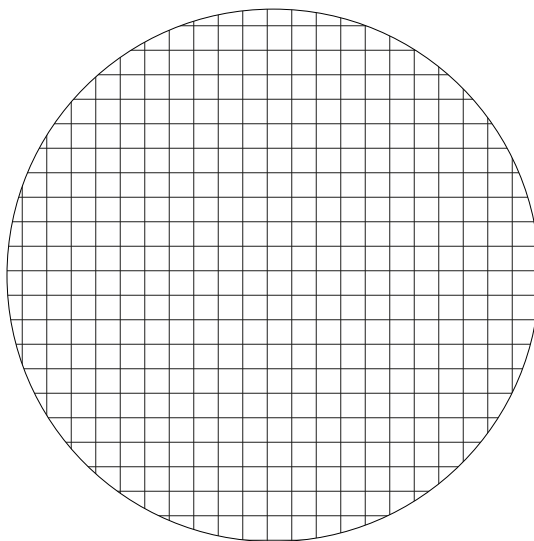


# MILANO CITTÀ **EVENTO**













**POLITECNICO**  
MILANO 1863

Scuola Auic  
Ambiente Costruito Interni  
a.a. 2019/2020

Tesi di laurea magistrale

**MILANO CITTÀ EVENTI**

**Relatore**

Camillo Magni

**Studenti**

Lorenzo de Pascale

Matricola: 904057

Loris Luigi Perillo

Matricola: 896688



La gente e gli oggetti che si muovono e cambiano costituiscono la sostanza e l'ornamento della scena urbana.

A. Smithson, P. Smithson, *Struttura urbana*, Calderoni, Bologna, 1967



A lato: Piazza Affari, Milano. Design Week del 2018.

Nelle metropoli contemporanee le piazze sono scene fisse riattivate da installazioni artistiche per eventi e grandi rassegne.

# Indice

## Prefazione

<b>1. Evento contemporaneo</b>	<b>15</b>
1.1 Lo stato dell'arte della città contemporanea	22
1.2 Eventification	28
<b>2. Le forme dell'evento</b>	<b>35</b>
2.1 Eventi, riti	39
2.2 Trasformare la città	48
2.3 Per una pratica progettuale dell'evento	58
<b>3. Milano Città Evento</b>	<b>79</b>
3.1 Milano e gli eventi Culturali	83
3.2 MCE: I Tempi e i Luoghi	92
3.3 MCE: Edifici istituzionali e edifici per eventi	100
3.4 MCE: Spazi Aperti	116
3.5 MCE: Quartieri Evento	128
Appendice1: Abaco Eventi	138
Appendice2: Eventi e Luoghi	140
<b>4. Strada degli Eventi</b>	<b>145</b>
4.1 Area di progetto	150
4.2 Strategia	157
4.3 Dispositivi spaziali	164
<b>Conclusioni</b>	<b>181</b>
<b>Bibliografia Generale</b>	<b>184</b>

## Prefazione

Gli eventi delle grandi città non sono più un'eccezione quanto piuttosto una norma eccezionale. Divisi in grandi eventi di interesse internazionale, esposizioni che coinvolgono le comunità locali e grandi istituzioni culturali, manifestazioni musicali, ogni altro genere di iniziativa privata o pubblica e finanche feste tradizionali cittadine, sono diventati a tutti gli effetti una componente fondamentale nelle dinamiche che strutturano la vita associata cittadina.

Svolgono un ruolo importante non solo per la comunità ma addirittura diventano, il più delle volte, volano di interesse ponendo l'attenzione su vecchi edifici, spazi residuali o addirittura intere aree dismesse e attraendo infine capitali per possibili interventi di riqualificazione. Nelle metropoli contemporanee, insieme ai fenomeni di *place branding* e *place marketing*, contribuiscono alla formazione - o al consolidamento - di identità locali o addirittura delle stesse città in cui vengono svolti.

Città come Glasgow, Berlino e New York nelle ultime decadi non solo sono riuscite a riqualificare intere parti di città grazie a una programmazione strutturata degli eventi da celebrare, ma addirittura sono riuscite a reinventare la propria identità attraendo sempre di più nuovi abitanti e nuovi flussi turistici ed economici.

Glasgow è diventata la città dei libri, Berlino la città della musica e New York addirittura ha tematizzato i propri quartieri conferendo ad ognuno di essi un'identità distinta da manifestare a seconda degli eventi.

La pianificazione codificata di tali manifestazioni ha spinto molti sociologi urbani ed economisti ad affiancare agli studi riguardanti la *Enterpreunal city*, la *Intercultural city* e la più recente *Creative city* nuovi ragionamenti che includessero i processi in atto legati agli eventi. Nasce così la *Eventful City*, una città che pianifica, organizza, si modifica e si trasforma attraverso i processi di *eventification*, ovvero la progettazione organizzata di eventi in città.

In Italia anche la città di Milano, a partire dal nuovo millennio, ha visto una diffusione progressiva degli eventi cittadini al punto che oggi gli eventi occupano quasi il 70% dei giorni dell'anno: cinque giorni alla settimana.

L'eventification è approdata a Milano trasformandola in una Città Evento.

Come influenzano tali eventi la città? La trasformano?

E, infine, possono essere, oltrechè motori sociali ed economici di riqualificazione metropolitana, un input teorico per progettare lo spazio pubblico?



La seguente tesi si propone di indagare la natura degli eventi contemporanei nelle metropoli e in particolare le sue declinazioni a Milano. Una volta stabilita la natura ontologica e fenomenologica degli eventi si procederà introducendo un loro possibile utilizzo per avanzare proposte progettuali di riqualifica dello spazio pubblico.

Per adempiere a questi due intenti pertanto si avanzerà nella prima parte un'analisi dell'evento dal punto di vista economico e sociale e successivamente verranno prese in considerazione le sue influenze nella pratica progettuale dello spazio pubblico. La seconda parte, invece, consisterà nella lettura della città di Milano attraverso i processi di *eventification* e in seguito illustrerà una proposta applicata basata sulle riflessioni fatte precedentemente.

Una ricerca in definitiva dal carattere teorico e al contempo progettuale, nella convinzione che l'architettura sia una disciplina che unisce indissolubilmente i due ambiti.

### *Struttura della tesi*

La struttura con cui si affronterà l'aspetto investigativo e quello progettuale ha portato dunque alla divisione del testo in due sezioni: una di ricerca (contrassegnata con il simbolo ●) e una di progetto (con il simbolo ○).

A loro volta le due sezioni sono suddivise nelle seguenti quattro parti:

- I. *Evento contemporaneo*
- II. *Le forme dell'evento*
- III. *Milano Città Evento*
- IV. *Strada degli Eventi*

Il capitolo *Evento Contemporaneo* ha il compito di ricercare la natura dell'evento dal punto di vista sociologico e il suo ruolo nella città contemporanea. Si argomenterà che la cultura, l'esperienza e il gioco sono gli oggetti degli eventi contemporanei e di come questi sono diventati a tutti gli effetti assimilabili a un rito univocamente riconosciuto da tutte le comunità.

Una volta assodate le dinamiche socio-economiche dell'evento si procederà alla sua analisi dal punto di vista formale. Riconoscendo i caratteri trasformativi e straordinari come fattori chiave delle manifestazioni fenomenologiche dell'evento, e stabilendo la sua funzione analoga alle forme del rito nelle città precontemporanee, nel capitolo 2, *Le forme dell'evento*, si propone la catalogazione di diversi momenti storici in cui

riti ed eventi sono stati utilizzati come elemento generatore di architetture. Pertanto verranno analizzati i casi delle feste barocche, ma anche alcuni movimenti di avanguardia del secondo dopoguerra che hanno intuito il ruolo fondamentale ricoperto dagli eventi nella società contemporanea. A conclusione del capitolo verrà formulata una teoria della progettazione di architetture per evento, attraverso l'individuazione delle azioni di perimetrazione, attivazione e partecipazione, rilevati nell'indagine sugli eventi e sui riti. Un'appendice con determinati esempi architettonici moderni e contemporanei che utilizzano tali azioni offre un ventaglio di riferimenti utile poi nella formulazione della proposta progettuale.

Con questo si conclude la parte di ricerca teorica della tesi.

Successivamente la sezione progettuale si apre con il fulcro dell'intera tesi, ovvero il capitolo *Milano Città Evento*, dove si mostra l'evidente presenza strutturata di un calendario di eventi cittadino. Si formula dunque una lettura critica delle parti della città individuando gli eventi che in essa si celebrano e come questi utilizzino lo spazio pubblico e gli edifici privati del capoluogo lombardo. Particolare attenzione viene prestata alla differenziazione degli eventi a seconda di cui si manifestano. Vengono così analizzati alcuni casi studio di edifici che ospitano eventi così come tipologie di spazio pubblico che sono investiti dai processi di *eventification*. Proseguendo si offre l'analisi di intere aree di Milano che hanno utilizzato gli eventi come motore di riqualificazione e rilancio della propria immagine e consolidamento della propria comunità. Si conclude il capitolo con una redazione di una mappa della città in cui si intersecano i luoghi e gli eventi celebrati. In questa cartografia si evidenzia il funzionamento della città come un sistema di arcipelaghi di edifici privati e isole-quartiere che influenzano la struttura degli eventi in città e in definitiva della vita associata.

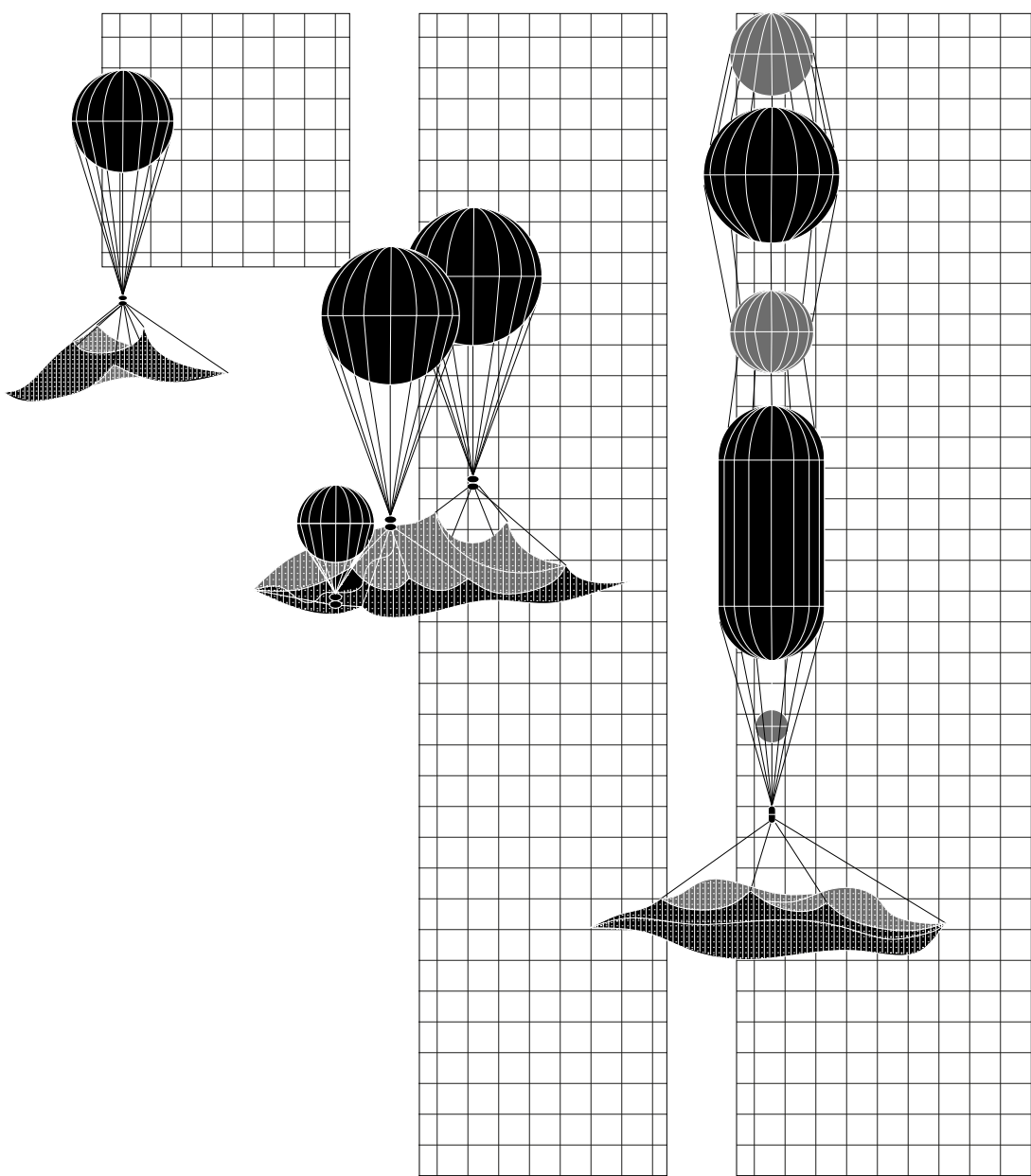
Il capitolo 4, la *Strada degli Eventi*, infine mostra un progetto di disegno dello spazio pubblico attraverso le riflessioni teoriche riguardo l'evento partendo dalla mappa redatta di *Milano Città Evento*. L'asse di via Sarmantini, attiguo ai Magazzini Raccordati della Stazione Centrale, è stato individuato come area di progetto, poiché limitrofo ad aree coinvolte nelle dinamiche di *eventification*.

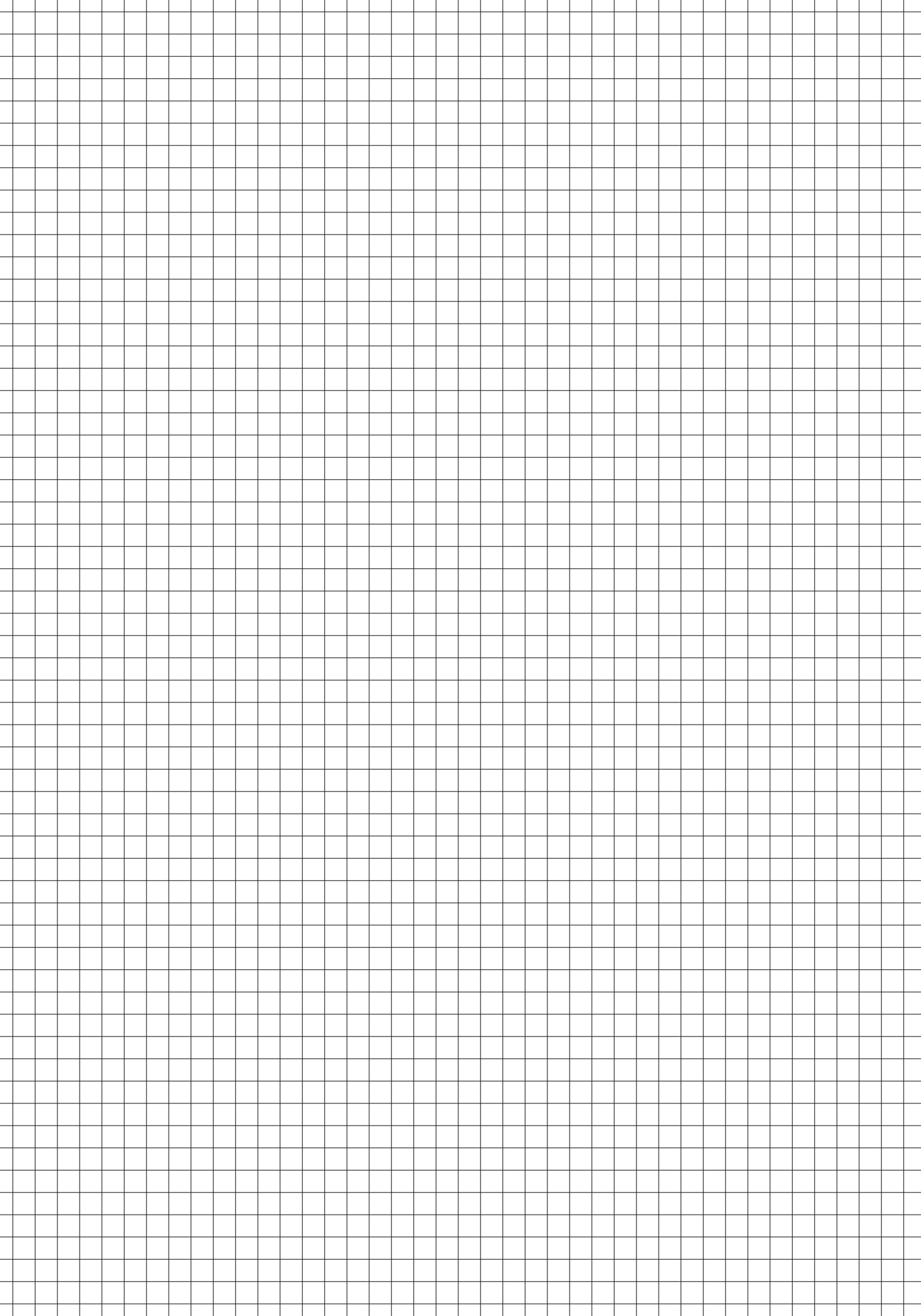
L'intervento consiste nella tematizzazione di tutta la strada in una lunga sequenza di eventi per i cittadini. Attraverso l'impianto di una infrastruttura leggera di pali con luci, suoni e una rete semovibile, con un nuovo disegno di suolo di tutto il tracciato viario e innestando cinque dispositivi con altrettante tipologie di eventi, l'asse si trasforma in una Strada degli Eventi.





- I. **Evento contemporaneo**  
*Nuovo rito collettivo*





1.1: Piano city,  
Milano.  
Un parco citta-  
dino si trasfor-  
ma in una sala  
concerti con  
palco, platea e  
tribuna.



1.1

*Eventò s. m. [dal lat. *eventus* -us, der. di *evenire* «accadere, riuscire»]. In fisica, ogni fenomeno che può essere individuato da un punto del cronotopo, cioè dalle tre coordinate spaziali che ne indicano la posizione, e da una coordinata temporale che indica l'istante in cui si verifica.*

Enciclopedia Treccani

La radice etimologica della parola *evento* suggerisce una condizione spazio-temporale precisa, nella quale qualcosa <<viene fuori>>, si mostra sotto una luce particolare, diversa da ciò che vi era prima e da ciò che vi sarà dopo.

Oggi la parola evento è spesso, se non del tutto, associata alle manifestazioni artistiche, culturali, sportive e in generale a tutte le dinamiche attive proposte e esperite all'interno delle grandi e piccole città.

Non dimenticando i significati che ha ricoperto nelle epoche precedenti<sup>1</sup>, nella ricerca proposta l'evento sarà analizzato secondo il suo significato attuale, nei suoi aspetti teorici e nei risvolti fisici che esso genera.

Nel XXI secolo una nuova dimensione, strettamente relazionata allo sviluppo delle metropoli occidentali, ha stravolto i caratteri epistemologici dell'evento.

In un momento in cui i sistemi economici non sono più prevedibili, per rimanere competitive, le città puntano a strategie che si concentrano sulle proprie risorse innate: le loro storie, i loro spazi, l'energia creativa in essi contenuta e i propri talenti. Le pressioni della globalizzazione nonché la necessità di stabilire nuove identità civiche, hanno spinto le città a utilizzare beni e risorse culturali nel tentativo di distinguersi, di rigenerare il tessuto urbano e di creare prosperità culturale. L'organizzazione e la promozione di eventi come festival, spettacoli, mostre e fiere sono diventati una componente fondamentale della strategia di sviluppo urbano in tutto il mondo.

Tale fenomeno urbano conosciuto come *eventification*<sup>2</sup> si è rivelato quindi una strategia per riaffermare l'identità di intere aree urbane secondo le logiche del *place marketing* e della *experience economy*<sup>3</sup>.

Gli eventi pertanto sono qui definiti quali elementi precipui della città contemporanea dove sussiste un'organizzazione deliberata di un'esperienza emotiva ed estetica intensificata in un tempo e in uno spazio designati.

Includono festival ma anche un numero molto maggiore di sforzi minori (in termini di spazio, tempo e organizzazione) come aperture di gallerie o spettacoli organizzati quotidianamente nelle metropoli occidentali.

1. Il concetto di evento ha ispirato teorie fisico-matematiche, come la teoria dello spazio-tempo o correnti artistiche e filosofiche; i situazionisti della prima metà del Novecento con le loro ricerche riguardo i concetti di *deriva*, *accadimento ed evento* ne sono un esempio.

2. Gli albori del XXI sec. hanno segnato il passaggio dai festival intesi quali organizzazione di sporadici mega-spettacoli come mostre mondiali, giochi olimpici o festival cinematografici internazionali a uno schema di sviluppo economico che influisce sulla produzione e sul consumo complessivi di prodotti e spazio. La festa si è infiltrata nello sviluppo urbano ed economico su scala molto più piccola. Questo sviluppo è chiamato qui "*eventification*". cfr. D. Jacobo, *The eventification of place: Urban development and experience consumption in Berlin and New York City*, articolo pubblicato per *European Urban and Regional Studies* 20, 2012.

3. Il termine "economia dell'esperienza" è stato usato per la prima volta in un articolo del 1998 di B. Joseph Pine II e James H. Gilmore che descriveva l'economia dell'esperienza come l'economia successiva dopo l'economia agraria,



Da un lato l'evento è un mezzo di pianificazione economica della città, dall'altro si presenta come strumento fondamentale per consolidare dinamiche sociali metropolitane.

L'evento, in quanto pratica sociale collettiva oggi riconosciuta come tale può essere paragonato al rito e alle altre dinamiche collettive precedenti ad esso. E tuttavia se gli ultimi venivano praticati e celebrati negli spazi pubblici (fig. 1.2) gli eventi propongono dinamiche sociali affini consumate all'interno di edifici adibiti a tal proposito (fig. 1.3).

La città, intesa come macchina sociale di scambi e relazioni, del resto ha strutturato la propria manifestazione nella realtà come un'alternanza di luoghi privati e pubblici. I primi votati alla cura della sfera intima dell'individuo, i secondi alla sua dimensione pubblica. In passato i luoghi della collettività hanno assunto forme specifiche consoni alle pratiche sociali rituali.

In effetti i riti, intesi come momenti collettivi in cui valori culturali venivano manifestati secondo pratiche condivise, sono stati addirittura i motori generatori dello spazio nel quale essi venivano praticati.<sup>4</sup>

L'evento oggi nella sua proposizione costante nella vita cittadina, assume lo stesso ruolo che i riti ricoprivano nella scansione della vita civica passata. Il passaggio sociale da rito a evento sta avendo delle conseguenze evidenti e ripercussioni nell'esperienza della città: lo spazio urbano si trasforma da struttura semantica in cui il rito ha luogo a spazio di passaggio per raggiungere i vari recinti privati, nei quali gli eventi si celebrano senza sosta.

Ad oggi gli eventi si svolgono per la maggior parte in grandi e piccoli luoghi privati (saloni per fiere, oppure gallerie, musei) ed in questi luoghi operano una trasformazione dello spazio che li ospita tanto immediata e straordinaria quanto effimera per l'arco temporale ridotto in cui vengono celebrati e consumati.<sup>5</sup> Il carattere straordinario e trasformativo che contraddistingue l'evento sembra essere la sua arma seduttiva che ha conquistato amministrazioni delle città odierne e i cittadini che le abitano.

Oltre la trasformazione fantastica ed estemporanea del luogo in cui accadono, gli eventi esercitano anche il gioco<sup>6</sup> come fattore determinante la loro attivazione. Sovvertendo l'ordine normale delle cose mettono in scena un'attivazione dello spazio coinvolgendo gli spettatori che si trovano in condizione di partecipare.

L'architettura è chiaramente coinvolta nella progettazione degli eventi, predisponendo dispositivi interattivi e ambientali, disegnando scenografie e allestendo installazioni effimere. Tutto questo però accade come già detto negli spazi privati. Tornando

l'economia industriale e la più recente economia dei servizi. Pine e Gilmore sostengono che le aziende devono orchestrare eventi memorabili per i propri clienti e che l'evento stesso diventa il prodotto: l'esperienza.

4. Un esempio sono le piazze, luoghi aperti memori dell'esperienza umana dell'*agorà*, pronte ad accogliere e avvolgere tra le loro quinte architettoniche gli scambi, le relazioni e i saperi quali valori fondanti della società. Riguardo i riti e lo spazio pubblico è interessante lo studio proposto da F. Lenzini nella tesi di dottorato presso il Politecnico di Milano "*Lo spazio pubblico come spazio rituale*".

5. Il fitto calendario di eventi della città di Milano nel 2019 si è celebrato per quasi il 70% in luoghi privati. Solo le feste tradizionali, anch'esse riproposte nell'ottica del consumo dell'esperienza Milano, continuano ad essere celebrate in spazi pubblici. L'argomento degli eventi a Milano verrà enucleato in seguito nel capitolo 3. *Milano Città Evento*.

6. Con il termine si allude nel testo al carattere di attivazione e partecipazione che mette in relazione il cittadino, l'evento e lo spazio, come accade in un gioco in cui campo da gioco e strumenti sono pensati per mettere in relazione due o

ad occuparsi dello spazio urbano, l'architettura può dare una risposta progettuale che tenga conto di questa nuova condizione di *eventification* dell'attività umana e dello svuotamento simbolico della città, in cui <<le asperità del reale rappresentano il campo da gioco e l'emozione dell'esperienza il premio finale>>?<sup>7</sup>

Anzitutto è necessario capire quali dinamiche attraversano la città contemporane e di conseguenza studiare le dinamiche e le potenzialità degli eventi in essa celebrati.



1.2

più individui.

7. A. Baricco, *The Game*, Torino, Einaudi, 2018

**1.2 Pagina precedente:**  
**Flagellazione di Cristo, Piero della Francesca, 1460.**

**1.3: Edificio BASE di Milano, Design Week, 2019.**

I fatti importanti della storia nella città premoderna sono definiti all'interno degli spazi pubblici. L'architettura urbana è il loro luogo naturale. Gli eventi (foto 1.3.) spostano la vita cittadina all'interno di grandi edifici privati.



**1.3**

## 1.1 Lo stato dell'arte della città contemporanea

### *Tra city branding, experience economy e eventification*

*Negli ultimi anni la cultura ha assunto nelle città un significato più strumentale. Ora rappresenta le idee e le pratiche, i luoghi e i simboli di quella che è stata chiamata "economia simbolica", cioè il processo attraverso il quale viene creata ricchezza dalle attività culturali, tra cui arte, musica, danza, artigianato, musei, mostre, sport e design creativo in vari campi. Questo nuovo concetto di cultura plasma sempre più le strategie cittadine di fronte sia alla concorrenza globale che alle tensioni locali.*

Sharon Zukin, *Dialogue on urban cultures: Globalization and culture in an urbanizing world*. World Urban Forum, Barcelona, 2004

I cambiamenti della società negli ultimi anni hanno condizionato una molteplicità di aspetti legati agli stili di vita, al lavoro, all'impiego del tempo libero, e soprattutto alle relazioni tra le persone, mettendo in discussione i tradizionali modelli dell'abitare la città.

A partire dall'inizio del XXI secolo la città contemporanea ha affrontato due enormi crisi in chiara relazione tra loro: una socio-economica e un'altra urbanistico-architettonica.

L'aumento demografico nei centri urbani<sup>1</sup>, la crisi economica del 2008 e le politiche di deregolamentazione<sup>2</sup> hanno indebolito il potere economico statale e conseguentemente hanno innescato una cessione di quote di suolo pubblico ai privati. Il risultato è stato una privatizzazione della città (fig. 1.4a e 1.4b) e una conseguente ambiguità semantica tra le definizioni di pubblico e privato.

La crisi sociale e economica della città è stata seguita da un'incertezza urbanistica e architettonica. terminate le sperimentazioni funzionaliste del primo dopoguerra, chiuse le stagioni utopiche che hanno dominato il secondo dopoguerra fino alla fine degli anni '70, poche e deboli si sono rivelate le decisioni urbanistiche seguite dalle città di tutto il mondo, dovendo affrontare mutamenti veloci e altrettanto destabilizzanti di tutti gli assetti della società.

In un quadro definito da vuoti teorici urbani e pressioni economiche dovute alla globalizzazione le amministrazioni metropolitane hanno dovuto accettare la sfida del rilancio economico, culturale e infine identitario delle loro città.

Costruire una forte identità appetibile per i turisti, e con conseguenti esiti favorevoli in termini economici, è stata una scelta perseguita da molte amministrazioni e politiche urbane. *City branding* e *City marketing*<sup>3</sup> sono state due strategie, oggi

1. Secondo UN-Habitat, il programma delle Nazioni Unite per gli insediamenti umani, si prevede che circa il 60% della popolazione globale vivrà all'interno di centri urbani entro dieci anni.

2. Termine usato nel linguaggio politico ed economico per indicare la rimozione di norme legislative e procedure amministrative ritenute tali da ostacolare o disincentivare gli investimenti, al fine di stimolare l'attività economica del Paese.

3. Il *branding* può essere definito come il processo utilizzato dalle amministrazioni pubbliche per creare marchi locali. Il *city branding* spesso è confuso con il *city marketing*. La differenza sta nel fatto che il *marketing* ha come principio guida quello di sfruttare i desideri e le necessità dei consumatori per gli scopi di un'organizzazione, il *branding* invece è l'ideazione di un prodotto da vendere.

1.4a: Gate della Stazione Centrale, Milano.  
1.4b: Piazza del Campo, Siena.

Con i gate che impediscono l'accesso ai binari per chi sprovvisto di biglietto, la stazione centrale perde il ruolo di luogo di arrivi e partenze, di ritrovamenti e addii.

Piazza del Campo è completamente sprovvista di qualsiasi seduta se non quelle offerte dai ristoranti ai suoi bordi. L'unica scelta possibile è sedersi per terra o consumare un pasto.



1.4a



1.4b



1.5: Logo della città di New York, Milton Glaser, 1976. Esempio di brandizzazione di una città.

1.5



1.6a

largamente diffuse, che caratterizzano le trasformazioni fisiche in atto nelle città. Si promuovono idee e identità di quartieri e di intere città che tengono poco conto, o niente affatto, del contesto storico, architettonico e culturale in cui operano. Il mondo si trasforma in una grande rete di aeroporti e le città in destinazioni da esperire.<sup>4</sup> Le città stesse nella continua messa in costruzione di identità forti da comunicare e vendere, sono stressate al punto da mettere in competizione i loro stessi quartieri i quali sono chiamati a diventare appetibili per i loro futuri abitanti (fig. 1.6a e 1.6b). Rilanci di immagine della città, invenzioni di nuove identità a cui seguono trasforma-

4. L'aeroporto come prima caratteristica delle città contemporanee è una qualità notata da Rem Koolhaas nella raccolta di saggi *Junkspace*. cfr. R. Koolhaas, *Junkspace, Bigness ovvero il problema della grande dimensione*, Quodlibet, Macerata 2008.

5. L'esempio di Milano in questo caso è esplicativo: gli interventi di Porta Nuova e City Life sono stati negli ultimi anni gli unici di grande rilevanza economica e architettonica.

Pagina precedente, 1.6a:  
Milano2.  
Quartiere residenziale, Milano. Termine realizzazione 1979.

1.6b: Uptown,  
Quartiere residenziale, Milano. In costruzione.

Il quartiere residenziale Milano 2 promuoveva, anticipando le logiche di *place marketing*, uno stile di vita ben definito in cui la classe economica emergente poteva riconoscersi. Uptown, dichiarando di essere l'unico quartiere residenziale ecosostenibile del capoluogo lombardo, esercita la stessa logica di *place marketing* oggi.



1.6b

zioni di aree sponsorizzate da ingenti capitali privati.<sup>5</sup>

Grandi operazioni architettoniche quindi, svincolate dal contesto in cui vengono progettate, una condizione di *Bigness*<sup>6</sup>, quale cifra di sviluppo post-architettonico totalmente indipendente dal luogo in cui accade e per questo motivo l'unico in grado di sopravvivere e affermarsi opportunisticamente nella tabula rasa creata dalla globalizzazione, in cui << l'accumulazione genera un nuovo tipo di città >>.<sup>7</sup>

La conformazione di più polarità urbane nella città, la cui massima espressione è la subordinazione di grandi << spazi fatti pubblici >><sup>8</sup> a segmenti urbani frammentati dal carattere incerto nel quale l'uso individuale prevale su quello collettivo. La frammentazione urbana contribuisce alla forma di una città in cui lo spazio viene privatizzato o al più diventa effettiva mediazione di tipo economico tra l'individuo e la fruizione dello stesso.

<<Lo spazio aperto della città non è più un teatro collettivo dove qualcosa accade: non resta più alcun qualcosa di collettivo. La strada è diventata un residuo, un congegno organizzativo, un mero segmento del piano metropolitano continuo in cui le vestigia del passato fronteggiano le attrezzature del nuovo in una inquieta situazione

6. Al superamento di una certa massa critica, un'opera architettonica non è più semplicemente un edificio, ma è un "grande edificio" che rende impossibile il suo controllo progettuale attraverso un unico gesto architettonico. Come le varie parti di un edificio assumono autonomia le une rispetto alle altre, allo stesso modo il Grande Edificio si autodefinisce rispetto al contesto storico e culturale all'interno del quale viene inserito. cfr. R. Koohlas, *Junkspace, Bigness ovvero il problema della grande dimensione*, Quodlibet, Macerata 2008.

7. (ivi)

8. Vito Acconci, *Public Space, Private Time*, Chicago, Critical Inquiry, 1990

di stallo>>. <sup>9</sup>

A complicare il quadro si aggiunge la dinamica sempre più assodata città statica-corpi movimento, che ha creato una nuova collettività globalizzata costituita dai cittadini reali e da quelli potenziali della cosiddetta comunità esplosiva o rolling society.<sup>10</sup> Comunità nomadi di individui digitalizzati che si spostano di città in città per svariati motivi e lassi temporali, mettendone ulteriormente in crisi anche gli ultimi residui indentitari. Mai come adesso è amplificata la difficoltà con cui si percepisce il contesto collettivo, in cui l'impossibile connessione fra spazio pubblico ed alcuna espressione sociale o riconoscimento nella collettività da parte dei singoli, contribuisce in maniera determinante alla sua perdita di valore. La mercificazione della città attraverso l'estetizzazione della esperienza che se ne ricava ridefinisce l'unico rapporto possibile con lo spazio collettivo in direzione di un consumo immateriale, di uno spettacolo della città, in cui ogni aspetto viene celebrato e consumato a un tempo.<sup>11</sup> Il rapporto fra città-merce e spettacolo mediato dalla esperienza è approfondito negli scritti del filosofo polacco Zygmunt Baumann sulle modalità di appropriazione dello spazio urbano: nell'epoca contemporanea l'attrattività e la fruizione dello spazio pubblico sono fondate sulla curiosità e sulla possibile intensità esperienziale dello spazio.<sup>12</sup>

Uno spazio aperto diventa interessante e appetibile per individui o gruppi di individui per la sua capacità di proporre un'esperienza fortemente attiva sotto il profilo sensoriale o emozionale. In questo contesto, alle politiche di brandizzazione e marketing della città, le amministrazioni e le politiche urbane hanno affiancato e fortemente inseguito, negli ultimi anni, scelte che assecondano la *experience economy* (nota 3 p. 15). Non sono solo le aziende a dover proporre esperienze esaltanti ai suoi dipendenti per favorire un senso di appartenenza e identità; anche le città vogliono avere esperienze sempre nuove e diverse per i propri cittadini e per i turisti al fine di ottenere circoli economici virtuosi mediante la trasformazione immediata quanto effimera degli spazi.<sup>13</sup>

Sostengono J.B. Pine e J. H. Gilmore - autori della teoria della *experience economy* - che lo sviluppo di esperienze distinte è motore della crescita economica e avvertono: << se le società vogliono continuare la prosperità economica, devono mettere in scena esperienze per aggiungere valore sufficiente alle loro economie per impiegare le masse>>.<sup>14</sup>

Mentre le città e le regioni si impegnano in una competizione globale per investimenti, posti di lavoro, residenti ben pagati e istruiti, turisti e servizi di alto profilo<sup>15</sup>, la pianificazione dell'esperienza è vista come una opzione di sviluppo vantaggioso dal punto di vista economico.<sup>16</sup> Si tratta di pianificare trasformazioni temporali dello spazio legate al piacere e allo svago assecondando i desideri sull'uso dello spazio pub-

9. Rem Koolhaas, *Junkspace, La Città Generica*, Macerata, Quodlibet, 2006

10. Si rimanda al volume n.4 della rivista *Sheltering the rolling society*, dove nell'editoriale l'architetto Andres Jaque scrive "It's not just refugees and migrants, but our entire society starts rolling. Yet in spite of all the external forces and conditions that keep everything unsettled and in constant motion, we are still human; we still locate and ground our desire in the spaces we inhabit. So, how to reckon with and reconcile these contradictions? Can a Rolling Architecture be a way to go?"

11. Nasce la società dello spettacolo, ovvero <<cuore dell'irrealismo della società reale>>. Guy Debord, *La Società dello Spettacolo*, Baldini&Castoldi, Milano 1997. Prim. ed. francese 1967.

12. Zygmunt Bauman, *Postmodern Ethics*, trad. Le Sfide dell'etica, Milano, Feltrinelli, 1993.

13. G. Richards, R. Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

14. J. Pine, J. Gilmore, *The experience economy*. Boston: Harvard Business School Press, 1999.



1.7: Food Festival, Torremolinos, Andalusia, Spagna.

Negli ultimi anni, l'organizzazione di manifestazioni di vario genere è stata alla base della trasformazione di interi spazi urbani.



blico della *creative class*.<sup>17</sup> Nella proposizione dell'esperienza dello spazio pubblico come atto di piacere, l'ideazione e la promozione di eventi come festival, spettacoli, mostre e fiere è diventata a tal proposito una prassi consolidata della strategia di sviluppo urbano. Non ci si limita soltanto all'organizzazione di sporadici mega-spettacoli come mostre mondiali, giochi olimpici o festival cinematografici internazionali, ma è nato un vero e proprio schema di sviluppo (fig. 1.7). La festa non cessa mai di essere celebrata<sup>18</sup> tanto da permettere di affermare l'esistenza di un vero e proprio processo di *eventification* della città.

15. G. Richards, R. Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

16. cfr. *Ibidem*.

17. La *creative class* è un raggruppamento sociale concepito dal sociologo statunitense Richard Florida nel 2002.

Questa "classe" riunisce tutti coloro che hanno un titolo di studio e un potere di spesa medio-alti, elementi che permettono loro di generare cultura, impiegare creatività e quindi influire sui valori e i comportamenti dell'intera società.. cfr. R. Florida, *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. 2002.

18. D. Jacob, *The eventification of place: Urban development and experience consumption in Berlin and New York City*, articolo pubblicato per *European Urban and Regional Studies* 20, 2012.

## 1.2 Eventification

La presenza di eventi e feste nelle città non è certo un elemento di novità nella natura della vita associata cittadina. Ciò che è probabilmente cambiato nella città moderna è il grado di organizzazione del processo di sviluppo degli eventi e l'uso strumentale degli eventi per raggiungere obiettivi politici più ampi.

Gli autori Prentice e Andersen affermano che: <<L'esplosione del numero dei festival è multiforme nelle cause, che vanno dai fattori di offerta - come la pianificazione culturale, lo sviluppo turistico e il riposizionamento civico - fino ai fattori della domanda - come il tempo libero serio, il campionamento dello stile di vita, i bisogni di socializzazione e il desiderio di creatività e autenticità - esperienze di alcuni segmenti di mercato.>><sup>19</sup>

Questo cambiamento qualitativo sembra aver reso inoltre i festival e gli eventi un mercato in forte crescita. Non solo il numero di grandi eventi è cresciuto rapidamente e le città cercano di sfruttarli per fini economici, ma anche gli eventi locali sono fioriti come sostiene il sociologo Quinn: << [...] negli ultimi 15 anni o giù di lì si è assistito a un notevole aumento del numero di festival artistici nelle città di tutta Europa e altrove. La loro crescita è stata tale che ora è difficile determinare con precisione il numero di festival esistenti.>><sup>20</sup>

La loro diversità e la loro crescita esponenziale rende difficile una definizione univoca così come una catalogazione generale eppure tentare una definizione delle dinamiche dell'evento contemporaneo risulta indispensabile per capire il loro largo sviluppo nelle metropoli contemporanee.

Cosa costituisce un evento oggi? Le definizioni degli eventi si riferiscono molto spesso a eventi significativi, interessanti, eccitanti o insoliti, ma queste rimangono letture piuttosto generalizzate e ambigue. Il termine più specifico <<evento culturale>> crea un problema di definizione ancora maggiore a causa dell'assenza di una comprensione comune di ciò che costituisce il termine "cultura" e il termine "evento".<sup>21</sup>

Molti studi utilizzano l'espressione "*special event*"<sup>22</sup>, che richiamano più facilmente l'immaginazione di eventi unici, separati dall'esperienza quotidiana, che vertono su categorie specifiche di eventi culturali, come festival artistici, competizioni sportive o celebrazioni tradizionali, che sono chiaramente riconosciuti. .

Secondo gli autori Allen, O'Toole e McDonnell l'espressione eventi speciali: << descrive rituali, presentazioni, spettacoli o celebrazioni specifiche che sono consapevolmente pianificate e creati per celebrare occasioni speciali o per realizzare particolari eventi sociali, scopi e obiettivi culturali o aziendali.>><sup>23</sup> L'economista

19. R. Prentice, V. Andersen, *Festival as creative destination*. Annals of Tourism Research, 2003.

20. B. Quinn, *Arts festivals and the city*. Urban Studies, 42, 927-943, 2005.

21. G. Richards, J. Wilson, *Tourism, creativity and development*, Routledge, London, 2007.

22. G. Richards, R. Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

23. J. Allen, W. O'Toole, I. McDonnell, *Festival and special event management*, Brisbane: Wiley, 2005.

e sociologo canadese Donald Getz sostiene anche che «< gli eventi speciali sono transitori e ogni evento è una miscela unica della sua durata, ambientazione, gestione e persone>>».<sup>24</sup> Suggestisce inoltre che un evento speciale è meglio definito dal suo contesto.<sup>25</sup>

Dunque straordinarietà, ambientazione, durata temporale ridotta e affluenza di persone caratterizzano l'evento.

Eppure l'espressione *special event*, ovvero eventi che si presentano in modo speciale e straordinario all'interno del calendario cittadino, sembra non essere più pregnante all'interno di un contesto in cui manifestazioni di diverso tipo compaiono quasi ogni giorno nelle grandi città. Addottando un atteggiamento critico rispetto ai dati forniti dalla presenza di eventi nella città contemporanea, si può più pragmaticamente affermare che esistono eventi di musica, danza, arte, letteratura, design, architettura, cibo.<sup>26</sup>

Pertanto è lecito affermare, riprendendo la citazione della sociologa Sharon Zukin con cui si è aperto questo capitolo, che è la cultura in ogni suo ambito l'oggetto dell'evento, in quanto è l'esperienza della cultura dominante a produrre interesse e ricchezza nella metropoli contemporanea. Gli eventi pertanto, oltre ad essere manifestazione di trasformazione speciale del circostante e partecipazione di una comunità unita in un momento specifico, sono soprattutto espressione della cultura sociale della contemporaneità. Gli eventi si identificano, in definitiva, in eventi culturali. Non è un caso allora che la maggior parte degli eventi vengono organizzati da istituzioni e fondazioni culturali private che affiancano le amministrazioni nelle proposte del calendario annuale degli eventi.<sup>27</sup>

Come afferma Doren Jacob: «< La messa in scena di esperienze culturali nelle città ha portato a ingenti investimenti nella solida infrastruttura delle istituzioni culturali. Si è inclini ad aggiungere alla domanda di D. Harvey "quanti centri congressi, stadi sportivi, disney world, luoghi portuali e centri commerciali spettacolari possono esserci di successo?" quanti musei, teatri d'opera o teatri di successo possono esserci?>>»<sup>28</sup>

Ovviamente gli eventi non tendono ad operare solo all'interno di centri polifunzionali, ricreativi, o all'interno di grandi e piccole istituzioni culturali. Le pratiche di *eventification* interessano anche manifestazioni in parchi urbani, strade e addirittura coinvolgono interi quartieri e tutto questo è possibile grazie a un altro aspetto dell'evento che attrae e seduce amministrazioni e cittadini: la sua straordinaria apparizione. Interventi soft, ossia temporanei e a basso costo, permettono di organizzare ambienti per eventi nei luoghi più disparati, molto velocemente e altrettanto rapidamente scomparire nel nulla. In questa evanescenza l'evento assume un carattere

24. D. Getz, *Event studies: Theory, research and policy for planned events*. London: Butterworth-Heinemann, 2007.

25. Cfr. *ibidem*.

26. La differenziazione si basa sull'analisi degli eventi presenti a Milano che possono essere reputati, in una certa misura, esplicativi delle tipologie di eventi presenti nelle grandi metropoli.

27. Il capitolo 3. Milano Città Evento mette in evidenza come quasi il 70% degli eventi culturali contemporanei venga oggi celebrato in edifici e non nello spazio pubblico.

28. D. Jacob, *The eventification of place: Urban development and experience consumption in Berlin and New York City*, *European Urban and Regional Studies* 20, 2012.

magico,<sup>29</sup> l'effettiva manifestazione delle città utopiche dell'architettura radicale del secondo dopoguerra.<sup>30</sup> Sebbene, come è stato detto, una definizione univoca di "cultura" risulti difficile è possibile altresì identificare aspetti chiave degli eventi culturali. Utilizzando la caratterizzazione fornita nel testo *Eventful Cities* si può stabilire che essi comprendono una serie di attività diverse tra loro, hanno durata limitata, sono generalmente ricorrenti e sono solitamente celebrativi.<sup>31</sup> Pertanto, in riferimento alla definizione degli eventi secondo gli autori Richards e Palmer un evento culturale ha essenzialmente le seguenti caratteristiche:<sup>32</sup>

- Contenuto culturale:

Un evento culturale deve per definizione avere come argomento la cultura, sebbene possa contenere anche altri elementi. Si intende cultura in tale contesto tutti i prodotti culturali che una data società riconosce tali (come opere d'arte, musica, letteratura, film, cibo, moda) e i suoi processi culturali (in altre parole è l'espressione unificante delle varie comunità che coesistono nella metropoli). In questo senso, gli eventi culturali variano da quelli che vengono spesso definiti eventi culturali "alti" programmati in luoghi formali a eventi culturali "popolari" che si svolgono negli spazi pubblici della città.

- Tempo e spazio:

Gli eventi si svolgono in luoghi specifici in orari specifici. Sebbene le città possano contare su strutture per eventi, come palazzi delle esposizioni e fiere, così come stadi o auditorium e altre strutture in cui vi è intrattenimento permanente, gli eventi culturali hanno punti di partenza e di arrivo precisi.

- Pubblico:

Il pubblico deve essere fisicamente attratto dall'evento o, nel caso di eventi digitali più recenti, impegnato a partecipare virtualmente.

29. cfr. *Ibidem*.

30. Gli esperimenti teorici della Istant City del gruppo inglese Archigram, così come le rappresentazioni della New Babylon del situazionista N. Costant sono un interessante antecedente degli aspetti qui analizzati della città contemporanea.

31. G. Richards, R. Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

32. Il seguente elenco è proposto nel libro *Eventful Cities*, cfr. G. Richards, R. Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

- Attori:

Oltre a coloro che partecipano direttamente al programma degli eventi, gli eventi culturali hanno una vasta gamma di parti interessate che sono in qualche modo influenzate da, o che possono influenzare, tali eventi. Gli attori, o *stakeholders*, possono essere individui e gruppi che hanno un interesse diretto, coinvolgimento o investimento in questioni culturali, finanziarie, politiche o di altro tipo relative all'evento.

Accertata la presenza degli eventi e della loro definizione nell'oggetto cultura, adesso si vuole stabilire che la loro programmazione stabilita in tempi e modi precisi è assimilabile a una vera e propria dinamica di trasformazione e coinvolgimento della città: l'*eventification*.

Ci sono molti modi in cui gli eventi possono essere creati e collegati alla cultura, all'identità e allo spazio fisico della città. La semplice messa in scena di singoli eventi non è sufficiente perché si possa parlare di *eventification*. Seguendo ancora il testo elaborato nel 2010 da Richards e Palmer, affinché esista tale processo e acciocché produca effetti e cambiamenti significativi nella città in cui opera, esso richiede lo sviluppo di un approccio integrato al rapporto tra la città e i suoi eventi, che massimizzi i benefici del programma dell'evento nel suo complesso. Questo comporta lo sviluppo di una rete di attivazione che unisca e stabilisca rapporti ed equilibri tra i vari attori che operano nel settore degli eventi,<sup>33</sup> e non solo.

Necessaria è anche la creazione di una strategia e una calendarizzazione di tutti gli eventi affinché essi risultino il più esperibili e partecipati possibile<sup>34</sup> e infine è fondamentale garantire la sostenibilità dell'impatto degli eventi sulla comunità.<sup>35</sup> Una volta che la città ha iniziato a pensare in modo strategico e strutturato agli eventi e ad organizzare e gestire il suo programma di eventi in modo efficace, può passare dall'essere una città con eventi a diventare una città in cui *eventification* è parte essenziale dello sviluppo urbano.

I processi di *eventification* che coinvolgono la città di Milano, e come questi possano essere utilizzati per la riqualificazione dello spazio pubblico verranno approfonditi nel capitolo 3. A tal fine bisogna però stabilire adesso, nel capitolo che segue, quali sono le relazioni che instaura l'evento con lo spazio che lo ospita e con l'architettura attraverso cui esso si manifesta.

33. Prendendo ancora a riferimento il caso di Milano, è significativa l'istituzione di uno sportello unico per eventi da parte dell'amministrazione comunale. cfr. Sportello Suev, <https://www.comune.milano.it/servizi/sportello-unico-eventi-suev>.

34. La pianificazione e calendarizzazione di eventi ufficiali nella città è pratica ormai ben consolidata. Un esempio è il calendario delle week del comune di Milano. cfr. Calendario Week, <https://www.comune.milano.it/-/palazzo-mariano-il-calendario-delle-week-che-animeranno-milano-nel-2020>, comune di Milano.

35. Fondamentale importanza acquista, nell'infittirsi della presenza di eventi nella città, il controllo degli effetti che hanno gli eventi nei luoghi che li ospitano. Fenomeni di esclusione sociale e *gentrification* legati all'esplosivo flusso economico e turistico legato agli eventi sono un pericolo costante e che deve essere contrastato.



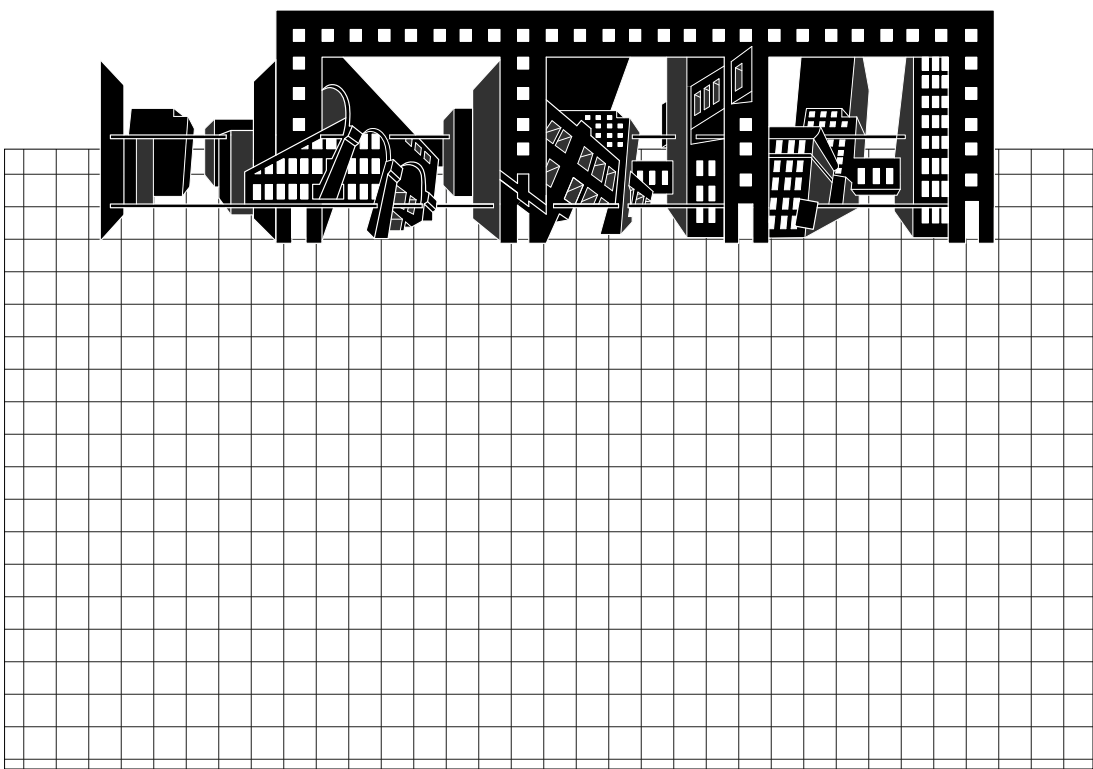
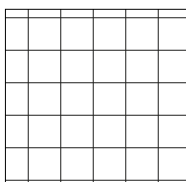
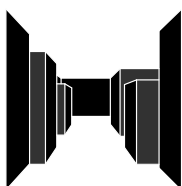
## Bibliografia Parziale

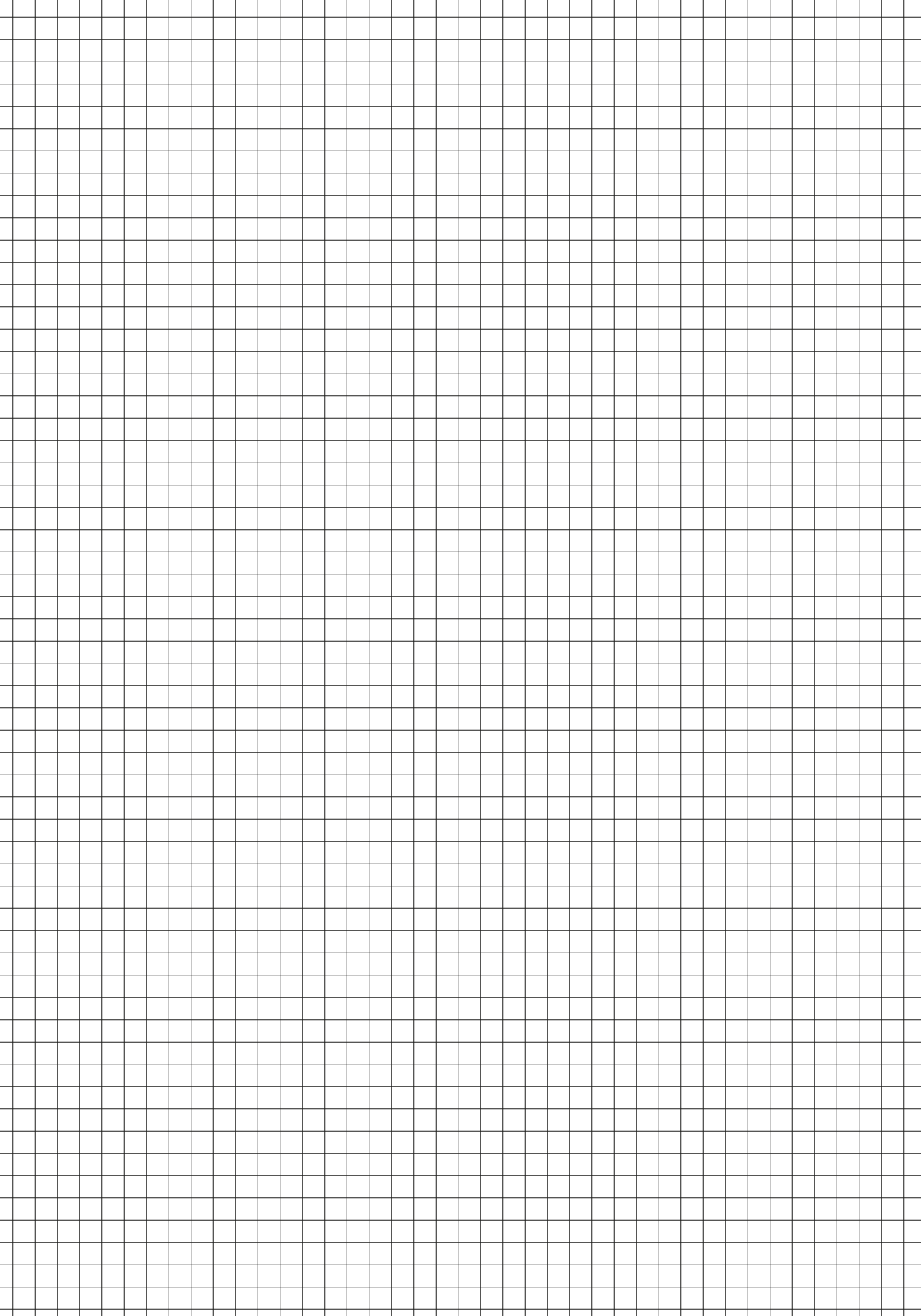
- V. Acconci, *Public Space, Private Time*, Chicago, Critical Inquiry, 1990.
- A. Baricco, *The Game*, Torino, Einaudi, 2018.
- Z. Bauman, *Postmodern Ethics*, trad. Le Sfide dell'etica, Milano, Feltrinelli, 1993 .
- G. Debord, *La Società dello Spettacolo*, Baldini&Castoldi, Milano 1997. Prim. ed. francese 1967.
- G. Evans, *Cultural planning: An urban renaissance?* London: Routledge, 2001.
- R. Florida, *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. 2002
- D. Harvey, *The condition of Postmodernity*. Oxford: Basil Blackwell, 1989.
- D. Jacobo, *The eventification of place: Urban development and experience consumption in Berlin and New York City*, articolo pubblicato per European Urban and Regional Studies 20, 2012.
- R. Koohlas, *Junkspace*, Quodlibet, Macerata 2008.
- J. Ploger, *The Evental City: Moment, Situation, Presence*. Space and Culture, 19(3), 2015.
- J. Ploger, *Presence-experiences – the eventalisation of urban space*, Society and Space 28(5), 2010.
- J. Pine , J. Gilmore, *The experience economy*. Boston: Harvard Business School Press, 1999.
- R. Prentice, V. Andersen. *Festival as creative destination*. Annals of Tourism Research, 2003.
- B. Quinn, *Arts festivals and the city*. Urban Studies, 42, 2005.
- G. Richards, R. Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.
- G. Richards, J. Wilson, *Tourism, creativity and development*, Routledge, London, 2007.
- S. Zukin, *Dialogue on urban cultures: Globalization and culture in an urbanizing world*. World Urban Forum, Barcelona, 2004.





- **II. Le forme dell'evento**  
*Progettare i luoghi dell'esperienza*





<<Si può tentare di dare un contributo al discorso architettonico affermando implacabilmente che non c'è spazio senza evento, non c'è architettura senza programma? >>

Bernard Tschumi, *Architettura e Disfunzione*, 1996

Quando Martin Heidegger definisce luogo lo spazio intrinsecamente abitabile nella relazione di reciproca appartenenza tra uomo e spazio, evidenzia la capacità umana di attribuire significati ai luoghi.<sup>1</sup>

Quali sono le relazioni tra spazio dell'evento e gli uomini che vi si trovano all'interno? Diventa possibile, individuate alcune strategie progettuali e caratteristiche spaziali ricorrenti, parlare di un'architettura dell'evento?

Il seguente capitolo tenta di indagare le possibilità che l'architettura ha per misurarsi con l'evento e i risultati formali e spaziali raggiunti a tal proposito.

Della condizione dell'evento ciò che risulta interessante in termini formali è il grado di possibilità di intervento attraverso un processo tanto attento quanto più leggero e debole nel suo risultato finale. L'evento trova il suo complementare nelle caratteristiche della città e società contemporanea, sfruttando l'incertezza del nostro tempo come acceleratore dinamico in grado di instaurare rapidamente nuove relazioni.

Nonostante ciò la sperimentazione straordinaria di un luogo in una particolare congiuntura spazio-temporale non è una pratica ascrivibile alla sola contemporaneità. In altre epoche eventi e riti, e addirittura feste, hanno offerto il banco di prova per installazioni effimere, trasformate in seguito in dispositivi architettonici duraturi.

Nella consapevolezza che l'evento, in quanto pratica sociale ormai consolidata e riconosciuta univocamente dalla comunità, ricopre oggi lo stesso ruolo che il rito proponeva in tempi passati<sup>2</sup> si propone nelle pagine seguenti un'analogia tra evento contemporaneo e rito sociale al fine di interpretare alcune caratteristiche spaziali e relazionali dei luoghi degli eventi e successivamente si cercherà di capire quali ripercussioni abbiano avuto tali dinamiche sulla pratica progettuale delle architetture che hanno come oggetto la proposta di un'esperienza straordinaria in un dato luogo e spazio. Per fare ciò si approfondisce il ruolo e la storia del rito nelle società pre-moderne e di come abbiano prodotto un certo tipo di architettura. Successivamente si illustrerà quali di queste dinamiche siano pervenute, con le dovute modificazioni fino ad oggi e siano confluite nei processi che interessano l'evento e infine, stabilite le caratteristiche fondanti e caratterizzanti le architetture degli eventi, si proporranno alcuni esempi di architetture che hanno oggetto le dinamiche dell'evento.

1. M. Heidegger, *Costruire abitare pensare in Saggi e Discorsi*, Mursia, Milano, 1976 .

2. G. Richards, R. Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.



2.1: Giant  
Billiard, Haus  
Rucker Co,  
Vienna 1970

2.1

## 2.1 Eventi, riti

### *Spazio rituale, Gioco, Ambiente Immersivo*

Appurato che l'evento è diventato uno strumento di pianificazione urbana e non solo, anche elemento generatore di cultura, esperienza e fattore chiave nelle dinamiche collettive della società, si vuole adesso approfondire quali siano le radici culturali dell'evento e quali sono i suoi strumenti di interazione con la collettività.

Nelle metropoli l'evento nella sua riproposizione continua non è più «un gioco spontaneo che contrasta la vita di tutti i giorni»<sup>2</sup> quanto piuttosto una strategia che a suo modo ne forma una propria, ridefinendo spazi, tempi e individui, esso è senz'altro assimilabile a un rito metropolitano globalizzato.

Pertanto il rito, come pratica sociale ordinatrice della società<sup>3</sup>, viene qui proposto come antecedente dell'evento contemporaneo. Studiare il rito nella sua evoluzione aiuta meglio a capire anche le manifestazioni spaziali e sociali dell'evento.

Come affermano Greg Richards e Robert Palmer: «I governanti delle città hanno cercato di utilizzare gli eventi per far aderire la società urbana alla propria visione della vita civica. Nella città preindustriale, l'importante ruolo del rituale nella vita di tutti i giorni ha fatto sì che le città fossero progettate attorno a spazi per eventi, come l'agorà greca o il foro romano».<sup>4</sup>

Con lo sviluppo e l'articolazione delle dinamiche sociali nella città storica, le celebrazioni e gli eventi pubblici hanno iniziato ad avere un ruolo importante nella vita di tutti i giorni.

La città medievale ruotava attorno a un calendario festivo ricco di feste<sup>5</sup> e giorni dedicati ai santi, oltre a grandi celebrazioni come i carnevali, che potevano durare per settimane. I festival erano importanti per distrarre le persone dalla dura realtà della vita quotidiana e, occasionalmente, per sconvolgere l'ordine sociale stabilito. «Rituali ed eventi culturali divennero parte delle armi dispiegate dai leader religiosi e dai reali per sostenere le proprie posizioni di potere, ponendosi al centro di un evento.»<sup>6</sup>

Non solo la città contemporanea ha la necessità di costruire e affermare un'identità civica, ma anche le città premoderne hanno affrontato le stesse esigenze e lo strumento con cui hanno ottemperato ad esse è stato il rito.

Storicamente il rito viene considerato come fenomeno di affermazione dell'ordine di valori su cui una società si fonda. Un momento di «effervescenza collettiva»<sup>7</sup>, in cui l'atto stesso della riunione di un gruppo delinea uno spazio consono alla pratica rituale e parimenti la sua manifestazione puntuale in un tempo specifico.

2. Greg Richards, Robert Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

3. L'etimologia di rito deriva dal latino *ritus* che significa «ordine prescritto», termine a sua volta associato a forme greche quali *artus* che significa «ordinamento», *ararisko* «armonizzare, adattare» e *arthmos* che evoca l'idea di «legame, congiunzione». Sul rito la ricerca basa molte delle argomentazioni sulle proposte della tesi di dottorato di F. Lenzini, *Lo spazio pubblico come spazio rituale*, 2014.

4. Greg Richards, Robert Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

5. Cfr. *Ibidem*

6. Cfr. *Ibidem*

7. E. Durkheim, *Le forme elementari della vita religiosa*, Torino, Edizioni di Comunità, 1997.



2.2: G. e G. Bellini, Predica di San Marco ad Alessandria d'Egitto, 1504/07.

2.2

Il rito nella percezione comune, ma anche in alcuni studi antropologici a partire da quelli compiuti da Émile Durkheim<sup>8</sup>, è intimamente legato al binomio sacro/profano.<sup>9</sup> Non si intende qui soffermarsi ulteriormente sugli studi filologici del rito, piuttosto è importante sottolineare l'oggetto del rito: il sacro.

Ma cosa viene definito sacro in un rito?

Claude Rivière sostiene che è sacro tutto ciò che la società riconosce tale e, in definitiva, è la metafora della società stessa.<sup>10</sup> Non si tratta solamente di un tema religioso dunque, sacro può essere un numero discreto di elementi che la società ritiene fondamentale per la sua stessa definizione. Sono gli antropologi francesi Henri Hubert e Marcel Mauss del resto che sostengono come l'atto rituale non è legato strettamente alla celebrazione sacrale religiosa, bensì «è concepito sacro tutto ciò che, per il gruppo, qualifica la società. Man mano che gli dei escono dal tempio e diventano profani, noi vediamo entrare una serie di cose sociali: la proprietà, il lavoro, la permanenza. [...] Le buone maniere, le usanze della vita morale hanno anche delle forme altrettanto fisse come quelle dei riti religiosi, al punto che le due cose convergono e alle volte vengono scambiate. Si tratta di una confusione non priva di fondamenti, poiché ciò che qui è usanza altrove è rito, e ciò che fu rito diventa usanza».<sup>11</sup> Pertanto la società è l'oggetto sacro del rito e, come specificato nel capitolo precedente riguardo le pratiche dell'evento, la società è il motore centrale anche dell'evento. In entrambi i casi poi la sacralità si manifesta nel reale attraverso la manifestazione simbolica di idee e significati.

Nell'evento infatti ritroviamo caratteristiche di significazione simbolica in una con-

8. Cfr. *Ibidem*

9. F. Lenzini, *Lo spazio pubblico come spazio rituale*, 2014.

10. Claude Rivière, *I Riti Profani*, Roma, Armando Editore, 1998

11. Herbert Hubert, Marcel Mauss, *Saggio sulla natura e la funzione del sacrificio*, Brescia, Morcelliana, 1981

2.3: Pieter Bruegel il Vecchio, The Wedding Dance, 1566



2.3

figurazione spazio-temporale specifica, di utilizzo di oggetti, comportamenti e linguaggi consoni, il cui senso codificato diviene un bene comune al gruppo sociale, stesso bene comune che l'etnologo francese Martine Segalen conferisce al momento del rito.<sup>12</sup>

Stabilita un'analogia con il rito bisogna valutare gli spazi in cui riti e eventi vengono celebrati. Quali caratteristiche hanno i luoghi adibiti ai riti? Quali le dinamiche che istaurano coi partecipanti?

Nel corso della storia le differenti civiltà hanno sempre dedicato specifici edifici e spazi aperti allo svolgimento di attività rituali.

<<La forma funge da supporto significante per comunicare il significato simbolico di cui è depositaria. Così come il rito si concretizza attraverso atti formalizzati, gesti e sequenze, cui vengono attribuiti valori simbolici, il luogo in cui esso si svolge è fatto di elementi concreti, che l'individuo e la collettività rielaborano culturalmente>>.<sup>13</sup>

La forma è intimamente relazionata al conferire un senso allo spazio, superando i rapporti con la funzione per divenire espressione di una concreta intenzione di essere nel mondo.

In tale circostanza l'architettura assume un ruolo specifico nell'intersezione tra rito e collettività. Norberg-Schultz definisce le istanze secondo cui si manifesta lo spazio rituale: definizione di un intorno (differenziazione tra interno/esterno), di un centro (polarità), di un verso (percorso).<sup>14</sup>

Norberg-Schultz richiama esplicitamente le istanze basilari di orientamento che rielabora nelle strutture concettuali di dominio, centro e percorso cui riferire tanto i

12. Martine Segalen, *Riti e rituali contemporanei*, Bologna, Il Mulino, 2002

13. Lenzini, *Lo spazio pubblico come spazio rituale*, 2014.

14. Christian Norberg-Schultz, *Paesaggio, ambiente, architettura*, Segrate, Rizzoli, 1979.

luoghi naturali quanto quelli artificiali.<sup>15</sup> Tra questi particolare rilievo è dato al binomio interno/esterno sintetizzato dal dominio: esso non concretizza solamente le proprietà fisiche di estensione e delimitazione del luogo, ma comprende i margini, fisici o immateriali, entro cui si circoscrive l'attribuzione del suo significato simbolico. L'identificazione del campo di dominio - o dello spazio rituale in definitiva - è congruente con quella di interno inteso come spazio circoscritto intrinsecamente abitabile ovvero un luogo in cui è possibile orientarsi e radunare i significati per costruire un'immagine del mondo.<sup>16</sup> Un perimetro è un parametro necessario per la definizione di uno spazio rituale. Al suo interno accadono trasformazioni, ribaltamenti dell'ordine costituito e normalizzato, valicarlo significa accedere a un mondo fantastico. Lo spazio definitivo da un perimetro è uno dei fattori fondamentali nella manifestazione di un rito tanto quanto lo è per un evento, se è vero come è stato argomentato precedentemente che anche quest'ultimo consiste nel proporre un'esperienza straordinaria all'interno di dati parametri spaziali e temporali (vedi fig. 2.4a e 2.4b). Assodata la necessità di uno spazio che codifichi la celebrazione dell'evento, subentra un altro fattore fondamentale che mostra analogie e differenze tra rito ed evento: il gioco.

Rispetto all'utilizzo dello spazio nell'atto rituale Claude Rivière sostiene che esistono quattro invarianti in merito: l'aspetto sociale, formale, paradossale e ludico.<sup>17</sup> L'aspetto sociale si riferisce alla dimensione relazionale del rito, così come in parte accennata in precedenza, ed implica la necessità di una compresenza di attori e la loro volontà a seguire le procedure previste (in caso dell'evento, come abbiamo visto nel capitolo 1, gli attori sono chiamati a consumare nuove esperienze culturali per sentirsi parte di una comunità). L'aspetto formale concerne la relazione che il rito instaura con la realtà, l'aspetto paradossale mette in evidenza la presenza di logiche contraddittorie e la temporanea sovversione della realtà quotidiana operata dal rito. L'aspetto ludico infine stabilisce un nesso analogico tra rito e gioco, al quale questo studio attingerà per leggere i fenomeni contemporanei. In effetti già analizzando le cause dell'*eventification* abbiamo accennato al gioco come uno dei motivi fondanti la socialità contemporanea.

L'analogia tra gioco e rito, studiata da Johan Huizinga, si fonda sulla corrispondenza di alcuni fondamentali meccanismi strutturali.<sup>18</sup> Il gioco, come il rito, si basa sulla costituzione di una dimensione <<altra>> distinta dalla realtà ordinaria mediante la limitazione del tempo e dello spazio. << Il gioco si isola dalla vita ordinaria in luogo e durata. [...] Si svolge entro certi limiti di tempo e di spazio. Ha uno svolgimento proprio e un senso in sé.>><sup>19</sup> Entro tale dimensione altra, il gioco, analogamente al rito, << crea ordine ed è ordine>>.<sup>20</sup> Questo ordine è determinato e garantito da

15. Cfr. *Ibidem*.

16. Lenzini, *Lo spazio pubblico come spazio rituale*, 2014.

17. Claude Rivière, *I Riti Profani*, Roma, Armando Editore, 1998.

18. J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002.

19. Cfr. *Ibidem*.

20. Cfr. *Ibidem*.



2.4a: Vincenzo Rustici, Sfilata delle diciassette Contrade in Piazza del Campo, 1546.

2.4b: Ingresso a un evento nella rinomata via Tortona durante la Design Week del 2018.

Come si vede in entrambi i casi un perimetro viene segnato - anche se in distinti modi - per designare il luogo della celebrazione straordinaria separata dall'ordinario.



2.4a



2.4b

una comunità di regole: << Ogni gioco ha le sue regole. Esse determinano ciò che vale dentro quel mondo temporaneo delimitato dal gioco stesso. [...] Il giocatore che si oppone alle regole è un guastafeste [...] egli deve essere annientato giacché minaccia l'esistenza stessa della comunità giocante.>><sup>21</sup> Il gioco costituisce infatti un patrimonio comune per coloro che vi prendono parte e l'adesione alle sue regole determina di fatto un legame spirituale e sociale. Nell'esercizio di comunione sociale il gioco assume un valore analogo al rito e parimenti all'evento. Un'ulteriore analogia è quella riferita al campo da gioco quale campo in cui il rito/gioco si compie. Eppure l'analogia tra gioco rito ed evento spinge la nostra riflessione rispetto allo spazio utilizzato in cui queste manifestazioni sociali si svolgono a un passo ulteriore. Il rito in effetti presenta un grado di rigidità che nè il gioco nè l'evento hanno. Per utilizzare le parole di Claude Lèvi-Strauss: << [...] Ogni gioco viene definito dall'insieme di regole che rendono possibile un numero praticamente illimitato di partite, mentre il rito si presenta come una partita privilegiata scelta tra tutte quelle possibili.>><sup>22</sup> Con questa argomentazione il filosofo e antropologo francese mette in evidenza come il rito sia la forma ripetuta, ciclica e quanto mai fissa di un fatto, un episodio che tutta la società riconosce importante. In questa riproposizione fissa in un dato spazio rituale il ruolo dei partecipanti è sì fondamentale ma quanto mai passivo pensando alla possibilità che hanno questi ultimi di modificare l'andamento del rito.<sup>23</sup> Il gioco invece, così come l'evento, mette al centro l'esperienza edonistica della partecipazione attiva nella quale l'esito non è mai certo. In definitiva nell'attivazione di una manifestazione ludica le opzioni delle regole offerte ai partecipanti diventano una delle principali attrazioni e in ultima analisi elemento esperenziale di riuscita della celebrazione sociale stessa. Allo stesso modo l'evento è definito da una continua esperienza di significati che diventano significanti in virtù dell'esperienza che ne viene fatta attraverso la partecipazione stessa, <<in cui queste caratteristiche potrebbero essere riassunte nell'etimologia attiva dell'illusione come in-ludus: stare in, stare dentro alla multi medialità e sinesteticità del contemporaneo come in un gioco>>.<sup>24</sup> Il gioco nella società contemporanea ha assunto un ruolo, per tali ragioni, fondamentale. << Se nel '900 poteva accadere a un individuo di sentirsi "umanità aumentata" era quasi sempre nel contesto di un rito collettivo, di un'appartenenza a una certa comunità, >><sup>25</sup> oggi il gioco come componente dell'evento costituisce l'anima pulsante delle dinamiche sociali. Tale assunto risulta ancor più significativo in quel contesto contemporaneo nel quale, fra experience economy e rivoluzione digitale, il gioco viene elevato a <<schema fondativo dell'intera civiltà>>.<sup>26</sup> Alla luce di quanto analizzato si

21. J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002.

22. C. Lèvi-Strauss, *Il pensiero selvaggio*, Milano, Il Saggiatore, 1964.

23. Riguardo la "rigidità" del rito si rimanda agli studi di Claude Rivière già citati precedentemente.

24. Andrea Ponso, <https://www.che-fare.com/contemporaneo-mente-cervello/>, *Che Fare*, 07.04.2016

25. Alessandro Baricco, *The Game*, Torino, Einaudi, 2019

26. Cfr. *Ibidem*.

2.5: Pieter Bruegel, Lotta tra Carnevale e Quaresima, 1559



2.5

vuole ampliare il ragionamento sulle qualità formali e visive dell'evento prendendo in considerazione la sua aurea di straordinarietà. Claude Rivière afferma che in quanto riproposizione puntuale e ciclica, i riti - e prendendo in esame i calendari delle odierne metropoli il ragionamento è quanto mai valido anche per gli eventi - essi sono una trasformazione del tempo in senso lineare.<sup>27</sup> La ciclicità della loro apparizione si pone in contrapposizione al tempo che scorre invece inesorabilmente lungo un unico verso. Questa ideosincrasia della riproposizione, della messa in scena ciclica degli eventi conferisce loro un carattere onirico in cui alla realtà ordinaria che scorre linearmente se ne contrappone una fantastica che non tiene conto del passare del tempo. In virtù dell'intenzione di stravolgimento temporaneo della realtà, lo spazio che occupano gli eventi è trasformato completamente attraverso una serie di interventi che consentono la totale immersione dello spettatore nel processo di manifestazione del fantastico, condizione che verrà qui definita come ambiente immersivo. Con il termine immersivo si intende descrivere << un ambiente nel quale si entra completamente, rimanendone avvolti e catturati >>,<sup>28</sup> diventando la condizione privilegiata e necessaria tanto della festa pagana che della funzione religiosa, ricordando << l'ambiente unitario >> delle teorie spaziali dei situazionisti. Pertanto è questa qualità ambientale, raggiunta grazie all'utilizzo di una sovrapposizione di elementi che permette una reale aderenza dell'individuo e del collettivo al contesto spaziale. Architetture scenografiche, suoni, luci, immagini e oggetti in uno stretto rapporto di tensione gli uni con gli altri, puntano all'avvolgimento e alla coesione in un unicum, delle stesse componenti del rito quali spazio, tempo, corpo, codici linguistici e metalinguistici. Un <<incontro durevole >> delle varie componenti che formano un insieme, <<il cui senso tiene al momento della loro nascita, suscitando nuove possibilità di vita >>.<sup>29</sup> Concludendo questo primo paragrafo possiamo assodare che l'evento, come struttura ordinatrice delle pratiche sociali, è un rito contemporaneo e pertanto presenta delle qualità e delle analogie con il rito storicamente inquadrato. L'evento, come il rito, si celebra in uno spazio che è univocamente riconosciuto come luogo adibito all'evento. Tale spazio ha un perimetro e un campo di dominio, nel quale un interno e uno esterno sono fondamentali a far esperire il momento straordinario - fuori dalla realtà - ad ogni partecipante. Questo spazio tuttavia, per mezzo dell'apparizione e dissolvenza degli eventi che ricoprono un arco temporale effimero, può essere trasformato costantemente dal carattere magico di tale pratica collettiva. La presenza di partecipanti, di un campo da gioco e di regole al di fuori delle norme quotidiane accomuna l'evento e il rito e la pratica ludica come manifestazione della società nel mondo. E come nel gioco i processi di disattivazione e attivazione, la leggerezza e il piacere della pratica la caratterizzano.

27. Claude Rivière, *I Riti Profani*, Roma, Armando Editore, 1998.

28. Cfr. Voce <<Immersivo >>, Enciclopedia Treccani.

29. Nicolas Bourriaud, *Estetica Relazionale*, Milano, Postmedia, 1998.

2.6a: Hoshiko Horiuchi MacAdam, Harmonic Motion/ Rete dei draghi, 2013

2.6b: Tomás Saraceno, On Space Time Foam, 2013.

In entrambe le installazioni artistiche, esposte rispettivamente al museo Macro di Roma (2.6a) e all'Hangar Bicocca di Milano (2.6b), il gioco e l'interazione con lo spettatore esaltano le qualità performative dell'opera.



2.6a



2.6a

## 2.2 Trasformare la città

### *Dalle feste barocche alla Istant City*

Verificati i caratteri di attivazione, disattivazione, delimitazione di un perimetro e trasformazione dell'interno di questo periodo, si ripercorrono adesso alcune tappe della storia della città e dell'architettura in cui sono stati proposti e praticati strumenti spaziali atti ad assolvere tali requisiti.

Il punto di partenza individuato nella storia della civiltà è il XVI secolo.

Premesso che la calendarizzazione di feste cittadine era pratica ricorrente nel Medioevo,<sup>1</sup> nell'età barocca esse assumono un valore centrale nella programmazione del calendario, nella vita associata dei grandi centri urbani e conseguentemente anche la progettazione delle scenografie atte a ospitare tali rituali. In questo periodo la Chiesa, dovendo affrontare cambiamenti radicali e destabilizzanti,<sup>2</sup> utilizza l'arte come metodo di persuasione volto a conquistare il benvolere dei cittadini. La Chiesa pertanto prende a dare particolare importanza alle immagini visive come mezzo di convinzione e chiama in causa l'arte barocca che si concentra sulla viva rappresentazione di eventi, reali o surreali, attraverso la commistione delle varie forme di rappresentazione plastica. L'arte barocca si caratterizza come un'arte totale in cui architettura, scultura, pittura concorrono a realizzare uno spazio fantastico in cui reale e immaginario si fondono, attraverso l'allestimento di apparati effimeri per feste ed eventi religiosi e non solo.<sup>3</sup>

Le feste diventano cruciali nella elaborazione di un linguaggio figurativo in cui, con gli apparati effimeri, viene a configurarsi uno spazio ideale illusionistico mediante l'annullamento della barriera mentale tra spazio reale e spazio percepito, ottenuto anche con l'uso teatrale della luce e del colore.<sup>4</sup> Nella ricerca di unire il virtuale (l'illusione) con il reale si fonda la rappresentazione iconografica delle feste barocche. Un ruolo fondamentale nello sviluppo scenografico degli apparati preposti a tali eventi è stato Gian Lorenzo Bernini che - oltreché architetto, pittore e scultore - fu anche un regista e scenografo (fig. 2.7). In occasione degli eventi religiosi ha progettato vere e proprie macchine scenografiche in cui la metamorfosi è la loro caratteristica fondante: cambiamento di forma, inneschi di fuochi di artificio e addirittura la previsione di un'esplosione finale. Tali macchine richiedevano mesi di lavorazione per poi essere utilizzate, a volte, per un solo giorno.<sup>5</sup>

In questo periodo inoltre inizia a diffondersi un attento studio della scenografia.

Vitruvio definisce "*scaenographia*" come l'insieme di regole che portano a rappresentare sul piano la terza dimensione, quella spaziale. Nella Roma barocca si passa

1. Greg Richards, Robert Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

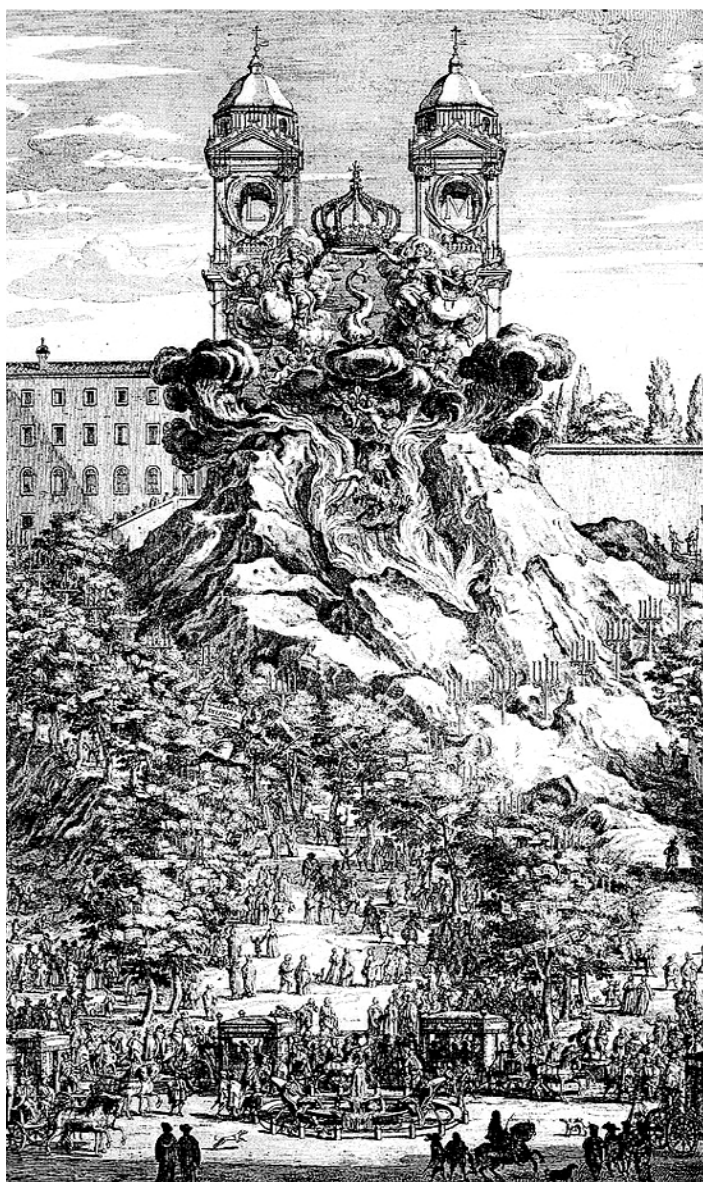
2. La riforma luterana, la rivoluzione copernicana e le scoperte di Galileo sono alcuni dei principali fattori di crisi della Chiesa come unica portatrice di verità in Occidente.

3. C. Norberg-Schulz, *Architettura Barocca*, Electa, Venezia, 2003.

4. M. Fagiolo, *Studi sul Barocco romano: scritti in onore di Maurizio Fagiolo*, a cura di M. G. Bernardini, Milano, 2004.

5. Cfr. *Ibidem*

2.7: Riproduzione degli apparati festivi allestiti da Bernini nel 1661 per la nascita del Gran Delfino



2.7



2.8: Gian Lorenzo berlini, Progetti per i catafalchi di Paolo V.

I catafalchi, Impalcature che servivano di sostegno alla bara durante le cerimonie funebri, divennero elementi effimeri sperimentali dove tentare nuove soluzioni spaziali da riproporre in architetture fisse.

2.8



dal palcoscenico teatrale alla città come palcoscenico:<sup>6</sup> si porta la teatralità al popolo.<sup>7</sup>

Se la scenografia inoltre, nel Rinascimento, affronta il problema di portare la città sul palcoscenico, mentre nel momento in cui bisogna trasformare la città stessa con elementi effimeri, bisogna in definitiva non più rappresentare la città nel teatro ma il teatro stesso, il mondo fantastico, nella città, l'architettura apre una stagione di riflessioni riguardo l'ambito dell'effimero. Architetture leggere capaci di essere montate rapidamente, trasformabili e in grado di modificare la realtà circostante per un dato lasso di tempo ridotto e poi scomparire (vedi figure 2.9a e 2.9b)

L'architettura effimera pertanto è adoperata quale laboratorio sperimentale per l'architettura stabile, dove la fantasia dell'artista poteva esprimersi molto più liberamente. Il caso della Porta del Popolo<sup>8</sup> ne è un esempio: inizialmente allestita come struttura effimera da Bernini, si trasforma in architettura duratura<sup>9</sup>.

Dovendo operare sotto il segno della meraviglia, gli artisti ricorrono spesso alla sperimentazione di nuove tecniche, nuovi materiali e nuove soluzioni formali per realizzare ciò che la fantasia suggerisce e dar vita a spettacoli sempre nuovi e imprevedibili. Lo spazio della città assume la caratteristica di elemento dalle possibilità infinite, e la ricerca della finzione nasconde in sé una realtà mutevole e fantastica, elevando l'inganno verosimile a strumento retorico di comunicazione visiva. L'attenzione, che fino al Rinascimento era volta all'assoluto dello spazio prospettico, si volge sempre più a uno spazio relativo, l'unico nel quale il pubblico gioca un ruolo fondamentale. Non c'è da stupirsi pertanto che, secondo tale condizione, il barocco abbia influenzato ed iniziato la moderna civiltà dell'immagine.<sup>10</sup>

Nei secoli successivi la celebrazione di feste e rituali sociali - o religiosi - si è via via andata consumando in luoghi specifici della città: sale concerti, musei, teatri, chiese.<sup>11</sup> Bisogna attendere le teorie avanguardiste e radicali dei movimenti immediatamente successivi al secondo dopo guerra dello scorso secolo per avere nuove riflessioni significative sul ruolo dello spazio aperto all'interno di dinamiche sociali rituali. Un ruolo fondamentale riguardo tali elaborazioni è stato svolto dai Situazionisti.<sup>12</sup> Non senza contraddizioni e complicanze, il lavoro sulla città svolto dall'ultimo gruppo di avanguardie del secolo scorso, l'Urbanismo Unitario<sup>13</sup>, critica fortemente il funzionalismo del Bauhaus. Vengono elaborate pratiche per costruire il presente in modo rivoluzionario, liberatorio e gioioso. Il perno fondamentale su cui baseranno la propria pratica è quello di situazioni: <<momenti di vita concretamente e deliberatamente costruiti mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di avvenimenti>>.<sup>14</sup> Questa logica interpretativa, dell'ambiente come dell'in-

6. P. Portoghesi, *Roma Barocca*, Roma 2011.

7. Cfr. *Ibidem*.

8. La Porta del Popolo, inizialmente allestita come architettura effimera di benvenuto, realizzata da Gian Lorenzo Bernini per il papa Alessandro VII, in occasione dell'arrivo a Roma, il 23 dicembre 1655, della regina abdicataria Cristina di Svezia, divenne poi una parte fissa delle mure aureliane.

9. M. Fagiolo, *Studi sul Barocco romano: scritti in onore di Maurizio Fagiolo*, a cura di M. G. Bernardini, Milano, 2004.

10. C. Norberg-Schulz, *Architettura Barocca*, Electa, Venezia, 2003.

11. Greg Richards, Robert Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

12. L'Internazionale Situazionista fu un movimento filosofico-sociologico ed artistico marxista libertario, con radici nelle avanguardie artistiche d'inizio Novecento. Tra i fondatori: Pinot Gallizio, Piero Simondo, Guy Debord

13. AA. VV., Potlach. *Bollettino dell'Internazionale Lettrista*, 1954-1957



2.9a

**2.9a:** Piazza Navona, Allestimento per una festa, Incisione del XVII secolo.

**2.9b:** Andrea Palladio, Teatro Olimpico di Vicenza, 1580.

Il palcoscenico non rappresenta più la realtà fisica della società (2.9b,) ma la realtà stessa, ovvero la città, diventa il palcoscenico delle rappresentazioni della vita (2.9a).



2.9b

Nel 1645, il poeta spagnolo Calderón de la Barca mette in scena la sua rappresentazione teatrale *El Gran Teatro del Mundo* il cui topos segue il principio della “vita come messa in scena”.

dividuo, auspica la liberazione dai condizionamenti culturali e sociali attraverso un comportamento ludico e sottoposto alle sole regole del gioco da loro inventato, così da consentire nuove opportunità creative. Ancora una volta lo spazio è interpretato quale manifestazione di numerose possibilità e dimensioni reali e immaginarie in grado di trasmettere emozioni e di suggerire nuovi comportamenti.

Emblematico è il progetto di N. Constant della New Babylon, proposta artistica per una città di situazioni, utopica, fragile e nomade, nella quale, abolito il lavoro, «tutto il tempo libero deve essere impiegato dal nuovo homo ludens per dar sfogo alla propria creatività».<sup>15</sup>

In una conferenza tenuta all'Institute of Contemporary Arts di Londra nel 1963, l'artista olandese preconizza la progressiva spaccatura della dimensione dell'uomo in lavoro e gioco. In un mondo la cui società è alienata, mediante la produzione ossessiva e dal profitto, l'unico strumento per ricreare un senso di collettività è l'esperienza del gioco. Solo liberandosi dal lavoro e proiettandosi in un mondo puramente ludico l'uomo può ritrovare se stesso e fondare un nuovo ordine.<sup>16</sup>

La digressione riguardo l'affascinante ma nebuloso mondo delle utopie aiuta a stabilire ancora una volta una conferma interessante nell'interpretazione della città come scena fissa, nella quale l'architettura di una dimensione onirica e temporanea, esperita dall'azione leggera e libera degli individui, consente di reinventare porzioni della città stessa. La distanza temporale ma anche culturale, viste le premesse e le conclusioni distinte, sembrano porre un muro tra gli esiti delle architetture effimere barocche e i ragionamenti urbanistici architettonici della seconda metà del Novecento. Eppure un fatto rimane assodato: nel momento in cui l'architettura è chiamata a proporre esperienze festive, rituali o a riformare un senso di collettività, lo strumento architettonico diventa un mezzo potente di trasformazione della città.

Pertanto nell'interpretazione della città come realtà esperienziale, sovrapposizione e intersezione di diversi e vibranti livelli che costituiscono il suo complesso funzionamento finale, le attività temporali costituiscono una parte fondamentale.

Sovrapposizioni estemporanee della città, livelli del reale e del fantastico che si intercettano costituiscono un rimando a un altro movimento architettonico inglese in cui la riflessione su elementi pensati o invariabili dell'architettura (*hard architecture*) e elementi leggeri e intercambiabili (*soft architecture*) era argomento fondante una nuova teoria progettuale: gli Archigram.<sup>17</sup>

Nell'ambito di una ricerca sul colmare le distanze fra aree secondarie o rurali e le città in rapida espansione, nasce la volontà di pensare un'architettura per una metropoli nomade che si relaziona a più comunità, dando loro un assaggio della dinamica metropolitana temporaneamente calata nel loro nucleo cittadino.

14. Cfr. *Ibidem*.

15. Cfr. *Ibidem*.

16. Cfr. Conferenza all'ICAL del 1963 di N. Constant nel catalogo del Museo Reina Sofia, *Constant. New Babylon*.

17. Riguardo i concetti di Soft e Hard architecture si rimanda alle teorie esposte dal gruppo Archigram.

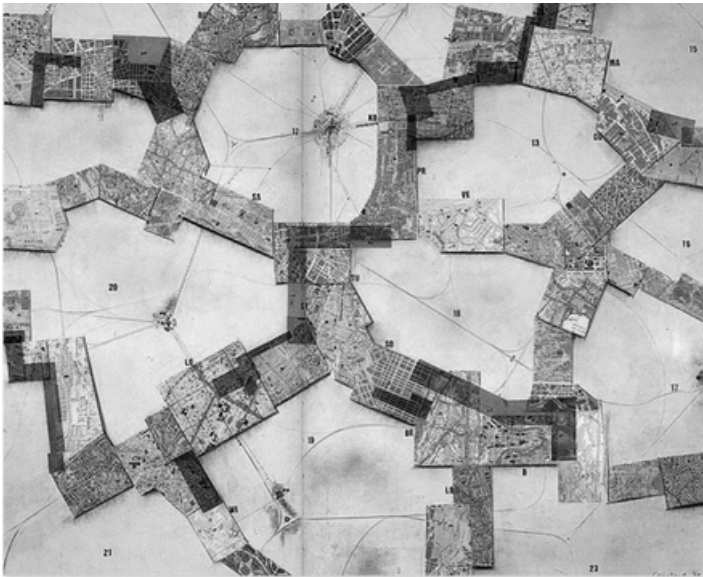


2.10: Guy Debord, The Naked City, 1958.

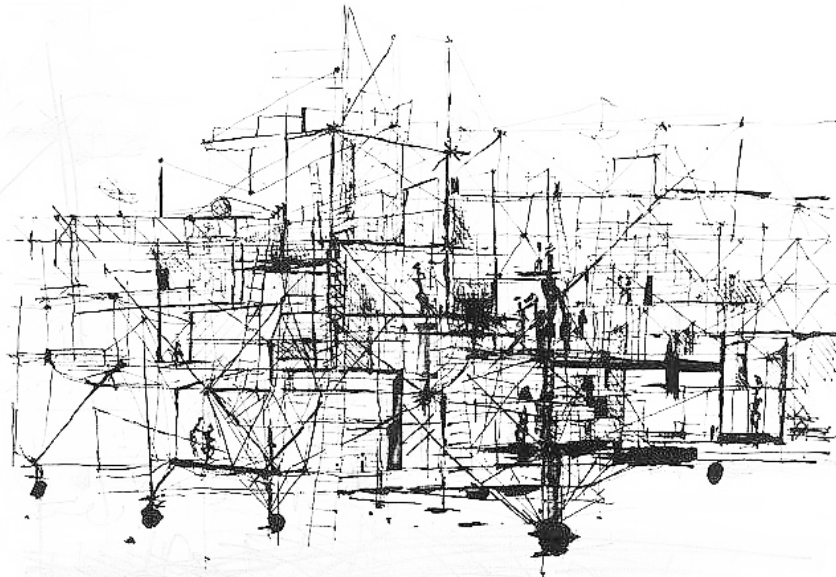
2.11a: Nieuwenhuys Costant, New Babylon, Amsterdam, 1963.

2.11b: Nieuwenhuys Costant, New Babylon, bozzetti preparatori.

2.10



2.11a

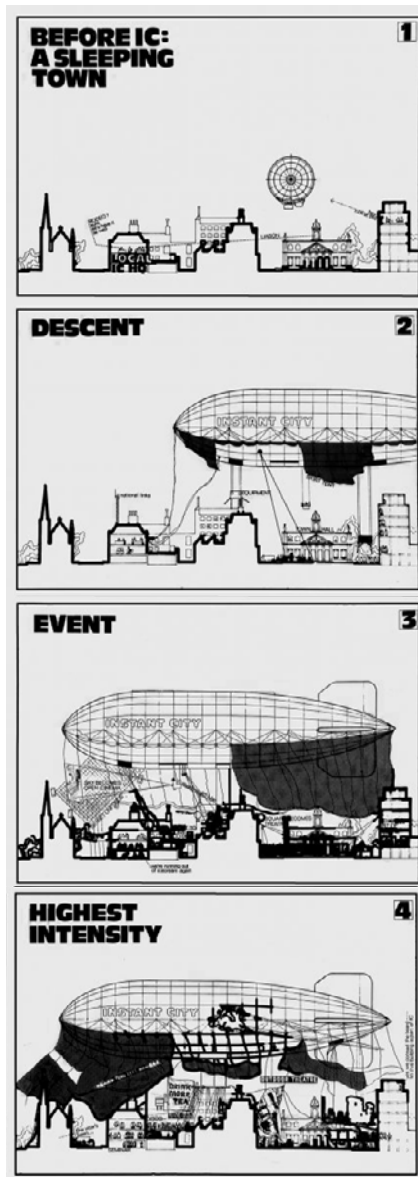


2.11b

Arriva la Instant City (fig. 2.12). Una rete di strutture per l'informazione, l'educazione e l'intrattenimento: << gioca e conosci te stesso >>. <sup>18</sup> Promuovendo l'indiscriminata fiducia nelle nuove tecnologie e contestualmente tentando di superare il funzionalismo dell'architettura modernista, la Instant City è composta da sistemi di visualizzazione audiovisivi, televisione a proiezione, unità rimorchiate, strutture pneumatiche e leggere strutture di intrattenimento, mostre, ponti mobili e luci elettriche, il tutto orchestrato per iniettare una scarica di dinamismo nella città storica intrappolata nella sua fissità. La proposta accentua le differenti qualità dell'ambiente costruito istituendo la sostanziale differenza fra l'hardware (gli edifici, la città, i luoghi) e il software, l'effetto delle sue trasformazioni attraverso la rete di informazioni e la programmazione dell'ambiente.

Una presa di posizione che coinvolge anche la risemantizzazione dei luoghi della città tra intrattenimento e apprendimento, tra esperienza e conoscenza, determinando l'avvento di una nuova concezione di architettura radicale nella quale la progettazione dell'edificio contenitore può esprimere valori diversi dal suo contenuto, fondamentale per affermare che l'architettura non deve solo essere costruzione ma può rivelarsi azione nel presente, situazione, evento.

18. << Play and know yourself.>> Dalla descrizione che gli stessi Archigram fanno dell'Instant City, *Archivio Archigram online*.



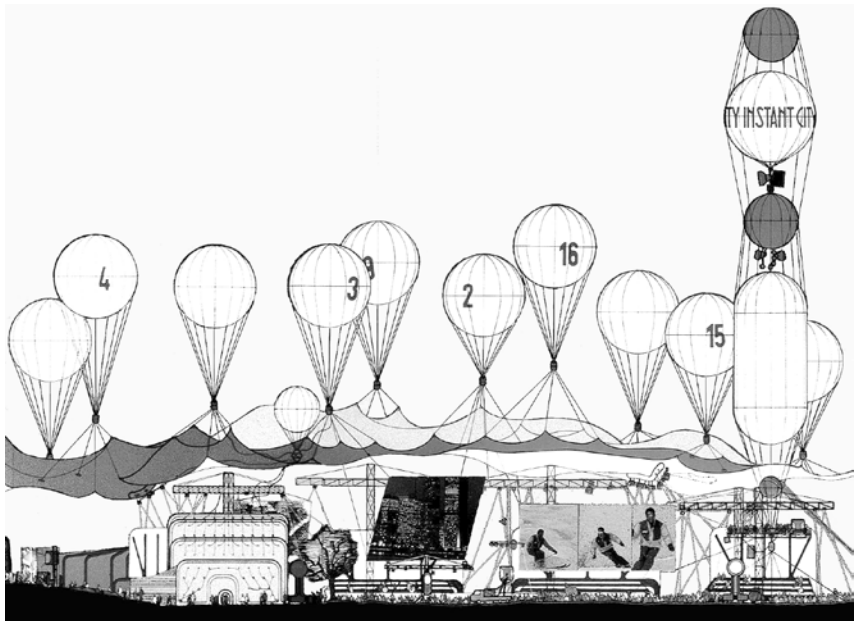
2.12a

2.12a: Archigram, Le fasi di Instant City, 1968.1970.

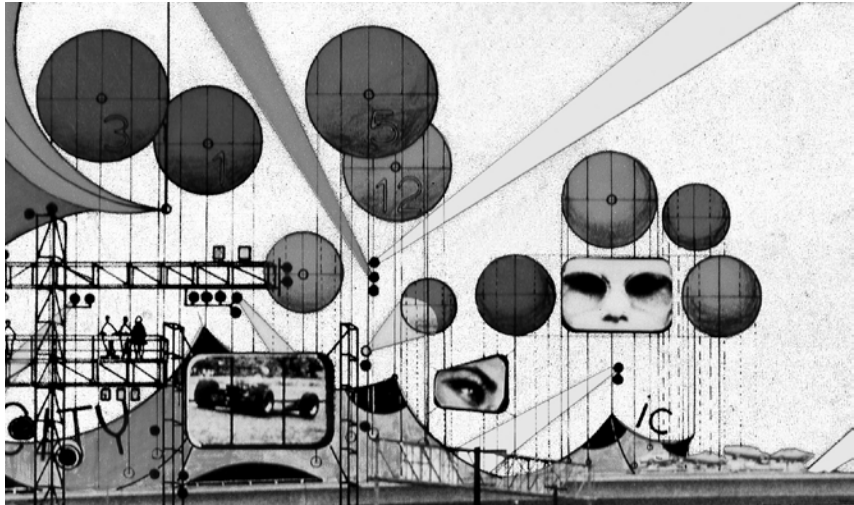
2.12b: Archigram, Le fasi di Instant City, 1968.1970.

2.12c: Archigram, Le fasi di Instant City, 1968.1970.

La Instant City esplora le possibilità dell'attivazione e disattivazione dell'architettura e della sovrapposizione al reale (2.12a). Utilizza dispositivi tecnologici che rendono l'esperienza contemporanea e soddisfacente per i bisogni dei cittadini odierni. (2.12b e c)



2.12b



2.12c

## 2.3 Per una pratica progettuale dell'evento

2.13: B. Tschumi, Sequenze in architettura, 1976

<< Gli eventi "hanno luogo". Ancora. E ancora. >>

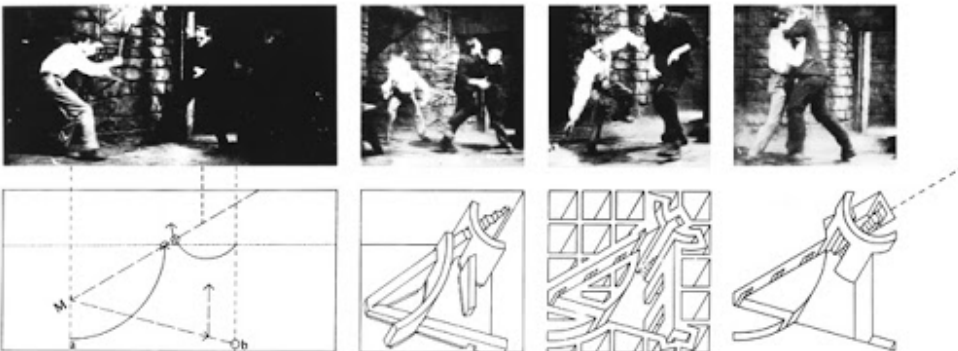
Bernard Tschumi, *Architettura e Disgiunzione*, 1996

Considerati alcuni casi storici in cui l'esperienza e la trasformazione - due caratteri propri dell'evento - diventano elementi fondanti delle riflessioni progettuali, è bene adesso tentare una formalizzazione della progettazione dell'evento.

Per avanzare un'ipotesi di progettazione che abbia un obiettivo così labile e incerto si ricorre ai contributi offerti alla teoria architettonica di Bernard Tschumi.<sup>1</sup>

L'architetto svizzero parte da un presupposto figlio delle riflessioni cubiste degli anni 30' secondo le quali è impossibile progettare un'architettura che possa essere compresa <<con un solo colpo d'occhio>>.<sup>2</sup> L'architettura è generata da sequenze di spazi<sup>3</sup> e le sequenze generano eventi, movimenti, <<in un'unica progressione che combina o rende parallele cose divergenti>>.<sup>4</sup>

La triade concettuale di Spazio, Evento, Movimento diventa la cornice teorica entro la quale bisogna organizzare una nuova pratica progettuale. Contro la fissità e la rigidità fenomenologica della triade vitruviana<sup>5</sup> Tschumi afferma: <<Il significato finale di qualsiasi sequenza dipende dalla relazione spazio/evento/movimento. Per estensione, il significato di qualsiasi situazione architettonica dipende dalla relazione spazio/evento/movimento (S-E-M). La sequenza composita S-E-M spezza la linearità della sequenza elementare, sia S, E o M.>><sup>6</sup>



### 2.13

1. Sebbene i concetti di spazio ed evento e la loro reciproca influenza siano oggetto di gran parte del lavoro di B. Tschumi, si prende qui in riferimento lo scritto *Architettura e Disgiunzione* e in partolar modo la *Parte Seconda - Programmi*, capitolo *Spazio e Eventi*. Cfr. B. Tschumi, *Architettura e Disgiunzione*, Pendragon, 2005.

2. Cfr. *Ibidem*. Sullo stesso argomento, ovvero l'impossibilità di un manufatto architettonico di poter essere colto in un unico sguardo, il critico e storico dell'architettura Bruno Zevi ha basato il suo scritto *Saper Vedere l'Architettura*. Cfr. B. Zevi, *Saper Vedere l'Architettura*, Einaudi, 2009 (prima ed. 1948).

3. Cfr. *Ibidem*. A tal proposito Tschumi riferisce le percezioni dell'architetto italiano Moretti riguardo l'esperienza delle sequenze spaziali generate dalla chiesa di S. Pietro: <<Pressione (porte d'accesso), liberazione parziale (atrio), opposizione (muri dell'atrio), pressione molto breve (porte della basilica), liberazione totale (transetto della navata centrale), contemplazione finale (spazio del sistema centrale)>>.

4. Cfr. *Ibidem*.



La terna proposta dal teorico di Losanna ricorda in qualche modo le riflessioni precedentemente esposte riguardo il rito e lo spazio di Norberg-Schulz e il carattere ludico dell'esperienza. Così come il rito esiste in un dato spazio rituale e innesca un processo di attivazione legato alla sua componente ludica, l'evento esiste in un dato spazio il quale attraverso l'attivazione (sequenza di movimenti) innesca la sperimentazione dell'esperienza.

Sequenza, movimento, attivazione, esperienza, gioco sono tutti i caratteri che accadono nella struttura spaziale dell'evento.

Nel carattere evanescente dell'evento risulta quanto mai difficile stabilire quali siano i caratteri formali di un'architettura preposta a tale scopo ma senz'altro è possibile affermare che progettare un'architettura dell'evento significa proporre ambienti in cui tali caratteristiche siano evidenti. Si tratta di progettare ambienti in cui l'utilizzo di una sovrapposizione di elementi permetta una reale aderenza dell'individuo e del collettivo al contesto spaziale. Un <<incontro durevole>> delle varie componenti che formano un insieme, <<il cui senso tiene al momento della loro nascita, suscitando nuove possibilità di vita>>. <sup>7</sup> Ricreare allora tale condizione per godere dell'essenza dell'evento: questo è l'obiettivo di una pratica progettuale che coinvolga l'evento come esperienza straordinaria nel suo processo compositivo. Con queste premesse si vuole qui affermare che l'architettura progettata deve comportarsi come un dispositivo.

Un dispositivo è qualcosa << con cui si dispone, si stabilisce, si ordina>> <sup>8</sup> ma anche << congegno che serve a una determinata funzione.>> <sup>9</sup> Il termine indica non solo uno strumento che aiuta a determinare l'utilizzo di qualcosa ma anche un congegno che si attivi a un determinato scopo. In effetti l'interesse che suscita l'interpretazione del significato della parola dispositivo è stato tale che filosofi quali Michel Foucault <sup>10</sup> e Giorgio Agamben <sup>11</sup> hanno dedicato ampie riflessioni ad esso inerenti come elemento di comprensione del mondo contemporaneo.

Tuttavia la definizione che più interessa l'argomento che si sta affrontando è quella offerta dall'architetto spagnolo Andrés Jaque << gli edifici hanno la pretesa impossibile di contenere la vita e l'interazione. I dispositivi sono invece vita e interazione di per sé.>> <sup>12</sup>

Ne consegue la possibilità di progettare eventi a partire dalla progettazione di dispositivi che al loro attivarsi, trasformano il circostante e in modo ludico - o sovversivo del reale - propongono un mondo alternativo a quello ordinario e, nel loro rapporto reciproco con chi li utilizza, producono sequenze e movimenti sempre nuovi, in cui fare esperienza dello spazio e della comunità può ristabilire un rapporto di nuovi significati con lo spazio circostante.

5. La triade vitruviana composta da *Utilitas*, *Firmitas* e *Venustas* propone fissità e rigidità alla quale la terna Spazio, Evento e Movimento contrappone una visione plastica e non univoca del manufatto architettonico stesso. cfr. F. Leone, *L'architettura del simultaneo*, Meltemi, Roma, 2001.

6. B. Tschumi, *Architettura e Disgiunzione*, Pendragon, 2005.

7. Si rimanda al concetto di "ambiente immersivo" del paragrafo precedente

8. Enciclopedia Treccani.

9. Cfr. *Ibidem*.

10. Per il filosofo francese il dispositivo è << un insieme eterogeneo che implica discorsi, istituzioni, strutture architettoniche, decisioni regolative, leggi, misure amministrative, enunciati scientifici, proposizioni filosofiche, morali e filantropiche, in breve: tanto del detto che del non-detto, ecco gli elementi del dispositivo. Il dispositivo è la rete che si stabilisce fra questi elementi. [...] Un insieme di strategie di rapporti di forza che condizionano certi tipi di sapere e ne



2.14

2.14: Assemble Architecture, Bell Square, 2014.

Un padiglione ligneo permette di riconfigurare il perimetro della piazza. La scalinata, seduta durante il giorno, nei momenti di attivazione del padiglione teatro diventa palcoscenico per rappresentazioni teatrali e culturali.

I dispositivi spaziali per eventi possono in definitiva essere riassunti in questo modo:

- Segnalano un perimetro di influenza (spazio di dominio).
- Trasformano estemporaneamente lo spazio.
- Propongono un mondo magico alternativo alla realtà, in cui l'interazione collettiva avviene con caratteri ludici.
- Innescano interazione e partecipazione attraverso dotazioni analogiche o tecnologiche supplementari.
- Hanno carattere di semipermanenza (costruiti con materiali effimeri possono essere costruiti e rimossi con semplicità).

In questo contesto progettuale, l'approccio leggero dell'evento, affrontato con l'ottica relazionale del dispositivo spaziale, permette un banco di prova per una trasformazione temporanea del quotidiano non volta solamente al puro spettacolo, quanto

sono condizionati.>> Pertanto il dispositivo è uno strumento che mette in relazione le diverse strutture del mondo.

11. Per snellire la definizione precedente è di aiuto l'interpretazione di Giorgio Agamben per cui dispositivo è tutto ciò che << abbia in qualche modo la capacità di catturare, orientare, determinare, intercettare, modellare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi>>, cfr. G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo?*, Milano, Nottetempo, 2015. Per il filosofo italiano però diviene fondamentale considerare l'azione profanatoria dei dispositivi, ovvero la possibilità di separare la sfera sacra da quella profana, restituendo al libero uso dell'uomo ambiti che erano ad esclusivo uso degli dei. In effetti esiste una similitudine tra gioco e profanazione. Nel campo da gioco la fruizione attiva dei partecipanti è resa possibile dal sovvertimento ontologico degli oggetti che si trovano all'interno del suddetto campo. Se religione, ovvero religio, designa non tanto il significato di celebrare quanto piuttosto l'intento di unire la sfera del mondo umano dal mondo divino, profanare attua l'esatto opposto. Con i dispositivi le cose celesti ritornano agli uomini, perdono la loro aura sacra e vengono di nuovo rese disponibili all'uso. Cfr. G. Agamben, *Profana-*

piuttosto a esperimenti sociali collettivi che nuovamente nello spazio urbano posso manifestarsi.

### 2.3 Appendice: Dispositivi spaziali per eventi

Stabilito che per progettare eventi bisogna pensare dispositivi spaziali proponiamo di seguito sette interventi architettonici che, seppur non definiti come dispositivi spaziali, vengono qui intesi come sperimentazioni che interessano questa ricerca. Sono architetture, installazioni temporanee o permanenti che con la loro presenza attivano e donano significato al luogo in cui sono inserite.

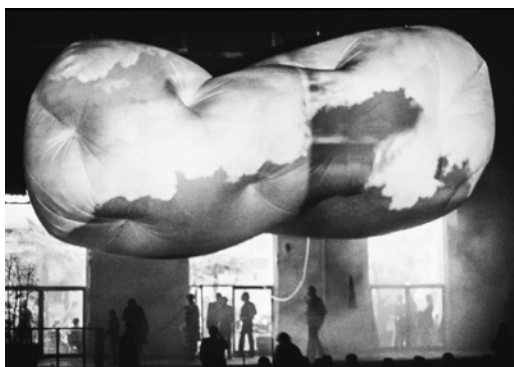
Riprendendo le caratteristiche eleganti precedentemente del dispositivo spaziale come progetto dell'evento vengono analizzati secondo le loro dotazioni, la trasformazione del circostante, la temporalità della costruzione e l'interazione ludica. L'intento è quello di proporre una nuova categoria architettonica che già opera per certi aspetti all'interno dei processi progettuali e che nelle città degli eventi può acquistare un ruolo fondamentale.

I progetti analizzati sono:

- *Cloud*, Eventstructure Research Group, 1970
- *Aqua Airground*, Event Research Group, 1972
- *Teatro Continuo*, A. Burri, 1973 (ricostruito nel 2015)
- *Meeting Point*, Smiljan Radic, 2009
- *The cineroleum*, Assemble, 2010
- *Kitchen Monument*, Raumlaborberlin, 2013
- *Escaravox*, A. Jaque/Office for political Innovation, 2014

*zioni*, Milano, Nottetempo, 2005.

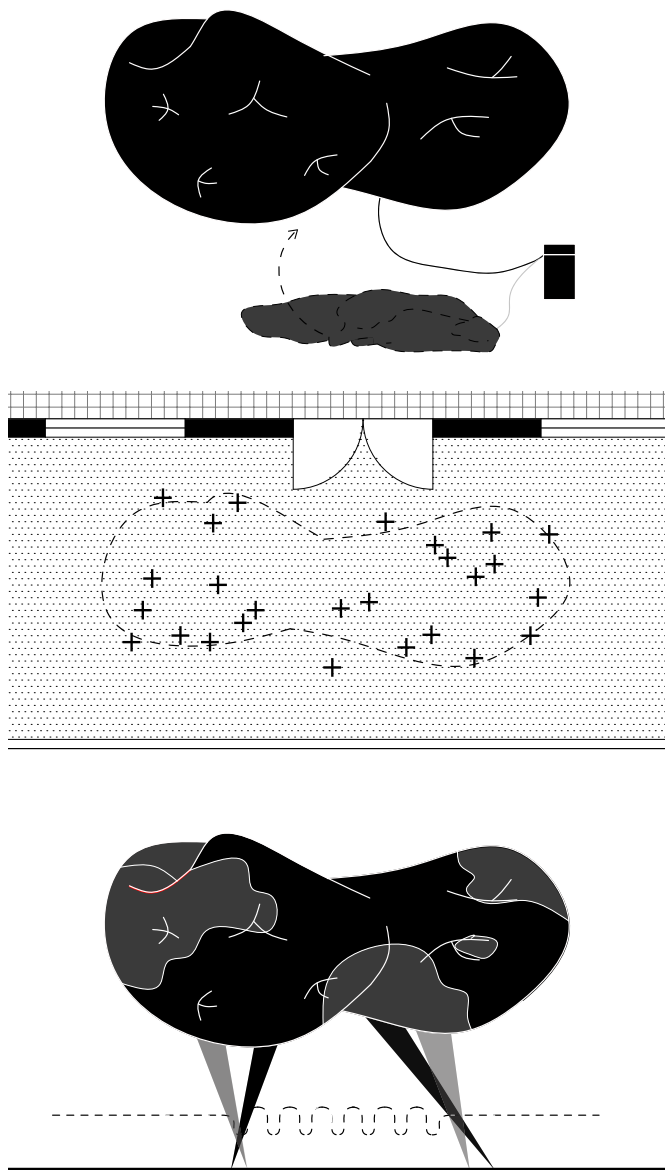
12. Andrés Jaque, <https://www.latercera.com/culto/2019/09/30/andres-jaque-arquitectura-herramienta/>, La Tercera, 30.09.2019.



### ***Cloud*, Event Research Group, 1970**

Un gonfiabile a forma di nuvola viene sospeso dal tetto del museo Stedelijk di Amsterdam.

Non solo la nuvola gonfiabile diventa portale di ingresso magico al museo ma grazie al suo materiale di rivestimento opaco e a proiettori supplementari posti a pochi metri di distanza, il gonfiabile durante la sera si trasforma diventando scenografia per spettacoli o semplicemente luogo di interazione straordinario nello spazio prospiciente l'ingresso del museo.

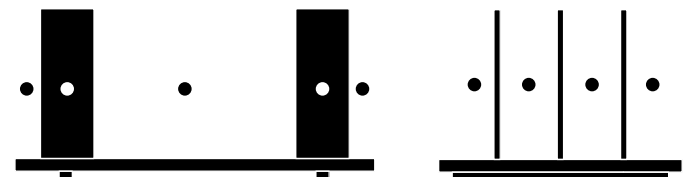
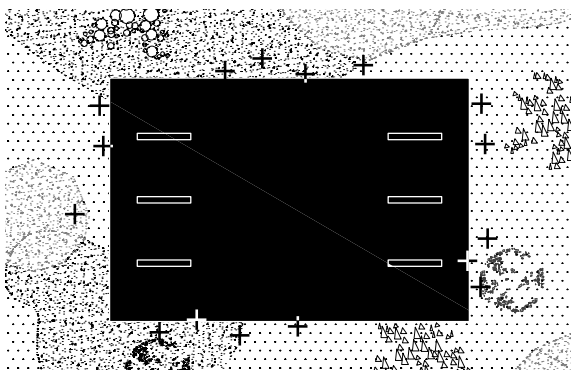
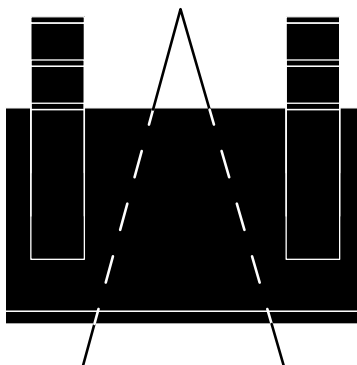


- Attivazione e scomparsa del dispositivo gonfiabile.
- Configurazione del perimetro, conversione dell'interesse nello spazio di dominio configurato dalla copertura.
- Trasformazione straordinaria del dispositivo attraverso luci e proiezioni.



### ***Teatro Continuo, A. Burri, 1973***

Montata in occasione della XV Triennale di Milano fu rimontata una seconda volta durante l'Expo del 2015. Si tratta di una struttura palcoscenico composta da una piattaforma in cemento e da sei quinte laterali rotanti in acciaio dipinto. Parte integrante del Parco Sempione, è una scenografia predisposta sempre al libero uso, sia per spettacoli, sia per un utilizzo indipendente da parte dei cittadini.



- Cannocchiale prospettico per l'asse Castello Sforzesco-Arco della Pace.
- Delimitazione di un perimetro nel parco in cui i cittadini possono interagire in modo libero.
- La rotazione dei pannelli permette la possibilità di configurazioni distinte della scenografia. Vere e proprie dotazioni trasformative analogiche.

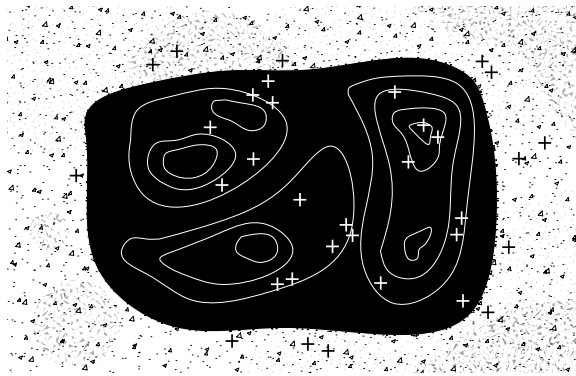
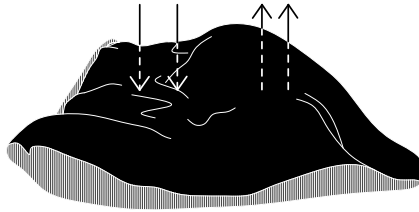


### ***Aqua Airground, Event Research Group, 1972***

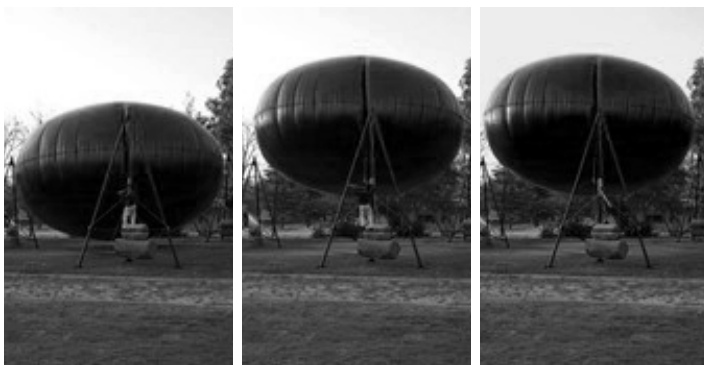
Un gonfiabile propone una duna sabbiosa in un a parco a tema. La sensazione dell'instabilità della sabbia viene trasformata attraverso un dispositivo gonfiabile - ad acqua - istantaneamente che, con il calpestio e la pressione, assume sempre forme differenti diventando attrazione ludica per i presenti.

Le sensazioni acustiche e tattili diventano strumenti di trasformazione percettiva del circostante.



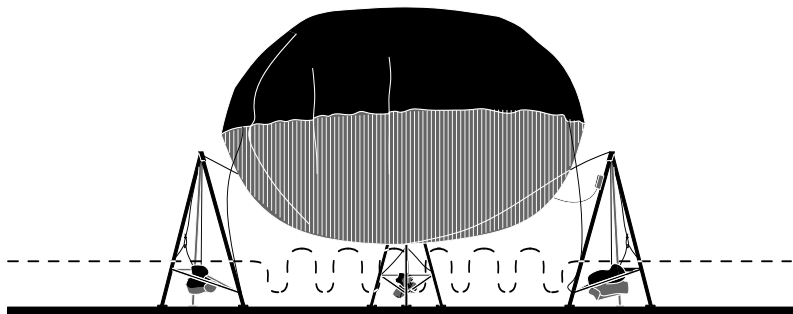
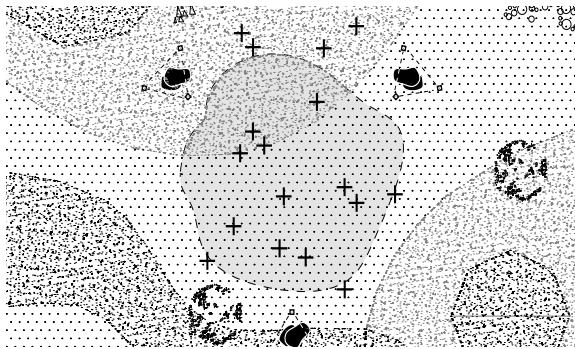
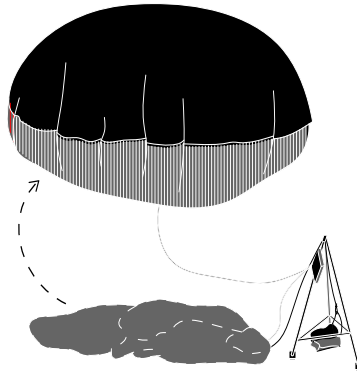


- Assume forme diverse al variare della pressione.
- La delimitazione perimetrale del gonfiabile configura delle dune da percorrere e scalare.
- L'installazione modifica il paesaggio amplificandone alcuni aspetti. La trasformazione in montagna plastica può apparire in un istante.



***Meeting Point, S. Radic, G. Puga e O. Sotomayor, 2009***

Inizialmente proposta dagli architetti cileni in una mostra per architetture di emergenze tenuta in Cina in seguito al terremoto di Sichuan, è stata poi montata a Santiago, in Cile. Si tratta di un pallone gonfiabile stabilizzato con tre tripodi. Dotazioni di luci e corrente e suoni sono alimentati da pannelli fotovoltaici montati sulla parte superiore del gonfiabile.

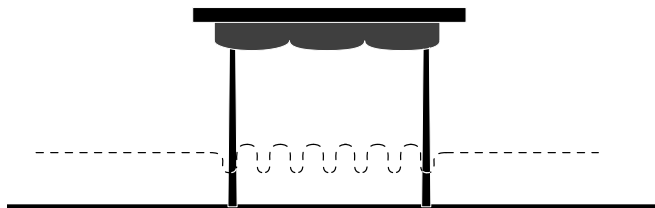
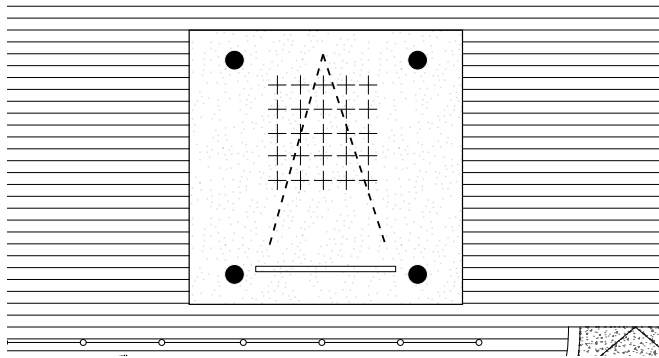
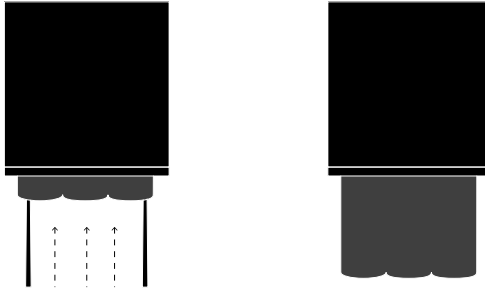


- Apparizione e sparizione del gonfiabile mediante motore di 100 Watts.
- Configurazione di un perimetro coperto.
- Il gonfiabile comprime lo spazio sottostante e con le sue dotazioni lo trasforma alterandone la qualità visiva e percettiva.

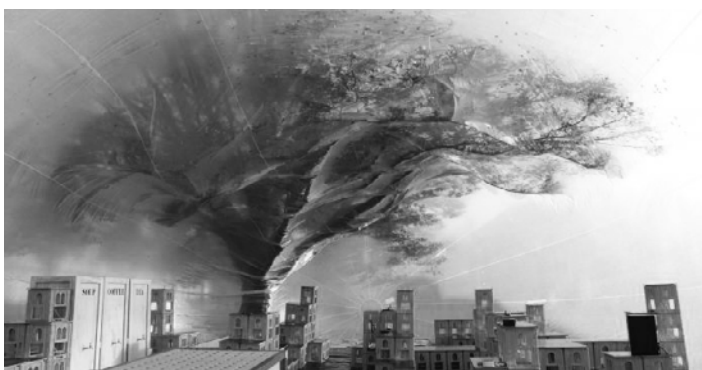


***The Cinoroleum, Assemble, 2010***

Una ex-stazione di benzina in uno slargo della periferia di Londra diventa occasione per la trasformazione di un luogo e la sua risemantizzazione. La copertura in acciaio ancora una volta delimita un perimetro di attivazione e il dispositivo mobile delle tende riflettenti suggeriscono l'ingresso al mondo fantastico delle proiezioni cinematografiche.



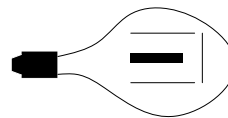
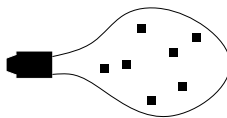
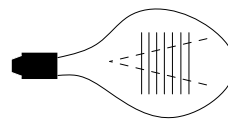
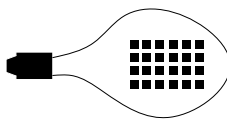
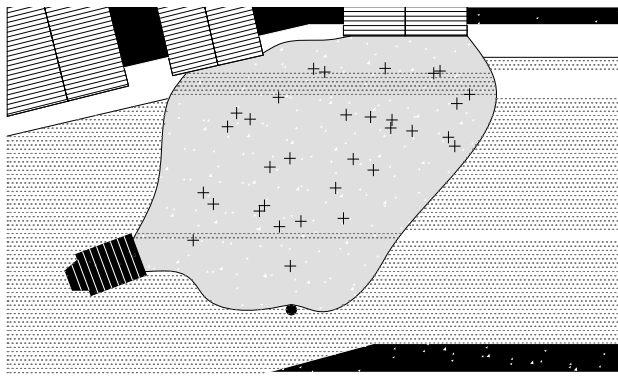
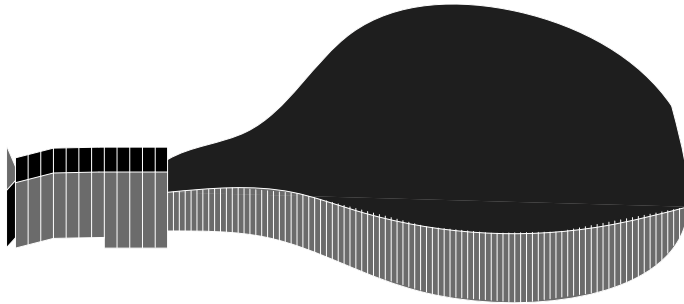
- La tenda, dotazione mobile, trasforma la copertura dell'ex-stazione.
- Una volta chiuso, il cinema appena apparso viene dotato di sedute proiettore e schermo per attivare la sua funzione.
- Rialzando la tenda, il cinema si presenta come uno spazio coperto dove la comunità può organizzare altri tipi di eventi.



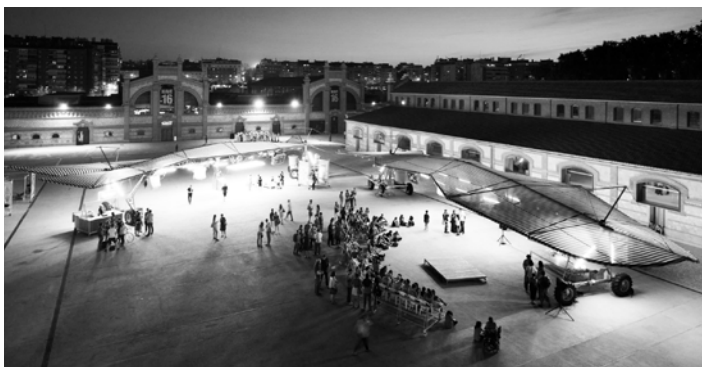
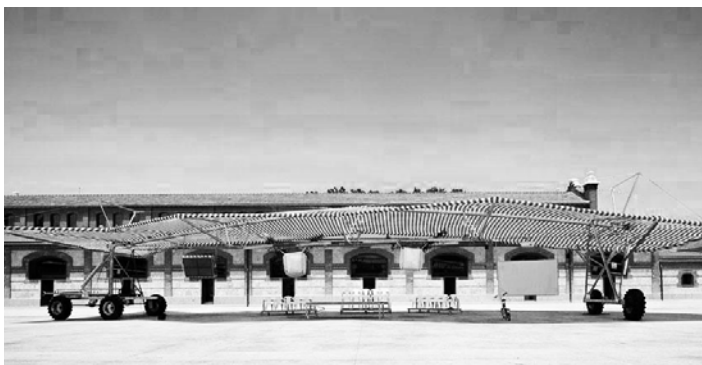
***Kitchen Monument, Raumlaborberlin, 2013***

Una struttura zincata contiene la Cucina monumentale del collettivo tedesco. La stanza pneumatica appare istantaneamente nello spazio in cui viene inserita e così facendo si dona una stanza per la comunità in cui si possono organizzare eventi di ogni tipo.

Gallerie, vicoli, ampi slarghi cementificati. Tutto può diventare uno spazio magico per la comunità con questo dispositivo.



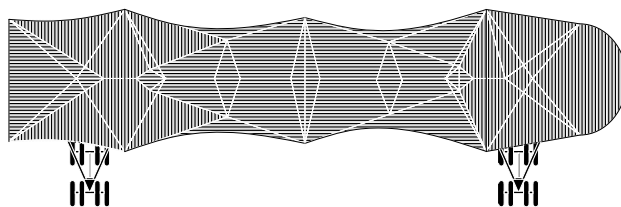
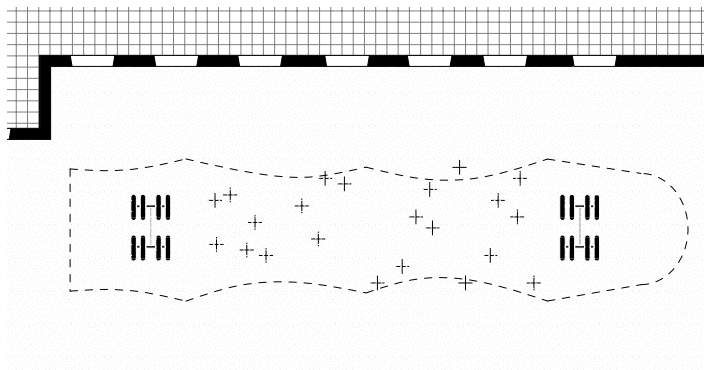
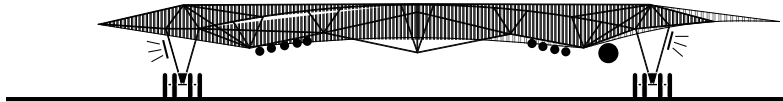
- Dispositivo Pneumatico
- Il tessuto plastico può assumere ogni forma e adattarsi al circostante per configurare un nuovo perimetro di attivazione.
- Il nuovo perimetro ottenuto può essere organizzato per diversi tipi di eventi che coinvolgono i cittadini.



***EscavaroX, Andrès Jaque, 2014***

Definito dall'architetto che lo ha realizzato come una <<struttura per spazio pubblico che promuove cultura ed eventi>>, si tratta di un dispositivo mobile con dotazioni tecnologiche di base quali luci led, impianti sonori e schermi. Realizzato con materiali riutilizzati può essere smontato o collocato in ogni parte della città.





- Struttura in acciaio al quale vengono collegate numerose dotazioni
- La copertura delimita a terra un perimetro di attivazione.
- Il dispositivo con le sue ruote si presenta come elemento solidale che può spostarsi in ogni luogo della città ed essere utilizzato liberamente.



## Bibliografia

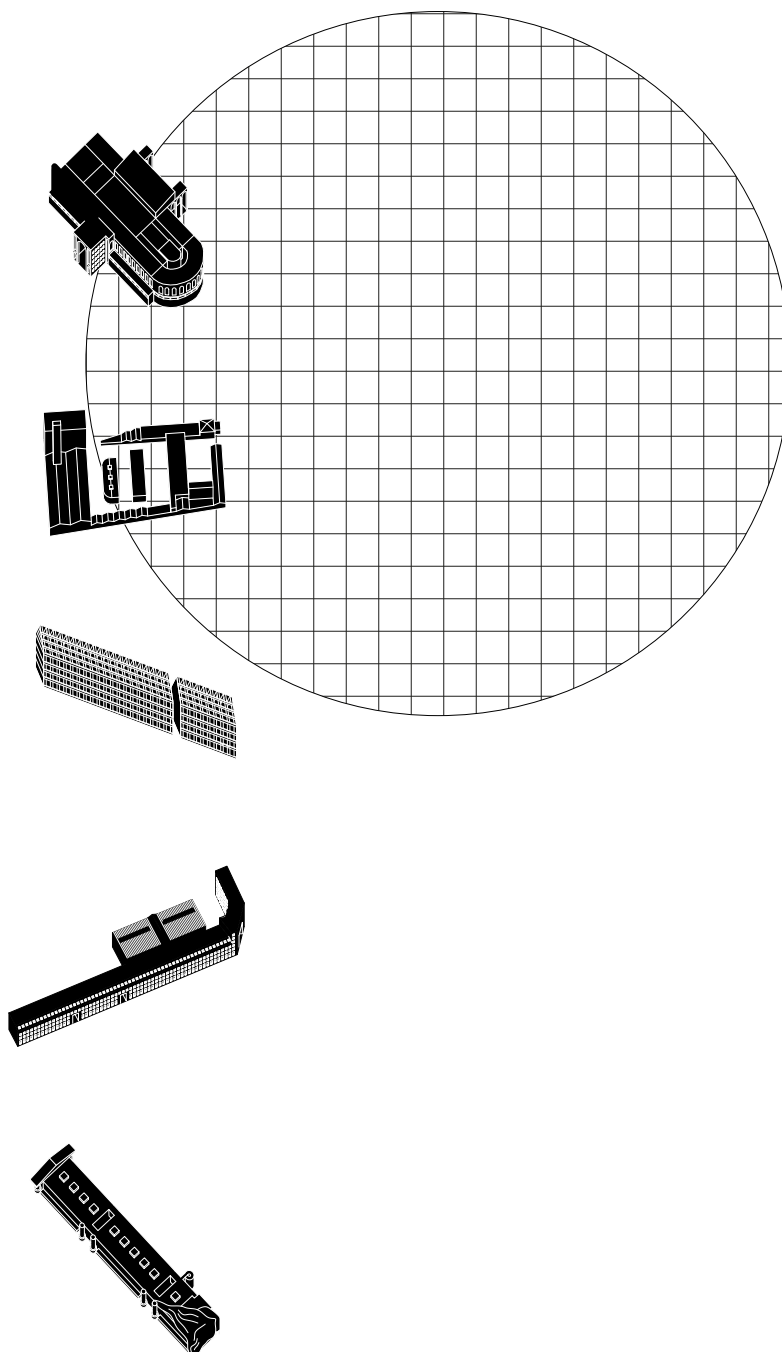
- G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo?*, Milano, Nottetempo, 2015.
- G. Agamben, *Profanazioni*, Milano, Nottetempo, 2005.
- V. Acconci, *Public Space, Private Time*, Chicago, Critical Inquiry, 1990.
- A. Baricco, *The Game*, Torino, Einaudi, 2018.
- E. Durkheim, *Le forme elementari della vita religiosa*, Torino, Edizioni di Comunità, 1997.
- M. Heidegger, *Costruire abitare pensare in Saggi e Discorsi*, Mursia, Milano, 1976.
- J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002.
- H. Hubert, M. Mauss, *Saggio sulla natura e la funzione del sacrificio*, Brescia, Morcelliana, 1981.
- M. Fagiolo, *Studi sul Barocco romano: scritti in onore di Maurizio Fagiolo*, a cura di M. G. Bernardini, Milano, 2004.
- F. Lenzini, *Lo spazio pubblico come spazio rituale*, 2014.
- C. Norberg-Schulz, *Architettura Barocca*, Electa, Venezia, 2003.
- C. Norberg-Schulz, *Paesaggio, ambiente, architettura*, Segrate, Rizzoli, 1979.
- P. Portoghesi, *Roma Barocca*, Roma 2011.
- AA. VV., Potlach. *Bollettino dell'Internazionale Lettrista*, 1954-1957.
- G. Richards, R. Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.
- C. Rivière, *I Riti Profani*, Roma, Armando Editore, 1998.
- M. Segalen, *Riti e rituali contemporanei*, Bologna, Il Mulino, 2002.
- B. Tschumi, *Architettura e Disgiunzione*, Pendragon, 2005.

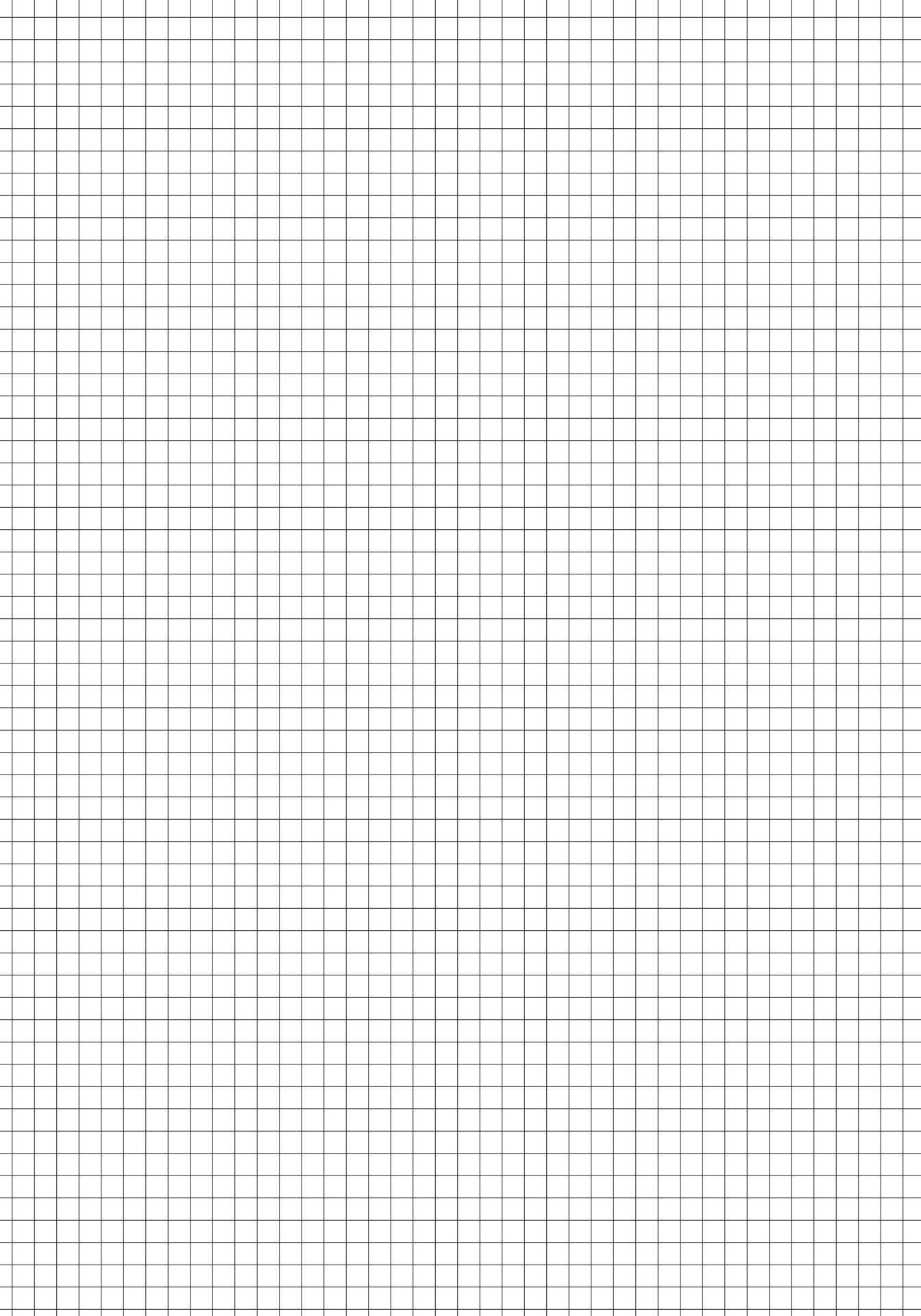
## Sitografia

- Assemble, Cineroleum, <https://assemblestudio.co.uk/projects/the-cineroleum>
- N. Costant, Museo Reina Sofia, [https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant.\\_ingl\\_s](https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant._ingl_s)
- Event Research Group, Aqua Airground, <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/aqua-air-ground/>
- Event Research Group, Cloud, <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/cloud-of-daytime-sky-at-night/>
- A. Jaque, EscavaroX, <https://officeforpoliticalinnovation.com/work/escaravox/>
- RaumlaborBerlin, Kitchen Monument, <https://raumlabor.net/kuchenmonument-2/>
- S. Radic, Meeting Point, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-28693/moon-shadow-smiljan-radic-gonzalo-puga>
- La Tercera, <https://www.latercera.com/culto/2019/09/30/andres-jaque-arquitectura-herramienta/>, *La Tercera*, 30.09.2019.



○ III. **Milano Città Evento**  
*Per un nuovo significato delle pratiche collettive*





I fattori sociali, economici e culturali hanno favorito la proliferazione degli eventi come pratica sociale univocamente riconosciuta; acclarato che nella metropoli contemporanea una politica di pianificazione dell'evento non è solo possibile<sup>1</sup> ma anche auspicabile<sup>2</sup> ed è anzi diventata una realtà consolidata nelle previsioni urbanistiche di città di medio e grandi dimensioni; assegnati infine dei caratteri spaziali e formali alle architetture e agli spazi che vengono utilizzati nella celebrazione degli eventi, si vuole adesso - nella seconda parte della ricerca qui proposta - analizzare la città di Milano attraverso la presenza degli eventi che vengono organizzati sul suolo del capoluogo meneghino, la loro influenza nei rapporti spaziali della città e infine l'utilizzo che questo comporta dei luoghi pubblici e privati di interesse generale per la città. Si vuole infine stabilire se è possibile adoperare le risorse dell'evento (trasformazione, esperienza, riconoscimento della collettività in un dato luogo e spazio) per la progettazione e riqualificazione degli spazi residuali della città.

Pertanto verranno nel capitolo seguente analizzate le dinamiche degli eventi tenuti ciclicamente nella città lombarda al fine di leggere il capoluogo attraverso gli spazi in cui questi vengono celebrati e poi nel capitolo successivo si mostrerà un progetto di spazio urbano pensato in termini di dispositivi spaziali per eventi secondo le caratteristiche proposte nel capitolo 2.

1. Cfr. Greg Richards, Robert Palmer, *Eventful Cities, cap. Why city need to be eventful*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

2. Esempi quali le riqualificazioni di alcuni quartieri di New York e Berlino sono analizzati dalla sociologa D. Jakob. Negli esempi riportati le comunità di artisti e creativi insieme agli abitanti dei quartieri sottoposti a trasformazione hanno innescato processi di eventizzazione virtuosi al fine di donare un nuovo carattere positivo. Cfr. Jakob, D. *The eventification of place: urban development and experience consumption in Berlin and New York*, *European Urban and Regional Studies* 20(4).



**3.1a**

**3.1a:** Il Frida Bar del quartiere Isola durante la manifestazione Clown Festival diventa palcoscenico di spettacoli circensi.

**3.1b:** Le strade di Lambrate durante la Design Week del 2017.



**3.1b**



### 3.1 Milano e gli eventi culturali

<<Pronto il calendario delle week che animeranno il 2020 a Milano. Un palinsesto ricco di iniziative tematiche organizzate dall'Amministrazione comunale in collaborazione con privati e associazioni di settore per valorizzare le eccellenze del territorio, quali cultura, moda, design, cibo e sport. Un'agenda di eventi diffusi in tutta la città che coinvolgeranno milanesi e turisti e che contribuiranno a rendere Milano ancora più attrattiva a livello internazionale.>>

Comune di Milano, Ufficio Stampa, *Palazzo Marino. Il calendario delle 'Week' che animeranno Milano nel 2020*

Milano oggi è una città in cui ogni giorno vengono proposti eventi e manifestazioni culturali.<sup>1</sup> Proliferano articoli dedicati alle programmazioni settimanali e nascono continue pagine web che propongono guide alla vita sociale del capoluogo lombardo.<sup>2</sup> Gli eventi interessano la maggior parte del territorio milanese e incidono a tal punto il tempo della metropoli che le amministrazioni comunali degli ultimi anni hanno investito risorse non indifferenti e strategie politiche e amministrative per la pianificazione di eventi di attrazione interterritoriali come si legge dalla comunicazione dell'ufficio stampa riportato all'inizio del paragrafo riguardo il calendario degli eventi del 2020. Il progressivo infittirsi di eventi nell'agenda cittadina ha la conseguenza, come accade nel resto delle metropoli contemporanee e come è stato già raccontato nel capitolo 1, di trasformare temporaneamente strade, vicoli, piazze, parchi e addirittura interi quartieri per lassi di tempo a breve ma anche a lungo termine. Feste tradizionali che sono sopravvissute al tempo, eventi dell'età contemporanea che adesso sono appuntamenti imprescindibili nel calendario meneghino si sommano a iniziative che coinvolgono privati e istituzioni locali per promuovere l'identità di un luogo o di un quartiere e in estrema analisi tutta Milano, al fine di attrarre non solo i propri abitanti ma anche i turisti che giornalmente visitano la città.

Accade così che il quartiere di Isola diventi per una settimana un circo itinerante (fig.3.1a) o che le strade del quartiere Lambrate si trasformino in sale espositive lineari in cui ci sono performance e installazioni di design (fig. 3.1b).

In effetti la città di Milano sin dall'Unità di Italia ha avuto un ruolo significativo non solo nello sviluppo industriale ed economico nazionale, ma è stata addirittura una delle città di maggior rilievo nella proposta di eventi nazionali che richiamassero le attenzioni dei paesi limitrofi e non.<sup>3</sup>

1. Per manifestazioni culturali vengono qui intese tutti gli eventi di musica, cibo, spettacolo arte, teatro e artigianato che promuovono un valore economico e identitario di una data società in una data città. Cfr. Sharon Zukin, *The Cultures of Cities*, Wiley-Blackwell, 1995.

2. Web Magazine come Wired e Zero.eu hanno dedicato sezioni dei loro rispettivi siti agli eventi giornalieri nelle grandi città europee e Milano è una di queste. Il web poi offre una moltitudine di siti la cui principale *mission* è rendere noti gli eventi settimanali della città meneghina.

3. Cfr. Antonello Boatti, *Urbanistica a Milano*, Città Studi edizioni, Milano, 2015.

All'inizio del secolo XX Milano diventa una capitale di grandi eventi culturali al pari di Londra e Parigi. Un caso emblematico è l'Esposizione Internazionale del 1906 il quale ha sicuramente influito sullo sviluppo urbano economico e sociale della città (fig. 3.2a). Certamente le dinamiche che abbiamo riconosciuto essere di trasformazione fantastica nell'ambito di tutti gli eventi cittadini trovano radici non solo nei riti e nelle feste premoderne ma anche nell'allestimento delle grandi mostre internazionali. Nel caso specifico dell'Esposizione Internazionale del 1906, Parco Sempione e Piazza delle Armi (sulla quale poi è sorta la Fiera di Milano) diventarono sede di padiglioni tematici di 40 diverse nazioni (fig. 3.2b).<sup>4</sup>

L'organizzazione di grandi eventi che coinvolgono le amministrazioni locali, nazionali e l'ingegno e la creatività di artisti e architetti non finisce con l'esposizione del 1906. Nel 1933 a Milano viene inaugurato, nel parco Sempione, il Palazzo dell'Arte, costruito su progetto di Giovanni Muzio. Il palazzo diventa in quell'anno la sede della Triennale, istituzione culturale che sotto la guida della famiglia Bernocchi a partire dall'inizio del secolo aveva promosso la cultura del design, dell'architettura, dell'artigianato e delle arti in Italia. Nello stesso 1933 viene inaugurata l'esposizione della Triennale (fig. 3.3).<sup>5</sup> L'istituzione culturale negli anni è stata poi un volano indispensabile per lo sviluppo e la sperimentazione architettonica e di design (il caso del Quartiere Triennale è solo un esempio), promuovendo occasioni per la progettazione di installazioni architettoniche e trasformazioni effimere degli ambienti del Palazzo d'Arte stesso e del parco limitrofo (il caso analizzato precedentemente del Teatro Continuo di Burri nel capitolo 2 fu realizzato in occasione della Triennale del 1973 ma anche l'antecedente dispositivo caleidoscopico installato nel salone d'onore della Triennale del 1964 in fig. 3.4 è un esempio a tal riguardo).

Oltre gli eventi organizzati dalla Triennale, Milano, a partire dal secondo dopoguerra, diventa sempre più città ospite di eventi culturali di riferimento nel panorama mondiale.

I due esempi principali del consolidato ruolo ricoperto da Milano sono sicuramente il Salone Internazionale del Mobile e la Settimana della Moda.

Entrambi gli eventi sin da subito si sono imposti come importanti manifestazioni del settore e hanno contribuito a generare un'idea di "Milano come città del Design"<sup>6</sup> e "Milano città della Moda."<sup>7</sup>

La settimana della moda nasce in Italia nel 1958 ma fu inaugurata per la volta a Milano nel 1975 dopo essere stata organizzata più volte a Roma, fino ad allora considerata la capitale della moda italiana. Tradizionalmente tenuto nella Fiera di Milano, dal 2010 gran parte degli eventi ad esso collegato vengono organizzati nell'edificio Fashion Hub. Ad oggi vengono tenute due settimane della moda all'anno in cui la

4. L'organizzazione di una Esposizione Internazionale a Milano iniziò ad essere pensata a partire dal progetto del traforo del Sempione, ultimato nel 1905, che collegò ferroviariamente Milano con Parigi. Anche grazie a questo collegamento con l'Europa continentale Milano ha assunto un ruolo importante nell'elaborazione culturale dell'Italia unita.

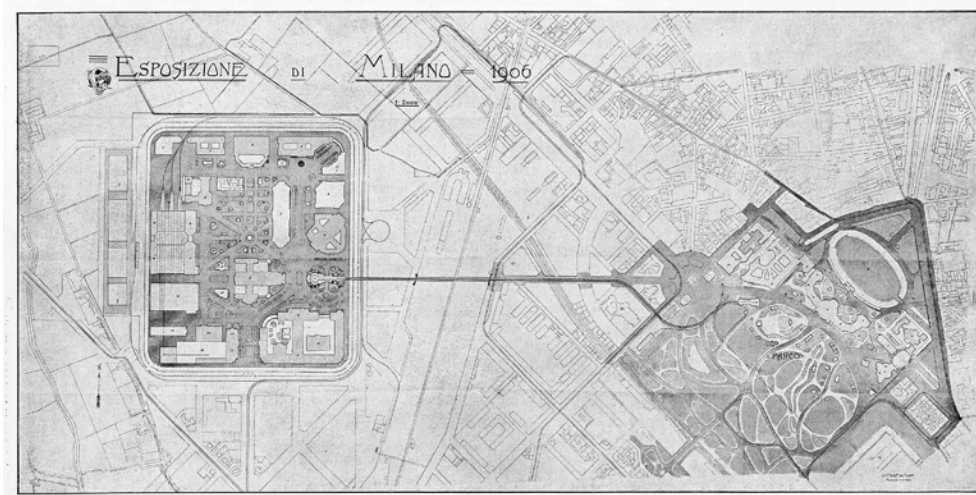
5. La Triennale nasce a Monza come Esposizione Internazionale delle Arti Decorative. La manifestazione si svolge con cadenza biennale nel parco della Villa Reale di Monza, con l'obiettivo di stimolare le relazioni tra industria, arte e società. <<L'Italia del dopoguerra cerca nell'industria la prospettiva di un nuovo benessere e nella progettazione creativa l'elemento di unicità delle sue produzioni. Fin dalle origini, la manifestazione è improntata a una concezione unitaria di tutte le forme d'arte e di espressione creativa, strettamente collegate alle evoluzioni sociali e allo sviluppo economico. Nel 1933 la rassegna di Monza diventa Triennale si sposta a Milano e assume una personalità giuridica autonoma.>> A Milano viene organizzata quindi la quinta Esposizione Internazionale delle Arti decorative. cfr. Triennale, *Mission e Storia*, <https://triennale.org/chi-siamo/storia-e-mission>.

3.2a: Manifesto dell'epoca della Esposizione di Milano 1906.

3.2b: Pianta Generale dell'Esposizione Internazionale in Piazza d'Armi e Parco Sempione diventano le due principali aree che ospitano i padiglioni tematici. Le due aree erano collegate da una rete ferroviaria elettrica sopraelevata costruita per l'occasione.



3.2a



3.2a



3.3

3.3: Mario Sironi, Manifesto per la V Triennale di Milano, 1933

Precedentemente tenuta nella sede di Monza, l'esposizione internazionale delle arti decorative e industriali e dell'architettura viene organizzata nella sua quinta edizione nella sede progettata da Giovanni Muzio nel 1933.



3.4

3.4: Umberto Eco e Vittorio Gregotti, Caleidoscopio nel Salone D'Oro, 1964.

La Triennale del 1964 rifletteva l'uomo contemporaneo e il tempo libero, preconizzando già l'importanza dell'esperienza come elemento fondativo del valore del tempo libero.

3.5a: Manifesto del Primo Salone del Mobile Italiano, 1961.

Nella pagina successiva  
3.5b: Esposizione del Primo Salone del Mobile nella Fiera di Milano.



3.5a

moda maschile e quella femminile vengono proposte nelle collezioni autunno/inverno e primavera/estate.

Oltre alla Settimana della Moda, è il Salone Internazionale del Mobile, nato nel 1961 a Milano, ad aprire le strade agli eventi contemporanei. Diventato negli anni sempre più un momento di riflessione importante per il dibattito sul design italiano e mondiale, con l'annuale esposizione nei padiglioni della Fiera di Milano, a partire dagli anni '80 vede affiancarsi una serie di eventi collaterali organizzati spontaneamente da privati cittadini e piccoli imprenditori per promuovere il design in tutta la città: nasce il FuoriSalone. <<[...] La rivista Abitare, nel 1983, riconosce per la prima volta che qualcosa di diverso stava accadendo negli spazi della città: prima dedicando una sezione della rivista al "Fuori Salone", l'anno dopo raccontando l'evento con uno speciale video reportage. Negli anni successivi, il design fuori dal Salone occuperà sempre più pagine nelle riviste di settore e sempre più luoghi in città, segnando un definitivo cambiamento di rotta nelle forme espositive del design ed un diverso rapporto con la città.>><sup>8</sup>

Nel 1991 la rivista Interni - che già aveva disegnato il logo del FuoriSalone - pubblica la prima guida ufficiale della manifestazione satellite dell'evento fieristico in cui vengono elencate in ordine alfabetico 50 tra eventi e feste ad esso collegato.

Sono gli anni della "Milano da Bere",<sup>9</sup> un'espressione d'autore contenuta in un celebre slogan pubblicitario ideato nel 1985 da Marco Mignani per la réclame dell'Amaro Ramazzotti; viene costruita un'idea di Milano da esportare - in questo senso la città segna un antecedente nelle strategie di *city branding* - e così feste, eventi, piaceri ed esperienze diventano le caratteristiche e le qualità che il capoluogo ha da offrire alle nuove classi emergenti<sup>10</sup> della metropoli. Sono gli anni in cui il quartiere Milano 2 si propone come distretto cittadino della classe borghese dominante, dove per la strada si incontravano personaggi dello *star system* televisivo italiano.

Gli anni successivi tuttavia sono segnati dalla flessione degli impulsi culturali ed eco-

6. La celebre rivista inglese Wallpapers\* nel 2019 ha conferito il premio Città del Design al capoluogo lombardo. Ancor prima la rivista Interni nel 1991 deposita la dicitura Milano Capitale del Design.

7. Milano Insieme a New York, Parigi e Londra fa parte di quelle che vengono chiamate le "Big Four" della moda, ovvero le città in cui vengono organizzate le principali settimane della moda nel mondo.

8. Cfr. FuoriSaloneMagazine, *Storia del FuoriSalone*, <https://fuorisalonemagazine.it/it/info/fuorisalone>.

9. << È alle emozioni ed alle aspettative su queste fondate che fanno riferimento alcune delle etichette utilizzate per connotare grandi metropoli: Paris, la 'Ville Lumière' della Belle Époque, la 'Swinging London' degli anni '60 e la 'Milano da bere' degli anni '80 >>, cfr. Giandomenico Amendola, *Le emozioni e la città: dalla Sindrome di Stendhal all'emotional city marketing*, Franco Angeli, Milano 2015.

10. "Yuppies", "Paninari", "Fioruccini" sono solo alcuni esempi della cultura giovanile della Milano delle ultime due decadi del XX secolo.



3.5b

nomici nella metropoli, così come accade in tanti altri centri urbani di tutto il globo,<sup>11</sup> fino alla ripresa economica dei primi anni 2000 e al rilancio definitivo delle metropoli di importanza internazionale con l'organizzazione dell'Esposizione Internazionale del 2015. L'esposizione internazionale torna a Milano dopo più di un secolo. Nel 2008 iniziano le preparazioni su un'area di circa 110 ettari situata in prossimità del nuovo polo Fiera di Milano.<sup>12</sup>

L'impostazione fieristica di Expo 2015 rimane fedele all'impianto espositivo tipicamente adottato durante le fiere internazionali - area perimetrale ben designata e padiglioni temporanei delle diverse nazioni che trasformano ogni ambiente in luoghi straordinari (fig. 3.6a e 3.6b), tuttavia la nuova esposizione di Milano segna una svolta fondamentale nella vita cittadina meneghina.

Non ci sono solo gli eventi promossi dall'Expo, iniziano al contempo a comparire in città per tutto il periodo della manifestazione internazionale eventi e feste ad esso correlato. L'Expo diventa il motore della sponsorizzazione di strade, fondazioni e istituzioni culturali, musei e interi quartieri e infine diventa l'occasione per una svolta critica di pianificazione urbana e culturale segnando un momento di passaggio dai Grandi Eventi (mostre di carattere internazionale) a eventi ciclicamente ripetuti che scandiscono i tempi della città.<sup>13</sup>

Allorquando l'interesse degli spettatori dell'Expo è incentrato non tanto sul tema vero e proprio dell'esposizione - Nutrire il pianeta, energia per la vita<sup>14</sup> - quanto sulla proposta sempre nuova e stupefacente di esperienze straordinarie (fig. 3.6c) diventa

11. Sui fenomeni di *deregulation*, perdita di potere delle amministrazioni comunali e perdita di identità delle metropoli si è già discusso nel capitolo 1 di questa ricerca. Milano come altre metropoli importanti del mondo ha subito una forte flessione economica per poi vivere un successivo periodo di rilancio.

12. Cfr. Report Ufficiale Expo 2015, [https://issuu.com/expomilano2015/docs/expo-milano-2015\\_report-ufficiale\\_i](https://issuu.com/expomilano2015/docs/expo-milano-2015_report-ufficiale_i)

13. Riguardo il cambio di paradigma grandi eventi/piccoli eventi cfr. D. Jacob, *The eventification of place: Urban development and experience consumption in Berlin and New York City*, articolo pubblicato per *European Urban and Regional Studies* 20, 2012.

14. Expo Milano 2015 | *Nutrire il Pianeta, Energia per la Vita!*, su [www.expo2015.org](http://www.expo2015.org).

3.6a: Pianta Expo Milano 2015, Rielaborazione dal report ufficiale.



3.6a

3.6b: Padiglioni espositivi dell'Expo 2015, rielaborazione dal report ufficiale.



3.6b

3.6c: Grafico aspettative degli spettatori, rielaborazione dal report ufficiale.

Nel grafico riportato sul documento ufficiale del Report Expo 2015, sono state elaborate in punti percentuale le aspettative degli spettatori. Il fattore esperienza è al primo posto con 52% e la voce occasione di divertimento raggiunge il 30%.



3.6c

evidente l'importanza che assume il valore dell'esperienza per la proposta dell'evento e per i cittadini contemporanei. Nascono guide e siti, così come era successo nel 2015,<sup>14</sup> sugli eventi tenuti a Milano durante e dopo l'Expo e le stesse manifestazioni, diventano parte integrante delle politiche amministrative e della cultura sociale cittadina.<sup>15</sup>

I risultati delle politiche amministrative e delle iniziative private dell'ultimo secolo ha così portato la città di Milano ad essere un polo attrattore in cui la vita è scandita da macro e micro eventi che investono la vita di chi abita il territorio e di chi vuole vivere da turista o in un lasso temporale relativamente ridotto la città. La volontà di organizzare eventi di interesse rilevante risulta chiara non solo dalle dichiarazioni dell'amministrazione comunale attuale,<sup>16</sup> ma anche dai grafici riportati dall'osservatorio del comune di Milano effettuati nel 2019<sup>17</sup>. I dati registrati segnalano una chiara strategia della città di voler competere con le grandi città europee negli investimenti e nelle pianificazioni di fiere e congressi internazionali, ma anche di eventi culturali e sportivi avvalorando la tesi per la quale il discorso pubblico locale è sempre più concentrato sugli eventi quali motori di sviluppo urbano.<sup>18</sup> Inoltre, l'economia degli eventi locali a Milano è caratterizzata da una società civile vivace, che annovera tra i suoi attori principali organizzazioni no profit e gruppi di comunità coinvolte a dare senso e identità ai singoli quartieri e alla città tutta.

Gli eventi settimanali patrocinati nel 2020 dal comune di Milano sono stati talmente numerosi, vari e strutturati che è legittimo parlare dell'esistenza di una Milano Città Evento in cui la vita sociale passa attraverso le manifestazioni culturali (fig. 3.7).

In definitiva la città si presenta oggi come un contesto urbano la cui vita culturale e socio-economica è in gran parte plasmata dalla periodica ripetizione di eventi nel corso dell'anno.<sup>19</sup>

14. Oltre la guida ufficiale messa a disposizione online di Expo 2015, nasce la guida Expo in Città che sponsorizza gli eventi culturali della città meneghina durante il periodo di permanenza e di visita dell'Expo 2015. La redazione di guide al programma degli eventi si fa successivamente norma attraverso la pubblicazione sui siti online di riferimento dei programmi delle varie "settimane" milanesi.

15. Riguardo l'importanza dell'Expo come motore generatore di investimenti, pianificazione e sponsorizzazione della città di Milano si rimanda I. S. Botto e S. Di Vita, *Oltre l'Expo 2015*, Roma, Carocci, 2016.

16. Il riferimento è alla dichiarazione dell'ufficio stampa riportata all'inizio di questo capitolo.

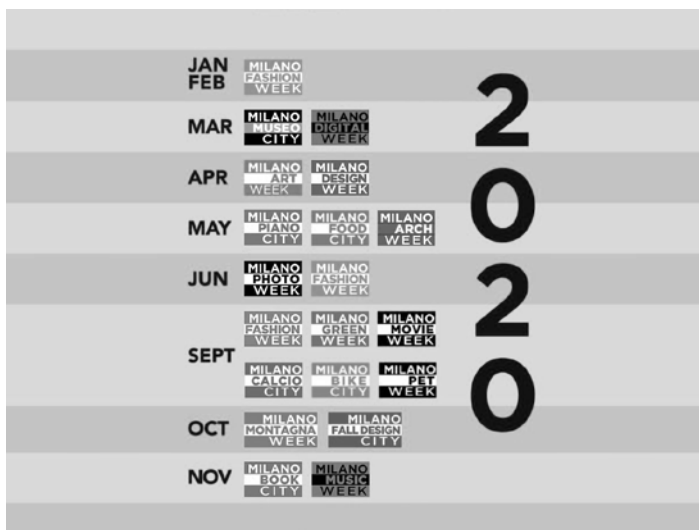
17. Cfr. Osservatorio di Milano 2019, consultabile sul sito del Comune di Milano.

18. Smith, A. (2012) *Events and Urban Regeneration: The Strategic Use of Events to Revitalise Cities*, Routledge, London.

19. Pasqui, *Secondo rapporto sulle città. Le agende urbane delle città italiane*, Il Mulino, Bologna, 2017



3.7: Comune di Milano, Programmazione delle week dell'anno 2020.



3.7a

## 3.2 Milano Città Evento

### *I tempi e i luoghi*

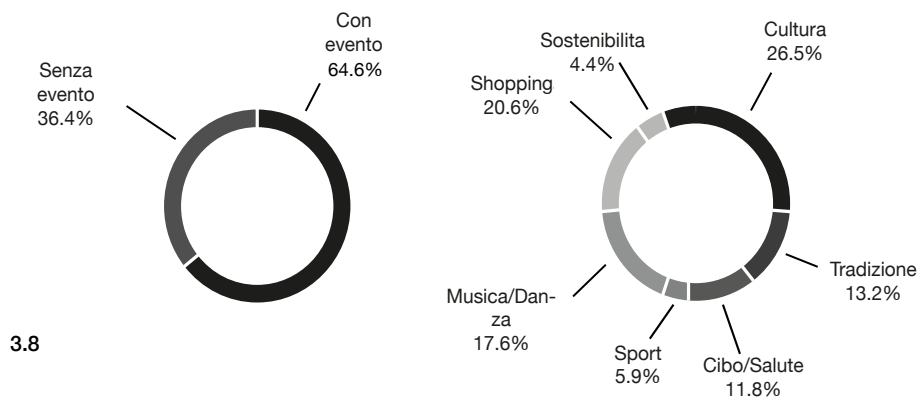
<< I festival influenzano l'idea delle persone di una città. Forniscono molti punti di identificazione e contribuiscono alla nascita di identità urbane non tradizionali. [...] I festival culminano in un "momento festivo", creando uno slancio nato dall'eccellenza drammaturgica e dai contenuti di alta qualità, un'esperienza potente che riunisce il pubblico, gli artisti e gli organizzatori del festival.>>

Silvanto&Hellman, *The festival city*, In L. Lankinen (Ed.), Arts and culture in Helsinki 2005

Claude Rivière riconosce nelle manifestazioni cicliche e di importanza sociale un valore rituale, ovvero di regolazione e ordine della vita associata.<sup>1</sup>

Se, come si è visto nel paragrafo precedente, sono addirittura venti le manifestazioni settimanali - week - organizzate durante l'anno patrocinate dal comune, e sommando ad essi gli eventi organizzati in modo spontaneo da associazioni e comitati di quartiere che hanno un deciso interesse per tutto il capoluogo lombardo, e se ancora si aggiungo le feste tradizionali, diventate ormai degli eventi attrattivi per i turisti che arrivano in città, otteniamo un calendario annuale la cui presenza degli eventi si estende su quasi tutto il suo arco temporale.

L'elaborato proposto nella pagina seguente (fig. 3.9) rivela una presenza fitta di eventi che occupa quasi il 65% dei giorni dell'anno: vale a dire quattro giorni per settimana (fig. 3.8).<sup>2</sup>



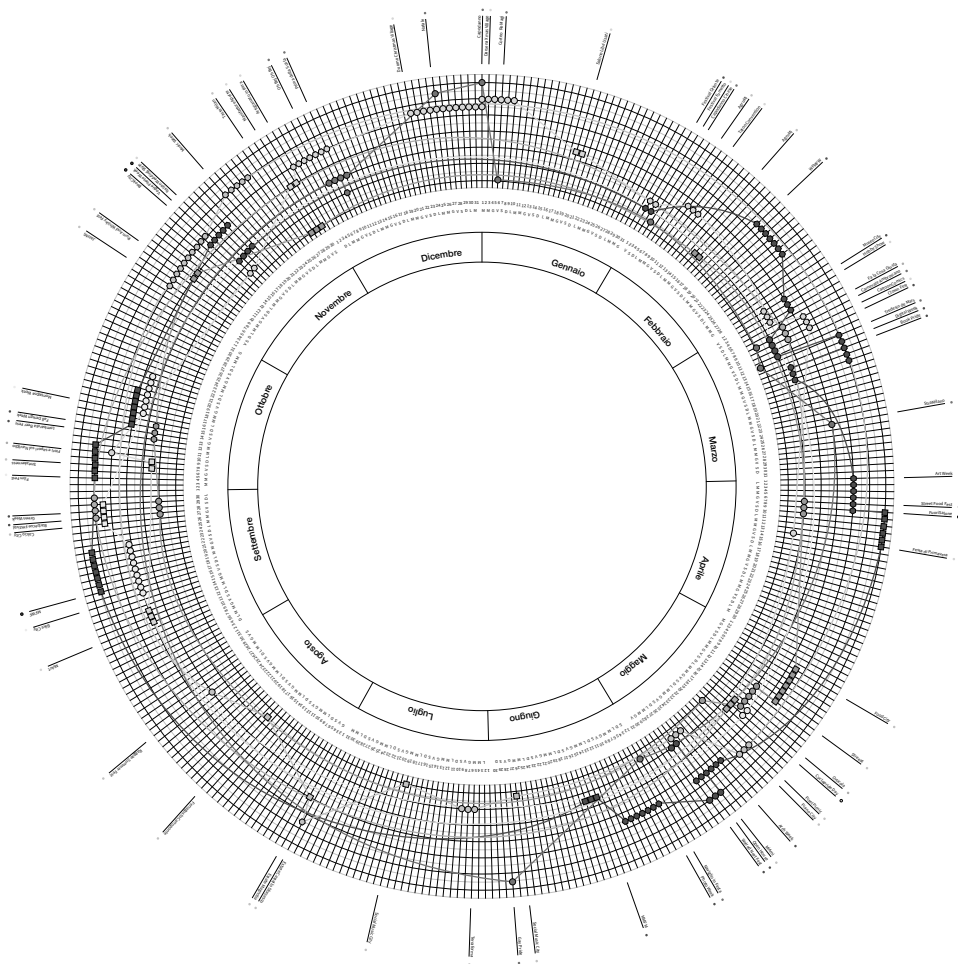
1. C. Rivière, *I Riti Profani*, Roma, Armando Editore, 1998.

2. Sono stati analizzati solo eventi ufficiali e ripetuti ciclicamente negli anni. Inoltre i dati utilizzati per la redazione dei grafici si riferiscono agli eventi cittadini in programma prima della pandemia da Sars-Covid 19.

Pagina precedente, 3.8: Grafico “Giorni con evento e giorni senza evento” durante l’anno nel capoluogo lombardo.

A lato, grafico “Differenziazioni e percentuali di ogni categoria di evento”.

3.9: Grafico onnicomprensivo degli eventi a Milano, catalogati per tipologia, intensità e spazio in cui vengono organizzati. Tavola allegata *Milano Città Evento: I Tempi*.



3.9

Gli eventi sono stati catalogati secondo sei diverse tipologie (vedi tavola allegata *Milano Città Evento: I Temp*) :

- Cultura
- Tradizione
- Cibo\Salute
- Sostenibilità\Ambiente
- Musica\Danza
- Shopping\Commerciale
- Sport

Nello studio sono stati definiti culturali gli eventi, seguendo la classifica esposta nel capitolo 1 e i contributi della sociologa Sharon Zukin,<sup>3</sup> tutte le manifestazioni di grande interesse che attraggono turisti e capitali, dal quale scaturiscono dibattiti di influenza internazionale e producono valore identitario e economico nella città di Milano.

Ne sono un esempio la Milano Fashion Week e la Design Week (fig. 3.10a) e sono senz'altro gli eventi più presenti e organizzati della città (vedi il grafico di fig. 3.8). Gli eventi tradizionali sono chiaramente le feste che sono sopravvissute al tempo e hanno contribuito al consolidamento della cultura tradizionale meneghina. Interessano senz'altro di più gli abitanti del capoluogo che i turisti. I mercati tradizionali quali il natalizio Oh Bej Bej o il Carnevale Ambrosiano (unico carnevale cattolico svolto in un periodo diverso da quello indicato dal Vaticano) e il Capodanno cinese ne sono un esempio (fig. 3.10b e 3.10c). Gli eventi riguardo le categorie cibo e salute si riferiscono a tutte le manifestazioni di promozione culinaria le quali si fanno più fitte e organizzate col passare degli anni, così come si stanno diffondendo le manifestazioni sulla sostenibilità e la protezione dell'ambiente (occupano rispettivamente l'11.8% e il 4.4% della programmazione di eventi).

Le manifestazioni il cui oggetto è la musica o la danza compongono il quasi il 18% di tutti gli eventi a Milano, mentre sebbene registri solo il 5.9%, la diffusione sempre maggiore di differenti tipi di sport, fa sì che eventi legati alla scoperta e alla pratica sportiva sia in forte crescita e coinvolga anche istituzioni culturali della città.

Un esempio è la recente installazione e conseguente evento ad esso dedicato dello skate park progettato dall'artista coreano Koo Jeong A dove <<tutti i fine settimana,

3. S. Zukin, *The Cultures of Cities*, Wiley-Blackwell, 1995.

3.10a: Via Tortona durante la Design Week

fino alle 12.00, la pista è riservata agli iscritti all'Academy of Skateboarding>> <sup>4</sup> che possono liberamente partecipare e interagire con lo spazio attrezzato dedicato nella Triennale di Milano (fig. 3.10d e 3.10f).

Infine la categoria commerciale è intesa qui come la serie di eventi in cui la promozione dell'artigianato locale contribuisce al consolidamento e alla trasformazione temporanea di una data area. Un esempio in tal senso è il Christmas Darsena Village recentemente istituito e che negli anni è riuscito a far consolidare la riqualificazione dell'area Darsena con l'attribuzione di un significato specifico al luogo nel periodo delle feste natalizie. Gli eventi legati a questa categoria registrano sul grafico proposto il 20% del totale. Per una lettura degli eventi selezionati riguardo l'elaborazione dei grafici rimandiamo all'appendice: Abaco Eventi a pagina 136.



3.10a

4. Triennale di Milano, sito ufficiale, <https://triennale.org/eventi/ooooo/>.



**3.10b:** Carnevale Ambrosiano a Milano. La manifestazione inizia in piazza Sant'Eustorgio e termina in piazza Duomo.

**3.10b**



**3.10c:** Capodanno Cinese, Via Paolo Sarpi. Il capodanno viene celebrato ogni anno nella comunità di cinese di Chinatown.

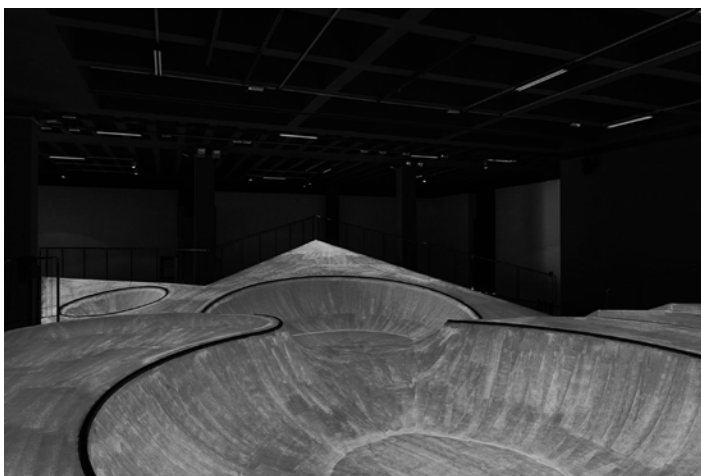
**3.10c**

3.10d-e: OooO-oO, Koo Jeong A, 2020.

L'installazione funziona come un dispositivo spaziale per eventi in cui luci e materiale fosforescente cambiano la percezione dell'ambiente in continuazione. Inoltre quale playground per skateboards, l'installazione prevede la partecipazione attiva degli spettatori che possono prenotarsi e esibirsi.



3.10d



3.10e

Stabilito empiricamente, attraverso la mappatura illustrata, la presenza costante e capillare degli eventi nella vita sociale del capoluogo, si vuole adesso indagare dove questi vengono organizzati e in che percentuale gli eventi occupano edifici privati e quanto invece influenzano lo spazio pubblico, infine se sono o possono essere motore generatore di riqualificazione di spazi residuali della città o di interi quartieri. Il grafico 3.9 analizza oltre che la presenza nell'arco temporale di un anno degli eventi anche la tipologia di spazi in cui tali manifestazioni avvengono. Sono stati individuati tre tipi di spazi distinti:

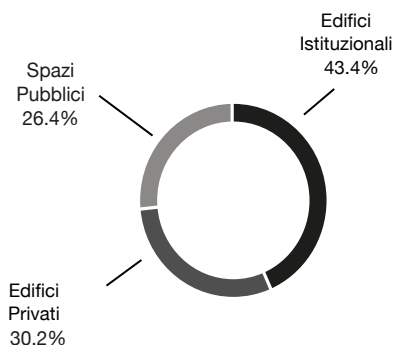
- Pubblico
- Privato
- ⬡ Istituzionale

3.11a: Grafico Rapporto tra gli eventi e la natura dei luoghi.

A lato, 3,11b: Grafico Rapporto tra il tipo di evento e lo spazio pubblico.

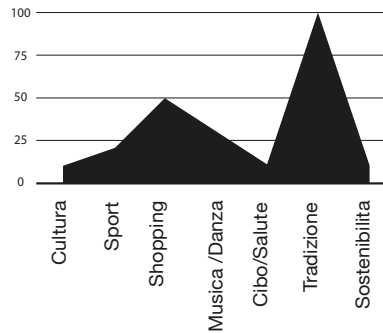
Con la categoria “pubblico” sono stati individuati tutti gli spazi aperti della città che vengono trasformati in modo temporaneo dagli eventi, con il termine “privati” invece ci si riferisce a tutti gli edifici privati che vengono coinvolti nell’organizzazione di manifestazioni (ad esempio i padiglioni espositivi di Fiera Milano) e infine i luoghi istituzionali sono tutti gli edifici quali musei, fondazioni, istituzioni culturali che promuovono e organizzano attività durante l’anno.

Dal grafico 3.9 risulta evidente come gli spazi istituzionali - sommati a quelli privati siano di gran lunga - i più utilizzati nella pianificazione e promozione degli eventi a Milano (fig. 3.11a). Del resto già nel capitolo 1 veniva messa in evidenza come la



3.11a





3.11a

proliferazione di istituzioni culturali, musei e altri tipi di enti affini al fine di produrre identità e cultura, sia un processo ben diffuso in molte metropoli contemporanee. I dati dunque qui analizzati avvalorano ulteriormente il pensiero dei sociologi Richards e Palmer<sup>5</sup> qui presi come riferimento per studiare i processi di *eventification* in atto nel mondo.

Inoltre è interessante notare come gli eventi tradizionali, storicamente inquadrati come riti<sup>6</sup> abbiano un'incidenza nello spazio pubblico decisamente più rilevante di ogni altro tipo di manifestazione (fig. 3.11b). Chiaramente la ragione di questa incidenza degli eventi di matrice rituale nello spazio pubblico è riferita alla natura dei riti e alle dinamiche sociali e storiche che hanno prodotto spazi aperti adatti alla loro celebrazione e svolgimento.

Si può affermare pertanto che lo spazio pubblico diventa uno spazio secondario, residuale, di transito in definitiva<sup>7</sup> subalterno agli edifici privati, agli spazi conclusi in cui accadono invece la maggioranza degli eventi sociali della Milano al giorno d'oggi. La possibilità di utilizzare lo spazio pubblico anche per altri tipi di eventi ma soprattutto la possibilità di conferirne un senso e un uso contemporaneo attraverso determinate scelte progettuali e una adeguata pianificazione urbana sarà l'oggetto del capitolo successivo *Strada degli Eventi*.

Procedendo ulteriormente con l'analisi dei luoghi di Milano Città Evento è opportuno adesso soffermarsi sugli spazi aperti e il costruito<sup>8</sup> utilizzati, i caratteri comuni tra loro e quelli per cui differiscono, quali tipi di proprietà e relazioni hanno con gli eventi e con le persone che li abitano.

5. Greg Richards, Robert Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

6. Cfr. Capitolo 2.

7. Sul senso dello spazio pubblico come oggetto residuale della città e luogo di transito da un edificio all'altro si rimanda allo scritto di Rem Koolhaas, *Junkspace*, Quodlibet, Macerata 2008.

8. Gli edifici privati vengono, per fini esemplificativi, sommati agli edifici istituzionali nelle analisi e i ragionamenti successivi, poiché quando gli edifici privati vengono utilizzati, questi ultimi sono solitamente attivati e trasformati da enti istituzionali che collaborano con gli edifici privati stessi.

### 3.3 Milano Città Evento

#### *Edifici istituzionali e edifici per eventi*

Si procederà adesso con una mappatura degli spazi definiti istituzionali e degli spazi aperti, ovvero gli spazi pubblici della città, legati al calendario elaborato precedentemente in fig. 3.9. L'intento è quello di rivelare che Milano Città Evento non solo ha dei tempi stabiliti e ciclici ma soprattutto che la sua apparizione ciclica, nelle singole manifestazioni specifiche, ha un risvolto spaziale importante al punto da conferire, attraverso le sue dinamiche e relazioni, significati diversi da quelli storicamente riconosciuti a spazi della città reale.

Si è deciso di utilizzare due criteri di compilazione per i luoghi dell'evento. La prima è la divisione in spazi aperti e edifici - come è già stato anticipato nel paragrafo precedente - la seconda invece segue le trasformazioni che i processi di *eventification* mettono in atto nella città di Milano, ovvero la divisione in spazi istituzionali e spazi per eventi. Se la prima mette in evidenza quali sono le relazioni spaziali che accadono con l'evento nell'ambito dello spazio aperto e con lo spazio costruito la seconda mette invece in evidenza non solo come edifici storici siano ora sottoposti a processi di *eventification*, che tuttavia già facevano parte dello scenario culturale cittadino e ricoprivano un ruolo importante nella promozione di manifestazioni nel territorio, ma soprattutto rivela quanti sono i nuovi spazi adibiti all'evento stabilendo alcuni criteri progettuali riscontrabili per spazi che assolvano tali scopi.

Partendo dall'analisi degli edifici che ospitano gli eventi del calendario di Milano Città Evento risulta evidente come i luoghi catalogati nella categoria Luoghi Istituzionali (vedi tavola allegata *Abaco: Luoghi Istituzionali*) siano tutti, o quasi, legati alla città storica o per lo meno la loro costruzione non è avvenuta recentemente (3.12). Sono luoghi che hanno ricoperto nel corso della storia di Milano una funzione fondamentale nella promozione culturale e sociale della vita lombarda e che adesso hanno un ruolo rafforzato nella fitta rete di eventi contemporanea o addirittura proprio grazie ad essa hanno trovato una nuova vocazione e un nuovo rapporto con la città. Sono un esempio il Teatro la Scala, da quasi due secoli promotore della cultura lirica e drammaturgica nazionale e internazionale, la Pinacoteca di Brera ma anche luoghi puramente fieristici che come è stato precedentemente analizzato hanno svolto una funzione fondamentale nel corso di tutto il '900.

Un caso interessante invece è costituito da alcuni luoghi che sono state parti attive della vita sociale milanese ma che adesso trovano una diversa vocazione durante le manifestazioni degli eventi.

3.12: Abaco edifici istituzionali.

Nella catalogazione sono inseriti sia luoghi storici della promozione culturale sia le strutture fieristiche quali i padiglioni che ospitano il Salone del Mobile.



Teatro del Verme



Civico Museo di Storia Naturale



Castello Sforzesco



Piccolo Teatro



Politecnico di Milano



Università Statale



Pinacoteca di Brera



Museo della Triennale



Stazione Centrale



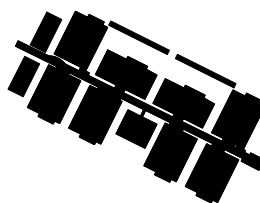
Armani Silos



Teatro della Scala

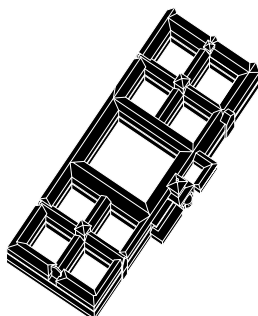


FieraMilanoCity



Rho Fiera Milano

3.12



3.13a: Ca' Granda, Università Statale di Milano, su progetto di Filarete, XV sec.

3.13a

L'Università Statale di Milano è un caso che rientra nel ragionamento qui proposto. I chiostri della sede della Ca' Granda, progettati nel XV secolo da Filarete, sono oggi parte integrante delle esposizioni e degli eventi del FuoriSalone.

A partire dai primi episodi del FuoriSalone e la sua definitiva istituzionalizzazione nel 1991 la Statale ha visto il suo ruolo sociale e culturale, legato chiaramente al mondo universitario, implementato nella relazione con la trasformazione estemporanea degli eventi e delle installazioni ad essi collegati.

Così le sue ampie sale, i suoi chiostri e i loggiati diventano un grande spazio espositivo in cui all'esperienza espositiva e culturale dell'evento FuoriSalone si uniscono le dinamiche sociali di una comunità che ha la possibilità di vivere un luogo storico della città non solo in veste di istituzione universitaria.

In definitiva Milano Città Evento compie già la prima trasformazione della città: la conversione di un'università in uno spazio espositivo per tutti (fig. 3.13b, 3.13c, 3.13d).

Un caso invece emblematico del rapporto degli eventi con lo sviuppo e il consolidamento delle istituzioni storiche di Milano è la Triennale.

La fondazione è stata parte integrante della vita sociale e motore attivo del dibattito culturale nazionale.

Ma se a partire dagli anni della sua inaugurazione nel 1933 fino alla fine della prima metà del Novecento la sua attività era stata fitta e costante, con i moti sessantottini delle contestazioni e la conseguente distruzione della XIV Triennale, organizzata dall'architetto Giancarlo de Carlo (fig 3.14) inizia un periodo di frammentazione nella programmazione e proposizione di eventi per la città.

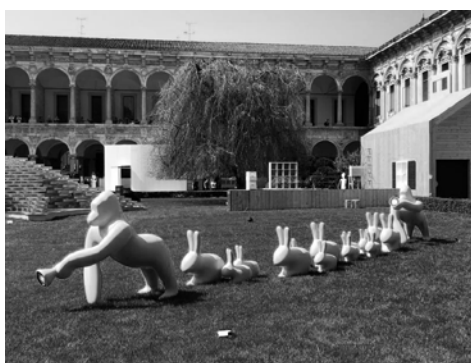
**3.13b:** Invisible Borders, Mad Architects, Fuorisalone 2017.



**3.13b**

**3.13c e 3.13d:** Home Invasion, Esposizione FuoriSalone 2018 nei chiostri della Statale di Milano.

La Statale negli allestimenti proposti dal Fuorisalone si trasforma in uno spazio fantastico un cui dispositivi architettonici, luci, suoni, sculture e altri manufatti artistici si scontrano in un territorio che acquista un nuovo valore agli occhi della comunità.

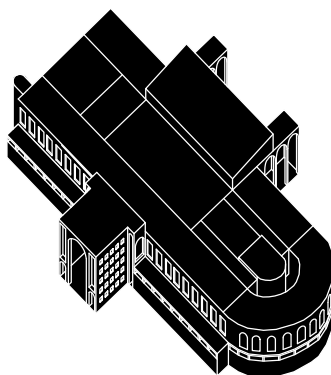


**3.13c**



**3.13d**

3.14a: Triennale di Milano, Giovanni Muzio, 1933.



3.14d

Alla fine degli anni Novanta avviene invece un progressivo e radicale ripensamento degli spazi che prende avvio con un intervento sull'ingresso e alcuni spazi di servizio di Umberto Riva, e di Gae Aulenti nella Galleria principale. Una nuova stagione inizia per il celebre palazzo di Muzio dove contestualmente vengono ridisegnati gli interni da Michele de Lucchi e infine, in concomitanza con l'Expo 2015, Italo Rota riprogetta il ristorante sul tetto. In seguito a questi interventi la Triennale assume una veste nuova, più aperta e forte ma soprattutto accessibile nei confronti dell'interesse di ogni categoria sociale. Oggi il Palazzo dell'Arte ospita al suo interno un Museo del Design permanente, un caffè (fig. 3.14a) e una radio al piano terra con un'intensa programmazione e durante l'estate promuove eventi giornalieri con un bar e ristorante all'aperto. Si è trasformata in un vero e proprio polo attrattore e organizzatore<sup>1</sup> che affianca l'amministrazione comunale nella promozione di eventi di interesse notevole confermando l'intuizione del sociologo Harvey secondo cui le istituzioni culturali nei processi di *eventification* ricoprono un ruolo fondamentale e anzi sono il motore principale della pianificazione cittadina.<sup>2</sup> Ne consegue un altro effetto importante nel processo di eventification della città di Milano: le istituzioni culturali assumono un ruolo predominante nella vita cittadina e nella definizione della cultura e della socialità per la comunità.

1. Nel grafico riportato in fig. 3.9 la maggior parte degli eventi della categoria "cultura" sono ospitati nel Palazzo della Triennale.

2. << [...] Quanti centri congressi, stadi sportivi, Disneyworld, luoghi portuali e centri commerciali spettacolari possono esserci di successo?>>, cfr. D. Harvey, *The condition of Postmodernity*. Oxford: Basil Blackwell, 1989

**3.14b:** Brunch domenicale organizzato settimanalmente alla Triennale.

**3.14c:** Radio in Triennale

**3.14d:** Estate in Triennale.

Con i suoi locali aperti al pubblico, a prescindere dalle mostre proposte nel palazzo, la Triennale è diventata un polo importante per la socialità nella comunità del capoluogo.



**3.14b**



**3.14c**



**3.14b**

Stabiliti alcuni aspetti peculiari riguardo gli edifici esistenti - assegnazione di un nuovo significato per la città e per la comunità e polarizzazione della pianificazione degli edifici istituzionali - che entrano in contatto con la Milano Città Eventi, la catalogazione dei luoghi della città continua adesso con gli edifici di nuova generazione che hanno come funzione, tra le altre, quella di ospitare eventi (fig.3.16).

La mappatura di tali edifici riporta subito due dati importanti ai fini della comprensione delle dinamiche dell'*eventification* a Milano.

La prima è che sono in numero decisamente maggiore rispetto a quelli istituzionali, considerando che sono tutti nati a partire dalla seconda metà di questo decennio (grafico 3.15a) e inoltre, elemento ancora più interessante, sono tutti o quasi edifici nati dalla riqualificazioni di poli industriali e manifatturieri dismessi (grafico 3.15b).

I due aspetti risultano essere fortemente relazionati l'uno con l'altro.

Dopo una stasi edilizia durata più di un decennio, infatti, nuovi piani regolatori e ingenti investimenti di capitali da parte di enti pubblici e privati ha generato un forte rinnovo urbanistico della città.<sup>3</sup>

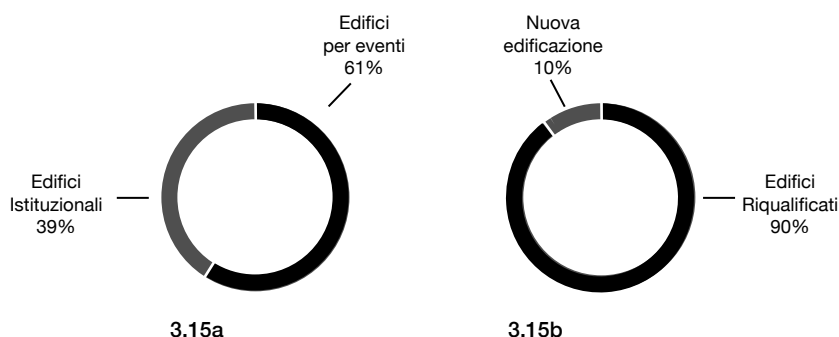
La progressiva dismissione di aree industriali e manifatturiere, in concomitanza con le politiche di *deregulation*,<sup>4</sup> ha favorito la riqualifica e rigenerazione di molte aree interne alla città con un patrimonio edilizio fatto per lo più di grandi capannoni industriali. Si tratta di grandi spazi liberi pronti ad essere trasformati in ogni cosa.

Contestualmente, i processi di *eventification* in atto e l'ascesa delle *creative class*<sup>5</sup> ha favorito la designazione di questo patrimonio edilizio industriale come grandi poli polifunzionali che promuovono arte, cultura e eventi.<sup>6</sup>

L'*eventification* dunque si rivela essere non solo una pratica di consolidamento identitario e sociale nelle metropoli contemporanee e globalizzate<sup>7</sup> ma è anche il motore di molte dinamiche dove fondazioni culturali ed enti privati riqualificano il patrimonio edilizio utilizzando proprio la cultura come oggetto di produzione economica<sup>8</sup> e uti-

3.15a: Grafico Rapporto tra gli edifici istituzionali e quelli sottoposti a processo di *eventification*.

A lato, 3,11b: Grafico Rapporto tra edifici di nuova costruzione e edifici riqualificati tra gli edifici sottoposti a processo di *eventification*.



3. L'ex-area industriale della Bovisa è stata ristrutturata con la trasformazione degli ex-edifici industriali nel secondo campus del Politecnico di Milano, mentre dove sorgevano i complessi industriali nell'area Bicocca è stata costruita la nuova Università degli Studi di Milano-Bicocca. Il complesso fieristico milanese è stato trasportato a Pero. Al posto della vecchia fiera di Milano è stato realizzato il progetto CityLife, che ha previsto la costruzione di un nuovo quartiere dominato da tre grattacieli, mentre nell'area di Porta Nuova è stato realizzato il Centro direzionale di Milano, previsto fin dal dopoguerra e mai realizzato sino a quel momento.

4. Cfr. Antonello Boatti, *Urbanistica a Milano*, Città Studi edizioni, Milano, 2015.

5. Riguardo la *creative class* e la loro influenza sui processi di *eventification* si rimanda alla lettura del capitolo 1.

6. A proposito delle relazioni tra *deregulation*, dismissione delle aree industriali e *eventification* come pratica di riqualifica urbana a Milano si rimanda agli studi del sociologo e urbanista Pietro Citroni e in particolare all'articolo scientifico "Participation in urban interventions. Meaning-effects and urban citizenship in Milan Zone 4.", *Cidades, Comunidades*



lizzano gli eventi come strumento di sponsorizzazione e marketing al fine di legittimare tali interventi agli occhi della comunità.

<<Tale stagione di fermento è la risultante di diversi fattori che, grazie ad una sistematizzazione talvolta casuale, hanno dato origine a un scenario culturale urbano nuovo. Il ruolo della deindustrializzazione, la disponibilità di spazi in disuso, le possibilità di trasformazione che ne sono conseguite, l'interesse sempre più trasversale ed accessibile per le forme di economia basate sulla conoscenza, sulla creatività e sul valore immateriale, il crescente affermarsi di Milano rispetto a quell'agglomerato produttivo costituito da industrie creative, moda, design, comunicazione, la tendenza di processi di rigenerazione urbana a base culturale già ampiamente affermata in Europa, e infine, non meno rilevante, il desiderio e la necessità di trovare soluzioni alternative all'immobilità politica connessa alla mancanza di risorse che da troppo tempo ormai caratterizzava lo scenario complessivo culturale di Milano.

Tutto questo ha dato origine ad una proliferazione di spazi multifunzionali, centri culturali, co-working che mescolano spesso elementi simili combinandoli in modi e quantità diverse, offerte culturali, formazione, attività ricreative, commerciali e legate alla ristorazione, eventi performativi, diventando così veri e propri spazi di aggregazione e offrendo servizi continuativi.>><sup>9</sup> Così afferma un articolo redatto dall'osservatorio per il lavoro istituito dalla Fondazione Feltrinelli, una delle nuove istituzioni culturali presenti nella città di Milano a partire da questo decennio.

A confermare la crescita dei luoghi della cultura e della creatività come caratteristica della città contemporanea è anche il rapporto di Symbola, Fondazione per le qualità italiane, insieme a UnionCamere nel 2019. << La cultura è un asset strategico per il nostro Paese su cui far leva; è un potente strumento di crescita delle persone e un efficace volano per l'economia. A questi fattori si aggiunge la capacità di tenere insieme le persone, dar vita al dialogo e generare valore per le comunità, concorrendo alla coesione sociale. Lo abbiamo sperimentato anche con la creazione di imprese culturali che hanno dato lavoro a centinaia di giovani.>><sup>10</sup> E prosegue riportando che:<<[...] Milano è prima nella classifica delle province italiane che più producono ricchezza e occupazione con cultura e creatività.>><sup>11</sup>

Assodato dunque come la cultura e gli eventi legati ad essi nella Milano Città Evento siano stati motori propulsori della riqualificazione e dell'appropriazione di luoghi dismessi della città è bene adesso capire quali siano questi edifici riqualificati, che tipo di architettura propongono e soprattutto che dinamiche spaziali istaurano con gli eventi.

Sono qui proposti tre casi che riassumono le caratteristiche principali della categoria "edifici eventizzati": Fondazione Prada, BASE, Alcova.

e Territórios, 34 (Jun/2017), pp. 30 - 45.

7. Greg Richards, Robert Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.

8. S. Zukin, *The Cultures of Cities*, Wiley-Blackwell, 1995.

9. I. Giuliani, *Milano e l'innovazione culturale*, Fondazione Feltrinelli, <https://fondazionefeltrinelli.it/viaromagnosi-milano-e-l-innovazione-culturale/>, 2017

10. Symbola e Union Camere, *Report 2019, Io sono cultura – l'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi*, 2019

11. Cfr. *Ibidem*.

3.16: Abaco  
edifici  
eventificati.



Mare Culturale Urbano



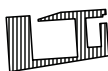
BASE



Mudec



Assab One



Fondazione Prada



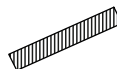
Opificio 31



Unicredit Pavilion



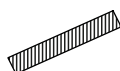
Hangar Bicocca



Fendi Showroom



Opificio 31



Fondazione Feltrinelli



Lambrate DD  
via Massimiano



Carroponte



Superstudio Group



Alcova



Frigoriferi Milanesi



Lambrate DD  
via Oslavia



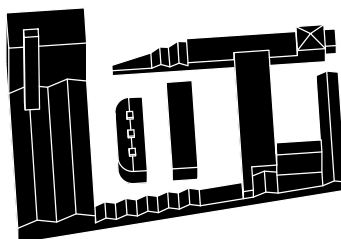
Lambrate DD  
via Ventura



Fabbrica del Vapore

3.16

3.17a: Fondazione Prada, OMA, 2015.



3.17a

Fondazione Prada, progettata dallo studio Office for Metropolitan Architecture (OMA) e inaugurato nell'anno 2015, sorge sui padiglioni dell'ex complesso industriale della distilleria Società Italiana Spiriti. La fondazione dichiara di voler espandere << [...] il repertorio delle tipologie spaziali in cui l'arte può essere esposta e condivisa con il pubblico. Caratterizzata da un'articolata configurazione architettonica che combina edifici preesistenti e tre nuove costruzioni: Podium, Cinema e Torre. >><sup>12</sup>

E segue affermando: << Introducendo numerose variabili spaziali, la complessità del progetto architettonico contribuisce allo sviluppo di una programmazione culturale aperta e in costante evoluzione, nella quale sia l'arte che l'architettura trarranno beneficio dalle loro reciproche sfide>>.<sup>13</sup>

L'evidenza della volontà dei committenti e del progettista, Rem Koolhaas, è chiara: il luogo della fondazione culturale non è solo una celebrazione della società che ha finanziato la riqualificazione stessa dell'edificio ma si pone l'obiettivo di diventare parte attiva della città e lo fa ponendo l'evento culturale e artistico come strumento di connessione sociale. Inoltre poi la presenza del Cinema e del Bar Luce, i cui interni sono stati pensati dal regista Wes Anderson, contribuisce a rafforzare l'idea dell'intervento come luogo in cui la città può diventare comunità. In definitiva nella città degli eventi il progetto si pone come elemento di riconoscimento di un nuovo modo di fare città (3.17b), un luogo di convivialità e condivisione di aspetti sociali quotidiani (3.17c) e infine un intervento di riqualificazione di un patrimonio edilizio industriale che si dona agli eventi della socialità milanese (3.17d). Non solo infatti promuove mostre, convegni e altre numerose manifestazioni artistiche all'interno dei suoi padiglioni ma eventi come "I WANT TO LIKE YOU BUT I FIND IT DIFFICULT"<sup>14</sup> utilizzano gli spazi aperti delimitati dai padiglioni per trasformare il luogo per un periodo di tempo limitato eppure dagli effetti straordinari.

12. Fondazione Prada, Sede Milano, <http://www.fondazioneprada.org/visit/visit-milano/>

13. Rem Koolhaas, Cfr. *Ibidem*.

14. Manifestazione musicale tenuta negli spazi esterni di Fondazione Prada nel 2019 per tre sere e anticipato da un evento nel 2018. Curata dal musicista Richard Craig.



3.17b



3.17c



3.17d

3.17b: Fondazione Prada, Torre, OMA.

3.17c: Fondazione Prada, Bar Luce, Wes Anderson.

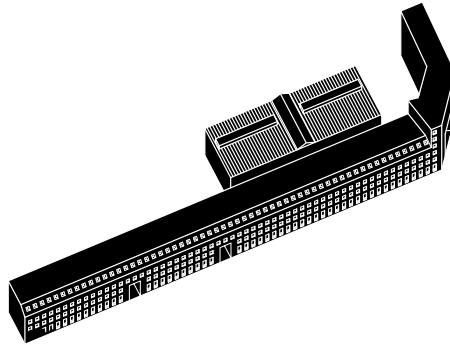
3.17d: Evento musicale svolto negli spazi esterni della fondazione nel 2019.

La torre, più di 60 metri in altezza di cemento bianco, si pone come landmark.

Il Bar Luce, 3.18b, è un luogo ricercato in cui trascorrere momenti della socialità quotidiana.

Come palazzo in forma di città, la fondazione si pone l'obiettivo di ospitare eventi nei propri padiglioni ma di donare anche i suoi spazi esterni eventi per la città.

3.18a: BASE,  
2014



3.18a

Il BASE è un'altro caso di riqualificazione di aree rismesse che adesso, attraverso la commistione di funzioni predisposte in esso, svolge un ruolo fondamentale per la programmazione di eventi nella città. Il BASE nasce dalla volontà di rigenerare un polo industriale dismesso legato alla produzione dei metalli pesanti, attivo fino al decennio successivo al secondo dopo guerra; in quest'area infatti si sono stabiliti Laboratori della Scala e nel 2015 viene inaugurato il MUDEC - Museo delle Culture. Nel 2014 invece prende vita il BASE come edificio polivalente il cui intento è quello di ospitare numerose funzioni quali residenze per artisti, un ostello e spazi di coworking (fig. 3.18b) che si affiancano a spazi espositivi (fig. 3.18c) e luoghi per eventi. L'intento è quello di <<produrre progetti innovativi nel settore delle imprese culturali e creative. Uno spazio di lavoro condiviso, progettato per stimolare creatività e concentrazione, sviluppare produzioni culturali e favorire la contaminazione tra diverse discipline.>><sup>15</sup> BASE, a partire dalla sua inaugurazione, ha assunto immediatamente il ruolo di promotore culturale, soprattutto per manifestazioni legate all'arte e al design, in cui la cultura produce non solo un sistema economico valido ma cambia forma alla città, rigenerando spazi, ma soprattutto promuove eventi e consolida identità riconosciute e condivise in una città come Milano, in cui la creative class è diventata parte fondante la sua società.

Il BASE, così come il Mudec del resto, rientra a pieno titolo in un progetto di *eventification* di un'intera zona, Tortona-Solari, dimostrando come gli eventi non solo influiscono sulle progettazioni dei singoli edifici ma addirittura sono una parte essenziale della riqualificazione e caratterizzazione di intere aree cittadine.<sup>16</sup>

15. cfr. <https://base.milano.it/buro/>.

16. Riguardo gli effetti di Milano Città evento su intere aree della città si rimanda al paragrafo dedicato 3.5 Milano Città evento: Quartieri evento.



3.18b

3.18b: casaBASE, BASE.

3.18c: Mostra "Trouble Making. Who's Making the City", Allestimento Ganko Architecture, Burò BASE.



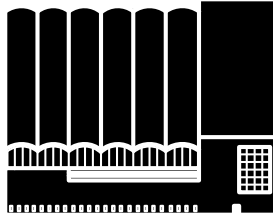
3.18c

3.18d: Evento musicale svolto al BASE durante la Design Week 2018.



3.18d

3.19a: BASE,  
Onsight, 2016



3.19a

L'esperienza Alcova invece è l'ultimo caso proposto nell'analisi sugli edifici che promuovono la Milano Città Evento. Si tratta di un caso le cui dinamiche risultano completamente inedite poiché a differenza dei precedenti esempi, Alcova non è una fondazione o una associazione con un edificio stabile eppure ha un'influenza importante sui luoghi della città. Nata dalla collaborazione degli studi Space Caviar e Studio Vedèt<sup>17</sup> è forse il caso che incarna di più le dinamiche di apparenza, attivazione e conseguente disattivazione di luoghi urbani grazie ai processi di *eventification*.

Alcova è <<una piattaforma per designers indipendenti>><sup>18</sup> che <<attualmente opera come una rete itinerante di spazi espositivi attraverso più siti milanesi, attiva luoghi dimenticati di importanza storica, rielaborandoli temporaneamente come sedi per attività performative>>. <sup>19</sup>

L'esposizione che la piattaforma ha organizzato per il FuoriSalone nel 2018 è un caso evidente dell'importanza che gli eventi possono avere nella riqualificazione del patrimonio architettonico o per lo meno possono essere un incentivo in tale direzione. Recuperando i padiglioni dell'ex laboratorio di panettoni di G.Cova & Co (fig. 3.19b e 3.19c) l'istituzione itinerante<sup>20</sup> ha trasformato lo spazio esistente per organizzare eventi ed esposizioni legate al mondo del design.

La riqualificazione e l'esperienza dello spazio attivato non si limita solo a quella dell'osservazione ma anche alla partecipazione nello svolgimento dell'evento stesso, in una delle sale principali il Cafè Populaire, progettato e prodotto da Lambert & Fils e DWA Design Studio in collaborazione con Alcova, propone un momento di condivisione in cui è possibile sedersi ai tavoli e consumare un pasto in compagnia per tutta la durata dell'evento (fig. 3.19d).

17. Cfr. Alcova/About Us, <https://alcova.xyz/about>

18. Cfr. *Ibidem*.

19. Cfr. *Ibidem*.

20. Corriere della sera, articolo "Socialità e nomadismo da Alcova", <https://living.corriere.it/salone-del-mobile/fuorisalone/loreto/design-alcova-sassetti/>



3.19b

3.19b: Ex  
laboratori  
G.Cova&CO.,  
Alcova, Design  
Week 2018



3.19c

3.19c: Ex  
laboratori  
G.Cova&CO.,  
Alcova, Design  
Week 2018

3.19d: Cafè  
Populaire,  
Lambert & Fils  
e DWA Design  
Studio/Alcova,  
Fuorisalone  
2019



3.19d



Concludendo questa prima parte di analisi dei luoghi della Milano Città Evento si può affermare che essa - quando coinvolge edifici della città - agisce in due direzioni: trasformazione e consolidamento.

Nel momento in cui gli eventi operano in edifici storici questi acquistano un nuovo senso per la comunità e talvolta addirittura è il motore per una loro rigenerazione. Il caso dei chiostri della Ca' Granda, edificio storico con un valore ben definito in quanto istituto universitario, convertiti temporaneamente in spazi per esposizioni da un lato e dall'altro edifici del patrimonio industriale dello scorso secolo, come l'edificio BASE e i padiglioni della piattaforma Alcova, sono l'espressione della prima operazione.

La Triennale e Fondazione Prada invece rappresentano i casi delle istituzioni culturali che, grazie alla continua sponsorizzazione e programmazione di eventi e la volontà di trasformare i propri spazi interni anche per un utilizzo quotidiano da parte della comunità, diventano dei punti di riferimento per lo sviluppo dell'identità metropolitana di Milano.

### 3.4 Milano Città Evento

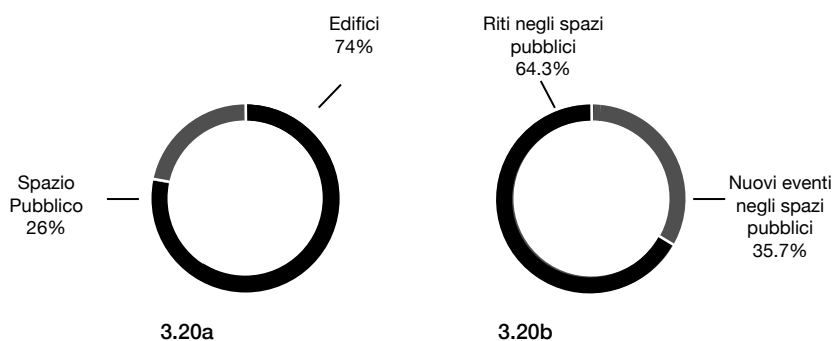
#### Spazi Aperti

Stabiliti gli edifici che ospitano gli eventi a Milano si procede adesso con l'analisi dello spazio pubblico nella Milano Città Evento. Le considerazioni qui elaborate saranno poi fondamentali nell'approccio alla proposta per uno spazio pubblico per gli eventi, argomento finale di questa ricerca.

Mappati, come nel caso degli edifici, a partire dalla rilevazione del calendario degli eventi milanesi (fig. 3.9) gli spazi aperti occupati negli ultimi anni per la programmazione di eventi hanno una percentuale che risulta essere decisamente più bassa rispetto al totale degli edifici precedentemente catalogati (fig 3. 20a). Del resto i processi di *eventification* contemporanei interessano poco gli spazi pubblici poiché sono legati alle iniziative di istituzioni, fondazioni e altri enti privati il cui ruolo predominante mette in primo piano i singoli edifici da essi utilizzati piuttosto che un pensiero critico e riconoscibile sulla città e sul patrimonio pubblico destinato alla comunità. Non sorprende dunque nella restituzione in percentuale del calendario degli eventi che questi vengano celebrati per il 26% nello spazio aperto mentre la stragrande maggioranza, ovvero il 74%, avvenga in edifici. Inoltre Il rapporto tra lo spazio pubblico utilizzato storicamente per eventi in città (segnalati in nero in fig. 3.21) e quello utilizzato recentemente per i nuovi piani di *eventification* (segnati con linee bianche e nere) è di natura inversa rispetto alla stessa relazione per gli edifici (vedi fig. 3.15a), sono addirittura il 30% in più (fig. 3.20b). Bisogna tuttavia specificare che le dinamiche di *eventification* per gli spazi storici e quelli di nuova *eventification* nei

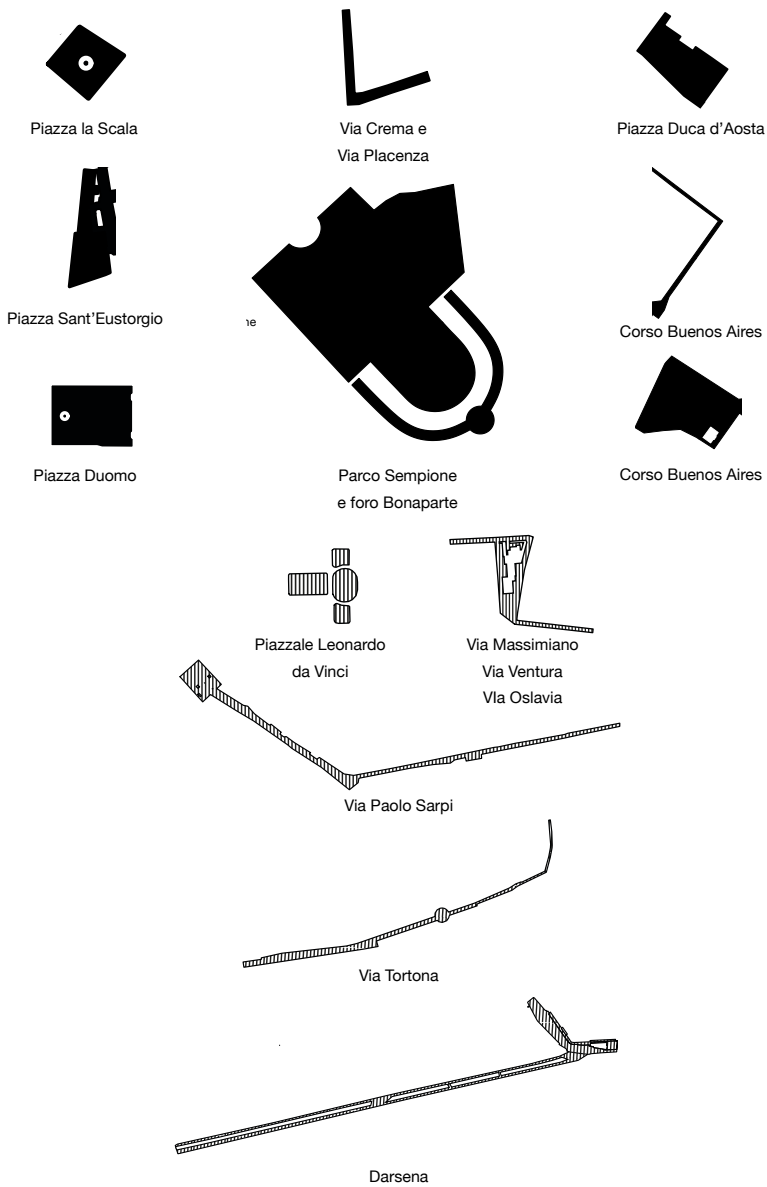
3.20a: Grafico, Rapporto tra lo spazio pubblico e edifici utilizzati negli eventi di Milano Città Eventi

3.20b: Grafico, Rapporto tra riti che ancora oggi vengono celebrati negli spazi pubblici e nuovi eventi celebrati negli spazi pubblici.



3.21: Abaco spazio pubblico.

I luoghi campiti di nero sono i luoghi in cui si celebrano gli eventi tradizionali, mentre i luoghi campiti di linee bianche e nere sono i luoghi in cui negli ultimi anni ci sono stati episodi di eventizzazione.



3.21



3.22a

3.22a: Concerto in piazza Duomo tenuto dal celebre pianista Lang Lang.

A lato, 3.22b: Installazione lungo la via Montenapoleone per il Fuorisalone del 2011.

luoghi pubblici accade secondo circostanze distinte da quelle descritte precedentemente per le categorie degli edifici. Avviene così che i luoghi storici come le piazze più rappresentative della città, piazza Duomo, trovino negli eventi contemporanei una accentuazione del loro carattere simbolico per la città e per la comunità (fig. 3.22a). Per la seconda categoria mappata invece si registra come gli spazi pubblici attivi nei processi di *eventification* risultino soggetti all'influenza degli edifici che svolgono nelle vicinanze un ruolo fondamentale nella programmazione di eventi. Via Tortona allora diventa una strada trafficatissima durante i giorni in cui si organizza il Fuorisalone e luoghi quali BASE, Mudec, Opificio 31 diventano poli attrattivi per tutta la città. Oppure le strade di Lambrate quali via Ventura o via Oslavia vivono gli stessi processi quando i rispettivi edifici in fig. 3.16 vengono attivati per circostanze simili (fig. 3.22b).

In definitiva la pianificazione degli eventi nella Milano Città Evento predispone delle zone di influenza in cui a un sistema di edifici influenti in tale organizzazione corrisponde un'attivazione, più o meno intensa, di una strada, una piazza, di un'area o addirittura di un intero quartiere, conformando così un sistema di arcipelaghi pronti ad attivarsi e disattivarsi a seconda del calendario all'interno della città. Questa visione d'insieme della Milano Città Evento verrà approfondita nel paragrafo successivo.

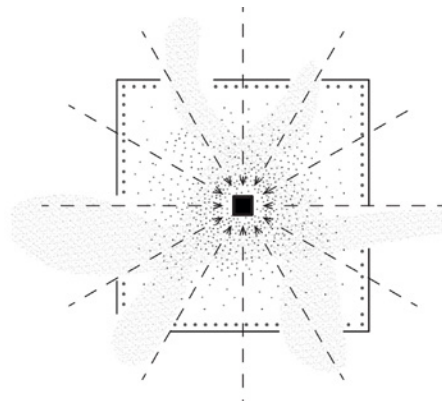


3.22b

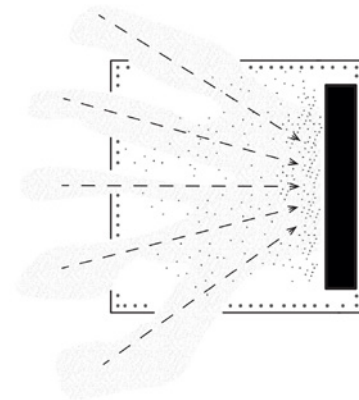
Ritornando allo spazio pubblico nella città degli eventi, bisogna constatare che l'influenza delle manifestazioni nello spazio aperto, seppur presente, ha un impatto minimo di trasformazione, se paragonato all'azione di trasformazione per gli edifici che vedono la loro natura a volte addirittura stravolta.

Eppure, se pensiamo alle feste barocche o ai riti tradizionali nella città, è proprio nel contatto con lo spazio pubblico che gli esiti trasformativi e partecipativi nella città storica sono stati più convincenti rivelando come le tipologie di spazio aperto siano le più consone alle pratiche sociali. Esiste la possibilità di utilizzare lo stesso impulso trasformatore per gli spazi pubblici risemantizzati dall'evento nella contemporaneità? E soprattutto, una volta stabilita una prassi progettuale riguardo tali processi di *eventification* dello spazio pubblico, è possibile utilizzare la forza dell'evento per trasformare e conferire nuovo valore comunitario non solo agli spazi pubblici simbolici per la città - come risulta per la stragrande maggioranza dei luoghi finora mappati - ma anche per alcuni spazi residuali della città?

Per rispondere a tali quesiti diventa necessario capire come vengono trasformati anzitutto oggi gli spazi pubblici dall'evento. Essendo coinvolte principalmente piazze, strade e parchi nella celebrazione degli eventi, si procederà analizzando un caso esplicativo per ognuna delle tre categorie spaziali.



3.23a



3.23b

3.23a: Piazza come Palcoscenico, polarità composite.

3.23b : Piazza come Palcoscenico, polarità centrale.

Riprendendo le definizioni dei processi di attivazione e svolgimento dei riti negli spazi rituali di Norberg-Schultz,<sup>20</sup> analizzati nel capitolo 2, si può affermare che gli eventi nello spazio pubblico assumono modalità simili a quelle dei riti.

Partendo dal caso della piazza allora si può stabilire l'esistenza di un campo di dominio - definito dall'alternanza interno ed esterno - e soprattutto dalla perimetrazione

20. C. Norberg-Schultz, *Paesaggio, ambiente, architettura*, Segrate, Rizzoli, 1979.

3.24: Maestà  
Sofferente,  
Gaetano Pesce.  
Installazione in  
piazza Duomo  
per la Milano  
Design Week  
2019.



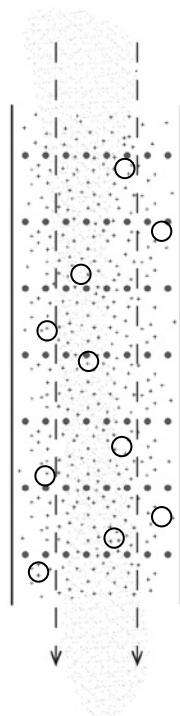
3.24

che elementi architettonici, quali quinte murarie o edifici, possono definire. Un luogo definito dalla forma chiara, evidente che lo ha reso nel corso della storia il luogo fondamentale per le attività sociali di scambio, compravendita, dialogo e infine formazione della società stessa, ma è diventata anche lo scenario per la celebrazione di ogni sorta di rito<sup>21</sup>. Le quinte che la delimitano e lo spazio da esse configurato che si offre a ogni genere di attività la rendono una scenografia perfetta per il teatro della vita.<sup>22</sup> Non sorprende dunque la facilità con cui anche nella contemporaneità vengono celebrati numerosi eventi: concerti, installazioni artistiche, manifestazioni culturali ma anche manifestazioni sociali. Nel suo utilizzo nei processi di *eventification* sono state riconosciute essenzialmente due operazioni di utilizzo di questo teatro urbano:<sup>23</sup> l'inserimento di un elemento polare che genera tensione, interazione e direzione nella lettura del luogo (fig. 3.23a e 3.24) e utilizzo di una quinta monumentale come scenografia per un'installazione artistica o per un evento musicale. I concerti e le manifestazioni tenute in piazza Duomo fanno parte di quest'ultimo caso mentre ai primi si riferiscono non solo le installazioni nelle grandi piazze (fig. 3.24) ma anche gli eventi in cui un grande elemento polare viene utilizzato come organizzatore e catalizzatore

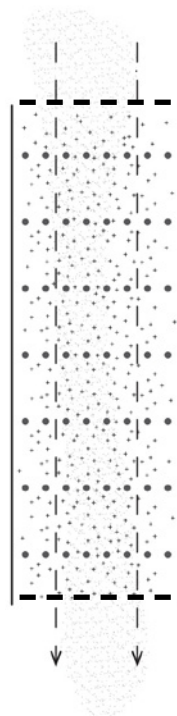
21. F. Lenzini, *Lo spazio pubblico come spazio rituale*, 2014, Tesi di dottorato.

22. A. Rossi, *Architettura delle Città*, Milano, Quodlibet, 2011, Prim. Ed. 1966

23. Nello specifico rimandiamo all'appendice di questo capitolo n.2: Eventi e Luoghi



3.25a



3.25b

3.25a: La strada come sequenza, elementi in successione.

3.25b : La strada come sequenza, perimetrazione.

dello spazio.<sup>24</sup> Il caso della strada presenta degli aspetti simili a quelli della piazza ma altri del tutto differenti. Nella sua conformazione stretta e lunga la direzionalità secondo un verso è fortemente accentuata, pertanto non necessita di elementi polari al suo interno per configurare tensioni spaziali e utilizzi privilegiati dello spazio. La strada è sempre stata luogo di transito, ma anche di esposizione dei prodotti delle botteghe e a partire dall'Ottocento luogo di rappresentanza del proprio ceto sociale, ad ogni modo tutti gli attributi che le si sono attribuiti storicamente sono sempre stati legati al suo rapporto con il fronte urbano, il suo rapporto tra edifici e sezione stradale.<sup>25</sup> Le dinamiche dell'evento accentuano ogni tipo di lettura storica della strada

24. La polarità, la direzionalità e il percorso, insieme alle caratteristiche di perimetrazione e attivazione sono caratteristiche che Norberg Schultz assegna ai luoghi della città in cui avvengono i riti. Non stupisce per tanto che la pratica dell'installazione come elemento polare nella piazza sia una condizione più o meno diffusa negli venti contemporanei. cfr. C. Norberg-Shultz, *Paesaggio, ambiente, architettura*, Segrate, Rizzoli, 1979.



**3.26:** Luminarie natalizie lungo i navigli milanesi. La trasformazione fantastica del celebre luogo meneghino viene segnalato con una porta luminescente di ingresso e una di chiusura.

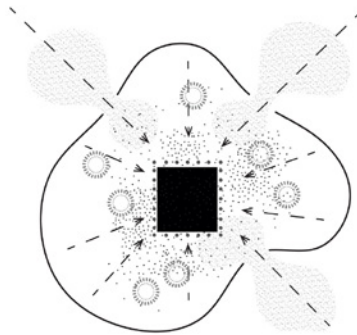


3.26

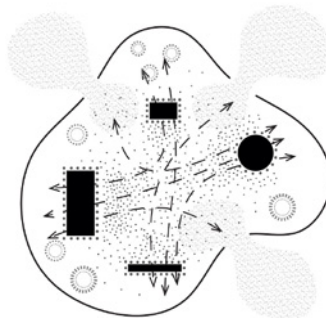
estremizzando la sua possibilità di sequenza spaziale in cui il movimento dei partecipanti rivela passo dopo passo, metro dopo metro, dispositivi spaziali che danno una funzione diversa al circostante. Accade così che una serie di portali luminosi trasformi durante il periodo natalizio una strada in un cielo stellato o strutture mobili in un mercato (fig. 3.25a e 3.26).

Interessante poi è stabilire quali siano i metodi di attivazione di una data area in una determinata strada, ovvero quali strumenti spaziali possono essere utilizzati per delimitare il perimetro della manifestazione dell'evento. Stabilito che l'evento oltre al prerequisito dell'attivazione necessita anche di una perimetrazione, ovvero di uno spazio in cui i partecipanti possono esercitare il proprio dominio, diventa necessario stabilire un inizio e una fine nel caso della strada. Lo strumento del portale - così come accadeva anche negli apparati effimeri barocchi - diventa necessario e imprescindibile nella manifestazione in strada degli eventi: una quinta viene il più delle volte inserita come varco di ingresso e di uscita. Dunque percorrenza privilegiata, possibilità di sequenze visive, trasformazione del circostante e individuazione di un inizio e una fine sono le peculiarità dell'evento declinante nella strada. Infine il parco è l'ultimo caso degli spazi pubblici qui presentati.

25. R. Secchi, L. Bochicchio, *L'architettura della strada. Forme Immagini Valori*, Quodlibet, 2020.



**3.27a:** Il parco come città tematica, perimetrazione e convergenza polare.



**3.27b :** Il parco come città tematica, perimetrazione e polarità composite.

**3.27b**

A differenza del funzionamento di piazze e strada e della loro attivazione quando si manifestano in essi gli eventi, il parco richiede delle riflessioni articolate in modo distinto per via delle sue dimensioni. Si tratta di un'area grande quella del parco in cui le operazioni di perimetrazione e attivazione sono più complesse nel momento in cui anche le quinte architettoniche di edifici e tracciati stradali scompaiono. In qualche modo nell'area del parco possono avvenire sia le strategie applicabili alle piazze (predisponendo palchi e perimetrazioni nette, fig.3.27a) sia quelle riferibili alle disposizioni sequenziali della strada (disposizione di ingresso e uscita con elementi in sequenza, fig. 3.27b).

In definitiva il parco assume in sé i due dispositivi principali della città, piazza e strada, tematizzandoli. Può essere inteso, secondo queste considerazioni, come una

**3.28a:** Milano  
Film Fest, parco  
Sempione,  
2019. Installa-  
zione di Alexan-  
der Römer.

**3.28b :** Weird  
Next Fest,  
parco Indro  
Montanelli,  
2018.



**3.28a**



**3.28b**

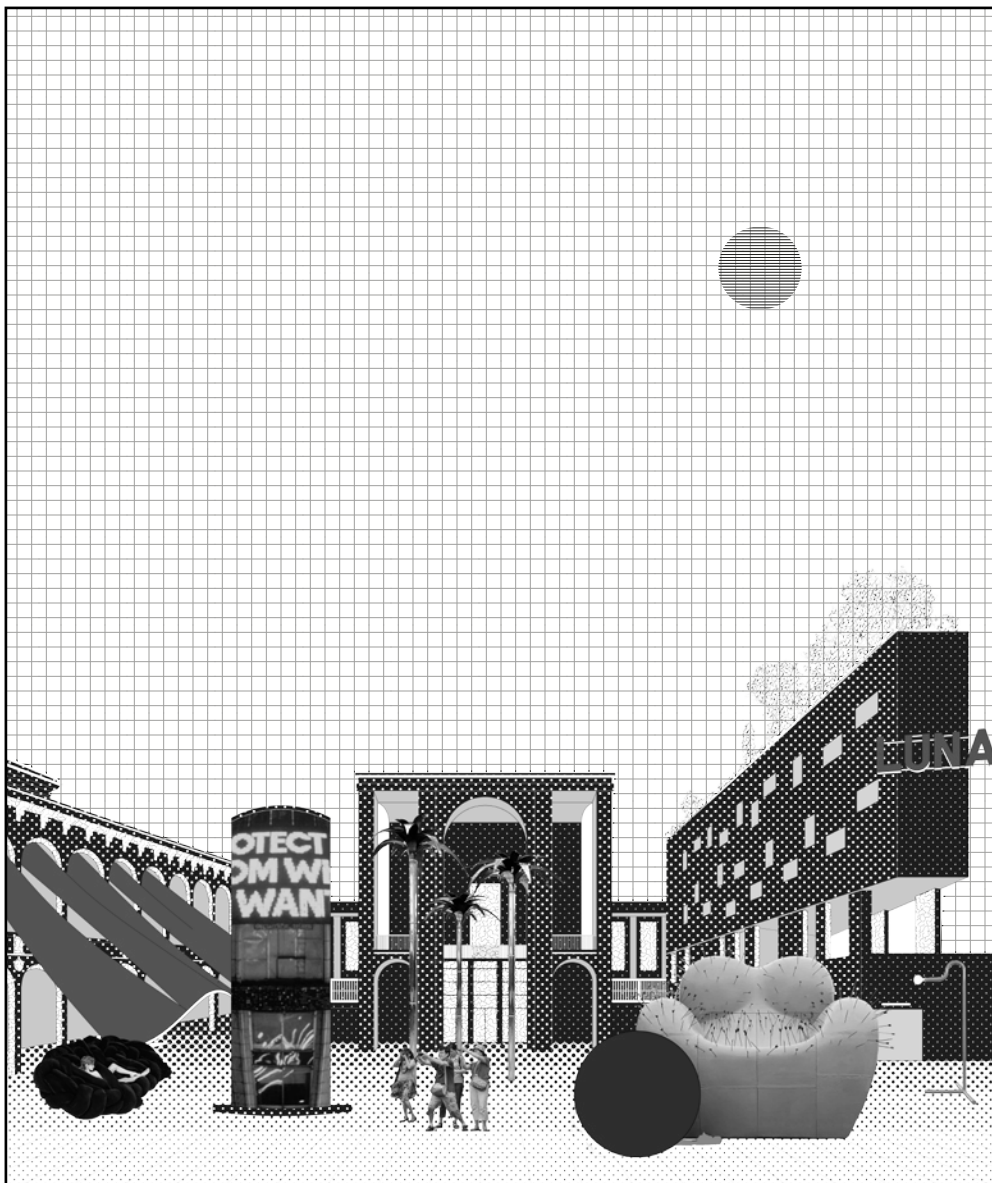
città tematica. Pertanto gli eventi nel parco possono organizzarsi nelle due modalità sopra suggerite. Ne sono un esempio il Milano Film Festival e il Weird Next Fest organizzati rispettivamente in parco Sempione e in parco Indro Montanelli. Il primo, con l'inserimento di strutture temporanee, ha trasformato il parco in una immensa sala proiezioni all'aperto per una settimana (fig. 3.28a). Il secondo, manifestazione della omonima rivista online, ha si tematizzato il parco trasformandolo in un grande palco per la musica ma al contempo, l'inserimento di piccoli padiglioni e stand con funzioni diverse - per il cibo, per conferenze e discussioni promosse dalla rivista, fino a uno stand per tattoo - ha permesso la sequenza di un percorso all'interno del parco in cui potersi muovere e partecipare liberamente ad ogni tipo di attività (fig.3.28b). Come si è visto dalla breve analisi della forma degli eventi nello spazio pubblico -

sono rimandati alcuni approfondimenti e casi specifici alla *Appendice n.2: Eventi e Luoghi* a pagina 140 - esistono configurazioni diverse e manifestazione degli eventi stessi a seconda dello spazio utilizzato.

La piazza con le sue quinte e la città come scenografia diventa un palcoscenico. La strada, elemento spaziale con un verso privilegiato, suggerisce sequenze visive mentre il parco, come luogo naturale in cui poter organizzare ogni tipo di evento di media o grande intensità, diventa una città tematizzata.

Ad ogni modo è importante riconoscere la validità delle istanze riconosciute da Norberg-Schultz riguardo lo spazio rituale, anche in caso degli eventi contemporanei. Principi di perimetrazione, di configurazione di un campo di dominio secondo la dicotomia interno esterno, ma anche i principi di attivazione e disattivazione, di ingresso e infine di manipolazione delle polarità e delle sequenze visive e spaziali valgono per i riti tanto quanto per gli eventi e, insieme al carattere trasformativo e ludico di questi ultimi, è possibile operare sulla città per riqualificare e tematizzare, dando nuovo significato agli spazi residuali della metropoli.

3.29: Milano  
Città Evento:  
I luoghi e le  
trasformazioni.  
Tavola allegata  
*Milano Città*  
*Evento: I Luoghi*



3.29

### 3.5 Milano Città Evento

#### *Quartieri evento*

Si è già accennato alla forza attrattiva generata dagli eventi. Attraverso l'analisi e la mappatura dei luoghi della Milano Città Evento, risulta evidente che gli eventi, attivati in edifici e spazi aperti, possono interagire con la comunità locale ponendo attenzione su una determinata area cittadina. L'*eventification* genera in una certa misura circoli virtuosi di economia e consolidamento della comunità in cui agisce in questo modo non solo riesce a riqualificare, come si è già visto, edifici abbandonati e in particolare il patrimonio industriale novecentesco adesso in disuso in gran parte del territorio metropolitano della città di Milano.

Del resto la possibilità di rigenerazione urbana attraverso il consolidamento di pratiche di *eventification* sono state ampiamente discusse non solo negli scritti della sociologa Sharon Zukin<sup>1</sup> ma anche negli studi di Daren Jacobo in cui si dimostra come iniziative di *eventification* hanno contribuito a rigenerare alcuni quartieri di New York e di Berlino.<sup>2</sup> Milano in quanto metropoli con un calendario annuale ricco di eventi di rilievo internazionale ha subito le stesse influenze di trasformazione delle altre città citate.

Alcune zone come Tortona, Lambrate e NoLo sono state dei veri palcoscenici di eventi negli ultimi anni e tutti e tre, con esiti più o meno positivi, hanno conquistato una nuova identità e un nuovo ruolo simbolico per la città e per la comunità.

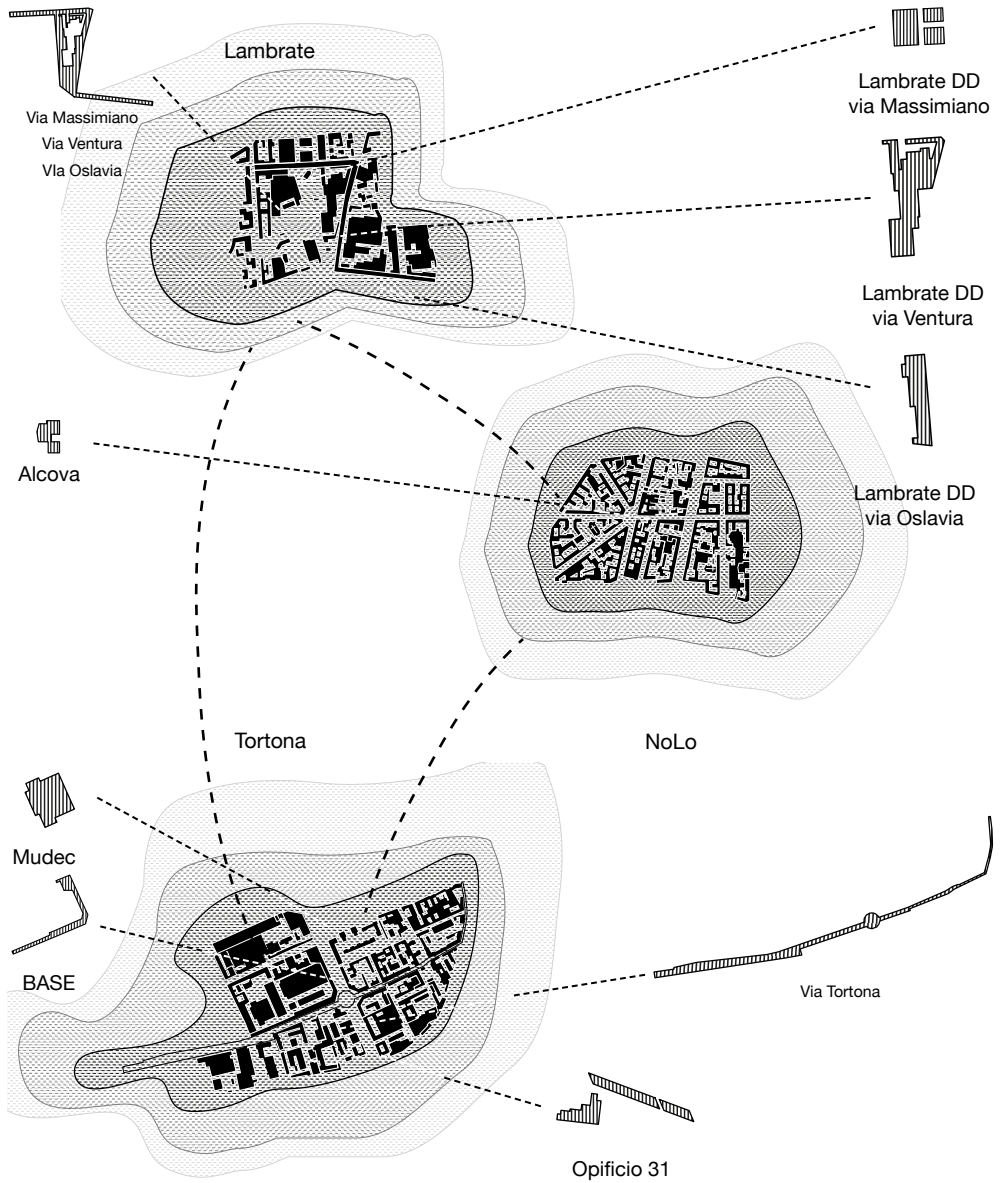
Il quartiere Tortona-Solari (QTS) è stato, come già accennato precedentemente, un'area importante della produzione industriale di Milano. La progressiva dismissione delle aree produttive a partire dagli anni '80 ha coinvolto in modo particolare il QTS e interventi di riqualificazione urbana come i padiglioni del polo dell'ex-Ansaldo hanno contribuito a trovare una nuova vocazione all'intera zona. Il *cluster* polifunzionale di BASE, il museo delle arti contemporanee MUDEC e l'Armani Silos sono solo alcune delle attività nate nei pressi di via Tortona, richiamando l'interesse della nascente *creative class* che ha iniziato ad abitare questi luoghi. Il passaggio da un ceto sociale composto prevalentemente dagli operai delle industrie limitrofe allo stabilimento di una moltitudine di artisti e altri componenti della classe creativa ha

1. S. Zukin, *The Cultures of Cities*, Wiley-Blackwell, 1995.

2. D. Jacobo, *The eventification of place: urban development and experience consumption in Berlin and New York*. *European Urban and Regional Studies* 20(4), 2014.

3. cfr. *Ibidem*.

3.30: I casi studio dei quartieri Tortona, Nolo e Lambrate



3.30



3.31a



3.31b

**3.31a:** Logo di Tortona Design Week.

**3.31b:** Installazione luminica in Largo delle Culture per la Design Week del 2018.

Diventata un vero e proprio distretto del design Tortona occupa un ruolo importante nella programmazione e organizzazione del Fuorisalone. La creazione di un logo è il chiaro manifestarsi di un'identità forte dell'intera zona.

stabilito un passaggio dalla produzione industriale a quella immateriale della innovazione. Eppure è con l'affermarsi del FuoriSalone e del Salone della Moda quali eventi imperdibili del calendario milanese che il QTS consolida una forte identità. Diventa il Tortona Design District (fig. 3.31a) che con i suoi eventi si trasforma in un grande quartiere espositivo per tutta la città. In questo contesto esplosivo anche gli spazi pubblici risentono dell'effetto delle manifestazioni tenute dai singoli privati o dalle istituzioni all'interno dell'aria. Accade così che via Tortona diventi una passerella stracolma di installazioni e di persone pronte a prendere parte al fermento innescato dal sistema di eventi e largo della Cultura si trasformi in un <<palcoscenico ideale>> per installazioni di ogni genere (fig. 3.31b).<sup>4</sup>

4. cfr. sito ufficiale di Tortona Design Week, <https://www.tortonadesignweek.it/it/espositore.php?l=LARGO%20DELLE%20CULTURE&id=50>.



3.32a: Logo di Lambrate Design District.

3.32b: Evento espositivo in via Massimiano.

Il quartiere Lambrate ha seguito la stessa evoluzione del caso appena raccontato. Con gli anni Cinquanta e il boom economico nascono a Lambrate molti impianti industriali, una su tutte il polo industriale Innocenti, caratterizzando fortemente il territorio in termini urbanistici e sociali: un quartiere di operai che vivevano la propria vita tra un nuovo paesaggio industriale. A partire dagli anni '70, così come in tutta Milano, inizia a anche a Lambrate la dismissioni industriale. L'Innocenti chiude gli stabilimenti nell'area e progressivamente molti altri impianti produttivi vengono delocalizzati. Il patrimonio edilizio lasciato è imponente e verrà rivalutato e riqualificato solo a partire dai primi anni 2000. L'ex Faema e le aree dove un tempo prosperava l'indotto della Innocenti iniziano a trasformarsi nell'ambito di un progetto di rinnovamento del quartiere dotato di una identità culturale forte: nuove residenze, gallerie d'arte scuole di design e studi professionali legati al mondo della moda e dell'arte hanno iniziato a popolare le aree tra via Ventura, via Massimiano e via Oslavia (fig. 3.34). E con l'affermarsi delle due principali manifestazioni di questi ambiti, Design week e Fashion Week, anche Lambrate è stata coinvolta in un processo di *place branding* con l'ideazione di un logo e di una vocazione specifica per tutto il quartiere



3.32a



3.32b

riguardo il design. I casi di Tortona e Lambrate sono evidentemente dei casi in cui l'evento ha contribuito al consolidamento di una nuova identità locale e alla scoperta e riqualificazione di aree abbandonate della città lombarda. Eppure, come si evince dall'elaborazione dei grafici mostrati nei paragrafi precedenti, i fenomeni di *eventification* avvengono per lo più in edifici privati grazie a più o meno ingenti investimenti economici. Questo può comportare l'esclusione dello spazio pubblico da un gran numero degli eventi cittadini e può generare soprattutto fenomeni di esclusione sociale.<sup>5</sup> Esistono però episodi in cui l'*eventification* coinvolge le comunità locali e non solo istituzioni e società private intente in processi di mercato immobiliari. Uno di questi riguarda il quartiere di NoLo. Si tratta di un caso in cui il consolidamento culturale attraverso la dinamica sociale dell'evento pubblico ha portato il riconoscimento istituzionale di un'intera area abitata di Milano. Acronimo di <<North of Loreto>> l'area NoLo ha iniziato ad essere conosciuta grazie al diffondersi dell'espressione da parte della comunità locale in eventi sociali come proiezioni cinematografiche all'aperto, aperitivi e colazioni nel fine settimana o altre dinamiche simili di coinvolgimento cittadino.<sup>6</sup> Il consolidamento di un'identità riconosciuta all'area, la condizione geografica e la possibilità di vivere un'area non ancora gentrificata ha richiamato anche qui la *creative class*.<sup>7</sup> Associazioni come la Salumeria del Design promuovono iniziative culturali e mercatini di antiquariato fortemente partecipati, ma anche nuove realtà della moda e del design, quali Alcova Studio hanno trovato a NoLo il luogo in cui organizzare le proprie attività. Ad eventi organizzati dalla collettività si sono quindi affiancate anche quelle della Milano Città Evento, nelle varie settimane che anche qui trovano spazio per organizzare numerose manifestazioni, al punto che nel marzo 2019 è stato ratificato il nome dal comune meneghino includendolo nel quartiere <<Loreto-Casoretto-NoLo>>. <sup>8</sup> Chiaramente sono iniziati a comparire fenomeni di *gentrification* e *place branding* - così come i casi precedenti anche NoLo adesso ha il suo logo (fig. 3.33a) - eppure l'*eventification* in atto in questo nuovo quartiere cittadino presenta una forte inclusività e attenzione alla rigenerazione di edifici privati così come di spazio pubblico. Del resto molti eventi vengono svolti all'aperto a NoLo, come il GiroNolo o il Sannolo, e inoltre gli interventi di riqualificazione di alcune piazze a distanza di pochi anni e poche centinaia di metri, quali piazza Spoleto

5. P. Citroni, *The emerging civil society. Governing through leisure activism in Milan*.

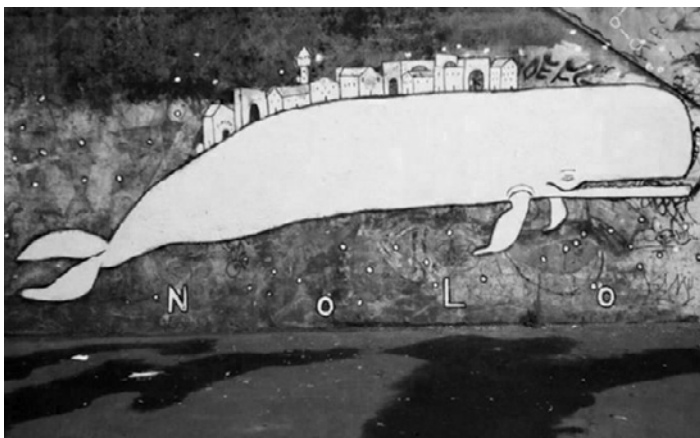
6. Numerose sono le associazioni attive nell'area a nord di piazzale Loreto. Biennolo è l'associazione che promuove esposizioni pubbliche di arte, Radio Nolo insieme all'associazione Sannolo promuove un festival locale di musica e numerose altre ancora sono attive nella promozione di eventi per tutta la comunità.

7. P. Citroni, *The emerging civil society. Governing through leisure activism in Milan*.

8. PGT adottato - Milano 2030 - Comune di Milano, su [www.comune.milano.it](http://www.comune.milano.it).

**3.33a:** La Balena Bianca disegnata sul muro dell'impianto ferroviario in via Ferrante Aporti.

**3.33b:** Riqualifica di piazza Spoleto attraverso il progetto di Piazze aperte.



3.33a



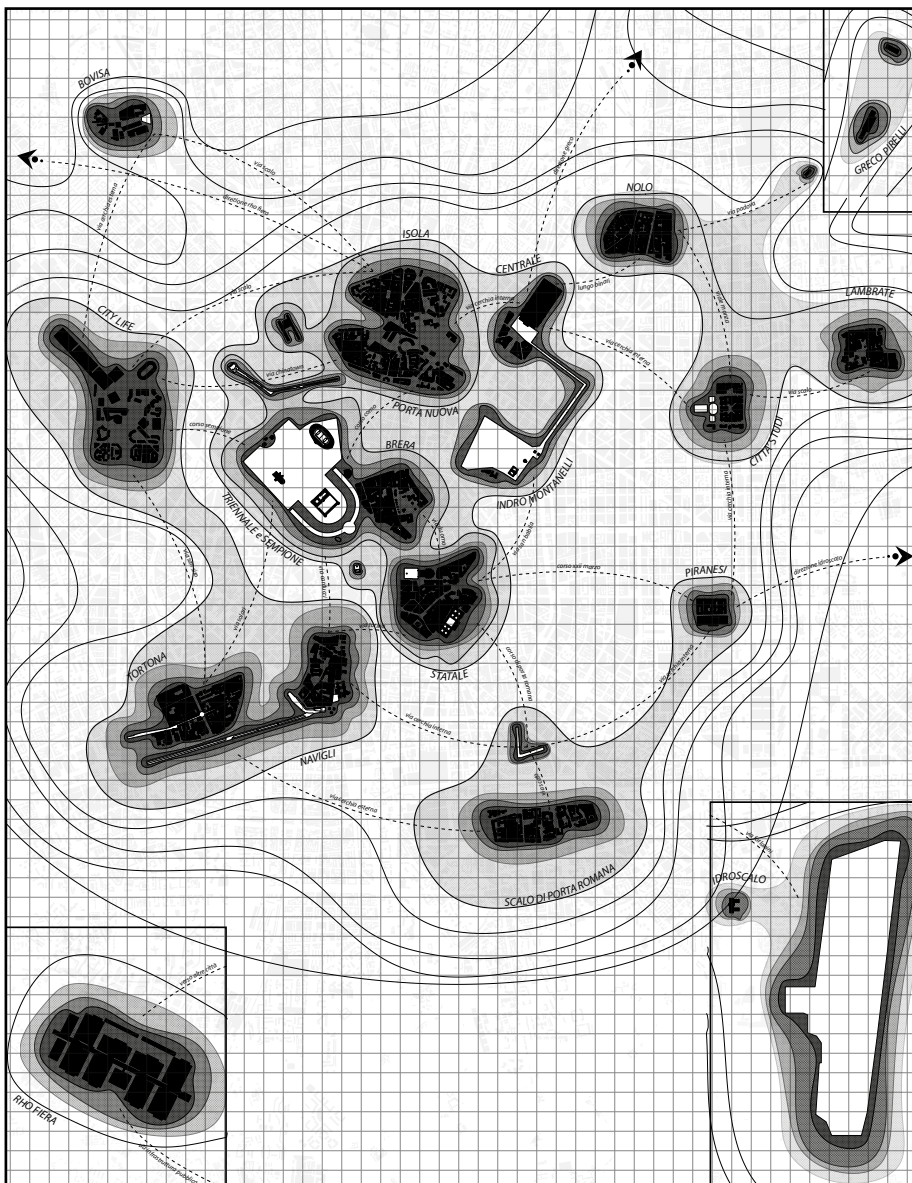
3.33b

(fig.3.33b), il Giardino degli Artisti e gli interventi in via Rovereto e lungo via Spoleto ne sono una prova interessante.<sup>9</sup>

9. Le riqualificazioni degli spazi pubblici citati entrano nel progetto del comune di Milano in collaborazione con il Politecnico di Milano, Piazze Aperte, in cui l'urbanistica tattica viene utilizzata per riattivare aree desuete o a rischio della città. La mappatura di tali spazi residuali, ai margini della vita sociale del capoluogo, è stata qui utilizzata, ampliandola in parte, per l'individuazione dell'area di intervento riguardante il progetto esposto nel capitolo 4. cfr. Piazze Aperte, <https://www.comune.milano.it/aree-tematiche/quartieri/piano-quartieri/piazze-aperte>.

La presentazione di questi tre casi ha stabilito come i processi di *eventification* stiano consolidando identità di zone o interi quartieri della città. La costruzione di loghi, l'organizzazione di eventi e dinamiche sociali più o meno distinte stanno caratterizzando sempre di più tutte le aree di Milano, coinvolgendo i progetti e gli investimenti immobiliari e addirittura influenzando sui Piani governativi del Territorio, come nel caso di NoLo. Una trasformazione è in atto riguardo la percezione di Milano e delle sue parti che si presentano sempre di più come delle isole distinte in cui arcipelaghi di edifici e spazi aperti riattivati, a seconda delle manifestazioni in programma, costituiscono un sistema di eventi collegati tra loro lungo tutto il mare del territorio cittadino: è l'immagine di Milano Città Eventi (fig. 3.34)

3.34: Mappa di Milano Città Evento.  
Tavola allegata  
*Milano Città  
Evento: Mappa  
delle Isole*



3.32



## Bibliografia

V. Bassan e F. Sala, *C'è vita intorno ai binari. I Magazzini Raccordati della Stazione Centrale di Milano. Passato presente futuro*, Verdellino : Prontostampa, 2015.

A. Boatti, *Urbanistica a Milano*, Città Studi edizioni, Milano, 2015.

F. Castelli, *Lo spazio pubblico*, Roma, Ediesse, 2019.

M. Lydon, A. Garcia, *Tactical Urbanism, Short-term Action for Long-term Change*, Washington D.C., Island Press, 2015.

Osservatorio Milano 2019, Comune di Milano, 2019.

G. Pasqui, P. Briata, V. Fedeli, *Secondo rapporto sulle città. Le agende urbane delle città italiane*, Il Mulino, Bologna, 2017.

A. Rossi, *Architettura delle città*, Quodlibet, Macerata, 2011, prima ed. 1966

Report Expo, Comune di Milano, 2015.

R. Secchi, L. Bochicchio, *L'architettura della strada. Forme Immagini Valori*, Quodlibet, 2020.

## Sitografia

Alcova/About Us, <https://alcova.xyz/about>.

Base, <https://base.milano.it/buro/>.

Calendario delle Week, <https://www.comune.milano.it/-/palazzo-marino.-il-calendario-delle-week-che-a-nimeranno-milano-nel-2020>, Ufficio Stampa, Comune di Milano, 23.08.2019.

P. Citroni, *The emerging civil society*. DOI: 0.1080/02614367.2020.1795228, 2020.

P. Citroni. *Participation in urban interventions. Meaning-effects and urban citizenship in Milan Zone 4*. *Cidades, Comunidades e Territórios*, 34 (Jun/2017), pp. 30 - 45.

I. Giuliani, Milano e l'innovazione culturale, <https://fondazionefeltrinelli.it/viaromagnosi-milano-e-l-innovazione-culturale/>, Fondazione Feltrinelli, 2017.

Lambrate Design District, <http://www.lambratedesigndistrict.com/>.

Presentazione Piazze Aperte, [https://www.comune.milano.it\\_Piazze+Aperte\\_presentazione.pdf](https://www.comune.milano.it_Piazze+Aperte_presentazione.pdf), Comune di Milano, 25.01.2020.

Report 2019, Io sono cultura – l'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi, <https://www.symbola.net/ricerca/io-sono-cultura-2019/>, Symbola e Union Camere, 2019.

Socialità e nomadismo da Alcova, <https://living.corriere.it/salone-del-mobile/fuorisalone/loreto/design-alcova-sassetti/>, Corriere della Sera.

Tortona Design Week, <https://www.tortonadesignweek.it/it/>.

Zero.eu, <https://zero.eu/it/news/moncler-apre-al-pubblico-i-magazzini-raccordati/>

## Appendice 1: Abaco Eventi

Di seguito sono catalogati gli eventi utilizzati nella stesura e compilazione dei grafici di Milano Città Evento, in base al tipo, allo spazio coinvolto e in ordine temporale.

### ● Capodanno

**01 gen.** Festa per celebrare l'inizio dell'anno

### ● Corteo Re Magi

**06 gen.** La sfilata dei Magi è la più antica e partecipata di Milano. Una tradizione lunga secoli (risale al 1336) che ogni anno rivive grazie all'Associazione Amici dei Magi di Sant'Eustorgio. Il 6 gennaio, come tradizione, il Corteo attraversa il cuore della città partendo da piazza Duomo fino alla Basilica di Sant'Eustorgio.

### ● Darsena Christmas Village

**09 dic. - 09 gen.** La Darsena si trasforma in un villaggio natalizio con attrazioni, luci, palchi e mercati.

### ● Salone dei Libri Usati

**23 - 24 gen.** Il Salone del Libro Usato è una manifestazione dedicata al libro fuori commercio, uno spazio dove potersi perdere tra libri antichi, fumetti, locandine cinematografiche, acquarelli e cartoline d'epoca.

### ● Festival Oriente

**31 gen. - 2 feb.** Il programma (consultabile in generale sul sito e nello specifico, con tanto di orari, in loco) comprende attività molto diverse tra loro: vari bazar, esplorare le mostre fotografiche, assaggiare i prodotti della gastronomia tipica, assistere alle esibizioni delle cerimonie tradizionali e degli spettacoli folkloristici, a concerti, danze e dimostrazioni di arti marziali.

### ● Festival Fumetto

**31 gen. - 1 feb.** Il Parco Esposizioni di Novogro ospita il Festival del Fumetto Winter Edition, uno degli appuntamenti in Italia più attesi dagli appassionati del mondo dei comics con i suoi 20.000 mq di spazio espositivo, fulcro di performance e competition, suddivisi in 5 padiglioni tematici.

### ● Capodanno Cinese

**5 feb.** La tradizionale parata del dragone attraversa via Paolo Sarpi partendo da piazza Gramsci. Nella zona di Chinatown, durante tutti i giorni di festa, ci sono workshop per imparare a cucinare i ravioli cinesi e laboratori di scrittura dei pittogrammi.

### ● Tatroo Convention

**8-9-10 feb.** Una delle convention di tatuaggio più importanti al mondo che riunisce 400 professionisti del settore a Rho-Fiera.

### ● Agrumi

**23 - 24 gen.** Grande fiera espositiva sugli agrumi e la loro storia promossa dal FAI.

### ● Spring \ Fashion Week

**18-25 feb.** La settimana della moda di Milano è una celebre settimana della moda tenuta due volte all'anno. Gli eventi dedicati alla moda femminile sono il clou della settimana della moda ed in particolar modo "Womenswear", "Milan SS Women Ready to Wear" e "Milano Moda Donna" sono le sfilate più importanti. Gli eventi dedicati alla moda maschile sono "Menswear" e "Milano Moda Uomo".

### ● Museo City

**01-03 mar.** Oltre 70 musei d'arte, di storia, musei scientifici, case museo, case d'artista e musei d'impresa diffusi su tutto il territorio cittadino, con alcune "incursioni" nell'area metropolitana, che aprono al pubblico con visite guidate, iniziative speciali, laboratori per bambini e aperture straordinarie.

### ● Hobby Show

**01-03 mar.** Hobby Show nasce e si sviluppa come un importante punto d'incontro tra il mondo dei professionisti operanti nel settore della creatività e quello delle appassionate.

### ● Carnevale Ambrosiano

**05-09 mar.** Il Carnevale Ambrosiano prosegue fino al sabato successivo al Martedì Grasso. Secondo il rito ambrosiano, la Quaresima non inizia il Mercoledì delle Ceneri (cioè quello successivo al Martedì Grasso), bensì la prima domenica successiva e anche in questo caso, quindi, il Carnevale termina esattamente con l'inizio della Quaresima).

### ● Fa la cosa giusta

**08-10 mar.** La fiera nazionale del consumo critico e degli stili di vita sostenibili.

### ● Cartoon Comics

**08-10 mar.** Sono tre i padiglioni di RHO-Fiera (per un totale di 50 mila mq) dedicati a fumetto, cinema, gaming, cosplay, tecnologia, proiezioni, incontri ed eventi speciali.

### ● Tredesin de Mars

**13 mar.** L'antica tradizione di «El Tredesin de mars», nata per ricordare il passaggio di San Barnaba a Milano avvenuto il 13 marzo del 51 dopo Cristo, segna per i milanesi l'inizio della primavera. Le vie Crema e Piacenza si riempiono di fiori, tra gazebo, bancarelle e realtà di quartiere.

### ● Digital Week

**13-17 mar.** Il programma in BASE, cinque giorni dedicati alla produzione di conoscenza e innovazione attraverso il digitale

### ● Book Pride

**17-20 mar.** Fiera Nazionale dell'editoria indipendente, inizialmente in programma alla Fabbrica del Vapore.

### ● StraMilano

**24 mar.** Maratona cittadina

### ● Art Week

**01-07 apr.** Un'intera settimana dedicata all'arte moderna e contemporanea con inaugurazioni, aperture straordinarie, visite guidate, iniziative speciali e tante mostre da visitare, aperte nelle diverse sedi espositive della città: da Palazzo Reale all'Hangar Bicocca, dal PAC al Museo del Novecento e a Palazzo Pusterla, sede della Banca Generali, coinvolgendo fondazioni e gallerie, enti pubblici e privati.

### ● StreetFoodFest

**05-07 apr.** Carretti, apecar, roulotte anni'60 e camioncini vintage, provenienti da ogni regione italiana in di Sesto San Giovanni per cucinare ogni tipo di pietanza.

### ● Fuorisalone

**08-14 apr.** in concomitanza con il Salone del Mobile, con cui definisce la Milano Design Week (o semplicemente Design Week) ovvero la Settimana del Design di Milano. Si tratta, insieme al Salone del Mobile, dell'evento più importante, a livello mondiale, che riguarda il settore del disegno industriale. Le installazioni e le ricerche prodotte dai vari designer, architetti e artisti negli anni hanno contribuito a rigenerare parti del capoluogo lombardo.

### ● Festa di Primavera

**14 apr.** Evento storico del milanese, nelle vie principali della zona 9 - Via Affori, Via Astesani e Via Pellegrino Rossi - con più di 100 espositori presenti, e con una affluenza di pubblico di circa 30 mila presenze.

### ● FoodCity

**03-05 mag.** La settimana dedicata al cibo con eventi, degustazioni, appuntamenti di arte, cultura, solidarietà per appassionati gourmand, cittadini, turisti, professionisti e famiglie.

### ● StreetEat

**03-05 mag.** Il festival itinerante dedicato allo street food.

### ● Cyclopride

**14-15 mag.** Pedalata cittadina su due ruote.

### ● Estate Magnolia

**17 mag.-14 set.** Concerti, spettacoli ed eventi culturali al circolo Magnolia.

### ● Orticala

**17-19 mag.** Esposizione di vivai con piante rare e insolite. Nel parco Indro Montanelli.

### ● Pixel Picnic

**19 mag.** In parco Sempione una tavola lunga un chilometro propone un picnic cittadino.



Piano City

**17 -19 mag.** Luoghi quali Piano Center della GAM e il Piano Center della Palazzina Liberty diventano teatri aperti per concerti di musica con oltre 50 concerti.

Arch Week

**21-26 mag.** La settimana di eventi dedicati all'architettura promossa da Triennale Milano.

MiAmi

**24-26 mag.** Festival letterario - musicale, che si tiene al Circolo Magnolia presso l'Idroscalo di Milano promossa da Triennale Milano.

Open House

**25-26 mag.** L'evento aperto a tutti che prevede un intero weekend in cui accedere gratuitamente, supportati da guide specializzate e volontarie, a edifici pubblici e privati dal notevole valore architettonico.

Wired Next Fest

**24-26 mag.** Nel Parco Indro Montanelli un festival di musica e cultura promosso dalla rivista Wired.

Naviglio in Festa

**02 giu.** Nel giorno che celebra la Festa della Repubblica, affacciate sulla Darsena, un centinaio di bancarelle espongono creazioni artigianali, capi d'abbigliamento, prodotti tipici dell'enogastronomia regionale, fiori, piante e accessori per il giardinaggio. Rallegrano il tutto artisti di strada e venditori di palloncini e zucchero filato.

Photo Week

**03-09 giu.** Una settimana di mostre, incontri, laboratori, progetti editoriali, proiezioni urbane dedicate alla fotografia.

Estate Castello Sforzesco

**07 giu-25 ago.** Dal 7 giugno al 25 agosto 2019 sul palco nel Cortile delle Armi del Castello Sforzesco va in scena la settima edizione di Estate Sforzesca con spettacoli di danza, concerti e rappresentazioni teatrali a ingresso gratuito o a prezzo contenuto.

Social Music City

**22 giu.** Un Ex scalo Ferroviario in disuso viene riutilizzato per un evento musicale lungo una giornata intera.

Gay Pride

**29 giu.** Parata che celebra la comunità LGBT+ che partendo da piazza della Repubblica e sfilando per strade come Buenos Aires culmina in un concerto organizzato nell'area di Porta Venezia.

Terraforma

**05-07 lug.** Terraforma è un festival internazionale di musica dedicato alla sperimentazione artistica con una forte attenzione alla sostenibilità ambientale.

Ferragosto Carroponete

**15 ago.** Concerto in un ex fabbrica riutilizzata per eventi e spettacoli.

Reaggae Summer Fest

**24 ago.** Al Magnolia una giornata dedicata alla cultura raeggae.

MiArt

**11-13 set.** Rho Fiera ospita una fiera di arte moderna e contemporanea.

Bike City

**14-22 set.** Un programma diffuso di eventi dedicati alla bicicletta, al ciclismo e alla mobilità sostenibile

Fall \ Fashion Week

**17-23 set.** La settimana della moda di Milano è una celebre settimana della moda tenuta due volte all'anno. Gli eventi dedicati alla moda femminile sono il clou della settimana della moda ed in particolar modo "Womenswear", "Milan SS Women Ready to Wear" e "Milano Moda Donna" sono le sfilate più importanti. Gli eventi dedicati alla moda maschile sono "Menswear" e "Milano Moda Uomo".

Calcio City

**28-30 set.** La Triennale ospita conferenze e iniziative sportive legate al mondo del calcio.

Barbecue American Festival

**26-29 set.** L'Idroscalo diventa sede della cultura culinaria nordamericana.

Green Week

**26-29 set.** Manifestazione del Comune di Milano rivolta alla promozione del verde e alla diffusione della cultura Green.

Film Fest

**04-10 ott.** Spazi culturali come BASE e Cinema Odeon ospitano rassegne cinematografiche internazionali.

Sneakerness

**05-06 ott.** Evento internazionale dedicato alle scarpe ospitato da Fabbrica Orobica con eventi collaterali quali sport contest, conferenze, talk, esposizioni artistiche e le collaborazioni musicali.

Fiori e Sapori sul Naviglio

**06 ott.** Festa della tradizione milanese durante la quale ci sono più di 200 fiorovivaisti provenienti da tutta Italia, molte scuole di floricultura e bancarelle.

Lombardia Beer Fest

**10-13 ott.** Il palazzo della regione Lombardia diventa la sede per una festa di birre artigianali della durata di 3 giorni.

Fall Design Week

**12-21 ott.** Edizione autunnale del programma del Salone del Mobile con tutti gli eventi collaterali ad esso collegato.

Montagna Week

**14-19 ott.** 30 eventi diffusi tra biblioteche, teatri, scuole, centri culturali, negozi, musei, palestre e iniziative sportive dedicate alla montagna.

JazzMi

**01-10 nov.** Locali iconici della cultura musicale milanese - il Blue Note primo fra tutti - ospitano jazzisti di carattere internazionale. Eventi collaterali vengono organizzati in sedi quali la Triennale.

Rum and Whiskey Fest

**09-10 nov.** L'Hotel Mariotti ospita una rassegna di whiskey e rum da tutto il mondo. Nata come una rassegna di nicchia, coinvolge adesso un vasto pubblico.

Book City

**11-15 nov.** Un evento condiviso tra tutti i protagonisti del sistema editoriale, con l'obiettivo di mettere al centro di una serie di eventi diffusi sul territorio urbano il libro, la lettura e i lettori. Vari enti istituzionali legati al mondo della cultura come GAM e Hug milano ospitano conferenze e presentazioni di libri.

Vogue Photo Week

**14-17 nov.** Il BASE ospita una esposizione fotografica sponsorizzata dalla celebre rivista in cui vengono affrontati ogni anno diversi temi attraverso il mezzo fotografico.

Italian Wedding Style

**15-16 nov.** Il Palazzo Giureconsulti ospita una rassegna di moda riguardo il matrimonio.

Music Week

**18-24 nov.** La rassegna musicale in cui musicisti, produttori e case discografiche si incontrano e intrattengono spettatori di tutta la città.

Taste Milan

**19-24 nov.** Più di 30 ristoranti diventano palcoscenico di esperienze enogastronomiche con attività laboratoriali, degustazioni e workshop per adulti e bambini.

Manifatture Aperte

**29-30 nov.** I luoghi della manifattura milanese aprono le porte alla città con un programma di visite, incontri e laboratori.

Artigianato in Fiera

**30 nov. - 08 dic.** A Rho Fiera si espongono i prodotti dell'artigianato.

Oh Bej! Oh Bej!

**05-08 dic.** Mercato natalizio di artigianato e antiquariato della tradizione milanese per celebrare il giorno di Sant'Ambrogio (il 7 di dicembre). Inizialmente tenuto in Piazza dei Mercanti, successivamente nella piazza antistante la basilica del patrono meneghino, adesso in Foro Bonaparte.

La prima della Scala

**07 dic.** Serata inaugurale della stagione lirica teatrale della città meneghina.

Duomo christmas village

**20 dic. - 06 gen.** Mercati natalizi nella piazza più rappresentativa di Milano.

Natale

**25 dic.** Festa cristiana, occasione per le strade di Milano di trasformarsi in un mercato di luci e artigianato a cielo aperto.

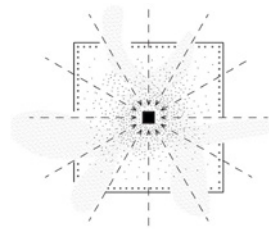
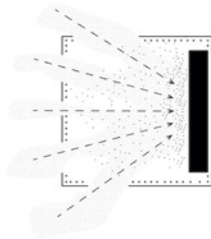
## Appendice 2 : Eventi e Luoghi

La seconda appendice mostra l'analisi di alcuni casi studio in cui spazio pubblico ed eventi entrano in contatto: Piazza Duomo, Via Monteleone e i parchi di Sempione e Indro Montanelli.

In ognuno degli eventi è manifesta l'instaurazione delle dinamiche tra spazio e rito esposte da Norberg-Schultz.

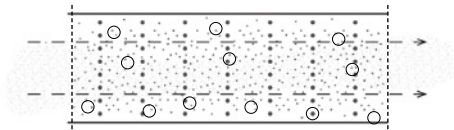
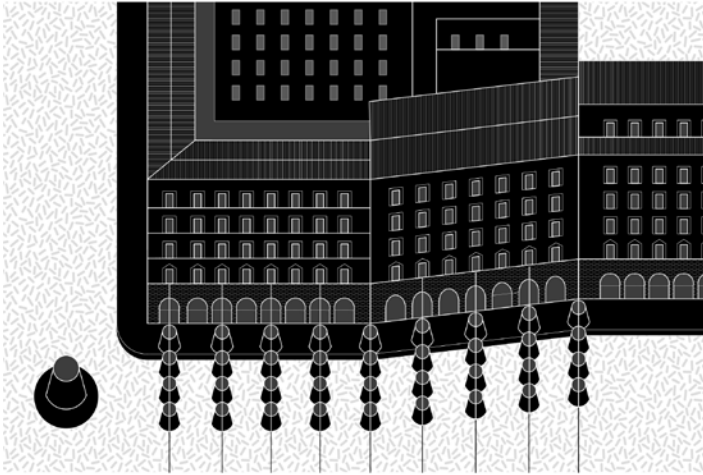
I principi di perimetrazione, polarità e verso si mostrano sempre evidenti seppur con distinte declinazioni.

Nella intersezione tra evento e spazio pubblico accade inoltre una trasformazione semantica del luogo stesso. Accade che la piazza si presenti come un palcoscenico, la strada come una sequenza visiva e il parco come una città tematizzata.



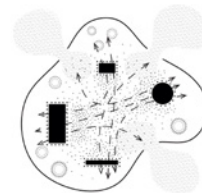
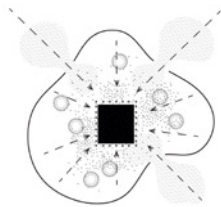
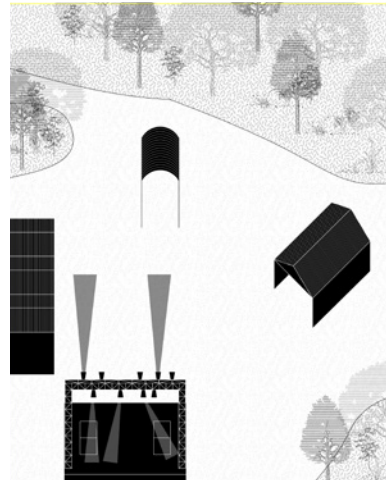
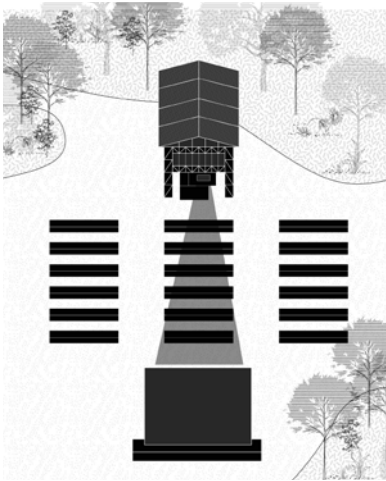
## La piazza come palcoscenico

Piazza Duomo viene qui esaminata in due eventi distinti. Il primo è il concerto avvenuto nel 2015 di Lang Lang e l'installazione progettata per il Fuori Salone del 2019. In un caso la disposizione laterale di un palco aumenta il carattere della piazza quale luogo di rappresentazioni; nell'altro l'installazione convoglia verso un punto la comunità pronta a celebrare l'evento.



## La strada come sequenza

Il caso dell'evento in via Montenapoleone per il Fuorisalone del 2011 dimostra come la strada può essere vissuta negli eventi come una passerella fantastica in cui un elemento segna l'ingresso all'evento e la sequenza di elementi in successione trasforma passo dopo passo l'esperienza del circostante

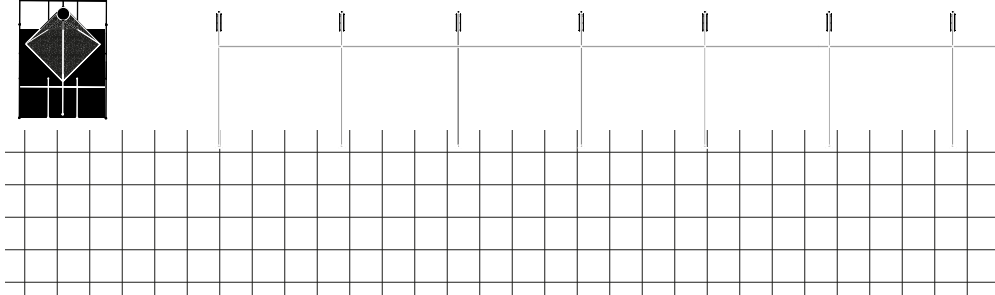
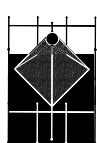
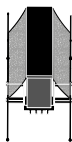
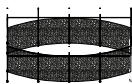
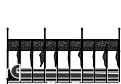


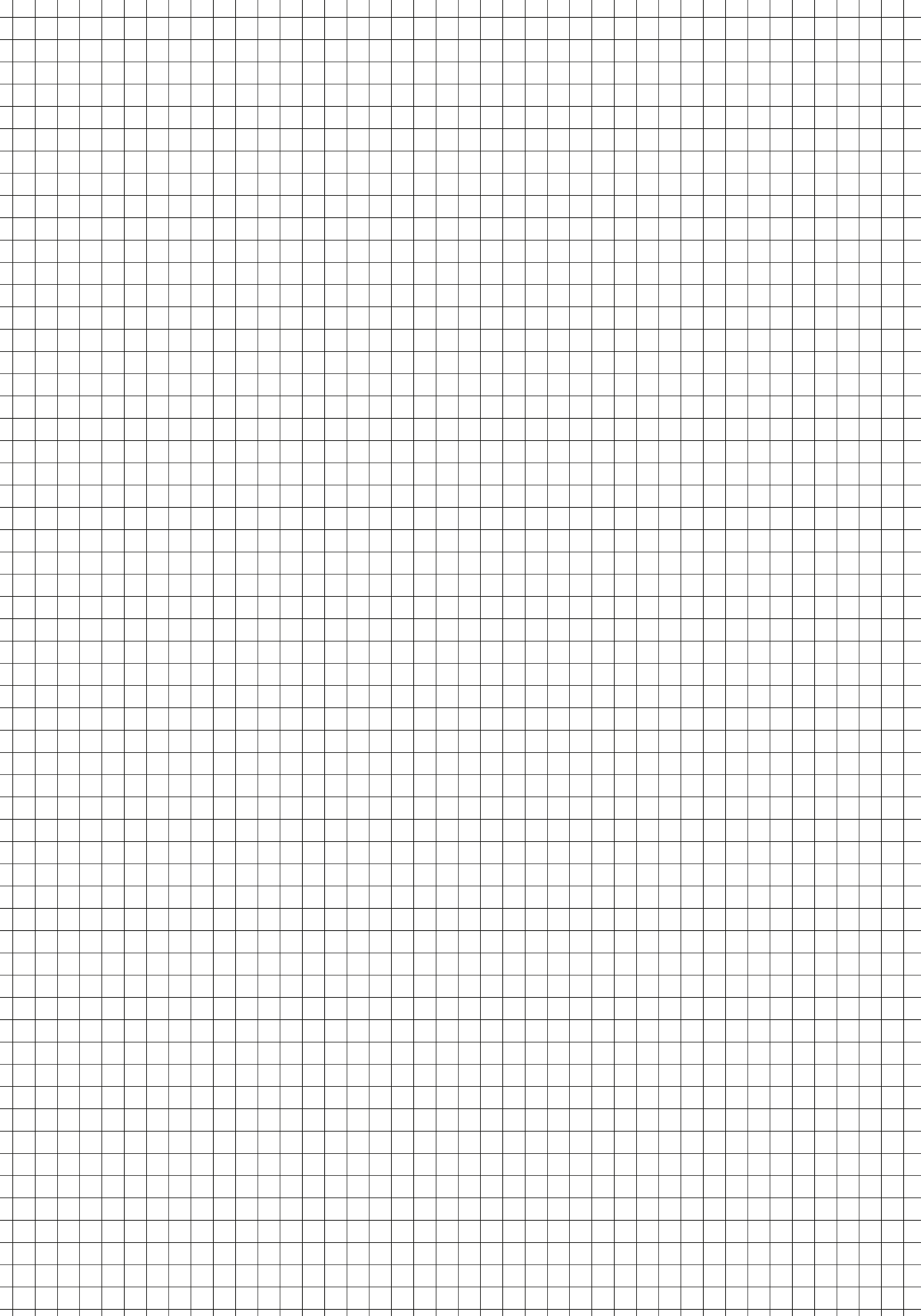
## Il parco come città tematica

Nei parchi di Sempione e Indro Montanelli, qui analizzati durante il Milano Film Fest e il Weird Next Fest, installazioni temporanee allestiscono uno spazio, una volta polare e una volta composito, in cui un perimetro ben netto e processi di attivazione chiari di luci e suoni annunciano l'evocazione di una funzione ben specifica nel territorio (cinema, musica e altri tipi di spettacoli).



○ IV. **La strada degli eventi**  
*Progettare lo spazio eventizzato*







Isole in mezzo al mare urbano pronte ad attivarsi. Questa è la Milano Città Evento che è stata raccontata nel capitolo precedente, con molti edifici riqualificati pronti ad accendersi nelle dinamiche di *eventification* e - pochi - spazi pubblici pronti a fare altrettanto.

Isole che hanno una forte identità individuale e che pure instaurano aree di influenza pronte ad inglobare, tematizzando e occupando con numerosi eventi, le aree circostanti. Stabiliscono rotte dunque, sentieri che intercettano la città, indipendentemente dai tracciati fisici e i limiti architettonici di Milano, lungo i quali i cittadini si orientano e organizzano una nuova immagine della città.

Come è possibile sfruttare queste nuove forze urbane, le inedite rotte stabilite dalle isole degli eventi per una proposta progettuale che coinvolga lo spazio pubblico residuale <sup>1</sup> della città?

Milano è una città costellata di spazi inutilizzati con un grande potenziale per un ruolo importante per la comunità. Non è un caso che l'amministrazione comunale meneghina, in collaborazione con il Politecnico di Milano, abbia iniziato un progetto di riqualificazione di molti di questi spazi attraverso interventi di urbanistica tattica<sup>2</sup> anzitutto mappando gran parte degli spazi desueti della città. Sebbene si tratti di un processo virtuoso che coinvolge la collaborazione e il parere delle comunità locali, dopo aver analizzato le dinamiche di *eventification* in atto nelle trasformazioni della forma della città ma soprattutto nelle pratiche relazionali delle varie comunità metropolitane, si vuole qui proporre un'alternativa alla riqualificazione dello spazio pubblico attraverso la tematizzazione degli eventi. Creare dispositivi infrastrutturali con cui ridisegnare lo spazio pubblico e far sì che venga utilizzato dalle comunità nei momenti festivi come in quelli quotidiani. Non solo nuovi colori, sedute o nuovi loghi e nomi per un posto, ma nuove funzioni che coinvolgono la partecipazione attiva dei cittadini.

L'intervento progettuale di spazio pubblico qui proposto intende utilizzare la catalogazione, ampliandola, del progetto di Piazze Aperte<sup>3</sup> intersecandola con la carta di Milano Città Evento proposta nel capitolo precedente (fig. 4.1 e 4.2). In questo modo è possibile individuare quali spazi pubblici possono essere coinvolti dall'influenza delle isole evento e stabilire delle aree specifiche di intervento.

1. Per spazio residuale viene qui inteso tutto lo spazio che non occupa più un ruolo attivo nella vita sociale della comunità, diventando puramente passaggio tra un recinto chiuso e l'altro. cfr. R. Koohlas, *Junkspace*, Quodlibet, Macerata 2008.

2. Per urbanistica tattica si intendono <<progetti flessibili e a breve termine per promuovere obiettivi a lungo termine relativi alla sicurezza stradale, allo spazio pubblico e altro ancora>>. cfr. Mike Lydon, Anthony Garcia, *Tactical Urbanism, Short-term Action for Long-term Change*, Washington D.C., Island Press, 2015.

3. cfr. sito del comune di Milano, <https://www.comune.milano.it/aree-tematiche/quartieri/piano-quartieri/piazze-aperte>



4.1: Mappa degli spazi residuali di Milano

4.1

4.2: Mappa degli spazi residuali nella Milano Città Evento



4.2

## 4.1 Area di Progetto

### *Via Sammartini: un dialogo con i magazzini raccordati*

Nella proposta di voler utilizzare le dinamiche studiate dell'evento per riprogettare lo spazio pubblico e nella ricerca di un'area di possibile intervento in tale direzione, incrociando spazi residuali con la carta di Milano Città Evento, è stata scelta l'area adiacente ai Magazzini Raccordati della Stazione Centrale, ovvero via Giovanni Battista Sammartini (fig. 4.3). La scelta è motivata principalmente da due considerazioni: l'asse viario si trova quale collegamento tra due zone che stanno vivendo processi di *eventification* - NoLo e Isola - relazionadole a un grande manufatto architettonico e infrastrutturale quale la Stazione Centrale (4.4a) e in secondo luogo sussiste la presenza consistente di vuoti urbani riqualificabili.

Riguardo la prima considerazione è bene notare che oltre l'influenza di NoLo e di Isola, la Stazione Centrale stessa negli ultimi anni è oggetto di molti proposte progettuali riguardo la riqualificazione e il riutilizzo di alcune aree ad essa limitrofe.

Il Memoriale della Shoah, nel 2013, la riqualificazione di piazza Savona nel 2014, l'insediamento di Ventura Project negli ultimi anni sono solo alcuni esempi dell'interesse che l'area sta suscitando nella città. L'ulteriore conferma di questa considerazione è data dall'evento promosso da Moncler nei Magazzini Raccordati per la Settimana della Moda, edizione autunno inverno, del 2019.<sup>4</sup>

Padiglioni costruiti al di sotto dei binari ferroviari, i Magazzini Raccordati sono una parte integrante del progetto della Stazione Centrale che fino agli anni 70' dello scorso secolo hanno occupato un ruolo fondamentale nel settore economico della città. <<I magazzini hanno ospitato per molti anni attività commerciali di vendita all'ingrosso di alimentari (olio, vino, frutta, pesce) e numerose attività artigianali; le merci in arrivo venivano depositate per poi essere direttamente vendute; i rifornimenti erano agevolati dai binari interni; la zona era viva e fiorente. Durante la Seconda Guerra Mondiale, i Magazzini Raccordati furono usati anche come deposito d'armi o come dormitori per i militari; in seguito ospitarono gli emigranti arrivati nel primo Dopoguerra.>><sup>5</sup> Dopo anni di abbandono i magazzini oggi godono di un'importanza rilevante nell'immaginario collettivo<sup>6</sup> e sono stati addirittura l'area designata per un possibile istituzione di un Food&Design District.<sup>7</sup> Il pericolo di tutte questi nuovi processi di riqualificazione che vivono della spinta dei grandi eventi istituzionali e di ingenti investimenti di società private è, ancora una volta, favorire dinamiche di *city branding*, *place marketing* e processi di esclusione della comunità locale che vive in questa vasta zona.<sup>8</sup>

4. Cfr. La rivista online Zero.eu, <https://zero.eu/it/news/moncler-apre-al-pubblico-i-magazzini-raccordati/>

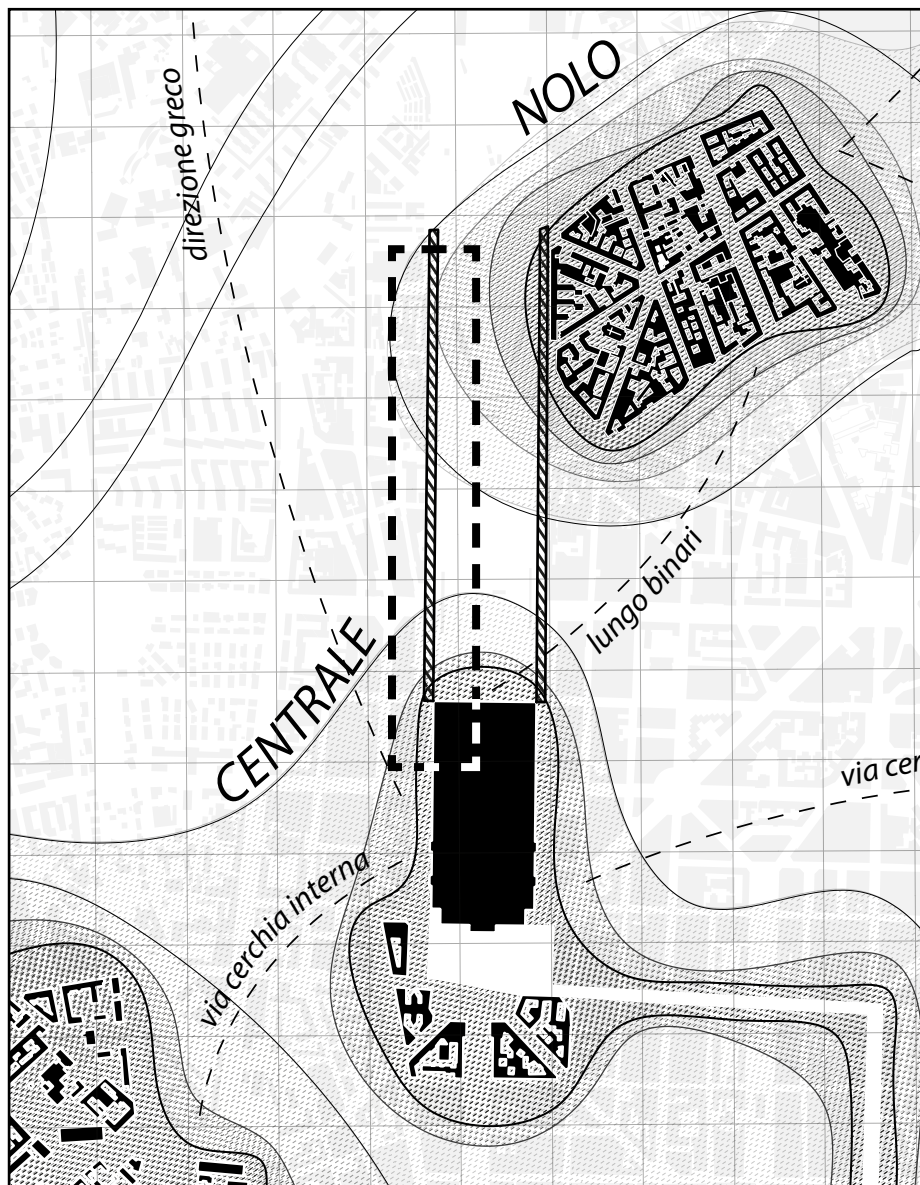
5. Cfr. Il sito Magazzini , [http://www.magazziniraccordati.it/?page\\_id=893](http://www.magazziniraccordati.it/?page_id=893)

6. Interessante a tal proposito è il libro di V. Bassan e F. Sala, C'è vita intorno ai binari. I Magazzini Raccordati della Stazione Centrale di Milano. Passato presente futuro, Verdellino : Prontostampa, 2015

7. Il progetto è voluto da un congiunto di Grandi Stazioni retail, del Comune, delle associazioni di cittadini e di albergatori della zona e di Ventura Projects. cfr. La Repubblica Milano, [https://milano.repubblica.it/cronaca/2017/10/18/news/milano\\_movida\\_cibo\\_design\\_stazione\\_centrale-178644704/](https://milano.repubblica.it/cronaca/2017/10/18/news/milano_movida_cibo_design_stazione_centrale-178644704/)

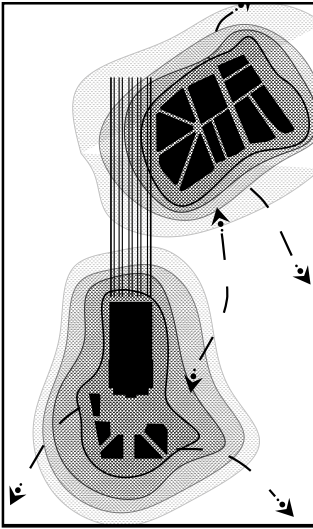
8. L'associazione FAS, gruppo Ferranti Aporti e Sammartini, è un'associazione della comunità che nelle aree limitrofe alla stazione e che negli ultimi anni ha avuto un ruolo attivo nei dibattiti riguardo la riqualifica di molte zone. cfr. Sito ufficiale FAS, <http://www.magazziniraccordati.it/>

4.3: Area  
Intervento nella  
Milano Città  
Evento

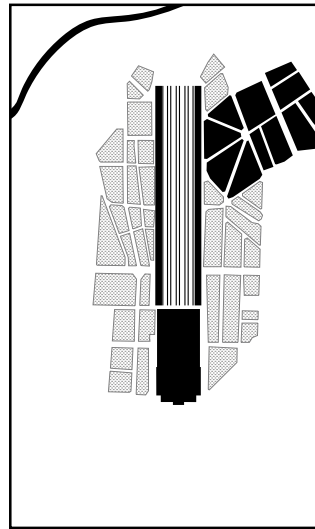


4.3

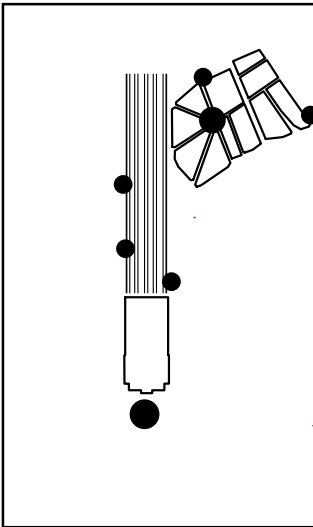




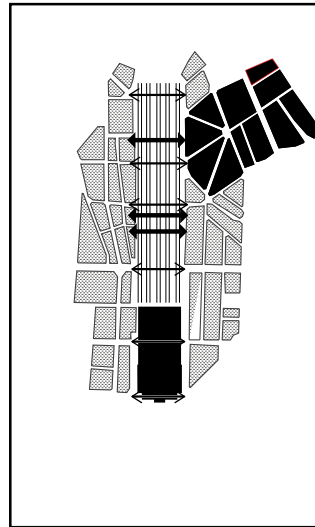
4.4a



4.4c



4.4b



4.4d

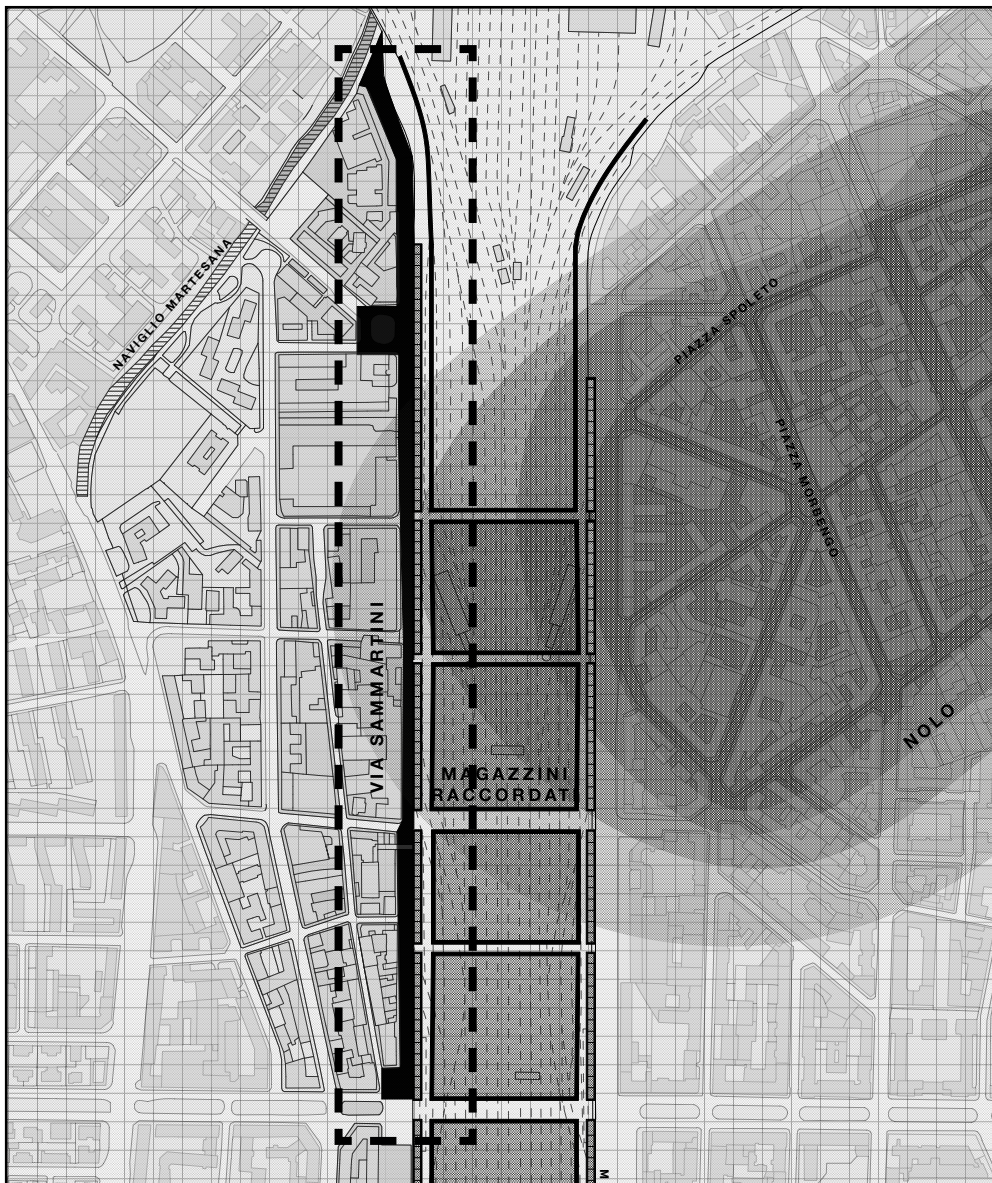
4.4a: Sistema Stazione Centrale- NoLo.

4.4b: Punti notevoli attivati dalla MCE.

4.4c: Margini dell'asse Sammartini (Stazione Centrale e naviglio Martesana).

4.4d: Permeabilità dei Magazzini Raccordati.

4.5: Asse di via Sammartini



4.5

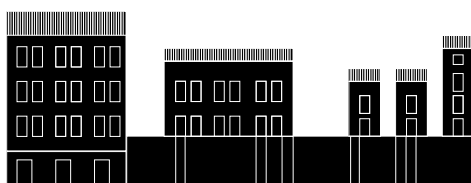
Eppure le esperienze di quartieri quali NoLo dimostrano che è possibile riqualificare intere aree urbane attraverso il coinvolgimento di associazioni e comunità locali e la pianificazione di eventi pubblici non escludenti.

Si vuole qui perorare questa idea convinti che addirittura la progettazione di spazi pubblici per eventi possa consolidare tali tipo di dinamiche di riqualificazione.

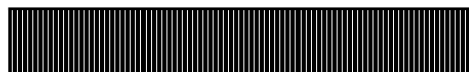
Innanzitutto è bene osservare l'area progettuale. L'asse Sammartini si presenta come un elemento lineare che da una parte è in relazione con la Stazione Centrale e il naviglio Martesana (4.4c) e dall'altra presenta dei collegamenti con il quartiere Loreto-NoLo-Casoretto grazie alle gallerie che tagliano i magazzini (fig. 4.4d e 4.5). Dunque un asse lineare che collega due punti notevoli della città e che a sua volta presenta delle incursioni trasversali in un altro quartiere ricco di eventi come NoLo. Dal punto di vista spaziale la via Sammartini è paragonabile a un lungo cannocchiale prospettico dalla sezione ridotta e più o meno variabile, contenuto da due fronti: uno netto e scandito geometricamente da portali e varchi per gallerie - i Magazzini Raccordati (4.6b) - l'altro un fronte disomogeneo in cui fabbriche, abitazioni, edifici abbandonati e vuoti urbani si susseguono (fig. 4.6a).

Emerge pertanto una prima caratteristica di tutto l'asse viario (fig. 4.7). Il fronte edilizio frammentato, variegato e scucito di fronte i magazzini è forse l'elemento caratteristico più interessante di tutta l'area. In poco più di un chilometro e mezzo, sono presenti slarghi adiacenti alle gallerie verso Loreto (fig. 4.8a), una ex-centrale termica, in parte ancora funzionante che con un ponte si collega direttamente alla stazione (fig. 4.8b), un'area verde abbandonata tra due edifici (4.8c), un'area cani in largo San Valentino (fig. 4.8d) e l'ingresso al naviglio Martesana (fig. 4.8e). Da non sottovalutare poi la vocazione commerciale conferita naturalmente dalla presenza e dall'immagine storica dei Magazzini Raccordati. Tutte queste considerazioni possono essere utilizzate per una strategia urbanistica e progettuale che attivi attraverso modificazioni estemporanee e quotidiane al contempo l'intera immagine dell'area.

4.7: Via Sammartini tra i margini del fronte disegnato dei Magazzini Raccordati e una successione di elementi distinti.



Via Sammartini



4.6



4.7a: Via  
Sammartini,  
Centrale Termi-  
ca e ponte.

4.7b: Magazzini  
Raccordati.



4.7a



4.7b



4.8a



4.8b



4.8c



4.8d



4.8e

4.8a: Largo tra via Sammartini e Viale Luni-giana.

4.8b: Centrale Termica lungo via Sammartini.

4.8c: Vuoto edilizio lungo l'asse.

4.8d: Largo San Valentino.

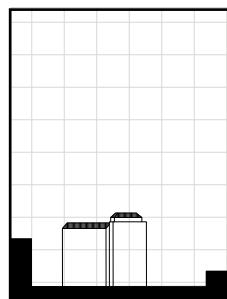
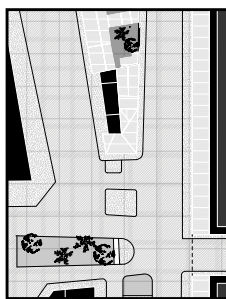
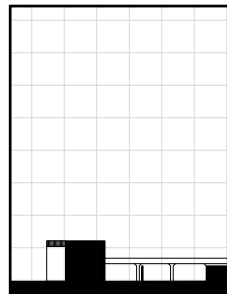
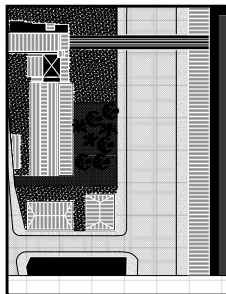
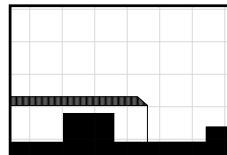
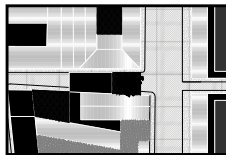
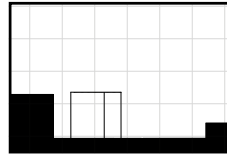
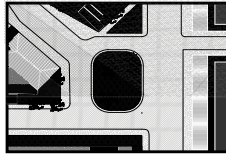
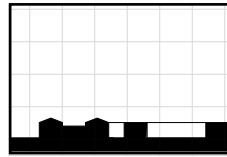
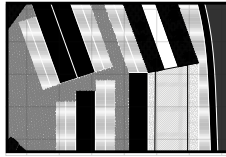
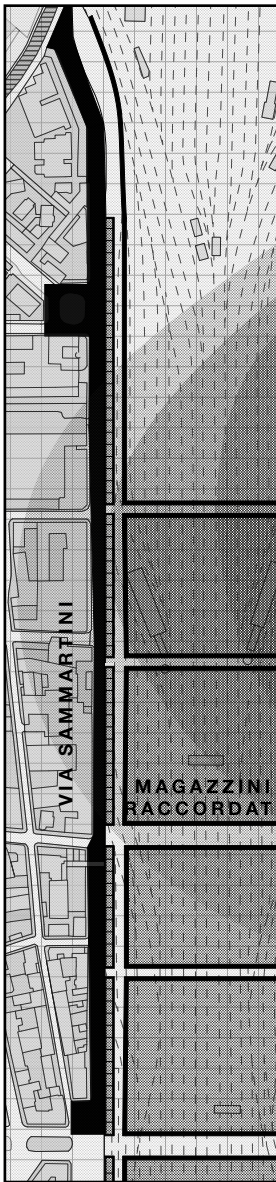
4.8e: Termine di via Sammartini sul Parco della Goccia, lungo il naviglio Martesana.

## 4.2 Strategia

### *Infrastruttura e dispositivi*

Dall'analisi della sezione stradale di via Sammartini, emerge una ricca diversità di relazioni spaziali, data dai suoi pieni e vuoti e i suoi fronti, e soprattutto una forte presenza di luoghi inutilizzati e conseguentemente di interesse per una potenziale riqualifica (fig. 4.9). Nella consapevolezza di voler proporre e consolidare le dinamiche dell'evento nei luoghi della città si propone un intervento in cui la strada assume in definitiva i caratteri di passerella - sequenza visiva e di movimento - i cambi di sezione diventano la possibilità per progettare delle piazze dalla dimensione ridotta ma con il carattere e la funzione di palcoscenico e infine gli spazi verdi come possibili luoghi tematizzati.

Diventa necessario allora pensare a un intervento infrastrutturale che si estenda lungo tutto l'asse e che ne trasformi i significati, proponendo un suo utilizzo quotidiano e uno straordinario donato dalla manifestazione dei diversi eventi. La strategia allora si sviluppa lungo due direzioni. La prima è quella di modificare la qualità spaziale di tutto l'asse con interventi lineari e puntuali e la seconda è quella di rendere modificabili e attivabili tali interventi, accentuando la possibilità di partecipazione e di autorganizzazione di tutte le comunità che vogliono abitare lo spazio cittadino riprogettato. In questo modo si vuole sfruttare la forza delle dinamiche sociali dell'evento, latrici di effettivi valori associativi come si è visto nelle pagine precedenti, riducendo il rischio di esclusione delle comunità, designando quest'ultime nei veri attori organizzatori delle manifestazioni in quest'area. Si vuole così predisporre lo spazio per riproporre il carattere commerciale che è emerso dall'analisi del luogo, implementando la possibilità di realizzare mercati rionali ed eventi fieristici ed espositivi cittadini e inserire dei dispositivi finalizzati all'organizzazione spontanea di altre tipologie di eventi, come feste e manifestazioni musicali, proiezioni audiovisive, spettacoli teatrali ma anche spazi espositivi o riorganizzabili per moda, arte e design. Tenendo presente i concetti spaziali di perimetrazione, attivazione, trasformazione analizzati nei riti e negli eventi contemporanei, si propone in definitiva una infrastruttura lineare che agisce per favorire eventi quotidiani nell'asse viario e propone l'attivazione per eventi straordinari in punti speciali dell'area con appositi dispositivi spaziali. Si vuole dunque progettare una "strada degli eventi" in cui manifestazioni dal carattere ordinario su tutto l'asse (mercato ed esposizioni) si alternano ad eventi straordinari che suggeriscono diverse attività. Il tutto segnalato da un portale di ingresso su entrambi i lati per segnare il passaggio nel mondo magico degli eventi (fig. 4.10).



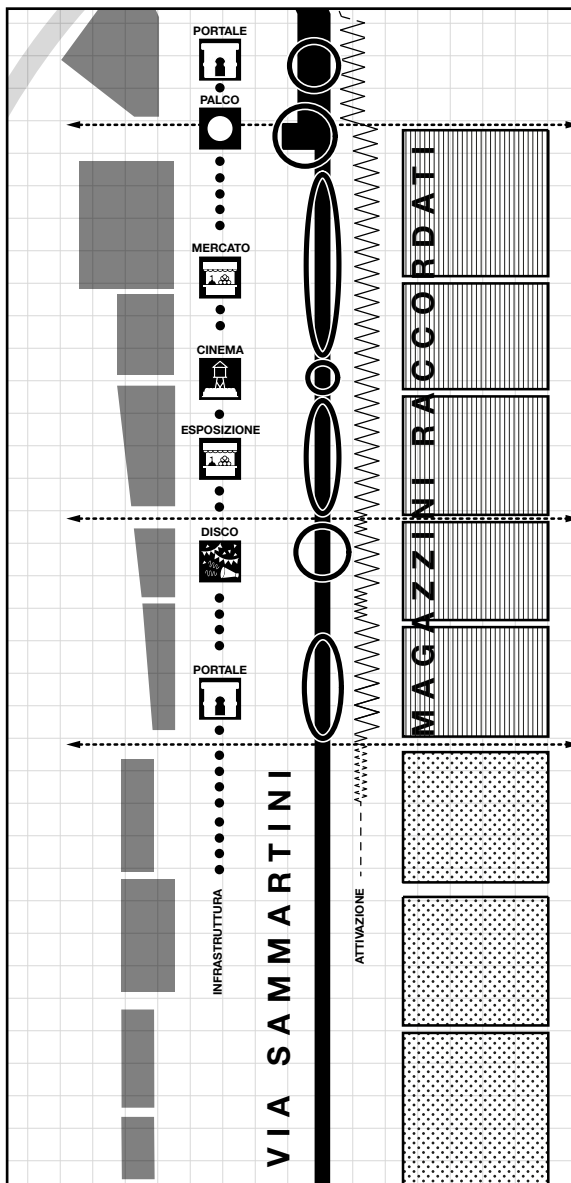
4.9: Analisi e potenzialità dell'area.

In ordine, dal basso verso l'alto, lo slargo generato tra l'incrocio di via Lunigiana con via Sarmarini, il ponte della centrale termica, il vuoto urbano in un lotto edilizio, largo San Valentino, la fine della via che immette nel naviglio Martesana.

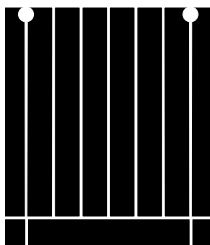
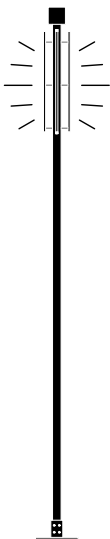
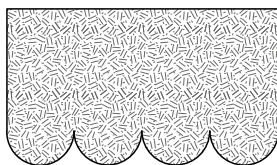
4.9

**4.10: Strategia di Intervento.**

Il progetto si sviluppa su due cardini: Infrastruttura e dispositivi spaziali. L'infrastruttura lineare ha il compito di trasformare tutto l'asse in una strada degli eventi, i dispositivi spaziali alloggiano manifestazioni straordinarie che possono essere organizzate da tutti i cittadini.



4.10

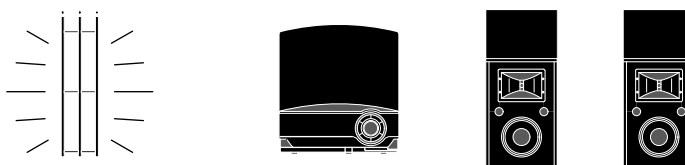


**4.11:** Elementi dell'infrastruttura lineare.

Disegno di suolo, pilastro luminoso e rete semovibile concorrono a generare una sequenza di spazi predisposti all'evento.

**4.11**

4.12: Dotazioni per i pilastri e i dispositivi spaziali. Luci al neon, proiettori e impianti sonori.

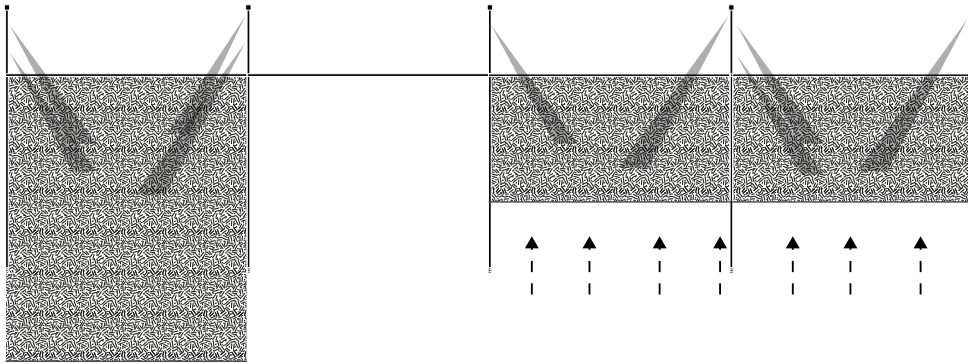


4.12

L'infrastruttura progettata si basa su tre operazioni fondamentali: disegno di suolo, pilastri luminosi e rete mobile (fig. 4.11). Con il disegno di suolo si riconfigurano spazi di pertinenza, differenziando la percorrenza riferita agli edifici di fronte i magazzini con il disegno del tracciato rimanente, e inoltre si scandiscono aree di attivazione straordinarie e aree di utilizzo quotidiano. La sequenza di pilastri in acciaio colorato svolge un ruolo essenziale nel disegno dell'infrastruttura. L'insieme degli elementi puntuali ricostruisce un fronte scucito da operazioni urbanistiche sovrapposte e confusionarie, ristabilendo un dialogo con la facciata dei magazzini e esaltando il valore prospettico dell'asse viario che termina nel naviglio Martesana da un lato e nella imponente stazione dall'altro. Con i neon applicati all'estremità superiore, i pali assolvono la funzione di installazione luminica su tutto l'asse e inoltre hanno il compito di sostenere la rete colorata semovibile applicata su tutto l'intervento. La rete, coprendo a seconda della necessità intere aree della sezione stradale, delimita e perimetra luoghi di attivazione, oltre che avere la funzione di copertura e trasformazione del sottostante attraverso una diversa proiezione della luce diurna e notturna (con l'ausilio dei neon). Pavimentazione, sequenza di pilastri e rete semovibile concorrono alla riuscita della trasformazione e perimetrazione di tutta la strada con la possibilità di proporre sequenze e utilizzi diversi (fig. 4.13).

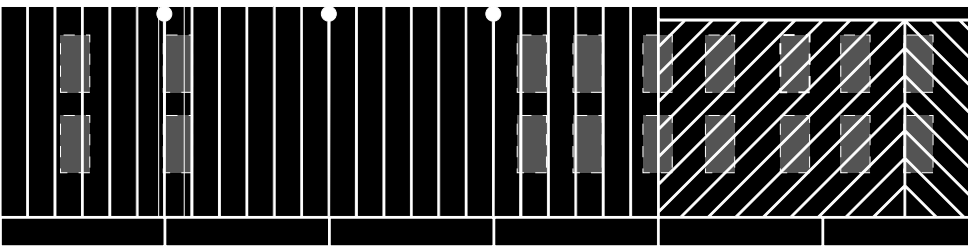
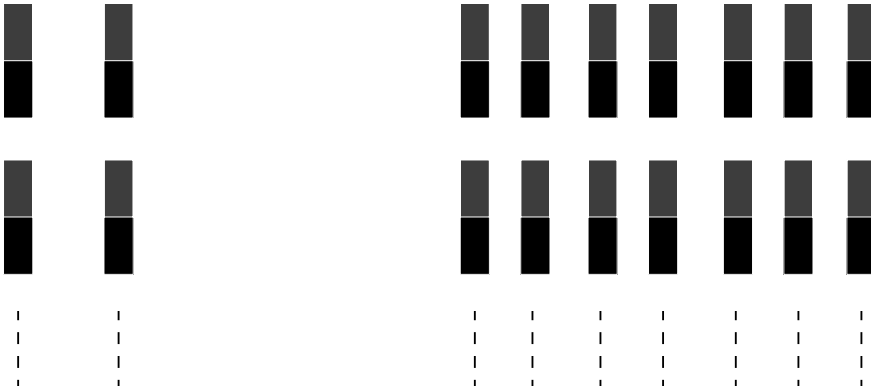
All'infrastruttura lineare si innestano i dispositivi spaziali per eventi. Anch'essi realizzati dalla stessa struttura di pilastri luminosi con l'ausilio di reti semovibili e dotazioni tecnologiche quali proiettori e impianti sonori (fig. 4.12), hanno il compito di disegnare l'ambiente per proporre eventi particolari. Si tratta di cinque dispositivi con funzioni distinte - due porte di ingresso, un ambiente per eventi musicali, un cinema e un palcoscenico - che si inseriscono nei cinque punti notevoli individuati lungo l'area (fig. 4.14).

Nel paragrafo successivo verranno descritti in modo più approfondito.



4.13: Infrastruttura lineare, assemblaggio.

I tre elementi dell'infrastruttura lineare concorrono a generare spazi dove poter organizzare mercati e mostre espositive.

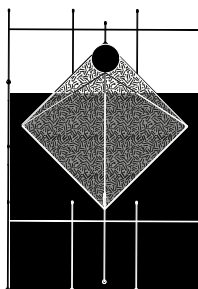
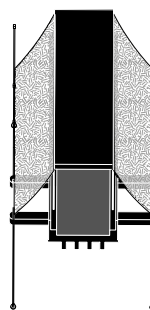
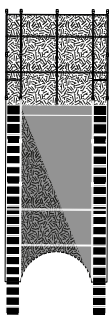
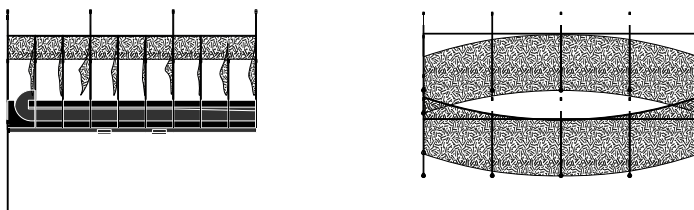


4.13



4.14: Dispositivi spaziali.

I dispositivi sono progettati in modo da avere diversi ruoli: porte di ingresso, cinema, discoteca e palcoscenico.



4.14

### 4.3 Dispositivi Spaziali

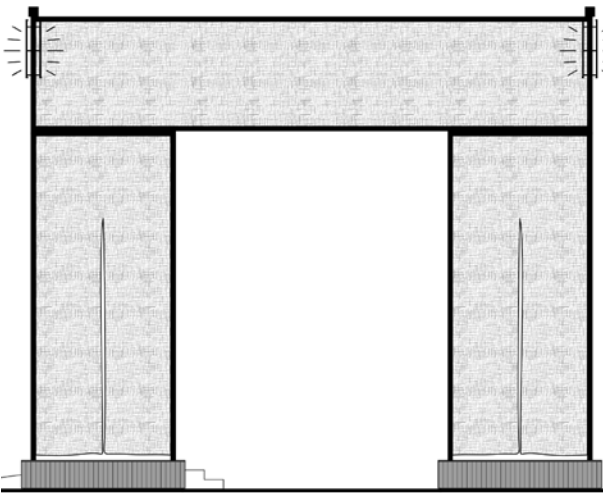
#### *Porta delle Sfilate*

Con la Porta della Sfilate si apre la Strada degli Eventi. Una struttura di pali e rete disegna un portale d'ingresso per l'intervento di riprogettazione di Via Sammarini. Questo primo dispositivo non solo ha il compito di portale ma predispone anche un palcoscenico lineare, una serie di reti mobili possono essere sia scenografia per sfilate che quinta teatrale per performance artistica. Lo stesso palcoscenico poi segna un filtro spaziale tra la percorrenza vera e propria dell'asse viario e la riconfigurazione di una piazza prospiciente al portale dall'altro lato. In questo modo l'installazione non solo diventa dispositivo attivabile per performance ma garantisce un nuovo disegno urbano per l'utilizzo quotidiano di questo slargo inutilizzato della città.

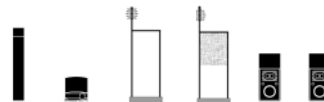
4.15a: Portale d'ingresso.

4.15b: Dotazioni tecnologiche. Proiettore, impianto sonoro e luminico.

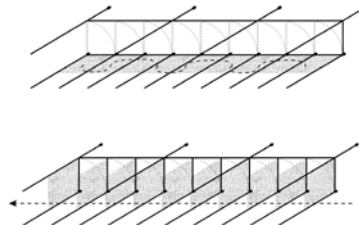
4.15c: Configurazioni reti mobili. In basso configurazione passerella scenografica per sfilata; in alto configurazione quinta scenica.



4.15a



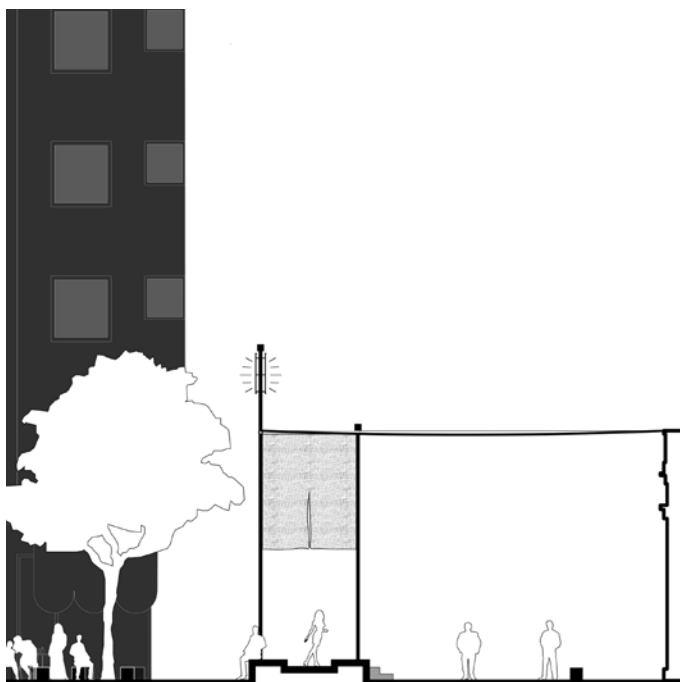
4.15b



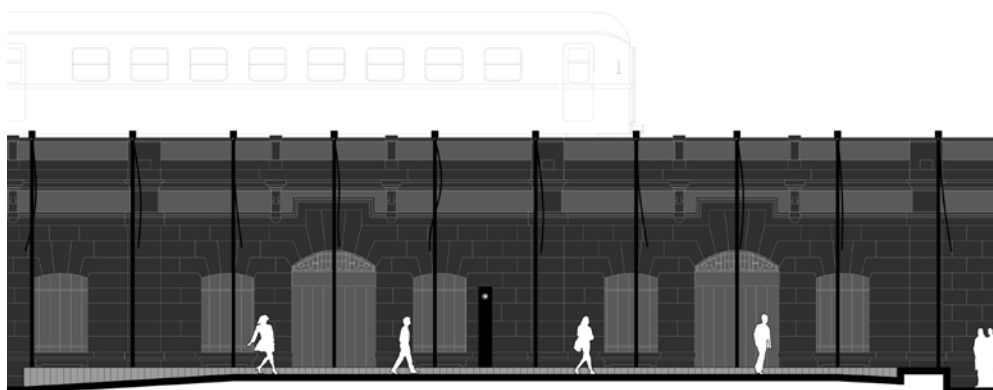
4.15c

4.15d: Sezione trasversale.

4.15e: Sezione longitudinale.



4.15d



4.15e

## Discoponte

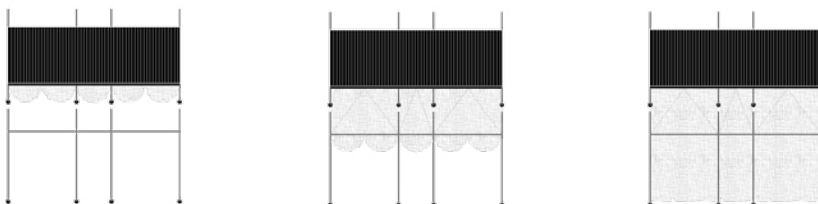
Utilizzando il vecchio ponte della centrale termica lungo la via, un dispositivo si innesta per dotare la strada di uno spazio attivabile per eventi musicali.

Una canopea di reti configurabili disegna un perimetro semitrasparente in cui accedere durante la manifestazione di eventi straordinari. Il dispositivo, sfruttando il piano del ponte, si sviluppa su due livelli. Al piano terra due lunghe panche non sono solo elementi di arredo urbano ma possono essere utilizzate come dotazioni per organizzare sessioni di scuola di danza classica e contemporanea. Una scala a chiocciola in metallo colorato porta al piano superiore dove sono presenti impianti audio coperti da due grandi elementi in acciaio utilizzabili come bancone bar e postazione per dj, fornendo tutti i requisiti indispensabili per trasformare il ponte in un locale per eventi musicali.

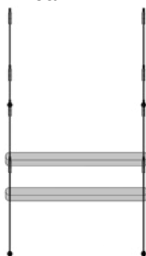
**4.16a:** Configurazioni canopea. Da sinistra verso destra: Accesso libero, perimetrazione piano superiore, perimetrazione totale dell'area.

**4.16b:** Elementi del Discoponte. Da sinistra a destra: struttura in acciaio e panche per danza, copertura con rete, ponte con gli impianti audio.

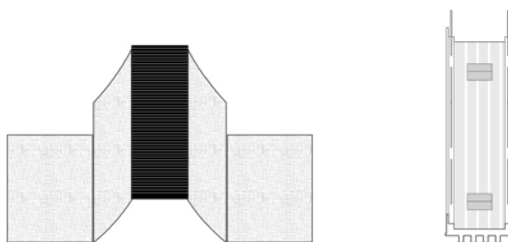
DISCO



4.16a

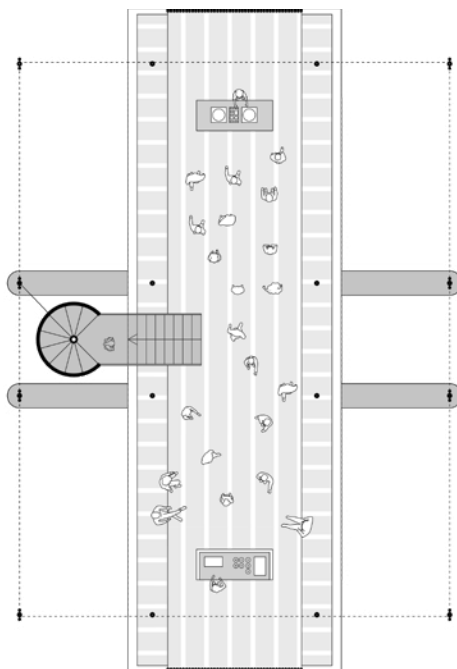


4.16b

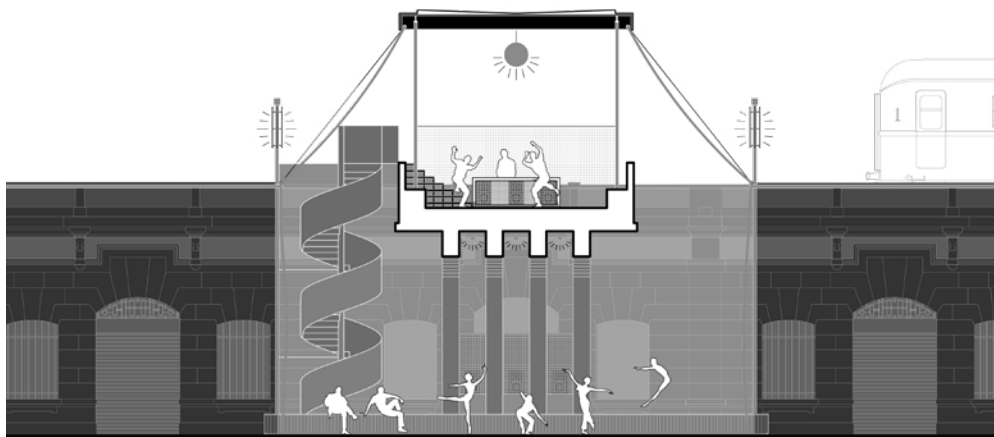


4.16c: Pianta del piano superiore.

4.16d: Sezione trasversale.



4.16c



4.16d

## Giardino del Cinema

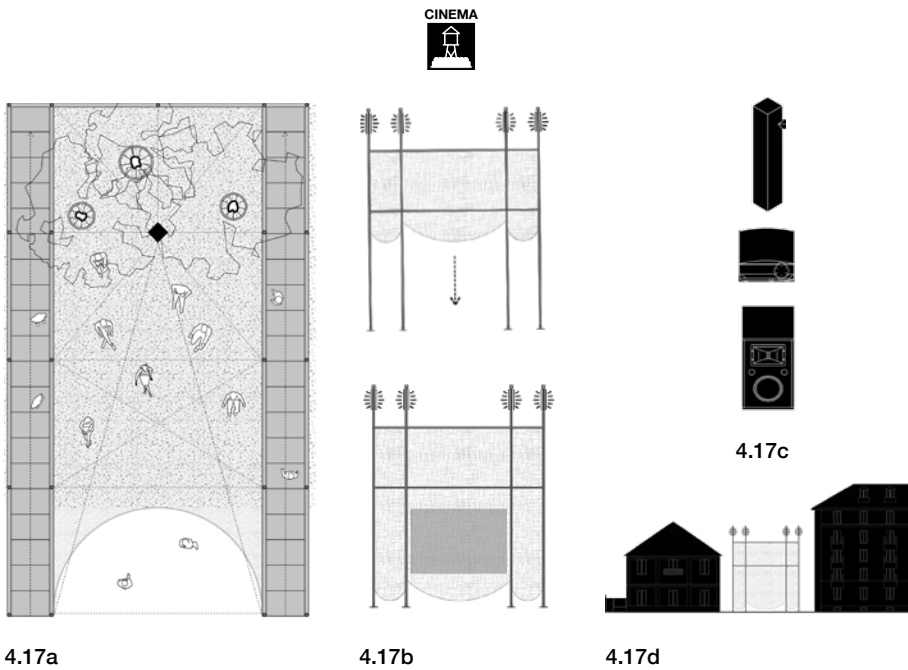
Il vuoto urbano analizzato presenta un curioso caso di giardino spontaneo tra un edificio e l'altro. Questo vuoto nella cortina muraria ha suggerito la possibilità di ricostruire, attraverso una rete in facciata, la cortina muraria dell'asse Sammartini. Al di là della quinta semitrasparente ricostruita, una struttura leggera è sospesa sulla vegetazione esistente, non comportando l'abbattimento dei tre alberi presenti nel giardino spontaneo. Questa struttura è una grande seduta che accoglie i cittadini per spettacoli proiettati su un telo che corre, all'occorrenza, lungo la finta facciata ricostruita.

4.17a: Pianta del dispositivo.

4.17b: Configurazioni telo per proiezioni.

4.17c: Dotazioni tecnologiche.

4.17d: Facciata ricostruita.

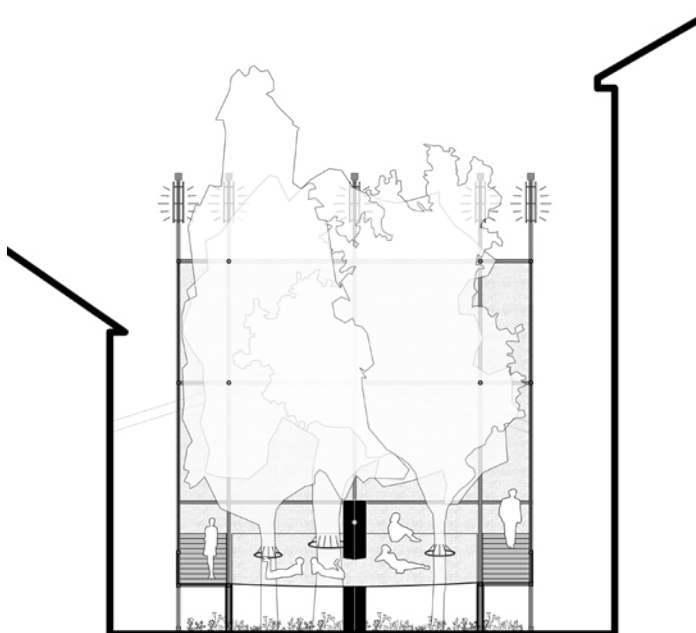


4.17e: Sezione  
Longitudinale

4.17f: Sezione  
Trasversale.



4.17e



4.17f

## Largo dello Spettacolo

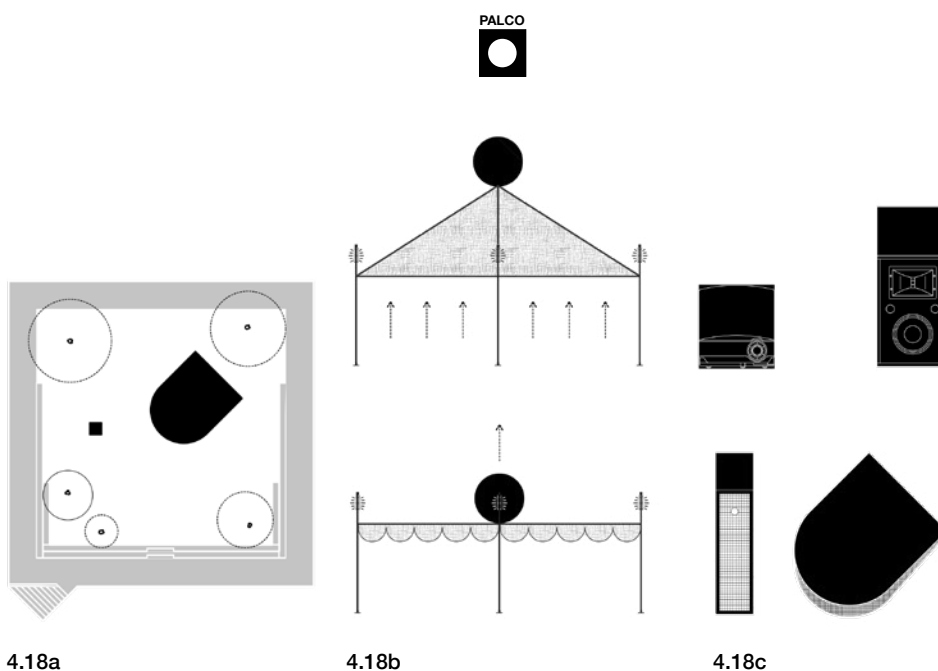
Attraverso un lavoro di perimetrazione, l'utilizzo delle pendenze preesistenti e una copertura estraibile, l'area cani di largo San Valentino diventa un luogo dove organizzare spettacoli teatrali e performance. Il suolo viene modificato per allineare le quote tra la strada e il largo, diventando inoltre soglia visiva tra la sequenza in strada e l'elemento polare e scenico del nuovo palco.

Un pallone aereostatico collabora assieme a dei tensori per la manipolazione delle reti in copertura che possono comparire e scomparire a seconda delle attività organizzate nello spazio riprogettato.

4.18a: Perimetrazione del largo

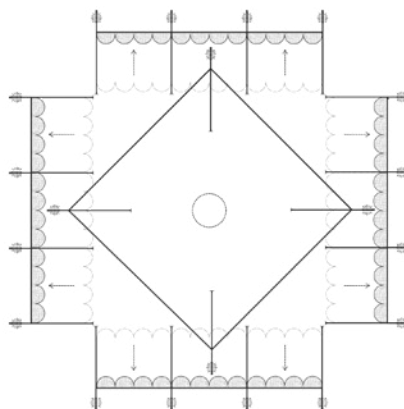
4.18b: Configurazioni rete in copertura.

4.18c: Dotazioni tecnologiche. (Oltre a quelle presenti in tutti i dispositivi viene qui inserito anche un palco per esibizioni).



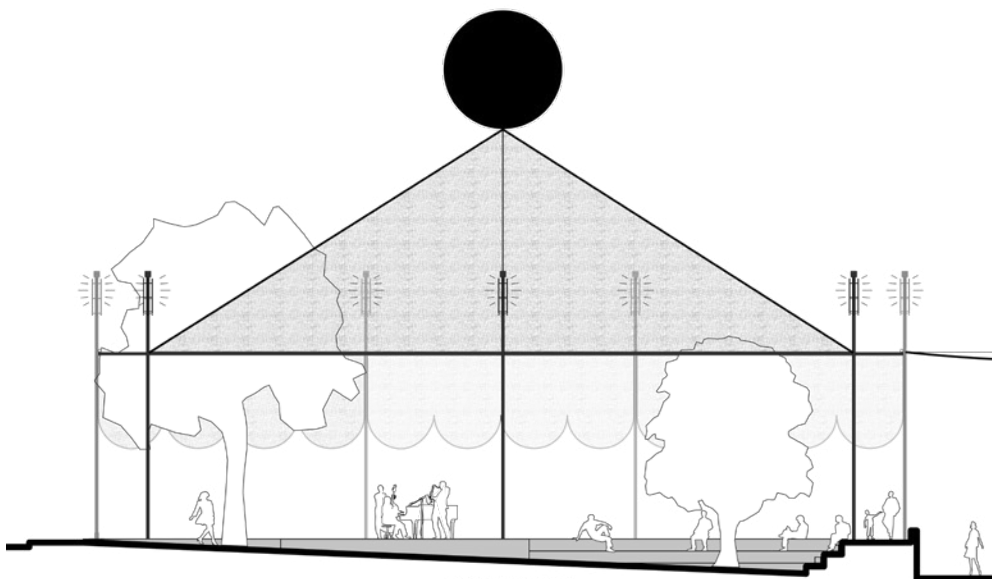


4.18d: Perimetrazioni dell'area attraverso la copertura e le facciate costituite dai pali e le reti.



4.18d

4.18e: Sezione Trasversale



4.18e

## Portale delle Esposizioni

Così come accade nel primo portale, attraverso questo dispositivo si segna l'ingresso nella strada, questa volta dal lato del naviglio Martesana.

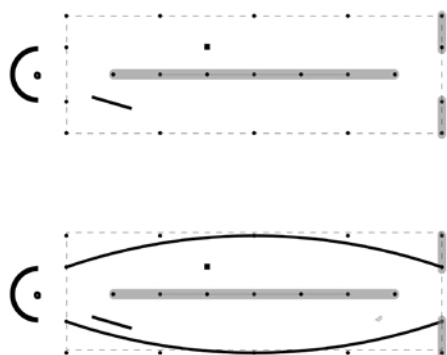
Una sequenza di pali più fitti è presente su entrambi i lati anticipa il portale di ingresso vero e proprio, costituendo un'infrastruttura sul quale disporre due quinte, convertendo questa area d'ingresso in una galleria espositiva.

Al centro un elemento lineare di rete metallica rigida è la struttura sul quale i cittadini che vogliono organizzare delle esposizioni possono esibire le proprie opere.

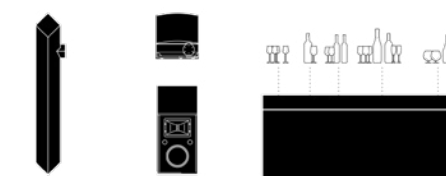
**4.19a:** In alto Configurazione libera. In basso configurazione galleria espositiva.

**4.19b:** Struttura in rete metallica per esposizioni

**4.19c:** Dotazioni tecnologiche. (Oltre a quelle presenti in tutti i dispositivi viene qui inserito anche bancone come ulteriore elemento espositivo o come bancone per inaugurazioni e vernissage).



4.19a



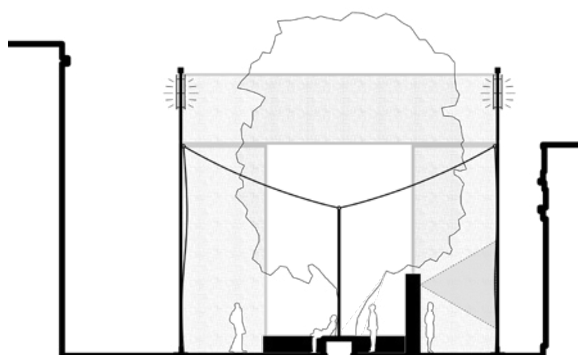
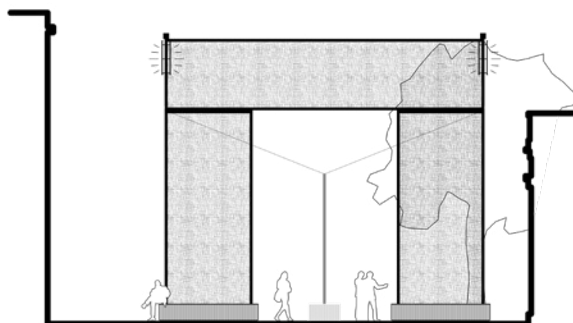
4.19c



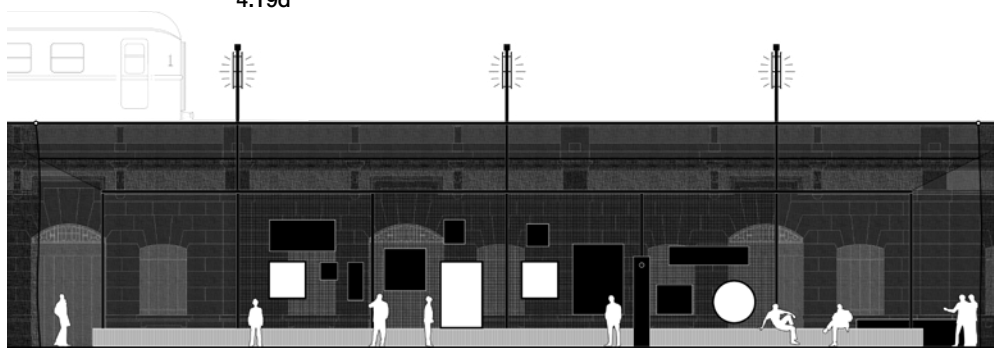
4.19b

4.19d: In alto Portale d'ingresso. In basso Sezione sulla struttura metallica per esposizioni

4.19e: Sezione longitudinale.

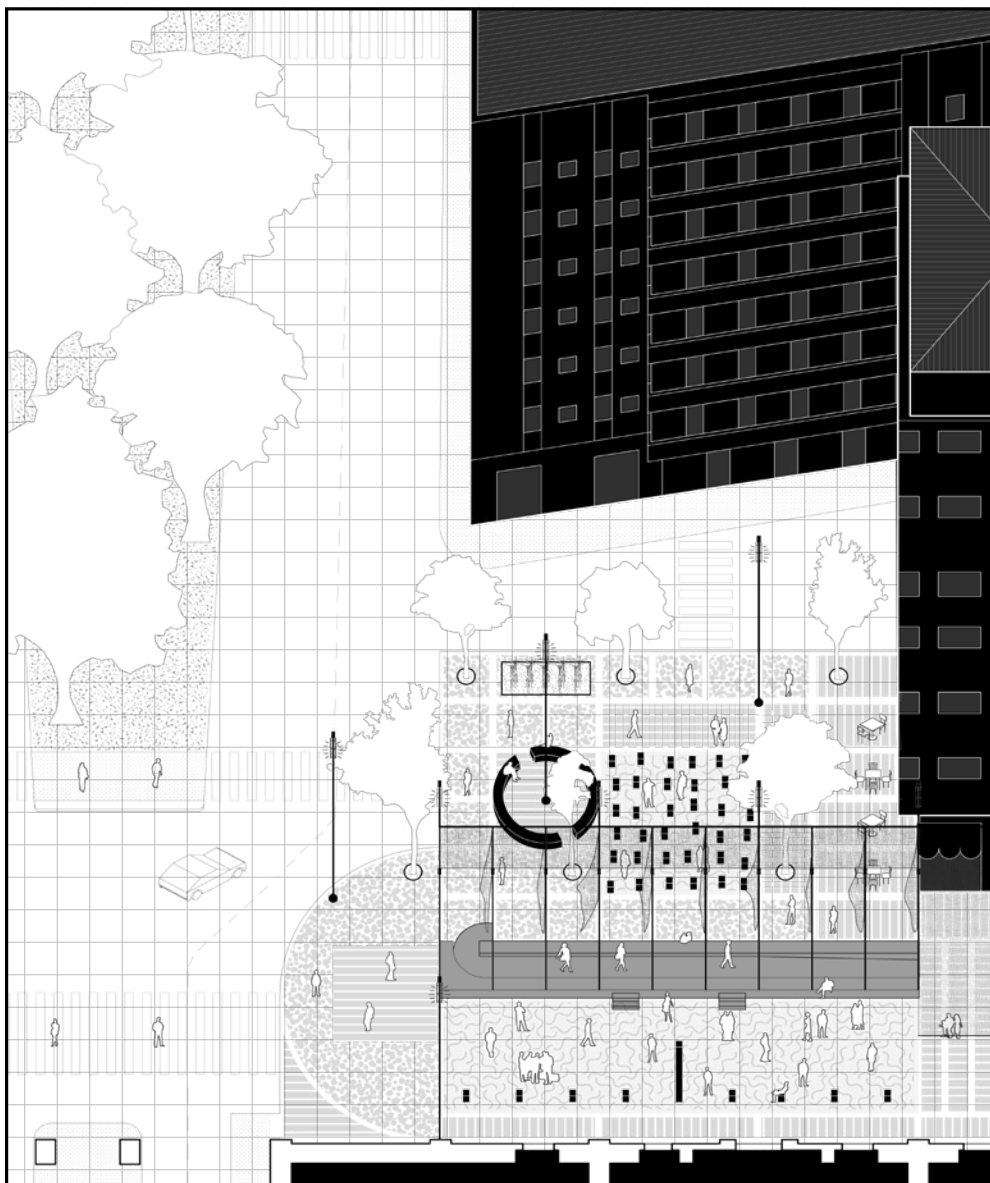


4.19d



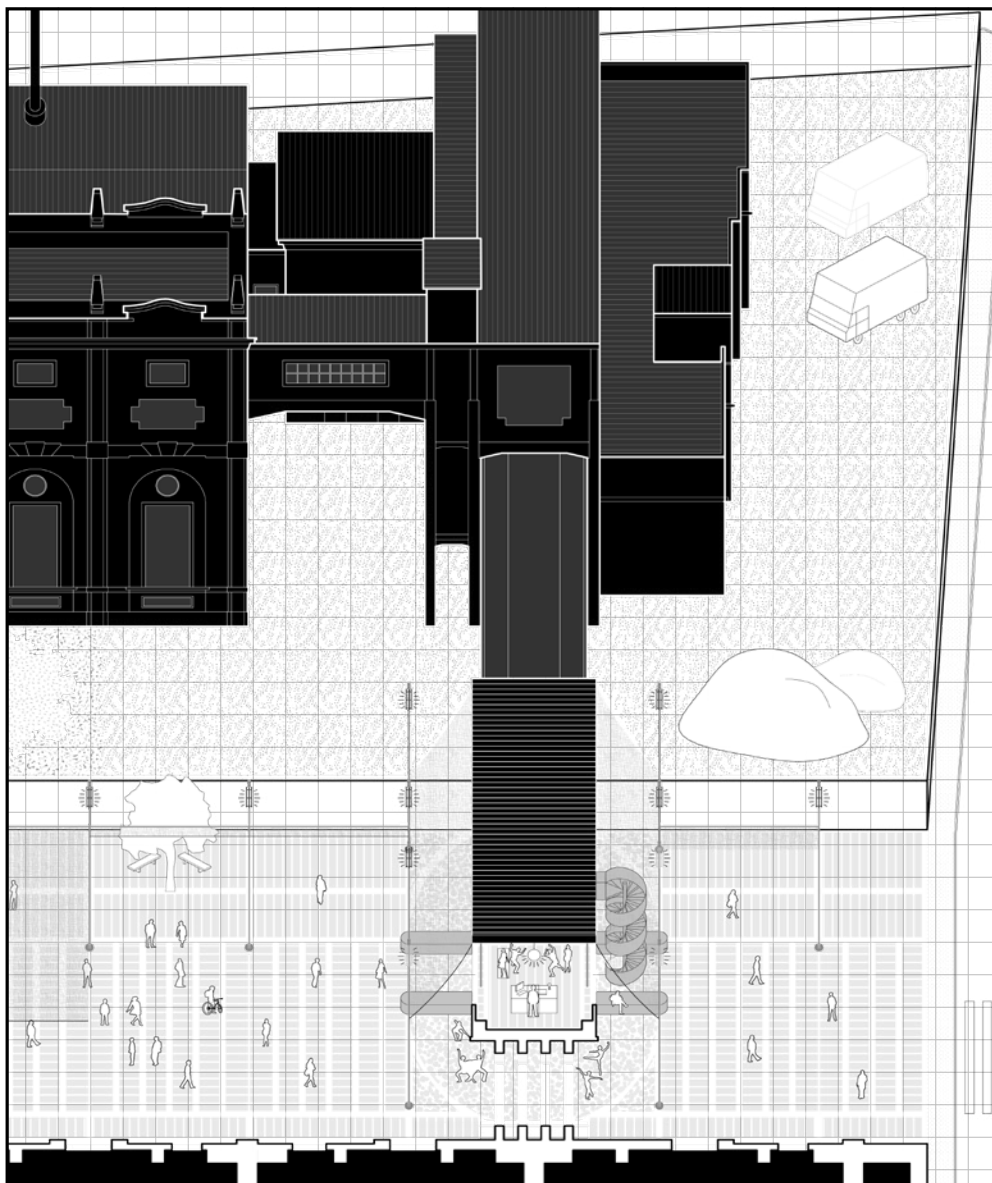
4.19e

4.20a: La Strada degli Eventi, Portale delle Sfilate.



4.20a

4.20b: La Strada degli Eventi, Discoponte.



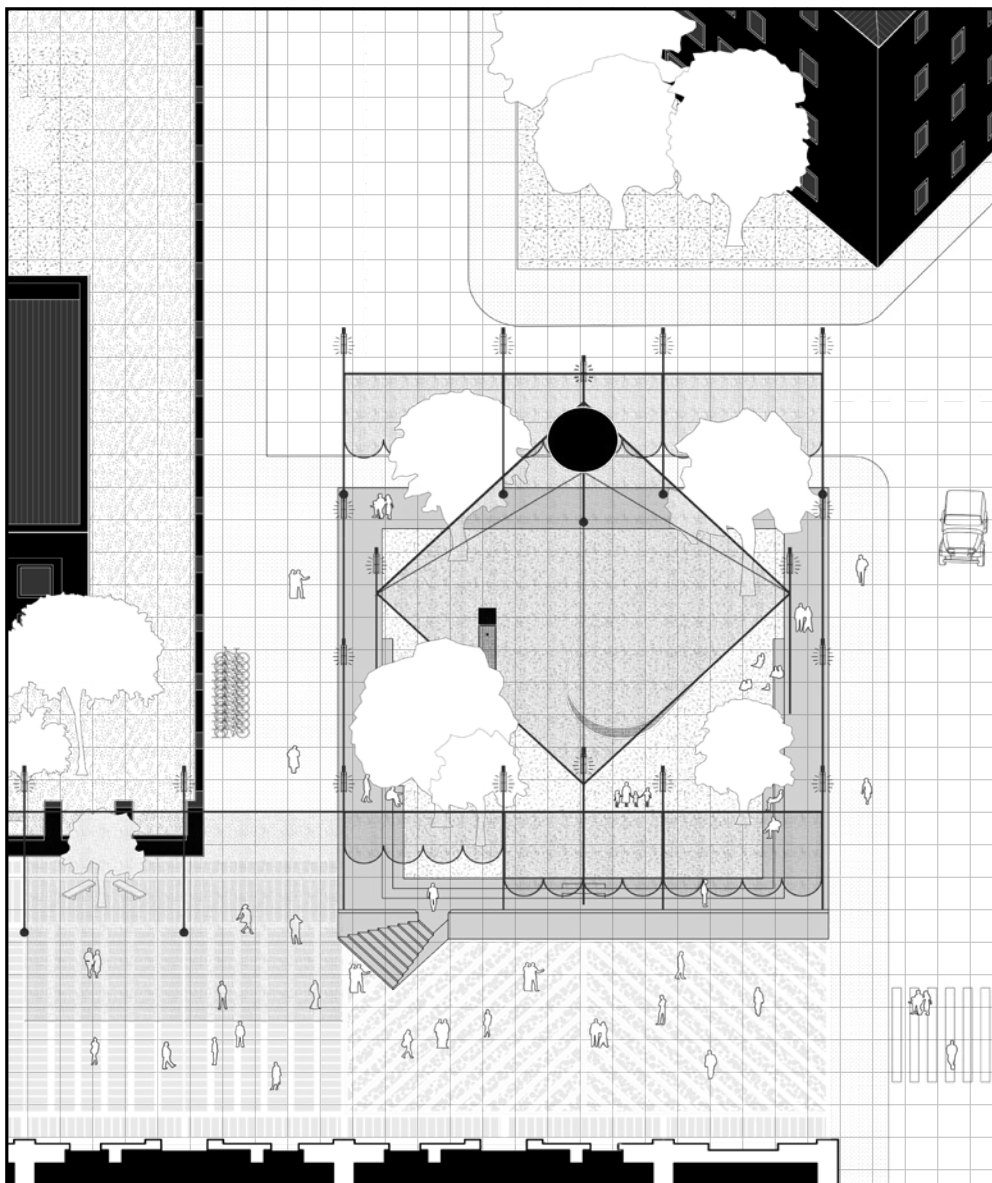
4.20b



4.20c: La Strada degli Eventi, Il Giardino del Cinema

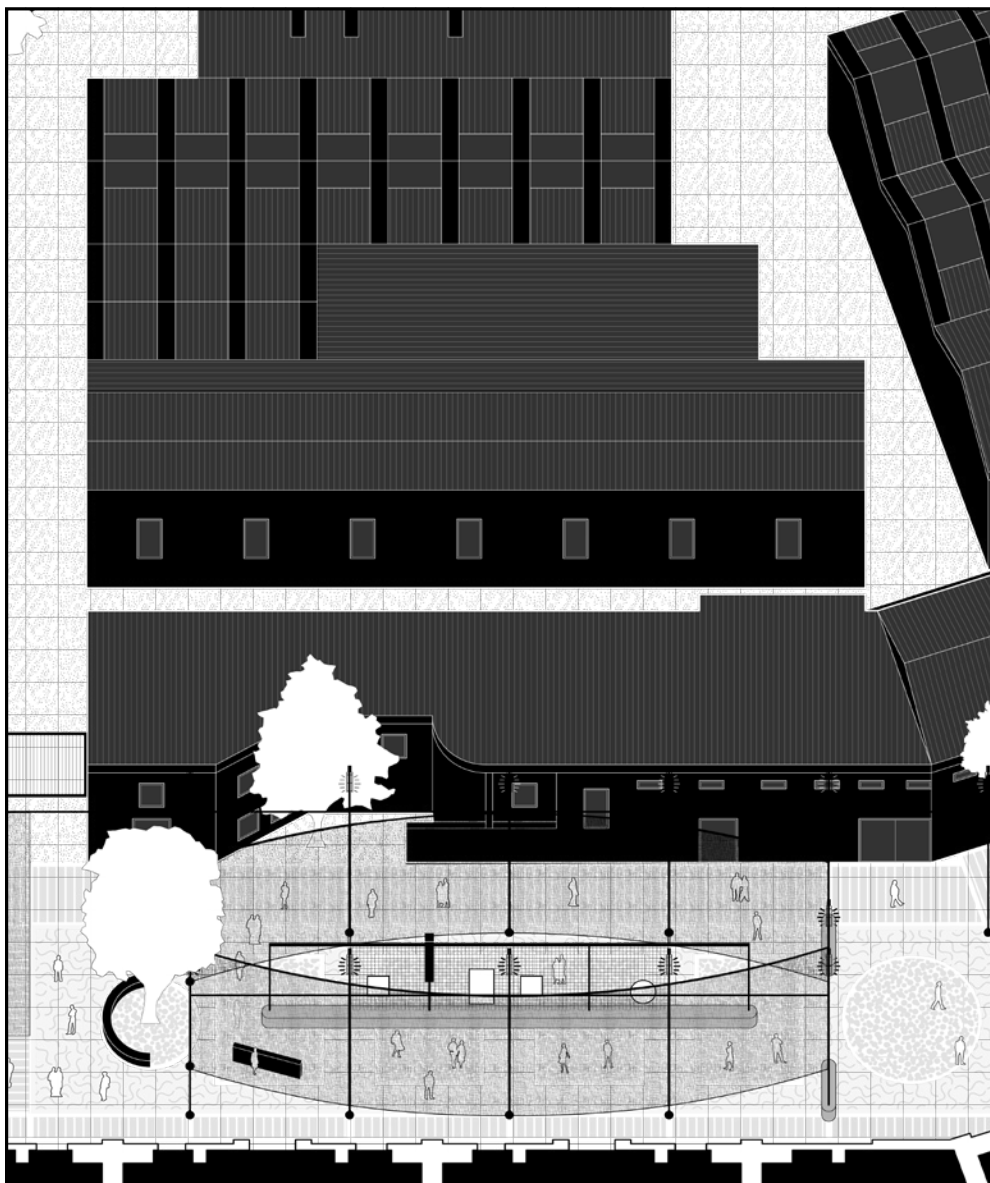
4.20c

4.20b: La Strada degli Eventi, Largo dello Spettacolo



4.20d



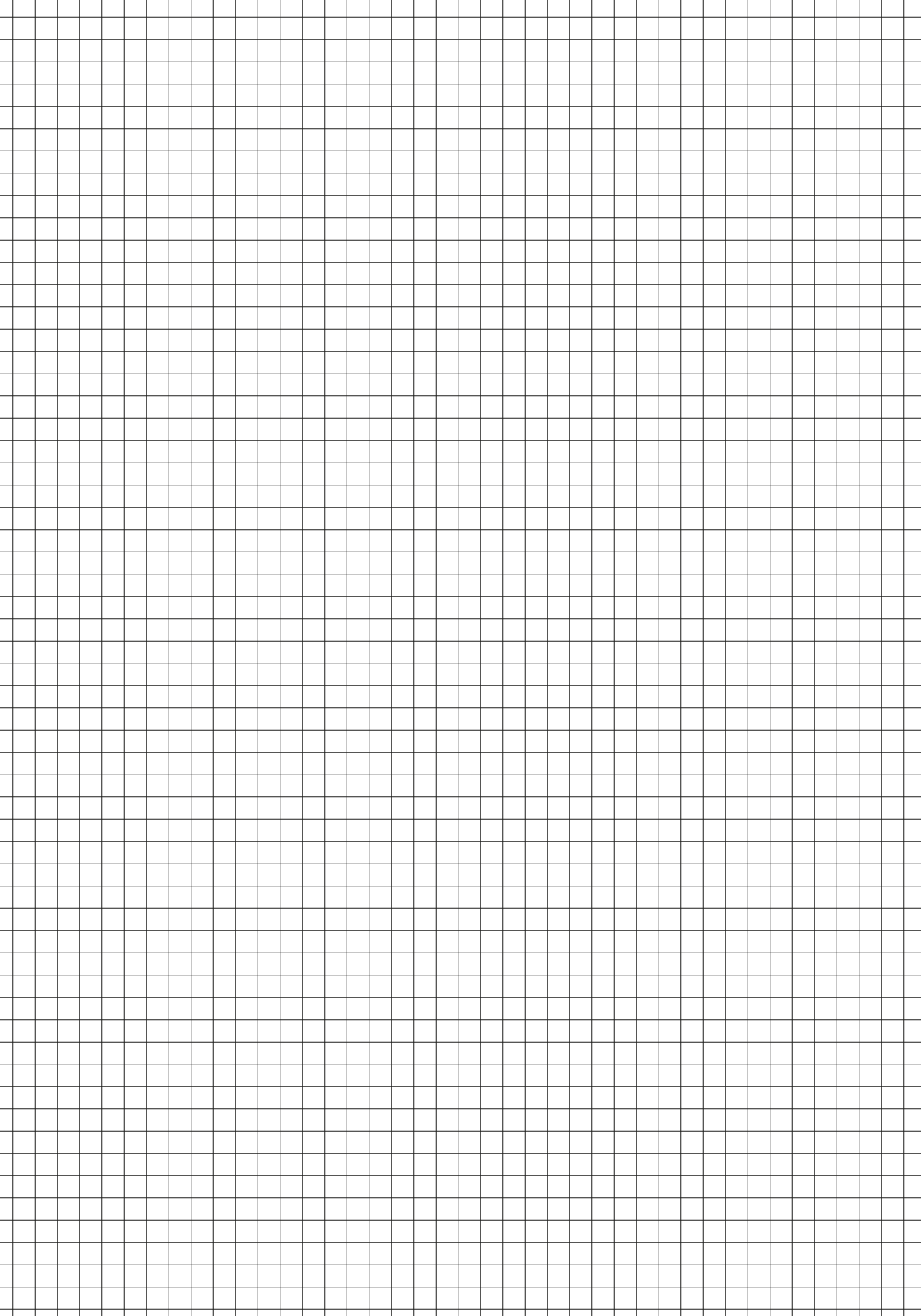


4.20e: La Strada degli Eventi, Porta delle Esposizioni.

4.20e







## Conclusioni

L'analisi economica e sociale dell'evento e la sua costante presenza nella società contemporanea ha reso evidente come l'evento culturale sia oggi l'unico rito sociale univocamente riconosciuto. Il rito del resto ha avuto una funzione ordinatrice dei valori sociali in cui le comunità si sono storicamente riconosciute e oggi, tale ruolo, viene ricoperto dall'evento culturale.

La sua programmazione pianificata da amministrazioni locali e istituzioni private ricopre a tutti gli effetti un ruolo fondamentale nella vita sociale delle grandi città. I risvolti che tale programmazione e la celebrazione stessa degli eventi esercitano nelle trasformazioni in atto nelle città, nella lettura dei significati precipui delle sue parti, genera un fenomeno riconoscibile e preciso che viene qui definito *eventification*.

Milano è la città italiana che più di tutte vive il fenomeno di *eventification*.

Ha un calendario fitto di eventi organizzati da una molteplicità di attori sociali, al punto che ogni settimana dell'anno vanta più di un evento di media o grande intensità. La presenza di numerose *week* e altrettanti eventi, ad esse correlati, legittima la lettura del capoluogo lombardo come Milano Città degli Eventi.

Le istituzioni culturali storiche quali la Triennale e l'Università Statale ma anche quelle di nuova formazione come BASE si propongono oggi come punti di riferimento nelle grandi città e le loro architetture sono pensate per accogliere momenti distinti della quotidianità, affiancati a spazi straordinari per eventi speciali.

Gli eventi non solo hanno potenziato e consolidato il valore di alcuni edifici nella città, ma hanno donato nuove identità a intere zone o quartieri. Il quartiere Lambrate, l'area di Tortona o NoLo sono parti di città riqualificate attraverso la spinta propulsiva degli edifici culturali che promuovono un gran numero di eventi e che hanno tematizzato le proprie aree di pertinenza attraverso l'utilizzo di attrattori contemporanei come la moda, il design e il cibo.

Sono nate delle vere e proprie isole-evento in città e in questo contesto, all'attivarsi di eventi pubblici di grande intensità, anche lo spazio pubblico subisce una trasformazione semantica dovuta all'influenza degli eventi.

Certamente la percentuale di eventi celebrati oggi nello spazio pubblico è decisamente inferiore rispetto a quella celebrata in edifici privati e questo può generare fenomeni di esclusione sociale; eppure, quando le comunità locali sono coinvolte,

l'evento può favorire il consolidamento di un'identità positiva in una data area proprio attraverso la sua celebrazione nello spazio pubblico.

Si è visto infatti come i luoghi pubblici della città siano dispositivi spaziali di un'impressionante potenzialità progettuale per l'architettura di eventi e storicamente per i riti. Apparati effimeri barocchi, feste istituzionali nazionali dell'Ottocento, fino alle teorie progettuali che legano eventi, esperienza e gioco del secondo dopoguerra: tutti questi episodi diversi hanno in comune lo spazio pubblico come banco di prova progettuale. E lo spazio pubblico, come ha notato Norberg-Schultz, si comporta in un modo ben determinato quando viene utilizzato per le pratiche dei riti e degli eventi. I concetti di perimetrazione, attivazione e progettazione delle direzioni spaziali sono le caratteristiche ritrovate in molti esempi precedentemente proposti. A questi si accompagnano i caratteri ludici e partecipativi che gli eventi possiedono e queste considerazioni stabiliscono un quadro teorico su cui sviluppare la progettazione di architetture per eventi nello spazio pubblico.

Certamente i processi di *eventification* sono delle istanze nuove, se non quasi inedite, nelle metropoli contemporanee, ed è difficile stabilire le loro conseguenze nella conformazione e modificazione della città. Aspetti negativi come *gentrification*, *place marketing* e *place branding* spesso accompagnano il fenomeno in questione. Analizzando le influenze degli eventi di oggi e dei secoli precedenti, cionondimeno è emerso un fattore interessante per dare nuovo significato allo spazio pubblico: gli eventi creano comunità e se utilizzati in modo opportuno possono conferire identità allo spazio pubblico.

Stabilendo allora che l'architettura per eventi deve comportarsi come un dispositivo, ovvero attivarsi, disattivarsi, creare interazione, ma soprattutto configurare una dimensione extra-ordinaria, perimetrando un'area ben delineata in cui l'evento accade, si è visto come sia possibile avanzare una proposta progettuale di architetture per eventi, in questo caso lungo l'asse di via Sammartini adiacente ai magazzini raccordati della Stazione Centrale.

Tutte le riflessioni precedentemente effettuate hanno reso possibile pensare la strada come una sequenza di eventi in cui ogni persona è libera di organizzare un proprio evento e promuoverlo alla comunità, ristabilendo l'identità tra spazio pubblico e società che negli ultimi anni ha visto un progressivo deterioramento.

L'evento si pone allora non solo come strumento connettivo delle varie comunità che vivono la città ma diventa oggetto fondante una modo di pensare lo spazio pubblico e in definitiva di progettarlo.

A lato: Ingresso alla Strada degli Eventi.



## Bibliografia e Sitografia Generali:

Di seguito verranno elencati i libri e i siti che hanno contribuito allo sviluppo di questa ricerca. L'elenco, diviso per temi, comprenderà anche testi che, sebbene non riguardino strettamente gli argomenti, hanno stimolato la concezione e lo sviluppo dei vari capitoli.

### Eventification e la Città Contemporanea

#### Bibliografia:

- V. Acconci, *Public Space, Private Time*, Chicago, Critical Inquiry, 1990.
- A. Baricco, *The Game*, Torino, Einaudi, 2018.
- Z. Bauman, *Postmodern Ethics*, trad. Le Sfide dell'etica, Milano, Feltrinelli, 1993 .
- A. Branzi, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Ginevra-Milano, Skira, 2006
- G. Debord, *La Società dello Spettacolo*, Baldini&Castoldi, Milano 1997. Prim. ed. francese 1967.
- P. Della Sega, *Gli eventi culturali. Ideazione, progettazione, marketing, comunicazione*, Milano, Franco Angeli, 2005.
- G. Evans, *Cultural planning: An urban renaissance?* London: Routledge, 2001.
- R. Florida, *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. 2002
- D. Harvey, *The condition of Postmodernity*. Oxford: Basil Blackwell, 1989.
- D. Jacobo, *The eventification of place: Urban development and experience consumption in Berlin and New York City* , articolo pubblicato per European Urban and Regional Studies 20, 2012.
- R. Koohlas, *Junkspace*, Quodlibet, Macerata 2008.
- J. Ploeger, *The Evental City: Moment, Situation, Presence*. Space and Culture, 19(3), 2015.
- J. Ploeger, *Presence-experiences – the eventalisation of urban space*, Society and Space 28(5), 2010.
- J. Pine , J. Gilmore, *The experience economy*. Boston: Harvard Business School Press, 1999.
- R. Prentice, V. Andersen. *Festival as creative destination*. Annals of Tourism Research, 2003.
- B. Quinn, *Arts festivals and the city*. Urban Studies, 42, 2005.
- G. Richards, R. Palmer, *Eventful Cities*, Butterworth-Heinemann, Oxford, 2010.
- G., Richards J. Wilson, *Tourism, creativity and development*, Routledge, London, 2007.
- A. J. Scott, *The cultural economy of cities*. Sage, London, 2000.
- S. Zukin, *Dialogue on urban cultures: Globalization and culture in an urbanizing world*. World Urban Forum, Barcelona, 2004.
- S. Zukin, *The cultures of cities*, Blackwell. London, 1995.

#### Sitografia:

- A. Accatino, <https://www.huffingtonpost.it>, Huffington Post, 03.03.2020.
- A. Jaque, <https://www.archdaily.co/co/928153/andres-jaque-la-participacion-de-la-arquitectura-en-la-fabricacion-del-mundo-ordinario-es-responsabilidad-politica>, Archdaily, 18.11.2019

Comune di Milano, <https://www.comune.milano.it/ufficio-stampa/elenco-eventi>.

FuoriSalone, <https://www.fuorisalone.it/2020/it>.

Uptown The Place to Be, <https://www.uptown-milano.it/>

Triennale di Milano, <https://triennale.org/>.

## Spazio e architettura nei riti e negli eventi

### Bibliografia:

G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo?*, Milano, Nottetempo, 2015.

G. Agamben, *Profanazioni*, Milano, Nottetempo, 2005.

A. Baricco, *The Game*, Torino, Einaudi, 2018.

É. Durkheim, *Le forme elementari della via religiosa*, 1912.

M. Fagiolo, *Studi sul Barocco romano: scritti in onore di Maurizio Fagiolo*, a cura di M. G. Bernardini, Milano, 2004.

M. Heidegger, *Costruire abitare pensare in Saggi e Discorsi*, Mursia, Milano, 1976.

H. Hubert, M. Mauss, *Saggio sulla natura e la funzione del sacrificio*, Brescia, Morcelliana, 1981.

J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002.

A. Jaques, *La arquitectura como instrumento politico: Andrés Jaque y Enrique Walker en conversación*, Santiago de Chile, Ediciones ARQ, 2017.

F. Lenzini, *Lo spazio pubblico come spazio rituale, L'influenza delle pratiche collettive nel progetto degli interni urban*, Tesi di dottorato, Politecnico di Milano, 2014.

C. Lèvi-Strauss, *Le pensée sauvage, trad. Il pensiero selvaggio*, Parigi, Librairie Plon, 1964.

C. Norberg-Schultz, *Architettura Barocca*, Electa, Venezia, 2003.

C. Norberg-Schultz, *Genius loci, Towards a Phenomenology of Architecture*, trad. *Paesaggio, ambiente, architettura*, Segrate, Rizzoli, 1979.

P. Portoghesi, *Roma Barocca*, Roma 2011.

C. Rivière, *I Riti Profani*, Roma, Armando Editore, 1998

M. Segalen, *Riti e rituali contemporanei*, Bologna, Il Mulino, 2002.

B. Tschumi, *Architettura e Disgiunzione*, Pendragon, 2005.

### Sitografia:

Assemble, Cineroleum, <https://assemblestudio.co.uk/projects/the-cineroleum>

N. Costant, Museo Reina Sofia, [https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant.\\_ingl\\_.s](https://issuu.com/museoreinasofia/docs/constant._ingl_.s)

Event Research Group, Aqua Airground, <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/aqua-air-ground/>

Event Research Group, Cloud, <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/cloud-of-daytime-sky-at-night/>

A. Jaque, *Escavarox*, <https://officeforpoliticalinnovation.com/work/escaravox/>

RaumlaborBerlin, Kitchen Monument, <https://raumlabor.net/kuchenmonument-2/>

S. Radic, Meeting Point, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-28693/moon-shadow-smiljan-ra>

dic-gonzalo-puga

Andrés Jaque y la arquitectura como herramienta de cambio político, <https://www.latercera.com/culto/2019/09/30/andres-jaque-arquitectura-herramienta/>, La Tercera, 30.09.2019.

## Milano Città Evento e Strada degli eventi:

### Bibliografia:

V. Bassan e F. Sala, *C'è vita intorno ai binari. I Magazzini Raccordati della Stazione Centrale di Milano. Passato presente futuro*, Verdellino : Prontostampa, 2015.

A. Boatti, *Urbanistica a Milano*, Città Studi edizioni, Milano, 2015.

F. Castelli, *Lo spazio pubblico*, Roma, Ediesse, 2019.

A. Jaque, *Sheltering the rolling society*, Volume n.4, 2015.

U. La Pietra, *Attrezzature Urbane per la Collettività*, Corraini Edizioni, Trento, 2013.

M. Lydon, A. Garcia, *Tactical Urbanism, Short-term Action for Long-term Change*, Washington D.C., Island Press, 2015.

Osservatorio Milano 2019, Comune di Milano, 2019.

G. Pasqui, P. Briata, V. Fedeli, *Secondo rapporto sulle città. Le agende urbane delle città italiane*, Il Mulino, Bologna, 2017.

AA. VV., Potlach. Bollettino dell'Internazionale Lettrista, 1954-1957.

Raumlaborberlin, *Acting in Public*, Berlino, Jovis, 2008.

A. Rossi, *Architettura delle città*, Quodlibet, Macerata, 2011, prima ed. 1966

Report Expo, Comune di Milano, 2015.

R. Secchi, L. Bochicchio, *L'architettura della strada. Forme Immagini Valori*, Quodlibet, 2020.

### Sitografia:

Alcova/About Us, <https://alcova.xyz/about>.

Base, <https://base.milano.it/buro/>.

Calendario delle Week, <https://www.comune.milano.it/-/palazzo-marino.-il-calendario-delle-week-che-a-nimeranno-milano-nel-2020>, Ufficio Stampa, Comune di Milano, 23.08.2019.

P. Citroni, *The emerging civil society*. DOI: 0.1080/02614367.2020.1795228, 2020.

P. Citroni. *Participation in urban interventions. Meaning-effects and urban citizenship in Milan Zone 4*. Cidades, Comunidades e Territórios, 34 (Jun/2017), pp. 30 - 45.

A. D. Cuman, <https://fuorisalonemagazine.it/it/info/fuorisalone>, Fuorisalone Magazine.

I. Giuliani, Milano e l'innovazione culturale, <https://fondazionefeltrinelli.it/viaromagnosi-milano-e-l-innovazione-culturale/>, Fondazione Feltrinelli, 2017.

S. W. Goldhagen, Architecture Extra Large, <https://newrepublic.com/article/93273/sarah-williams-goldhagen-architecture-extra-large>, The New Republic, 31.07.2006.

Lambrate Design District, <http://www.lambratedesigndistrict.com/>.

Magazzini raccordati, [http://www.magazziniraccordati.it/?page\\_id=893](http://www.magazziniraccordati.it/?page_id=893).



Milano, nuova vita per la zona della Stazione Centrale: diventerà un distretto del cibo e del design, [https://milano.repubblica.it/cronaca/2017/10/18/news/milano\\_movida\\_cibo\\_design\\_stazione\\_centrale-178644704/](https://milano.repubblica.it/cronaca/2017/10/18/news/milano_movida_cibo_design_stazione_centrale-178644704/), La Repubblica Milano, 10.18.2017

Presentazione Piazze Aperte, [https://www.comune.milano.it\\_Piazze+Aperte\\_presentazione.pdf](https://www.comune.milano.it_Piazze+Aperte_presentazione.pdf), Comune di Milano, 25.01.2020.

Report 2019, Io sono cultura – l'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi, <https://www.symbola.net/ricerca/io-sono-cultura-2019/>, Symbola e Union Camere, 2019.

Socialità e nomadismo da Alcova, <https://living.corriere.it/salone-del-mobile/fuorisalone/loreto/design-alcova-sassetti/>, Corriere della Sera.

Tortona Design Week, <https://www.tortonadesignweek.it/it/>.

Uneven Growth: Tactical Urbanisms for Expanding Megacities, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1400>. Moma.

Zero.eu, <https://zero.eu/it/news/moncler-apre-al-pubblico-i-magazzini-raccordati/>

Alle terre che abbiamo incontrato,  
le persone che ci hanno ospitato.

Ai nostri cari.

Loris e Lorenzo



