

HARBOUR FOR
CULTURES
THIRTEENTH
INTERNATIONAL
DESIGN CONTEST
TRIESTE
CONTEMPORANEA

tsc
ont



BEBA



a production / *una produzione*
Trieste Contemporanea. Dialogues with the Art of Central Easter Europe

in the framework of / *nell'ambito di*
2018 activities of the "Harbour for Cultures" project
under the auspices of / *sotto gli auspici di*
CEI–Central European Initiative / *InCE–Iniziativa Centro Europea*
BEBA Foundation, Venezia
with the patronage of / *con il patrocinio di*
Ministero per i beni e le attività culturali
Comune di Trieste
with the funding of / *con il contributo di*
Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia
with the collaboration of / *con la collaborazione di*
MAO–Museum of Architecture and Design, Ljubljana
Culturelink Network/IRMO Croatia
ICA–Institute for Contemporary Art, Zagreb
KCB–Cultural Centre Belgrade
L'Officina, Trieste
Studio Tommaseo, Trieste
in association with / *assieme*
Continental Breakfast network

exhibition of the projects by / *mostra dei progetti di*
Meriç Arslanoğlu (Turkey / *Turchia*), TRIESTE AWARD, BEBA AWARD
Julia Landsiedl (Austria), GILLO DORFLES AWARD
Milan Ranković (Serbia), CEI AWARD
Ines Vlahović (Croatia, *Croazia*), SPECIAL MENTION
Sunay Paşaoğlu (group leader) + Cansu Dinc, Beyzanur Meric and Ebranur Yılmaz (Turkey / *Turchia*), SPECIAL MENTION

venue / *sede*
TRIESTE, STUDIO TOMMASEO, VIA DEL MONTE 2/1
period / *periodo*
SEPTEMBER 8 – OCTOBER 31, 2018 / 8 SETTEMBRE – 31 OTTOBRE 2018

FREE ADMISSION / *INGRESSO LIBERO*
opening hours: Tue – Sat, 5 – 8 pm / *orario: mar – sab 17 – 20*

© 2018 triestecontemporanea
via del Monte 2/1, 34122 Trieste – Italy
+39 040 6309187
info@triestecontemporanea.it
www.triestecontemporanea.it

HARBOUR FOR CULTURES. This edition of our design contest contributes to “Harbour for Cultures”, an important international ongoing project that Trieste Contemporanea is working at: now is the turn of European designers to challenge an utopian vision beyond geographical and mental borders.

H/C is an ongoing two-year project launched by Trieste Contemporanea at the eighth CEI Venice Forum for Contemporary Art Curators (Venice, May 12, 2017). Drawing inspiration from the real case history of how to convert and reuse the area of the Porto Vecchio (old port) of Trieste and ideally looking for an accessible model of a shared society, the H/C research and discussion is based on both the historical functions of port activities carried out for economic interest (exchanges of goods, insurance issues and commercial profit) and the idea of “suspension” inherent in the imaginary of a port (of arriving, temporarily belonging and then leaving). Thanks to the creative minds of art curators, artists, designers and other professionals H/C project is developing in curatorial workshops and meetings, in-depth studies, art exhibitions, multidisciplinary events and focused questionnaires, addressed both to experts and non-experts, in view of shaping an image of a “new” port of cultures.

THE TOPICS OF THE 2018 COMPETITION.

MAIN THEME – WHICH OBJECT WOULD YOU IMAGINE TO FIND IN / BRING TO / TAKE FROM A HARBOUR FOR CULTURES? Participants have been asked to conceive an original and innovative item of contemporary design that could be useful in a possible harbour for cultures.

TRIESTE AWARD THEME (THE DEDICATED THEME) – The Trieste Award challenge has been to invent, in terms of social design or relational design, something pertinent to a harbour for culture – the 2018 subject of the competition – but peculiar for the area given of Porto Vecchio, which, with its specific characteristics of a once successful trading port, is now an industrial heritage site to be rethought for the modern life of the

whole city. Participants have been asked to CREATE WAYS TO INTERACT WITH THE EXISTING REAL MAP OF TRIESTE'S PORTO VECCHIO BY INVENTING AN ORIGINAL AND INNOVATIVE OBJECT, OR A TEMPORARY STRUCTURE. The proposed projects have had to be led by one or more of the following principles: relational, interactive, inclusive, being of collective interest, able of gathering people, able to produce engagement.

FEW WORDS ON THE CONTEST. Since its foundation in 1995, thousands of European designers have sent their projects to the competition which is advertised under the patronage of the Central European Initiative every two years. The contest is open to designers from the 18 CEI Countries and from the 3 Baltic Countries, Germany, Kosovo and Turkey. From 2008 the first absolute award is named after Gillo Dorfles (1910-2018), founder of the competition and historical president of its jury. The CEI Award was created in 2006, for the best design from one of the non-EU CEI countries. The 2018 total prize money is € 9000.

[index](#)

HARBOUR FOR CULTURES (PORTO DI CULTURE). Questa edizione del nostro concorso di design contribuisce a "Harbour for Cultures", un importante progetto internazionale al quale Trieste Contemporanea sta lavorando: tocca ora ai designer europei di rispondere alla sfida di una visione utopistica oltre i confini geografici e mentali.

H/C è un progetto biennale lanciato da Trieste Contemporanea all'ottavo CEI Venice for Contemporary Art Curators (Venezia, 12 maggio 2017). Ispirandosi al caso reale della riconversione e del riuso del Porto Vecchio di Trieste e guardando idealmente ad un modello di società condivisa sostenibile, la ricerca e la discussione H/C si basa sia sulle funzioni storiche delle attività portuali ad interesse economico (le funzioni di scambio di merci, i temi assicurativi, il profitto commerciale) sia sull'idea di "sospensione" insita nel concetto comune di porto (l'immaginario dell'arrivare, dell'appartenere temporaneamente e del partire). Grazie alle menti creative di curatori d'arte, artisti, designer e altri professionisti, il progetto H/C si sviluppa attraverso workshop e incontri curatoriali, approfondimenti di studio, mostre d'arte, eventi multidisciplinari e questionari mirati, rivolti sia a esperti e non esperti, con l'intento di disegnare una immagine di un "nuovo" porto di culture.

TEMI DEL CONCORSO 2018.

TEMA PRINCIPALE – QUALE OGGETTO IMMAGINERESTI DI TROVARE / PORTARE / PRENDERE IN UN PORTO DI CULTURE? Ai partecipanti è stato chiesto di concepire un oggetto innovativo e originale di design contemporaneo che potrebbe essere utile in un possibile porto di culture.

TEMA DEL PREMIO TRIESTE (TEMA DEDICATO) – La sfida del Premio Trieste è di inventare qualcosa di attinente ad un Porto di Culture – il tema del concorso 2018 – specifico per l'area data del Porto Vecchio, che, caratterizzata storicamente come porto commerciale di successo, è adesso un sito di archeologia industriale che deve essere ripensato per la vita moderna dell'intera città. Ai partecipanti è stato chiesto di CREARE

MODI PER INTERAGIRE CON LA MAPPA ESISTENTE DEL PORTO VECCHIO DI TRIESTE INVENTANDO UN OGGETTO ORIGINALE ED INNOVATIVO, O UNA STRUTTURA TEMPORANEA. I progetti proposti dovevano seguire uno o più dei seguenti principi: essere relazionale, interattivo, inclusivo, di interesse collettivo, capace di raggruppare persone, coinvolgerle e impegnarle.

QUALCHE NOTA SUL CONCORSO. Dalla sua fondazione nel 1995, migliaia di designer europei hanno inviato i loro progetti a questo concorso che è indetto biennialmente con il patrocinio dell'Iniziativa Centro Europea ed è attualmente aperto a designer nati nei 18 paesi InCE, nei 3 paesi baltici, in Germania, Kosovo e Turchia. Dal 2008 il primo premio assoluto è intitolato a Gillo Dorfles (1910-2018), fondatore del concorso e presidente storico della sua giuria. Nel 2006 è stato istituito il premio InCE per il miglior designer proveniente da un paese InCE non membro dell'Unione Europea. Il totale del montepremi 2018 è di € 9000.

[index](#)

cover	1
introduction	5
CON-TAG# – Meriç Arslanoğlu (TURKEY / TURCHIA) TRIESTE AWARD, BEBA AWARD / PREMIO TRIESTE, PREMIO BEBA	12
BUOY by Julia Landsiedl (AUSTRIA) GILLO DORFLES AWARD / PREMIO GILLO DORFLES	16
S-CASE by Milan Ranković (SERBIA) CEI AWARD / PREMIO INCE	20
SAL ARY by Ines Vlahović (CROATIA / CROAZIA) SPECIAL MENTION / MENZIONE SPECIALE	23
TRESHANG by Cansu Dinç, Beyzanur Meriç, Sunay Paşaoğlu and Ebranur Yılmaz (TURKEY / TURCHIA) SPECIAL MENTION / MENZIONE SPECIALE	25

- 1 Marker Balloon
- 2 Wooden Pallet Structure
- 3 System Space (Pump, Electronics)
- 4 Floating "Piazza" and Inflating Pipe
- 5 Deck on Floating Barrels
- 6 Floats
- 7 Rope and Belts



the inflatable piazza, whenever a tweet is sent with this hashtag, the air pumps blow, piazza begins to be stable and buoyant. However, gets low interaction, the inflatable components cannot react and float. The pump starts deflating.

Through the perspective of Foucault, this concept refers to “heterotopia”. “Heterotopias” are not imagined places but real places that themselves from public consciousness. Sharing ideas on this hashtag keeps the structure alive and buoyant. Otherwise, without a society loses its contact with the sea as it happened in Porto Vecchio.

The software of the system gets specific data from Twitter API and leads them to Arduino microprocessor. Then the hardware transforms this digital data flow to readable physical quantities.

Whenever a “tweet” is taken with specific hashtag, Processing and Arduino transform these digital datas to physical power.

Defining a “hashtag” on Twitter website.



1

“Tweets” with the defined hashtag are arrayed from Twitter API via Processing.



2

Arraylists are updated continuously and are transformed to physical quantities via Arduino Uno and 5V Relay card.



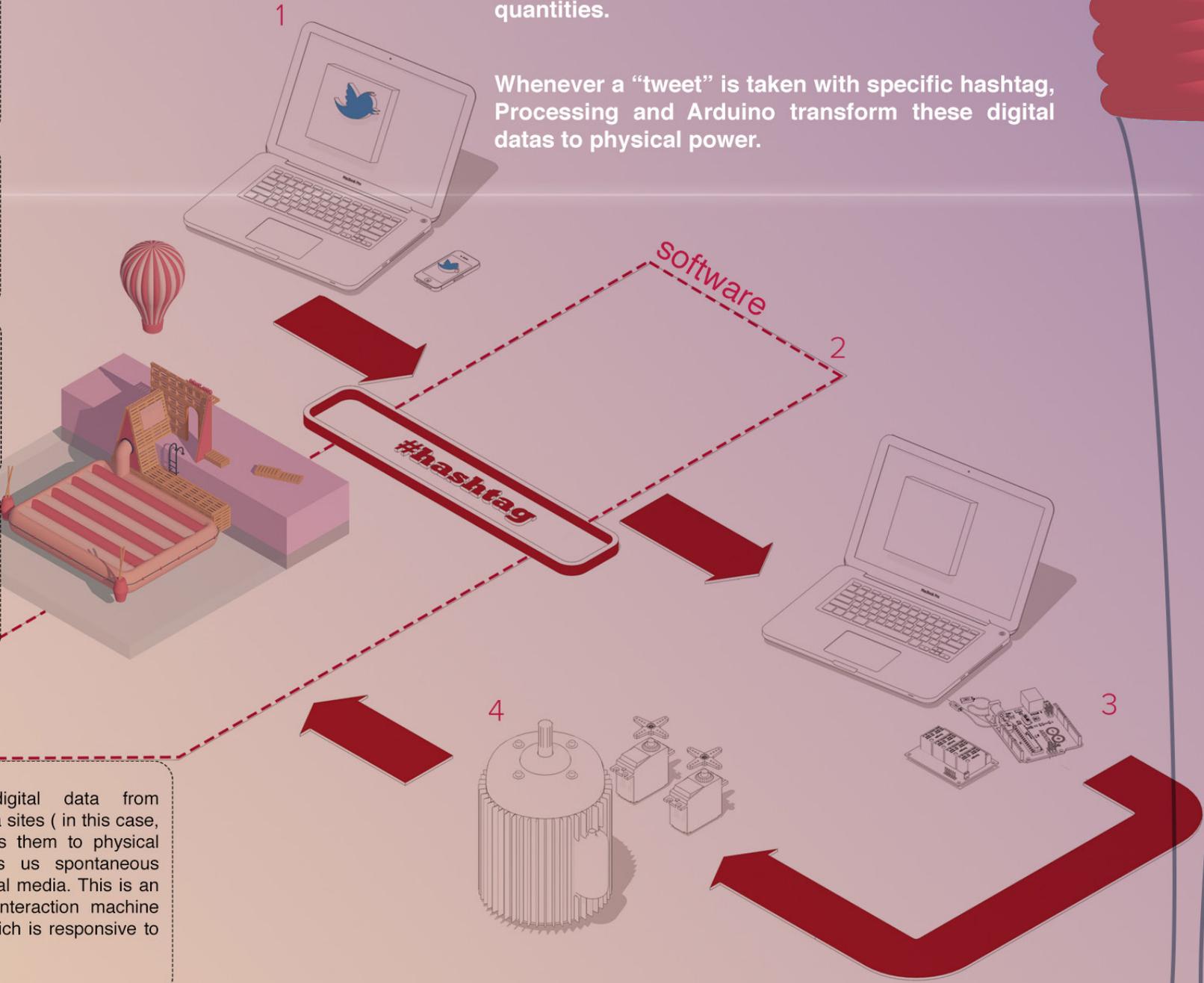
3

Relay card which gets commands from Arduino controls a air pump and 2 servo motors.

4

hardware

The system gets digital data from mainstream social media sites (in this case, Twitter) and transforms them to physical quantities. Then shows us spontaneous reactions based on social media. This is an architectural interface, interaction machine and intervention tool which is responsive to digital data flow.



CON-TAG#

CON-TAG#

Meriç Arslanoğlu (Turkey / Turchia, 1992)

profession / professione: architect

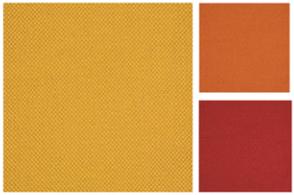
TRIESTE AWARD, BEBA AWARD / PREMIO TRIESTE, PREMIO BEBA

The main idea is getting the digital data flow and transforming them into physical interventions in the Porto Vecchio while creating a floating “piazza” in which to make visible the interactions of social media, very effective in social processes nowadays. “CON-TAG#” is the redefinition of interaction between physical environment and virtual identities. In the last ten years social media have changed our routine and have opened a different communication that can link people from all over the world, as a port can do. When we think of the characteristics of a port in terms of arriving, temporarily belonging and then leaving, why not think about surfing the web in the digital age? The mass of data circulates in the air and people locate themselves at a transit point, experience that digital flow in an ephemeral space and then leave. This is a new shared digital public space, that works, for example, by defining a hashtag for the inflatable square (which could be #triesteonline ...): every time a tweet is sent with this hashtag, the air pumps blow, the structure swells and the piazza begins to be stable and lively. However, if the hashtag gets a low share, the inflatable components cannot react and float.

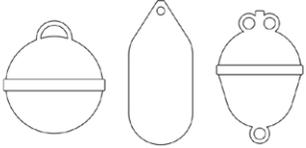
L'idea principale è ottenere un flusso di dati digitali per trasformarli in impulsi fisici all'interno del Porto Vecchio che creino una piazza fluttuante nella quale rendere visibili le interazioni dei social media, molto efficaci nei processi sociali al giorno d'oggi. “CON-TAG#” è la ridefinizione dell'interazione tra ambiente fisico e identità virtuali. Negli ultimi dieci anni i social media hanno cambiato la nostra routine e hanno aperto una diversa comunicazione in grado di collegare persone di tutto il mondo, come può fare un porto. Quando pensiamo alle caratteristiche di un porto, come luogo in cui le persone arrivano, stanno per breve tempo e

ripartono, perché non pensare anche alla navigazione sul web nell'era digitale? La massa di dati circola nell'aria e le persone si localizzano in un punto di transito, sperimentano quel flusso digitale in uno spazio effimero e poi lo lasciano. Questo è un nuovo spazio pubblico digitale condiviso; che funziona, per esempio, definendo un hastag per la piazza gonfiabile (che potrebbe essere #triesteonline ...): ogni volta che viene inviato un tweet con questo hashtag, le pompe ad aria soffiano, la struttura si gonfia, e la piazza inizia ad essere stabile e vivace. Tuttavia, se l'hashtag ottiene una bassa condivisione, la struttura gonfiabile non riesce a reagire e a gonfiarsi.





COLOR & MATERIAL:
RECYCLED POLYESTER, 200g/m2

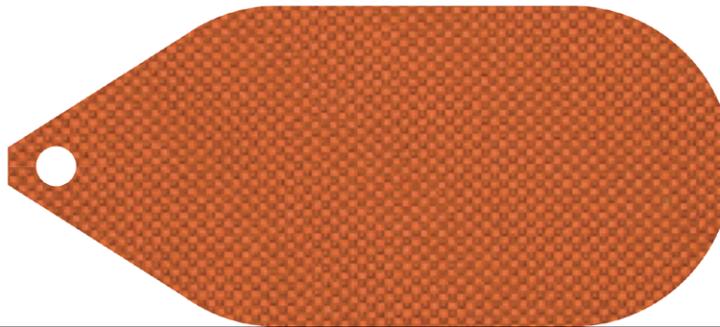


SHAPES:
1, 2, 3

SCALE & SIZES:
S, XL



PILLOW 



BEANBAG 





BUOY

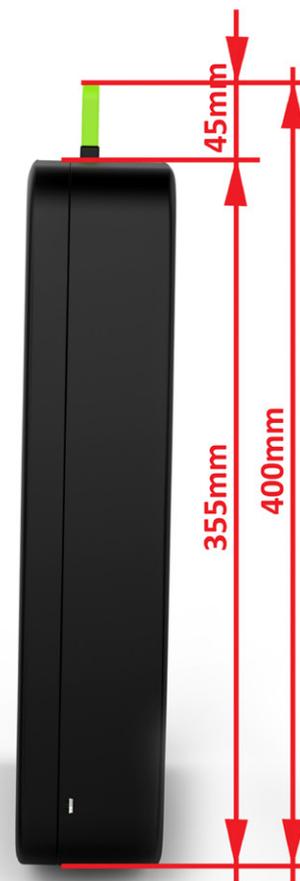
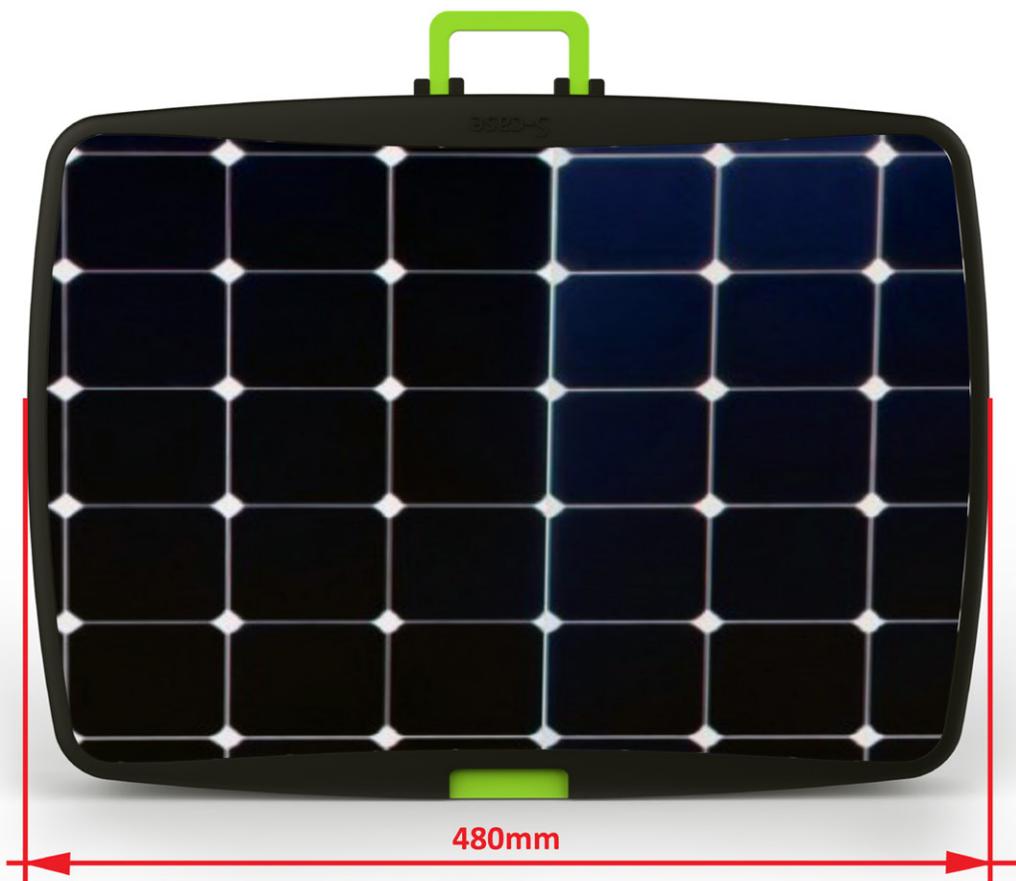
Julia Landsiedl (Austria, 1976)

profession / professione: designer

GILLO DORFLES AWARD / PREMIO GILLO DORFLES

The project takes inspiration from the shapes of the buoys that can be seen in the Gulf of Trieste. "BUOY", the specific item designed for the "Harbour for Cultures" contest, comes in two versions and sizes: the small version can be used as a portable pillow, the big version invites people to take a seat together, rest and chat. The buoys are to be made of recycled polyester, a material suitable for outdoor use. They can be permanently placed on site or temporarily in a different area, to draw attention to the H/C project and to foster its communication. A characteristic object of every port area that can become a permanent installation; useful both to spread a message of conviviality in a "harbour of culture", and to beautify and color the Porto Vecchio with comfortable facilities to rest.

Il progetto prende ispirazione dalle forme delle boe che si possono vedere nel Golfo di Trieste. "BUOY", progettato specificatamente per il concorso "Harbour for Cultures", è pensato in due versioni e dimensioni: la versione small è progettata per essere un cuscino portatile; la versione grande invita le persone a sedersi insieme, a riposare e a chiacchierare. Le boe sono da realizzare in poliestere riciclato, materiale adatto ad un uso all'aperto. Possono essere collocate in maniera permanente sul posto o temporaneamente in una zona diversa, per attirare l'attenzione sul progetto H/C e per la sua promozione e comunicazione. Un oggetto caratteristico di ogni zona portuale che può diventare un'installazione permanente utile sia per diffondere un messaggio di convivialità "in un porto di culture", che per abbellire e colorare il Porto Vecchio con delle comode strutture per riposarsi.



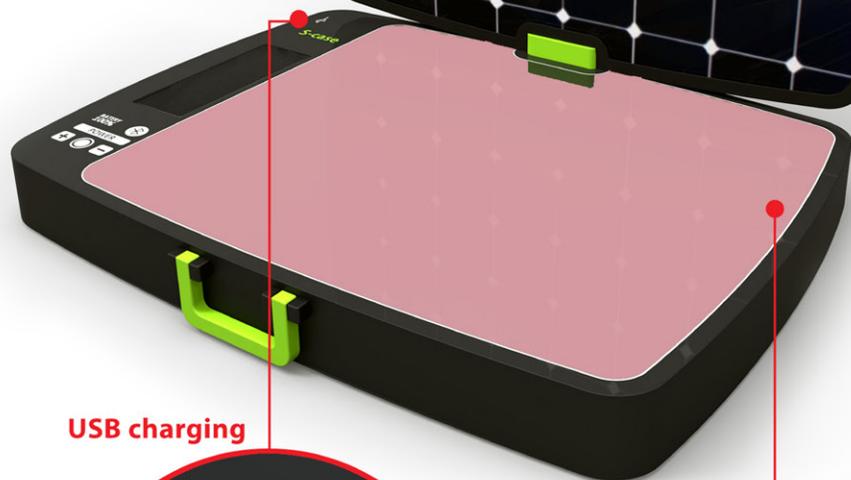
solar panels inside the suitcase



USB charging



working area 320x390mm



induction glass-ceramic cooking panel



-Touch screen with options.
-The device has the bluetooth option that is connected to the mobile phone and its application for transferring recipes to the screen in order to make cookers easier and faster.
-Display to show battery consumption on your device.

S-CASE

Milan Ranković (Serbia, 1986)

profession / professione: designer

CEI AWARD / PREMIO INCE

“S–case” is a portable solar suitcase which uses solar panels to produce electricity and a power induction glass-ceramic cooking panel that can be used for reheating or making a meal. Energy is stored in small and powerful lithium batteries, which are placed inside the device. “S–case” can be charged also using a USB charger. The object is also equipped with Bluetooth system to connect a mobile app and load your favorite recipes, easy to use because of the touch-screen display. This device is intended to be ultra-portable, mini suitcase that can be used on travelling or camping, especially when the electricity is not readily available.

“S–case” è una valigia portatile che utilizza pannelli solari per produrre energia ed alimentare un pannello in vetro-ceramica ad induzione che può essere utilizzato per riscaldare o preparare un pasto. L’energia viene immagazzinata in piccole e potenti batterie al litio collocate all’interno del dispositivo. “S–case” può anche essere ricaricata attraverso una porta USB. È inoltre dotata di un sistema bluetooth per collegarla ad un’applicazione che consente di inserire le ricette preferite usufruibili grazie al display touch-screen. L’oggetto è stato concepito per essere ultra-portabile, una mini-valigia che può essere utilizzata durante i viaggi o il campeggio, soprattutto quando l’elettricità non è facilmente disponibile.



Salary

Salary

SAL ARY

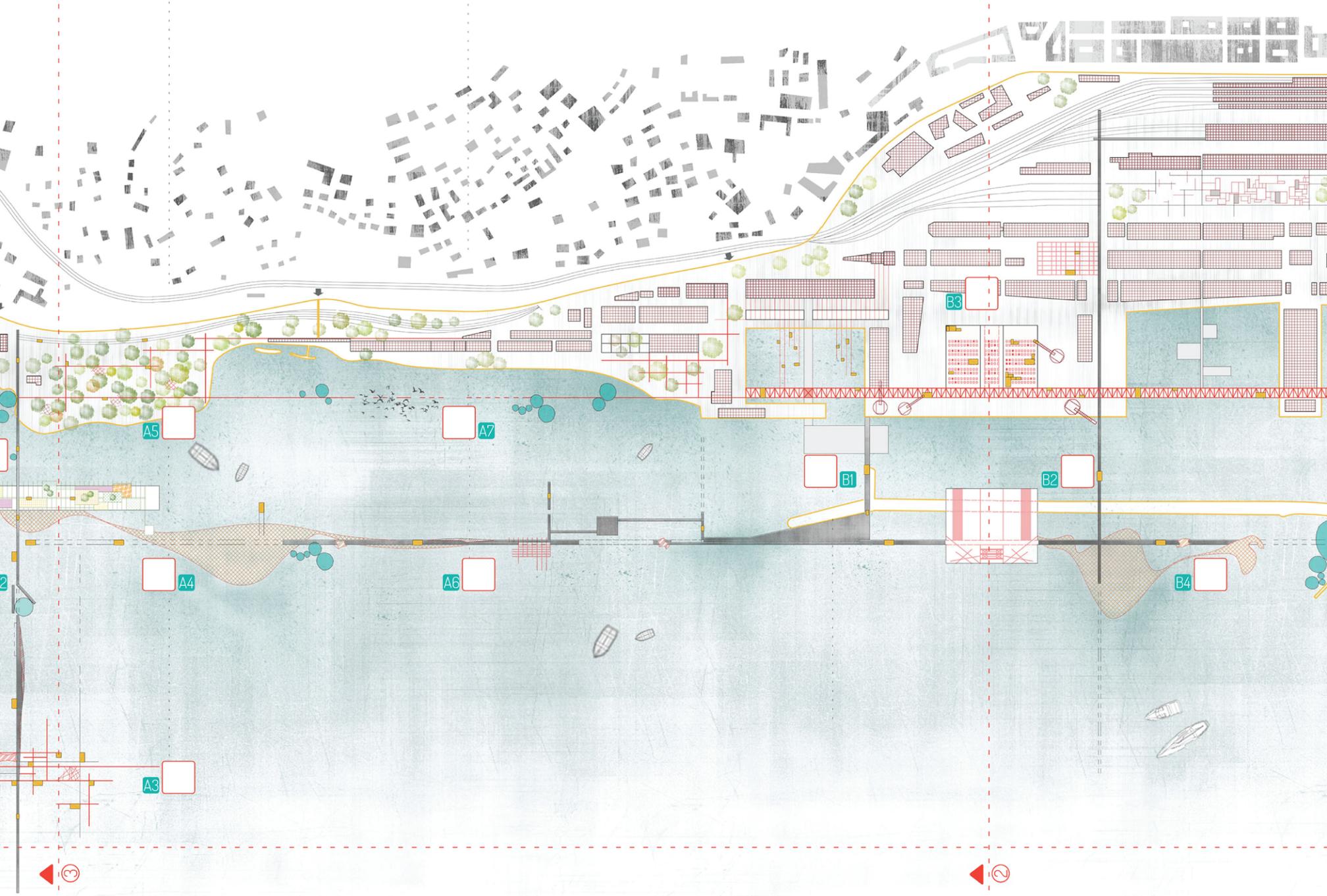
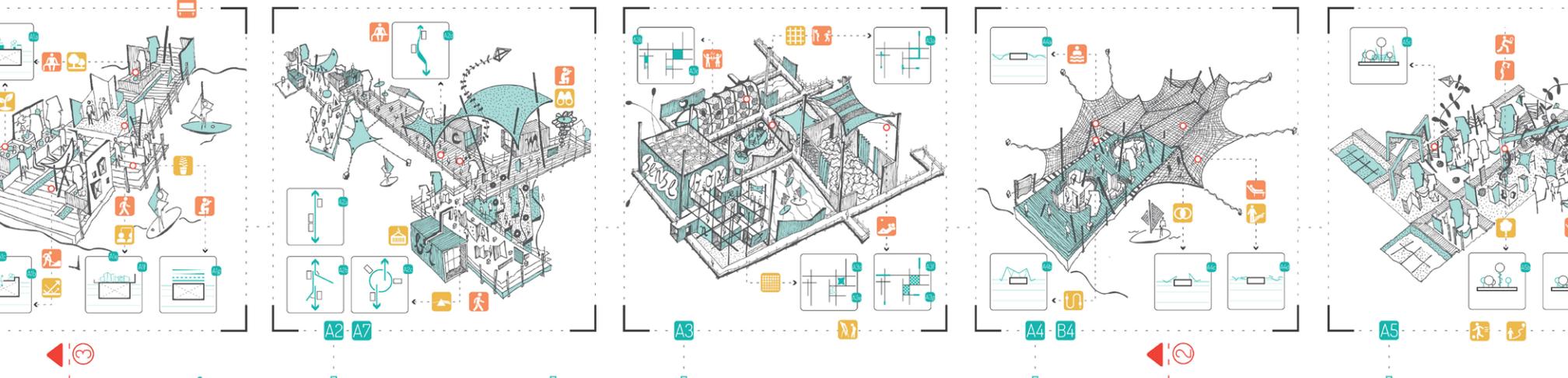
Ines Vlahović (Croatia, Croazia 1976)

profession / professione: designer

SPECIAL MENTION / MENZIONE SPECIALE

Salt plays a fundamental role in human history. For centuries, the salt pans of the Adriatic have given work and have nurtured many generations. In the ancient times the salt was exchanged like gold and it is known that Roman soldiers were paid with the salt of the Adriatic. The Roman term for this payment is called "salarium", from which the English "salary". Since its discovery thousands of years ago, salt has profoundly influenced our lives, not only to preserve and consume food, but has been important for the human, economic, mythological and religious sphere. In short, this white granular substance we know today as "salt" has impressed an indelible mark in cultures around the world. The "Salary" bag is made entirely by hand, sewn with a vegetable washable fibre respecting the environment, which looks like leather.

Il sale ha un ruolo fondamentale nella storia umana. Per secoli le saline dell'Adriatico hanno dato lavoro e hanno nutrito molte generazioni. Nell'antichità il sale veniva scambiato come l'oro ed è noto che i soldati romani venivano pagati con il sale dell'Adriatico. Il termine romano per questo pagamento prende il nome di "salarium", da cui l'inglese "Salary". Fin dalla sua scoperta, migliaia di anni fa, il sale ha influenzato la nostra vita, non solo per preservare e consumare alimenti, ma è stato importante per la sfera umana, economica, mitologica e religiosa. In breve, questa sostanza granulare bianca che conosciamo oggi come "sale" ha impresso un marchio indelebile nelle culture di tutto il mondo. Il sacchetto "Salary" è realizzato completamente a mano, cucito con una fibra lavabile vegetale, nel rispetto dell'ambiente, che alla vista e al tatto sembra pelle.



The convertible and changable system designed as a group of permanent / temporary structures and open / semi-open / closed spaces becomes a scenario with its existed atmosphere as patterns and materiality.

- Main Tectonic , The Pier

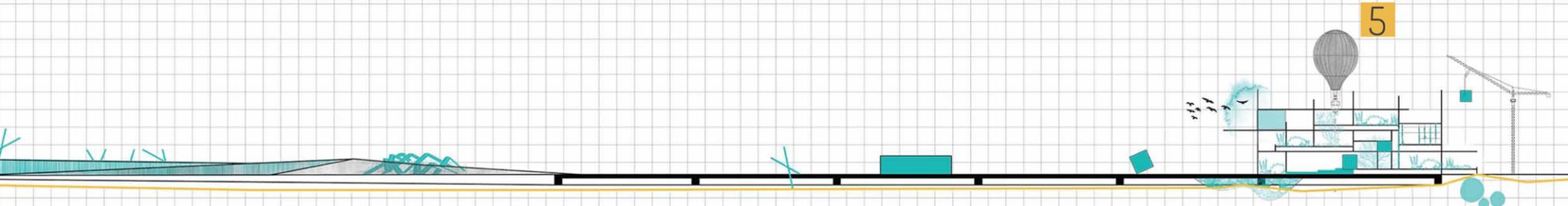
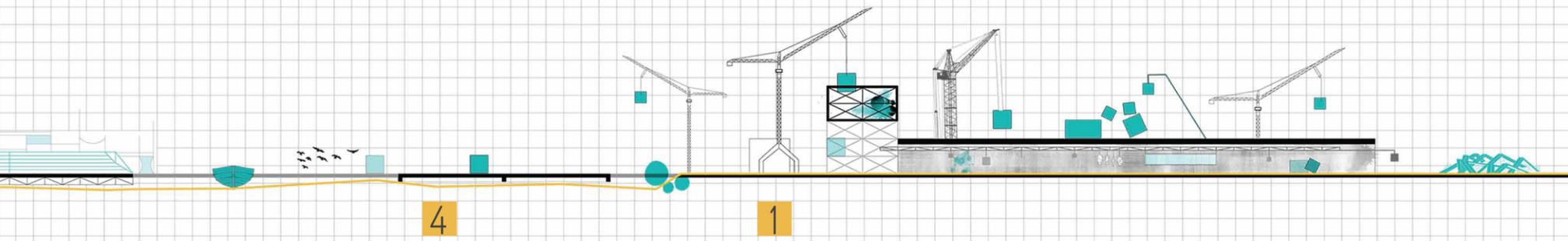
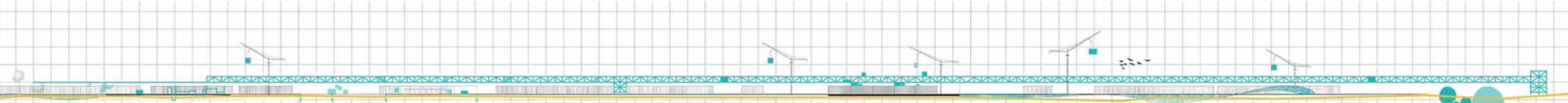
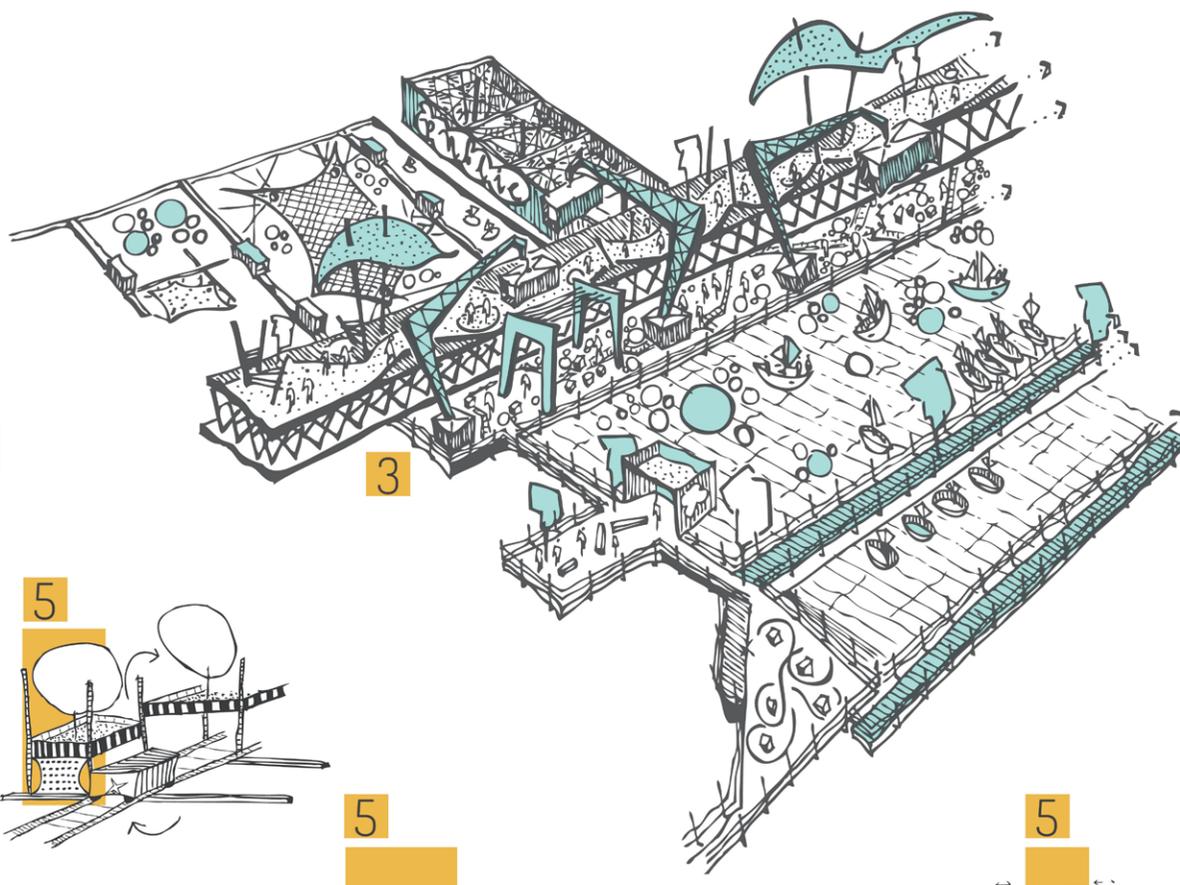
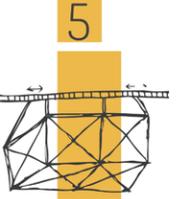
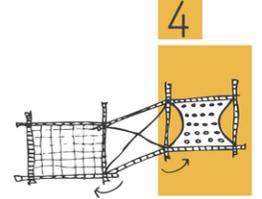
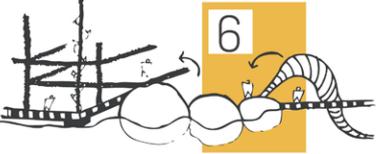
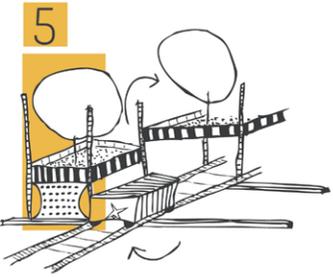
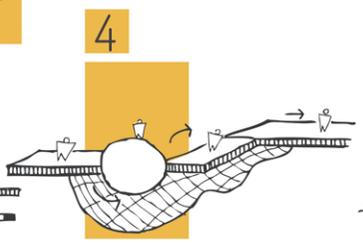
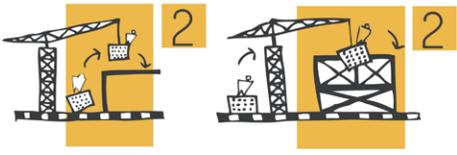
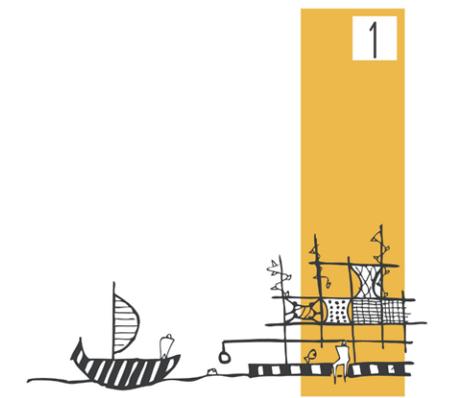
The main scenario includes 4 basic approaches. The axis of Old Town, train station, residential area designed as a combination by focusing the axis of pier with a parallel extension. The pier perceived as a threshold in case of arriving the port and this tectonic rises the system as a threshold not only with in urban borders but also with in the "borders" of the world.

-Main Function, Harbour

The Harbour which is a threshold between Old Town and the residential area can be designed as a meeting point. The location of the harbour which is nearby the Old and New Terminals makes the visitors a part of the scenario. The buildings such as museums, schools and public spaces can convert themselves for being the Industrial formation and the cranes as an iconic structure add values to the design process.

-Utopia , Treshang

All parts of system is an inception of replacement included the potantials of moving rails, containers and cranes. This proposal is a variation of situations for near future. Same system can be existed through potantials of differents usages.



TRESHANG

Sunay Paşaoğlu (group leader) + Cansu Dinc, Beyzanur Meric and Ebranur Yılmaz (Turkey / Turchia, 1992)

profession / professione: architect

SPECIAL MENTION / MENZIONE SPECIALE

The Turkey group have designed a large map-drawing of imaginary new functions in all the area of Porto Vecchio, “beyond” the existent railway-roadway wall and “on” the general ambiguity of walls as depicted by American writer Ursula K. Le Guin in her 1974 science fiction novel “Dispossessed”:

There was a wall. It did not look important. Where it crossed the roadway, instead of having a gate it degenerated into mere geometry, a line, an idea of boundary. But the idea was real. It was important. For seven generations there had been nothing in the world more important than that wall.

Like all walls it was ambiguous, two-faced. What was inside it and what was outside it depended upon which side of it you were on.

Through a number of detections (surface loss, replacement, threshold – nowhere, invisible borders, main tectonic – the pier, main function – harbour, utopia – treshang) they conceive all parts of this fictional system with the scale of Trieste as an inception of replacement, included the potentials of mobile rail systems containers cranes: the map is a sort of collection of all possibilities. The system is designed as a structure whole able to change and transform furthermore as a variation of situations for near future. I.e. in “surface loss” they see that transforming border maps perception create unused places for inhesion. Or the “threshold – nowhere” is supposed to collect stories consisted of suspension memories of people who move from anywhere to nowhere during all replace progress...

Il gruppo turco ha disegnato una grande mappa di nuove funzioni

immaginarie per l'intera area del Porto Vecchio, "al di là" del muro esistente che la separa dalla ferrovia e dalla strada e "sulla" ambiguità generale dei muri, ispirandosi al romanzo di fantascienza del 1974 "Dispossessed" della scrittrice americana Ursula K. Le Guin:

C'era un muro. Non sembrava importante. Dove incrociava la strada, invece di avere un cancello degenerava in una semplice geometria, una linea, un'idea di confine. Ma l'idea era reale. Era importante. Per sette generazioni non c'è stato niente di più importante al mondo di questo. Come tutti i muri era ambiguo, aveva due facce. Cosa c'era dentro e cosa c'era fuori dipendeva da quale dei due lati guardavi.

Una serie di rilevazioni (perdita di superficie, sostituzione, soglia – nessun luogo, confini invisibili, tettonica principale – il molo, funzione principale – porto, utopia – treshang) li conduce a disegnare tutte le parti di questo sistema immaginario, con la scala di Trieste, come l'inizio di un lavoro totale di sostituzione, includendo le potenzialità dei sistemi a binari mobili, i container e le gru: la mappa è una sorta di raccolta di tutte le possibilità. Il sistema è progettato come una struttura unitaria in grado di cambiare e trasformarsi ulteriormente come una variazione di situazioni per il prossimo futuro. Per esempio, in "perdita di superficie" immaginano che trasformare la percezione delle mappe di confine crei luoghi inusuali di appartenenza. O in "soglia – nessun luogo" è previsto di raccogliere durante tutto il processo di sostituzione storie sui ricordi sospesi di persone che si muovono da un qualche luogo in nessun luogo...



jury / *giuria*

Emanuela Marassi (president), Daniele Capra, Laura Carlini Fanfogna, Barbara Fabro, Barbara Holub, Giulio Polita, Janka Vukmir

co-ordinator and editor / *coordinamento*

Giuliana Carbi Jesurun

project consultant / *consulenza di progetto*

Barbara Holub, Elisabetta Porro, Paul Rajakovics

graphic / *grafica*

Manuela Schirra

linguistic consultant / *consulenza linguistica*

Nick Komninos

IT and multimedia consultants / *consulenza informatica e multimediale*

Carlo Dorio

secretariat general and press office / *segreteria generale e ufficio stampa*

Costanza Grassi, Marina Lutmann

assistants to the secretariat / *assistenti alla segreteria*

Margherita Barnabà, Virginia Dordei, Matteo Sciarrone

photographs of the award ceremony / *fotografie della premiazione*

Andrea Lasorte

www.triestecontemporanea.it