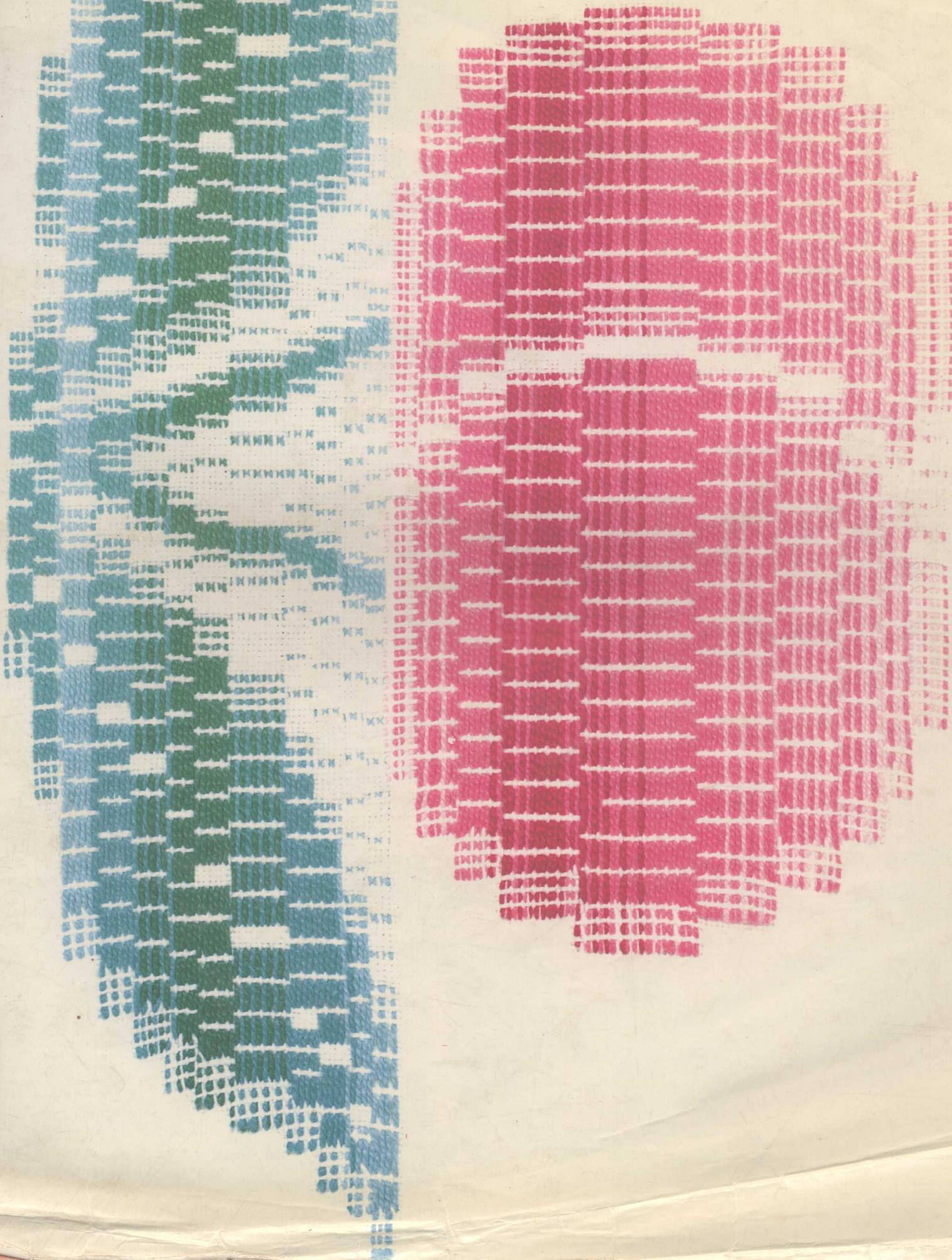


1993

domus

1

建築藝術與室內設計



多穆斯(Domus),1928年由吉奧·達蒂創辦的期刊。
 出版者:焦萬納·馬佐基·博爾東
 Domus
 Via Achille Grandi,5/7-20089 Rozzano-Milano
 電話:(02)824721
 傳真:313589 EDIDOM-I
 傳真:(Gr·||e||CCITT),(02)26863123或57512292
 訂購部電話:(02)57500995
 傳真:(02)8255033
 Editoriale Domus 出版社領導成員
 社長:焦萬納·馬佐基·博爾東
 總經理:朱塞佩·費拉爾·莫爾塔里諾
 市場經理:朱塞佩·德馬蒂尼
 廣告經理:朱塞佩·博蘭德里納
 發行者:薩布里納·多爾多尼·瓦納·芬尼克
 傳真和電話:意大利(0564)505175
 Domus*Academy Edificio C1,Milano Fiori,20090 Assago(MI),電話:(02)8244017/8/9

外國讀者與下列地址聯係:
 Domus Casella Postale 96,CH-6512
 Giubiasco TI
 傳真和電話:意大利(0564)505175
 意大利發行處:A&G Marco, Via Fortezza 27,20126 米蘭
 國外銷售部:A.I.E. Agenzia Italiana, di Esportazione S.p.A., Via Manzoni,12,20089 Rozzano(Milano)
 電話:(02)57512575
 傳真:(02)57512606
 電傳:315367 AIEMI-I
 FIEG 本期刊在意大利報刊出版協會登記註冊。
 JSPI 意大利新聞期刊出版協會
 ©版權註冊 1928年,Editoriale Domus S.p.A.,米蘭
 意大利文版
 主編:維托里奧·馬尼亞戈·蘭普尼亞尼
 副主編:尼古拉·迪巴蒂斯塔
 編輯委員會:馬里安內·洛倫茨(責任編輯),盧卡·加扎尼加,恩里科·莫爾泰奧,馬爾科·羅馬內利

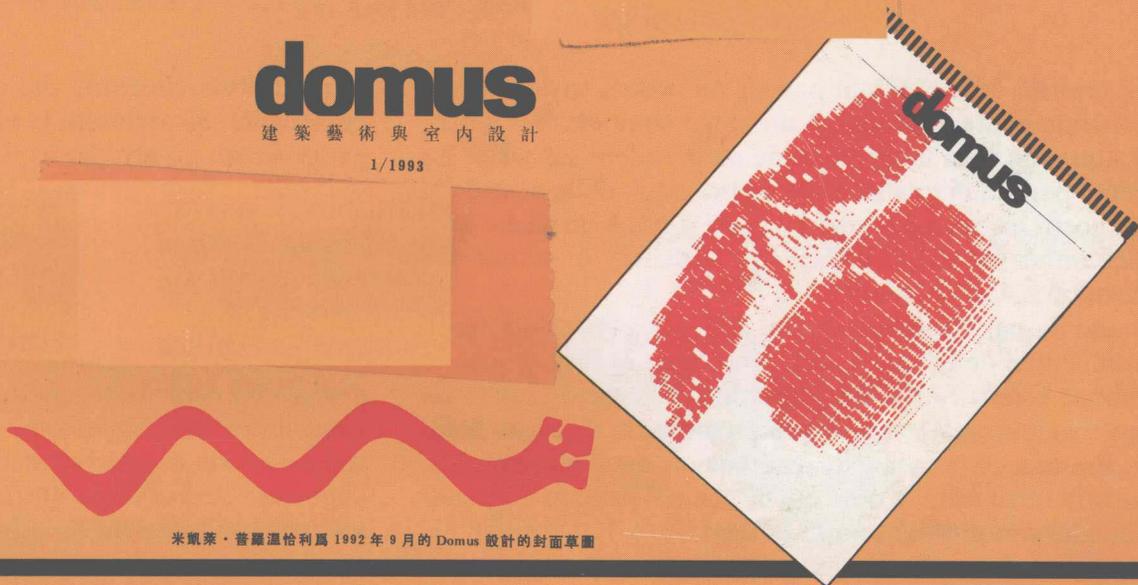
新聞評論:馬里亞·克里斯蒂納·托馬西尼(負責人),馬里亞·比亞蒙蒂
 權 索:詹馬里奧·安德烈亞尼(負責人),保羅·卡魯索
 總編助理:保拉·坦博里尼
 設計:朱塞佩·巴西萊(負責人) 費爾南達·薩爾門托,洛多維科·泰倫齊
 秘書處:瑪麗亞·格拉齊亞·博拉,瓦萊里亞·博納費,馬里納·孔蒂,恩里卡·福卡奇
 特派記者:皮埃爾·雷斯坦尼
 本刊合作者:安娜·德洛爾托,茨德內克·費利克斯,阿爾貝托·費倫加,保羅·焦爾達諾,米凱萊·普羅溫恰利,路易吉·斯皮內利,安東尼奧·塔拉里科
 攝影:路易斯·費雷伊拉·阿爾韋斯,科森扎檔案館,Domus 檔案館,迪達·比吉,理查德·布賴恩特,路易斯·卡薩爾斯,愷撒·科隆博,克勞斯·弗拉姆,斯科特·弗朗西絲/埃斯托,海因里希·赫爾芬斯坦,弗朗切斯科·拉迪諾,里塔·斯卡利亞,意大利電視一臺,范德福魯格特和克勞斯,焦納塔·謝拉,米羅·扎尼奧利

Domus(中文版)
 翻譯:李興建 馬貞勇 孫新 徐國棟
 張國忠 張惠珍 董蘇華 賀起龍
 鄭建民 翟慎秀
 審校:赫廣森 楊谷生
 責任編輯:張惠珍 董蘇華
 美術編輯:趙子寬 張建
 中國建築工業出版社出版
 (北京西郊百萬莊 郵政編碼:100037)
 各地新華書店經銷
 北京百花彩印有限公司印刷
 開本:787×1092 1/8
 1993年7月第一版,1993年7月第一次印刷
 定價:29圓
 書號:ISBN-7-112-01981-8/TU·1519(7004)

domus

建築藝術與室內設計

1/1993

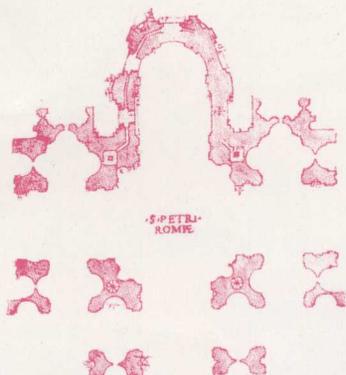


米凱萊·普羅溫恰利為1992年9月的Domus設計的封面草圖

目

錄

作者	題目	地點	設計人	攝影者
維托里奧·馬尼亞戈·蘭普尼亞尼	II 讚美緩慢			
	1 日本奈良大會堂	奈良	五十澤	
恩里科·莫爾泰奧	4 奧林匹克村魚形建築	巴塞羅那	弗蘭克·O·格利	迪達·比吉
盧卡·加扎尼加	6 第49屆威尼斯電影節	威尼斯	達爾迪亞和扎泰拉	
馬爾科·羅馬內利	8 把手		賈斯珀·莫里森	
恩里科·莫爾泰奧	9 把手		菲利普·斯塔克	
恩里科·莫爾泰奧	10 7號小型機械裝置		米凱萊·德盧基	弗朗切斯科·拉迪諾
恩里科·莫爾泰奧	12 手提式攝像機		斯特凡諾·科莫/里奧·塔塔爾萊蒂	
盧卡·加扎尼加	14 辦公樓建築	馬德里	阿爾瓦雷斯/薩拉/魯比奧/魯伊斯-拉雷亞	路易斯·卡薩爾斯
瓊·諾韋爾	17 論設計			里塔·斯卡利亞
盧卡·加扎尼加	29 卡納爾電視廣播公司大廈	巴黎	理查德·邁耶	斯科特·弗朗西絲/埃斯托
	40 1992年塞維利亞博覽會與塞城			愷撒·科隆博
	42 1992年博覽會:日本展館設計	塞維利亞	安藤忠雄	范·德福魯格特和克勞斯
	45 1992年博覽會:英國展館設計	塞維利亞	尼古拉斯·格里姆肖	理查德·布賴恩特
	48 1992年博覽會:芬蘭展館設計	塞維利亞	莫納爾克小組	范·德福魯格特和克勞斯
尼古拉·迪巴蒂斯塔	50 葡萄牙三例室內設計		愛德華多·索托·德穆拉	路易斯·費雷伊拉·阿爾韋斯
盧卡·加扎尼加	60 傢具組構的辦公樓空間	埃倫巴赫	M·C·貝特里克斯/E·孔索拉希奧	海因里希·赫爾芬斯坦
馬爾科·羅馬內利	66 設計大師莫里森與其作品,1992年	米蘭	賈斯珀·莫里森	意大利電視一臺/米羅·扎尼奧利
阿爾貝托·費倫加	72 路易吉·吉里攝影師	意大利		
恩里科·莫爾泰奧	78 蓮池牧夫和他的箱包設計		蓮池牧夫	焦納塔·謝拉
恩里科·莫爾泰奧	84 奧利韋蒂便攜式個人電腦		馬里奧·貝利尼	焦納塔·謝拉
茨德內克·費利克斯	88 格哈德現代派的雕塑建築藝術	漢堡	格哈德·默茨	克勞斯·弗拉姆
保羅·焦爾達諾	94 路易吉·科森扎的公共住宅設計			科森扎檔案館
	99 80年代回顧:科森扎與那不勒斯			
	105 產品介紹:建築結構			
封面	米凱萊·普羅溫恰利設計			



ELOGIO DELLA LENTEZZA

La superiorità dei bei tempi passati sui nostri, tristemente e ottusamente contemporanei, è un luogo comune. Per il progetto, tuttavia, è un luogo comune da prendere sul serio. La crescente perdita di qualità delle nostre città, delle nostre case, dei nostri arredi e dei nostri oggetti d'uso è un cliché purtroppo confortato dalla verifica con la realtà. Se ne impone un'analisi.

Lasciamo da parte i grandi motivi dell'innegabile declino: la frantumazione della fede e dell'ideologia, la disgregazione del canone estetico comune, la perdita del centro tanto lucidamente quanto malinconicamente teorizzata da Hans Sedlmayr. Prendiamo le mosse da osservazioni assai più semplici, addirittura terra terra. Come quella che nel passato il progetto richiedeva molto più tempo di oggi.

Tale constatazione può apparire sciocca soltanto a coloro che credono che il tempo, e quindi il lavoro che nel tempo si svolgeva, contasse ieri meno di oggi. Chi invece non dà credito a una tale favola ha motivo di riflessione: riflessione disincantata, senza nostalgia, che mira a comprendere cosa abbiamo perduto per la strada della storia e come possiamo ritrovare ciò di cui non vogliamo fare senza.

Un esempio solo sia consentito per sostanziare tale riflessione. Per progettare e costruire la basilica di San Pietro a Roma così come attualmente ci appare ci sono voluti più di centoventi anni. Vi si sono cimentati, ciascuno costruendo sull'opera del proprio predecessore, architetti come Donato Bramante, Giuliano e Antonio da Sangallo, Baldassarre Peruzzi, Raffaello Sanzio, Michelangelo Buonarroti e Carlo Maderno. E la nuova basilica, non dobbiamo dimenticarlo, fu edificata sopra la basilica antica, che a sua volta sorgeva sulle rovine del romano circo di Caligola. Inoltre, la sistemazione della piazza antistante la chiesa fu intrapresa da Gian Lorenzo Bernini nel 1656 e terminata undici anni più tardi. I progetti per l'accesso si susseguirono dal Seicento sino agli anni Trenta del nostro secolo, quando Marcello Piacentini iniziò i lavori dello sfortunato asse di via della Conciliazione. Anche questi ultimi si protrassero per decenni e vennero ultimati soltanto negli anni Cinquanta.

L'esempio della «fabbrica esterna» di San Pietro è estremo, ma non per questo meno istruttivo. Due sono le lezioni che se ne possono distillare. La prima: nel passato, il progetto procedeva con molta più lentezza di oggi. La seconda: nel passato, il progetto era un'opera collettiva.

Cominciamo dall'ultima constatazione. Anche in un'epoca

come il Rinascimento, che esaltava la dignità della singola personalità, gli architetti (e vi comprendiamo, in questo caso, gli urbanisti, gli arredatori, i disegnatori di oggetti d'uso) lavoravano sulla base di progetti esistenti a un'opera che erano consci di non riuscire a finire e comunque non poter firmare per intero. Pur non rinunciando a (nel caso del nostro esempio quasi sempre giustificate) ambizioni artistiche si sentivano prima di tutto artigiani. E in quanto tali erano dediti al proprio mestiere come lavoro collettivo al quale andava apportato un contributo, modesto o decisivo che fosse.

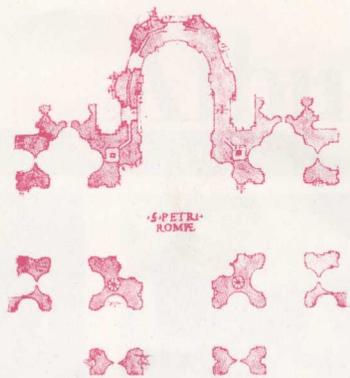
Contributo che comunque – e con ciò ritorniamo alla prima constatazione suggeritaci dall'esempio di San Pietro – veniva apportato dedicandovi un periodo di lavoro lungo. L'impegno verso il mestiere (e verso un'opera che sin dall'inizio si considerava epocale, e verso una committenza colta e esigente) non consentiva il gesto rapido, il segno frettoloso. Meno che meno l'esperimento improvvisato. Ogni soluzione doveva essere ben ponderata; perlomeno mentalmente studiata e verificata. Per questo era necessario del tempo.

Dalle due condizioni messe insieme derivava una qualità del progetto oggi divenuta rara: la densità. Densità di concetti, di idee, di implicazioni. Anche, ma soltanto in seconda battuta e come conseguenza della densità immateriale, di soluzioni tecniche, di elementi formali, di particolari costruttivi e di decoro.

Non intendiamo con questo ridurre la qualità progettuale a una pura questione di aritmetica lineare: più tempo viene impiegato, più densità si ottiene. Sappiamo bene che anche la diligentissima addizione di idee non porta che a una sorta di gran minestrone se le singole idee non sono valide in sé e strumentali a un concetto chiaro e unitario. Ma crediamo che senza una seria dose di lavoro – singolo prima e collettivo poi – nessun buon progetto, per quanto geniale ne sia l'approccio, possa maturare.

Opiniamo insomma che uno dei motivi principali di ciò che malgrado molte confortanti eccezioni appare come generale declino della cultura del progetto sia molto semplicemente il poco tempo che le viene dedicato. Abbozziamo per il nostro mestiere un elogio della lentezza intesa come ricerca paziente e talvolta addirittura dispendiosa della soluzione più giusta e bella. Esortiamo i nostri committenti, ma prima di tutto noi stessi, a concedere al progetto il tempo necessario perché divenga denso, solido e ricco.

Vittorio Magnago Lampugnani



贊美緩慢

同我們所處的沉悶愚鈍的現實相比，往昔輝煌歲月的優越性的確不足為奇。而對建築藝術與設計而言，這種司空見慣之事却不可等閑視之。在歷史的進程中，我們的城市、房屋、傢具、物品的質量持續衰落，在現實中比比皆是，屢見不鮮。因此需要對這種狀況進行研討。

暫且不談導致這無可否認的衰落的主要原因——信仰與思想意識的粉碎，共同美學標準的分裂，由漢斯·塞德邁耶既清晰又令人憂傷地加以理論化的中心的消失，我們可以從正面的、簡單的、實實在在的現象出發，開展討論。例如談論下述這樣的事實，即過去的設計所消耗的時間比今天的設計長得多。

祇有那些認為從前的時間連同耗時所完成的工作其意義要小於今日的人來說，這種觀點似乎是愚蠢的。而不贊同這種說法的人有理由去反思，不抱幻想與對往昔的懷念。反思的目的是澄清我們在歷史的進程中失去了什麼，以及怎樣才能重獲我們不願失去的東西。

這裏僅舉一例以具體說明這種反思。座落於羅馬市的聖彼得大教堂的設計與建造歷時 120 年；建築師們如多納托·布拉曼特、朱利亞諾·安東尼奧·達聖加洛、巴爾達薩雷·佩魯齊、拉斐爾、米開朗琪羅和卡洛·馬代爾諾相繼接過前任的工作，為其最後的完成做出各自的貢獻。同時不要忘記，這座新的大教堂是在古老的基址上建造的，而這個基址又是在卡利古拉的羅馬競技場遺跡上建造的。此外，這座大教堂前面的廣場規劃是由貝爾尼尼於 1656 年制定，而竣工則在 11 年之後。通往這座教堂的道路工程從 17 世紀起接連不斷，直至本世紀 30 年代才告結束，即馬爾切洛·皮亞琴蒂尼接手頗為周折的議會大道工程之時。這項工程亦拖延了幾十年，到 50 年代才完成。

聖彼得大教堂這座“永恆的建築”可能是個極端的例證，但這更能說明問題。從其中可得出兩個結論：第一是過去的設計較之今日要緩慢得多；第二是過去的設計是集體作業。

從後一點看，即使在崇尚個體特性的“文藝復興”那樣的時代，建築師們（這裏可包括規劃師、裝飾師及物品設計師）是在已有設計基礎上工作的，他們清楚這是一項自己無法完成的工作，更不能像屬於自己的作品一樣署上名字。可這些人并未犧牲其遠大的藝術志向（這一點幾乎為普遍事實所證實），他們將自己主要視為工匠，以這種身份獻身於藝術的創造，這是集體工作，且待假以時日來完成，為此各自做出一定的或是決定性的貢獻。

他們的貢獻又將我們帶回到聖彼得大教堂這個例證所得出的第一個結論上，即這座大教堂是經過一段長時間的潛心致志的工作而建成。對一件藝術品的這種承諾絕不會成為搪塞之作，或敷衍了事，更不能成為即興的實驗。每一種方法均是深思熟慮的產物，經過理性的分析與檢驗。就此而言，時間是必要的。

上述兩種情況的結合產生了當今所罕見的高質量設計：這是設計的凝聚。同時也是諸多概念、思想、內涵的凝聚。但這種凝聚祇是在較晚時期才形成，它是材料強度、技術方法和外形構件、結構與裝飾細部的綜合結果。

我們并不想據此斷然將設計質量降低成一個簡單的綫性計算：你投入時間越多，你得到的凝聚越強。大家都很清楚，倘若不同的思想本身就不完善，并有悖於一個清晰與統一的概念，無論你怎樣努力地增添思想，最終也祇能是一種大雜燴。但是，我們堅信，如果没有較長時間的工作這樣一種嚴厲的措施——首先是個人的，然後是集體的——任何項目都不會成功，無論其方法是如何巧妙。

簡言之，我們的看法是設計文化呈普遍衰落的重要原因之一顯然是投入設計的時間短缺，儘管存在着許多令人心慰的例外。因此我們不妨贊美藝術追求中的緩慢，這種緩慢是對盡善盡美的耐心的有時甚至是過份的求索。我們要奉勸客戶們，但首先是告誡自己，要給予項目以充足的時間，使其成為凝重、堅實與豐富的建築。

V. M. L.



托尼·科爾代羅

1937年生於意大利都靈市蘭佐鎮，畢業於都靈大學建築系。1962年開辦設計事務所。1970年開始與塞爾焦·胡特爾合作。1975年與佛朗哥·奧索拉合作。自1981年起獨立門戶，從事工業和建築行業的裝飾設計工作。他的作品有：1981年為巴黎肯佐公司連鎖商店設備系統設計的方案和米蘭蒂維奧利之家的結構和裝飾；1982年米蘭市圖拉蒂路蒙泰迪松大樓的修繕和結構重新改建；1983年米蘭市多內加尼廣場意大利保險公司辦公樓的結構重新改建；1984年米蘭市博西路建築結構重新改建以及在德國杜塞爾多夫、法國里爾和意大利萊昂內的肯佐連鎖商店設備系統設計。1985年與P·利維奧和G·德席爾瓦合作設計了意大利烏爾斯諾的滑雪場，此項設計曾獲專業資格設計方案；1986年參加了都靈菲亞特汽車公司董事會辦公室和會議室內裝飾及都靈新足球場設計競賽方案（此方案與S·胡特爾和F·奧索拉合作完成，並獲得了獎勵）。同年設計了米蘭馬泰奧蒂街煉鋼廠主樓重新改建方案。



格哈德·默茨

1947年生在德國巴伐利亞州慕尼黑附近的馬門多夫鎮。1975年成爲在慕尼黑黑藝術館舉辦個人展的第一位重要人物。在以後的數年中，他曾先後在德國杜塞爾多夫（與康拉德·菲舍爾）、慕尼黑（與呂迪格爾·紹特勒、海涅爾·弗里德里希、舍爾曼和克盧塞爾、在本市藝術館）、以及蘇黎世（與伊麗莎白·考夫曼）舉辦過展覽。自1985年起，他還多次舉辦過專題設計展，如：《阿爾卑斯山》（與巴爾巴拉·格拉德斯通、紐約）、《象牙黑》（維也納、斯特凡最新畫展）、《記憶在何方》（慕尼黑藝術協會）、《上升》（與馬里卡·馬拉科爾達、日內瓦）、《1987年日蝕》（與舍爾曼、慕尼黑）、《群島》（洛杉磯國際藝術博物館）、《幾何形建築模式》（阿姆斯特丹）、《懷念密斯·凡·德·羅》（與康拉德·菲舍爾、杜塞爾多夫）。1977年他參加了巴黎第6屆文獻資料展和兩年一度的青年作品展；1981年參加了科洛尼亞西亞藝術展；1982年參加了第7屆文獻資料展；1985年在布里斯托爾市阿爾諾菲尼畫廊展出《誰怕紅、黃、藍？》；1986年在比利時根特展出《備用客房》；1987年參加了第8屆文獻資料展；1988年在慕尼黑藝術之家展出《德國冬天的童話》；1990年在意大利里雅斯特的雷沃爾泰拉博物館展出《新古典主義》；1991年在柏林展出《大都會博覽會》；1992年參加了第9屆文獻資料展。



加萊里埃·布勞

跨學科小組主要從事建築、傢具、製圖、內裝修、美術和舞臺佈景設計。該小組由P·弗洛森、克勞斯·伯勒爾、塔斯·克里斯廷·皮埃萊茨工程師創建於1989年，地點設在德國弗賴堡。附屬於該建築設計事務所的還有一家出版社和美術館，在此館內經常展覽傢具、建築設計方案和其他設計作品。



雅克·赫佐格和皮埃爾·德穆龍

他們於1950年同年在瑞士巴塞爾，1975年畢業於蘇黎世瑞士聯邦理工學院建築工程系。1978年在巴西利亞開辦赫佐格-德穆龍職業設計事務所。兩人分別於1980年成爲美國伊薩卡州康奈爾大學的客座教授；1989年任劍橋和哈佛大學客座教授；1991年任新奧爾良圖蘭大學教授。1987年雙雙獲授了柏林藝術學院建築藝術獎。他們的作品多次參加個人和集體作品展，最近的一次是1991年威尼斯兩年一度的國際藝術節。他們已發表的作品有：《赫佐格和德穆龍的建築藝術和思維》，瑞士巴塞爾建築博物館，Wiese出版社1988-89年出版；《赫佐格和德穆龍》，巴塞羅那古斯塔沃·吉利出版社1989年出版；《赫佐格和德穆龍1982-90年的設計和建築》，哈佛大學和紐約里佐利1990年合作出版；赫佐格和德穆龍在慕尼黑的建築藝術，列於1991年慕尼黑展覽目錄上。



奧特和施泰因

尼古勞斯·奧特1947年生於德國格丁根；貝爾納德·施泰因1949年生於柏林。兩人均畢業於柏林高等造型藝術學院。1978年兩人合夥開辦了美術設計事務所。他們在建築、音樂、藝術、裝飾等方面設計的廣告作品非常出色，取得了令人賞心悅目的藝術效果，一時成了不同凡響、遐邇聞名的人物。1992年，柏林恩斯特·索恩出版社出版了他們兩人的作品：《從言論到形象—從形象到語言》。



史蒂文·霍爾

1947年出於華盛頓州布雷默頓。1971年以最高學分畢業於華盛頓大學建築系；1970年曾就學於羅馬大學建築系；1976年在英國倫敦聯合建築藝術學院學習。1974年至1975年，在舊金山勞倫斯·哈爾普林建築設計事務所工作；1976年遷往紐約並在那裏開辦了一家自己的建築職業設計事務所。1978年任職於美國錫拉丘茲大學；1980年任職於華盛頓大學及紐約帕森斯設計學院和普拉特學院；自1981年起任職於哥倫比亞大學專業設計規劃學院。他曾獲得七項建築進步獎和七項美國建築學會獎。1989年紐約現代藝術博物館、1991年明尼阿波利斯Walker藝術中心和威尼斯兩年一度的博覽會、1992年在蒙特利爾的加拿大建築藝術中心以及東京GA畫廊都分別組織展覽了他的作品。



魯比奧·魯伊斯-拉萊雅，阿爾瓦雷斯-薩拉

卡洛爾·魯比奧·卡爾瓦維爾1950年生在西班牙巴塞羅那，1977年畢業於馬德里高等建築藝術學院，1981-82年和1988-89年期間，曾在該校常務委員會工作。從1985年到1986年，任馬德里市政務委員會委員和該市建築師協會文化委員會主席。1991年任由C.O.A.M.組辦的《2001年之家》設計競賽評審委員會委員。

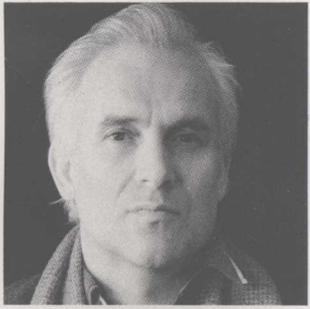
魯比奧·魯伊斯-拉萊雅、康阿斯1950年生在馬德里，1977年在該市大學畢業，1975-76年，到紐約I.A.U.S.大學攻讀建築和城市規劃專業。1986年曾任埃爾·埃斯科利亞國王400周年紀念活動組委會委員，1990年任阿爾梅里亞《建築藝術》獎評審委員會委員。

恩里克·阿爾瓦雷斯-薩拉·沃爾瑟1952年生在馬德里，1977年畢業於E.T.S.A.M.學院，自1983年起在該校任教。1985-87年曾在馬德里市古建築修復商務部工作。1986年與卡洛爾·魯比奧和魯比奧·魯伊斯-拉萊雅合作開辦建築設計事務所。已付諸實施的設計方案有：特雷斯·坎托斯的一幢居民樓（該方案獲得了1989年馬德里建築師協會獎），阿爾梅里亞音樂學院，1986-90年，馬德里國家鐵路局辦公大樓的結構改建，1990-91年，本書中介紹的辦公大樓建築獲得了1991年馬德里市成功建築最佳設計方案獎。



阿道夫·克里查尼茨

1946年生在奧地利蓬高地區的施瓦察赫，曾就學於維也納技術大學建築系。自1979年起，在維也納從事自由職業。1988-89年，任職於慕尼黑黑藝術學院。1991年榮獲維也納城市建築藝術獎，並於同年參加威尼斯兩年一度的建築藝術展覽會，其間受命主持維也納直線藝術展覽的領導工作。1992年負責主持設計和修復了柏林藝術學院。他的作品有：1983年修復維也納工廠聯合住宅區；1985年，直線派建築結構改建；1987-91年，與赫佐格/德穆龍和O·斯泰德爾合作，共建了飛行員小區；1988年，設計了聖波爾騰展覽館；1989年林茨的明星公園設計競賽方案（獲一等獎）；1989年，《威特根紀念碑》，維也納直線派展覽；1990-92年，卡爾斯廣場的維也納藝術宮；1992年，參加奧地利克雷姆斯藝術宮設計競賽（該方案獲一等獎）；與奧托·卡普芬格合作出版了《維也納工廠聯合住宅區》。1985年Compress出版社出版和《維也納直線派藝術》。1986年Bohlaus出版社出版。



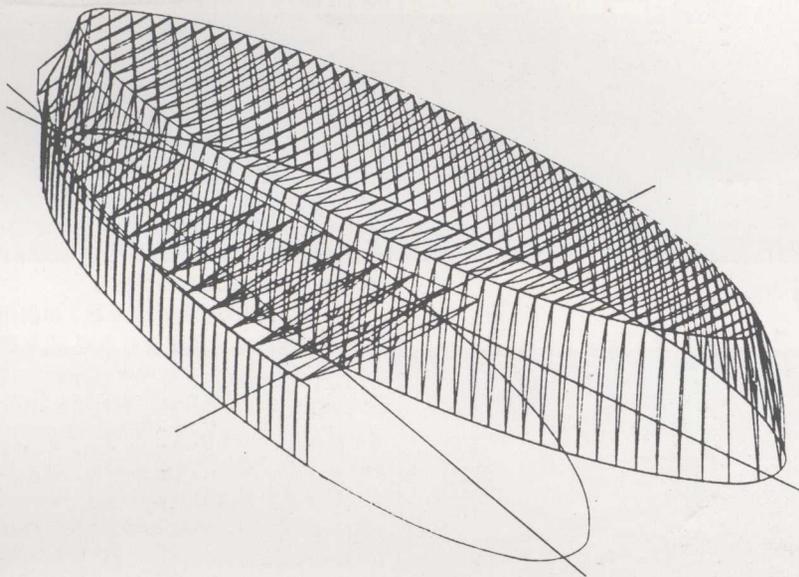
奧托·斯泰德爾

1943年生於慕尼黑，就學於慕尼黑國立建築學院（1962-65年）和藝術學院（1965年）。1966年創建了米爾斯-斯泰德爾建築藝術設計事務所，1969年成立了斯泰德爾夥伴公司。1974年成爲城市發展規劃小組的創建人之一；1979年應邀到卡塞爾大學任教；1981年任職於柏林技術學院；1991年就任劍橋MIT和阿姆斯特丹的貝爾拉赫學院客座教授。同年還成爲慕尼黑建築藝術學院的教授。他的設計事務所的工作主要集中在住房建築方面，他的許多設計方案已經在慕尼黑、卡塞爾、波恩和柏林得以實施。他近期的作品包括：1986-89年，與烏韋·基斯勒合作完成的格魯納-雅爾出版社新辦公樓；1989-92年，十字街道區建築；1989-92年，維也納兩幢居民樓；1989-93年，爲德國烏爾姆大學設計的建築。

Album

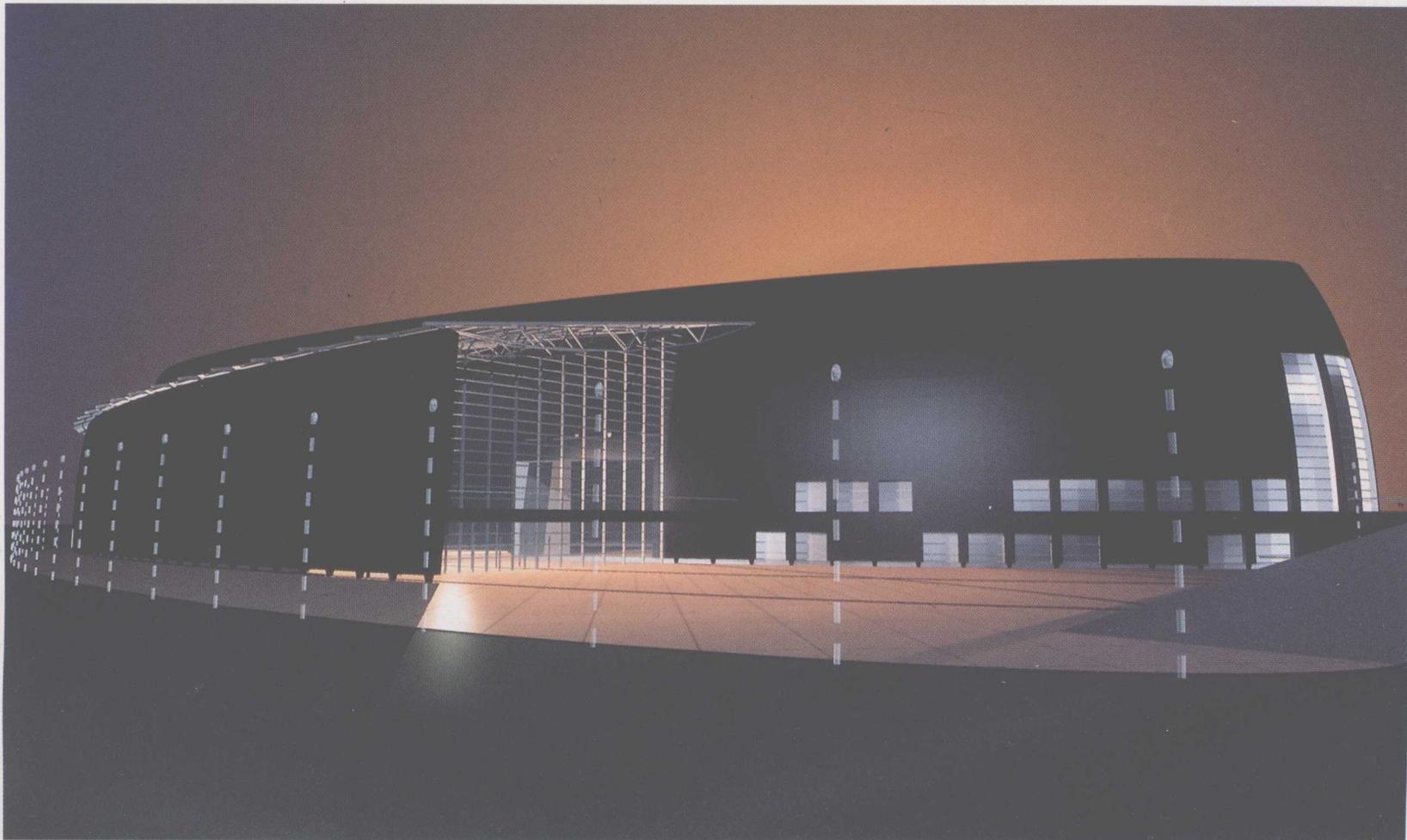
日本奈良大會堂

La città giapponese di Nara si è dotata, nell'ambito dello sviluppo di tutta l'area intorno alla stazione ferroviaria, di un piano generale progettato da Kisho Kurokawa. All'interno di questo piano è prevista la realizzazione di una nuova Convention Hall, per la quale la città ha organizzato un concorso internazionale. I cinque vincitori della prima fase (tra i 650 partecipanti) – Bojan Radonic e Goran Rako, Yoshito Takahashi, Ryuji Nakamura (Takenaka Corporation), Scott Marble e Karen Fairbanks, Bahram Shirdel e Robert Livesey – sono stati ammessi alla seconda fase del concorso con cinque architetti invitati – Hans Hollein, Mario Botta, Christian de Portzamparc, Arata Isozaki e Tadao Ando. È risultato vincitore il progetto di Isozaki, che si distingue «per la semplicità con cui risolve una situazione urbanistica complessa, per l'appropriata relazione che l'edificio stabilisce con i monumenti storici della città, e infine per le soluzioni flessibili dell'interno che permettono nuove svariate attività». La tensione dinamica tra la creazione di nuovi artefatti e l'ambiente preesistente di Nara, radicato nella sua secolare filosofia dei rapporti con la natura, oggi va recuperata. Il profilo dei tetti di Nara svela una nave galleggiante sulle onde delle tegole di ceramica. L'edificio-nave include in un solo contenitore



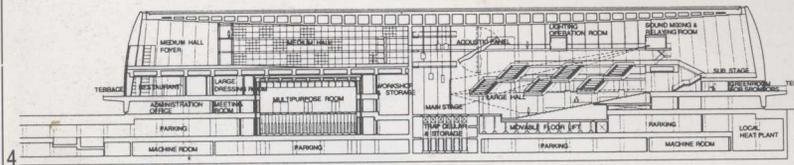
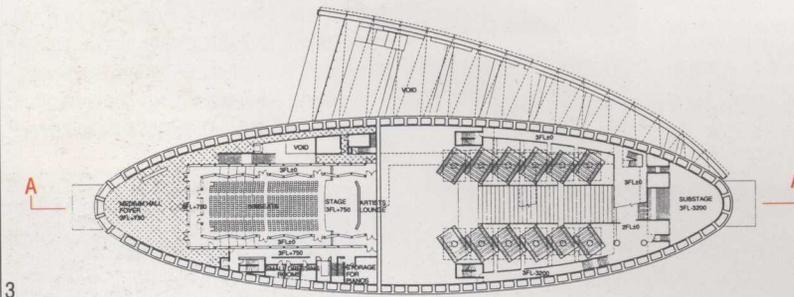
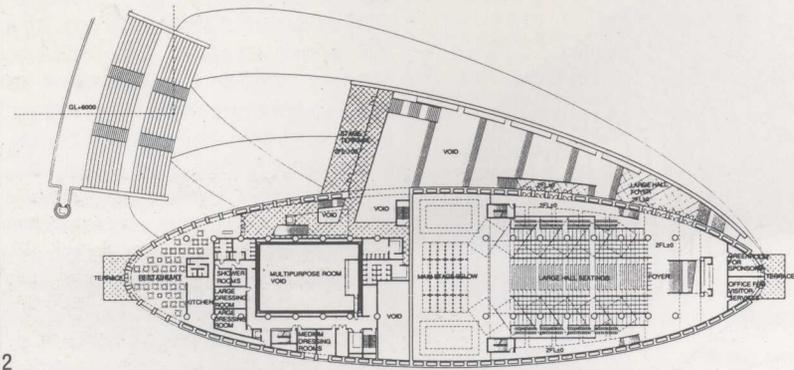
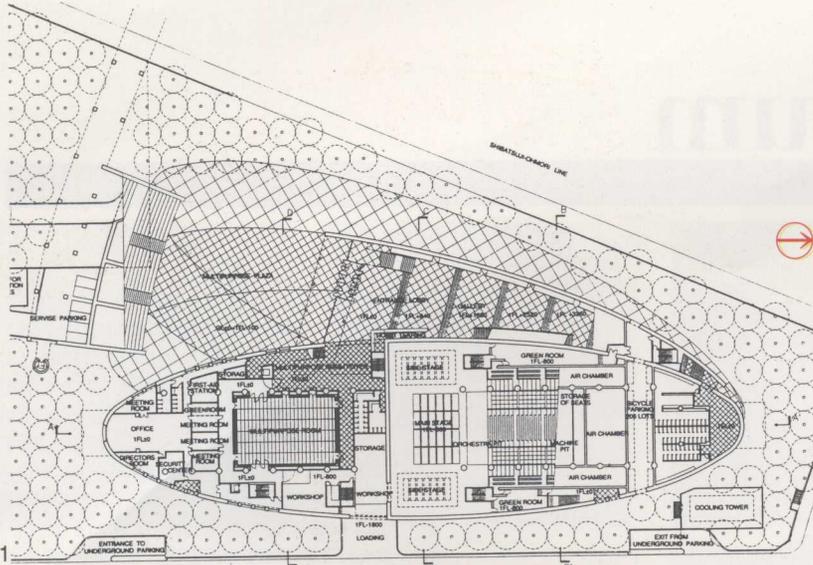
Sopra, diagramma strutturale dell'edificio. Sotto, l'edificio visto da nord-est, con la grande hall d'ingresso.
上圖:結構圖 下圖:從東北方看奈良大會堂外景

diverse funzioni. I palcoscenici e i retropalchi sono concentrati nella parte centrale della «nave», con grandi vantaggi funzionali. La griglia nord-sud della pianta della città antica di Nara definisce l'asse maggiore di questo corpo di fabbrica ellittico. E l'angolatura della parete dell'atrio d'ingresso corrisponde all'asse inclinato di 23°, creato accidentalmente dalla costruzione della ferrovia. Anche la «Festival Plaza» ha la sua genesi nel sito, nel suo allineamento con il prolungamento del livello pedonale della pianta principale. La trasformazione del rapporto tradizionale tra pubblico e attori produce uno spazio teatrale multifocale, fluttuante. La parete in corrispondenza del proscenio può essere spostata in su e in giù, oppure fatta ruotare. I sedili dei livelli più bassi della platea possono essere spostati verticalmente tramite martinetti idraulici, mentre i sedili del livello superiore possono ruotare per seguire le linee di visuale. Il livello posteriore viene utilizzato come foyer oppure come ingresso, ma costituisce anche un palcoscenico immaginario, «virtuale». L'acustica e i sistemi di illuminazione sono anch'essi variabili. Le attrezzature sceniche a vista costituiscono una soluzione rivoluzionaria per il teatro tradizionale, e rendono possibili soluzioni drammatiche completamente nuove. La sala dei concerti è costituita da doppie pareti vetrate all'interno del vasto spazio del contenitore strutturale. Lo spazio praticabile tra le due ve-



1, Pianta piano terreno. 2, Pianta piano primo. 3, Pianta piano terzo. 4, Sezione longitudinale A-A. 5, Veduta della grande sala; si notino le tribune ruotanti a seconda della posizione del palcoscenico.

1. 一層平面圖 2. 二層平面圖 3. 三層平面圖
4. 縱剖面 A-A 5. 音樂廳內景: 移動式舞臺及座位區域 6. 門廳

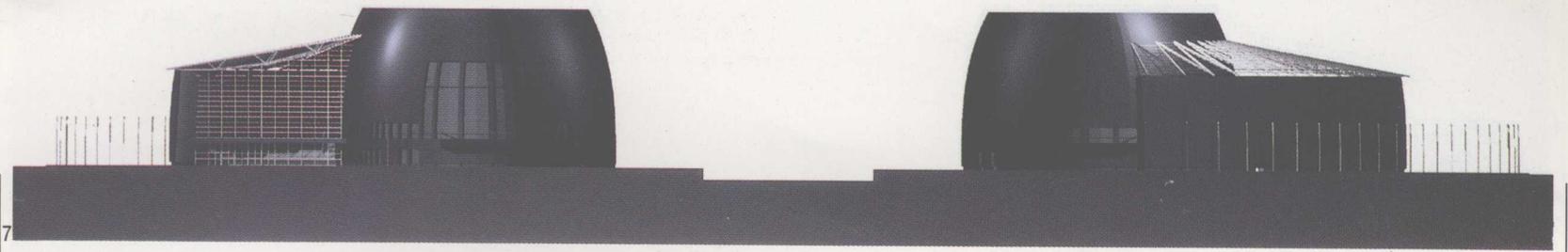


trate crea un isolamento sonoro efficace ed esteticamente gradevole. Le pareti con le loro intercapedini servono in parte ad assorbire le onde sonore. Questi elementi costituiscono letteralmente una specie di «musica congelata», metafora dell'architettura, e la hall che somiglia a una scatola da scarpe di vetro richiama alla mente la favola di Cenerentola e della scarpetta di cristallo. A paragone delle altre due sale caratterizzate dalla trasparenza spaziale, lo spazio pluri-uso («Scatola nera») è un ambiente completamente chiuso. All'interno, tuttavia, pavimento e pareti possono essere spostati e sistemati per soddisfare le esigenze di ogni tipo di spettacolo. Per garantire l'isolamento acustico la struttura di questa sala è sospesa, completamente indipendente, all'interno della struttura principale: una scatola nella scatola.

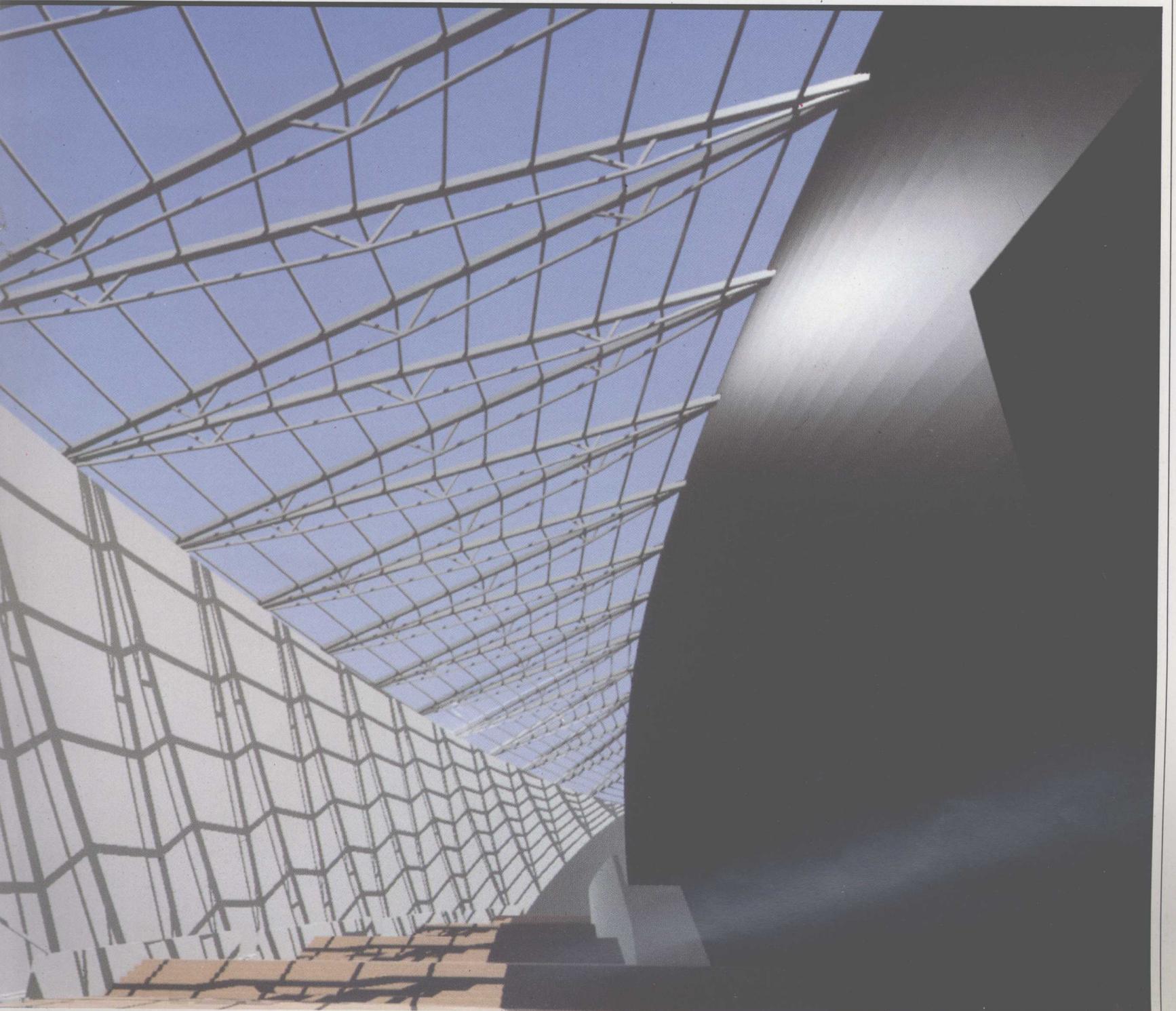
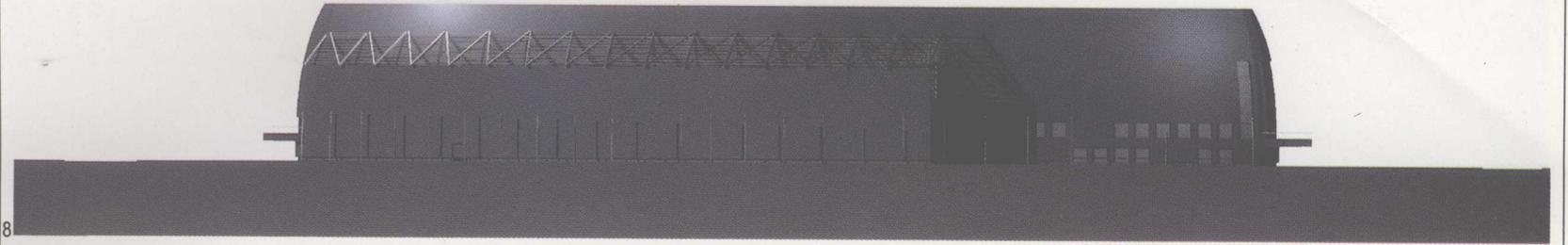
日本奈良市政當局已經採納了由黑川紀章所設計的一個總體設計方案，這是整個奈良火車站周圍地區發展規劃的一部份。這個方案包括新建的一座大會堂，為此該市舉辦一場國際競賽。從 650 部參賽作品中產生的 5 部初賽優勝名單分別是博亞諾·拉多尼科與戈蘭·羅科，高橋 (Yoshto Takahasi) 與中村 (Ryuji Nakamura) (竹繩 Takenaka 公司)，斯科特·馬布爾與卡倫·費爾班克斯，巴拉姆·希德爾及羅伯特·利夫西，他們獲準與漢斯·霍倫，馬里奧·博塔，克利斯蒂安·德波特贊帕克，五十澤 (Arata Isozaki) 以及安藤忠雄這五位特邀建築師一起參加第二輪競賽。結果，五十澤的作品最後中選。他的設計項目與眾不同之處在於通過建立該新建築物與該市歷史性建築物之間的協調關係，於複雜的規劃中表現出純樸、簡潔。另外一點是他的內部處理方法靈活，適宜開展多種新形式的活動。保持新建築物與奈良市現存的歷史風貌的和諧統一，這一思想根源於這一城市古老的天人合一的傳統哲學，這一點必須在設計大會堂時得到體現。奈良大會堂屋頂的輪廓仿佛是一條船，航行在陶質屋面瓦瀝成的起伏波濤之中。這條“大船”集各種功能於一體。它的前臺和後臺集中於“船”的中央部位，操作極為便利。奈良古城平面的南北走向決定了該橢圓形物體的縱軸。大會堂門廳的牆壁與這根軸正好成 23° 角，當然這也是由於附近的鐵路線所造成的一種巧合。“節日廣場”也是由它所處的地理位置自然形成的；與總體設計方案中步行區的延伸部份成一線。對習慣上的演員和觀眾空間座位的變更，給整個大會堂造成了一種浮動感和多個中心的戲劇性空間效果。舞臺前部的牆壁被設計成可移上移下或者轉動的樣子。二層和一層的座位可以藉助液壓裝置作垂直昇降。而三層的座位則可以按視線的需求轉動角度。後平臺則充作休息處或者出入口，但是也可以視為一個“虛設的”舞臺。室內的音響、燈光系統同樣多變，能適應舞臺變化的不同需要。舞臺的顯露部份對傳統的劇場結構具有革命性意義，從而使得戲劇表演的徹底革新成為可能。在龐大的構架中，大會堂由那雙層玻璃結構的牆體組成，兩道玻璃牆之間的循環空間，造成了有效、完美的隔音效果。中空玻璃牆體在一定程度上起到了吸收聲音的效果。如此這般巧奪天工的設計，真正應驗了建築學上那句老話，讓建

築成了“凝固的音樂”。而大會堂的“玻璃鞋盒形大廳”則令你不由得聯想到灰姑娘和她那雙玻璃鞋的故事。與其他兩個以空間透明度見長的大廳相比較，這個大廳却是全然封閉式的。但是，它的內部地板和牆體，都是可移動和重新拆裝的，這樣，就能夠適合不同表演的需要。為了防止聲音傳導，這個大廳在結構上被設計成套在一個更大的空間當中：就像小盒子裝在大盒子裏一樣。





Sopra, prospetti nord e sud. Sotto, prospetto ovest. In basso, veduta della hall d'ingresso. 上圖：南部和北部立面 中圖：西部立面 下圖：門廳

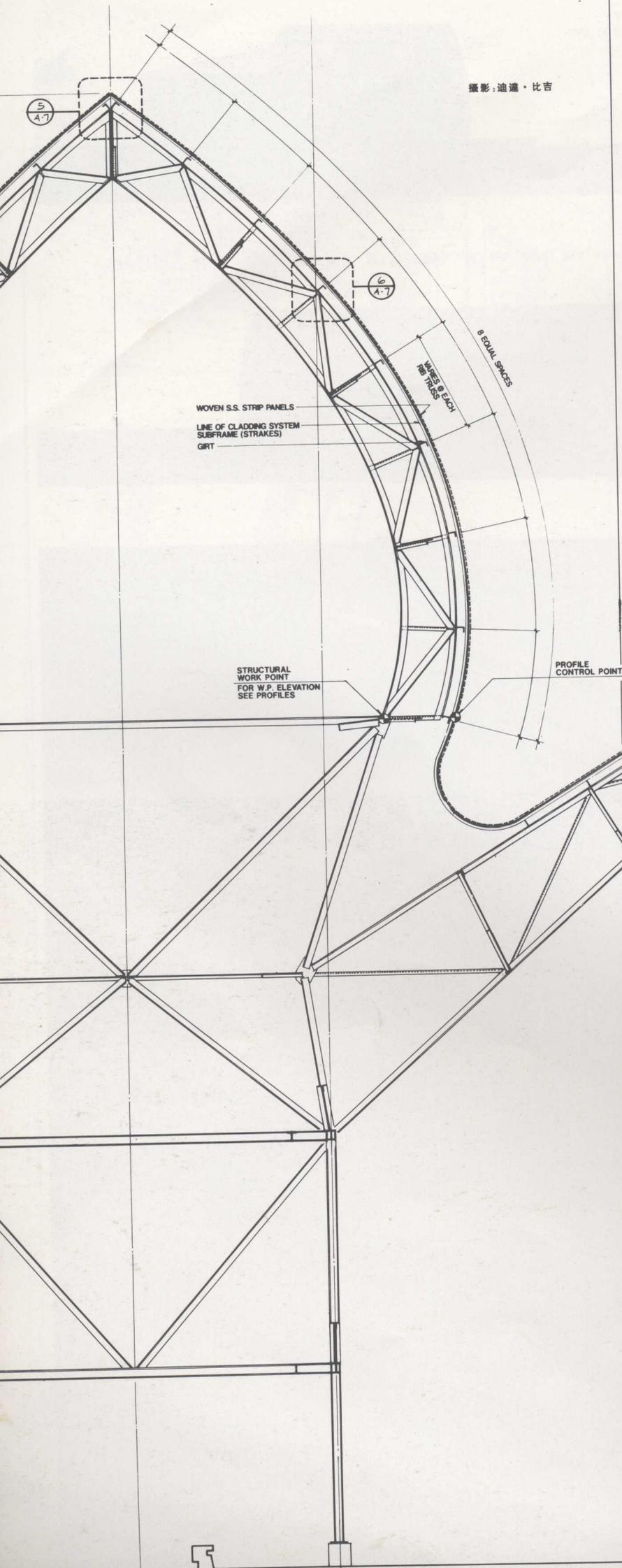
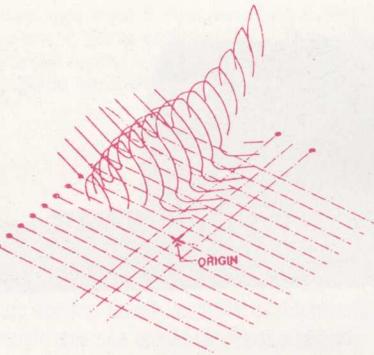


弗蘭克·O·格利 巴塞羅那奧林匹克村 魚形建築

All'inizio il pesce era una fantasia privata di Frank Gehry, forse un ricordo d'infanzia. Poi divenne una presenza ricorrente fra altri pensieri, cominciò a prendere forma in qualche disegno, fino a diventare volume. Una scultura fatta di scaglie, come un pesce vero, illuminata però dall'interno. Quasi che, non potendosi esprimere a parole (i pesci sono muti per definizione), la voglia di raccontare dovesse per forza trovare un altro linguaggio. Il pesce poi crebbe, divenne una scultura praticabile dall'interno, un oggetto in cui entrare e muoversi. Un catalizzatore di emozioni, ma anche un contenitore. L'addentrarsi in questo personale viaggio sembra dischiudere orizzonti diversi. Da un lato il pesce diventa sempre più oggetto pubblico, sottratto alla dimensione privata del ricordo; dall'altro, indagato nelle curve matematiche che ne governano la forma e costretto nelle regole del costruire, trascende verso l'astrazione di formule matematiche. Oggi che il segreto aritmetico è gelosamente custodito sul

dischetto di un computer, il pesce può diventare architettura. Sebbene simmetricamente rovesciato, non ci pare impossibile un parallelo con gli esili colonnati di Tessenow, in cui tornava sublimato il ricordo di luminosi boschi di betulle. Ma Gehry sembra guardare al mondo con occhiali rovesciati: non è il linguaggio della Architettura a nobilitare di sé le cose, piuttosto è la vita più spontanea e segreta della natura che investe le case, le piega e le anima. Simbolo, segnale, tettoia, rifugio, il pesce è un monumento che testimonia della vitalità del procedere di Gehry, capace di ibridare matematica e natura, funzionalità e sogno.

ENRICO MORTEO

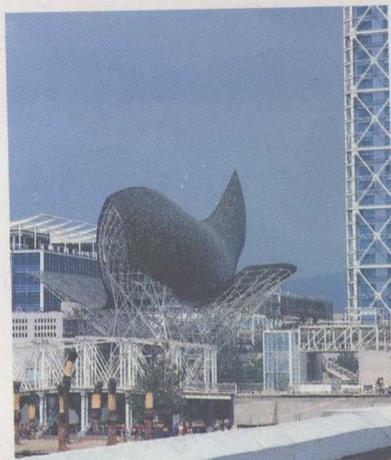


攝影：迪達·比吉

La scultura costituisce il fulcro di un centro commerciale inserito all'interno di un complesso alberghiero. In accordo con il piano tracciato da Martorell, Bohigas e Mackay per il Villaggio Olimpico, l'intervento di Gehry svolge il ruolo di cerniera fra la torre degli alberghi (progettata dallo studio SOM) e la spiaggia. Lunga 54 metri, alta 35, la grande scultura diventa attrazione scenografica lungo la passeggiata a mare, fondale astratto per le finestre dell'albergo, portico che ripara la corte del centro commerciale.

這座雕塑位於一幢大型綜合性賓館內購物中心的核心部位。按照馬爾托雷爾、博希蓋斯和馬凱的奧林匹克村設計圖，格利的這件作品聯係着賓館塔樓（由美國 SOM 研究所設計）與海灘。這座長 54m、高 35m 的巨型雕塑成爲該海濱路的焦點，是賓館窗戶的一種抽象背景，是購物中心大院的一個遊憩處。

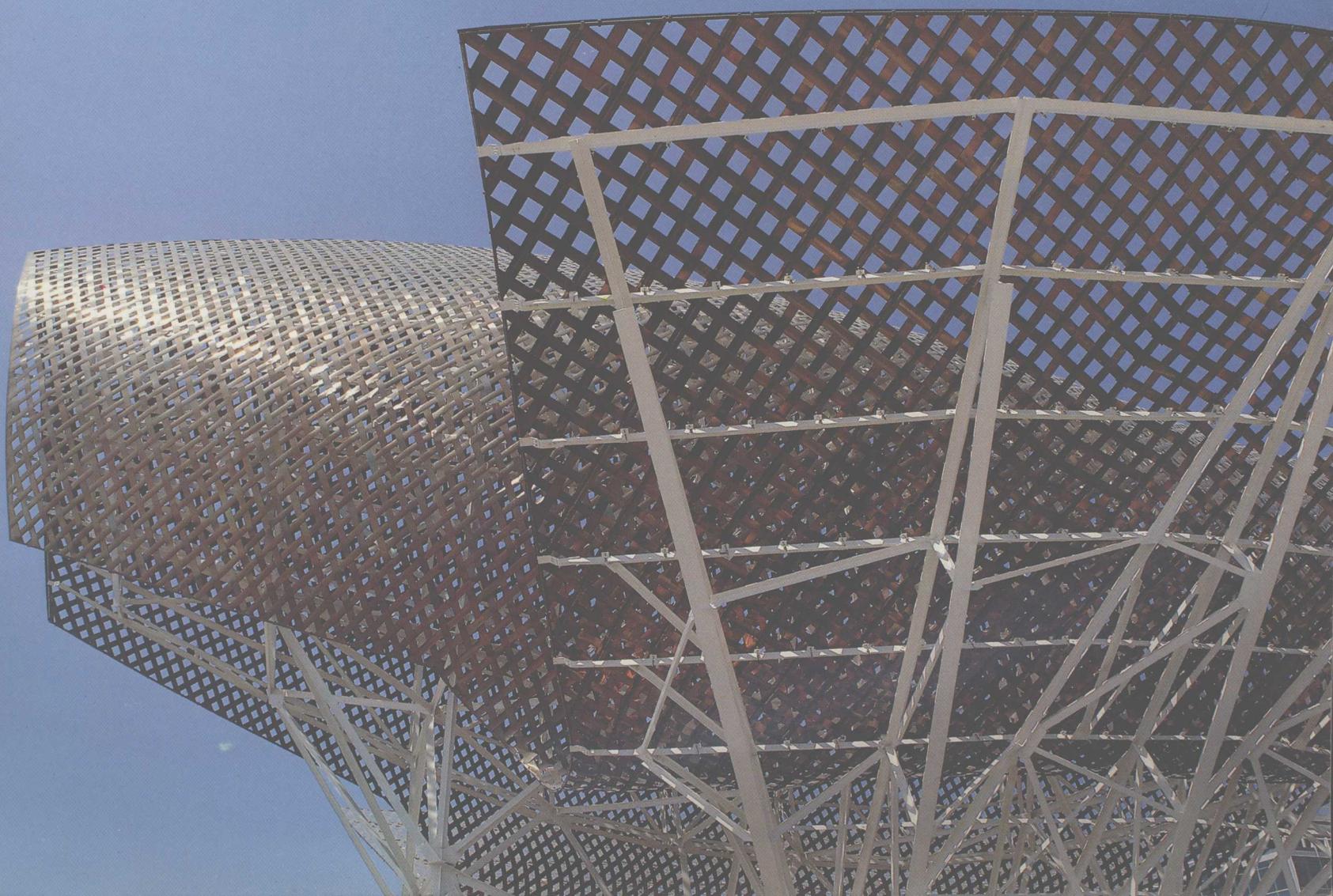
起初，這種魚形建築只是弗蘭克·O·格利腦海裏的一個怪念頭，而隨後的一連串想法却縈繞着另一條思路自然地重新浮現出來。開始，這座魚形建築只是紙上畫的幾張草圖，最後終於成爲一個龐然大物：一座遍體光亮身帶鱗片的雕塑——簡直就像一條真正的魚。這條魚好像是因爲不能與人交談，而不得不尋找另一種語言。它逐漸擴大成了人們能夠進入其體內并四處走動的一座雕塑。看來這種個人探索旅程開拓了新的視野，這條魚已超出個人記憶範疇，而漸漸成爲公共建築。同時，這種魚形建築也經過詳細研究（至少確定其形狀的數學曲線），并發現它爲建築規程所制約，所以這種魚形建築趨向數學公式的抽象。這個數學上的奧秘一旦被小心地儲存在計算機軟盤中，這條魚就變成一座建築。儘管這座建築是不對稱的，但我們認爲帶有 Tessenow 細長柱列的平行綫看來并非太不自然。這些柱列使格利的記憶昇華爲明亮的白樺樹林。不過格利與世人的觀點大相逕庭：建築語言本身并不因其存在而使事物昇華，相反，自然界神奇生生不息的生命却要馴服建築并賦予生命於其中。魚形建築是一種象徵，一個標誌，是華蓋和錦屏，一句話，是一件不朽的豐碑；它展示了格利方法的勃勃生機，以及綜合數學與自然、實用與夢想的能力。



恩里科·莫爾泰奧



Il volume del Pesce è ottenuto con una campitura di fasce in acciaio colorato, intrecciate e distese su di una struttura metallica reticolare. Pagina a sinistra sezione costruttiva e grafico computerizzato delle ordinate di sezione.
由彩色鋼帶交織連接到網狀骨架上構成的魚形建築。對面頁：加工截面圖和計算機繪製的輪廓圖。



達爾迪亞與扎泰拉 第49屆威尼斯電影節

L'allestimento dell'area antistante il palazzo del cinema in occasione della XLIX Mostra Internazionale Cinematografica (Biennale di Venezia) è stato quest'anno affidato a Giangiacomo D'Ardia e Ariella Zattera. L'intervento consiste di quattro elementi.

Il primo è un muro, detto 'Bucintoro', che separa la strada dalla zona d'ingresso vera e propria. Di forma triangolare, termina con un traliccio sul quale è posta una sagoma del Leone di San Marco. Verso la parte più bassa del muro, sull'altro lato, è sistemata, montata su un telaio, una parete in tela trasparente azzurra (maglia da cantiere), che riporta le 'moleche' simbolo della Biennale veneziana. In corrispondenza delle porte a vetri d'ingresso al Palazzo, questo muro presenta tre aperture di attraversamento, di cui due strombate verso l'interno.

Il secondo elemento è un faro, a forma di piramide tronca allungata, che contiene un riflettore con il fascio di luce diretto verso l'alto. Sulla sua parete verso la strada è dipinta una fetta del simbolo della Biennale, mentre in cima al faro sono poste, su aste metalliche, quattro piccole luci. La lanterna di questo faro è nascosta all'interno ed è costituita da tre cannoni luminosi rotanti a scambio di inclinazione.

Anche il terzo elemento è un faro, più piccolo, sempre situato sulla testata del Palazzo, verso il Casinò. La sua pianta è quadrata, e la lanterna è realizzata con una luce fissa.

Il quarto e ultimo elemento del progetto è rappresentato da una zona antistante il Palazzo rialzata con una pedana, che amplia l'area di sosta del pubblico prima e dopo gli spettacoli. Una fila continua di panchine ne sottolinea il disegno e rafforza la tensione presente in questo nuovo ambiente. L.G.

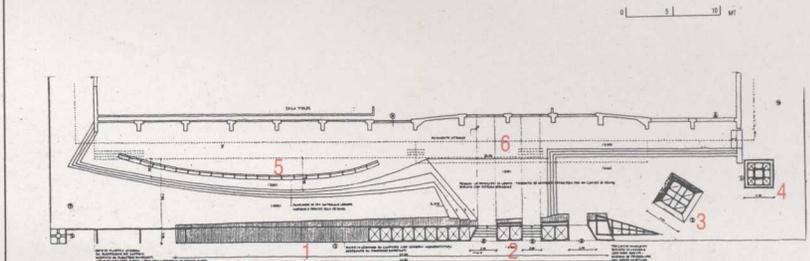
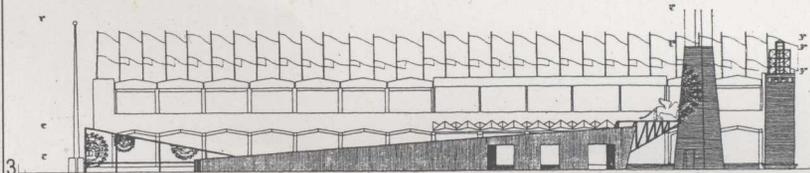
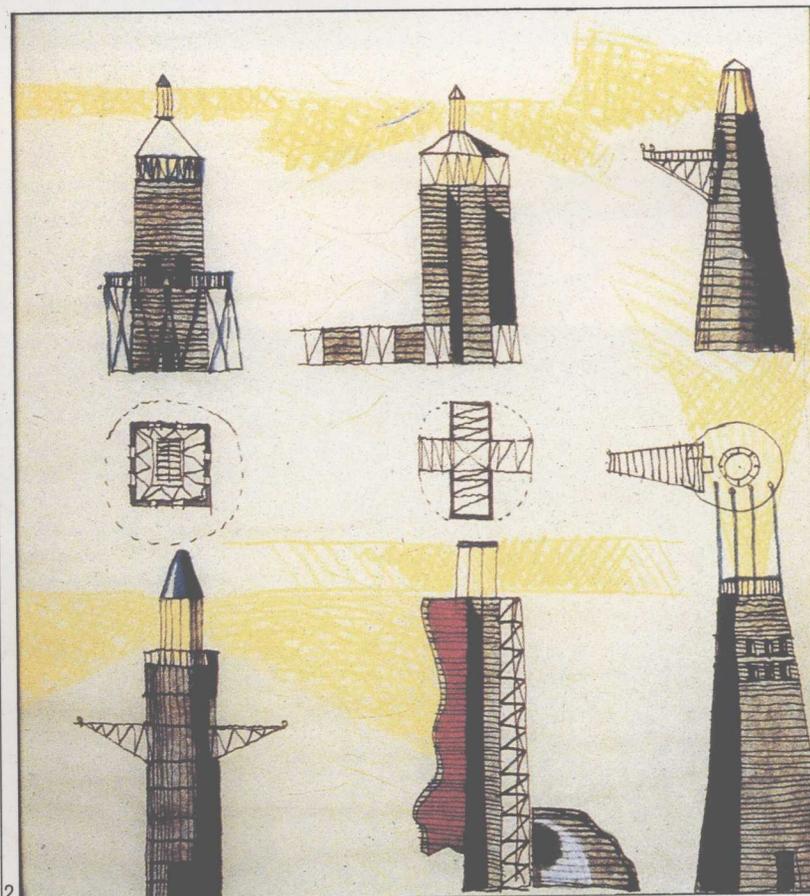
La storia. Un approdo mediterraneo alla cui banchina accosta un'imbarcazione veneta, Il Bucintoro. Vicino al molo due alti fari con le loro luci che girano in modi differenti. Parallelo alla banchina un lungo e tipologicamente anonimo edificio scialbato in calce bianca. La nave, accostando, crea uno spazio nuovo sulla curva della banchina dove la gente sosta e guarda incuriosita gli strani passeggeri che discendono e la percorrono tutta fino ad entrare nel Palazzo bianco. I fari sono costruiti con la stessa perizia con la quale i carpentieri hanno costruito la nave e di questa hanno lo stesso colore caldo ed ovattato. Sulla prua della nave il Leone Marciano.

L'imbarcazione lascia una scia azzurra e trasparente nella quale si intravede, ripetuto in varie grandezze come attraverso degli spruzzi d'acqua che rifrangano e ripetano l'immagine, lo storico simbolo della Biennale, la Moleca. Lo stesso marchio viene ripetuto più volte sui lati dei fari, come fosse il timbro impresso su una grande cassa da imballaggio destinata a un lungo viaggio per mare. I colori che dominano il nuovo paesaggio sono quelli dei porti mediterranei: il bianco e l'azzurro. G.D'A.



1. Veduta dell'intervento dalla strada. 2. Schizzi di studio degli elementi a faro. 3. Prospetto verso la strada. Sullo sfondo il Palazzo del Cinema. 4. Pianta dell'intervento (1. Il Bucintoro. 2. Accesso. 3. Faro grande. 4. Faro piccolo. 5. Zona rialzata. 6. Entrata palazzo cinema). Pagina a destra, un particolare dell'area con i due fari e la sagoma del Leone di San Marco.

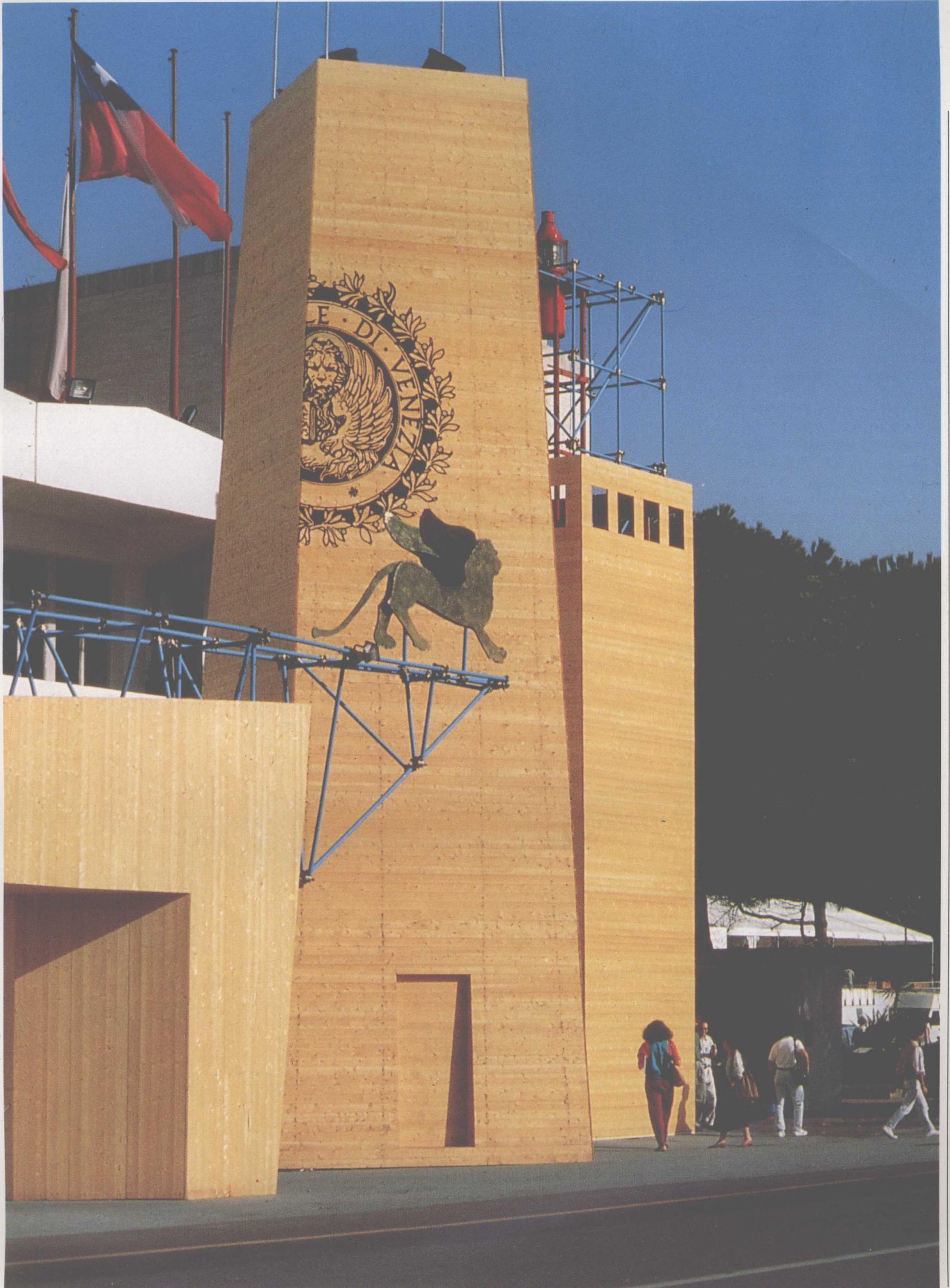
1. 街景 2. 各種燈塔構思草圖 3. 街道正視圖, 背景為電影院主樓 4. 平面圖 (①大畫舫Ⅱ號 ②入口 ③大燈塔 ④小燈塔 ⑤平臺區 ⑥大廳入口) 對面頁: 兩座燈塔和聖馬可的獅子像外形



1992年, 詹賈科莫·達爾迪亞和阿列拉·扎泰拉接受了在緊靠電影院主樓外設計一組宣傳性建築的委託, 以便在那裏舉辦第49屆威尼斯國際電影節。這項每年一度的9月盛會由威尼斯藝術節委員會組辦, 其設計方案由四個建築組成。第一個建築是一道牆, 稱為“大畫舫Ⅱ號”, 它將電影院入口與街道隔開。這道三角形牆體的一端是一座畫有使徒聖馬可帶翅膀的獅子像的塔樓, 而另一端的牆根附近是一塊安裝在框架上的淡藍色半透明建築工地塑料板, 板上畫有一些威尼斯藝術節的標誌 Moleca。在電影院主樓入口的幾個玻璃門對面有三條通道穿牆而過, 其中兩條通道呈八字形。本項設計中的第二個建築是一座向着天空發射光束的燈塔, 它形似截了頂的細長金字塔。燈塔臨街一面有一段漆上了藝術節的標誌, 四盞小燈安裝在其頂部的四根金屬杆上, 藏匿於燈塔內的主光源則由三個按不同角度安裝的旋轉信號燈構成。第三個建築是位於電影院一端涼棚處的一座方形小燈塔, 其光源是固定的。第四個建築, 亦即本項設計的最後部份, 是電影院主樓前面高出地面的平臺, 它為公眾提供電影放映前和放映後聚會的場所。一排排長凳渲染了這種設計效果, 增強了處於這一新環境裏人們體驗到的緊張感受。 L.G.

傳說在地中海一個碼頭停泊着一艘威尼斯船“大畫舫Ⅱ號”, 碼頭附近有兩座高聳的燈塔, 信號燈各自旋轉着。沿碼頭屹立着一幢不知其類型的白灰粉飾的長形建築物。當船靠向泊位時, 船與彎曲的碼頭之間將形成一個新的空間。當地居民停下脚步好奇地盯着正在登岸的陌生旅客們, 這些造訪者上岸後, 走過長長的碼頭, 進入那幢白色宮殿。兩座燈塔同船一樣, 製作精巧華麗, 光彩照人, 並且兩者都具有相同的柔和暖色調。船頭上畫有威尼斯標誌聖馬可的獅子像。船體在水中倒映出清晰、淡藍色的影子, 從船影中, 人們能夠隱約看見藝術節的歷史性標誌 Moleca。船體在水中振盪激起的浪花, 折射出形狀大小不等的標誌, 反復映現出來, 並且也反復映現在兩座燈塔身上, 猶如以往裝遠航的巨型包裝箱上打印標記。這一新景觀的白色和淡藍色便是人們親切熟悉的地中海港灣的色調。 G.D'A.

設計師: 詹賈科莫·達爾迪亞, 阿列拉·扎泰拉及蘇珊娜·費里尼

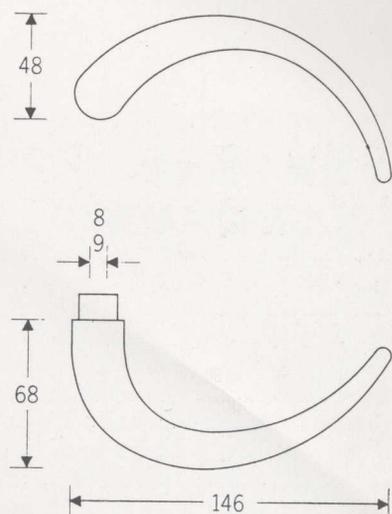
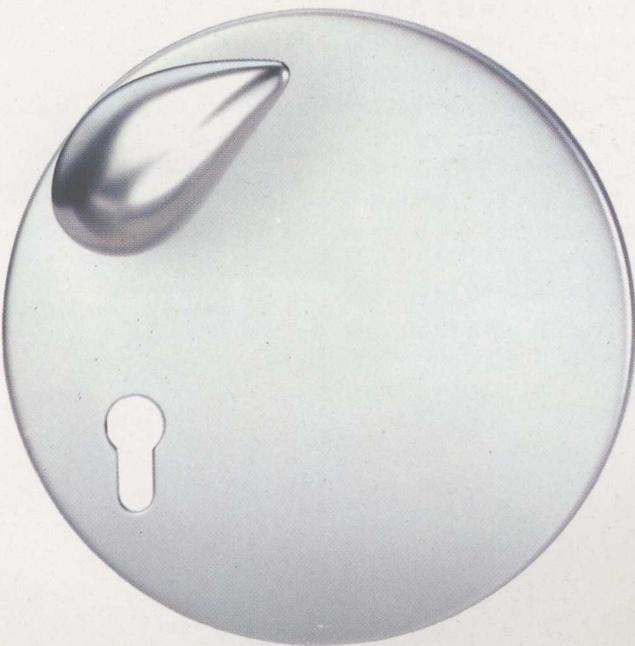
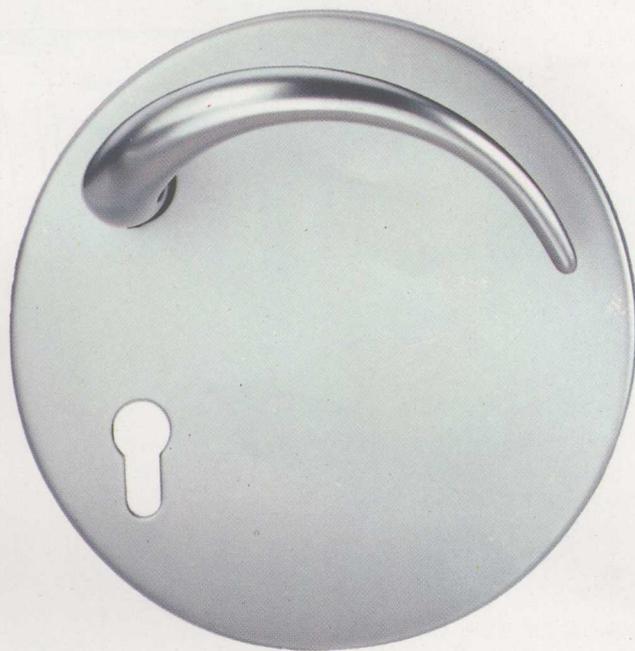


菲利普·斯塔克 把手

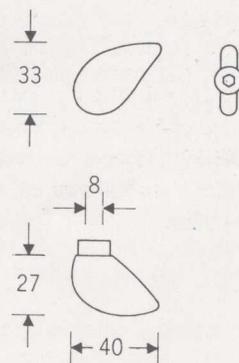
Aprire e chiudere una porta. Afferrare la maniglia per pochi secondi. Ergonomia del minimo. È molto più il tempo che si passa a guardare una maniglia di quello in cui la si usa. Funzione estetica. Ergonomia della prossimità. Passare vicino ad una porta senza che gli abiti si impiglino nella maniglia. Evitare spigoli eccessivi con cui farsi male. Proteggere il battente dalle manate con una placca protettiva. Entro i confini del buon senso esistono ampi margini di libertà per il talento naturale di Philippe Starck che, coadiuvato da tecnici espertissimi, può sempre trasformare un gesto in un oggetto. E.M.

人們開門和關門時，握住把手的時間祇有幾秒鐘。這涉及到一點人機工程學。人們觀看把手的時間要比抓住它的時間多得多，因為它具有一種美學功能，此外還涉及近似人機工程學。人在穿過門口時，衣服不應被把手鉤住，還要避免尖銳邊緣可能造成的傷害。為了遮蔽門扉上的斑痕，採用了門把擋板的方法。在常識範圍內有一個廣闊的天地供菲利普·斯塔克的才智馳騁，當然還有技術專家的相助。他們在這方面將一個手勢融入一個物件。 E.M.

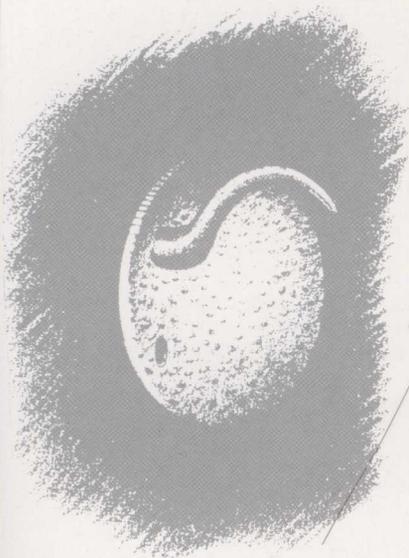
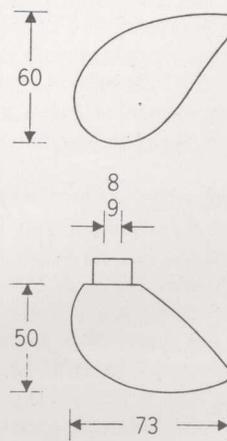
生產廠家：德國布拉克爾 FSB 廠



La serie PS1 in tre versioni: dall'alto in basso quella con la maniglia tradizionale, quella a scrocco per servizi igienici e quella con impugnatura a pomello. Schizzi di progetto e diagrammi dimensionali. La serie, realizzata in alluminio, è completata dalla maniglia da finestra e da un pomello per mobili mutuato dal piccolo scrocco.



PS1 產品分三種類型：從上至下，傳統把手，浴室彈簧把手，球形把手。設計方案草圖和尺寸圖。除這三種把手外，還有窗戶把手和藉鑿小彈簧把手的傢具球形把手。這些均為鋁製產品。



“私人生產”公司生產
攝影：弗朗切斯科·拉迪諾

米凱萊·德盧基 7號小型機械裝置

Quando, oramai qualche anno fa, Michele De Lucchi cominciò la sua parabola progettuale, sembrava intenzionato a muoversi in una atmosfera dichiaratamente giocosa. Elettrodomestici che avrebbero potuto abitare la cucina di una casa di bambole postfunzionali, sedie a metà fra le coreografie di Schlemmer ed il circo Togni, una casa di vacanze per un Davy Crockett ipermoderno. La ricerca di De Lucchi rappresentava la declinazione ludica dell'utopia radicale italiana, la cui componente fortemente politica – tipica delle ricerche di quegli anni – si trovava ad essere sostituita dal gioco e dall'ironia.

Con questo bagaglio De Lucchi entrò in contatto con la grande industria: il gioco fu chiamato a confrontarsi con le regole dei grandi numeri e della ripetitività seriale, con la massificazione del mercato e l'identità aziendale. Un confronto che avrebbe potuto schiantare le più belle ambizioni.

Il giovane architetto accettò invece la sfida con ottimismo, cercando di trasferire i valori eticamente positivi del mercato nel proprio universo creativo e, viceversa, la leggerezza dell'ironia nel mondo serio della produzione industriale. Dopo anni di collaborazioni con aziende quali l'Olivetti e la Pelikan, l'Artemide e la Kartell, De Lucchi sembra aver maturato un nuovo punto di equilibrio nel suo percorso. Per sperimentare liberamente le proprie convinzioni, decide due anni fa di dar vita ad una micro-azienda, una sorta di laboratorio personale.

Programmaticamente denominata Produzione Privata, questa nuova attività inizia a raccogliere un catalogo di oggetti minimi, a mezza via fra il manifesto poetico e la dimensione domestica. Vasi, appendiabiti, candelieri, lampade formano un paesaggio oramai significativo. Due sembrano essere le chiavi intorno a cui si sviluppa la ricerca: una, più convenzionale, sulle valenze della decorazione; una seconda più originale incentrata sull'idea di "macchina minima".

E proprio questa idea di macchinismo semplice pare riproporre – capovolto e maturato – l'antico vizio del gioco. Oggetti che si aprono e si chiudono, lampade con schermi mobili per modulare ed orientare la luce, candelabri dai vistosi contrappesi in egual misura ridondanti e fisicamente necessari. L'ironia che alle origini era come una pelle applicata sugli oggetti, diviene con l'idea della macchina e del movimento un elemento costitutivo del disegno stesso, capace di alleggerire le forme e l'uso.

Fra i numerosi progetti, presentiamo qui una delle lampade di Produzione Privata, la Macchina Minima n. 7. Sospesa ad una trama di fili sottili ed equilibrata da un contrappeso centrale, una esile struttura cromata che sale, scende e ruota, spostando nello spazio un cappello di pergamena traslucida. Un volume fatto di nulla, definito solo da una geometria delicata: un mobile che sembra preda del vento, ma che porta la luce con eleganza, leggerezza e precisione.

ENRICO MORTEO

前些時候，當米凱萊·德盧基開始從事設計生涯時，他似乎想以公開宣稱的玩世不恭態度來掩飾自己的真實面目。他早期的設計項目包括可用來裝備後功能主義派小房中廚房所需的家用設備：安放在 Schlemmer's 各舞蹈表演室之間的休息室中的椅子和適用於馬戲團帳篷的物件，以及一棟超現代派的戴維·克羅克特的度假屋。德盧基的設計體現了意大利激進的烏托邦派的娛樂風格。而代表當時該陣營的設計人員的高度政治性則被玩世不恭和嘲諷所取代。

有了這種經驗的德盧基碰到了大工業時代：娛樂消遣要與批量大生產的法則相協調，而且還不得不與大規模市場和公司相競爭。這是一項可以壓垮最偉大抱負的艱巨工作，可是德盧基這位年輕建築師却欣然接受了這一挑戰，努力將市場所具有的合乎倫理道德的美好東西轉移到自己的創造天地中。這項工作觸及兩個方面，因為德盧基試圖以輕鬆的嘲諷來充實現代製造業這個呆板的領域。

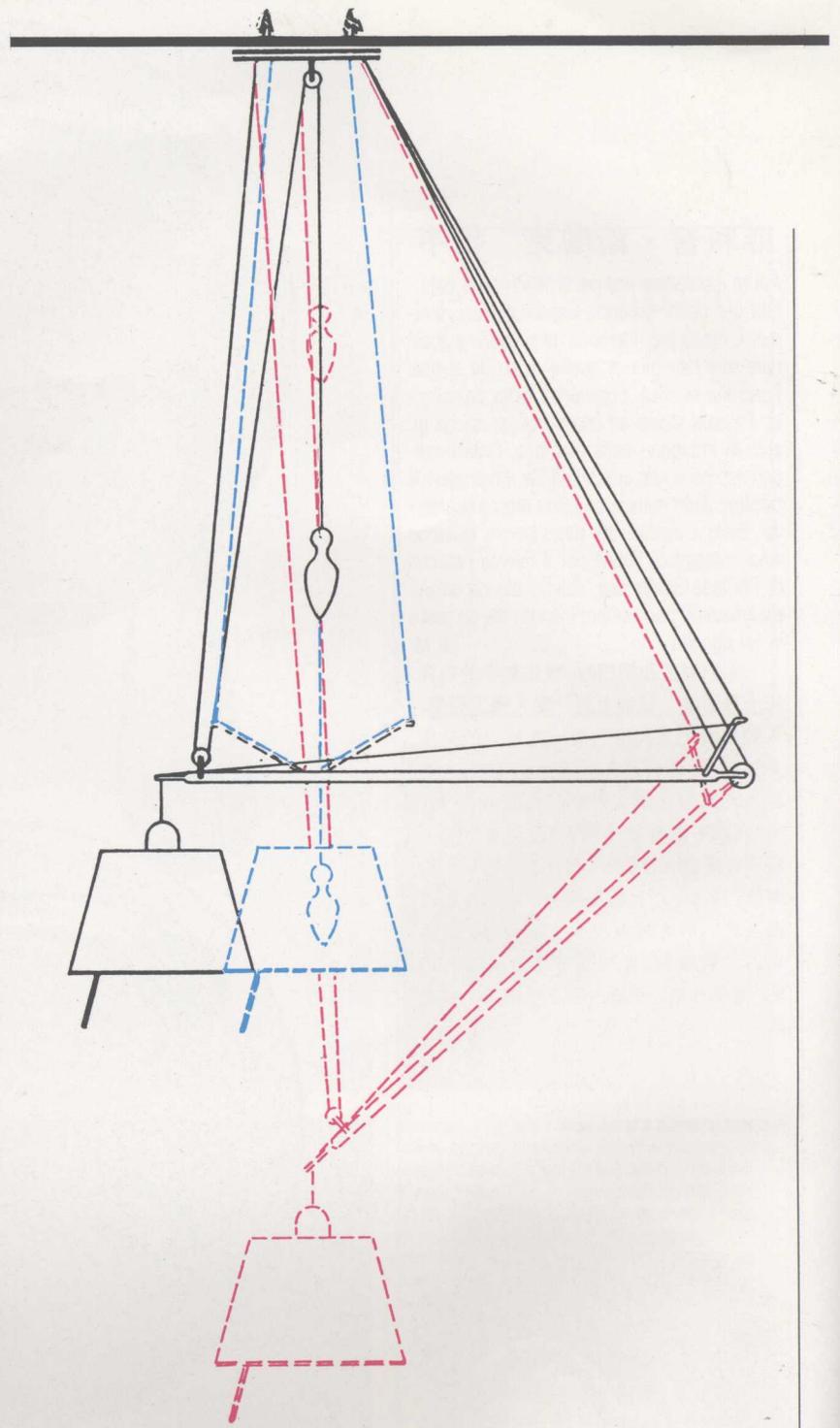
經過同奧利韋蒂、佩利坎、阿爾泰米德和卡特爾這些大公司的數年合作之後，德盧基似乎已經進入他人生旅途的一個新的更成熟階段。為了便於驗證他的信念，德盧基在兩年前決定成立一個微型公司，它可以說是一種私人實驗室。其主題由企業的名稱“私人生產”公司體現出來。現在它生產出的一系列“微型”物品，一部份是富有詩意的形象宣言，一部份是家用人工製品。瓶飾、衣帽架、燭臺及電燈等現在都構成重要的室內景觀。

這種設計體系得益於兩個基本方面。一個是用較常規的方法審查研究裝璜問題，另一個是用較有創造性的方法解決“微型機械”的問題。這種簡單機理的概念似乎又使德盧基以一種顛倒混亂却是成熟的方式回歸於從前的玩世不恭的方法。

德盧基的最新一組創作由能開能合的物件組成：帶有調節、引導燈光的可移動燈罩的電燈；帶有惹人注目的平衡塊的燭臺，這些平衡塊看似多餘實則必要。這些機械與運動的概念已將那種嘲諷意味（最初就像附着在物件上的外皮）轉變成了由設計本身自然生成的東西。因此這些產品的形式和使用更靈巧。在此，我們介紹他衆多設計的一例，即“私人生產”公司的電燈之一——7號微型機械。

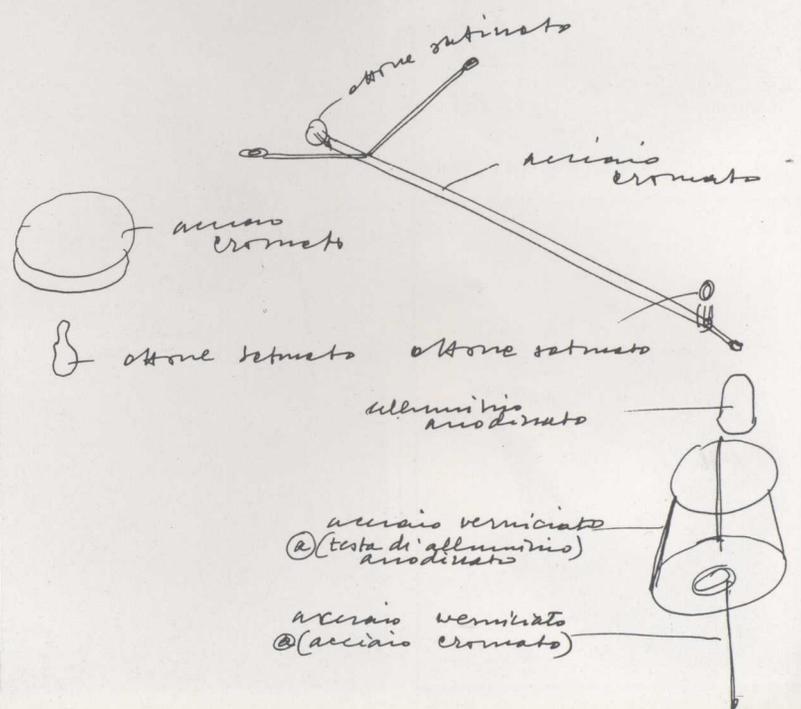
它由網狀細鋼絲懸挂起來並通過中央平衡塊予以平衡。這個精巧的鍍鉻機構可昇降和旋轉，它帶着一個半透明羊皮紙燈罩按其行程在空中移動。

該機構僅是一個由優雅的幾何形狀確定的空架子，然而它是一個運動裝置，看似由風吹着四處漂移，實則是將燈光優雅、輕盈、準確地投出。
恩里科·莫爾泰奧



In alto, un diagramma che mostra sovrapposte tre fra le infinite posizioni della lampada; in basso uno schizzo con evidenziati i materiali dei componenti. Nella pagina a destra, un'immagine della lampada.

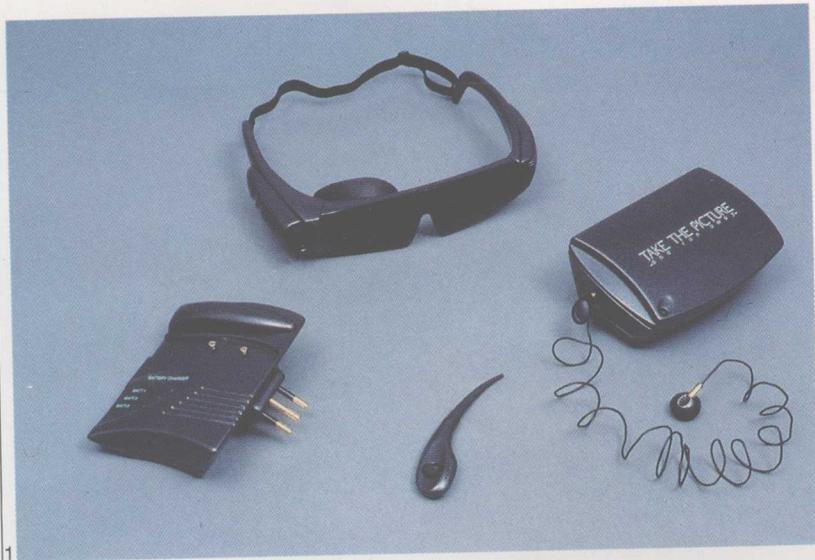
上圖：示出電燈許多位置中三種位置的示意圖；下面草圖標明各種材料 對面頁：電燈實物







Una microtelecamera (del tipo usato in Formula Uno) è incorporata nell'estremità destra di una montatura simile a un paio di occhiali da sole. L'alimentazione e il microfono sono invece alloggiati nell'estremità sinistra. Entrambi questi elementi sono intercambiabili con altri dalle diverse caratteristiche, così che sia possibile utilizzare differenti ottiche, batterie sempre cariche o microfoni ad alta sensibilità. Un interruttore posto nella parte inferiore della telecamera allerta il sistema: il registratore si accende, le lenti degli occhiali si oscurano grazie a cristalli liquidi accoppiati alle luci stesse, permettendo all'occhio destro di vedere ciò che la telecamera riprende grazie a un mirino «reflex» analogo a quello delle macchine fotografiche. Un telecomando comanda l'inizio e la fine delle riprese e l'azione dello zoom.



一臺微型電視攝像機(常用於一級方程式賽車比賽的那種類型)嵌入類似於普通遮陽眼鏡的鏡框的右端。左端安放電源和麥克風,這兩個部件都可以同其他具有不同特性的部件互換。這樣,就可使用不同的鏡頭、長效電池或高靈敏度麥克風。位於電視攝像機下部的一個開關可控制整個系統,記錄器起動後,遮陽鏡鏡片則用本身發光的液晶塗黑,藉用於一個類似於照相機反射式取景器,右眼就能看到電視攝像機正在拍攝的景物。用一個分離的遙控器操縱攝像的起止及變焦動作。



斯特凡諾·科莫和里奧·塔塔爾萊蒂 手提式攝像機

Per diversi anni la progressiva riduzione dimensionale dei componenti elettrici ed elettronici delle macchine è stata al centro di infinite discussioni ed interrogativi progettuali. Chi si poneva sul versante purista e strettamente funzionale soffriva per la 'smaterializzazione' del proprio oggetto di indagine, privato di precisi vincoli formali e di funzionamento. Chi invece cavalcava l'onda di un progetto fortemente semantico gioiva per gli accresciuti margini di libertà e di invenzione. In mezzo al campo i 'maestri' giostravano con sapienza, miscelando limiti tecnici più o meno aleatori con elementi evocativi ridefinendo continua-

mente il terreno del contendere. Il grado di miniaturizzazione raggiunto oggi da alcune macchine - termine in verità assai improprio vista la pressoché totale estinzione di veri e propri meccanismi - sembra spostare radicalmente il centro dell'attenzione su nuovi e forse più tangibili problemi. La contrazione delle dimensioni di molti apparecchi sembra rimescolare in modo drastico alcune tipologie di oggetti, che da fissi o tutt'al più trasportabili stanno diventando accessori da indossare. Se l'antesignano di questa trasformazione fu senza dubbio l'orologio, è la commercializzazione del walkman che segna la svolta più significativa. Ovviamente giapponese, questo nipote 'intelligente' del vecchio mangiadischi, conduce il progetto a confrontarsi con due soli parametri: la leggerezza e l'ergonomia acusti-

ca della cuffia, ben presto ridotta a piccoli auricolari. Il telefono, con le nuove versioni cellulari, sembra oggi destinato a una altrettanto rapida evoluzione; mentre il televisore si è arrestato solo per precisi vincoli di visibilità dell'immagine. La telecamera, che negli anni '50 era ancora un ingombrante scatolone tecnico impossibilitato a uscire dagli studi di ripresa, è diventata in meno di trenta anni un elettrodomestico portatile e leggero. Ma un passo ulteriore sembra essere possibile, e la telecamera potrebbe apparentarsi con la macchina ottica minima, per eccellenza, cioè gli occhiali. Il progetto che presentiamo in queste pagine non è ancora un prodotto commerciale. È stato invece insignito del terzo premio alla seconda edizione del concorso «Design the Future» che, patrocinato dal quotidiano *Nihon*

Keizai Shimbun, si è concluso nello scorso dicembre a Tokyo. Per quanto sia innovativo il sistema proposto utilizza tecnologie attualmente disponibili e non è escluso che in un tempo abbastanza breve possa approdare nei negozi. Riconducendo a un rapporto così essenziale e ravvicinato con il corpo umano la 'macchina' ritrova una dimensione al tempo stesso più astratta e più familiare che, nel rimettere in gioco tipologie di oggetti ben conosciuti e collaudati, rilancia nel progetto e nel futuro il patrimonio di esperienza e di cultura che l'uso ha sedimentato nel tempo. E.M.

幾年來,電器機械和電子機械各個部件的穩步小型化是無休止的設計討論和質疑的焦點。功能方面要求最完美、嚴格的那些部件失去了其物質的形態,設計時不受