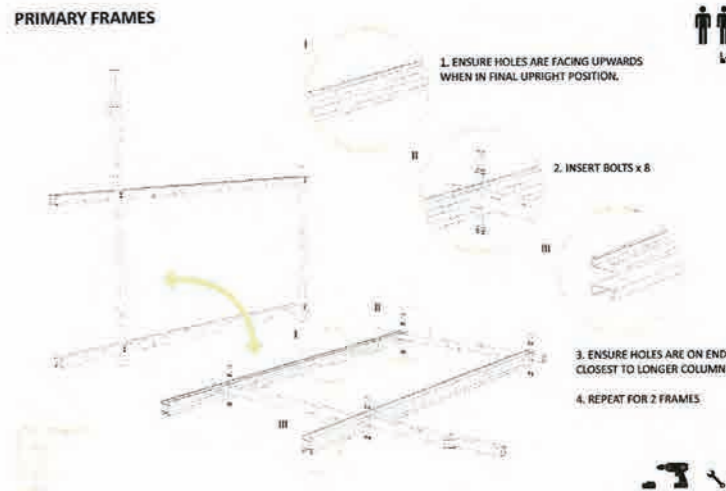
a proposal to transform the denial of the right to own land into an opportunity to create easily achievable community spaces to enable socialization, familiarization, education and growth of individuals in order to fight marginalization. Their project was the winner of the contest 'School 4 Burma' and comprises a mobile school that can be re-positioned, re-assembled and re-configured, and is thus also suitable for conversion into a venue for games, celebrations or parties. A system of functions rather than an actual physical space. "For us, the competition raised two significant questions: how architects can create lasting, positive projects for a culture and context thousands miles away from United States, and how architecture could be both progressive in its application and sensitive to its setting." The first MOVINGschool 001 was built in Mae Sot in the summer of 2012 – its modules are three metres by five, lifted off the ground on a modular aluminium frame that can be multiplied according to need. The roof is in waterproof fabric to protect pupils from poor weather and from the sun, while still receiving light and air. The outer walls and partitions express the 'local' aspect of the project and are constructed of bamboo, a material found in situ (and thus familiar and easy to process). Says LaRossa: "I see successful social architecture as one that draws upon the skills and cultural heritage of the community in order to provide a framework of ongoing opportunity and growth for said group. The Burma project was an excellent opportunity to develop a collaborative design process." © RIPRODUZIONE RISERVATA

LARGE ROOF INSTALLATION



1. SLIDE ROOF FRAME FROM GROUND UP THROUGH MAIN COLUMNS AND INTO PLACE WITH ONE PERSON ON EACH COLUMN AND TWO PUSHING FROM GROUND LEVEL.

PRIMARY FRAMES

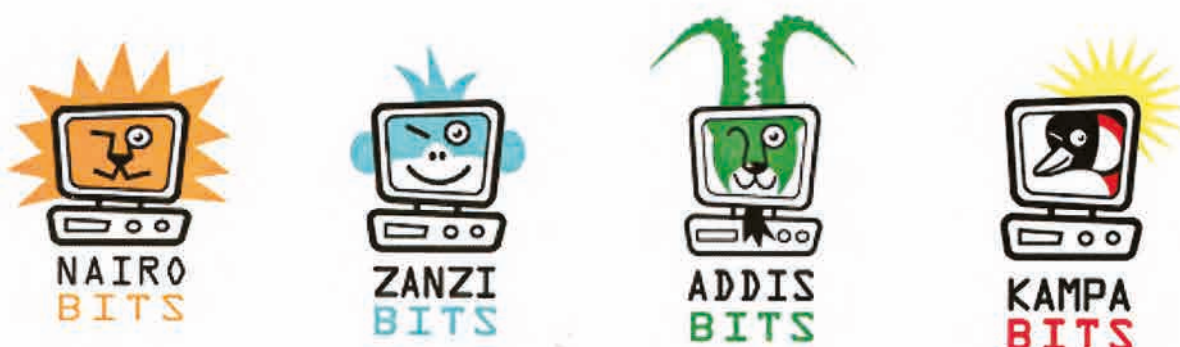


© BUILDING TRUST INTERNATIONAL



© BUILDING TRUST INTERNATIONAL





Bits Academy

Valentina Auricchio

Una rete di cinque scuole ha l'ambizioso obiettivo di formare i futuri imprenditori dell'Africa multimediale. Una piattaforma che mostra i primi risultati
A network of five schools sets the ambitious goal of training future enterprisers in multimedia Africa. A platform yielding the first results



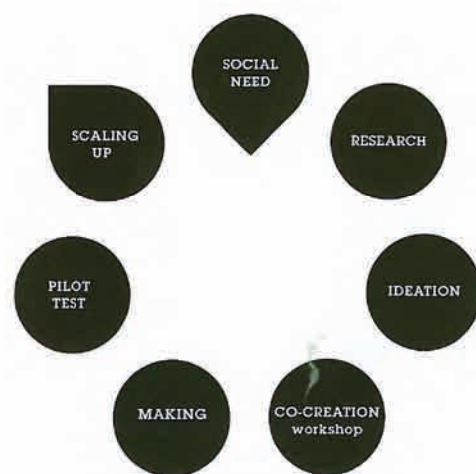
Nel 1999 Emer Beamer and Hester Ezra, fondatori insieme a Ineke Aquarius di Butterfly Works, decidono di avviare un corso di formazione di web design per giovani africani della città di Nairobi. L'obiettivo del corso era quello di abilitare dei giovani a diventare imprenditori nell'ambito delle arti digitali, dalla creazione di soluzioni grafiche e siti allo sviluppo di prodotti audiovisivi. A partire da questa prima esperienza, che ha visto la partecipazione di circa 20 studenti, negli anni è nata una rete di scuole africane di design multimediale, le scuole 'Bits': NairoBits a Nairobi, AddisBits a Addis Ababa, ZanziBits a Zanzibar, KampaBits a Kampala e AruaBits a Arua. Le scuole sono sorte grazie a una metodologia replicabile che consentirà il trasferimento del modello anche in altre regioni del mondo. Nel 2013, Butterfly Works e Nairobits creano Bits Academy, una piattaforma di condivisione del lavoro svolto da studenti e docenti di tutta la rete, un luogo di incontro virtuale per confrontare i risultati didattici e per modificare il proprio operato in base alle necessità locali. Al momento nelle scuole sono attivi tre percorsi educativi, dal più basilico Getting Connected, che forma i giovani a navigare su Internet, a Digital Garage, dove si impara a progettare un sito Internet, e infine a Medialab, in cui si diventa un imprenditore nell'ambito del multimediale. Dal 2000 a oggi nel sistema Bits sono stati formati oltre 6.500 giovani. Butterfly Works opera in questo ambito da oltre dieci anni focalizzandosi su due specifici ambiti: media educativi e branding sociale.

Le scuole Bits sono gestite da personale locale. Il progetto prevede una metodologia che è meglio conosciuta come 'training the trainer' in cui si formano risorse locali per poi affidare lo sviluppo e la gestione totalmente a loro.
 The Bits schools are run by local personnel. The project involves a method known as 'training the trainer': local human resources are focused on, so that development and management can then be entirely entrusted to these.



Il coinvolgimento delle comunità del luogo fin dalle prime fasi di progettazione è fondamentale. La piattaforma di Bits Academy è stata realizzata in collaborazione con le diverse scuole sul territorio attraverso il metodo del Co-Creation workshop. The involvement of local communities right from the planning stages is essential. The Bits Academy platform has been created in conjunction with various African schools, using the Co-Creation Workshop method.

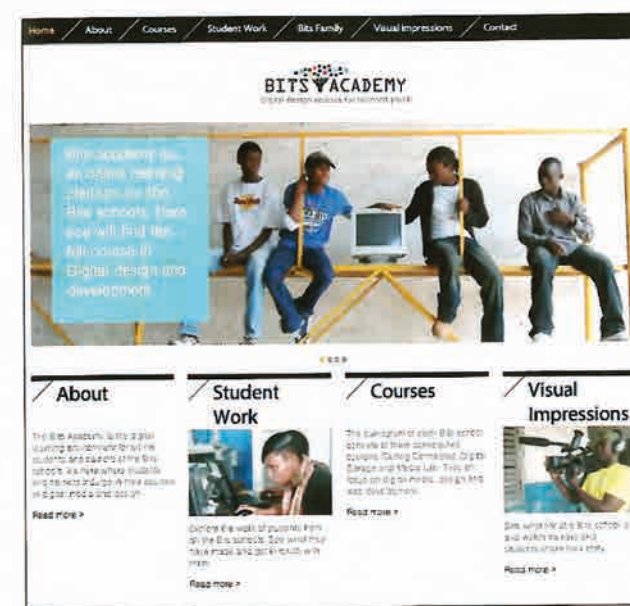




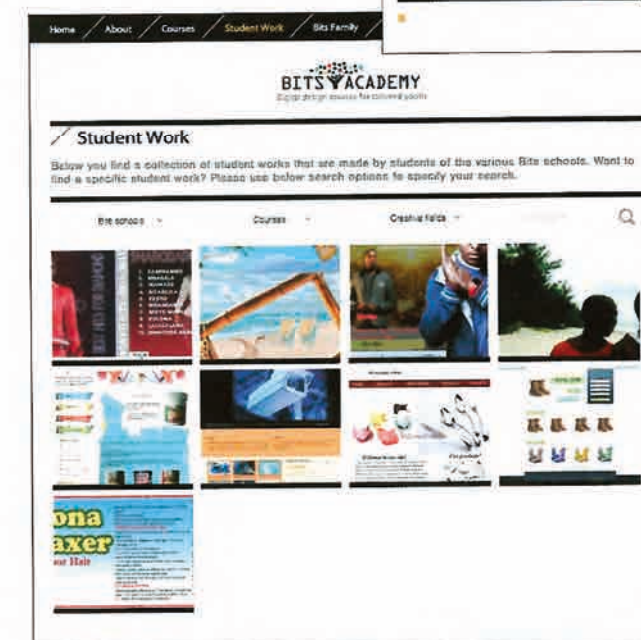
Il Co-Creation Method realizzato da Butterfly Works è suddiviso in sette fasi. I progetti di cooperazione e sviluppo richiedono da uno a tre anni di elaborazione e i risultati della semina richiedono tempo, a volte anche generazioni. The Co-Creation Method created by Butterfly Works is divided into seven phases. The co-operation and development projects require between one and three years' development, while reaping the fruits of what is sown takes time – sometimes even generations.

In particolare lo studio si è specializzato in co-progettazione, ottenendo diversi premi e riconoscimenti a livello internazionale. Si sono occupati di mobile learning in Afghanistan con il progetto GREAT Idea nel 2010, di corsi sui diritti umani in Nigeria con il progetto Learning about Living nel 2007 e hanno svolto numerosi workshop educativi su temi legati a problemi sociali e integrazione. Dalla loro esperienza hanno ideato una metodologia per lo sviluppo di progetti innovativi nell'ambito dell'educazione digitale, Co-Creation Method, pubblicata in un primo libro bianco nel 2012. Il documento descrive il loro approccio al progetto confrontandolo con altri come il design thinking, l'approccio partecipativo e il Logical Framework Approach, metodologie di design che trovano particolare interesse nell'ambito del sociale dove il coinvolgimento dell'utente finale (la comunità locale) risulta indispensabile per raggiungere gli obiettivi di sviluppo prefissati.

In 1999 Emer Beamer and Hester Ezra, co-founders with Ineke Aquarius of Butterfly Works, decided to start a web design training course for young Africans in Nairobi. The purpose of the course was to enable young people to become entrepreneurs in the field of digital arts, from creating graphics and site solutions to the development of audio-visual products. From this first experience, which saw the participation of about 20 students, a network of African media design schools developed over the years, known as the 'Bits'



schools: NairoBits in Nairobi; AddisBits in Addis Ababa; ZanziBits in Zanzibar; KampaBits and AruaBits in Kampala and Arua. The schools were developed applying a replicable methodology that will allow the transfer of the model to other regions around the world. In 2013, Butterfly Works and Nairobits created the Bits Academy, a platform for sharing the work done by students and teachers across the web, a virtual meeting place to compare educational outcomes and to adjust their work according to local needs. At the moment, the schools offer educational pathways, from the most basic 'Getting Connected', teaching young people to surf the Internet, to 'Digital Garage' for learning how to design a website and, lastly, 'Medialab' for those who would like to become entrepreneurs in the field of multimedia. From 2000 to the present, over 6,500 young people have been educated in the Bits system. Butterfly Works has been engaged in this field for over ten years, focusing on two specific areas: educational media and social branding. In particular, the firm specializes in co-design and has received several awards at international level. It has been involved in mobile learning in Afghanistan with the 2010 GREAT Idea project, with courses on human rights in Nigeria with the 2007 Learning about Living project, and has set up numerous educational workshops on topics related to social and integration problems. From this experience it designed a methodology for the development of innovative projects in



digital education, called the Co-Creation Method, first published in a white paper in 2012. The document describes its approach to a project, comparing it with others like design thinking, participatory approach and Logical Framework Approach, design methodologies that are of particular interest within societies where end-user involvement (local community) is indispensable in order to achieve the desired development goals. © RIPRODUZIONE RISERVATA

Sulla neonata piattaforma Bits Academy è possibile visionare alcuni dei risultati dei lavori degli studenti delle scuole Bits. Nei prossimi mesi la piattaforma sarà arricchita di materiale creativo nell'ambito digitale. The newly established Bits Academy platform shows a few of the works by the Bits schools students. The platform will be enriched over the next few months with creative material in the digital sector.