



EDUCATION HUB AMBASCIATA NOMADE DI MANIFESTA 12 A PALERMO EDUCATION HUB NOMADIC EMBASSY OF MANIFESTA 12 IN PALERMO

Viviana Trapani*, Michele Cammarata**

ABSTRACT

Il design per gli eventi culturali, con specifiche competenze nell'allestimento temporaneo e nei dispositivi comunicativi, è oggi un campo di sperimentazione delle strategie di co-design per l'innovazione sociale nei contesti urbani. In occasione di Manifesta 12, Biennale nomade, che nel 2018 ha eletto come sede Palermo, la dimensione urbana è stata un laboratorio di sperimentazioni progettuali multidimensionali; il progetto Education Hub, 'ambasciata mobile' di Manifesta nelle periferie urbane, è stato centrato sul design e sviluppato con una molteplicità di attori, in diversi luoghi della città. L'esperienza viene letta attraverso il lavoro di giovani designer con specifiche potenzialità tecniche e ideative, che assumono anche il ruolo di mediatori tra progetto e contesto.

The design for cultural events, with specific skills in temporary set-up and communication devices, is today a field of experimentation of co-design strategies for social innovation in urban contexts. On the occasion of Manifesta 12, the Nomadic Biennial, which in 2018 elected Palermo as its seat, the urban dimension has been a laboratory of multidimensional design experiments; the Education Hub project, Manifesta's 'nomadic embassy' in the urban outskirts, was centered on design and developed with a multiplicity of actors, in different parts of the city. The experience is read through the work of young designers with specific technical and creative potentialities, which also assume the role of mediators between project and context.

KEYWORDS

design degli eventi, allestimento temporaneo, urban design, Palermo, arte contemporanea

design of events, temporary set-up, urban design, Palermo, contemporary art

Gli eventi culturali, nelle loro diverse declinazioni e dimensioni, costituiscono per le città e i territori efficaci attivatori di partecipazione, d'identificazione e costruzione di comunità, nel favorire contemporaneamente la diffusione di processi di conoscenza e di nuovi linguaggi espressivi e narrativi. La dimensione culturale nella società contemporanea è infatti significativa non solo di processi e ambiti di elaborazione essenzialmente teorica, ma soprattutto di specifiche forme di impegno progettuale, capace di attivare creatività e innovazione diffusa, elaborando conoscenze e informazioni (Trapani, 2016); così oggi le industrie culturali e creative, assumendo un ruolo centrale nella transizione dalla società industriale a quella post-industriale, si propongono come «primi produttori di un bene potenzialmente in grado di fornire agli altri settori del sistema produttivo contenuti, strumenti, pratiche creative, valore aggiunto in termini di valore simbolico e identitario» (Aa.Vv., 2013, p. 13).

Nell'ampia letteratura sviluppata intorno alle analisi delle produzioni culturali contemporanee, il design emerge come settore rilevante e trainante per la specifica vocazione interdisciplinare, per la capacità d'innovazione e mediazione tra saperi, competenze e rappresentanze all'interno dei complessi processi di produzione e di trasformazione socio-culturale. In particolare, il design per gli eventi culturali, che affianca ed esplora le diverse declinazioni del progetto di allestimento temporaneo e dei connessi dispositivi comunicativi, è spesso proposto oggi nelle strategie di co-design per l'innovazione sociale nei contesti urbani periferici e/o degradati. Per chi opera nell'ambito dell'arte, della cultura e del progetto diventa centrale oggi puntare a sperimentare nuove forme di relazione con un'utenza che, sempre più attiva nel flusso delle informazioni e sempre più ricca di capacità tecniche, rimane spesso lontana o esclusa dai processi e dalle produzioni culturali più complesse e qualificate; a queste considerazioni sono infatti ispirate le nuove sfide dell'audience development¹ e dell'audience engagement (Argano, Bollo and Della Sega, 2018), indicate dalla Comunità Europea come obiettivi prioritari nei programmi per il sostegno ai settori della cultura.

Nella cultura del design, le tematiche dell'interazione con l'utente e della progettazione dell'esperienza, fino all'innovazione sociale attraverso la partecipazione e l'ampliamento dei soggetti coinvolti

nei processi di sviluppo socio-culturale, nascono strettamente connesse alle strategie progettuali che puntano a una 'sostenibilità totale' (ambientale, sociale, culturale, economica); si tratta di progettualità con ampi apporti interdisciplinari, sviluppate progressivamente attraverso i metodi e gli strumenti specifici dell'Interaction Design e dell>User Centered Design, quindi del Design dell'Esperienza e delle azioni di Co-Design, concetto quest'ultimo ancora aperto ed evolutivo, in cui si esplicita una collaborazione paritaria tra progettisti e utenti. Scrive Ezio Manzini: «A partire dagli anni '70 il design ha sentito l'esigenza di osservare con più attenzione le persone e i loro comportamenti collocandoli nel loro contesto [...]. Successivamente questa relazione asimmetrica tra osservatore-attivo e osservato-passivo è stata messa in discussione [...]. Questa riflessione ha portato alla definizione di una nuova figura di utente: l'utente come attore-esperto» (Rizzo, 2009).

Nell'ambito dell'Architettura, un segnale della necessità di un profondo riorientamento complessivo del progetto verso una realtà multidimensionale (Gausa Navarro, 2015), ricca di istanze sociali e azioni partecipative, è dato dalla Biennale di Architettura del 2016, curata da Alejandro Aravena, il quale nell'illustrarne il titolo Reporting From the Front scrive: «La nostra proposta curatoriale è duplice: da una parte, vorremmo ampliare la gamma delle tematiche cui ci si aspetta che l'architettura debba fornire delle risposte, aggiungendo alle dimensioni artistiche e culturali che già appartengono al nostro ambito, quelle sociali, politiche, economiche e ambientali. Dall'altra, vorremmo evidenziare il fatto che l'architettura è chiamata a rispondere a più di una dimensione alla volta».²

Mentre nelle teorie e nelle pratiche dell'arte, sono state le osservazioni di Nicolas Bourriaud intorno al concetto di Estetica Relazionale, già negli anni '90, ad avere esaltato la centralità dell'osservatore nei processi artistici contemporanei, attraverso la sperimentazione di nuovi modelli di partecipazione sociale e di riappropriazione della dimensione collettiva, quale «controparte alla dilagante privatizzazione che conduce l'individuo a confrontarsi in modo solitario con i grandi temi della vita» (Pinto, 2010, pp. 123-125). Oggi musei, fondazioni e associazioni per l'arte contemporanea sono tra i protagonisti della vitalità culturale della città, quali strutture di produzione culturale che raccolgono e rilanciano, attraverso specifici progetti, le peculiarità e le potenzialità dei contesti territoriali.



Fig. 1, 2 - Left: Las 3 Marias, ENORME Studio, Pinto Salinas, Caracas, Venezuela (credit: ENORME Studio, 2014). Right: Hypertube, ENORME Studio, Madrid, Spagna (credit: ENORME Studio, 2014).

Manifesta e/a Palermo – In riferimento a questo scenario, in cui la complessità urbana si conferma come laboratorio privilegiato di sperimentazioni (artistiche e progettuali, ma anche politiche e sociali), si propone il tema di questo contributo: un articolato processo progettuale centrato sul design nato nell'ambito di Manifesta, Biennale nomade europea, che nella sua XII edizione del 2018 ha eletto come sede Palermo, città diventata quindi soggetto e oggetto di una rilevante produzione di mostre, eventi e performance.

L'interesse dell'esperienza si basa anche sulla premessa che Manifesta in quest'ultima edizione ha proposto una significativa trasformazione della propria mission: da manifestazione prevalentemente dedicata all'arte contemporanea – seppure connotata da obiettivi sociali e da particolare attenzione al contesto in cui si svolge – a «piattaforma europea interdisciplinare, volta a esplorare e catalizzare un cambiamento sociale positivo in Europa attraverso la cultura contemporanea».³ L'edizione palermitana si è caratterizzata infatti, anche nella sua articolata struttura curatoriale, da una spiccata interdisciplinarietà e interculturalità, 'necessaria' alla rilevanza di esperienze che affrontano il tema multidimensionale e globale della Biennale, Il Giardino Planetario: Progettare la Coesistenza.

Education Hub Project – Il progetto Education Hub, promosso dal Dipartimento Education di Manifesta e della Direzione Generale Arte e Architettura Contemporanea del MiBACT (Ministero Beni, Attività Culturali e Turismo) è un'esperienza di progettazione, costruzione e azione urbana che ha visto come protagonisti gli studenti di design dell'Università di Palermo⁴ e lo studio di architettura ENORME, con la collaborazione di Enti e Associazioni di diversa natura e scala territoriale; così il design è chiamato a costruire un campo d'interazione di visioni e pratiche progettuali diverse, in una forma di 'conversazione sociale' (Manzini, 2015, p. 49) che ha sperimentato produzioni e azioni condivise per Palermo. Diventa rilevante per la ricerca disciplinare l'occasione da una parte di confrontarsi con tematiche così ampie e globali, dall'altra di rileggere in maniera proattiva un contesto vissuto quotidianamente in un'esperienza didattica che ha visto spesso il su-

peramento dei ruoli di docente/studente, progettista/produttore, esperto/utente. Infatti, gli studenti di design dell'Università di Palermo sono stati accolti da Manifesta non solo come giovani designer con specifiche potenzialità ideative e di controllo degli aspetti tecnico-costruttivi del progetto, ma anche come persone, cittadini e testimoni delle storie e delle geografie culturali della città, essenziali figure di mediazione tra progetto e contesto.

Concept e indirizzi metodologici – A differenza delle esperienze passate, a Palermo Manifesta 12, nell'unica 'architettura' costruita ad hoc per la Biennale, declina esplicitamente il concetto di effimero e di transitorio; infatti, Education Hub, 'ambasciata mobile' di Manifesta nella città, è stata proposta in maniera emblematica all'interno di un autobus del servizio urbano AMAT. L'idea condivisa con il team del Dipartimento Education proponeva di reinterpretare il bus come un sistema abitativo minimo e uno 'spazio pop-up', contenitore di attrezzature per attività didattiche, comunicative e artistiche, come una stazione itinerante nella città, per diffondere e comunicare i contenuti e le attività di Manifesta, spingendosi anche nei quartieri più popolari e periferici, per attivare spettacoli, eventi e riconfigurare temporaneamente gli spazi urbani attraverso piccole installazioni che facilitano l'aggregazione socio-culturale e le forme di design collaborativo: l'obiettivo è stato quello di eludere le barriere sociali e culturali che limitano la fruizione dell'arte contemporanea, attraverso un'operazione progettuale di forte impatto comunicativo, seguita da un'azione diretta nei luoghi urbani.

I primi elementi di riferimento ideativo e metodologico per il progetto sono stati offerti dalla presentazione di Rocío Pina e Carmelo Rodríguez, architetti dello studio ENORME⁵ di Madrid, noti per il loro impegno nelle strategie di progettazione partecipativa per la riqualificazione dello spazio pubblico, un lavoro caratterizzato da mezzi e materiali espressivi minimi ma dall'attivazione di processi partecipativi complessi; esempi sono il progetto Las Tres Marias, nel contesto estremamente problematico quartiere Pinto Salina (Caracas, Venezuela, 2014) dove i progettisti provano a ricostruire negli abitanti il senso di appartenenza a una comunità, attraverso il recupero di

un edificio e di uno spazio pesantemente degradato (Fig. 1), e l'Hypertube, nel quartiere di Tetuán a Madrid, progetto sviluppato in collaborazione con diversi di attori locali, per la risignificazione di uno spazio pubblico, attraverso una struttura 'abitabile' multifunzionale e disponibile all'interazione con l'utente (Fig. 2).

Il lavoro d'ideazione si svolge sostanzialmente in tre successivi step, coincidenti con altrettante settimane di workshop, da novembre 2017 a gennaio 2018. La prima fase vede gli studenti lavorare negli spazi dei Cantieri Culturali della Zisa, su due aspetti ben precisi: la costruzione del gruppo e la definizione del concept su cui fondare tutto il lavoro di trasformazione e nuovo allestimento del bus. Durante le prime attività, attraverso azioni di diversa natura – ludica, esperienziale e performativa – si utilizzano vere e proprie pratiche di team building, come attivatori di creatività, ascolto ed empatia, per dare struttura al gruppo, renderlo attivo e propositivo nei confronti dell'esperienza (Fig. 3).

Parallelamente esercizi e prove grafiche, insieme alle prime valutazioni tecniche, aiutano gli studenti a riconoscersi nel percorso di lavoro avviato, a valutare attitudini e specificità dei componenti del gruppo, e a praticare una metodologia di avanzamento del lavoro per obiettivi, esposizioni e dibattiti (Fig. 4), in una continua formulazione di proposte critiche. Questa fase di lavoro è stata una delle più intense e sperimentali, anche per il tipo di richiesta di Manifesta: l'elaborazione del concept di un dispositivo mobile per divulgare i contenuti della Biennale e allo stesso tempo di un incubatore attivo di proposte, contenuti e pratiche che arrivassero alle aree e realtà più degradate e marginali. Education Hub viene ideato come strumento per diffondere, e allo stesso tempo accogliere e stimolare, uno scambio attivo tra Manifesta e la Città di Palermo.

Vengono quindi delineati alcuni temi di lavoro, che poi saranno gli elementi caratterizzanti del progetto realizzato: il grande gonfiabile in PVC in sommità del bus (come un 'gonfalone' di Manifesta nella città); il rivestimento esterno dell'automezzo, mimetico e al tempo comunicativo nei confronti della città (Fig. 5); l'articolazione di uno spazio interno confortevole, funzionale e iperdecorato; l'elenco e le modalità di stora-



Fig. 3, 4 - Left: Brainstorming, Workshop #01, Cre.Zi plus, Cantieri Culturali Zisa, Palermo. Right: Meeting with the Manifesta 12 Team, Workshop #01, Teatro Garibaldi, Palermo (credits: M. Cammarata, 2017).

ge di oggetti e attrezzature da trasportare per le azioni e gli allestimenti temporanei nei luoghi visitati dall'Hub. Tutte le tematiche sono state esplorate concettualmente e praticamente da gruppi di studenti, con ricerche, disegni, mappe concettuali e fotomontaggi, in un continuo scambio di acquisizioni e idee con i docenti, con il team di Manifesta, con esperti e artigiani.

Ricerche tipologiche, tecnologiche e materiche – La seconda fase della progettazione dell'Education Hub, negli spazi del Dipartimento di Architettura, vede soprattutto un approfondimento della ricerca tipologica, tecnologica e materica su quei modelli abitativi (flessibili, trasformabili e mobili) che riflettono nuovi stili di vita e in alcuni casi propongono interazioni con gli esterni urbani. Si è quindi colta l'occasione per una riflessione sull'attualità di sperimentazioni già acquisite dalla storiografia del design (Bosoni, 2002): la mostra *New Domestic Landscape*, curata da Emilio Ambasz al MO-MA di New York nel 1972, in cui emerge la specificità del design italiano, non solo orientato al prodotto ma all'espressione culturale, fino alla critica sociale e alla contestazione politica; le 'invenzioni' per lo spazio domestico di Achille Castiglioni, di Verner Panton, di Cini Boeri, di Joe Colombo, di Mario Bellini (Fig. 6); le incursioni situazioniste di Ugo la Pietra negli spazi urbani che, negli stessi anni, anticipano un design intensamente 'relazionale', capace di innescare sottili o dirompenti trasformazioni di senso nel contesto urbano (La Pietra, 2011).

L'interlocuzione con il MiBACT sollecita invece l'attenzione alle esperienze di architettura partecipativa emerse negli ultimi anni. Nella già citata Biennale di Venezia del 2016, TAMassociati propone nel Padiglione Italia il progetto *Taking Care* (Leopore, Pantaleo and Striso, 2016) che declina diverse azioni: Incontrare il Bene Comune è un'esposizione di progetti orientati ai principi dello sviluppo sostenibile e quindi alla costruzione di relazioni tra ambiente, società, cultura; parallelamente, *Agire il Bene Comune* è un progetto che propone un'azione diretta per la riqualificazione delle aree di marginalità nelle città, attraverso la costruzione di cinque dispositivi mobili (Fig. 7), progettati con associazioni impegnate in programmi di contrasto al de-

grado sociale e ambientale e finanziati da una campagna di crowdfunding civico.⁶

Aspetti comunicativo-figurativi – Gli aspetti del progetto inerenti la comunicazione visiva sono stati affrontati con linguaggi e metodi atti a evidenziare il rapporto con il contesto artistico specifico di Manifesta. Per gli interni del bus, si sviluppano ricerche e graficizzazioni sui pattern floreali (Fig. 8) per rivestirne la superficie interna, quasi come un infestante giardino artificiale fatto di stickers, poi disegnati nella realizzazione dal collettivo *Fallen Fruit* (Fig. 9). L'involucro dell'auto-bus viene invece interpretato come una superficie quasi 'mimetica', che accoglie il paesaggio urbano attraverso una nuova pellicola riflettente, in vinile adesivo in PVC polimerico. A comunicare l'arrivo e la presenza dell'ambasciata mobile è un grande gonfiabile sul tetto del bus, un piccolo sistema pop-up che si raccoglie all'interno quando il bus è in movimento. Gli allestimenti esterni, strutture leggere, quasi povere, dinamiche e flessibili per accogliere attività didattiche, comunicazioni, proiezioni e performance (Fig. 10), sono pensati per disporsi e riconfigurare temporaneamente alcuni spazi residuali della città (Fig. 11).

Azioni performative – Il terzo e ultimo step del workshop ha anticipato e 'testato' l'incontro del bus di Education Hub con la città; gli studenti hanno lavorato infatti alla costruzione diretta di tre grandi gonfiabili colorati, alti circa sei metri, tagliando e incollando a caldo teli di PVC colorato e polietilene trasparente, e delle strutture di appoggio in legno per il posizionamento dei ventilatori di alimentazione dei gonfiabili. I 'palloni' verranno successivamente portati in alcuni luoghi urbani già investiti dalle attività della Biennale: l'orto Botanico (Fig. 12), la piazza Magione (Fig. 13), il quartiere Brancaccio. I gonfiabili sono stati gli strumenti di una colorata invasione e animazione di luoghi della città, registrata attraverso video e fotografie. Giardini, non-luoghi e periferie hanno ospitato, per alcune ore, non solo gli aerei e misteriosi oggetti ideati dagli studenti, ma una piccola folla di giovani disponibili a interagire con le persone, a spiegare, a raccontare e a raccogliere commenti e incoraggiamenti.

Conclusioni – La fine della fase didattica e progettuale ha aperto la fase esecutiva e costruttiva, svolta all'interno degli uffici di Manifesta, nell'atelier madrilenno di ENORME, presso i depositi dell'AMAT e presso aziende e artigiani individuati per la realizzazione, sempre attraverso l'azione di mediazione e la trascrizione grafica dei giovani designer palermitani, molti dei quali hanno partecipato anche alle attività che Education Hub ha portato nei quartieri periferici, con scuole, associazioni e con gli artisti di Manifesta, come Malin Franzen, Leone Contini, Khalil Rabah, Toyin Ojih Odutola e Tomas Saraceno (Fig. 14-16). L'esperienza del progetto, della costruzione e della disseminazione culturale nella città di Education Hub è certamente poco replicabile in tutti i suoi aspetti: per la collocazione all'interno di una biennale internazionale di arte contemporanea come Manifesta, per la dimensione urbana che ha assunto, per l'attenzione mediatica che ha ricevuto, per la molteplicità di protagonisti e di fruitori-attori che ha coinvolto.

Ma certamente è stata una formidabile esperienza immersiva per chi vi ha partecipato – studenti, ma anche docenti e altre figure progettuali e professionali – utile a comprendere pienamente come la cultura e le competenze del design possano essere parte integrante nelle attività ascrivibili al concetto d'industria culturale e creativa, attività vocate a produrre contemporaneamente benessere sociale ed economico, valorizzando le risorse dei territori, costruendo nei cittadini consapevolezza, progettualità e idee di futuro.

Attualmente, proprio la conclusione della Biennale ha spinto ad aprire una necessaria fase di rielaborazione critica sulle idee e i materiali prodotti per Education Hub, anche dietro sollecitazione dello stesso team di Manifesta, fortemente interessato a documentare le concrete ricadute culturali e territoriali della manifestazione. In particolare, da parte degli attori dell'area scientifica del design, si è aperta una riflessione sulla potenziale – e parziale – modellizzazione dall'esperienza di Education Hub, che investe in primo luogo gli aspetti metodologici inerenti la didattica, ma anche l'ampliamento del campo della ricerca-azione del design all'ambito delle produzioni culturali e alle tematiche urbane.



Fig. 5, 6 - Left: Studies for the definition of the concept, workshop #01, Cantieri Culturali Zisa, Palermo (credit: M. Cammarata, 2017). Top: Concept car, Kar-a-sutra, Mario Bellini, 1972.

La collaborazione con Manifesta ha evidenziato come il ‘pensiero progettuale’ proprio del design possa spingersi oltre un approccio rigidamente problem solving, aprendosi alla costruzione di forme di partecipazione e di ‘intelligenza collettiva’, capaci di accogliere i saperi e le condizioni di un contesto; di conseguenza ha indicato l’urgenza di introdurre nella didattica universitaria del progetto metodi e strumenti in sintonia con nuove modalità di apprendimento, di espressione creativa, di relazione⁷ oggi diffuse nella quotidianità. La lettura dell’esperienza di Education Hub propone inoltre l’ambito delle produzioni culturali come campo di un confronto sempre più ravvicinato tra le azioni artistiche site-specific e alcune declinazioni del design per la valorizzazione dei territori; soprattutto nella concentrazione spaziotemporale propria degli eventi e allestimenti temporanei, riaprire il dialogo del design con alcuni linguaggi, tecniche e linee di ricerca dell’arte contemporanea⁸, può infatti contribuire ad attivare un intenso coinvolgimento cognitivo ed emotivo in un’esperienza di fruizione culturale.

Infine, l’esperienza della città, della sua complessità e problematicità, richiede in maniera ancor più evidente oggi un approccio progettuale multidisciplinare e multidimensionale, centrato sulle problematiche ampie e sui processi decisionali e ideativi condivisi dalla cittadinanza, che Manifesta ha messo al centro della sua edizione palermitana. In questo scenario Education Hub ha proposto una stazione – e un punto di vista – mobile, interattiva, aperta a molteplici apporti, che – si auspica – possa ancora animare la scena urbana, muovendosi tra centro e periferie, tra azioni di supporto e integrazione sociale e proposte di riqualificazione urbana. Becoming Garden, il giardino urbano ideato dal paesaggista Gilles Clément per il quartiere Zen, una delle iniziative di Manifesta più riuscite e apprezzate, può forse diventare la metafora di un rinnovamento profondo nell’azione di cura, attenzione e rigenerazione degli spazi e degli ‘stati d’animo’ urbani, in cui il design può portare il contributo di una progettualità centrata sulle persone (Fig. 17).

ENGLISH

Cultural events, in their various forms and dimensions, constitute effective activators of participation, identification and community building for the cities and territories, promoting at the same time the dissemination of knowledge processes and of new expressive and narrative languages. In fact, the cultural dimension in contemporary society is not only significant in terms of processes and fields of essentially theoretical work, but above all of specific forms of design commitment, able to activate creativity and widespread innovation, developing knowledge and information (Trapani, 2016); so today the cultural and creative industries, assuming a crucial role in the transition from the industrial society to the post-industrial one, propose themselves as «first producers of a good potentially able to supply to the other sectors of the productive system contents, tools, creative practices, added value in terms of symbolic and identity value» (Aa.Vv., 2013, p. 13).

In the extensive literature developed around the analysis of contemporary cultural productions, design emerges as relevant and leading sector for the specific interdisciplinary vocation, for the ability to innovate and mediate knowledge, competences and representations within complex processes of production and socio-cultural transformation. In particular, the design for cultural events, which supports and explores the different aspects of the temporary exhibition project and the related communication devices, is often proposed today in co-design strategies for social innovation within peripheral and/or degraded urban contexts. For those working in the field of art, culture and design it becomes central today to aim at experimenting new forms of relationship with a user who, increasingly active in the flow of information and increasingly rich in technical skills, often remains distant or excluded from the most complex and qualified cultural processes and productions; these considerations are in fact inspired by the new challenges of audience development¹ and audience engagement (Argano, Bollo and Della Sega, 2018), indicated by the European Community as priority objectives in

the programs to support cultural sectors.

In the culture of design, the themes of user interaction and the design of experience, up to social innovation through the participation and expansion of the subjects involved in the processes of socio-cultural development, are closely linked to the design strategies that aim at a ‘total sustainability’ (environmental, social, cultural, economic); these are projects with ample interdisciplinary contributions, progressively developed through the methods and the specific tools of Interaction Design and User Centered Design, then the Design of Experience and the actions of Co-Design, that is a concept still open and evolutionary, in which an equal collaboration between designers and users is made explicit. Ezio Manzini writes: «Since the ‘70s, design has felt the need to observe people and their behavior more carefully by placing them in their context [...]. Subsequently this asymmetric relation between active-observer and passive-observed has been questioned [...]. This reflection led to the definition of a new user figure: the user as an expert-actor» (Rizzo, 2009).

In the field of Architecture, a signal of the need for a profound reorientation of the project towards a multidimensional reality (Gausa Navarro, 2015), rich in social issues and participatory actions, is given by the Architecture Biennial 2016, curated by Alejandro Aravena, who, in illustrating the title Reporting From the Front, writes: «Our curatorial proposal is twofold: on the one hand we would like to widen the range of issues to which architecture is expected to respond, adding explicitly to the cultural and artistic dimensions that already belong to our scope, those that are on the social, political, economical and environmental end of the spectrum. On the other hand, we would like to highlight the fact that architecture is called to respond to more than one dimension at a time».²

In the theories and practices of art, were instead the observations of Nicolas Bourriaud around the concept of Relational Aesthetics, already in the 90s, to have exalted the centrality of the observer in contemporary artistic processes,



Fig. 7, 8 - Top: BiblioHub, TAMassociati con AIB, Biennale Architettura 2016 (credit: Alterstudio Partners, 2016). Right: Graphic works for defining the floral decoration of the bus interiors, workshop #02 (credit: M. Cammarata, 2018).

through the experimentation of new models of social participation and reappropriation of the collective dimension, as a «counterpart to the rampant privatization that leads the individual to confront himself in a solitary way with the great themes of life» (Pinto, 2010, pp. 123-125). Today, the museums, foundations and associations for contemporary art are among the protagonists of the cultural vitality of the city, as cultural production structures that collect and relaunch, through specific projects, the peculiarities and potentialities of the territorial contexts.

Manifesta and/in Palermo – In reference to this scenario, in which urban complexity is confirmed as a privileged laboratory of experimentations (artistic and design related, but also political and social ones), the theme of this contribution is proposed: an articulated design process centered on the design born in the context of Manifesta, the European Nomadic Biennial, which in its twelfth edition of 2018 has elected as its seat Palermo, a city that has therefore become the subject and object of a significant production of exhibitions, events and performances.

The interest of the experience is also based on the premise that Manifesta in this last edition proposed a significant transformation of its mission: from an event mainly dedicated to contemporary art – although characterized by social objectives and a particular attention to the context in which it takes place – to an «interdisciplinary European platform, aimed at exploring and catalyzing a positive social change in Europe through contemporary culture»³. The Palermo edition was characterized in fact, even in its articulated curatorial structure, by a marked interdisciplinarity and interculturality, which were ‘necessary’ to the relevance of experiences addressing the multidimensional and global theme of the Biennial, *The Planetary Garden: Cultivating Coexistence*.

Education Hub Project – The Education Hub project, promoted by the Education Department of Manifesta and the General Directorate for

Contemporary Art and Architecture of MiBACT (Ministry of Heritage, Cultural Activities and Tourism) is an experience of design, construction and urban action that has seen as protagonists the design students of the University of Palermo⁴ and the architecture studio ENORME, with the collaboration of organizations and associations of different nature and territorial scale; in this way design has been called to build a field of interaction between different visions and design practices, in a form of ‘social conversation’ (Manzini, 2015, p. 49) that has experimented with productions and shared actions for Palermo. It becomes relevant to the disciplinary research the opportunity on one hand to deal with such broad and global issues, on the other to proactively re-read a context daily experienced in an educational experience that often saw the overcoming of the roles of teacher/student, designer/producer, expert/user. In fact, the design students of the University of Palermo were welcomed by Manifesta not only as young designers with specific potentialities for ideas and control of the technical and constructive aspects of the project, but also as people, citizens and witnesses of cultural stories and geographies of the city, as essential figures of mediation between the project and the context.

Concept and methodological guidelines – Unlike past experiences, in Palermo Manifesta 12, in the unique ‘architecture’ built specifically for the Biennale, explicitly discloses the concept of ephemeral and transitory; in fact, Education Hub, the Manifesta’s ‘nomadic embassy’ in the city, was proposed in an emblematic way inside an AMAT urban service bus. The idea shared with the Education Department team was to reinterpret the bus as a minimal housing system and a ‘pop-up space’, a container of educational, communicative and artistic facilities, such as a traveling station in the city, in order to disseminate and communicate the contents and activities of Manifesta, also pushing into the most popular and peripheral neighborhoods, to activate shows, events and temporarily reconfigure the urban spaces through small installations that

facilitate the socio-cultural aggregation and the collaborative design forms: the objective was to circumvent the social and cultural barriers that limit the enjoyment of contemporary art, through a design operation with a strong communicative impact, followed by a direct action in urban places.

The first elements of conceptual and methodological reference for the project were provided by the presentation of Rocío Pina and Carmelo Rodríguez, architects of the ENORME⁵ studio in Madrid, known for their engagement in participatory design strategies for the redevelopment of public space; a work characterized by minimal means and expressive materials, but also by the activation of complex participatory processes; examples are the project *Las Tres Marias*, in the extremely problematic context of Pinto Salina’s neighborhood (Caracas, Venezuela, 2014) where the designers try to rebuild in the inhabitants the sense of belonging to a community, through the recovery of a building and of a heavily degraded space (Fig. 1); and *Hypertube*, in the Tetuán neighborhood in Madrid, a project developed in collaboration with several local actors, for the resignification of a public space, through a multi-functional ‘habitable’ structure available for interaction with the user (Fig. 2).

The design work is carried out essentially in three steps, coinciding with the same number of weeks of workshops, from November 2017 to January 2018. The first phase sees the students working in the spaces of *Cantieri Culturali della Zisa*, on two specific aspects: the construction of the group and the definition of the concept on which to base all the work of transformation and new set-up of the bus. During the first activities, through actions of different nature – playful, experiential and performative – have been used real team building practices, as activators of creativity, listening and empathy, to give structure to the group, making it active and proactive towards the experience (Fig. 3).

In parallel, exercises and graphic tests, together with the first technical evaluations, help students to recognize themselves in the work process started, to assess the attitudes and specificity of

the group members, and to practice a work development methodology for objectives, expositions and debates (Fig. 4), in a continuous formulation of critical proposals. This phase of work was one of the most intense and experimental ones, also for the type of request made by Manifesta: the concept development of a mobile device able to disseminate the contents of the Biennial and to be at the same time an active incubator of proposals, contents and practices that reach the most degraded and marginal areas and realities. Education Hub is designed as a tool to spread, and at the same time welcome and stimulate, an active exchange between Manifesta and the City of Palermo.

The working group then outlines some themes, which will be later the main features of the project: the large PVC inflatable at the top of the bus (as a 'banner' of Manifesta in the city); the external covering of the vehicle, mimetic and at the same time communicative towards the city (Fig. 5); the articulation of a comfortable, functional and hyper-decorated interior space; the list and methods of storage of objects and equipment to be transported for temporary actions and installations in the places visited by the Hub. All the themes have been explored conceptually and practically by groups of students, with research, drawings, concept maps and photomontages, in a continuous exchange of acquisitions and ideas with the teachers, the Manifesta team, the experts and the artisans.

Typological, technological and material research – The second phase of the design of the Education Hub, within the spaces of the Department of Architecture, mainly sees a deepening of typological, technological and material research on those housing models (flexible, transformable and mobile) that reflect new lifestyles and in some cases propose interactions with urban exteriors. The occasion was therefore taken for a reflection on the actuality of experimentations already acquired by the historiography of design (Bosoni, 2002): the exhibition *New Domestic Landscape*, curated by Emilio Ambasz at the MOMA in New York in 1972, in which emerges the specificity of Italian design, not only oriented towards the product but also to the cultural expression, up to social criticism and political protest; the 'inventions' for the domestic space of Achille Castiglioni, Verner Panton, Cini Boeri, Joe Colombo, Mario Bellini (Fig. 6); in the same years the situationist incursions of Ugo la Pietra in urban spaces anticipate an intensely 'relational' design, which triggers subtle or disruptive transformations of meaning in the urban context (La Pietra, 2011).

The dialogue with the MiBACT, on the other hand, calls for attention to the experiences of participatory architecture that have emerged in recent years. In the aforementioned Venice Biennial of 2016 TAMassociati proposes in the Italian Pavilion the *Taking Care* project (Lepore, Pantaleo and Striso, 2016) which develops several actions; *Incontrare il Bene Comune* is an exhibition of projects oriented to the principles of sustainable development and therefore to the construction of relations between environment, society and culture; at the same time *Agire il Bene Comune*, is a project that proposes a direct action for the redevelopment of areas of marginality in the cities, through the construction of five mobile devices (Fig. 7), designed with associations engaged in programs to

combat social and environmental degradation and financed by a civic crowdfunding campaign.⁶

Communicative-figurative aspects – The aspects of the project related to visual communication have been dealt with languages and methods aimed at highlighting the relationship with the specific artistic context of Manifesta. For the interiors of the bus, researches and graphs on floral patterns have been developed (Fig. 8) to cover the internal surface, almost like an 'infesting' artificial garden made of stickers, then designed in the realization by the collective *Fallen Fruit* (Fig. 9). The envelope of the bus is instead interpreted as an almost 'mimetic' surface, which welcomes the urban landscape through a new reflective film, in adhesive vinyl of polymeric PVC. To communicate the arrival and presence of the mobile embassy there is a large inflatable on the roof of the bus, a small pop-up system that folds inside when the bus is moving. The external fitting, lightweight structures, almost poor, dynamic and flexible to accommodate educational activities, communications, projections and performances (Fig. 10) are designed to be arranged and temporarily reconfigure some residual spaces of the city (Fig. 11).

Performing actions – The third and final step of the workshop anticipated and 'tested' the Education Hub bus meeting with the city; in fact, the students worked on the direct construction of three large colored inflatables, about six meters tall, cutting and gluing sheets of colored PVC and transparent polyethylene, and wooden support structures for the positioning of the inflatable fans. The 'balloons' will then be taken to some urban locations already invested by the activities of the Biennial: the Botanical Garden (Fig. 12), the Magione square (Fig. 13), the Brancaccio district. The inflatables were the tools of a colorful invasion and animation of places in the city, recorded through videos and photographs. Gardens, non-

places and suburbs have hosted, for a few hours, not only the airy and mysterious objects created by the students, but a small crowd of young people willing to interact with other people, to explain, to tell and to gather comments and encouragement.

Conclusions – The end of the educational and design phase has opened the executive and constructive phase, carried out within the offices of Manifesta, in the Madrid atelier of ENORME, at the AMAT warehouses and at companies and artisans identified for the realization, always through the mediation and graphic transcription of young designers from Palermo, many of whom also took part in the activities that Education Hub brought to the suburbs, with schools, associations and with the artists of Manifesta, such as Malin Franzen, Leone Contini, Khalil Rabah, Toyin Ojih Odutola and Tomas Saraceno (Figs. 14-16). The experience of the project, of the construction and of the cultural dissemination in the city of Education Hub is certainly not replicable in all its aspects: for the placement within an international biennial of contemporary art as Manifesta, for the urban dimension that it has assumed, for the media attention that has received, due to the multiplicity of protagonists and users-actors involved. But certainly it was a formidable immersive experience for those who participated – students, but also teachers and other project and professional figures – useful to fully understand how the design culture and competences can be an integral part in the activities attributable to the concept of cultural and creative industry, activities aimed at simultaneously producing social and economic well-being, enhancing the resources of the territories, building awareness, design skills and ideas for the future in citizens.

Currently, the conclusion of the Biennial has led to the opening of a necessary phase of critical re-elaboration on the ideas and materials produced for Education Hub, also thanks to the Manifesta team, which is strongly interested in documenting the concrete cultural and territorial repercussions of the event. In particular, by the actors of the scientific area of design, a reflection was opened on the potential – and partial – modeling of the experience of Education Hub, which invests first of all the methodological aspects of teaching, but also the expansion of the research-action field of design to the area of cultural productions and urban issues.

The collaboration with Manifesta has highlighted how the 'design thought' typical of design can go beyond a rigidly problem solving approach, opening itself to the construction of forms of participation and 'collective intelligence', able to welcome the knowledge and conditions of a context; as a consequence, it indicated the urgency of introducing in the university design teaching methods and tools that are in harmony with new ways of learning, of creative expression, of relationships⁷ which today are widespread in everyday life. The reading of the experience of Education Hub also proposes the scope of cultural productions as a field of an increasingly closer comparison between site-specific artistic actions and some design applications for the enhancement of territories; especially in the space-time concentration of temporary events and installations, reopening the design dialogue with some languages, techniques and research lines of contemporary art⁸, can in fact contribute to activate an intense cognitive and emotional involvement in



Fig. 9 - Education Hub, Piazza Magione, interiors decorated by *Fallen Fruit* (credit: Manifesta Education team, 2018).

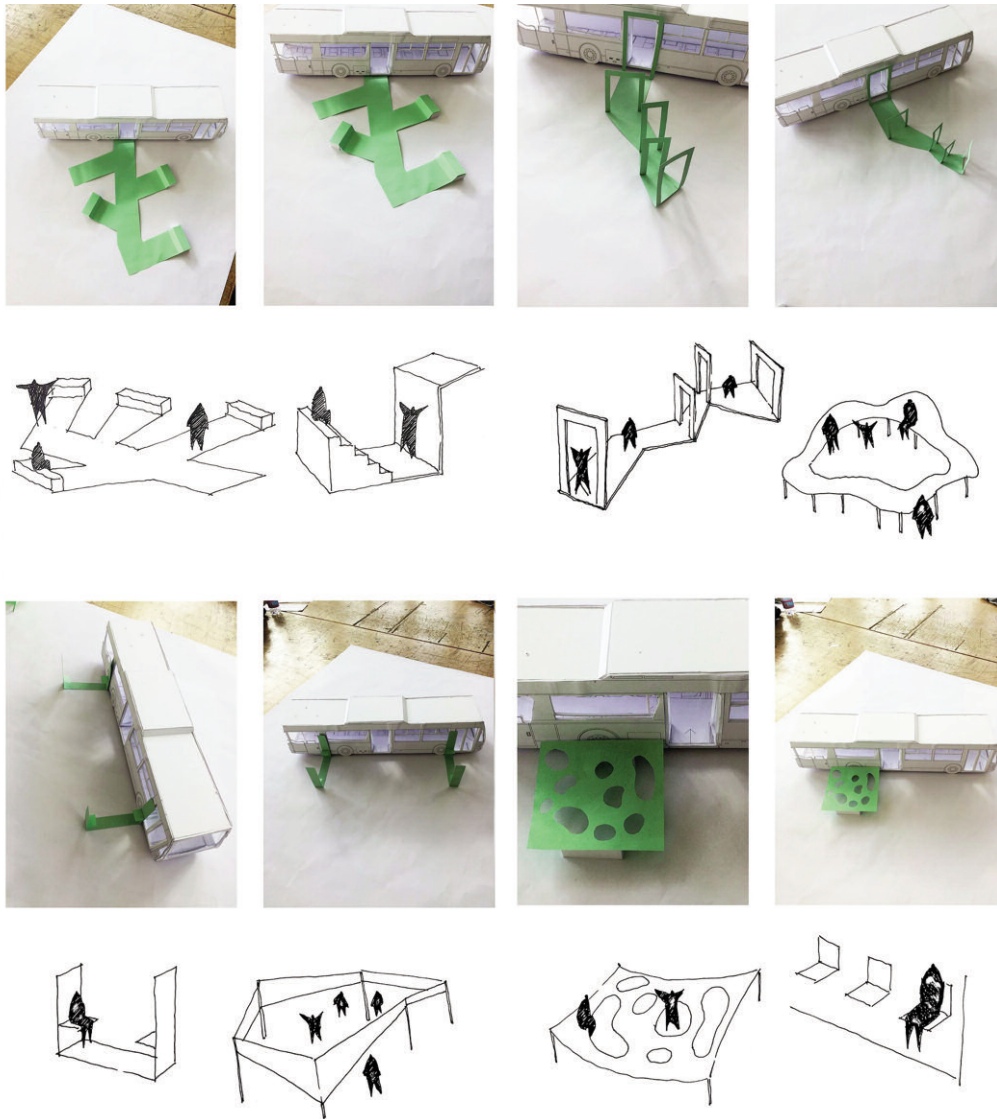


Fig. 10-13 - Left: Studies of the outdoor spaces set-up, Workshop #02 (credit: DARCH - UNIPA, 2017). Right, from the top: Education Hub, set up of outdoor spaces (credit: ENORME Studio, 2018); Performace and Set-up of the 3 inflatables, Workshop #03, Orto Botanico and Piazza Magione, Palermo (credits: M. Cammarata, 2018).

an experience of cultural enjoyment.

Finally, the experience of the city, of its complexity and problems, requires in a more evident way today a multidisciplinary and multidimensional design approach, centered on the broad issues and the decisional and creative processes shared by citizenship, which Manifesta has put at the center of its Palermo edition. In this scenario, Education Hub proposed a station – and a point of view – mobile, interactive, open to multiple contributions, which – it is hoped – can still animate the urban scene, moving between the center and the periphery, between support actions and social integration and urban redevelopment proposals. Becoming Garden, the urban garden designed by the landscape designer Gilles Clément for the Zen district (Fig. 17), one of the most successful and appreciated Manifesta initiatives, can perhaps become the metaphor of a profound renewal in the action of care, attention and regeneration of spaces and urban moods, in which design can bring the contribution of a people-centered project action.

ACKNOWLEDGEMENTS

The contribution is the result of a common reflection of

the Authors. Despite this the paragraphs ‘The social and cultural dimension in the project and in art’, ‘Manifesta and/in Palermo’, ‘Education Hub Project’ and ‘Conclusions’ are to be attributed to V. Trapani while the paragraphs ‘Concept and methodological guidelines’, ‘Typological, technological and material research’, ‘Communicative-figurative aspects’, ‘Performing actions’ to M. Cammarata.

NOTES

- 1) Audience development is a new major priority in creative Europe that helps European artists/cultural professionals and their works to reach as many people as possible across Europe and extend access to cultural works to underrepresented groups. It also seeks to help cultural organizations to adapt to the need of engaging in new and innovative ways with the public, both to maintain it, to build new audiences, to diversify it, to reach what is currently ‘non-public’, and to improve experience and deepen the relationship (European Commission, 2014).
- 2) For further information cfr. <https://www.labiennale.org/it/architettura/2016/intervento-di-alejandra-aravena> [Accessed November 04th 2018].
- 3) Manifesta, the European Nomadic Biennial, was founded in the early 90s in Amsterdam by the art historian Hedwig Fijen, in response to the political, economic and cultural change that began at the end of the Cold War and to initiatives aimed at facilitating social integration in Europe. Manifesta has constantly evolved into a plat-

form for dialogue between art and society in Europe, supporting the production of site-specific works that reinterpret the relationship between culture and society through a continuous dialogue with the social sphere. For further information, cfr. <http://m12.manifesta.org/cose-manifesta/?lang=it> [Accessed November 06th 2018].

4) Department of Architecture, Industrial Design Laboratory III, directed by Prof. V. Trapani, with M. Cammarata, S. Del Puglia and V. De Salvo. The workshops were also attended by students of the Graphic Design course of the Academy of Fine Arts in Palermo, coordinated by Prof. C. Ferrara.

5) ENORME is an architecture and design studio based in Madrid, led by D. Pérez, C. Rodríguez and R. Pina, characterized by a radical approach to architecture and the city; with the aim of creating a proactive urban culture, the architects propose work strategies and dynamics of collective thought in the design and management of public and private space.

6) For further information, cfr. www.periferieinazione.it [Accessed November 08th 2018].

7) In particular we refer to Design Thinking, an approach to innovation centered on the individual, which uses the designer’s own tools to integrate needs, technological opportunities, requirements for a successful business, according to the definition given by Tim Brown, CEO of the international design and consulting company IDEO. Design Thinking was born as an approach addressed to designers to research and identify the mental strategies they use and improve their ability to think and create



Fig. 14, 15 - Top: Calendar activities and itineraries Education Hub (credit: Manifesta Education team, 2018); Education Hub, Foro Italico (credit: CAVE Studio, 2018).
Fig. 16, 17 - Down: Education Hub Workshop Palermo Herbal of Malin Franzen, ZEN, Palermo; Becoming Garden by Gilles Clément with Coloco, ZEN, Palermo (credits: CAVE Studio, 2018).

individual and collective processes. It is based on the ability that all people have, often unused, in the construction of emotionally significant but also functional ideas in a given context. Later these methodologies were also transferred to other disciplinary fields. For further information, cfr. Brown, T. (2009), *Changes by design*, Harper Collins, New York.

8) Italian design owes its particular quality also to the intense exchange of experimentations and contaminations with the ideas and processes of art, as discussed in an exemplary manner by the historian Manlio Brusatin. Cfr. Brusatin, M. (2007) *Arte come design*, Einaudi, Torino.

REFERENCES

- Aa.Vv. (2013), *L'Italia che verrà. Industrie culturali, made in Italy e territori*, Quaderni di Symbola. [Online] Available at: http://www.symbola.net/assets/files/Ricerca%20Industrie%20culturali_1326723510.pdf [Accessed November 12th 2018].
- Argano, L., Bollo, A. and Della Sega, P. (2018), *Organizzare eventi culturali. Ideazione, progettazione e gestione strategica del pubblico*, Franco Angeli, Milano.
- Bosoni, G. (2002), *La cultura dell'abitare. Il design in Italia 1945-2001*, Skira, Milano.
- European Commission (2014), *Creative Europe. Culture*

Sub-programme. Support for European Cooperation Projects. Guidelines, [Online] Available at: https://eacea.ec.europa.eu/sites/eacea-site/files/documents/guidelines-call-for-proposals-cooperation-projects-2015_en.pdf [Accessed November 12th 2018].

Gausa Navarro, M. (2015), "Architettura e città: dal design oggettuale al design relazionale. Dalla figura al processo", in *Diid*, n. 59, [Online] Available at: <http://www.disegnoindustriale.net/diid/architettura-e-citta-dal-design-oggettuale-al-design-relazionale-dalla-figura-al-processo/> [Accessed November 12th 2018].

La Pietra, U. (2011), "Abitare la città. Ricerche, interventi, progetti nello spazio urbano dal 1960 al 2000", Allemandi & C., Torino.

Lepore, M., Pantaleo, R. and Striso, S. (2016), *Taking Care. Progettare per il bene comune. Designing for the common good*, Becco Giallo, Padova.

Manzini, E. (2015), *Design, When Everybody Designs*, MIT Press, Cambridge.

Pinto, R. (2010), "Il dibattito sull'arte degli anni Novanta", postfazione, in Bourriand, N., *Estetica relazionale*, Postmedia, Milano.

Rizzo, F. (2009), *Strategie di co-design. Teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti*, Franco Angeli, Milano.

Trapani, V. (2016), *Design e cultura. Riflessioni e con-*

nessioni per un nuovo paradigma culturale, LetteraVentidue, Siracusa.

* VIVIANA TRAPANI, Associate Professor of Industrial Design at the Department of Architecture, University of Palermo, Italy, carries out research on the themes of sustainable development of the Mediterranean areas, strategic design for territorial resources, design for cultural heritage and productions. Tel. +39 328/411.63.29. E-mail: viviana.trapani@unipa.it

** MICHELE CAMMARATA, Architect and PhD in Design, Communication and Expression, is a Contract Professor of Industrial Design at the University of Palermo, Italy. He carries out research activities mainly on the issues of sustainability and design for the use and qualification of urban spaces. Tel. +39 333/24.85.234. E-mail: michelemaria.cammarata@unipa.it