

# GANGCITY

GangDesign / GangDesign

Il linguaggio delle gang è fatto di simboli, segni, riti, regole, è una "società nella società" e come tale si muove con dinamiche assimilabili ma dalla diversa moralità. Per questo motivo per la sezione di design si è scelto di mettere in scena un gioco di specchi, un gioco di rimbalzi tra dinamiche e logiche proprie delle gang ed invece consuetudini quotidiane rilette secondo i loro valori, proponendo codici "irriverenti" con i quali le prime si mettono in relazione diretta o metaforica. Si è così adottato uno sguardo trasversale tra le discipline; ne è risultata una selezione fatta di salti stocastici, non un percorso lineare, ma una sequenza di piccoli oggetti, gesti, riti posizionati e giustapposti uno con (e contro) l'altro. Si tratta di una serie di analogie "pericolose" per creare imprevedibili corrispondenze di significato: tatuaggi solari per gang alla moda, vasi arrendevoli, pistole stampate in 3d solo apparentemente giocose, improbabili "pettini killer", istruzioni di montaggio per far diventare armi anche i più innocui oggetti Ikea, cerotti dell'omertà, moleskine che si credono "bibbie del progetto", croci comode per dormire in spazi angusti ... e nuove utopie riprese da un ricordo mistico, come quell'Arca contemporanea che ci permette di sfuggire dalla prigionia quotidiana.

Non si può, quindi, parlare di una tradizionale mostra di design dentro GANGCITY, ma è forse una mostra trasversale, a tratti parassita, che si sviluppa intersecando gli sguardi degli altri curatori. E' una mostra che non vuole offrire un unico e predeterminato criterio di lettura, ma lascia ad ogni visitatore la libertà di rintracciare molteplici (e personali) percorsi e interpretazioni.

The language of gangs consists of symbols, signs, rules; it is a 'society within a society' and the dynamics it moves with are similar but the moral codes are very different. For this reason for the design section we decided to create a system of mirrors, an effect that would bounce between the dynamics and logic of the gangs and the

everyday routines reviewed according to their values. We propose 'irreverent' codes that relate directly or metaphorically with the former. Therefore a transversal examination of the disciplines was adopted and resulted in a selection consisting of stochastic leaps – it is not a linear pathway, but a sequence of small articles, gestures, rituals positioned and juxtapositioned with (and against) one another. It is a series of 'dangerous' analogies positioned to create unpredictable correspondence of the meanings: solar tattoos for the trendy gangs, flexible urns, guns printed in 3D that are only apparently playful, unlikely 'killer combs', assembly instructions that manage to transform even innocent Ikea products into weapons, patches for the code of silence, books that consider themselves to be the 'bibles of the project', comfortable crosses for sleeping in restricted spaces... and new utopias extracted from mystical memories, such as the contemporary archway that allows us to escape from the prison of our everyday existence.

Consequently this is not a traditional design exhibition inside GANGCITY; it could possibly be described as a transversal exhibition, parasitic in some areas; it unfolds by intersecting the vision of the other curators. This exhibition is not based on a single, predetermined criteria of interpretation, but affords each visitor the freedom to return along multiple (and personal) pathways and interpretations.

**Davide Crippa**