

VOLUME I

[analisi e contesto della Digital Art: dall'Europa a Milano]

POLITECNICO DI MILANO

Scuola di Design

Laurea Magistrale in Interior and Spatial Design

A.A. 2021/2022

[**Hyper_Lab: primo spazio di produzione digitale a Milano**]

Relatrice prof.ssa Gerosa Giulia Maria

[**Federica Guarnieri**]

965545

Contenuti

[ABSTRACT] 7

[DIGITAL ART]

1.1 La nascita della Digital Art	13
1.1.1 Il ruolo dei laboratori scientifici	15
1.1.2 Influenze artistiche	21
1.1.3 Gli sviluppi del XXI secolo	22
1.2 Digital Art in Europa	24
1.2.1 L'Ars Electronica	27
1.2.2 I luoghi di diffusione	29
1.2.3 Il ruolo del Cern di Ginevra	46
1.2.4 Media center europei	51
1.3 Digital Art in Italia	66
1.3.1 I festival	67
1.3.2 I centri di diffusione onsite - online	80
1.3.3 59 ^a Biennale di Venezia	83
1.4 Milano Digital Week	84
1.4.1 Milano in Digitale	87
1.4.2 MEET the Media Guru	88

[MILANO]

2.1 La città e la cultura	
2.1.1 Eventi e mostre	93

2.1.2	Promozione di nuovi spazi	99
2.2	Spazi dedicati alla Digital Art	100
2.2.1	Studi di Digital Art	103
2.2.2	Gallerie di Digital Art	105
2.2.3	Osservatori	107
2.3	Il quartiere di Porta Venezia	108
2.3.1	Storia e sviluppo	110
2.3.2	Musei e fondazioni	113
2.3.3	Palazzi storici	115
2.3.4	Gallerie d'arte	117
2.3.5	Le criticità del quartiere	118
2.4	MEET Digital Culture Center	128
2.4.1	Obiettivi	130
2.4.2	Il progetto di CRA + Italo Rota	132
2.4.3	L'ex Spazio Oberdan	137
2.5	MAD Museo Nazionale di Arte Digitale	138
2.5.1	L'ex Albergo Diurno Venezia	141
2.5.2	Video Sound Art Festival all'ex Diurno	151

[RIQUALIFICARE]

3.1	La riqualificazione urbana	157
3.1.1	Il valore aggiunto	159
3.2	La crescita di Milano	162
3.3	Il PGT Milano di 2030	166
3.3.1	Gli spazi dismessi individuati	170

3.3.2	Gli spazi dismessi in Porta Venezia	174
3.4	Individuazione del sito di progetto	178
3.4.1	Stato di fatto	182
3.4.2	Raccolta fotografica	186
3.4.3	Proposto di recupero	192
3.4.4	Il sistema culturale di via Maiocchi	196

[CONCEPT]

4.1	Premessa	203
4.2	Hyper_Lab: spazio di produzione digitale	205
4.2.1	Theodor Nelson e l'hypelinked environment	206
4.3	Definizione del sistema milanese	208
4.3.1	Il Comune di Milano	210
4.3.2	Il MEET	211
4.3.3	Il MAD	212
4.3.4	Sviluppo di un approccio partecipativo	213
4.4	Il programma di Hyper_Lab	216
4.5	Casi studio	220

[PROGETTO]

vol. 2

[BIBLIOGRAFIA + SITOGRAFIA]

233

[INDICE ICONOGRAFICO]

239

[RINGRAZIAMENTI]

246

[ABSTRACT]

ITA //

La Digital Art è una corrente artistica nata a cavallo tra gli anni Sessanta e Settanta del Novecento all'interno di laboratori scientifici e tecnologici negli Stati Uniti e successivamente in Europa.

Nonostante gli oltre cinquant'anni di attività e ricerca, l'arte digitale ha iniziato a suscitare l'attenzione di un pubblico sempre più ampio solamente nel nuovo millennio, uscendo da un contesto di nicchia.

Gli sviluppi che ha avuto questo movimento negli ultimi anni hanno portato ad un incremento di centri di ricerca e divulgazione, festival, musei e diverse istituzioni culturali in tutto il mondo, e solo nel 2021 è stata annunciata l'apertura del primo Museo Nazionale di Arte Digitale in Italia, a Milano.

La scelta di lavorare sul tema dell'arte digitale nasce dalla consapevolezza che nel capoluogo lombardo le potenzialità sono molte, dal MEET Digital Culture Center a Dicult fino alle iniziative sostenute dal Comune quali la Digital Week.

Tuttavia continua a mancare un vero e proprio luogo di produzione, di incontro tra gli artisti e di scambio, un polo meneghino che definisca la "Milano digitale".

Da questa visione nasce Hyper_Lab, il primo spazio che supporta, sostiene e guida gli artisti digitali nella creazione

della loro arte e che si pone come anticipatore di quello che sarà l'inevitabile sviluppo che seguirà all'apertura del MAD nel quartiere di Porta Venezia.

Uno spazio nel quale gli artisti possano trovare postazioni di lavoro e trascorrere tempo tra ricerca, nuove sperimentazioni, creazioni ma anche confronti e collaborazioni.

Un luogo che, insieme al MEET per la divulgazione della cultura e dell'arte digitale e al MAD per l'esposizione delle opere, completi ed arricchisca il panorama della Digital Art in Italia.

ENG //

Digital Art is an artistic movement that originated at the turn of the Sixties and Seventies within science and technology's laboratories in the United States and later in Europe.

Despite more than fifty years of activity and research, Digital Art has only begun to attract the attention of an increasingly broad audience in the new millennium, emerging from a niche context.

The developments that this movement has undergone in the last years have led to an increase in research and dissemination centers, festivals, museums and various cultural institutions around the world were opened, and only in 2021 the opening of the first Museo Nazionale di Arte Digitale in Milan, Italy, was announced.

The decision to work on the theme of Digital Art stems from the awareness that there is a lot of potential in the city of Milano from the MEET Digital Culture Center to Digicult up to the initiatives supported by the Municipality such as the Digital Week.

However, it continues to be a lack of a real place of production, meeting between artists and exchange, a Milanese pole that defines the "digital Milan".

From this vision Hyper_Lab is born, the first space that supports, sustains and guides digital artists in the creation of their art and that stands as an anticipator of what will be the inevitable development that will follow the opening of MAD in Porta Venezia's district.

A space in which artists can find workstations and spend time between research, new experimentations, creations but also comparisons and collaborations.

A place that, together with MEET for the dissemination of digital culture and art and MAD for the exhibition of works, will complete and enrich the panorama of Digital Art in Italy.

[DIGITAL ART]

I.I

Introduzione alla digital art //

La Digital Art, contrariamente a quanto si pensa, è un movimento artistico nato tra gli anni Sessanta e Settanta del Novecento e coincide con quella che è la nascita, e la storia, della scienza e della tecnologia.

I computer infatti sono nati in campo accademico e di ricerca e, ancora oggi, i centri di ricerca occupano un ruolo centrale nella produzione di molte opere di Digital Art.

Il termine "arte digitale" ^[1] fa riferimento a quell'ampia e stratificata produzione di opere artistiche che vede l'utilizzo dei media digitali: dal computer al video fino al suono, passando attraverso la manipolazione di file scaricati da internet o catturati dallo stesso artista, attribuendo anche al fruitore dell'opera la possibilità di intervenire su di essa dando così vita ad opere digitali interattive.

La Digital Art è un'arte fluida, in continuo mutamento perchè in continuo cambiamento anche le tecnologie e la società in cui essa opera.

Questo fenomeno ha permesso ai critici di non etichettare tale movimento e, proprio per questo motivo, molto spesso l'arte digitale è stata definita attraverso termini quali "Computer art", "Multimedia Art" e "Cyberarts" o,

^[1] da Christiane Paul /
Digital Art /
Londra, 2015 /
p. 7

ancora più comune e attuale, "New Media Art".

La cosa certa è che, dagli anni Ottanta fino ai primi del Duemila, la Digital Art viene intesa come l'arte che nasce dal digitale, ovvero quell'arte che viene creata, apprezzata (quasi sicuramente criticata), archiviata e distribuita tramite le tecnologie digitali dei nostri tempi.



A1. Ken Knowlton (sinistra),
pioniere della computer grafica,
e Leon Harmon, Bell Labs in New
Jersey /
*Computer Nude (studies in
Perception I*, opera generata da un
computer dell'epoca /
1960

1.1.1 / Il ruolo dei laboratori scientifici

La Digital Art, come già anticipato, presenta uno stretto legame con il mondo accademico e scientifico.

Il movimento artistico è infatti una naturale evoluzione di ciò che prima veniva chiamato Computer Art.

I computer fanno il loro ingresso inizialmente nei laboratori di ricerca, in particolare in quelli universitari.

A testimoniare ciò, il **laboratorio dell'Università della Pennsylvania** che nel 1946 ha presentato al mondo il primo computer digitale della storia, conosciuto come *ENIAC* (Electronic Numerical Integrator and Computer) che occupava lo spazio di un'intera stanza, mentre il 1951 è l'anno in cui viene brevettato *UNIVAC*, il primo computer digitale in commercio ^[2].

Proprio in questo laboratorio hanno inizio le prime esplorazioni sulle possibilità e le potenzialità dei computer ma, soprattutto con l'avvento della Guerra Fredda, si iniziano a sviluppare nuovi sistemi informatici che da questo momento inizieranno ad influenzare il mondo accademico e, di conseguenza, quello artistico.

Nei primi anni Sessanta i laboratori scientifici manifestano un forte interesse per la sperimentazione di creazione di immagini; Michael A. Noll, ricercatore presso i **Bell Laboratories** ^[3] di Murray Hill in New Jersey, nel 1963 crea la prima immagine generata da computer dal titolo *Gaussian Quadratic* ed esposta nel 1965 alla mostra *Computer-generated Pictures* presso la Howard Wise Gallery di New York.

L'opera di Noll rappresenta un'immagine astratta, caratterizzata dall'estetica essenziale del medium digitale.

^[2] da Christiane Paul /
Digital Art /
Londra, 2015 /
p. 9

^[3] i Bell Laboratories sono un centro di ricerca e sviluppo, oggi noti come Nokia Bell Labs. Prendono il nome dalla società di telecomunicazioni AT&T e dal loro fondatore Alexander Graham Bell

Il protagonista non è più il disegno finale ma l'attenzione si sofferma sul processo di creazione che porta al disegno finale, cercando di comprendere meglio i dati, i codici e i programmi coinvolti.

Dai primi lavori degli anni Sessanta emergono dunque le basilari funzioni matematiche che definiscono i processi del "disegno digitale".

Iniziano così le prime sperimentazioni nella produzione algoritmica di immagini, musica e testi condotte non da artisti come si potrebbe pensare ma bensì da coloro che costituivano il corpus principale di questi laboratori: gli ingegneri.

Sono proprio loro i primi creativi ad esplorare il confine tra arte e tecnologia e a generare i primi lavori che hanno successivamente aperto la strada alla Digital Art.

Nasce dunque un dialogo tra mondo accademico e scientifico e mondo artistico.

I Bell Laboratories tra il 1962 e il 1968 avviano un programma di residenze per artisti dedicato al Graphic Design e alla Computer-graphic.

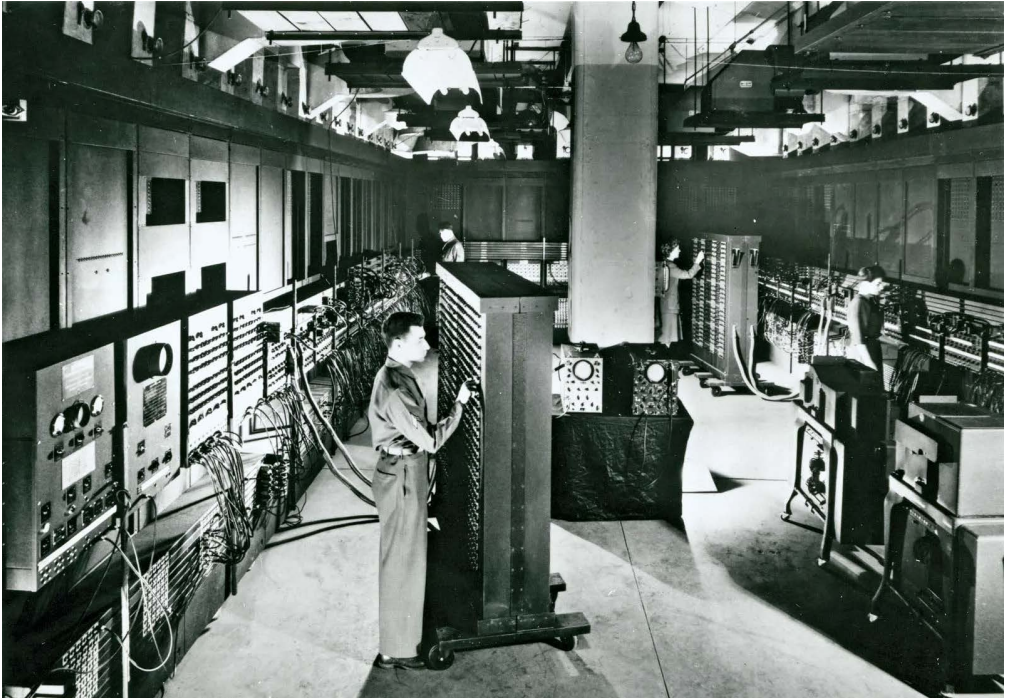
I laboratori di Murray Hill sono stati anche tra i primi a supportare realtà come gli *Experiments in Art and Technology E.A.T.*^[4].

Gli anni Sessanta sono anche gli anni nei quali si iniziano a stabilire i primi rapporti tra le aziende tecnologiche, che sviluppano nuovi prodotti, e gli artisti, che collaborano con quest'ultime e creano nuovi modi di lavorare e creare con le tecnologie dell'epoca.

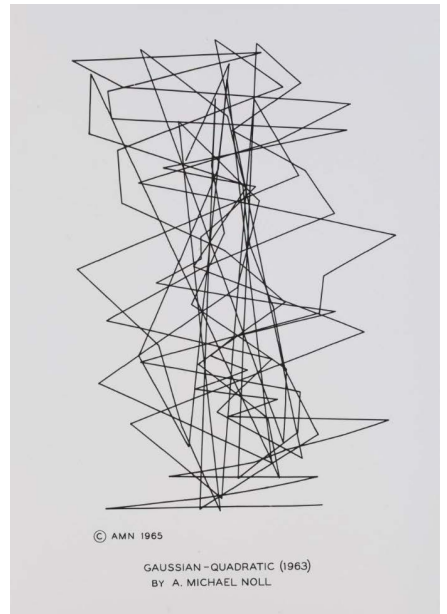
Tra le aziende coinvolte ricordiamo: **Boeing Corporation**, **Honeywell International** e **IBM Corporation**^[5].

^[4] E.A.T. è un'organizzazione non-profit fondata nel 1966 dagli ingegneri Billy Klüver e Fred Waldhauer e dagli artisti Robert Rauschenberg e Robert Whitman, con l'obiettivo di sviluppare collaborazioni tra artisti ed ingegneri

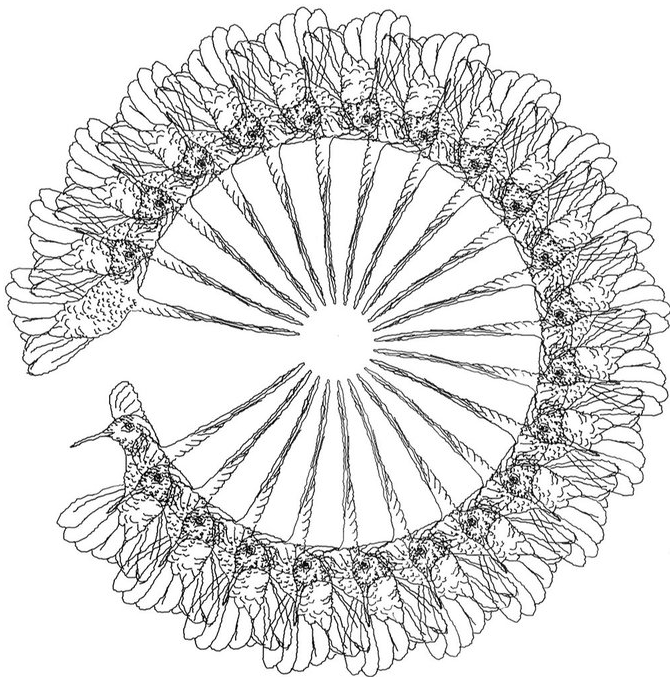
^[5] da Marco Mancuso / Arte, tecnologia e scienza. Le art industries e i nuovi paradigmi di produzione nella new media art contemporanea / Milano, 2018 / p. 26



A2. la stanza che ospitava ENIAC /
laboratori dell'Università della
Pennsylvania /
1946



A3. Michael A. Noll /
Gaussian Quadratic /
1963



A4. Charles Csuri /
da Hummingbird /
sequenza 22, *birds in a circle* /
1967

La IBM Corporation ricopre un ruolo fondamentale nell'ambito della ricerca e della creazione di immagini generate da computer, in particolare emerge l'artista Charles Csuri ^[6] che inizia la sua carriera proprio lavorando alla creazione di immagini attraverso l'utilizzo del computer IBM 7094.

Il film *Hummingbird* (1967) rappresenta una svolta nel campo della cosiddetta "computer-generated animation" in quanto l'immagine finale viene generata su una scheda contenente tutte le informazioni per il pilotaggio del plotter utilizzando specificando quando prendere la penna, spostarla e abbassarla, quando si raggiunge la fine di una linea e così via.

Si tratta di un lavoro che, ancora una volta, testimonia tutto ciò che vi è dietro la creazione dell'immagine finale.

Partendo dalle sperimentazioni delle prime immagini computer-generated, durante tutti gli anni Settanta e Ottanta, pittori, scultori, architetti, fotografi, artisti video e performativi iniziano a sperimentare nuove tecniche legate alla creazione e alla manipolazione di immagini da computer.

È proprio durante questi anni di sperimentazioni che la Digital Art si è evoluta in molteplici campi di pratica e linguaggi, caratteristici ancora oggi, e con le tecnologie digitali e i media interattivi utilizzati ha messo in discussione i concetti tradizionali di opera d'arte, pubblico e artista.

^[6] il lavoro di Csuri degli anni Sessanta, insieme a quelli di altri artisti, restano ancora oggi influenti per le ricerche condotte sulle trasformazioni di immagini generate al computer utilizzando funzioni matematiche.

A5. Hannah Höch (dadaista) /
Modenschau (Fashion Show) /
1925-35



A6. Julien Pacaud (artista digital) /
Pocket Universe /
2020



Nonostante sia nata in un contesto scientifico, la Digital Art presenta una forte connessione con alcuni movimenti artistici: Dada, Fluxus, arte concettuale, fino ad arrivare alla Pop Art. Si tratta infatti di filoni artistici nati nella seconda metà del XX secolo e nei quali la Digital Art affonda le proprie radici concettuali ed estetiche.

Dalle strategie dadaistericomparsel'usodelfotomontaggio, il collage, i ready-made ma anche l'azione politica e di critica verso la società. Dagli artisti Fluxus emerge spesso la caratteristica degli happenings con il coinvolgimento e la partecipazione del pubblico. Dalla Pop Art è evidente il collegamento alla cultura commerciale; l'utilizzo del fumetto come estetica si trasforma qui nell'uso del pixel.

Infine, dall'arte concettuale, è evidente che molti artisti digitali siano più attenti alle idee piuttosto che agli oggetti che vengono impiegati, prende dunque maggiore significato il messaggio che vuole essere trasmesso piuttosto che il mezzo con il quale si decide di trasmetterlo.

Gli artisti digitali, nonostante si avvalgano dell'arte contemporanea, ci spingono a cercare l'arte in "posti sbagliati" e al di fuori del mondo dell'arte ma piuttosto sulla rete, nei laboratori, nelle strutture di ricerca scientifica e tecnologica ^[7].

Cambiando il luogo di indagine, cambiano inevitabilmente gli strumenti dell'artista; non si lavora più con pennello, tela e acrilico, bensì con mouse, monitor e pixel.

Cambiano gli stimoli, cambiano i mezzi di produzione e quindi i luoghi di creazione, di conservazione e di esposizione delle opere digitali.

^[7] da Domenico Quaranta /
Media, New Media, Postmedia /
Milano, 2010 /
p. 32

1.1.3 / Gli sviluppi del XXI secolo

Il forte legame con internet ha permesso agli artisti di creare delle vere e proprie comunità al di là delle distanze geografiche e, in tal modo, essi hanno generato una rete nella quale non esisteva più la vendita e l'acquisto di opere d'arte ma lo scambio gratuito tramite siti web, liste mail, spazi alternativi.

Una condivisione libera di immagini, dati e idee, propria dello spirito anti-istituzionale della Digital Art e dello stesso internet; uno spirito tuttavia effimero che rispecchia la sua estetica e le sue tecnologie.

È proprio questo aspetto effimero che ha rallentato l'avvento dell'arte digitale, poiché ha generato forti dubbi tra i collezionisti e i galleristi, scettici per le modalità di archiviazione ed esposizione.

Dunque, per molti anni la Digital Art è stata "volutamente" ignorata dalla scena artistica contemporanea fino a quando, ad un'asta di Christie's, l'opera NFT di Mike Winkelmann è stata venduta per 69,3 milioni di dollari. Era l'11 marzo 2021 ^[8].

Da quel momento l'attenzione del mondo dell'arte si è rivolta alla Digital Art e ciò ha comportato una crescita esponenziale di opere NFT ^[9], la nascita del metaverso ^[10] e molto altro.

La Digital Art continua ad essere ancora oggi un ambiente artistico discusso, studiato, certamente criticato, in continua evoluzione, affermandosi come il campo di indagine della società post-millennaria.

^[8] da Arturo Galansino e Serena Tabacchi /
Let's Get Digital. NFT e nuove
realità dell'arte digitale /
Firenze, 2022 /
p. 10

^[9] Non-Fungible Token, fenomeno recente che ha subito un forte sviluppo durante la pandemia. Caratteristica di un NFT è la sua autenticità, impossibile da replicare, anche se si tratta di un'immagine sviluppata in digitale

^[10] "metaverso" è il termine che si usa per indicare un mondo parallelo virtuale

A7. Mike Winkelmann /
1981 /
artista NFT



A8. raccolta di opere NFT
realizzate da Mike Winkelmann /
veduta da Christies' nel 2021

I.2

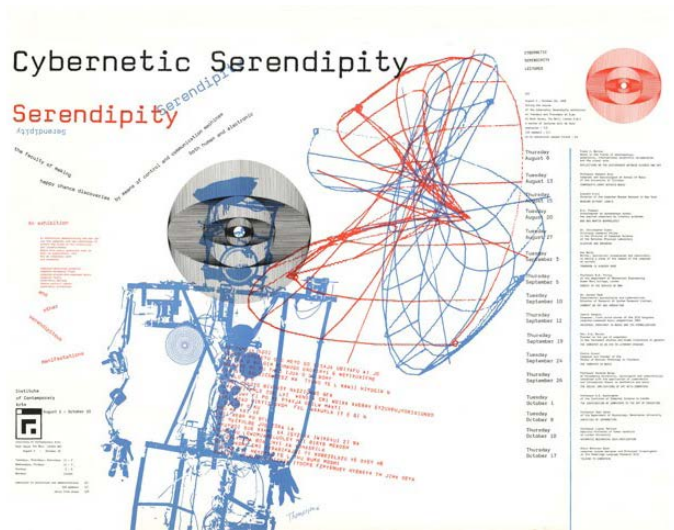
Digital Art in Europa //

Essendo la digital art un movimento artistico che ha mosso i suoi primi passi negli Stati Uniti, a partire dai primi anni Settanta le opere artistiche basate sul computer fanno il loro ingresso nei principali musei americani.

Nel 1968, l'**Institute for Contemporary Art** (ICA) di Londra organizza una mostra dal nome "Cybernetic Serendipity" con l'obiettivo di evidenziare come l'uso dei computer venisse impiegato in molti processi creativi tradizionali: dall'arte alla musica, dalla poesia alla danza, dalla scultura all'animazione.

L'interesse per tutto ciò che richiedeva il coinvolgimento delle tecnologie di quegli anni nella produzione di opere artistiche tuttavia dura poco, in quanto i membri della controcultura iniziano ad associare la tecnologia al capitalismo corporativo e alla guerra in Vietnam e ciò porta i musei, che fino ad allora si erano interessati, ad ignorare l'arte digitale ed elettronica.

A9. exhibition poster /
mostra "Cybernetic Serendipity"/
1968



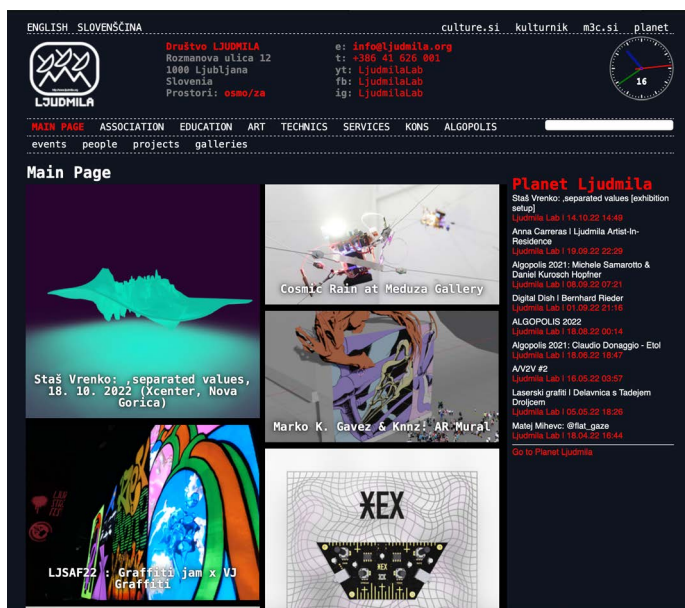
Per circa vent'anni le principali istituzioni museali non mostrano il loro interesse per questo campo artistico ed ignorano gli sviluppi che gli artisti continuano ad introdurre nelle loro opere, producendo una quantità e una qualità di lavori maggiore anche solo rispetto a pochi anni prima. Agli inizi degli anni Novanta però, grazie soprattutto al veloce sviluppo di internet e dei nuovi media di questa epoca, alcuni curatori negli Stati Uniti rispondono con entusiasmo al lavoro degli artisti che presto iniziano ad esporre le proprie opere nei principali musei americani, arrivando alla fine degli anni Novanta in Europa quando l'ICA di Londra e la **Fondazione Cartier** di Parigi sostengono diverse esposizioni d'arte digitale.

Sempre tra la metà e la fine degli anni Novanta nascono in Europa organizzazioni nonprofit, comunità online per la divulgazione, la discussione e la documentazione della cultura artistica digitale, giocando un ruolo chiave nell'evoluzione internazionale del movimento.

Notevoli esempi sono **Internationale Stadt** e **Micro** a Berlino, **C3** a Budapest, **Ljudmila** in Lubiana e **[plug.in]** a Basilea.

Visto il continuo e crescente sostegno da parte di istituzioni internazionali, le agenzie governative e le fondazioni private da tutto il mondo iniziano ad investire nella Digital Art verso la fine degli anni Novanta.

In Europa, tra gli importanti sostenitori pubblici troviamo l'Art Council nel Regno Unito e la Fondazione Mondriaan in Olanda.



A10. main page di Ljudmila/
wiki.ljudmila.org /
consultata il 16.10.2022

1.2.1 / L'Ars Electronica

Il panorama digitale europeo si rafforza ancora di più negli ultimi trent'anni e ciò è reso possibile soprattutto grazie a una tradizione di importanti sostegni governativi per le arti.

In Europa esistono infatti da molto tempo istituzioni, festival e conferenze dedicate al rapporto che lega arte e tecnologia, anche se in numero minore rispetto quelle che si possono contare su territorio statunitense.

Primo tra tutti l'**Ars Electronica** di Linz, Austria, fondato nel 1979 quando 20 artisti e scienziati provenienti da tutto il mondo si riunirono per discutere della rivoluzione digitale e delle sue possibili conseguenze.

L'Ars Electronica, nato dalle ceneri del Bruckner Festival^[11], è un evento annuale che da oltre quarant'anni porta avanti una filosofia precisa, ovvero quella di vedere la digitalizzazione non tanto come uno sviluppo tecnologico, ma piuttosto come uno sviluppo sociale.

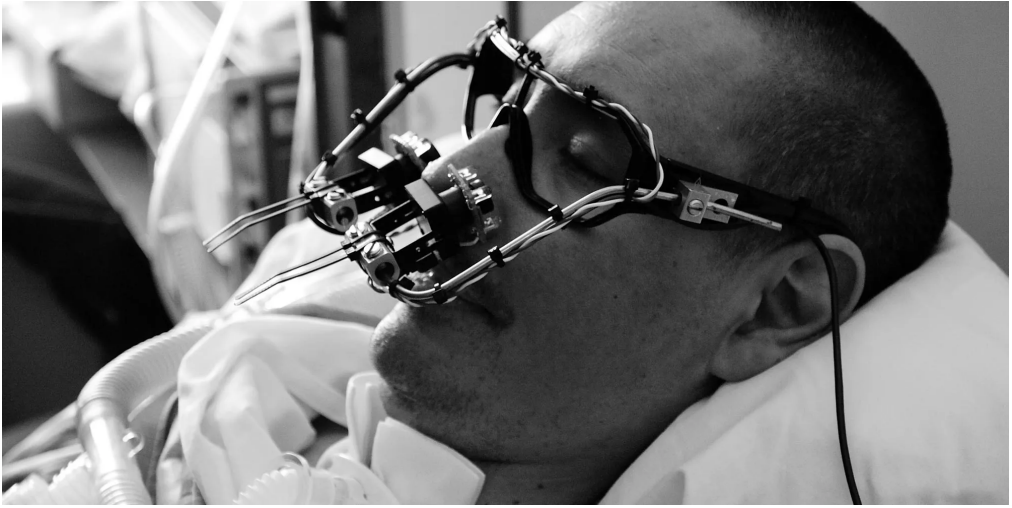
L'aspetto sociale è infatti un elemento chiave per questa istituzione che si compone di artisti, scienziati, tecnologi, designer, sviluppatori, imprenditori e attivisti da tutto il mondo e riuniti per affrontare gli attuali sviluppi della società digitale.

Le persone coinvolte non lavorano nell'ottica di cosa la tecnologia sia in grado di fare, ma piuttosto di cosa essa possa fare per noi.

"Ars Electronica è sempre stata aperta ai segnali del futuro, aperta alla sperimentazione" ^[12].

^[11] Il Bruckner Festival è ancora oggi un festival dedicato alla musica contemporanea ed elettronica che si tiene a Linz.

^[12] Hannes Leopoldseder / fondatore dell'Ars Electronica / 1940 - 2021



A11. EyeWriter /
Zach Lieberman, James Powderly,
Tony Quan, Evan Roth, Chris
Sugure, Theo Watson /
2009

L'Ars Electronica è diventato un evento annuale solamente nel 1986 e un anno più tardi è stato istituito il Prix Ars Electronica, la più importante e storica competizione nell'ambito dell'applicazione digitale in campo artistico. Progetto lanciato dal co-fondatore Hannes Leopoldseider, inizialmente comprendeva solo le categorie di Computer Graphics, Computer Animation e Computer Music mentre oggi si articola in categorie più complesse: dalla Hybrid Art alla Digital Music & Sounds Art fino all'Interactive Art.

Nel 1996 il festival si trasforma in un organismo molto più complesso e articolato.

Nasce prima l'Ars Electronica Center, una piattaforma permanente di presentazione per le opere del festival che nel 2009 si trasforma in luogo espositivo e "museo del futuro".

Succeivamente nasce l'Ars Electronica Futurelab, un laboratorio che concilia l'arte e la ricerca e promuove un'intensa attività di sviluppo nei campi dell'Intelligenza Artificiale, robotica, tecnologie interattive, automazione tecnologica e molto altro, sempre tenendo in considerazione il rapporto con arte e società.

1.2.2 / I luoghi di diffusione

L'**Inter-Society for the Electronic Arts ISEA** è un'altra importante istituzione europea, nata a Utrecht in Olanda, che nel 1988 organizza il suo primo *Symposium on Electronic Art*.

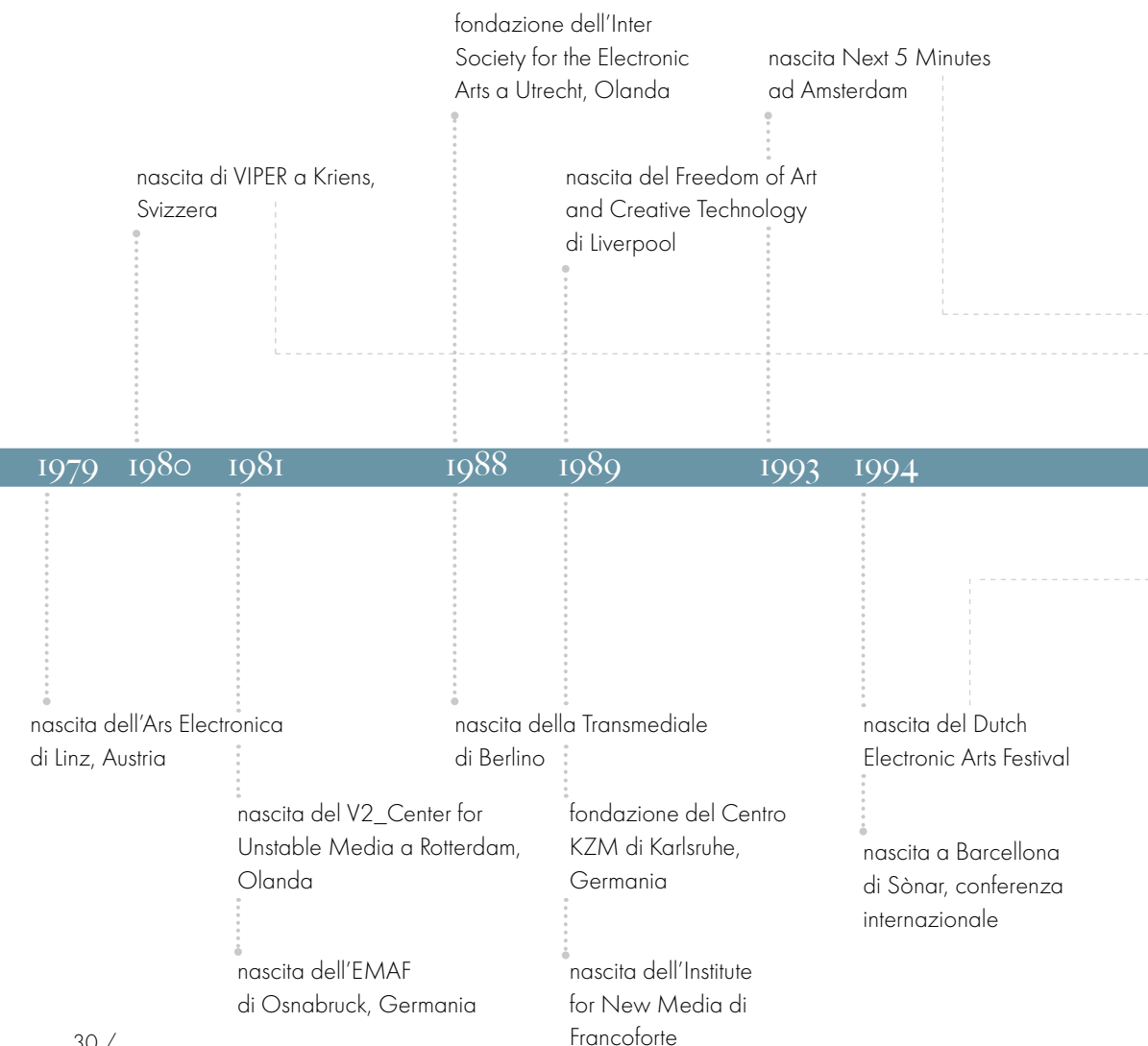
L'Inter-Society for the Electronic Arts, dall'anno della sua fondazione fino ad oggi, è riconosciuta come una delle più importanti conferenze internazionali dedicate alla creatività e all'innovazione che coinvolge l'ambito accademico, artistico e scientifico in una discussione interdisciplinare legata a tematiche sociali e politiche.

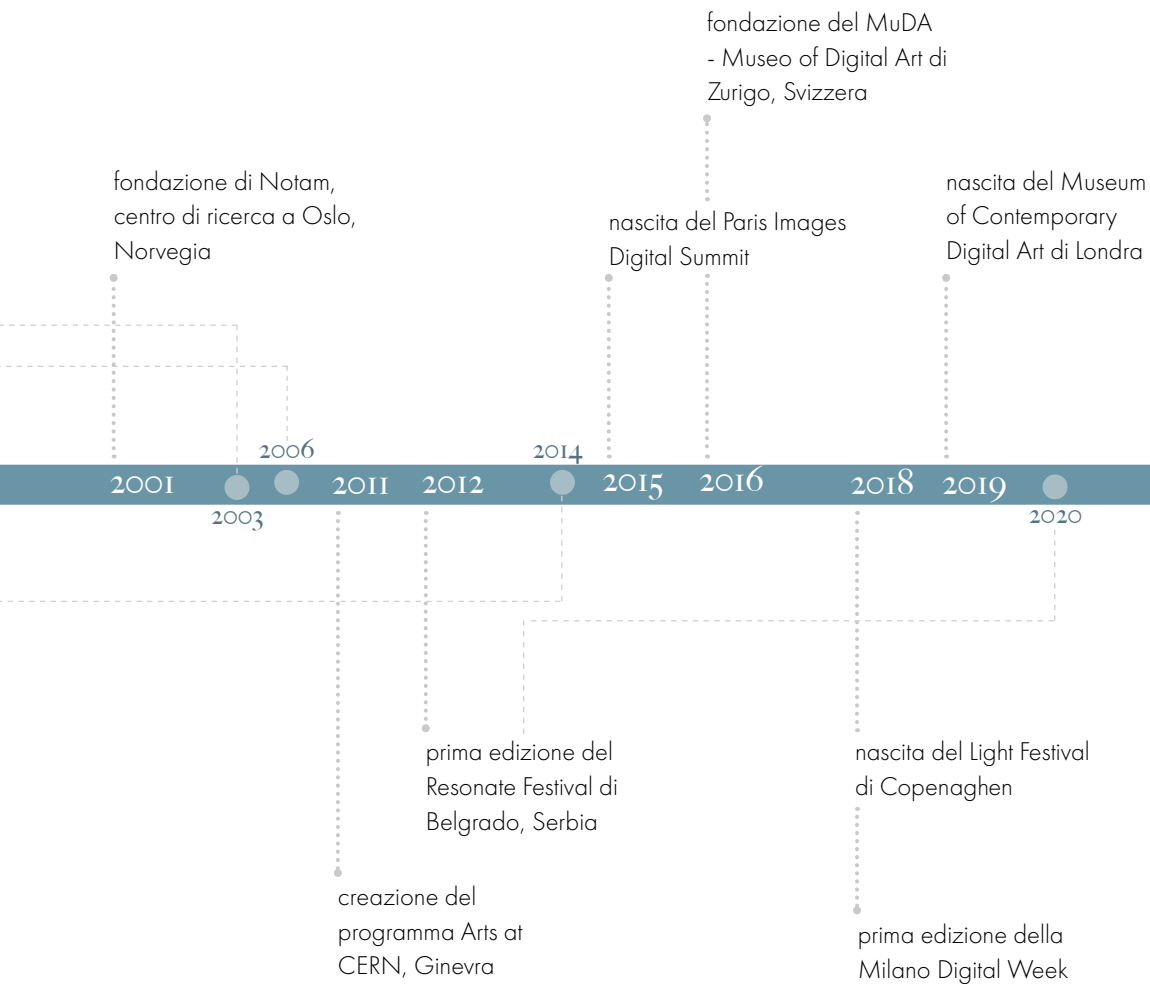
Il simposio, rimasto per lo più invariato nel corso degli anni, si caratterizza per l'organizzazione di una conferenza iniziale e di appuntamenti espositivi nei quali viene mostrata l'applicazione delle tecnologie nell'arte e nel design e di quello che è il loro impatto nella società contemporanea.

Un ulteriore passo in avanti nella direzione della Digital Art in Europa è stato fatto nel 1997 quando nasce a Karlsruhe, in Germania, il **Centro KZM per l'Arte e i Media** ^[13]. Si tratta del primo grande museo di Digital Art in Europa e di un istituto di ricerca, uno tra i primi al mondo ad ospitare esposizioni di arte digitale all'interno di un contesto istituzionale.

^[13] da Mark Tribe e Reena Jana /
New Media Art /
Colonia, 2006 /
p. 23

Nei vent'anni precedenti alla fondazione del Centro KZM, i principali forum espositivi per la Digital Art sono stati, oltre l'Ars Electronica e l'Inter-Society for the Electronic Arts, festival quali l'**European Media Arts Festival - EMAF** di Osnabruck, in Gemrania, il **Dutch Electronic Arts Festival** di Rotterdam, il **Next 5 Minutes** di Amsterdam, la **Transmediale** di Berlino e **VIPER** in Svizzera.

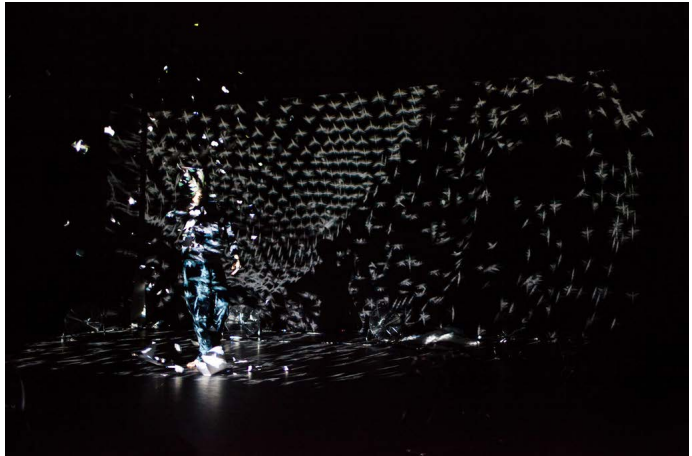




focus/VIPER

Città	Lucerna e Basilea, Svizzera
Nascita	1980 (Kriens) - 2006 (Basilea)
Tipologia	Festival annuale - 25 edizioni
Categoria	Cinema sperimentale, video e new media Art
Attività	Ricerca + diffusione + esposizione
Offerta	Performance Forum sui nuovi media Proiezioni Installazioni Concorso internazionale di film e video sperimentali

A12.



focus / EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL

Città	Osnabruck, Germania
Nascita	1981
Tipologia	Festival annuale
Categoria	Cinema e arte mediatica
Attività	Esposizione
Offerta	Proiezioni cortometraggi, lungometraggi, documentari e retrospettive Performance Conferenze Media-Campus delle università partner

A13.



focus / INTER SOCIETY FOR THE ELECTRONIC ARTS

Città	Utrecht, Olanda
Nascita	1988
Tipologia	Simposio annuale itinerante
Categoria	Arte, scienza e tecnologia
Attività	Diffusione + esposizione + creazione
Offerta	Conferenze accademiche Mostre Spettacoli Workshop

A14.



focus / TRANSMEDIALE

Città	Berlino, Germania
Nascita	1988
Tipologia	Festival annuale + rivista
Categoria	Arte, cultura e tecnologia nel post-digitale
Attività	Ricerca + diffusione + esposizione
Offerta	Conferenze e lecture Performance day/night Mostre Workshop Proiezioni

A15.



focus/FACT

Città	Liverpool, Regno Unito
Nascita	1989
Tipologia	Centro di ricerca e produzione
Categoria	Film, arte e tecnologie creative
Attività	Diffusione + esposizione
Offerta	Gallerie espositive Performance Cinema

A16.



focus / INSTITUTE FOR NEW MEDIA

Città	Francoforte, Germania
Nascita	1989
Tipologia	Piattaforma "plug-in"
Categoria	Nuovi media
Attività	Diffusione + esposizione
Offerta	Supporto a progetti individuali Mostre Conferenze Concerti

A17.



focus/NEXT 5 MINUTES

Città	Amsterdam, Olanda
Nascita	1993 -2003
Tipologia	Festival triennale internazionale
Categoria	Arte, politica e media
Attività	Diffusione
Offerta	Proiezioni Performance Installazioni sonore Conferenze Dibattiti

A18.



focus / DUTCH ELECTRONIC ARTS FESTIVAL

- Città** Rotterdam, V2_Center for Unstable Media
- Nascita** 1994 -2014
- Tipologia** Festival internazionale
- Categoria** Arte e tecnologia dei media
- Attività** Ricerca + creazione
- Offerta** Talk con artisti
Conferenze
Workshop

A19.



focus/SÒNAR

Città	Barcellona, Spagna
Nascita	1994
Tipologia	Festival internazionale
Categoria	Musica elettronica e arte multimediale
Attività	Diffusione + esposizione
Offerta	Concerti Sessioni di disc jockey Installazioni

A20.



focus / RESONATE FESTIVAL

Città	Belgrado, Serbia
Nascita	2012- 2020 (attualmente il dominio è in vendita)
Tipologia	Festival annuale (dalla durata di 6 giorni)
Categoria	Musica, arti visive e cultura digitale
Attività	Diffusione
Offerta	Dibattiti Conferenze

A21.



focus / PARIS IMAGES DIGITAL SUMMIT

Città	Parigi, Francia
Nascita	2014
Tipologia	Evento annuale
Categoria	Cinema e creazioni digitali
Attività	Diffusione
Offerta	Conferenze Digital Creation GENIE Awards Proiezioni Masterclass Fiera del lavoro

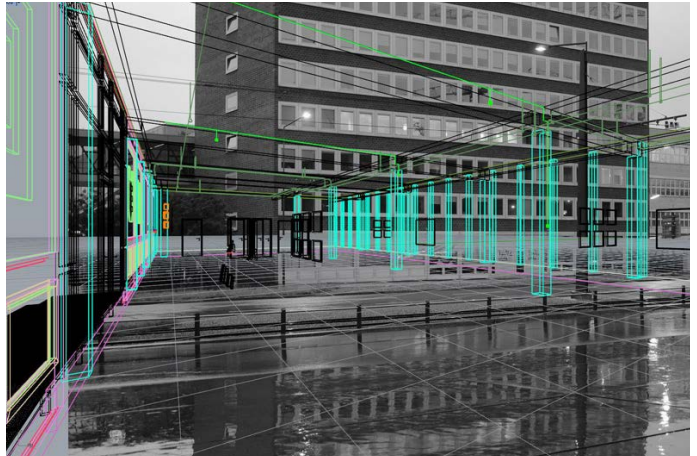
A22.



focus / MUSEUM OF DIGITAL ART (MUDA)

Città	Zurigo, Svizzera
Nascita	2016
Tipologia	Museo
Categoria	Estetica del codice, connessioni tra dati, algoritmi e società
Attività	Diffusione + esposizione
Offerta	Mostre Programmi educatvi per bambini e adulti Creazione e sostegno di piattaforme pubbliche di discussione dell'arte digitale Promozione di tecnologie basate sul codice

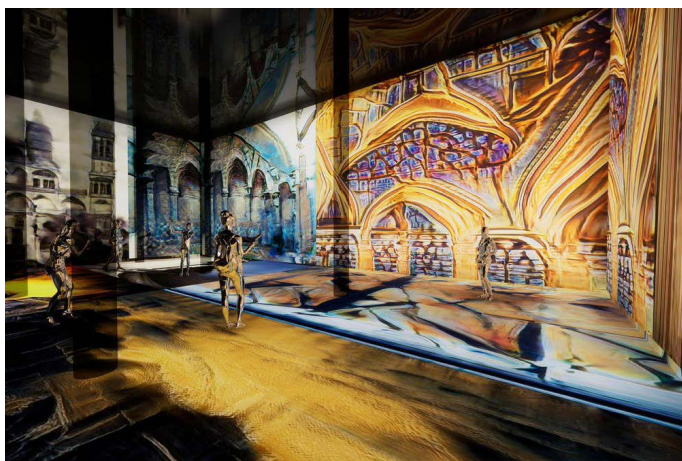
A23.



focus / MUSEUM OF CONTEMPORARY DIGITAL ART

Città	Londra, Regno Unito
Nascita	2019
Tipologia	Museo
Categoria	Arte digitale contemporanea
Attività	Diffusione + esposizione
Offerta	Mostre Residenze artistiche In Studio (serie di interviste con artisti e collettivi)

A24.



1.2.3 / Il ruolo del Cern di Ginevra

Ad oggi, uno dei laboratorio di ricerca scientifico più importante a livello internazionale e coinvolto in un ciclo di collaborazioni con artisti provenienti da tutto il mondo è il Cern di Ginevra.

Si tratta del più grande laboratorio di fisica quantistica e scienza delle particelle, situato al confine tra la Svizzera e la Francia.

Nonostante la sua natura strettamente scientifica, dal 2011 il Cern collabora a stretto contatto con quel ramo artistico che si occupa di sviluppo scientifico creando uno dei media center più importanti d'Europa.

Da 12 anni il centro di ricerca di Ginevra ospita un programma di residenze artistiche Arts at CERN, un luogo che permette l'incontro, o lo scontro, tra arte e scienza.

L'arte, così come la scienza, è un campo guidato dalla conoscenza e perciò artisti e scienziati sono soliti seguire percorsi comuni: dall'esplorazione alla ricerca, fino alla produzione e alla condivisione con le rispettive comunità e la società.

Gli artisti vengono selezionati attraverso una competition che permette loro di trascorrere successivamente del tempo nei laboratori, lavorando con scienziati e ingegneri del CERN.

"Questi scambi creativi hanno visto notevoli collaborazioni e hanno portato a eccezionali creazioni ispirate alla fisica in una vasta gamma di forme d'arte. [...] nel 2018 abbiamo lanciato un nuovo programma di mostre ed eventi, derivante esclusivamente dai nostri programmi di residenza" ^[14].

^[14] <https://arts.cern/programme/exhibitions-events>
pagina web Arts at CERN

Il programma Arts at CERN è suddiviso in percorsi paralleli.

Collide at CERN è il programma internazionale di residenza artistica annuale nato nel 2011, organizzato ogni 3 anni in collaborazione con una città.

Questo programma di ricerca è possibile grazie a diverse istituzioni internazionali sparse per l'Europa che, attraverso una stretta collaborazione, forniscono, nella seconda parte del programma di residenza, un luogo fisico dove l'artista può di fatto realizzare l'opera.

Fino al 2015, la collaborazione del CERN è stata con l'Ars Electronica di Linz, dal 2016 al 2019 è stato invece coinvolto il centro per l'arte contemporanea FACT (Foundation for Art and Creative Technology) di Liverpool, mentre dal 2019 ad oggi il CERN collabora con il Consiglio comunale di Barcellona e l'Istituto della cultura di Barcellona nella creazione di un dialogo attivo tra arte e scienza ai massimi livelli.

Accelerate at CERN, nato contemporaneamente a *Collide*, è invece un programma di residenza accelerato della durata di 1 mese, con stipendio e copertura delle spese di viaggio, vitto e alloggio.

Si tratta di un premio specifico per paese per artisti provenienti dal tutto il mondo ^[15].

Infine, *Connect at CERN* è l'ultima iniziativa lanciata nell'aprile 2021 e si tratta di un programma di residenze per promuovere la sperimentazione nell'arte e nella scienza in Svizzera, in collaborazione con il Swiss Art Council Pro Helvetia.

Connect offre due tipologie di residenza: la prima, rivolta solo ad artisti svizzeri, ha una durata di 3 mesi ogni 2 anni,

^[15] da Marco Mancuso /
Arte, tecnologia e scienza. Le art
industries e i nuovi paradigmi di
produzione nella new media art
contemporanea /
Milano, 2018 /
p. 56

la seconda è una residenza combinata tra CERN e un'altra sede internazionale (scelta tra Cile, Sudafrica, Brasile e India) che si svolge ogni anno.

Infine, il programma dalla durata di una settimana *Guest Artists* è rivolto ad artisti provenienti da tutto il mondo per esplorare ulteriori idee sull'arte e la fisica.

Oltre alle residenze artistiche, il CERN propone differenti programmi tra cui commissioni d'arte, mostre ed eventi.

Il CERN rappresenta un punto chiave nel panorama dell'arte contemporanea e nella produzione artistica, anche inerente all'applicazione delle nuove tecnologie digitali.

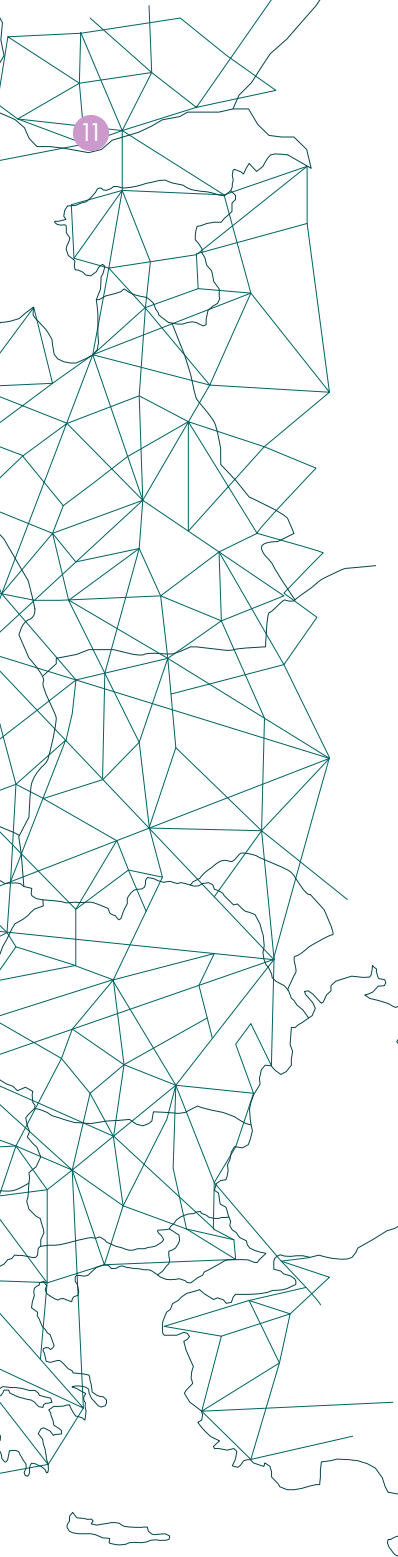
Inoltre, si pone sulla scena internazionale come l'istituzione europea più importante volta a promuovere un reale scambio tra i laboratori di ricerca scientifica e tecnologica e la produzione artistica, generando una fitta rete di collaborazioni.

Il suo coinvolgimento nell'ambito dell'arte contemporanea consolida il naturale legame che negli anni Sessanta si era instaurato tra i laboratori accademici di ricerca e gli artisti dell'epoca, mantenendo vivo lo spirito iniziale della Digital Art e di ciò che ne permise la nascita e lo sviluppo.



A25. Mass /
Pierre Pauze e June Baltazard /
exhibition *Arts at CERN* presso la
Barcelona Science Biennial /
2021





1.2.4 / Media center europei

1. ARTS AT CERN, Ginevra CH
2. ARS ELECTRONICA, Linz AT
3. FUTURE EVERYTHING, Manchester UK
4. LIGHTHOUSE, Brighton UK
5. NODE INSTITUTE, Berlino DE
6. CENTRO KZM, Karlsruhe DE
7. MEET, Milano IT
8. MEDIALAB MATADERO, Madrid ES
9. LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN, Gijón ES
10. NOTAM, Oslo NO
11. AALTO MEDIALAB, Helsinki FI
12. V2_LAB, Rotterdam NL
13. MEDIAMATIC, Amsterdam NL
14. WAAG FUTURELAB, Amsterdam NL
15. BALTAN LABORATORIES, Eindhoven NL
16. IMAL, Bruxelles BE
17. SCIENCE GALLERY, Dublino - Londra - Berlino - Rotterdam

focus / FUTURE EVERYTHING

Città Manchester, Regno Unito

Nascita 1995

Finanziamento Arts Council England

Motto Riunire le persone per scoprire, condividere e sperimentare nuove idee per il futuro

Obiettivi Esplorare il punto di incontro tra tecnologia, società e cultura producendo e curando arte pubblica ed eventi culturali su larga scala, organizzando laboratori, attività di design partecipativo e residenze artistiche

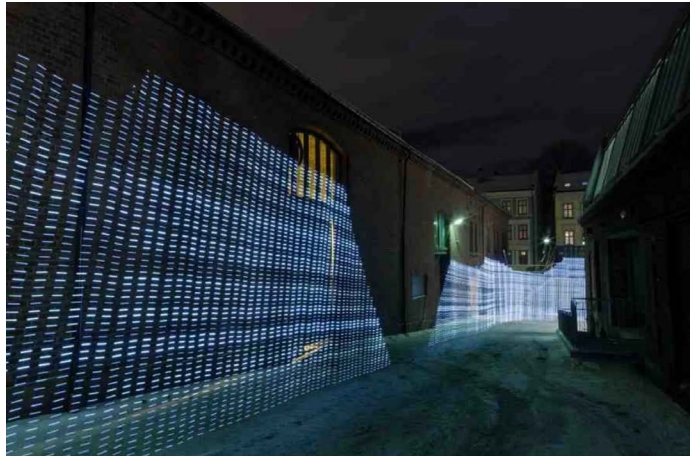
A26.



focus / LIGHTHOUSE

Città	Brighton, Regno Unito
Nascita	1990 circa
Finanziamento	Arts Council England, Art Fund, Sussex Community Foundation, donazioni private e entrate commerciali
Motto	Generare un settore creativo diversificato e inclusivo per gli artisti digitali
Obiettivi	Attraverso residenze artistiche, mostre ed eventi, offrire a giovani artisti l'opportunità di sbloccare il proprio potenziale, esplorare una carriera creativa, godere di esperienze culturali, indipendentemente dalla classe, dal genere o dall'etnia

A27.



focus/NODE INSTITUTE

Città Berlino, Germania

Nascita 2008, dai designer David Brüll e Stefan Kraus

Finanziamento Istituzioni pubbliche e società private

Motto Potenziare le comunità di programmazione visiva

Obiettivi Integrare la grande ricchezza di tutorial generati dagli utenti con un percorso di apprendimento organizzato adatto ai professionisti e agli studenti attraverso corsi online gratuiti e non, webinar ed eventi

A28.



focus / CENTRO KZM

Città Karlsruhe, Germania

Nascita 1989

Finanziamento città di Karlsruhe e Stato del Baden-Württemberg

Motto Esplorare le possibilità creative di collegare le arti tradizionali e le tecnologie dei media, ottenendo risultati innovativi per il futuro

Obiettivi Portare avanti le arti classiche nell'era digitale, riunendo artisti, studiosi e scienziati di varie discipline e organizzando conferenze, dibattiti, performance e mostre ma soprattutto offrendo laboratori di ricerca e produzione

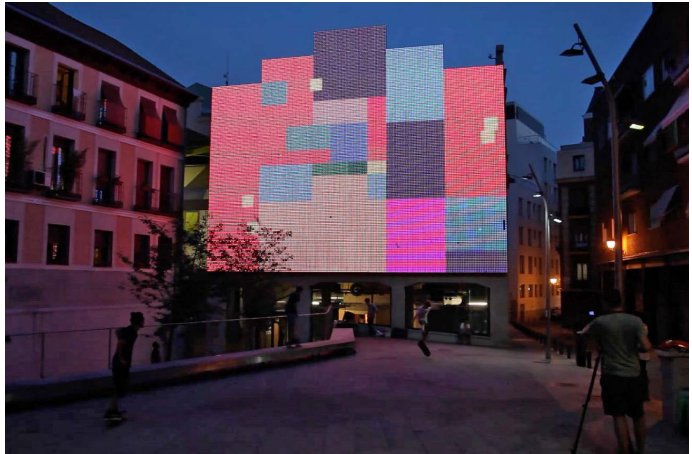
A29.



focus / MEDIALAB MATADERO (EX PRADO)

Città	Madrid, Spagna
Nascita	2000
Finanziamento	Dipartimento di Cultura, Turismo e Sport del Comune di Madrid
Motto	Esplorare le forme di sperimentazione e apprendimento collaborativo scaturite dalla cultura digitale
Obiettivi	Attraverso attività di ricerca e produzione di opere culturali incentrate su società, scienza, arte e tecnologie digitali, il Centro mira a svolgere un ruolo di trasformazione delle istituzioni culturali organizzando fab-lab, workshop cittadini, laboratori per bambini e adulti, residenze artistiche, iniziativa "Madrid ascolta"

A30.



focus / LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACION

Città Gijon, Spagna

Nascita 2007

Finanziamento Fundación La Laboral. Centro de Arte, Creación Industrial y Promoción Cultural

Motto Promuovere e diffondere l'arte e la creazione industriale

Obiettivi Generare e condividere conoscenze legate all'uso creativo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, offrendo ad un vasto pubblico una programmazione trasversale e integrata

A31.



focus/NOTAM

Città Oslo, Norvegia

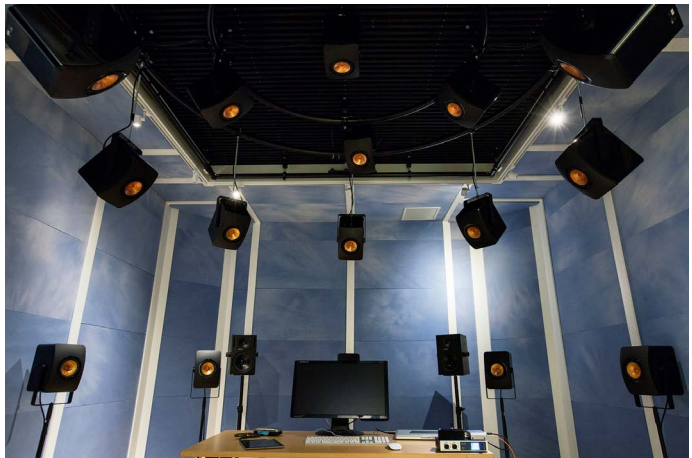
Nascita 2000

Finanziamento Arts Council Norway, Nordic Culture Point e Komponistenes vederlagsfond

Motto Promuovere approcci innovativi al suono, alla musica e all'arte attraverso i tradizionali confini disciplinari

Obiettivi Facilitare ed aiutare nella composizione, ricerca, sviluppo, educazione e comunicazione, offrendo corsi, pubblicazioni e produzioni artistiche ma anche organizzando mostre e collaborando con gallerie e organizzatori di spettacolo

A32.



focus / AALTO MEDIALAB

Città Helsinki, Finlandia

Nascita 1994

Finanziamento European Media Masters Program (EMMA) e Università Aalto

Motto Esplorare, scoprire e comprendere le nuove tecnologie digitali e il loro impatto sulla società

Obiettivi Promuovere l'istruzione e la ricerca multidisciplinare nell'ampio campo dei nuovi media e della creatività digitale attraverso un programma accademico promosso dal Dipartimento di Media della School of Arts and Design

A33.



focus/V2_CENTER FOR UNSTABLE MEDIA

Città Rotterdam, Olanda

Nascita 1981

Finanziamento Città di Rotterdam e Creative Industries Fund NL

Motto Presentare, produrre, archiviare e pubblicare ricerche che investigano il rapporto tra arte, tecnologia e società

Obiettivi Osservare e studiare i cambiamenti che le nuove tecnologie producono all'interno della società contemporanea, promuovendo conferenze, workshop, meeting ed esposizioni rivolte ad artisti, designer, scienziati, teorici e sviluppatori di software e hardware

A34.



focus / **MEDIAMATIC**

Città Amsterdam, Olanda

Nascita 1983

Finanziamento Mondriaan Fonds, Stimuleringsfonds voor de Creatieve Industrie e Amsterdams Fonds voor de Kunst

Motto Arte, natura, biologia e cibo

Obiettivi Attraverso conferenze, workshop e progetti artistici, si ricerca come arte, design e scienza si fondono per sperimentare nuovi materiali (vivi e non convenzionali), contribuendo sempre ad un'economia circolare

A35.



focus/WAAG FUTURELAB

Città Amsterdam, Olanda

Nascita 1994

Finanziamento Città di Amsterdam e Ministero dell'Istruzione, della Cultura e della Scienza

Motto Contribuire alla ricerca, alla progettazione e allo sviluppo di una società equa e sostenibile attraverso la tecnologia

Obiettivi Elaborare progetti che combinano arte, scienza, sociale e tecnologia coinvolgendo direttamente gli artisti, i creativi e gli utenti stessi; ricercare collettivamente le tecnologie emergenti attraverso i laboratori organizzati, sperimentando e progettando alternative sulla base dei valori pubblici

A36.



focus / BALTAN LABORATORIES

Città Eindhoven, Olanda

Nascita 2008

Finanziamento Cultuur Eindhoven, Provincie Noord-Brabant e Creative Industries Fund NL

Motto Esplorare come potrebbe essere il laboratorio multimediale del futuro

Obiettivi Attraverso la collaborazione, progetti di ricerca e pubblicazioni pubbliche, mira a sviluppare e condividere ricerche e strumenti innovativi riguardanti il rapporto tra arte, design e cultura tecnologica

A37.



focus/IMAL

Città Bruxelles, Belgio

Nascita 1999

Finanziamento Creative Europe, Cultuur Brussels, Innoviris Brussels, Visit Brussels, Francophones Brussels, Loterie Nationale, Fédération Wallonie-Brussels, Vlaanderen Verbeelding Werkt, Région de Bruxelles-capitale, Fondantion Orange, Selligent Marketing Cloud

Motto Diffondere le pratiche artistiche attraverso l'uso creativo e critico delle nuove tecnologie

Obiettivi Visite, workshop, masterclass, mostre e programmi di residenza artistica mirano a supportare processi di sviluppo, ricerca e produzione di opere

A38.



focus / SCIENCE GALLERY

Città Dublino, Londra, Berlino, Rotterdam

Nascita 2008

Finanziamento Trinity College Dublin, King's College London, Erasmus MC, Technische Universität Berlin+ partner privati locali

Motto Consentire ai giovani di sviluppare le competenze di cui hanno bisogno per il 21° secolo

Obiettivi Situata nei campus delle principali università, porta gruppi di ricerca, personale e studenti in dialogo con le arti, la comunità creativa e il pubblico; il programma in continua evoluzione di mostre, eventi e workshop esplorano le tendenze attuali e future della scienza e dell'arte

A39.



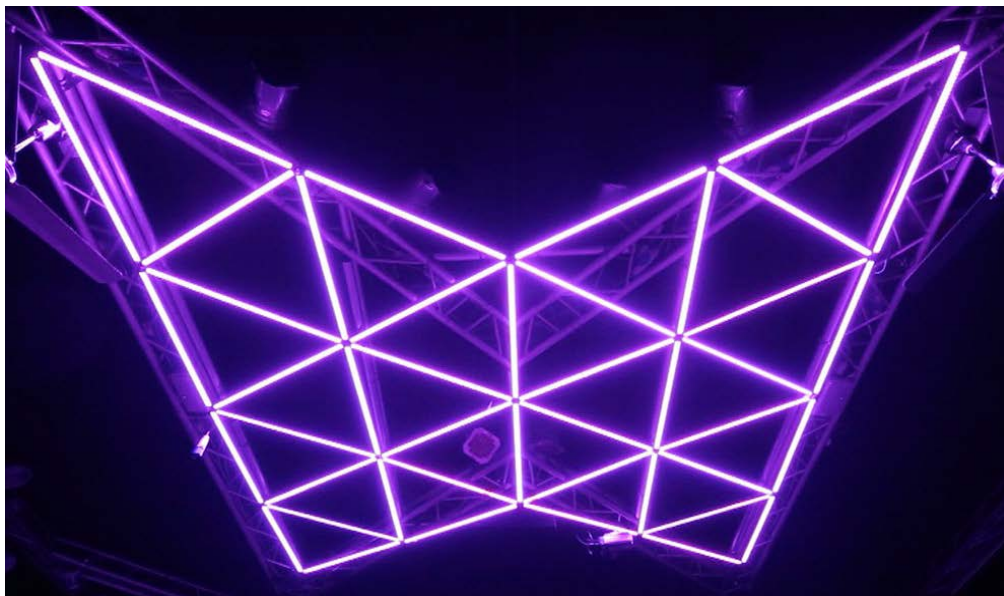
I.3

Digital Art in Italia //

Nonostante la Digital Art sia ancora un campo artistico poco considerato e valorizzato in Italia, dagli anni Novanta la scena digitale ha iniziato a formarsi, a crescere fino ad arrivare, oggi, ad essere ricca di artisti, professionisti, studi, ma anche di centri di ricerca e diffusione, editoriali e festival.

Fondamentale è il ruolo che il Ministero degli Affari Esteri ricopre per la promozione e la diffusione dell'arte digitale italiana, attraverso l'organizzazione di mostre ed eventi che nascono con l'obiettivo di esportare a livello internazionale il lavoro di alcune figure di spicco.

Inoltre, molte istituzioni artistiche italiane storiche stanno lavorando negli ultimi anni per avvicinare il pubblico al mondo della Digital Art, tra le tante Palazzo Strozzi a Firenze con la mostra *Let's Get Digital*, conclusa a luglio 2022 che affrontava le nuove frontiere tra reale e digitale, e il Museo della Permanente di Milano con la mostra *DART 2121* sul mondo della Crypto Art, arrivata alla sua seconda edizione nell'aprile 2022.



A40. Expect Nothing studio /
installazione di light art /
Bright Festival 2021, Lipsia

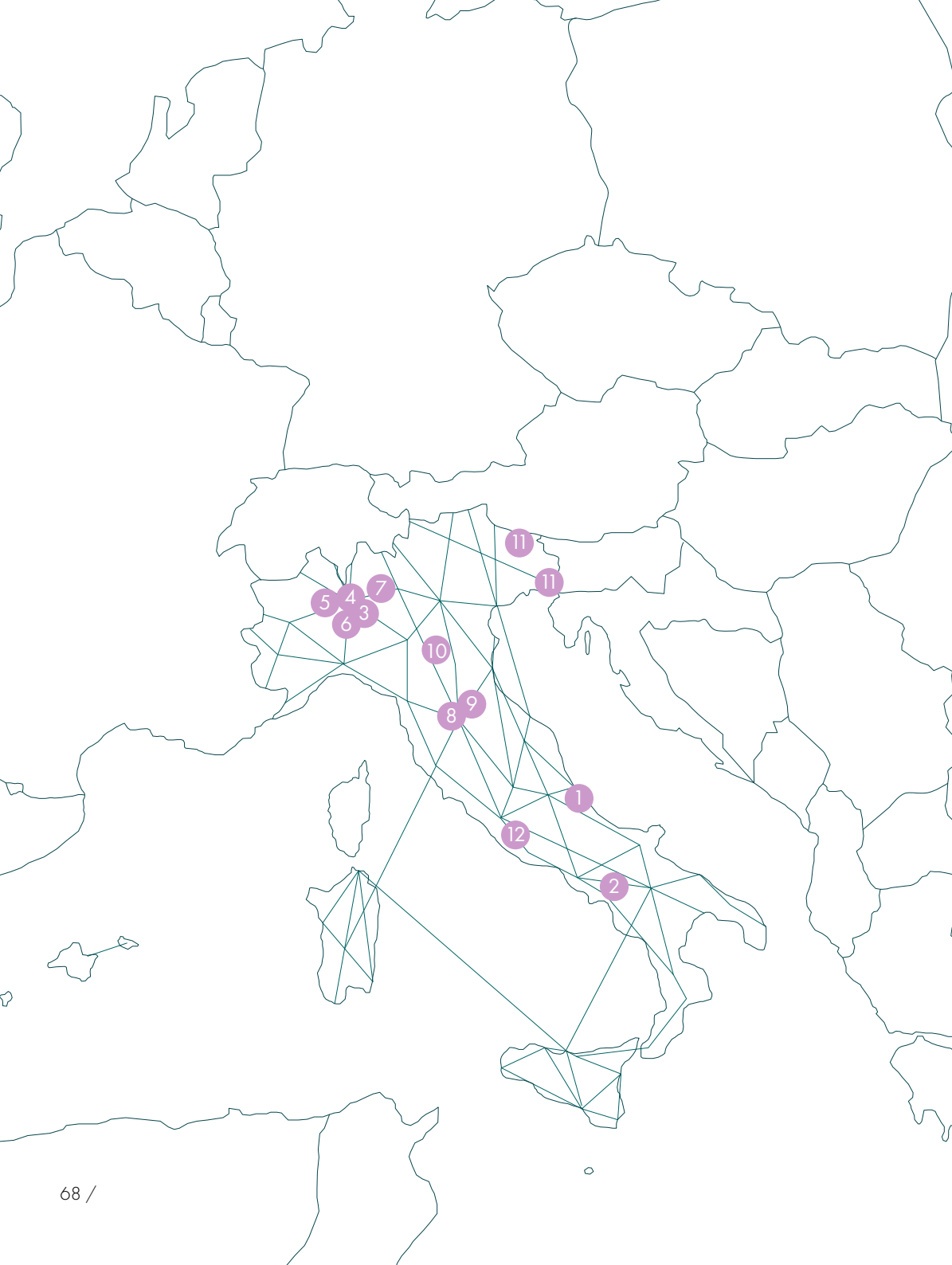
1.3.1 / I festival

Il Ministero degli Affari Esteri è partner attivo di molte iniziative culturali promosse su territorio italiano e non, in particolare ha da poco avviato la *Farnesina Digital Art Experience*, un'iniziativa internazionale itinerante che ha l'obiettivo di valorizzare e promuovere le eccellenze italiane che operano nel settore artistico digitale, attraverso l'organizzazione di spettacoli, mostre ed esibizioni o la partecipazione a manifestazioni internazionali.

Questo progetto, già arrivato in Grecia, Francia, Spagna, Germania, Irlanda, Argentina e Messico, è possibile grazie alla collaborazione con le Ambasciate; la direzione artistica è di Stefano Fake ^[16].

^[16] Stefano Fake è un artista visivo italiano che lavora con luce, video, suono, fotografia, sculture per creare esperienze d'arte immersiva.

Nel 2001 ha creato lo studio di videoarte The Fake Factory, punto di riferimento per le installazioni contemporanee di video arte e la new media art.



/ Eventi digital italiani

1. PEAM, Pescara (2003 - 2006)
2. INTERFERENZE, Avellino (2003 -)
3. MIXEDMEDIA, Milano (2006)
4. MEET THE MEDIA GURU, Milano (2005 -)
5. MILANO DIGITAL WEEK, Milano (2018 -)
6. VIDEO SOUND ART FESTIVAL, Milano (2011 -)
7. KERNEL FESTIVAL, Monza (2011 -)
8. BRIGHT FESTIVAL, Firenze (2019 -)
9. ARTS FOR FUTURE FESTIVAL, Firenze (2022)
10. NODE FESTIVAL, Modena (2008 -)
11. INVISIBLE CITIES FESTIVAL, Trieste/Gorizia (2015 -)
12. MEDIA ART FESTIVAL, Roma (2015 - 2017)

focus / PESCARA ELECTRONIC ARTISTS MEETING (PEAM)

Fondatori Artificialia

Città Pescara

Edizioni 2003 - 2006

Sostenitori Associazione Culturale Gramigna e Art Café Ecoteca

Categoria Arte elettronica e musica digitale

Obiettivi Fornire una nuova chiave interpretativa delle relazioni tra uomo e tecnologia attraverso il coinvolgimento di artisti, curatori ed esperti

A41.



focus / INTERFERENZE NEW ARTS FESTIVAL

Fondatori	Associazione Culturale Caudina Interzona
Città	San Martino Valle Cuadina (Avellino)
Edizioni	2003 - in corso
Sostenitori	Istituti di ricerca (nazionali ed internazionali) e istituzioni locali
Categoria	Arte, nuove tecnologie, suono e culture rurali
Obiettivi	Mettere in contatto la cultura digitale con i luoghi italiani meno contaminati dalla tecnologia, quelli rurali appunto

A42.



focus / MIXEDMEDIA

Fondatori Limitezzero + Digicult

Città Milano - Hangar Bicocca

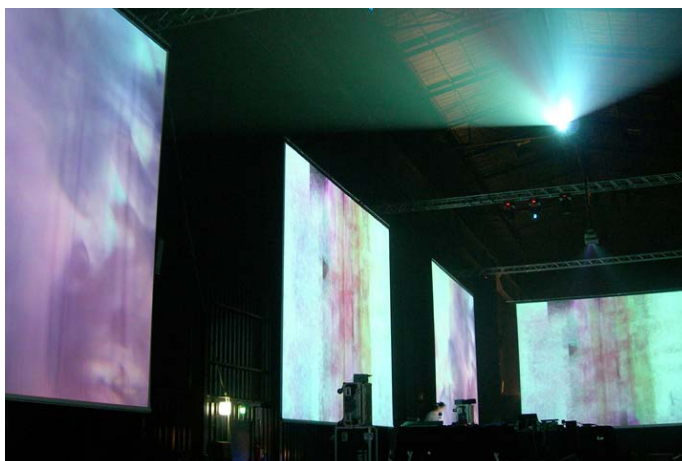
Edizioni 2006

Sostenitori Pirelli Hangar Bicocca

Categoria Video e sound art, media art, architettura

Obiettivi Stabilire percorsi e connessioni tra gli attori coinvolti aiutando a definire il modo in cui il digitale sta cambiando le strutture culturali di oggi, promuovere la crescita del dialogo intorno ai nuovi media attraverso un approccio creativo e inaspettato

A43.



focus / VIDEO SOUND ART FESTIVAL

Fondatori	Video Sound Art
Città	Milano
Edizioni	2011 - in corso
Sostenitori	Comune di Milano + partner culturali privati
Categoria	Video e sound art
Obiettivi	Testare la capacità di adattamento dell'arte all'interno della società, in sedi abitate dalla comunità: scuole pubbliche, sotterranei, sale teatrali, impianti sportivi e sedi scientifiche; i progetti sono finalizzati a creare una connessione tra le opere e i luoghi individuati

A44.



focus / KERNEL FESTIVAL

Fondatori AreaOdeon

Città Monza

Edizioni 2011 - in corso

Sostenitori Comune di Monza

Categoria 3D mapping, performance video, installazioni light e sound art

Obiettivi Mettere in contatto i giovani artisti emergenti con quelli più affermati, con la speranza di creare un network di contatti e collaborazioni per diffondere questi ambiti di lavoro e ricerca.

A45.



focus / BRIGHT FESTIVAL

Fondatori /

Città Firenze

Edizioni 2019 - in corso

Sostenitori Comune di Firenze, Camera di Commercio Firenze, Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale, Istituto Italiano di Cultura e numerosi partner privati internazionali

Categoria Innovazione, nuove tecnologie e musica

Obiettivi Promuovere la creatività digitale attraverso attività di istruzione e intrattenimento, in collaborazione con aziende, università e artisti da tutto il mondo

A46.



focus / ARTS FOR FUTURE FESTIVAL

Fondatori Crossmedia Group

Città Firenze

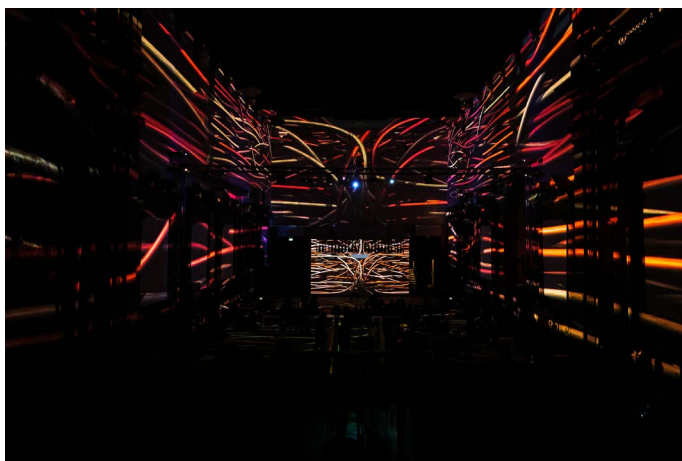
Edizioni 2022

Sostenitori /

Categoria Arte immersiva, intelligenza artificiale, metaverso e NFT

Obiettivi Trovare il nuovo modo di esprimere arte e cultura attraverso le ultime tecnologie, come forma di mediazione culturale

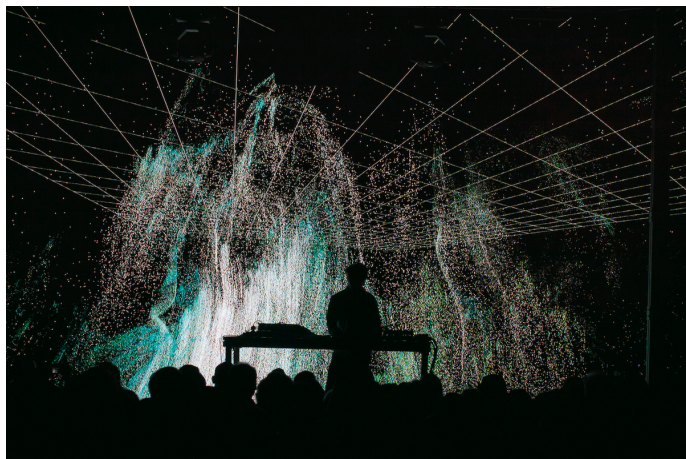
A47.



focus / NODE FESTIVAL

Fondatori	Filippo Aldovini, Fabio Bonetti e Anna Bartolacelli
Città	Modena
Edizioni	2008 - in corso
Sostenitori	Comune di Modena
Categoria	Musica, performing arts e arti visive
Obiettivi	Sperimentare nuove forme di espressione, riempiendo spazi con nuovi suoni e nuove immagini attraverso performance e installazioni

A48.



focus / INVISIBLE CITIES FESTIVAL

Fondatori Associazione Quarantasettezeroquattro

Città Trieste / Gorizia

Edizioni 2015 - in corso

Sostenitori Comune di Gorizia, Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia, Camera di Commercio della Venezia Giulia, Fondazione Cassa di Risparmio di Gorizia

Categoria Teatro, danza, video, musica classica ed elettronica

Obiettivi Promuovere il dialogo tra le arti performative, i linguaggi digitali e gli spazi urbani, promuovendo la sperimentazione e la contaminazione

A49.



focus / MEDIA ART FESTIVAL

Fondatori Fondazione Mondo Digitale

Città Roma

Edizioni 2015 - 2018

Sostenitori MAXXI, Epson, Accademia delle Belle Arti di Roma, Palazzo delle Esposizioni, Ambasciata americana

Categoria Sound e video art, applicazioni robotiche

Obiettivi Interrogandosi sul rapporto tra creatività naturale e intelligenza artificiale, riflettendo sulle potenzialità della media art per comprendere le urgenze culturali e sociali e interpretare la complessità contemporane

A50.



1.3.2 / I centri di diffusione onsite - online

Il nostro Paese si è sempre dimostrato “curioso” nei confronti del mondo digital, lo ha osservato, studiato, ha creato dibattiti, promosso la ricerca delle sue differenti e numerose forme.

Un interessante esempio è **Neural**, un magazine nato nel 1993 da Alessandro Ludovico e Ivan Lusco, a Bari.

Una rivista che inizialmente affrontava argomenti strettamente legati al movimento cyberpunk, alla musica elettronica e alla realtà virtuale e, successivamente, di new media art, e-music e hacktivism, ponendosi come il nodo principale di una rete più ampia che collega le culture digitali alle controculture.

Sulla scena italiana troviamo un'altra importante piattaforma che ha lo scopo di “*dare voce e visibilità a una nuova generazione di autori interessati all'impatto delle tecnologie digitali sull'arte e sul design contemporaneo, allargando il loro circuito professionale a livello nazionale e internazionale e rompendo al contempo le rigide regole editoriali da stampa, sfruttando le potenzialità di Internet per crescere e diffondersi*” ^[17].

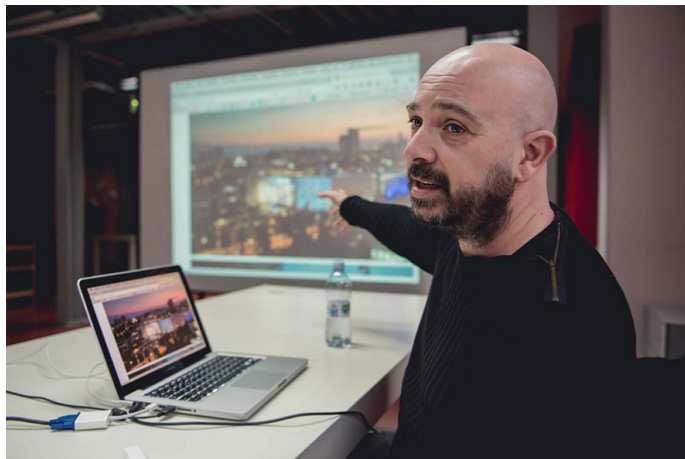
Si tratta di **DIGICULT**, una risorsa online nata nel 2005 da Marco Mancuso e che vede critici, curatori, teorici, docenti, ricercatori, giornalisti entrare in dialogo con le principali istituzioni, festival, gallerie, centri di ricerca e accademie nazionali e internazionali.

DIGICULT si occupa di raccogliere e pubblicare news di eventi, festival, meeting, workshop e mostre a livello internazionale, call per artisti, ricercatori e professionisti, pubblicazioni, presentazioni di progetti artistici e di ricerca

[17] www.digicult.it/it/about/
introduzione alla piattaforma
online DIGICULT

ma genera anche interviste con i protagonisti, report dei principali eventi e approfondimenti critici e teorici. Dal 2013 il network è impegnato anche nella pubblicazione di un Journal scientifico, Digimag, uno strumento ibrido che riflette la complessità della produzione artistica e culturale contemporanea, include articoli e saggi focalizzati su tematiche specifiche relative al rapporto tra arte, design, tecnologia e scienza.

La piattaforma DIGICULT rappresenta una vera e propria eccellenza italiana e l'importanza che riveste si riflette nel suo inserimento nei principali archivi, network e istituzioni accademiche internazionali, inclusi il MIT WorldCat, il Schweizerisches Institut für Kunstwissenschaft SIK-ISEA, Zürich, Switzerland e Rhizome ^[18].



^[18] Rhizome è uno spazio online ibrido fondato dall'artista Mark Tribe nel 1996. Nato inizialmente come mailing list, sin da subito è stato riconosciuto come una delle più importanti organizzazioni non-profit dedicate all'arte e alla cultura digitale.

A51. Marco Mancuso /
critico e curatore /
fondatore e direttore di DIGICULT

Infine, il **Link Art Center** fondato il 9 marzo 2011 da Lucio Chiappa, Fabio Paris e Domenico Quaranta è una piattaforma priva di una sede fisica che negli anni si è dedicata a conoscere, riconoscere, indagare e criticare l'impatto che il digitale ha avuto e che continua ad avere sulla cultura, la società, la politica e l'economia.

Dopo otto anni di intensa attività ibrida a cavallo tra l'organizzazione di mostre, lo spazio espositivo online e la casa editrice indipendente, ha deciso di concludere la propria esperienza come promotore e diffusore di cultura, consapevole di aver favorito una maggiore espansione e consapevolezza delle "arti dell'età dell'informazione".

Nonostante ciò, i fondatori hanno deciso che il sito linkartcenter.eu, la piattaforma editoriale Link Editions e la galleria online Link Cabinet dovessero rimanere accessibili e consultabili da tutti.



A52. Link Art Center /
Brescia

1.3.3 / 59^a Biennale di Venezia

A questi scenari più recenti si aggiunge il lavoro che alcune istituzioni centenarie stanno da poco tempo svolgendo nel loro campo, aggiornandosi e seguendo quello che è l'inevitabile sviluppo del mondo dell'arte.

Ne è un eccellente esempio la Biennale di Venezia che nella sua ultima edizione, la 59esima (23 aprile - 27 novembre 2022), ha deciso di esporre per la prima volta opere proprie della cultura NFT, tra le più recenti del mondo digital.

Il debutto del digitale nella storica mostra veneziana è avvenuto nel padiglione del Camerun, situato a Palazzo Ca' Bernardo Molon; qui si trovano ventisette opere realizzate da artisti provenienti da tutto il mondo, di cui quattro italiani.

La mostra in questione è stata organizzata dal Global Crypto Art DAO, collettivo nato in tempi recentissimi (dicembre 2021) che ha l'obiettivo di riunire diversi soggetti del sistema dell'arte.

Nuove frontiere, innovative ma anche incerte ed effimere, che non limitano però l'interesse di un Paese conosciuto in tutto il mondo per il proprio patrimonio culturale e artistico ma che anzi vengono osservate e studiate con curiosità ed interesse, con le quali si crea un dialogo e uno scambio continuo con l'obiettivo di creare nuovi scenari futuri.

I.4

Milano Digital Week //

"Milano Digital Week 2022 vuole indagare come sia possibile un sano sviluppo nel rispetto dei limiti che sono ormai cogenti in ogni ambito. [...] Un appello a sviluppare una nuova società avendo ben presente i limiti sociali (a partire dai temi demografici e della crescente disuguaglianza), economici (nel pieno di una finanziarizzazione globale e pervasiva che tende a escludere il lavoro) e, naturalmente, ambientali. [...] dai problemi etici legati a privacy e algoritmi fino alle disuguaglianze socio-economiche, dagli impatti ambientali del e nel lavoro, fino ai limiti epistemologici legati alle nuove frontiere dell'Intelligenza Artificiale; passando per le difficoltà che affrontano quotidianamente studenti e professori in una didattica nuova e vecchia al contempo, e una sanità che deve saper affrontare nuove sfide senza perdere gradienti di accessibilità"^[19].

^[19] www.milanodigitalweek.com/
Call per la Milano Digital Week
2022

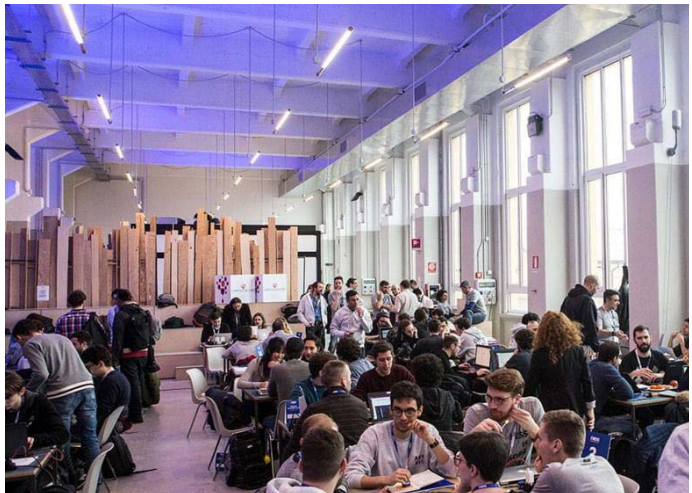
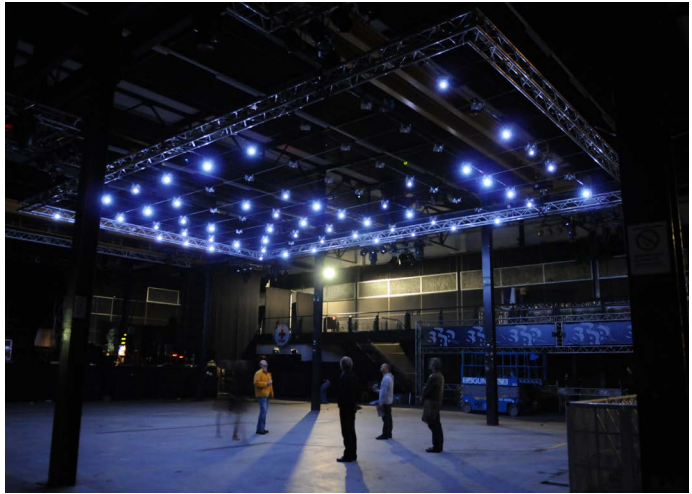


A53. Conferenza stampa per la prima edizione di Milano Digital Week / Palazzo Marino, Milano 2019

La Milano Digital Week è il più grande evento italiano dedicato all'educazione, alla cultura e all'innovazione digitale che dal 2018 viene promosso dal Comune di Milano e realizzata da IAB Italia, Cariplo factory e Hublab.

L'obiettivo di Milano Digital Week è quello di creare una riflessione sullo sviluppo che vede il digitale come un mezzo e un veicolo di conoscenza, relazioni e condivisione, focalizzandosi sulla valorizzazione delle esperienze e degli approcci alla tecnologia che si manifestano nei cluster: salute, educazione, società, città, welfare, mobilità, business, sicurezza, software, manifattura, data e pagamenti digitali, comunicazione e arte.

A54. Installazione e workshop /
BASE Milano /
Milano Digital Week 2019



Il digitale infatti è entrato a far parte non solo della vita privata dei cittadini ma, soprattutto, di quella pubblica: Milano cambia, cresce, si evolve giorno dopo giorno attraverso il digitale.

All'evento vengono coinvolte dunque aziende, istituzioni, università, startup, centri di ricerca, associazioni e tutte le realtà che vogliono aprirsi ai cittadini, raccontando i numerosi volti della Milano digitale e lo fanno attraverso workshop, laboratori, tavole rotonde, conferenze, ma anche mostre, concerti e performance, organizzate in varie location in giro per la città, definendo un vasto network in cui incontrarsi, informarsi e confrontarsi.

1.4.1 / Milano in Digitale

La MDW affonda parte delle sue radici in un'altra iniziativa, una piattaforma di eventi incentrati sulla cultura artistica legata alle nuove tecnologie, che prende il nome di Milano in Digitale.

Anch'essa promossa dal Comune di Milano e da Fondazione Cariplo nasce nel 2006 come concorso, il cui principale obiettivo era quello di sostenere i giovani artisti; l'iniziativa ha fatto crescere i propri obiettivi in modo multidisciplinare lavorando tra arte e nuove tecnologie.

Ciò è stato fatto annualmente attraverso festival, mostre, conferenze, premi e workshop, caratteristica comune proprio alla Milano Digital Week, ma anche attraverso *Meltingpot - cantiere creativo per la new media art*.

Si tratta di un'iniziativa nata nel 2011 per promuovere la produzione e la formazione di opere multimediali, un vero e proprio luogo fisico di scambio e sperimentazione in cui vengono messi a disposizione degli artisti selezionati gli spazi e il budget per la realizzazione dei loro lavori.

L'impegno di Milano in Digitale è stato portato avanti fino al 2012, anno della sua ultima edizione.

La relazione tra Milano in Digitale e la Milano Digital Week è chiara, così come gli obiettivi che entrambe condividono.

Possiamo affermare che la Milano Digital Week è un'evoluzione dell'iniziativa Milano in Digitale e che, oltre alla relazione tra arte e tecnologia, pone l'attenzione al rapporto che la tecnologia ha con la città e con il cittadino stesso in ogni ambito della sua vita.

1.4.2 / MEET the Media Guru

È doveroso ricordare, su territorio milanese, un'altra istituzione che opera parallelamente alla Milano Digital Week e che dal 2005 contribuisce alla ricerca e alla diffusione della cultura digital attraverso un ciclo di incontri e confronti internazionali con lo scopo di mettere in circolo idee, esperienze e progetti.

Il Meet the Media Guru è ancora oggi attivo e testimonia l'interesse per il mondo digitale e i suoi cambiamenti attraverso l'organizzazione di incontri, conferenze, workshop.

La piattaforma è attualmente gestita dal MEET Digital Culture Center da dopo la sua fondazione, avvenuta nel 2018 per opera di Maria Grazia Mattei, la stessa figura che, dalla sua creazione, guida il progetto del MEET the Media Guru.



A55. locandina NEXT STEP /
festival IF, immagina il futuro /
novembre 2012

[MILANO]

2.1

La città e la cultura //

Milano, oltre ad ospitare annualmente l'evento della Digital Week, ospita molte altre manifestazioni, numerose mostre, conta centinaia di spazi espositivi e alcuni tra i musei più interessanti ed innovativi, non solo in Italia ma anche in Europa.

Si tratta infatti di una delle principali capitali europee per la promozione dell'arte e della cultura, proprio per il patrimonio artistico e culturale che il nostro Paese offre.

2.1.1 / Eventi e mostre

Tra le numerose istituzioni culturali che troviamo su territorio milanese, sono molte quelle che si stanno avvicinando al mondo della Digital Art, inglobando nel loro campo di indagine questo ambito artistico.

Tra queste, particolare attenzione va al lavoro che **Triennale Milano** sta svolgendo da qualche anno.

La Triennale è tra le istituzioni milanesi che dal 1923 si occupa della promozione del design, dell'architettura e della cultura contemporanea.

Lavorando con tematiche contemporanee, anche la cultura digitale ha iniziato ad interessare la ricerca della Triennale che negli ultimi anni si è impegnata nell'organizzazione di eventi, talk, mostre, installazioni, opere teatrali.

Promuovendo riflessioni e dibattiti, Triennale Milano vuole analizzare il contesto nel quale viviamo, caratterizzato da un forte legame tra software e hardware.

L'attenzione si sposta sul ruolo che il digitale, nelle sue differenti applicazioni, ha nelle nostre vite; non si tratta semplicemente di esporre opere d'arte appartenenti alla cultura della Digital Art ma riguarda la creazione, attraverso diverse metodologie, di una riflessione più profonda da parte dello spettatore.

Attraverso le mostre, il mondo teatrale di Triennale, le conferenze, il ciclo di incontri "Pick your mystery" e il progetto editoriale "Diario 2022" che accompagnano la 23^a Esposizione Internazionale, vengono presentate osservazioni sul game design, sull'interface design, sul rapporto tra uomo e tecnologia e tra uomo e spazio.

Tutto ciò avviene attraverso il coinvolgendo di diverse figure, tra cui visual artists ed esponenti di Digital Art e della Crypto Art.

In particolare, il Padiglione della Repubblica Ceca ha deciso di presentare la nuova generazione di grafici e designer che, attraverso il digitale e la cultura di Instagram, danno vita ad immagini oniriche che rappresentano mondi irreali ed immaginari.

Si tratta di una raccolta di immagini spaziali su larga scala prodotte digitalmente e che rappresentano varchi per altri mondi.

A56. Casa immaginaria, living in a dream. Repubblica Ceca / stampe digitali su supporti retroilluminati / *Unknown Unknowns*.
An Introduction to Mysteries / 23^a Esposizione Internazionale, Triennale Milano / 2022



Tra le iniziative passate, *In Codice - il Codice del Digitale* di Triennale Estate 2021, è stato un incontro per dialogare sulla Digital Art, NFT e Intelligenza Artificiale insieme agli artisti Melissa Marcello e Alberto Maria Colombo. Protagonisti indiscussi dell'evento erano *"le figure che incarnano con il loro lavoro e la loro opera, la trasformazione della conoscenza e della sua diffusione, l'innovazione del linguaggio che segna questo tempo di reinvenzione del sapere, i nuovi strumenti di mediazione e divulgazione culturale, l'impasse del sistema tradizionale di produzione, circolazione e consumo delle arti e la loro resilienza durante questo tempo di sospensione"* ^[20].

^[20] <https://triennale.org/eventi/in-codice/>
per Triennale Estate 2021

Tra i centri per la ricerca e la divulgazione legati alla Digital Art, il **MEET** ^[p. 90] è il luogo ideale se si vuole entrare in contatto con questo mondo.

Al centro vengono organizzate diverse mostre ed eventi, proprio con lo scopo di avvicinare un pubblico eterogeneo a questo ambiente e alle sue numerose e differenti pratiche ed espressioni.

Tra le iniziative più importanti, *Italian Digital Art Experience* in collaborazione con il Ministero degli Affari Esteri e la Cooperazione Internazionale, con l'obiettivo di valorizzare gli studi creativi italiani che si contraddistinguono per la loro capacità di innovare, sperimentare e creare nuove forme d'espressione artistica.

Il progetto ha presentato per la prima volta in Italia una mostra ontologica di percorsi digitali, dai video mapping, alla light art fino le opere immersive, con lo scopo di diffondere la creatività digitale italiana sia nel nostro



A57. studio Mou Factory, Cremona /
Italian Digital Art Experience /
MEET Digital Culture Center /
Luglio - Agosto 2022

Paese sia nel mondo, grazie anche alla collaborazione con il Bright Festival ^[p. 37].

I 27 studi coinvolti hanno esposto al MEET i vari progetti attraverso immagini e suoni per raccontare stili, linguaggi e tecniche, collaborando anche tra loro nella creazione di una produzione collettiva, una mappa di visioni digitali. Attraverso questa mostra, il pubblico è entrato in contatto con il panorama italiano della creatività digitale, vasto e ricco, e in particolare con l'ambito della comunicazione e della produzione di eventi, un universo culturale che si rinnova rapidamente e che ricorre ai nuovi linguaggi del digitale.

La **Art Innovation Gallery**, in occasione della Milano Art Week 2022, ha dedicato gli ultimi giorni ad un'esibizione artistica legata al mondo degli NFT: la *NFT Digital Art Exhibition* che ha trasformato piazza Gae Aulenti in una galleria a cielo aperto.

L'evento ha portato il lavoro di 50 artisti digitali del panorama internazionale sugli schermi LED della Piazza, definendo una sorta di opera monumentale collettiva con lo scopo di reinventare gli spazi dei LED wall e le forme plastiche delle vele di Gae Aulenti.

La natura pubblica dell'opera, all'interno di un periodo storico in cui gli NFT hanno raggiunto livelli di fama altissimi, ha permesso che sempre più persone si avvicinassero a questo mondo, osservandolo, comprendendolo e conoscendolo meglio.

Tuttavia, questa non è stata la prima mostra di Crypto Art internazionale accolta a Milano ma è stata preceduta di alcuni mesi da un altro evento.

La prima volta che gli NFT hanno fatto il loro ingresso a Milano è stata presso il **Museo della Permanente** con la mostra *DART 2121* curata dal Dynamic Art Museum.

Si trattava della più grande esposizione di Crypto Art fisica mai realizzata in Italia, organizzata dal 23 Novembre 2021 al 6 Febbraio 2022.

Il percorso espositivo si basava sull'interazione tra uomo e mondo digitale, indagando al domani attraverso le opere di artisti nelle quali emergevano nuove riflessioni su come un'opera d'arte dovesse essere concepita, realizzata, mostrata al pubblico e conservata per essere considerata come tale.

Il successo generato da DART 2121 ha dato vita alla sua seconda edizione, organizzata dal 30 Marzo al 24 Maggio 2022.

Obiettivo comune era quello di informare i visitatori su una pratica artistica così ampia e complessa, provando ad abbattere i pregiudizi che spesso si ha nei confronti della Crypto Art.

A58. DART - Dynamic Art Museum /
DART 2121 /
Museo della Permanente/
Novembre 2021 - Febbraio 2022
Marzo - Maggio 2022



2.1.3 / Promozione di nuovi spazi

Oggi, bisogna tenere in considerazione che lo sviluppo che Milano ha avuto negli ultimi dieci anni è notevole e soprattutto che tali cambiamenti hanno segnato una certa discontinuità tra la città e i suoi spazi: c'è una nuova domanda, diffusa e urgente di spazi accessibili per la produzione culturale e artistica a breve, medio e lungo termine ^[21].

Tale richiesta segna un'opportunità unica per ridare vita a quegli spazi, in centro o in periferia, che, soprattutto con la pandemia, sono stati piano piano dimenticati.

Dove una volta c'erano negozi e uffici, ora si può pensare di ospitare anche laboratori, spazi espositivi e atelier, accessibili soprattutto dal punto di vista economico.

Milano duque vuole rilanciare i centri culturali ma anche creare nuovi poli per la sua diffusione, spazi ibridi e difficilmente definibili.

La cultura in città necessita di lavorare in un'ottica più strategica, sia nell'ambito della ricerca e della diffusione sia nell'ambito della produzione dei contenuti.

Inoltre, già da qualche anno Milano sta lavorando nella direzione della rigenerazione degli spazi con l'obiettivo di concentrarsi maggiormente sulla relazione che si viene a creare tra persone e luogo.

Una relazione, per utilizzare il linguaggio digital, tra software, ovvero le persone e le loro relazioni, e hardware, lo spazio fisico con il quale le persone interagiscono.

^[21] da Bertram Niessen, con il contributo di Matteo Brambilla, Bianca Barozzi, Marilù Manta e Giulia Osnaghi / laGuida - ilContemporaneo. Gli indipendenti a Milano ai tempi della pandemia / Milano, 2022 / p. 115

2.2

Spazi dedicati alla Digital Art //

I cinque anni successivi alla nascita della Milano Digital Week hanno visto lo sviluppo di nuovi spazi dedicati interamente, o quasi, alla promozione della Digital Art; non è un caso che proprio a Milano nascerà il Museo Nazionale di Arte Digitale, rinominato MAD.

Il digitale è un elemento fluido che si adatta ad ogni aspetto della nostra vita, dalla vita privata ai trasporti, dallo shopping alla scuola. Sono proprio queste le realtà che si intrecciano e diventano ambito di indagine delle differenti e numerose identità che operano a Milano.

Quando si parla di "identità" o di luoghi che lavorano per promuovere l'arte digitale non bisogna solo pensare agli artisti, ma si parla di una realtà più vasta, fatta certamente di gallerie d'arte, ma anche di centri per la divulgazione, "osservatori" online con sede fisica, spazi espositivi, veri e propri studi di lighting design, 3D mapping, videoinstallazioni, progetti sonori e molto altro.

Alcuni di questi nati addirittura nel secolo scorso, i più recenti invece nel 2021 con il boom della Digital Art.

Per quanto riguarda invece gli artisti digitali che vivono ed operano su territorio milanese sono molti e diversi per il tipo di approccio che utilizzano e per i linguaggi con cui manifestano la propria ricerca artistica.

Si tratta comunque di figure che lavorano individualmente ma che spesso si trovano a condividere progetti tramite collaborazioni, non solo tra di loro ma anche con artisti internazionali; ciò li ha fatti conoscere nel mondo grazie anche ai numerosi elaborati presentati ai più importanti eventi di digital art come l'ARS ELECTRONICA di Linz in Austria e l'iMAL, il Centro per la Cultura Digitale e Tecnologica di Bruxelles in Belgio.

Tra i tanti artisti italiani conosciuti a livello nazionale ed internazionale, che vivono e lavorano a Milano ricordiamo: Fabio Giampietro, Alessandro Capozzo, Marco Mendeni, Marco Cadioli, Simone Monsi, Luca Grillo, Carlo Zanni, Alberto Maria Colombo, Melissa Marcello, Kamilia Kard, Giorgio Alverà, Andrea Crespi.



A59. opera di Filippo Minelli /
mostra *Refresh02 - #LAYERS* /
Link Art Center @ iMAL Bruxelles
2018





2.2.1 / Studi di Digital Art

1. **STUDIO AZZURRO**, via Giulio Cesare Procaccini
2. **EXPECT NOTHING**, via Giovanni Livraghi
3. **THE FAKE FACTORY**, via Carlo Imbonati
4. **KARMACHINA**, via Pietro Colletta
5. **WOA CREATIVE COMPANY**, via Roald Amundsen
6. **IMMERSIVE MEDIA STUDIO**, via Giovanni da Milano
7. **STUDIO ANTIMATERIA**, via Giancarlo Sismondi
8. **TERMINUS DIGITAL ART**, via Pietro Custodi
9. **CABINAA**, Corso Genova
10. **STREAMCOLORS**, via Vincenzo Vela
11. **FABIO GIAMPIETRO**, via Carlo Romussi
12. **LIMITEAZERO**, via San Gregorio
13. **VIDEO SOUND ART**, via Piero della Francesca





2.2.2 / Gallerie d'arte

1. M.A.D.S. ART GALLERY, Corso S. Gottaro
2. PROSPETTIVA X, via Molino delle Armi
3. PLAN X, via Marsala
4. ART INNOVATION GALLERY, via Gaetano Donizetti
5. GLORIAMARIAGALLERY, via Giacomo Watt
6. Spazio Maiocchi, via Achille Maiocchi



B5. Città Metropolitana di Milano /
mappatura dei centri di ricerca
e divulgazione che si occupano
esclusivamente di Digital Art



2.2.3 / Osservatori

1. DIGICULT, via Cerano
2. MIAT, via Carlo Freguglia
3. MEET - DIGITAL CULTURE CENTER, viale Vittorio Veneto

2.3

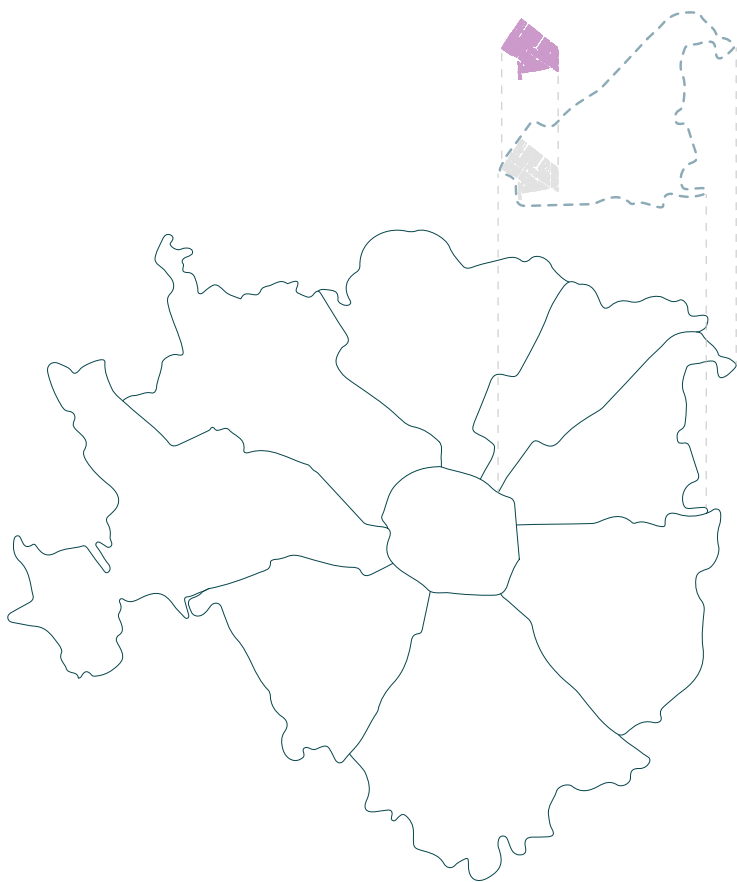
Il quartiere di Porta Venezia //

L'area di Porta Venezia è situata all'interno del municipio 3 di Milano, insieme alle zone di Lambrate-Ortica, Città Studi, Cimiano, Rottole-Quartiere Feltre, Loreto e Parco Forlanini-Cavriano.

Il quartiere si estende verso nord-est rispetto il centro città ed è tagliato idelmente da Corso Buenos Aires e si estende ad ovest fino Centrale, ad est fino le aree residenziali di via Morgagni, via Kramer e via Goldoni, a sud fino la fermata Palestro della M1.

Porta Venezia però non rispetta proprio i confini distrettuali e si sviluppa, salendo, fino al Lazzaretto e anche parte di via Plinio.

Si tratta del quartiere del Pride ma è anche quello della multiculturalità: vanta infatti una popolazione vasta ed eterogena, con residenti provenienti da Somalia, Etiopia ed Eritrea.



- Suddivisione municipi ———
- Municipio 3 - - - - -
- Quartiere Porta Venezia ■

2.3.1 / Storia e sviluppo

L'assetto urbano di Milano così come lo conosciamo oggi è il risultato del lavoro dell'ingegnere Beruto e del suo piano, attuato tra il 1884 e il 1889.

La cerchia delle mura spagnole, che un tempo costituiva una vera e propria barriera tra il centro città e l'allora periferia, venne aperta da dei varchi, i bastioni appunto, per agevolare la viabilità attraverso viali alberati e un anello circolare ancora più esterno, il quale doveva indicare l'espansione massima per Milano.

Tra le prime aree di interesse del piano Beruto vi era Porta Venezia, fiancheggiata dai Giardini Indro Montanelli, che con i suoi bastioni congiungeva Piazza della Repubblica a Piazza G. Oberdan, cuore del quartiere definito anche dall'incontro tra Corso Buenos Aires e Corso Venezia.

L'area di Porta Venezia è stata per secoli tra i quartieri più eleganti della città, ciò dovuto alla forte presenza di palazzi in stile Liberty quali Palazzo Castiglioni e Hotel Diana, ma anche per alcune delle ville private più belle di Milano come Villa Necchi Campiglio.

Un'area ricca di storia, soprattutto artistica: Porta Venezia era stata anche scelta da Filippo Tommaso Marinetti, fondatore del movimento futurista, e proprio qui compose il Manifesto Futurista.

Possiamo dunque affermare che, a distanza di secoli, il quartiere di Porta Venezia non ha perso lo spirito culturale e artistico che da sempre lo caratterizza e, rimane ancora oggi, uno tra i luoghi milanesi ricco di spazi per la promozione della cultura espressa nelle sue differenti e numerose forme.

Attualmente Porta Venezia è tra le mete culturali di Milano per diversi spazi quali il Museo Civico di Storia Naturale, il Planetario Ulrico Hoepli, il Padiglione d'Arte Contemporanea, il Museo d'Arte Etrusca, ma anche per Villa Necchi Campiglio in gestione al FAI - Fondo Ambiente Italiano, il MEET Digital Culture Center e le numerosissime gallerie d'arte che animano il quartiere.

Questa realtà, vasta ed eterogenea, pone le basi per lo sviluppo futuro dell'area.

Porta Venezia, negli anni a venire, sarà soggetta ad una trasformazione specifica con lo scopo di diventare il nuovo polo museale di Milano.

A rafforzare tale piano è l'annuncio dell'apertura del Museo Nazionale d'Arte Digitale entro il 2026 e che vedrà la sua sede proprio in Piazza G. Oberdan, nell'Ex Albergo Diurno Venezia, i cui spazi sono anch'essi gestiti dal FAI.

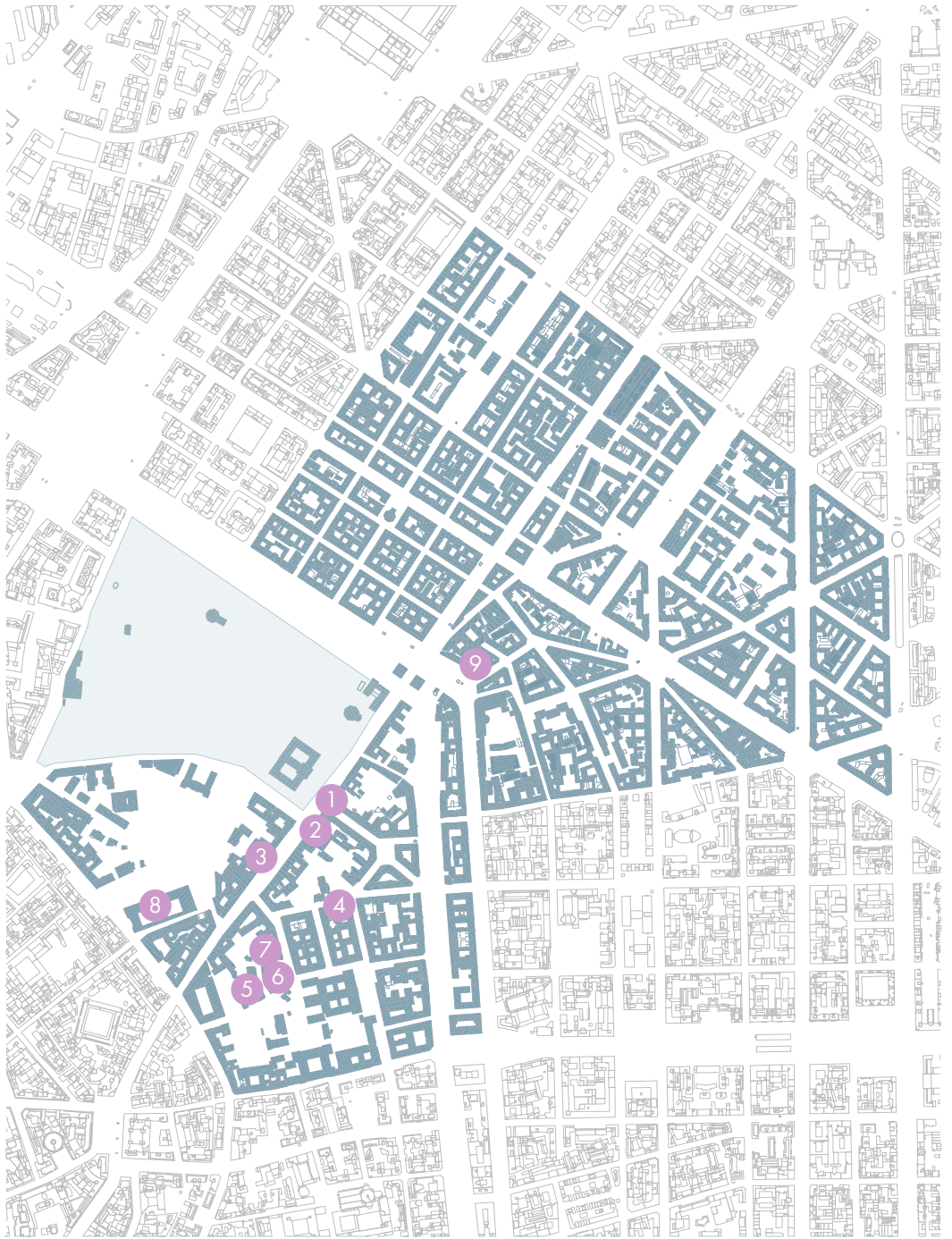


A60. Bastioni di Porta Venezia /
da Piazzale Oberdan /
inizi del 900



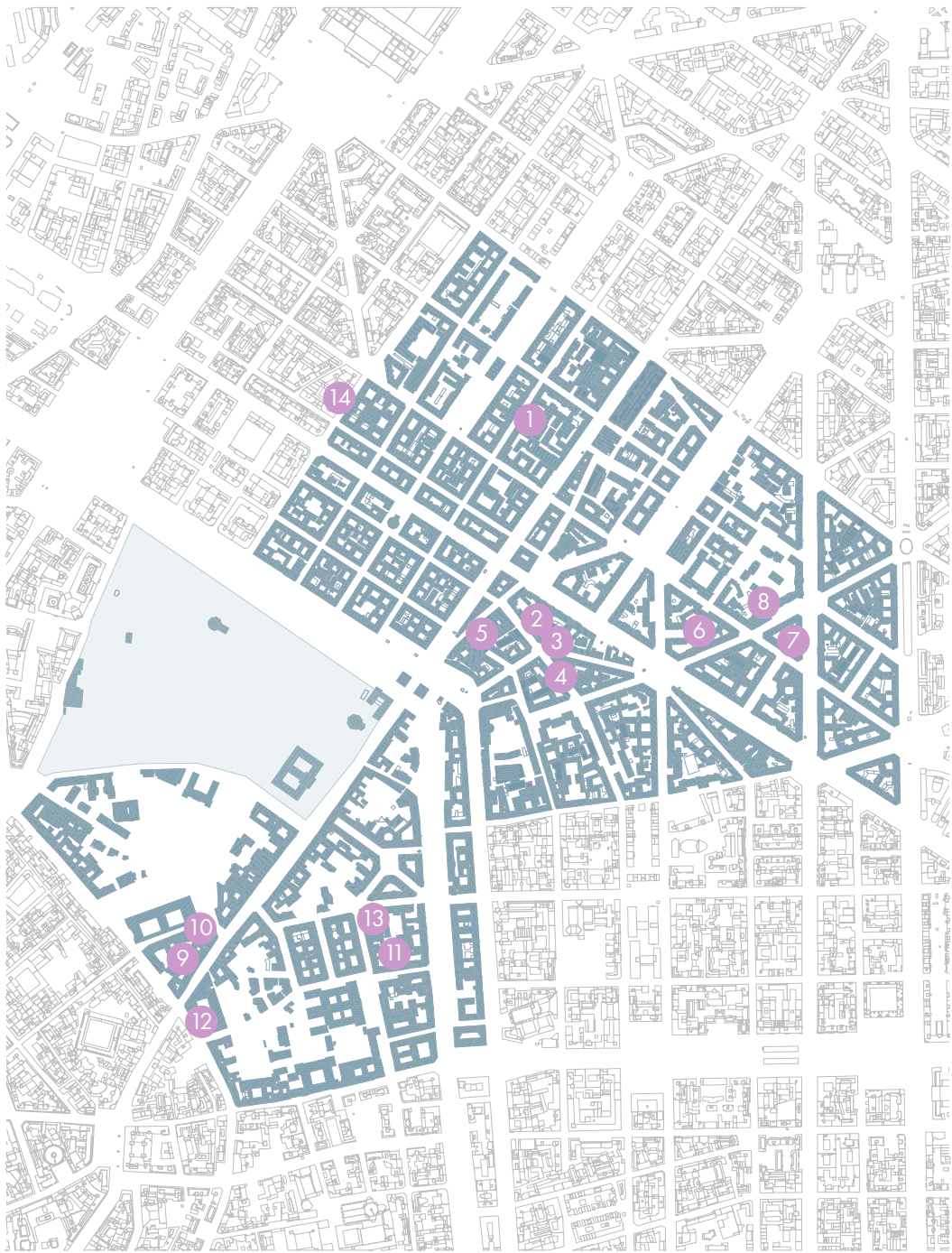
2.3.2 / Musei e fondazioni

1. MEET - Digital Culture Center, piazza G. Oberdan
2. Ex Albergo Diurno Venezia, piazza G. Oberdan
3. Planetario Ulrico Hoepli, corso Venezia
4. Museo d'Arte Etrusca, corso Venezia
5. Museo Civico di Storia Naturale, corso Venezia
6. Fondazione Serbelloni, corso Venezia
7. Padiglione d'Arte Contemporanea, via Palestro
8. Villa Necchi Campiglio, via Mozart
9. Casa Museo Boschi di Stefano, via Giorgio Jan
10. Fondazione Marconi, via Alessandro Tadino
11. Galleria d'Arte Moderna, via Palestro



2.3.3 / Palazzi storici

1. **Palazzo della società Buonarroti Carpaccio Giotto**, corso Venezia
2. **Palazzo Rocca Saporiti**, corso Venezia
3. **Palazzo Castiglioni**, corso Venezia
4. **Casa Berri Meregalli**, via Cappuccini
5. **Villa Mozart**, via Mozart
6. **Palazzo Fidia**, via Luigi Amedeo Melegari
7. **Palazzo Sola Busca**, via Gabrio Serbelloni
8. **Palazzo del Senato**, via Senato
9. **Casa Galimberti**, via Marcello Malpighi



2.3.4 / Gallerie d'arte

1. **Giò Marconi**, via Alessandro Tadino
2. **Galleria Matria**, via Melzo
3. **Gli eroici furori arte contemporanea**, via Melzo
4. **Galleria Daniela Balzaretti**, via Melzo
5. **L.U.P.O. - Lorenzelli Projects**, corso Buenos Aires
6. **Spazio Maiocchi**, via Achille Maiocchi
7. **Renata Fabbri**, via Antonio Stoppani
8. **Galleria Maiocchi 15**, via Achille Maiocchi
9. **Marcorossi artecontemporanea**, corso Venezia
10. **Galleria DADA EAST**, corso Venezia
11. **CFAlive - Conceptual Fine Arts**, via Gioacchino Rossini
12. **Sotheby's**, corso Venezia
13. **Itineris Casa d'Asta**, via Vivaio
14. **Il Lazzaretto**, via Lazzaretto 15

2.3.5 / Le criticità del quartiere

Porta Venezia è conosciuta per essere, oltre che una delle aree centrali di Milano, un punto della città culturalmente ricco e attivo, nonché uno dei centri della movida meneghina.

Negli ultimi dieci anni il quartiere ha rafforzato la propria identità, riconfermandosi tra i più vivi, multietnici e interessanti, richiamando l'attenzione di molti cittadini ma anche turisti.

Tuttavia, oltre che a dinamiche positive, ha generato delle criticità come folle e schiamazzi fuori dai locali fino a tarda notte, registrando anche episodi di delinquenza.

Il quartiere attualmente si trova in uno stato evidente di incuria e degrado urbano, a pagarne le conseguenze sono soprattutto i residenti e gli esercenti delle attività della zona, situazione che versa in forte contrasto con gli altri quartieri della città che nascono o vengono rigenerati.

Uno dei punti critici del quartiere è proprio la zona di Piazza Oberdan e dei Bastioni, soprattutto il viale alberato che dai caselli neoclassici conduce a Piazza della Repubblica.

Lo stretto tratto verde, che chiude il passaggio del tram, è poco frequentato sia di giorno che di notte poiché il lato dell'ingresso dei Giardini Indro Montanelli, trafficato e poco illuminato, è diventato un punto di ritrovo per gruppi di persone che bivaccano, senz'altro e spacciatori, che abbandonano spazzatura varia.

Si tratta di una problematica che persiste ormai da tempo e che non solo causa malessere tra i cittadini e degrado nell'area, ma che sembra quasi impossibile da sradicare per ridare nuova vita al quartiere.

Un primo tentativo di intervento per rigenerare l'area di Porta Venezia era stato fatto nel 2015 con il progetto di restauro e riqualificazione di Piazza G. Oberdan, senza però portare ad alcun tipo di miglioramento.

La piazza infatti, poco tempo dopo il tentativo per migliorare la situazione, è tornata ad essere la meta di senzatetto e vandali che, spesso ubriachi, passano qui il proprio tempo, sporcandola e deteriorandola ^[22].

Anche l'ingresso dell'ex Albergo Diurno è stato ricoperto di scritte e disegni mentre, dalle grate che chiudono la scala di ingresso allo spazio, è possibile intravedere la spazzatura buttata di sotto.



A61. Pensilina di ingresso dell'ex Albergo Diurno Venezia / Piazza Oberdan / reportage fotografico di Roberto Arsuffi per il blog *Urbanlife* / Settembre 2022

^[22] www.ilgiorno.it/cronaca/Piazza-Oberdan-Milano-risse-bivacchi-e-topi-Residenti-e-commercianti-esasperati articolo di Mariachiara Rossi 28 Agosto 2022



A62. attuale stato di incuria dei Bastioni di Porta Venezia /
reportage fotografico di Roberto
Arsuffi per il blog *Urbanlife* /
Settembre 2022



Un'ulteriore problematica della zona di Porta Venezia riguarda lo stato di incuria di alcuni elementi urbani presenti nelle immediate vicinanze dei Bastioni e si intendono strade, marciapiedi, pensiline, binari del tram, ecc.

In particolare, è evidente la poca attenzione volta alla qualità delle strade con parte dell'asfalto disintegrato o con i vecchi binari del tram che vengono inglobati a tratti da quelli nuovi per poi interrompersi quando incontrano i marciapiedi, con un risultato esteticamente poco piacevole e per niente curato.

Anche gli attraversamenti pedonali, in particolare quelli collocati in prossimità dei Bastioni, presentano serie criticità: essendo per lo più un sistema "antico" e problematico da modernizzare, il passaggio di carrozzine e passeggini avviene con difficoltà e spesso i pedoni tendono ad occupare le piste ciclabili, collocate proprio accanto ai passaggi pedonali ^[23].

Infine, le piste ciclabili rappresentano un'altra nota dolente del quartiere: posizionate in modo poco funzionale lungo i marciapiedi, accanto a strade trafficate sia di giorno che di notte, ma soprattutto senza un'illuminazione adeguata.

La riqualificazione dell'ex Albergo Diurno Venezia e la sua conversione in MAD - Museo Nazionale di Arte Digitale potrebbe portare ad un miglioramento della situazione attuale, con un maggiore afflusso di visitatori in Piazza G. Oberdan e quindi una maggiore sorveglianza, il problema della delinquenza e di gruppi di persone che bivaccano dovrebbe, almeno in parte, essere arginato.

Allo stesso tempo, il Comune potrebbe cogliere l'occasione per andare a lavorare su quelle problematiche architettoniche del quartiere, valorizzandone l'aspetto.

^[23] www.blog.urbanlife
Porta Venezia – Il degrado e la sciatteria di piazza Oberdan, edizione 2022
articolo di Roberto Arsuffi
14 Settembre 2022



A62. criticità pavimentazione e binari del tram, linea 9 /
fermata in Piazza Oberdan /
reportage fotografico di Roberto
Arsuffi per il blog *Urbanlife* /
Settembre 2022





A63. sistema dei passaggi
pedonali e ciclabili /
Bastioni di Porta Venezia /
reportage fotografico di Roberto
Arsuffi per il blog *Urbanlife* /
Settembre 2022



A64. criticità sovrapposizione tra
passaggi pedonali e ciclabili /
Bastioni di Porta Venezia /
reportage fotografico di Roberto
Arsuffi per il blog *Urbanlife* /
Settembre 2022



A65. dissestamento
pavimentazione marciapiede /
Bastioni di Porta Venezia /
reportage fotografico di Roberto
Arsuffi per il blog *Urbanlife* /
Settembre 2022



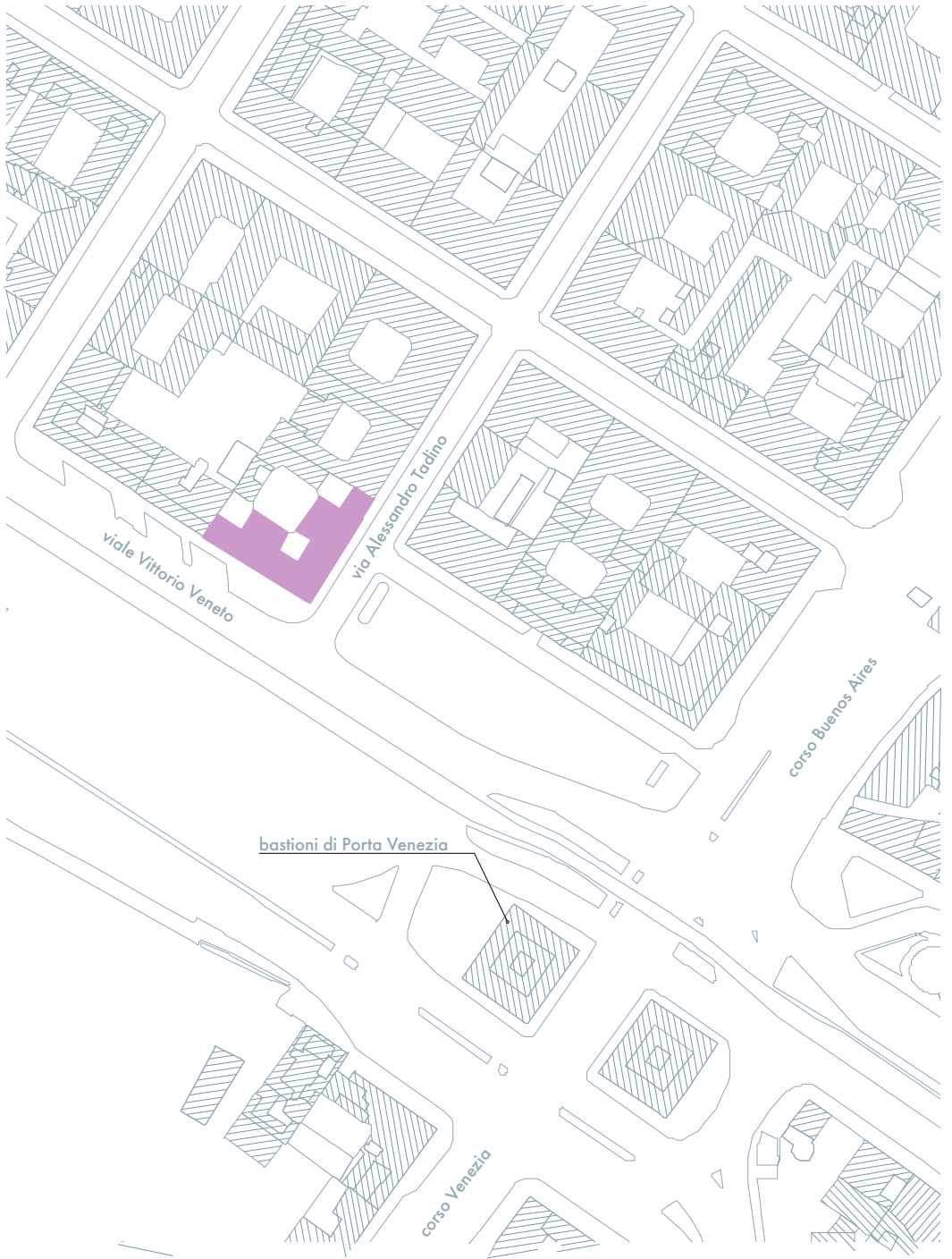


A65. stato di abbandono delle
infrastrutture-servizi /
Bastioni di Porta Venezia /
reportage fotografico di Roberto
Arsuffi per il blog *Urbanlife* /
Settembre 2022

2.4

MEET Digital Culture Center //

Il MEET è il primo centro internazionale di Cultura Digitale fondato a Milano e supportato da Fondazione Cariplo. Nasce nel 2018 come evoluzione di MEET the Media Guru [p. 86] con lo scopo di lavorare sul divario digitale che ancora oggi caratterizza l'Italia, portando a maturare la consapevolezza che la tecnologia deve essere vista come una risorsa, non solo per la creatività delle persone, ma soprattutto per il benessere della nostra società.



2.4.1 / Obiettivi

MEET è, oltre che uno spazio fisico situato in Viale Vittorio Veneto 2, uno spazio virtuale.

La sua attività si caratterizza infatti attraverso una serie di iniziative online/onsite come eventi, mostre, talk, masterclass ed esperienze digitali sia per il territorio lombardo sia nazionale, con lo scopo di riportare la persona al centro del vasto cambiamento tecnologico.

MEET veste anche un ruolo centrale per la costruzione, la diffusione, la condivisione e lo scambio di progetti innovativi nati attraverso partnership nazionali e internazionali.

Può dunque essere definito come il nodo italiano di un network globale più ampio, attivo fra l'Europa e il resto del mondo.

All'interno dei suoi spazi, MEET co-crea e dissemina cultura digitale grazie differenti attività, progetti e format.

MEET the Media Guru / piattaforma di incontri che dal 2005 condivide idee, esperienze e tendenze attraverso le voci della cultura digitale internazionale in luoghi e ambienti di cultura on e offline

Urban Phygital Lab / progetto di rigenerazione culturale con lo scopo di coinvolgere le scuole di Milano, chiamate ad immaginare il futuro dei quartieri lavorando con realtà aumentata e realtà virtuale.

AI 4 Future / artisti e attivisti che collaborano utilizzando l'Intelligenza Artificiale e l'uso creativo dei dati come strumenti per la sostenibilità ambientale e per una mobilità più consapevole.

Regional S+T+ARTS Center / promuove programmi, collaborazioni e cross-fertilizzazione tra i settori dell'arte, dell'industria, della ricerca e del business sul territorio nazionale per favorire pratiche di innovazione consapevole.

Mentora Steam / promuove programmi di formazione finalizzati ad ampliare l'occupabilità delle donne immigrate con competenze STEAM (scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica) nel mercato del lavoro.

FreeYou / format educativo con l'obiettivo di rendere gli studenti delle scuole medie superiori più informati e attrezzati rispetto ai potenziali rischi di manipolazione e disinformazione in rete e sui social network.

Auge / percorso che ha lo scopo di potenziare l'impegno civico dei giovani su sfide sociali quali l'inclusione, l'uguaglianza e la diversità attraverso un dialogo in tempo reale, svolto in ambienti digitali.

Real-In / progetto che si basa sull'innovazione di eventi e format tramite audience engagement e user-experience, lavorando con tecnologie digitali immersive e interattive, volto alle industrie creative e culturali.

Innocult / destinato a professionisti e imprese creative per disseminare, testare ed esplorare linguaggi, metodologie e tecnologie innovative attraverso un percorso di mentoring.

Engage / format con lo scopo di rafforzare il ruolo di cittadini e organizzazioni per attuare politiche di coesione, con particolare attenzione a quelle di parità di genere ^[24].

^[24] www.meetcenter.it /
dalla sezione *cosa facciamo* del
sito MEET Digital Culture Center



2.4.2 / Il progetto di CRA + Italo Rota

Lo spazio fisico del MEET, inaugurato il 31 ottobre 2020 a Milano in Porta Venezia, è situato all'interno dell'ex Spazio Oberdan progettato da Gae Aulenti e attivo dal 1998 sulla scena milanese.

L'edificio che ospita il MEET risale all'inizio del XX secolo ed è stato riprogettato dallo studio milanese Carlo Ratti Associati e Italo Rota con lo scopo di creare un "new media space".

L'intervento architettonico vuole indagare il ruolo dello spazio fisico in relazione ad un mondo sempre più digitalizzato, favorendo l'incontro tra le persone.

Tale obiettivo avviene all'interno di MEET attraverso un design caratterizzato dall'ibridazione di diversi tipi di spazi, come spesso succede da dopo la pandemia.

Ogni suo spazio presenta la possibilità di ospitare, anche contemporaneamente, più attività diverse.

Si tratta di 1.500 m² distribuiti tra uffici, spazio espositivo permanente, sala immersiva, auditorium e bar ai quali si accede tramite un corpo centrale, una scala in acciaio rivestita in resina alta 15 metri che viene trasformata in una sorta di piazza.

La scala, che definisce questa piazza verticale, presenta atterraggi asimmetrici e si muove a zig-zag proprio per incoraggiare quegli incontri spontanei che devono avvenire anche al di fuori del mondo digitale.

"La piazza dovrebbe diventare lo sfondo per presentazioni informali e incontri casuali di tutti i giorni. Inoltre, svolge una funzione più tradizionale per collegare tutti gli spazi del centro MEET attraverso cinque o sei livelli diversi"^[25].

Negli spazi di MEET particolare attenzione viene data al colore: alle tonalità neutre di pavimento e muri si contrappone l'arancione acceso che percorre gli spazi e scandisce il percorso da seguire, dando risalto ad alcuni elementi dello spazio rispetto ad altri.

A rafforzare tale idea, lo studio di architettura ha deciso di lavorare con la luce: essa prende i ritmi dei visitatori, viene utilizzata come pura narrazione degli spazi.

^[25] www.dezeen.com/



A67. vano scala /
piazza verticale /
andamento a zig-zag



A68. ingresso /
contrasto cromatico + illuminazione



A69. sala immersiva /
ospita installazioni digitali /



A70. cinema /
ospita conferenze, talk /



2.4.3 / L'ex Spazio Oberdan

L'ormai ex Spazio Oberdan era un centro culturale polifunzionale molto importante sul territorio milanese, nato dal volere dell'assessorato alla Cultura della Provincia di Milano.

Situato all'interno di un palazzo del XIX secolo in stile eclettico, l'edificio ospitava originariamente degli appartamenti e, successivamente all'intervento del 1920, un cinema.

Nel 1950 si riscontrarono problemi strutturali e risolti poi con l'inserimento di otto pilastri di sostegno.

Spazio Oberdan è stato inaugurato nel 1999 dopo la riprogettazione dei suoi spazi da parte di Gae Aulenti. La configurazione originale si componeva di una libreria, uno spazio informativo, la biglietteria, un'area espositiva di circa 700 m² per le mostre d'arte contemporanea e fotografia, uno spazio riservato alle esposizioni temporanee e un auditorium da 200 posti circa dedicato sia alle proiezioni cinematografiche sia ad incontri realizzati in collaborazione con la Fondazione Cineteca Italiana.

Nel 2018 Spazio Oberdan è stato acquistato da Fondazione Cariplo con l'obiettivo di aprirvi MEET, la cui finalità è quella di continuare a promuovere la cultura e di essere un luogo di incontro, confronto e co-design con nuove proposte culturali innovative e transdisciplinari.

L'accordo che ha portato a definire il passaggio da Spazio Oberdan a MEET riguarda anche la permanenza della Fondazione Cineteca Italiana, garantendole la possibilità di utilizzare l'auditorium per le proprie attività.

2.5

MAD - Museo Nazionale di Arte Digitale //

"Il Museo dell'Arte Digitale avrà sede a Milano e sarà dedicato alla produzione e presentazione di contenuti digitali, svolgendo un ruolo strategico nello scenario culturale contemporaneo, sempre più digitalizzato, connesso e globalizzato, in cui la stessa nozione di opera e di pubblico va inevitabilmente evolvendo " [26].

L'annuncio dell'apertura del MAD, così soprannominato, nasce da un piano di sviluppo per i centri culturali di Milano più ampio che comprende anche altri nuovi luoghi, tra cui la Biblioteca Europea di Informazione e Cultura in Porta Vittoria e il Museo della Resistenza in Porta Volta.

Questo vasto progetto è possibile grazie ad un finanziamento statale di 121 milioni di Euro, 6 dei quali indirizzati esclusivamente al nuovo Museo d'Arte Digitale.

Attualmente, le informazioni sul futuro MAD sono davvero poche, non si conosce la collezione o l'idea di spazio; si sa solo che alla guida del museo ci sarà la storica dell'arte

e curatrice Ilaria Bonacossa, ex direttrice della fiera d'arte contemporanea di Torino "Artissima".

La neodirettrice Bonacossa ha però già potuto visitare lo spazio che ospiterà, a partire dal 2026, il futuro MAD.

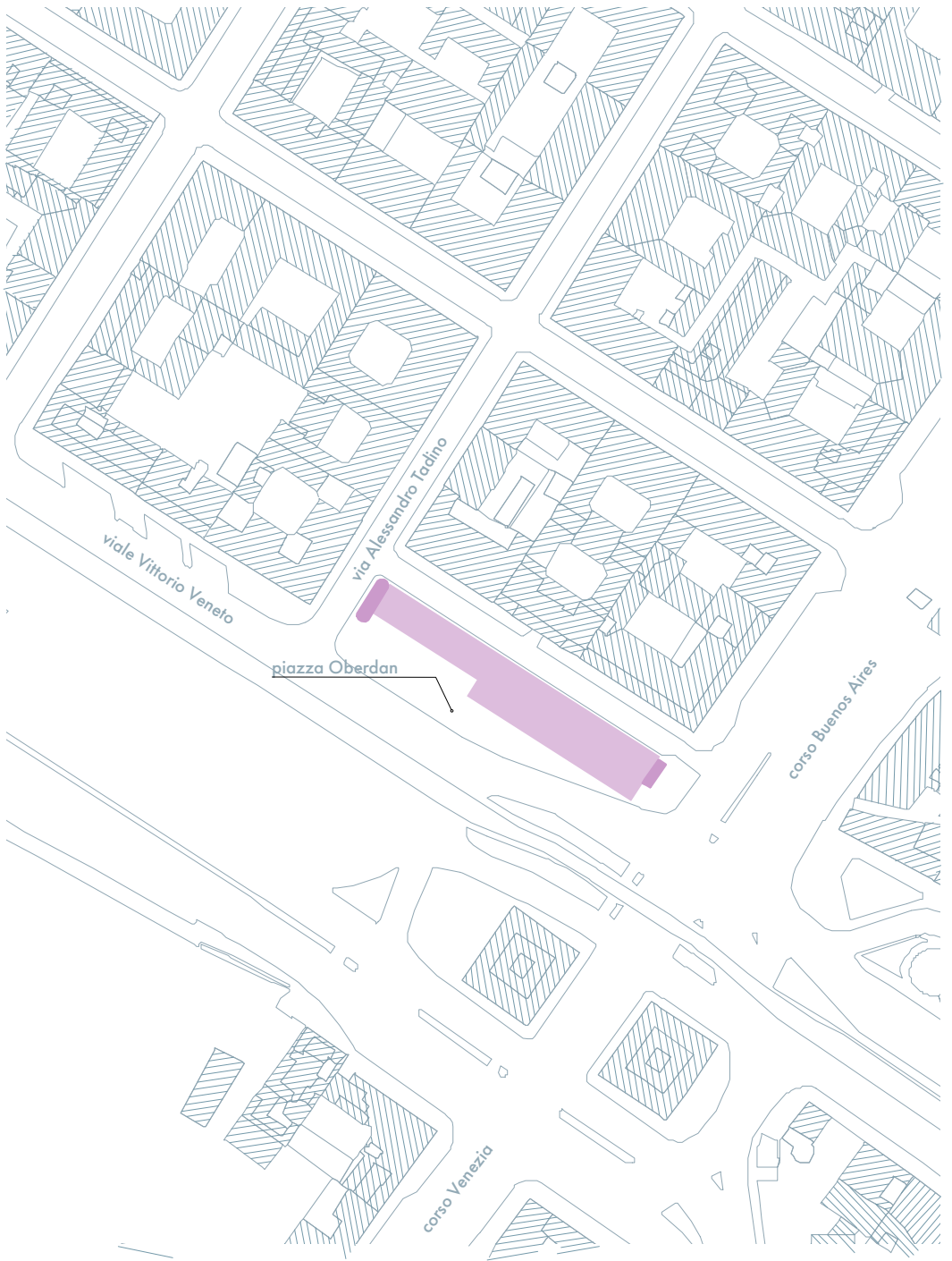
Si tratta degli ambienti dell'ex Albergo Diurno Venezia, situato (sotto) Piazza G. Oberdan, in Porta Venezia.

Gli spazi del MAD ospiteranno alcune delle opere d'arte realizzate con le tecnologie, le metodologie e i linguaggi più all'avanguardia degli ultimi anni e saranno caratterizzati dallo stile Liberty dei locali sotterranei del Diurno Metropolitano.

Due stili, linguaggi ed epoche a confronto (e anche in contrasto) ma che senza dubbio troveranno il modo di coesistere in uno dei luoghi storici di Milano che, dopo anni di abbandono, tornerà ad essere vivo.

"Con il finanziamento di 6 milioni di euro l'Albergo Diurno, opera dell'architetto Piero Portaluppi, verrà recuperato e destinato alla sede del Museo Nazionale dell'Arte del Digitale. Il restauro dell'edificio di Piazza Oberdan a Milano, la riqualificazione compatibile con le condizioni di tutela dell'immobile permetterà di creare gli spazi espositivi della nuova istituzione dedicata alla cultura e ai linguaggi artistici del digitale " [27].

Non si sa ancora nulla del progetto o di chi se ne occuperà, si sa però che il MAD e l'adiacente MEET saranno in costante dialogo, grazie ad una collaborazione attiva che vedrà quest'ultimo integrato o completamente fuso con il museo.



La scelta del Ministero di lavorare nella direzione della Digital Art arriva in un momento fondamentale per l'Italia, considerato lo sviluppo che il digitale in campo artistico e culturale sta avendo già da anni, seppure non trovasse la giusta attenzione.

"Il fatto che ci sia un'iniziativa governativa che vuole mettere l'accento sulla contemporaneità, sui nuovi linguaggi, sulle forme espressive creative, sulle nuove produzioni, su questo scenario che si concilia con tanti altri settori della vita professionale e dei giovani in particolare, è importante. [...] Questa svolta che arriva dal Ministero della Cultura farà compiere un grande passo avanti al nostro Paese " ^[28].

2.5.1 / L'ex Albergo Diurno Venezia

L'Albergo Diurno Venezia (o Metropolitano) fa parte di una rete più vasta di Diurni situati nel sottosuolo italiano, presenti in grandi città come Milano, Roma, Bologna, Napoli e Palermo ma anche in realtà più piccole come Parma, Pisa e Brescia.

Purtroppo oggi si tratta di luoghi dimenticati, inglobati in altri edifici o distrutti per far spazio a garage o linee della metropolitana.

Comprendevano diversi servizi, dai bagni pubblici alle terme, ma anche le biglietterie ferroviarie, per andare incontro alle esigenze della realtà di inizio Novecento, in particolare i primi pendolari.

I Diurni sono nati in Italia nel 1910 da un'idea di Cleopatro Cobianchi dopo un viaggio a Londra, dove queste strutture erano già diffuse da tempo.

B11. Città Metropolitana di Milano / quartiere di Porta Venezia / Ex Albergo Diurno Venezia mappa p. 84

^[28] Maria Grazia Mattei, intervista per Artribune.com/ di Giulia Ronchi / 6 agosto 2022



A71. ex ingresso in Corso Buenos Aires
/
pensilina in stile Liberty /

La costruzione dell'Albergo Diurno Venezia, affidata agli ingegneri Marcello Troiani, Carlo Cavacini e Giuseppe Masini, iniziò nel 1923 e dopo due anni di lavori venne inaugurato nel gennaio 1926.

Dall'ingresso principale, visibile da Piazza G. Oberdan grazie alla pensilina in stile Liberty, si accedeva al salone, seguivano l'atrio e le terme; a seguito di un intervento del 1960, l'ingresso è stato spostato nell'atrio raggiungibile attraverso la scala di accesso alla metropolitana M1.

La peculiarità di essere ubicato nel sottosuolo milanese, fa del Diurno un perfetto esempio del periodo storico nel quale esso è stato costruito ovvero quello fascista, caratterizzato dall'esaltazione verso le capacità costruttive dell'uomo, quando lo spazio veniva "colonizzato" nella sua interezza: verso il cielo e anche sotto terra.

Il Diurno Venezia era stato concepito come un centro polifunzionale che nei suoi 1200 m² circa ospitava, oltre ai bagni pubblici e ai servizi per la cura del corpo, un'agenzia di viaggi, un fotografo, una lavanderia e un servizio di dattilografia.

L'Albergo Diurno Venezia è suddiviso in due parti: il reparto de bagni e il salone degli artigiani.

Mentre il primo, che si sviluppava verso via Tadino e occupava due terzi degli 88m di lunghezza, ospitava sei bagni di lusso e i bagni semplici, il secondo si sviluppava verso Corso Buenos Aires e ospitava al suo interno tutti gli altri servizi.

Il Diurno Venezia ha vissuto il periodo di massima affluenza fino agli anni Ottanta, quando ormai i cittadini vivevano in contesti abitativi e di benessere migliori, disponendo di bagni privati all'interno delle loro abitazioni.

Nel 1985 il reparto dei bagni veniva chiuso e nel 1990 il resto dello spazio dato in concessione agli artigiani che vi lavoravano anche se quasi tutti hanno lasciato il Diurno verso la metà degli anni Novanta.

L'ultimo degli artigiani ha chiusa la propria attività nel 2006.

La realtà del Diurno però si è protratta per decenni giungendo fino al nuovo millennio, ormai in stato di degrado e di abbandono ma avendo la caratteristica di essere rimasto pressochè intatto.

I suoi spazi, nel campo della decorazione di interni, rappresentano ancora oggi la massima espressione di Art Decò e la loro realizzazione è stata attribuita ufficialmente nel 2014 all'architetto milanese Piero Portaluppi, uno degli architetti più estrosi del Novecento ^[29].

^[29] Stefano Masi e Pierfrancesco Sacerdoti nel loro lavoro di ricerca e studio *"Il tempo sepolto. L'Albergo Diurno Metropolitan "Venezia" di Milano tra architettura e arti decorative. Proposte di recupero"* hanno attribuito gli interni all'arch. Portaluppi / Milano, 2013



A72. ingresso attuale /
dall'ingresso della M1 /
intervento degli anni '60

Attualmente, in Piazza G. Oberdan si conservano due colonne di cemento che contengono i condotti di scarico dei fumi della caldaia e la pensilina in stile Liberty su via Tadino mentre l'altra, quella su Corso Buenos Aires, è stata rimossa durante i lavori di costruzione della linea M1.

Nel 2014, in occasione delle Giornate di Primavera di iniziativa del Fondo Ambiente Italiano, l'Albergo Diurno Venezia è stato riaperto per la prima volta al pubblico e, grazie al forte interesse suscitato, il Comune di Milano ha deciso di affidare ufficialmente il Diurno al FAI.

Nel maggio 2015 il FAI ha firmato una convenzione con il Comune che prevede la valorizzazione del luogo con interventi di restauro e conservazione che garantiranno l'apertura al pubblico.

Dal 2015 ad oggi, nell'ex Albergo Diurno Venezia oltre le Giornate del FAI sono state organizzate mostre, exhibition individuali e festival, un programma che continuerà grazie al FAI, varie associazioni e fondazioni e al Comune di Milano.



A73. salone degli artigiani /
stato attuale /
dopo gli interventi del 2015



salone degli artigiani /
arredi dell'epoca /
durante il periodo di attività



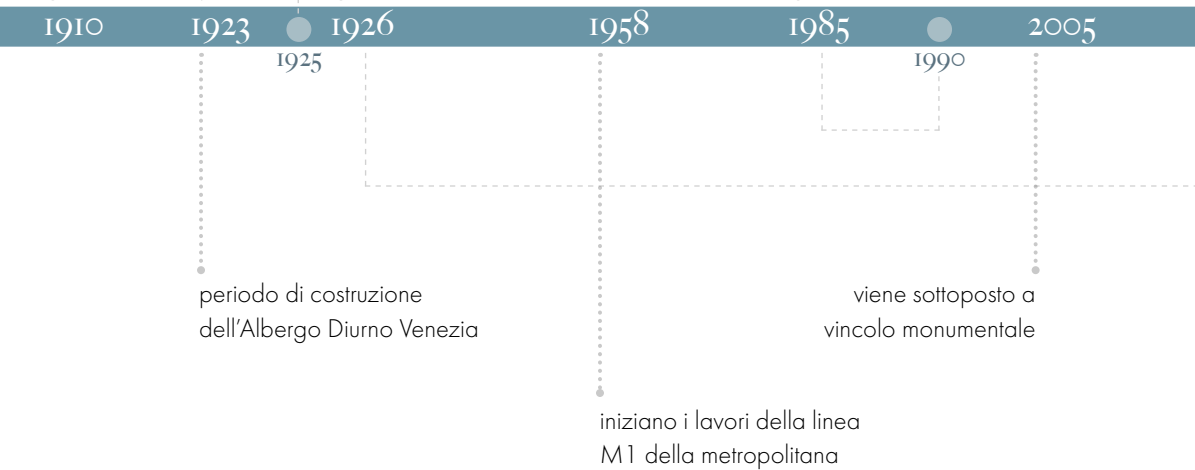
A74. ingresso ai bagni dal salone /
 stato attuale /
 dopo gli interventi del 2015

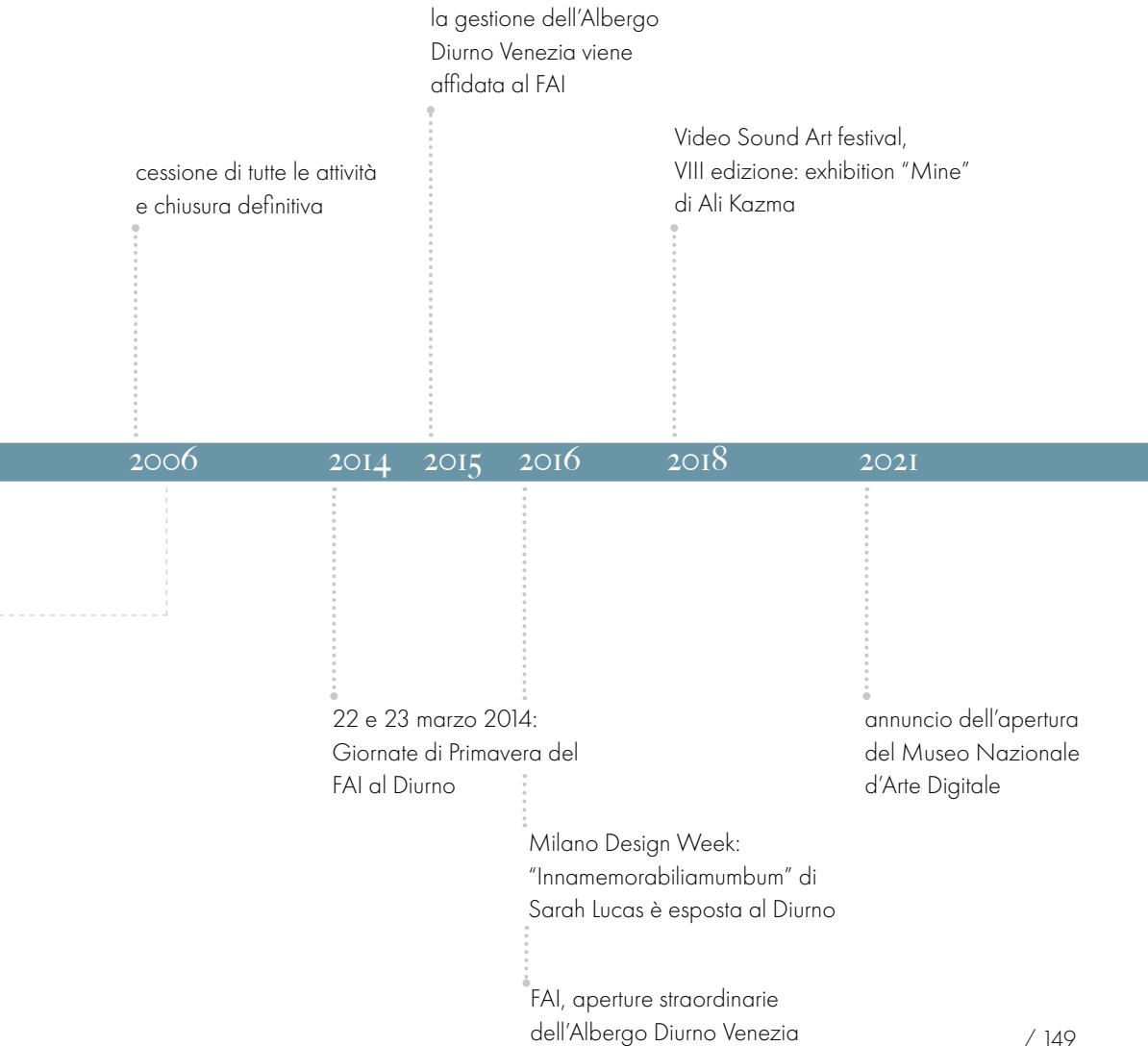


A75. stanza del barbiere /
 stato attuale /
 con gli arredi originali

A76. ingresso alle terme /
stato attuale /
dopo gli interventi del 2015







A77. Ali Kazma, Mine /
salone degli artigiani /
VSA festival edizione VIII



A78. Ali Kazma, Mine /
stanza del barbiere /
VSA festival edizione VIII



2.5.2 / Video Sound Art Festival all'ex Diurno

Video Sound Art è un centro di produzione attivo sulla scena dal 2011 e con sede a Milano.

Il festival di arte contemporanea che organizza VSA ogni anno è un appuntamento dedicato alla valorizzazione dei giovani talenti e alla promozione artistica di linguaggi sperimentali e di contaminazione delle arti visive.

L'evento occupa sempre spazi diversi della città di Milano con l'obiettivo di indagare il rapporto tra il pubblico e l'industria dell'arte contemporanea.

Ad oggi, Video Sound Art festival conta dodici edizioni organizzate all'interno di spazi che si allontanano dagli scenari ordinari del mondo dell'arte, dalle scuole pubbliche alle sale teatrali, dagli impianti sportivi alle sedi scientifiche fino ad arrivare nei sotterranei.

L'edizione VIII del VSA festival che si è tenuta nel 2018 vedeva proprio l'inserimento di opere d'arte digitali all'interno degli spazi abbandonati dell'ex Albergo Diurno Venezia.

Ali Kazma (video artist - Istanbul, 1971) è il protagonista dell'edizione che indaga proprio il sotterraneo, accompagnato da "artisti che scavano nel reale esplorando le attività umane in relazione a intervalli e vuoti spazio-temporali"^[30].

Le opere dell'artista digitale sono state affiancate da opere scultoree di Diego Cibelli, Oli Bonzanigo e Caterina Morigi, realizzate durante il periodo di residenza artistica in collaborazione con l'Istituto Raro "G. Castelli" e il Museo di Capodimonte.

^[30] www.videosoundart.com/
ottava-edizione /
pubblicazione online di MINE
10 novembre 2018

Le opere di Ali Kazma esposte testimoniano il lavoro dell'artista, impegnato dal 2002 nella costruzione di un archivio video che colga la condizione umana in tutte le sue sfumature.

Il corpus comprende più di 60 video, alcuni indipendenti altri appartenenti alle serie "Obstructions" e "Resistance", in cui Kazma si sofferma sull'esplorazione e l'analisi delle attività umane legate alla produzione, alla creazione e alla manutenzione tra artigianalità, piccola industria e grandi catene di montaggio.

È proprio l'artigianalità, tema affrontato da Kazma, che un tempo caratterizzava l'Albergo Diurno Venezia che oggi, nel suo stato di abbandono, si trova a coesistere con opere di un'epoca diversa da quella della sua costruzione.

Le numerose sale in art Decò si prestano ad interventi di questo tipo, creando un contrasto tra le due parti che entrano però in perfetto dialogo.

L'intervento, site specific, vede l'uso delle pareti, proiettando su di esse i video in cui Kazma riprende alcune delle attività che decenni prima venivano svolte all'interno delle sale del Diurno, ora diventate cornice dell'opera stessa.



A79. Ali Kazma, Mine /
bagno di lusso con vasca/
VSA festival edizione VIII



A80. Ali Kazma, Mine /
corridoio terme /
VSA festival edizione VIII

[RIQUALIFICARE]

3.1

La riqualificazione urbana //

La riqualificazione urbana è una questione diffusa a livello globale e può essere definita come l'insieme di interventi di ricostruzione che mirano al recupero del patrimonio edilizio di un territorio, come centri storici, aree urbane dismesse e quartieri residenziali in stato di abbandono. Tuttavia, quando si parla di riqualificazione bisogna fare attenzione a non confonderla con la rigenerazione urbana anche se spesso i due termini sono utilizzati come sinonimi.

La **riqualificazione urbana** si caratterizza per interventi strutturali a edifici, scali ferroviari, porti, ex fabbriche, edifici storici nei centri città, complessi sportivi abbandonati e anche interi quartieri.

La **rigenerazione urbana** è un concetto più ampio che comprende la riqualificazione fisica di zone urbane, integrando, agli aspetti ambientali ed economici, quelli sociali e culturali, coinvolgendo le comunità che vivono o vivranno questi luoghi, rigenerandoli.

Si parte dalla riqualificazione dei luoghi (con obiettivi principalmente ambientali ed economici), per giungere ad una rigenerazione umana, di e per una rinnovata comunità ^[31].

Nonostante questa differenza, in entrambe le tipologie di intervento il fine ultimo dell'operazione è quello di migliorare la qualità della vita e il benessere di chi abita quotidianamente i luoghi rigenerati.

I centri metropolitani sono sempre più "pieni di vuoti", vale a dire di edifici e spazi in stato di abbandono che effettivamente occupano parte del suolo cittadino ma che sono lasciati vuoti, appunto.

Si tratta di una realtà che purtroppo non riguarda solamente le aree periferiche e industriali (in continuo aumento) ma, spesso, anche il centro città.

Fondamentale è capire dunque quale possa essere la soluzione di intervento più intelligente, se la demolizione del vecchio e la costruzione del nuovo oppure il recupero dell'esistente.

Tuttavia bisogna tenere in considerazione che al processo di riqualificazione di un patrimonio edilizio, segue un processo di rivalutazione del patrimonio sociale a cui dare nuova linfa, nuovi obiettivi e nuovi scopi, soprattutto culturali ed economici.

L'Unione Europea è impegnata e coinvolta in progetti di riqualificazione urbana, aventi come obiettivo la sostenibilità ambientale e, dai primi anni 2000, incentiva i Paesi membri al minor utilizzo di risorse non rinnovabili (tra le quali il suolo).

Il 16 settembre 2021, la presidente della Commissione europea Ursula Von Der Leyen ha lanciato un piano di

^[31] www.it.ita.co/rigenerazione-urbana/
pubblicazione online di LiTA.CO
22 settembre 2020

sviluppo urbano focalizzato su città ed edifici sostenibili. L'Italia, grazie al Fondo Green New Deal 2024, ha avuto accesso a 4,6 miliardi di euro per realizzare progetti economicamente sostenibili e che abbiano come obiettivo l'economia circolare e la rigenerazione urbana.

3.1.1 / Il valore aggiunto

La riqualificazione di luoghi dismessi è un processo che ha precisi obiettivi, non solo economici e ambientali, ma soprattutto culturali ed etici.

Lavorare nell'ottica della riqualificazione significa lavorare per generare (un nuovo) valore.

Questa operazione offre infatti l'opportunità, ad architetti e designer, di rianimare spazi unici con una forte storia alle spalle, impegnarsi nella conservazione della storia e della tradizione architettonica, ricostruire l'eredità del luogo e arricchire il presente.

Dare una nuova vita allo spazio dismesso, anche se diversa da quella iniziale e dunque cambiarne la funzione, significa rivitalizzare anche la comunità; dove prima c'era una fabbrica di pneumatici ora si trova uno spazio espositivo come accaduto per il Pirelli Hangar Bicocca a Milano, dove prima si trovava una vecchia distilleria di gin in disuso ora è possibile visitare il centro culturale di Fondazione Prada, o ancora, dove prima c'era l'ex fabbrica Ansaldo ora sorge il MUDEC.

Sempre più spesso le fabbriche dimenticate e altre strutture industriali si stanno trasformando, diventando nuove economie o siti di svago.

Elemento comune di questi molteplici e differenti casi è la modalità con cui l'intervento prende vita:

A81. Pirelli Hangar Bicocca /
inaugurato nel 2004 e rinnovato
nel 2010 /
Milano, quartiere Bicocca



A82. Fondazione Prada /
progetto di studio OMA /
Milano, 2015



denominatore comune è la necessità di mantenere evidente ciò che prima era l'edificio, non cancellare il suo passato ma accoglierlo e valorizzarlo.

Gli spazi riqualificati non sono una reincarnazione di ciò che erano prima, il nuovo intervento al tempo stesso non è nemmeno una sostituzione o una deviazione di ciò che si presentava inizialmente.

Lavorando in questa direzione si tratta l'architettura come fosse una reliquia, un elemento che incarna tradizione e innovazione contemporaneamente, traccia una storia precisa che va dalla conservazione del sito all'integrazione del progresso in esso.

Proprio per questo motivo si riafferma il concetto che la riqualificazione urbana genera valore.

A83. MUDEC, Museo delle
Culture /
progetto di David Chipperfield /
Milano, 2015



3.2

La crescita di Milano //

La crescita della città di Milano, non solo a livello di popolazione ma anche a livello di occupazione del suolo, è un fenomeno iniziato nel secondo dopoguerra. A partire dai primi anni Cinquanta, Milano attua un nuovo piano di ricostruzione per andare a reintegrare le architetture e i servizi persi a causa della II Guerra Mondiale.

Grazie al PRG del 1953, segue una crescita della popolazione con un aumento del 24% e ciò porta ad una forte ripresa e crescita economica che innesca un processo di rinnovamento e sostituzione dell'edilizia.

L'espansione della città, e dunque della densità edilizia, avviene secondo un modello radiocentrico: dal centro città verso la fascia intermedia, le ex mura spagnole.

Per tutti gli anni Cinquanta e Sessanta, l'occupazione del suolo di Milano cresce fino ad arrivare ad una massima occupazione per il centro e le nuove aree che in questi anni si sviluppano, quelle comprese tra la Stazione Centrale e porta Nuova.

La situazione cambia quando, a partire dagli anni Settanta, la popolazione inizia un processo di decrescita che prosegue fino ai primi anni del nuovo secolo.

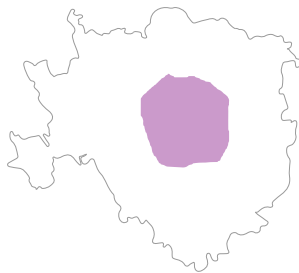
Questo fenomeno è causato principalmente da un aumento del costo degli alloggi in città e, più in generale, della vita.

Di conseguenza, i cittadini iniziano a spostarsi nell'hinterland milanese generando una nuova ondata di interventi architettonici, portando ad una nuova e maggiore occupazione del suolo con edificazione a densità alta.

Città Metropolitana di Milano /
evoluzione del consumo di suolo

[32]

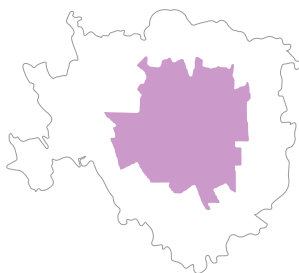
B12.



1954

35%

B13.



1975

60%

[32] da Andrea Boschetti /
Grammatiche metropolitane. Piano
di governo del territorio di Milano
2030 e altri racconti di città /
Macerata, 2021 /
p. 47

In questi anni non solo la popolazione si sposta in zone più periferiche ma, questa migrazione, riguarda anche numerosi operai poichè le aziende si spostano al di fuori della città, sempre per far fronte all'aumento dei costi.

Questo fenomeno, chiamato *decentramento produttivo*, continua anche negli anni Ottanta, accentuandosi notevolmente e portando alla luce il problema delle aree industriali dismesse e la loro riprogettazione.

All'epoca si trattava di circa 7 milioni m² di territorio comunale abbandonato, un'opportunità unica per affrontare il tema del *ridisegno urbano* per Milano; piano praticato solo in parte in quanto ogni progetto d'area veniva affrontato isolatamente e non come parte di una visione d'insieme.

Tra i casi più famosi di questi anni, quello di riconversione dell'area dismessa di proprietà della Pirelli nel quartiere Bicocca (1985) e la conversione dell'ex area Alfa Romeo del Portello in spazio Fiera di Milano (1987).

Gli interventi di riqualificazione delle diverse aree dismesse di Milano continuano per tutti gli anni Novanta fino ai primi anni Duemila, rinnovando il paesaggio e l'immagine urbana della città, trasformandola così come la conosciamo oggi.

Tra gli interventi di riqualificazione urbana ricordiamo: l'area di Porta Nuova, il quartiere Bicocca con il già citato Pirelli Hangar Bicocca e la seconda sede dell'Università Statale, la costruzione della sede del Politecnico in Bovisa, le nuove sedi della Bocconi nelle aree attorno alla sede storica di via Sarfatti, il Museo delle Culture e altri spazi espositivi nella zona della stazione di porta Genova.

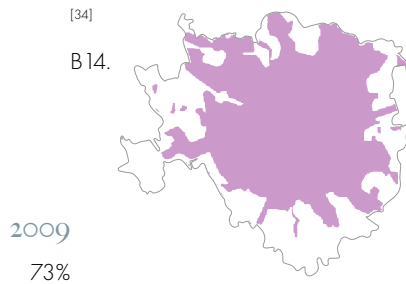
Attraverso questi interventi di riqualificazione urbana, che inevitabilmente hanno portato ad interventi di rigenerazione, l'occupazione di suolo pubblico è notevolmente aumentata.

Le nuove aree, nonostante il posizionamento più periferico rispetto al centro città, hanno generato un forte interesse richiamando non solo cittadini interessati a viverci ma anche nuovi servizi.

Questa veloce crescita ha definito un'ulteriore espansione della città verso aree ancora più periferiche, generando una decentralizzazione dei servizi cittadini.

Non esiste più la Milano monocentrica ma si parla di città multicentrica caratterizzata da molteplici strutture urbane che concorrono a enfatizzare le specificità dei contesti e dei quartieri ^[33].

Città Metropolitana di Milano /
evoluzione del consumo di suolo



[33] [34] da Andrea Boschetti /
Grammatiche metropolitane. Piano
di governo del territorio di Milano
2030 e altri racconti di città /
Macerata, 2021 /
p.18 - 47

3.3

Il PGT di Milano 2030 //

Nonostante una crescita demografica attuale pressoché stabile, oggi la domanda di consumo di suolo a Milano è crescente e ciò coincide con l'esigenza di riqualificazione e ammodernamento complessivo.

I cittadini chiedono, oltre a nuovi complessi abitativi economicamente più accessibili e sostenibili, nuovi servizi, attrezzature collettive e maggiore verde pubblico.

Per soddisfare le richieste dei cittadini facendo fronte alla problematica relativa ai "vuoti urbani", il comune di Milano, a partire dal 2005, lavora ad un nuovo piano regolatore del territorio che mira ad un rafforzamento dello sviluppo multicentrico della città.

Il Piano di Governo del Territorio di Milano 2030 (PGT) non è solo un nuovo piano messo in atto dal Comune di Milano, ma riguarda una visione più ampia del futuro della città; si tratta di uno dei modelli europei più virtuosi, in relazione al tema della rigenerazione urbana e della sostenibilità.

Lavorare garantendo uno sviluppo sostenibile significa lavorare con i “vuoti urbani”, ovvero quegli spazi presenti in città e che occupano suolo pubblico ma che sono di fatto vuoti, abbandonati.

Lavorare garantendo questo sviluppo sostenibile significa introdurre processi di riqualificazione urbana per restituire il valore aggregativo, collettivo, di socializzazione e di ricchezza per i cittadini, creando al tempo stesso uno spazio flessibile, capace di ridefinirsi continuamente.

Pertanto, obiettivo del PGT è quello di non consumare nuovo suolo, ma ridare vita al patrimonio esistente.

“Il piano avanza criteri di recupero e di riutilizzo del patrimonio edilizio esistente e di salvaguardia della città storica; introduce presupposti tecnici ed economici in grado di favorire processi di sostituzione edilizia e definisce i criteri progettuali e quantitativi per la riqualificazione di aree oggi sottoutilizzate [...] ma strategiche per lo sviluppo della città” ^[35].

Il piano di Governo del Territorio lavora nell’ottica della densificazione, secondo cui densificare non significa aumentare la volumetria della città, bensì compattare il tessuto urbano fortificando gli aspetti più fragili, ma soprattutto significa valorizzare le aree “porose” della città costruita.

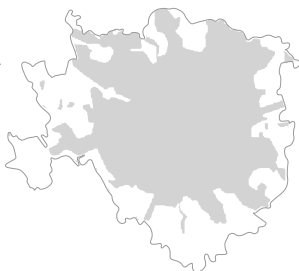
Questa modalità di lavoro promuove la crescita della città nella città introducendo nuovi modi di vivere e di convivere, andando ad aprire aree di Milano che da sempre vengono considerate chiuse e inaccessibili come scali ferroviari, discariche ed ex aree industriali.

Ciò porta ad incrementare la quantità di spazio aperto e a diminuire il consumo di suolo complessivo ^[36].

^[35] ^[36] da Andrea Boschetti / Grammatiche metropolitane. Piano di governo del territorio di Milano 2030 e altri racconti di città / Macerata, 2021 / p.18

[37]

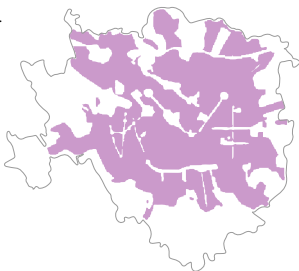
B15.



2009

73%

B16.



2015

67%

B17.



2030

65%

[37] da Andrea Boschetti /
Grammatiche metropolitane. Piano
di governo del territorio di Milano
2030 e altri racconti di città /
Macerata, 2021 /
p. 47

Un'altra questione affrontata dal PGT e già citata in precedenza, è quella dei servizi.

Quando si parla di città pubblica si parla, oltre che di parchi, piazze e viali, anche di quegli spazi nei quali si attuano comportamenti collettivi e di socializzazione, vale a dire gli spazi di "servizio", dalle stazioni agli stadi, dai teatri fino ai musei.

Oggi infatti Milano presenta, sempre secondo il suo secolare modello radiocentrico, una dislocazione degli spazi di servizio che non favorisce le periferie.

Andando ad intervenire sugli spazi periferici dismessi, si può dunque lavorare anche sull'introduzione di tali servizi in modo da riequilibrare e riqualificare la loro collocazione in città, restituendo autonomia ed efficienza alle aree più periferiche.

Milano diventerà così una città con una distribuzione equa dei servizi locali e sovra-locali; tale strategia si applica alla visione futura per lo sviluppo del nuovo polo museale dell'area di Porta Venezia.

L'intervento mira a rivitalizzare uno dei quartieri di Milano che per anni ha rappresentato il centro della vita, soprattutto commerciale, della città e che negli ultimi anni ha subito un processo di forte degrado, dovuto non solo a situazioni sociali ma anche a problematiche strutturali urbane.

3.3.1 / Gli spazi dismessi individuati

Uno strumento derivante dal Piano di Governo del Territorio di Milano 2030 e fondamentale per l'individuazione dei "vuoti urbani" è la Carta del Consumo di Suolo, redatta dal Comune di Milano.

Il documento fa riferimento ad una lista di circa 200 edifici dismessi, alcuni di essi provengono da segnalazioni documentate fatte dagli stessi cittadini per indicare problemi di sicurezza, incolumità pubblica o disagio per la qualità urbana, mentre i restanti erano stati individuati e segnalati nel corso di 10 anni di indagini attraverso il PGT. Tra i tanti edifici individuati e soggetti a possibili attività di riqualificazione, sono presenti: l'ex sede Mondadori Electa in via Trentacoste (dismessa dal 2014), gli edifici di ex proprietà ENPAM in via Lampedusa (abbandonati dal 2016), l'edificio ex sede della casa editrice Ricordi in via Salomone (in disuso dal 2017) ^[38].



A84. Ex complesso per uffici ENPAM / abbandonati nel 2016 /

^[38] dal documento Determina Dirigenziale n. 5376 / del Comune di Milano / Milano, 05/07/2022



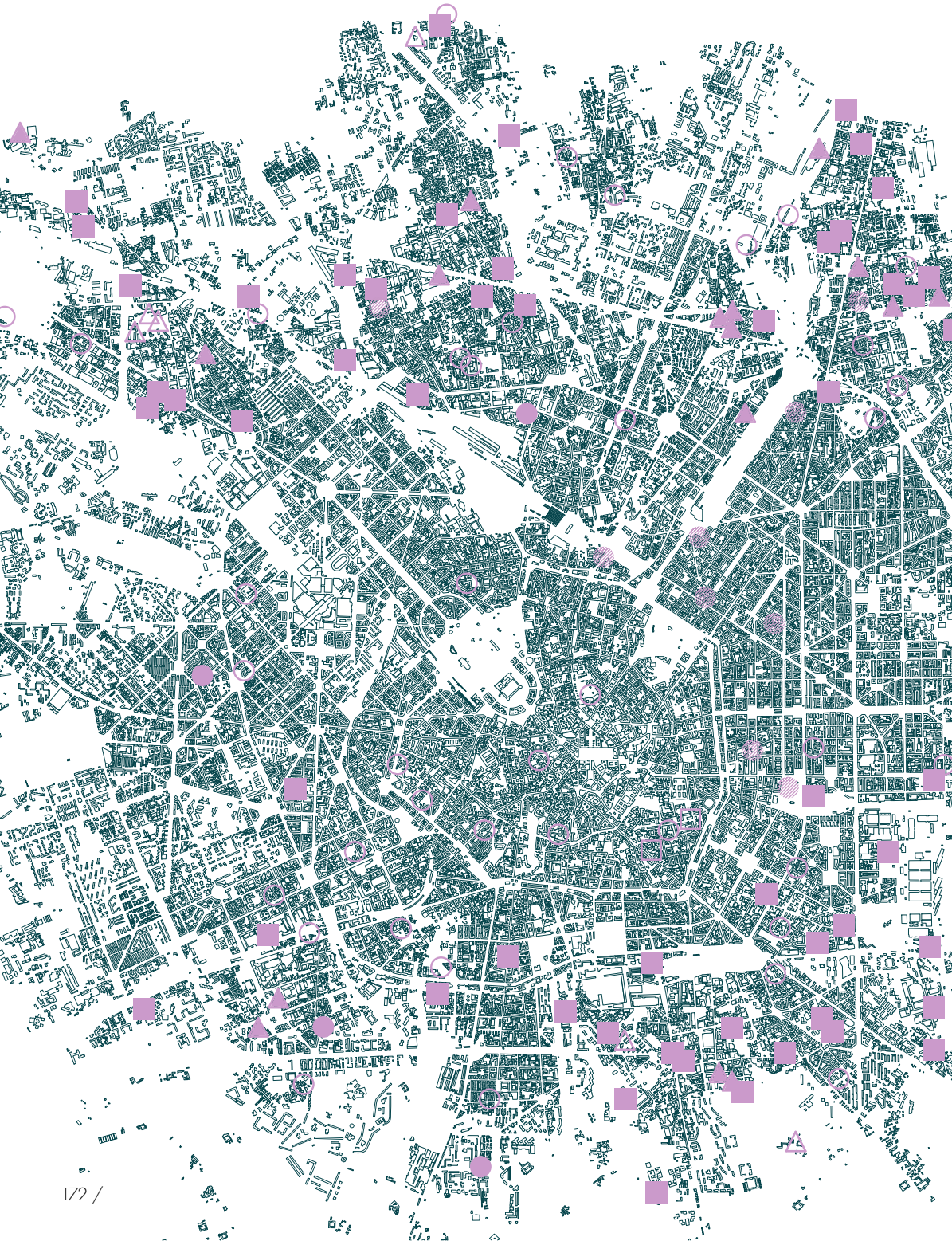
A85. Casa editrice Ricordi /
abbandonata nel 2017 /
Milano, zona Forlanini

Oltre a questi luoghi di lavoro ed amministrativi in disuso all'interno dei differenti municipi della città, bisogna includere nella lista anche i numerosi spazi di carattere produttivo, commerciale, residenziale, dei servizi ma anche ruderi.

La situazione riguarda anche il centro città, all'interno dei confini delle ex mura spagnole.

La Carta del Consumo di Suolo, in continuo aggiornamento, rappresenta un documento di vitale importanza per il Comune di Milano poichè, non solo individua gli edifici d'interesse, ma stabilisce anche i requisiti per usufruire degli incentivi che il Comune e la Regione offrono.




Tiene inoltre in considerazione della tutela paesaggistica, ambientale e architettonica del centro storico, il corso del Lambro, il Parco Nord, il Parco Sud e tutti gli ambiti contraddistinti da un disegno urbano riconoscibile.





Tipologia //

-  Commerciale
-  Produttivo/terziario
-  Industriale
-  Residenziale
-  Servizi
-  Indefinito
-  Cantiere

-  In fase di riqualificazione
-  Prossimo alla riqualificazione
-  Dismesso

3.3.2 / Gli spazi dismessi in Porta Venezia

Seppure sia uno dei principali nodi della Milano multicentrica, il quartiere di Porta Venezia presenta delle criticità legate soprattutto allo stato di degrado in cui si ritrovano alcune sue zone, anche centrali ^[p.76].

Oltre a queste problematiche, bisogna tenere in considerazione anche le segnalazioni e i documenti della Carta del consumo di suolo del Piano di Governo del Territorio, in merito ai luoghi dismessi nel quartiere.

Nonostante quanto riportato dal geoportale online del Comune di Milano, che segnala solamente il sito in via Achille Maiocchi al civico 13, un altro luogo in forte stato di degrado e trascurato ormai da troppi anni è l'ex Albergo Diurno Venezia in Piazza G. Oberden, anche se prossimo alla riqualificazione per ospitare il MAD.

Tuttavia durante un mio sopralluogo, è emerso un altro sito abbandonato, all'incrocio tra via Lecco e viale Tunisia, si tratta di un cantiere ancora agli inizi ma ormai dimenticato. Nonostante ciò, il quartiere non presenta altri edifici e/o cantieri dismessi; essendo un'area centrale di Milano, così come il resto del centro, il numero di edifici identificati come dismessi e segnalati al Comune sono presenti in numero limitato.





A86. via Achille Maiocchi, 4 /
spazio residenziale-commerciale /
attualmente in stato di riqualificazione



A87.via Achille Maiocchi, 10 /
edificio residenziale-commerciale /
attualmente in stato di riqualificazione

A88. angolo tra via Lecco 9 e viale
Tunisia /
abbandonato e in stato di degrado /
dal 2013



3.4

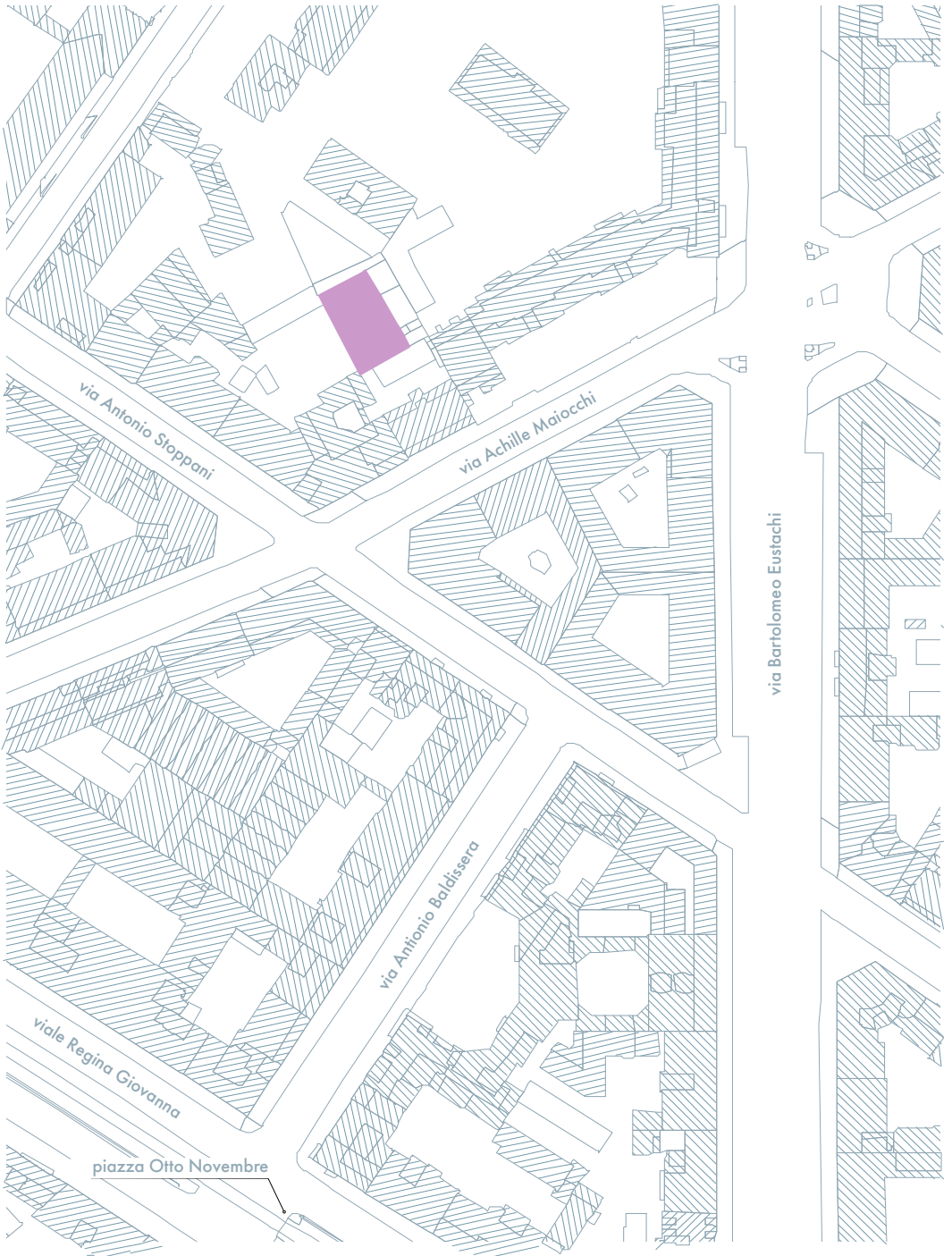
Individuazione del sito di progetto //

Tra gli edifici individuati, quello situato in via Achille Maiocchi 13 è attualmente l'unico in stato di abbandono per il quale non sono previsti progetti di riqualificazione. Si tratta di un edificio collocato all'interno di un complesso residenziale più ampio, in disuso da undici anni.

L'edificio, sebbene non sia visibile dalla strada perchè si trova in un lotto interno ed è coperto dai palazzi circostanti, rimane riconoscibile nell'isolato per lo scheletro in acciaio delle impalcature.

Si tratta di un palazzo ad uso residenziale di otto piani, di cui cinque completati, che avrebbe dovuto ospitare otto nuovi appartamenti situati all'interno di un lotto di circa 500 m², dove vi era in precedenza un garage coperto a capannone.

Con la costruzione, iniziata nel 2008, i residenti iniziano a segnalare come l'altezza e le distanze minime dai palazzi adiacenti non fossero state rispettate, aprendo un contenzioso con il proprietario e i costruttori, portando alla chiusura del cantiere nel 2011.



A89. vista del sito da via Zambelletti /
precedente capannone /
foto del 2008



Dalla chiusura del cantiere ad oggi, nulla è cambiato e attualmente l'edificio si presenta con le impalcature di acciaio ancora montate e uno scheletro in legno in stato avanzato di degrado con parti che stanno cadendo, una situazione che peggiora con l'avanzamento degli anni. Nel frattempo, il malumore tra i residenti dell'isolato continua a crescere, causato principalmente dallo stato di deterioramento dell'edificio e dai possibili problemi che potrebbero insorgere legati soprattutto alla sicurezza dell'area e dei palazzi vicini.

Tra le proposte avanzate per porre fine a questa situazione, era stato proposto l'acquisto del lotto da parte di un gruppo di residenti o di ridurre di 1/2 piani l'edificio e di riprendere così in mano i lavori ^[39].

I residenti hanno anche provato a coinvolgere il Comune di Milano e il sindaco Giuseppe Sala.

Purtroppo oggi, dopo undici anni, la situazione non è migliorata e anzi, l'isolato si ritrova a convivere con uno tra gli eco-mostri di Milano più discussi.

^[39] dall'articolo "Scheletro" di un palazzo in legno fermo dal 2011, dopo Londra fa paura. / di Massimiliano Melley per MilanoToday / Milano, 21/12/2017

Lo stretto lotto in cui sorge il cantiere dismesso non segue l'andamento di via Maiocchi ma piuttosto quello trasversale di due vecchi canali artificiali, il cavo Melzi e il fontanile Brentano collocato in corrispondenza della vecchia cascina Brentani, una volta situata alla fine di via Maiocchi.

Anticamente via Maiocchi era infatti detta "Stretta delle Cascine Consorziati" e comprendeva le cascine Brentani, Bianchi e Clerici.

All'attuale civico 13 vi era, all'incirca, una parte di Cascina Bianchi.

A90. vista aerea del sito di progetto /
stato attuale, dal 2011 /
foto del 2021 da Google Earth



3.4.1 / Stato di fatto

A causa delle impalcature in acciaio che ricoprono lo scheletro strutturale dell'edificio, è difficile comprendere realmente le dimensioni della costruzione.

Da verifiche preliminari fatte in loco, ho determinato approssimativamente una pianta di 20 metri x 15 metri e un'altezza di circa 18 metri.

Dal 2011, l'edificio si sviluppa su cinque piani costruiti attraverso una struttura in legno con già predisposte delle aperture, distribuite, ripetendosi, per ciascuno dei piani.

Da quello che oggi possiamo definire come il tetto/terrazzo, è visibile il vano che dovrebbe ospitare le scale e l'ascensore, rendendo dunque possibile ancora oggi raggiungere i diversi piani.

Questo vano non è centrale rispetto l'edificio ma posizionato lungo il lato ovest; ciò fa pensare dunque che il prospetto ovest dell'edificio sia cieco, avendo anche una distanza dal palazzo adiacente inferiore ai 10 metri, e che potesse essere realizzato come tale secondo il Regolamento Edilizio del Comune di Milano in vigore nel 2007, anno dell'inizio dei lavori.

Inoltre, per questioni di accesso e di sicurezza, il sito è visibile solamente dal complesso residenziale situato in via Ludovico Zambelletti e dagli appartamenti tra via Achille Maiocchi e via Antonio Stoppani che si affacciano internamente.

Per questo motivo, oltre al piano terra, risulta impossibile verificare anche il prospetto ovest dell'edificio e parte di quello sud, mentre quello est è visibile dal cortile del complesso di via Zambelletti, rendendo perciò possibile capire il numero di piani e la collocazione di alcune aperture.

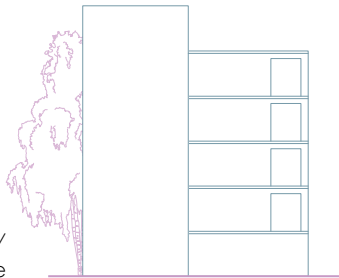
B21.



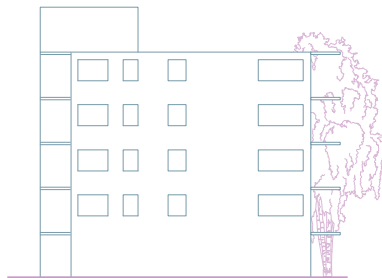
ingresso da via
Achille Maiocchi, 13

B22. Ricostruzione prospetti /
cantiere di via Achille Maiocchi /
possibili viste senza impalcature

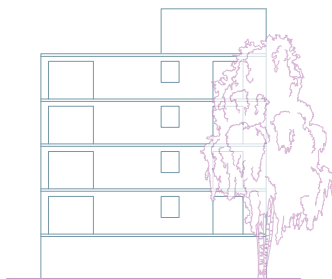
sud /
parzialmente impossibile da visionare



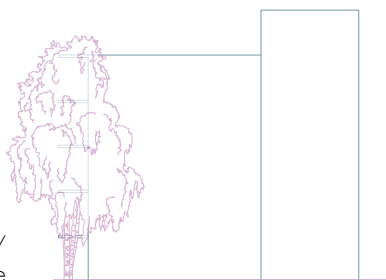
est /



nord /



ovest /
impossibile da visionare



Tenendo in considerazione il fatto che il sito è “conservato” da poco più di undici anni così come si presenta oggi, quello che vediamo essere il tetto era in origine la pavimentazione del sesto piano.

Dal momento che il cantiere è stato chiuso nel 2011 ed è stato lasciato senza preoccuparsi di dover proteggere e preservare l’ultimo piano costruito, anche in vista di una possibile ripresa dei lavori, ad oggi esso risulta danneggiato soprattutto a causa di fenomeni atmosferici che hanno portato il legno della struttura ad uno stato avanzato di degrado.

Studiando la sua struttura, si può ipotizzare si tratti di un edificio realizzato mediante il sistema di costruzione XLAM, basato sull’utilizzo di pannelli lignei.

A partire dalla fondazione in cemento armato la costruzione cresce gradualmente posizionando prima gli elementi di parete e poi quelli di solaio, ripetendo i passaggi per tutti i piani da realizzare.

Per assicurare la tenuta, il sistema prevede che i componenti strutturali siano saldati tramite connettori metallici in acciaio idonei a trasmettere gli sforzi.

Nel caso dell’edificio dismesso di via Maiocchi una maggiore resistenza viene trasmessa, oltre che dalla fondazione, dal vano scala anch’esso realizzato in cemento armato.

Tuttavia, non è stato possibile verificare la disposizione degli ambienti interni e dunque definire il posizionamento degli elementi di parete che, oltre a dividere lo spazio, garantiscono il sostegno del solaio.

3.4.2 / Raccolta fotografica

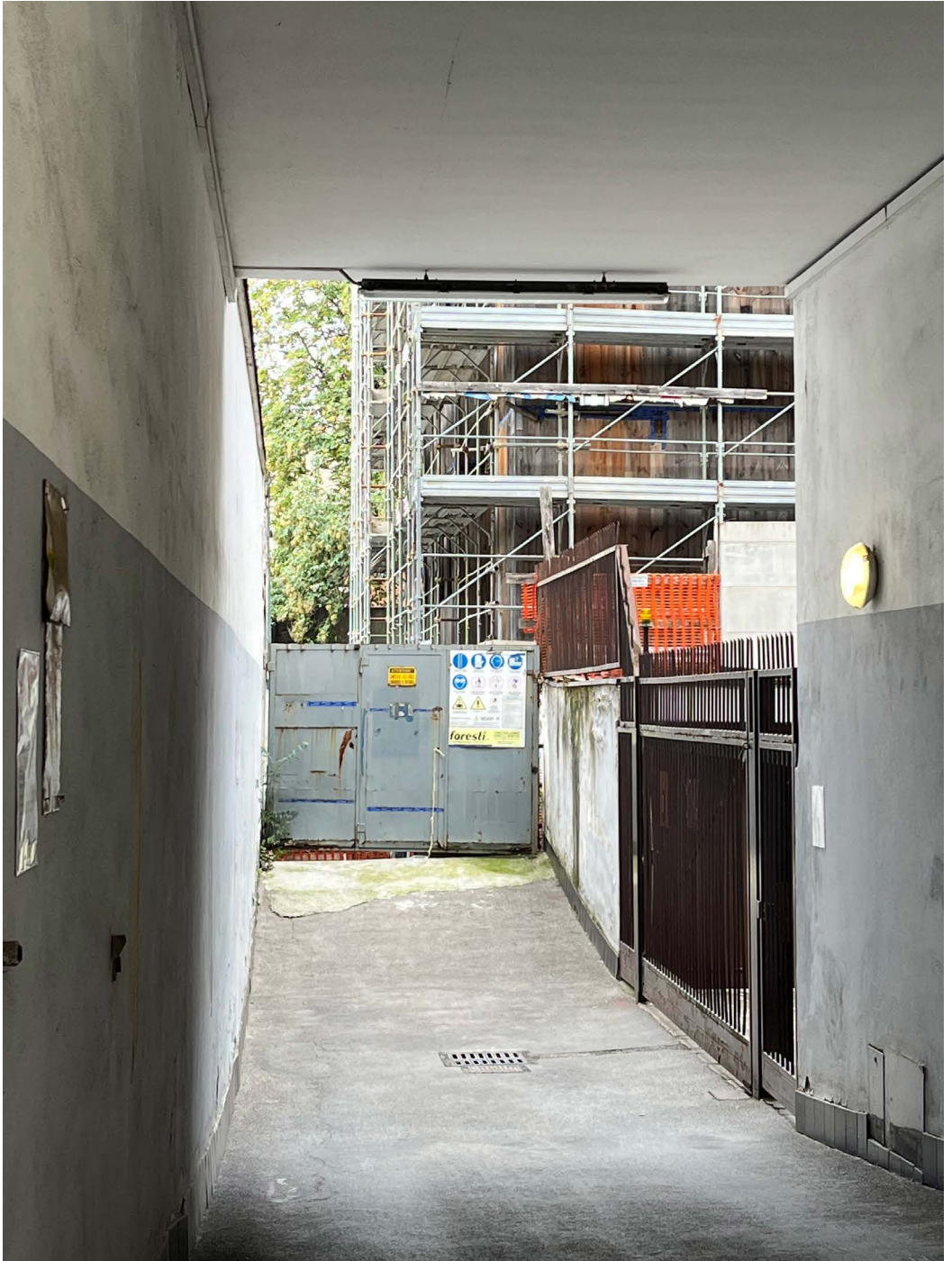
In data 12 novembre 2022, ho svolto un primo sopralluogo dell'area di Porta Venezia e, più nel dettaglio, di via Achille Maiocchi e dintorni.

Questa visita ha prodotto una raccolta fotografica che testimonia lo stato attuale del cantiere al civico 13.

Nonostante la difficoltà nell'individuare l'edificio dalla strada, essendo collocato in un lotto interno e circondato da altri palazzi, il reportage permette di comprendere meglio le dimensioni generali e lo stato in cui versa oggi il cantiere, visibile dal cortile del complesso residenziale di via Ludovico Zambelletti.



A91. ingresso al sito al civico 13 /
via Achille Maiocchi /
foto del 12.11.2022





A92. vista del sito da via Ludovico
Zambeletti, 1 /
foto del 12.11.2022

A93. vista del sito dai garage
del complesso residenziale in via
Ludovico Zambeletti, 10 /
foto del 12.11.2022



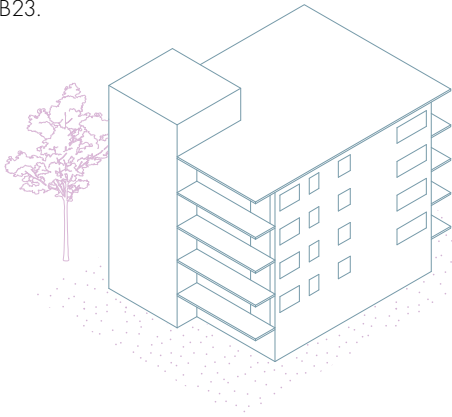




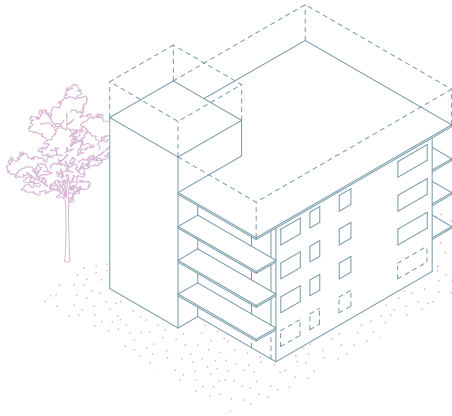
A94. vista del sito dal giardino
del complesso residenziale in via
Ludovico Zambelletti, 10 /
foto del 12.11.2022

3.4.3 / Proposta di recupero

B23.



stato di fatto /
altezza complessiva di 18 metri



intervento /
demolizione dell'ultimo piano costruito



stato finale /
altezza complessiva ridotta a 15 metri

Tenendo in considerazione le problematiche evidenziate dai residenti riguardanti la volumetria dell'edificio, ma anche le proposte fatte dagli stessi di mantenere quello in costruzione adeguandone "piuttosto" l'altezza, si intravede la possibilità di lavorare con il sito individuato. Ciò è possibile andando ad eliminare l'ultimo piano, il quinto, rendendo così l'altezza finale dell'edificio conforme a quella dei palazzi adiacenti, specialmente quelli più bassi.

Lavorando in questa direzione, parte delle problematiche emerse, tra cui il fatto che gli otto piani previsti dal progetto originale avrebbero portato via luce, verrebbero in parte risolte, trovando anche un punto di incontro con il pensiero e i desideri dei residenti.

Inoltre, la rimozione dell'ultimo piano costruito risulterebbe necessaria se si considerano i danni che, durante questi anni di abbandono, sono emersi anche a causa di fenomeni atmosferici.

Con l'intervento di recupero dai 18 metri di altezza attuale si passa ad un'altezza di 15 metri circa, comprendendo i 3 metri del vano che ospita le scale e ad avere un edificio di soli quattro piani, utilizzando quello che sarebbe stato il pavimento del quinto piano come rooftop.

Secondo il Regolamento Edilizio del Comune di Milano, tale intervento è possibile in quanto è stato conservato l'ingombro preesistente, nel caso di demolizione e ricostruzione. Inoltre l'altezza finale del nuovo fabbricato, dopo l'intervento di demolizione dell'ultimo piano, garantirebbe condizioni di soleggiamento adeguate agli edifici circostanti ^[40], arrivando ad avere la medesima altezza del palazzo di fronte.

^[40] dal *Regolamento Edilizio del Comune di Milano 2014* /
Art. 86, comma 4 /
p. 59

Il piano terra dell'immobile, essendo nascosto dai muri di recinzione, non è visibile e perciò è necessario ipotizzare una disposizione delle aperture.

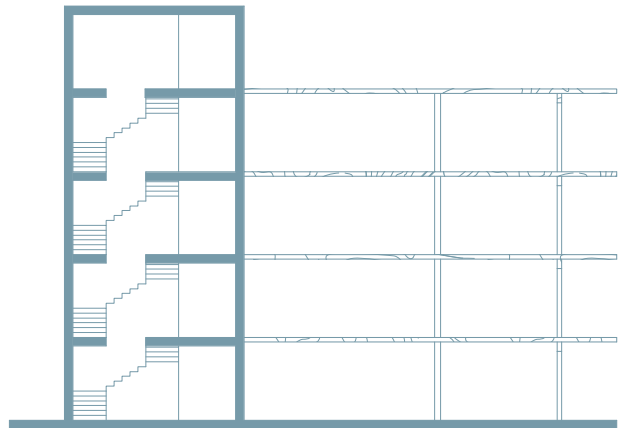
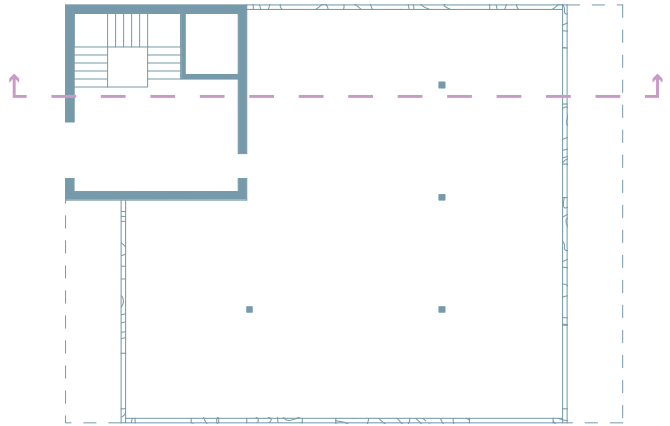
Tenendo in considerazione il fatto che la collocazione delle aperture esistenti è ripetuta in modo seriale per ciascuno dei piani, si ipotizza che ciò avvenga anche per il piano terra.

A causa della chiusura del cantiere, non è stato possibile visitare gli ambienti interni e verificare la loro organizzazione.

Dunque, lavorare con tale immobile significa ipotizzare la suddivisione degli spazi interni.

Se si lavora con l'ipotesi che la struttura dell'edificio sia realizzata mediante il sistema di costruzione XLAM, si prevede la sovrapposizione di pannelli lignei multistrato che definiscono il corpo dell'immobile, già visibile dall'esterno.

Gli elementi portanti per ciascun piano sono i pilastri, la cui posizione all'interno dei piani è stata ipotizzata tenendo in considerazione le aperture collocate lungo le pareti perimetrali e il vano scala, mantenendo la medesima per ciascuno dei piani.



B24. ipotesi disposizione interna /
modulare per ciascun piano /
cantiere di via Achille Maiocchi /
pianta piano terra e sezione
completa

3.4.4 / Il sistema culturale di via Maiocchi

Nonostante via Maiocchi sia una zona principalmente residenziale, essa ospita già iniziative artistiche e culturali, spesso indipendenti.

L'area dunque ha già familiarità con il mondo artistico contemporaneo e risulta essere molto attiva e frequentata anche da persone che non abitano nel quartiere di Porta Venezia o a Milano.

Il sistema creativo-culturale di via Maiocchi ha due punti centrali: **Galleria Maiocchi 15** e **Spazio Maiocchi**.




Inoltre, è possibile raggiungere in pochi minuti la galleria Renata Fabbri in via Antonio Stoppani .

Mentre Galleria Maiocchi 15 è una corniceria e galleria d'arte contemporanea dall'attività e dalle iniziative più tradizionali, Spazio Maiocchi dal 2017 si presenta al pubblico con un'anima completamente differente ed ibrida, uno spazio indipendente dove arte, design e moda si fondono per dare forma a nuove esperienze culturali.

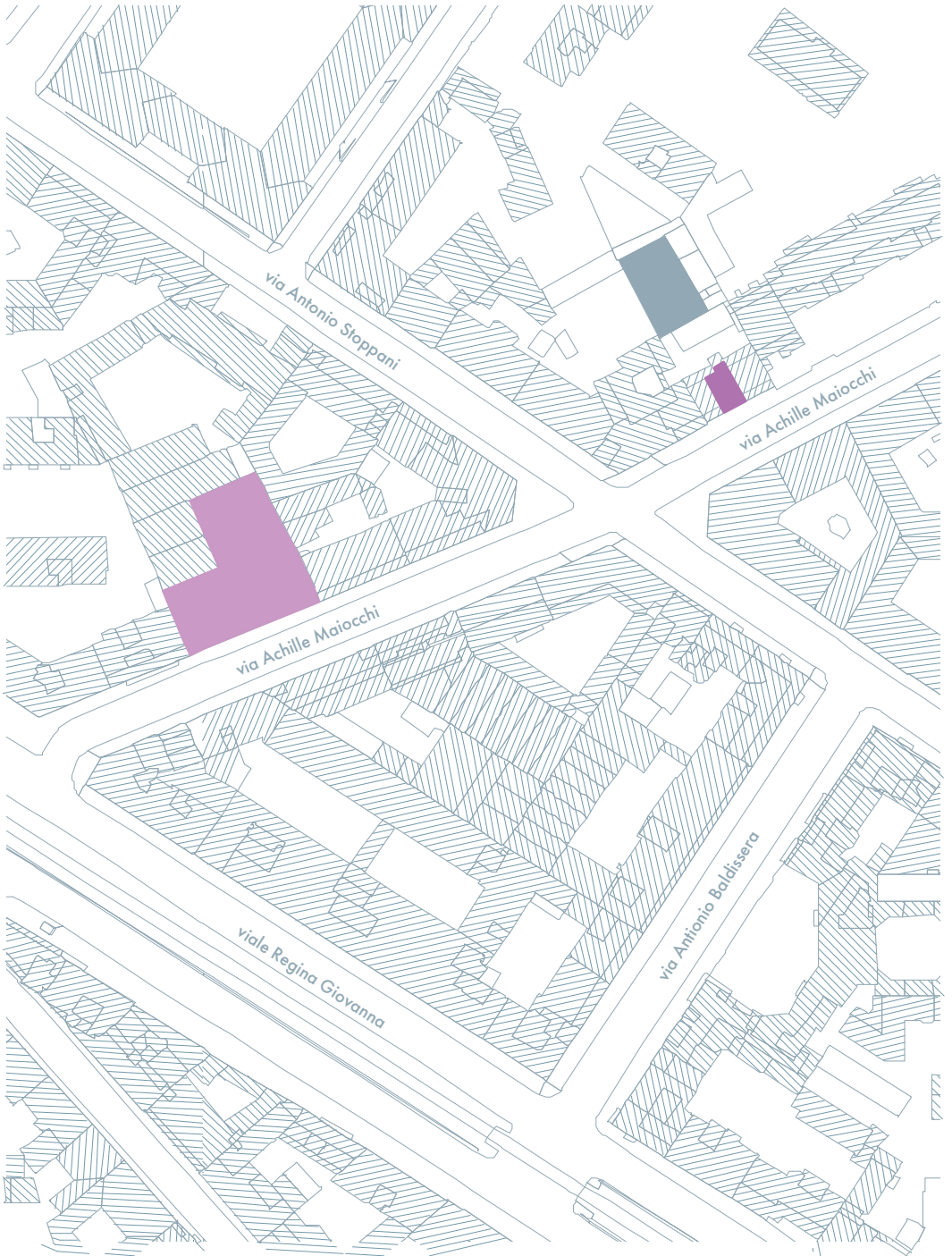
A fare da sfondo a tutto ciò, un ex edificio industriale di 1500 m² situato ai civici 5 e 7 e progettato per facilitare il lavoro, l'esposizione e la socializzazione.

Dalla sua apertura, lo Spazio ha dato vita a progetti interdisciplinari, festival, eventi e mostre, coinvolgendo anche figure internazionali e affermandosi come un'istituzione artistica di nuova concezione, costruendo e alimentando un pubblico culturalmente consapevole e di nuova generazione.

Spazi culturali //

-  Spazio Maiocchi
-  Galleria Maiocchi 15
-  Sito di progetto

B25. Città Metropolitana di Milano /
sistema artistico culturale di via Achille
Maiocchi /



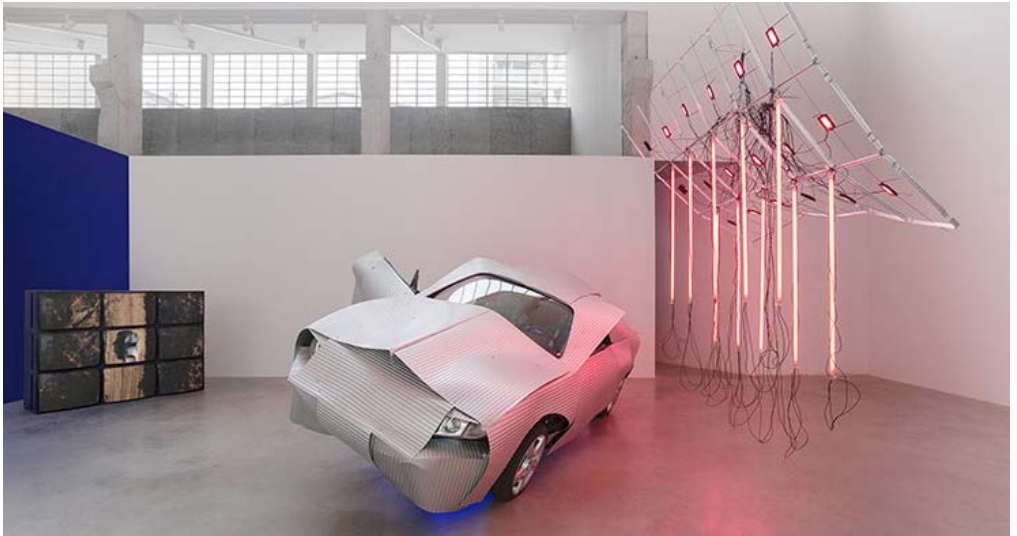
Dal 2019 Spazio Maiocchi ospita *Artifact*, un luogo di incontro ed esposizione di nuove idee, con particolare focus sull'artigianato, fondato con l'obiettivo di generare un incontro tra arte ed elettronica e basato sulla cultura giovanile.

Dal 2020 invece è presente la nuova piattaforma online *Afterimage* che mira a focalizzarsi su "uno spazio per una visione significativa e immersiva in mezzo alla sovrabbondante quantità di stimoli visivi di oggi" ^[41].

A95. Spazio Maiocchi /
Timur Si-Qin con la sua exhibition
New Peace /
2018



^[41] www.spaziomaiocchi.com /
dalla sezione *about* del sito web di
Spazio Maiocchi



A96. Spazio Maiocchi /
exhibition di RIMOWA in
collaborazione con Kaleidoscope
e il designer Guillermo Santomá /
Design Week 2019

[CONCEPT]

4.1

Premessa //

L'analisi svolta ha messo in luce come la città di Milano offra un sistema attualmente in fase di sviluppo all'interno del panorama dell'Arte Digitale che, se paragonato al resto d'Europa, presenta delle mancanze e spazi ancora poco sviluppati e troppo conservatori.

Nonostante ciò, Milano da qualche anno si sta muovendo nella direzione della Digital Week, diverse istituzioni anche più tradizionali si stanno avvicinando al mondo digital, numerose gallerie d'arte sono nate negli ultimi anni proprio con l'obiettivo di porsi come tramite tra il pubblico e la Digital Art, gallerie più tradizionali invece stanno iniziando ad aprirsi a questo mondo attraverso exhibition di artisti di spicco, ma soprattutto sono nati, o nasceranno in pochi anni, luoghi di ricerca e divulgazione e spazi espositivi tra cui il MEET Digital Culture Center e il futuro MAD.

Per comprendere dunque ciò di cui si ha più bisogno in questo momento, occorre fare un passo indietro.

Bisogna considerare il fatto che gli eventi, le mostre e gli spazi esistono perchè sono presenti artisti che lavorano alla produzione di opere d'Arte Digitali.

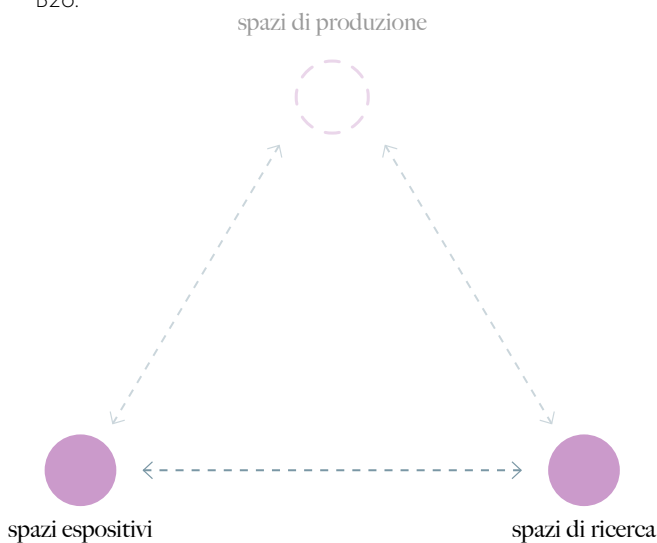
Il panorama milanese offre spazi di esposizione e spazi di divulgazione che però non possono esistere senza il lavoro e la ricerca dell'artista.

A completare il vasto sistema meneghino dunque servirebbe un laboratorio, uno spazio di produzione d'arte in cui la produzione di opere digitali possa avvenire quotidianamente.

Attuando questo sistema, si verrebbe a creare un network in cui spazi di ricerca, spazi di esposizione e spazio di produzione trovino una giusta correlazione.

[42]

B26.



[42] schema di rappresentazione del sistema milanese attuale.

4.2

Hyper_Lab: spazio di produzione digitale //

Dalla necessità di avere un luogo di produzione artistica incentrato sulla Digital Art, nasce a Milano **Hyper_Lab**. Si tratta di uno spazio che appartiene ad un sistema più ampio in cui le istituzioni coinvolte di ricerca, divulgazione ed esposizione sono tra loro connesse e nelle quali avviene uno scambio e una contaminazione continua.

Hyper_Lab nasce dunque con l'obiettivo di colmare un divario importante, i cui due principali punti si trovano in Piazza G. Oberdan: il MEET, centro di ricerca e divulgazione, e il MAD, futuro luogo di esposizione per la Digital Art.

Hyper_Lab rappresenta così il terzo punto di questo sistema ramificato ed eterogeneo, non lineare, in continua espansione ed evoluzione, così come le tecnologie che caratterizzano e definiscono la realtà contemporanea. Queste tre istituzioni hanno la peculiarità di presentarsi come spazi distinti ma iperconnessi tra loro.

4.2.1 / Theodor Nelson e l'hyperlinked environment

Il tema dell'iperconnessione caratteristica del sistema di cui fanno parte Hyper_Lab, MEET e MAD fa riferimento al concetto di *hyperlinked environment*.

Il termine compare per la prima volta negli anni Sessanta quando Theodor Nelson ^[43] sviluppa, a partire dalla ricerca di Vannevar Bush con *Memex*^[44], una prima teoria che definisce quello che di fatto è oggi il passaggio in rete di file e messaggi.

Il lavoro di Nelson ha come punto di partenza l'ipotesi di come debba essere lo schermo interattivo di un computer, tenendo in considerazione che all'epoca un computer occupava lo spazio di una stanza e che oltre a pochi professionisti nessuno aveva mai visto uno schermo interattivo.

Da questa sua ipotesi, conia il termine *hyperlinked* e comincia a definire la sua visione di rete accessibile a livello globale, simile a ciò che nascerà nei decenni successivi: il World Wide Web.

Il lavoro di Nelson identifica dunque un ambiente tecnologico, un *hyperlinked environment* appunto, in cui la parola "link" fa riferimento ad una connessione non fisica, ma piuttosto logica, invisibile ai nostri occhi ma di cui ne esiste traccia nella memoria del computer e del suo sistema.

Elementi chiave di questo sistema sono l'*hypertext* e l'*hypermedia*, due termini utilizzati per indicare uno spazio di scrittura e di lettura, dunque un ambiente tecnologico digitale, dove testi, immagini e suoni, sono elettronicamente interconnessi e collegati a chiunque contribuisca a tale ambiente.

^[43] Theodor Nelson è uno storico e studioso statunitense, indaga l'ambito dell'informatica e l'interfaccia uomo-macchina. Il suo principale impegno è da sempre rivolto all'accessibilità dei computer per gli utenti comuni. È stato il primo a parlare di virtualità e docuverso negli anni Sessanta.

^[44] nell'articolo del 1945 dal titolo "As we may think", V. Bush immaginò Memex, una macchina che era sia calcolatore sia spazio di archiviazione, muovendosi da un elemento all'altro e creando collegamenti. Con questo scritto Bush definì gli elementi che oggi sono alla base della scienza e della tecnologia.

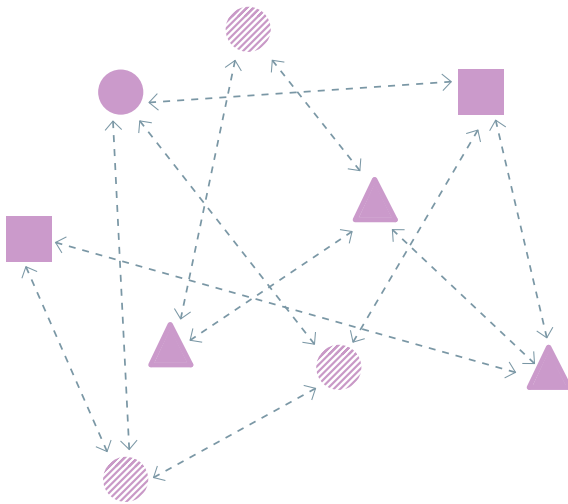
Nelson da questo suo studio, definisce un sistema ramificato in cui chi vi interagisce sia in grado di creare un proprio percorso individuale, a seconda degli stimoli e degli input che genera.

Un input specifico genera un passaggio specifico, che a sua volta rimanda ad un altro punto da cui poi generare un ulteriore input e così all'infinito, rappresentando una visione semplificata di un network così complesso.

Il suo lavoro può essere riassunto come *la possibilità di collegare tra loro diversi documenti elettronici aventi caratteristiche comuni.*

[45]

B27.



“ everything is deeply intertwined ”

- Theodor Nelson

[45] rappresentazione grafica del concetto di hyperlinked sviluppato da Theodor Nelson

4.3

Creazione del sistema milanese //

Partendo dal lavoro di Nelson e dal suo ambiente iperconnesso, definito come un sistema costituito da elementi aventi caratteristiche comuni che sono collegati tra loro, emerge la possibilità di utilizzare tale concetto per meglio comprendere il sistema milanese, traducendolo in quello che è il panorama della Digital Art.

Gli elementi con caratteristiche comuni che vengono collegati tra loro secondo Nelson, nel sistema meneghino sono, come già anticipato, i tre elementi chiave della cultura digitale a Milano:

1. Hyper_lab, spazio di produzione artistica.
2. MEET, centro per la ricerca e la divulgazione.
3. MAD, spazio espositivo.

Queste realtà, ognuna con funzione diversa ma tutte aventi la Digital Art come fulcro del loro lavoro, attraverso un'interconnessione definiscono uno schema circolare di supporto e promozione.

A tal proposito, il sistema di Hyper_Lab scandisce in modo chiaro questa fitta rete di connessione e di scambio, definendo anche i reali obiettivi del primo spazio di produzione artistica digitale di Milano.

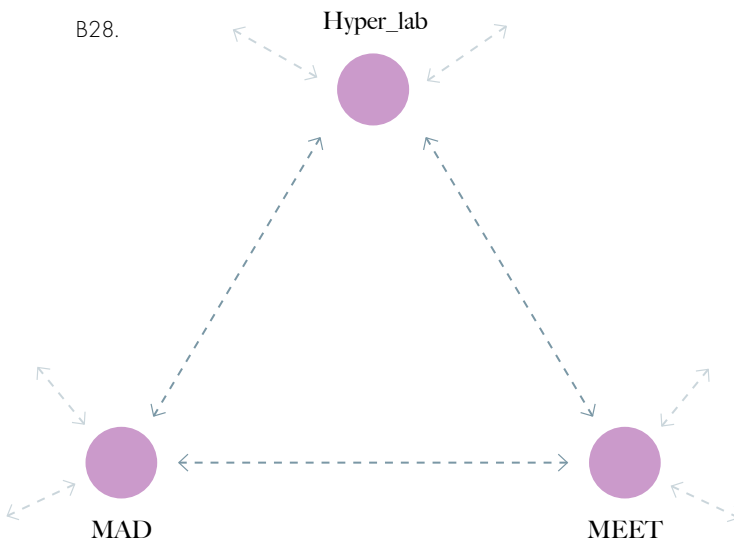
Hyper_Lab dunque coinvolge attivamente MEET e MAD, ai quali si aggiunge il Comune di Milano.

L'obiettivo è quello di creare un luogo di incontro, scambio e contaminazione tra gli artisti, fondamentale nell'era digitale contemporanea.

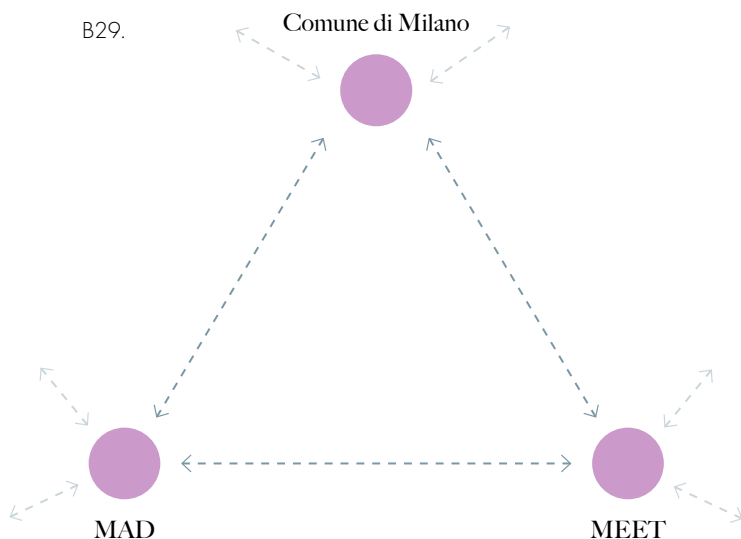
Anche se il sistema appena definito nasce con l'obiettivo di generare una prima collaborazione e crescita interna tra queste tre realtà, la propagazione di un network fatto di collaborazioni, eventi, mostre, talk avverrà come naturale conseguenza, grazie soprattutto a ciò che già sta accadendo nella scena digital a Milano.

[46]

B28.



[46] schema di rappresentazione del nuovo sistema milanese a 3 punti



4.3.1 / Il Comune di Milano

La scelta di coinvolgere il Comune di Milano nasce dalla consapevolezza che, negli ultimi anni, il Comune ha sostenuto numerose iniziative culturali, trasformando Milano così come la conosciamo oggi.

In particolare, il Comune di Milano è partner attivo nell'organizzazione annuale della Digital Week e ciò determina già una conoscenza del settore.

Grazie a questa collaborazione, Il Comune di Milano attraverso una *open call annuale*, seleziona dei giovani artisti emergenti che, per questioni di spazio, privacy e affitto, necessitano di un luogo di lavoro dove sviluppare i propri progetti, entrando anche in contatto con artisti anch'essi agli inizi del loro percorso.

Hyper_Lab mette dunque a disposizione parte del suo spazio a giovani artisti emergenti che, per un periodo limitato, hanno l'opportunità di lavorare al proprio progetto all'interno di una realtà 100% dedicata al digital. Entrando in contatto tra di loro ma anche con MEET, MAD e artisti più noti, la creazione di un network fatto di scambi e collaborazioni avverrà in modo naturale.

4.3.2 / Il MEET

La collaborazione tra Hyper_Lab e MEET nasce con l'obiettivo di affiancare all'attività di ricerca del Centro un'attività pratica più attiva di lavoro, con il fine di realizzare un progetto che indagherà il tema presentato.

Il MEET attualmente è impegnato nella creazione e nella divulgazione della cultura digitale contemporanea attraverso differenti format e attività, eventi, conferenze e talk che vengono organizzati con l'obiettivo di indagare il mondo di oggi, ma soprattutto del domani, facendo luce sui mezzi e gli strumenti a nostra disposizione.

Attraverso delle *open call semestrali*, il MEET collabora con Hyper_Lab nell'offrire, in risposta ad un tema di ricerca specifico, agli artisti selezionati uno spazio dove poter elaborare le informazioni ottenute e lavorare su un'opera che possa testimoniare la ricerca svolta insieme al MEET e alle sue iniziative.

4.3.3 / Il MAD

L'ultimo attore ad essere coinvolto all'interno del sistema di Hyper_Lab è il futuro Museo Nazionale di Arte Digitale in Piazza G. Oberdan.

Il Museo nasce per essere il primo museo di Arte Digitale in Italia, delineando anche il nuovo polo museale di Milano situato in Porta Venezia; lo spazio espositivo svolge un ruolo strategico nello scenario culturale contemporaneo, sempre più digitalizzato, connesso e globalizzato.

Attraverso delle *open call trimestrali* e promosse dal MAD, gli artisti che fanno domanda sono invitati a lavorare sui temi delle exhibition lanciate dal programma del Museo. Ai vincitori della call si offre uno spazio di lavoro con lo scopo di sviluppare il proprio progetto che verrà poi esposto nelle sale del Museo.

Il sistema di Hyper_Lab permette la definizione di un luogo che facilita l'incontro tra gli artisti, anche a diversi livelli, e permette una contaminazione e uno scambio continuo, stimolando il singolo artista.

Si generano connessioni anche tra le personalità coinvolte, definendo così un ulteriore network sociale più ampio, fatto di legami personali e professionali, collaborazioni e molto altro.

Questo terzo sistema che si crea come naturale conseguenza di queste relazioni rappresenta il lavoro di Theodor Nelson e il suo hyperlinked environment.

4.3.4 / Sviluppo di un approccio partecipativo

Dalla definizione dell'organizzazione di Hyper_Lab, si definisce un sistema ramificato che nasce all'interno di questi spazi e si sviluppa all'esterno coinvolgendo, oltre alle istituzioni già citate e ad artisti e professionisti, il pubblico, le persone che interagiscono con l'opera d'arte dopo la sua realizzazione.

Il coinvolgimento del pubblico è posto al centro dell'interesse del settore artistico e culturale, in particolare dei musei contemporanei (soprattutto internazionali), proprio perchè negli ultimi anni è cresciuta l'esigenza di interagire con i visitatori in modo più consapevole, inclusivo, dinamico, stimolante e interattivo.

Sviluppare un *approccio partecipativo* ^[48] permette di interfacciarsi con un pubblico che sia il più ampio e differenziato possibile e definisce una stretta relazione con la cittadinanza, rafforzando il capitale culturale, sociale e creativo del territorio.

L'attività di partecipazione si sviluppa attraverso tre passaggi: *contribution* (all'istituzione), *collaboration* (con le persone) e *co-creation* (con le persone).

Il primo passaggio, di *contribution*, è dato dal contributo che i visitatori danno all'istituzione aiutandone il personale a creare nuove idee e sviluppare nuovi progetti.

Ciò è possibile attraverso un dibattito aperto con la comunità, la quale condivide i propri pensieri, desideri e necessità; in questo modo l'offerta e i servizi si aggiornano seguendo i cambiamenti dei cittadini.

Si tratta della forma più semplice di attività partecipativa, in termini di organizzazione e gestione per le istituzioni

^[48] nell'ambito delle istituzioni museali questo concetto è stato introdotto e ampliato nel libro *The Participatory Museum* di Nina Simon, direttrice del Santa Cruz Museum of Art

ma anche la più facile alla quale il pubblico può partecipare.

Il secondo passaggio, di *collaboration*, è invece definito da un'attività più complessa, in cui il personale dell'istituzione lavora con i membri della comunità per sviluppare nuovi programmi, eventi, offerte, mostre.

I partecipanti coinvolti sono scelti per le loro conoscenze o abilità specifiche e possono essere dipendenti o figure che affiancano il personale nel realizzare ed attuare progetti.

Questa attività viene attuata con lo scopo di garantire autenticità all'istituzione attraverso un rapporto di reciproca fiducia, sviluppare nuove collaborazioni aventi obiettivi precisi ma anche creare opportunità educative per tutti.

Infine il terzo passaggio, quello di *co-creation*, può essere semplificato attraverso il concetto di "partnership" che si viene a definire, come in questo caso, tra l'istituzione e un gruppo esterno della comunità con lo scopo di sviluppare un progetto di reciproco vantaggio.

La creazione di una partnership può avvenire quando un gruppo esterno richiede assistenza all'istituzione per realizzare un progetto oppure quando è l'istituzione a proporre una collaborazione su un tema specifico.

In questo modo si attuano iniziative, mostre, eventi che rispondono alle esigenze e agli interessi di entrambi gli attori coinvolti e dei membri della comunità locale, si aiutano i partecipanti a sviluppare competenze per raggiungere e sostenere obiettivi individuali e comunitari.

Alla luce di quanto analizzato, anche Hyper_Lab si impegna nella definizione, nello sviluppo e nell'attuazione di un approccio partecipativo, attraverso il quale ottenere le informazioni necessarie a sviluppare un programma completo.

L'obiettivo è quello di incrementare il suo valore sociale e culturale e di affermarsi come centro creativo, dove la promozione di nuove idee nasca, si sviluppi e si diffonda non solo dagli artisti ma anche dalla comunità che lo vive.

4.4

Il programma di Hyper_Lab //

La collaborazione con il Comune di Milano, MEET e MAD garantisce una gestione degli spazi e delle attività limitata ad un certo periodo di tempo.

Per questo motivo è fondamentale definire un programma di eventi ed iniziative per generare e garantire un incontro costante tra artisti, creativi, professionisti, curatori, galleristi e, più semplicemente, tra le persone.

Come già anticipato precedentemente, il coinvolgimento della comunità attraverso sessioni di design partecipativo risultano essere di vitale importanza per raccogliere idee e suggerimenti sui temi da inserire nel vasto ventaglio di attività.

Tenendo in considerazione il calendario di eventi che interessa la città di Milano, dalla Digital Week alla Design Week passando per la Arch Week, e le possibilità di presentare eventi paralleli a queste, viene definito il programma annuale di Hyper_lab.

Tra i servizi offerti, oltre la principale iniziativa degli *Artisti in studio* promossa dal Comune di Milano, dal MEET e dal MAD, il pubblico può avere la possibilità di visitare gli spazi di produzione artistica attraverso degli *Open studios*, un'opportunità essenziale ed unica sia per i visitatori sia per gli artisti.

In particolare per gli artisti, dare l'opportunità ad esterni di visitare il proprio spazio di lavoro permette di avere un confronto diretto su quello che è il work in progress dell'opera e comprenderne l'efficacia estetica.

In questo contesto un'importanza maggiore la si attribuisce nel momento in cui gli artisti coinvolti sono emergenti e meno noti in quanto da un lato, attraverso l'apertura dello studio, possono entrare in contatto con galleristi, collezionisti, critici e curatori, dall'altro lato per loro risulta importante al tempo stesso entrare in contatto con artisti più affermati.

Hyper_Lab offre inoltre la possibilità di organizzare eventi, workshops e conferenze in collaborazione con DIGICULT e il VSA Festival ma anche mostre, performance musicali, proiezioni e molto altro, mettendo a disposizione lo spazio ibrido al piano terra attraverso un servizio di *Rental* con lo scopo di ospitare anche iniziative esterne.

Gen

Feb

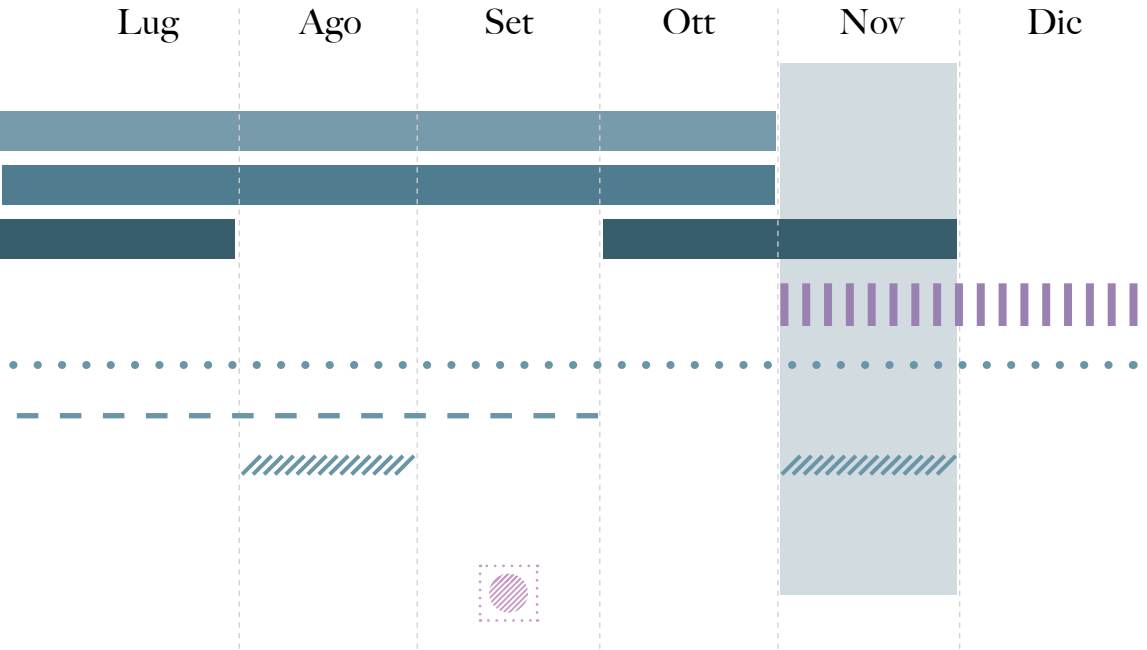
Mar

Apr

Mag

Giu





Legenda //

- Open call Comune di Milano
- Open call MEET
- ◐ Open call MAD
- ⋯ Conferenze lancio open call
- ▬ Artisti in studio - Comune di Milano
- ▬ Artisti in studio - MEET
- ▬ Artisti in studio - MAD
- /// Open studios
- Mese della Digital Week
- - - Hyper_lab estate
- |||| Lancio programma annuale
- ⋯ Ciclo di conferenze, mostre, workshops
- |||| Sessions di design partecipativo

4.5

Casi studio // Residenze Digitali, Italia / networking

Nato nel 2020, il progetto delle Residenze Digitali definisce un network fatto di partnership che coinvolge il Centro di Residenza della Toscana, il Centro di Residenza dell'Emilia-Romagna, Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova, Associazione ZONA K di Milano, Lavanderia a Vapore del Piemonte e Fondazione Romaeuropa di Roma.

Attraverso una open call annuale, si sostengono attività artistiche legate alla scena contemporanea con l'obiettivo di stimolare gli artisti delle performing arts all'esplorazione dello spazio digitale, con progetti che nascano direttamente per l'ambiente digitale o che in esso trovino un ambito funzionale ed efficace per raccontarsi.

Nei progetti artistici presentati lo spazio web rappresenta l'habitat ideale di indagine, allo stesso tempo essi prevedono modalità interattive con le quali raccontarsi.

Durante i mesi di ricerca e sviluppo dei progetti, gli artisti selezionati sono supportati, sostenuti economicamente e seguiti da esperti in creazione digitale.



A97. Kamilia Kard /
Toxic garden - dance dance dance /
performance partecipativa online /
progetto vincitore Residenze Digitali
2022

/ 59 Rivoli, Parigi

open studios /

Situato in Rue de Rivoli nel cuore di Parigi, nasce nel 1999 quando un gruppo di amici e artisti occupano un vecchio palazzo in stile haussmann abbandonato, per installare i loro atelier artistici e organizzarci delle esposizioni.

Così 59 Rivoli da oltre ventiquattro anni ospita trenta atelier d'artista con personalità provenienti da tutto il mondo e uno spazio espositivo; il carattere unico dello stabile consiste nella possibilità da parte dei visitatori di accedervi gratuitamente durante gli open studios che avvengono quotidianamente in fasce orarie prestabilite.

Aprire il proprio studio alle persone rappresenta un'opportunità unica per l'artista poiché permette di farsi conoscere, vendere la propria arte e generare una rete.

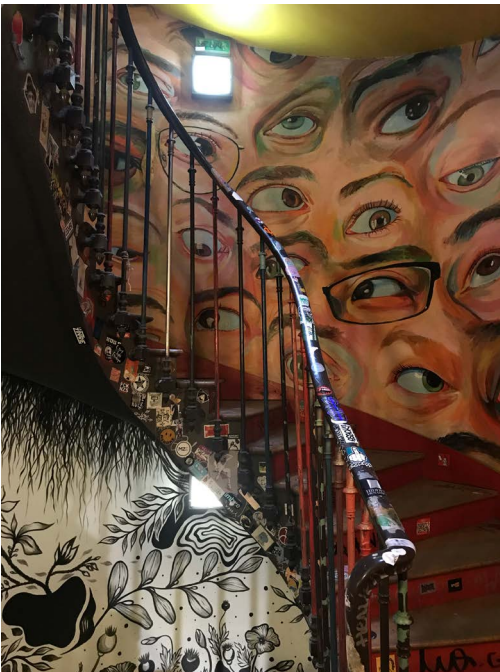
Nei sei piani dell'edificio, i trenta artisti accolgono nei loro atelier i turisti mostrando i propri lavori, sculture, dipinti, performance in un contesto di fermento culturale unico e decorato dagli stessi artisti che in più di vent'anni di vita sono passati per gli atelier di 59 Rivoli.

Di questi trenta studi, la metà ha carattere permanente mentre i restanti vengono assegnati temporaneamente per periodi di tre o sei mesi in cambio del pagamento di una tassa; gli studi sono accessibili dagli artisti h 24, tutti i giorni della settimana anche se non c'è possibilità di alloggio.

La particolare anima anti-istituzionale del centro fa sì che possono candidarsi artisti provenienti da qualsiasi Paese, di qualsiasi età e background artistico, l'unica regola è che l'artista sia presente al 59 Rivoli almeno quattro giorni durante l'orario di apertura al pubblico.



A98. Atelier d'artista /
Open studio /
59 Rue de Rivoli, 1^{er} arrondissement /
Parigi



A99. Affreschi della scala del palazzo
in stile Haussmann /
59 Rue de Rivoli, 1^{er} arrondissement /
Parigi

/ Ars Electronica FUTURELAB, Linz attività di ricerca + produzione + eventi /

L'Ars Electronica Futurelab è uno spazio di ricerca ma anche un laboratorio e un atelier che appartiene all'ampio sistema dell'Ars Electronica.

Si tratta di un luogo di ricerca e di produzione in cui l'essere umano è posto al centro dell'attività, considerando gli aspetti sociali degli sviluppi tecnologici come intelligenza artificiale, robotica, architettura dei media, tecnologie interattive e nuove forme estetiche di espressione.

Sono proprio questi gli ambiti di attività in cui operano gli artisti, ricercatori ed esperti che entrano a fare parte di una realtà per *"i sistemi del futuro in cui produrre progetti sugli scenari futuri per le società del futuro"*.

Dal 1996 Ars Electronica Futurelab, oltre all'intensa attività di ricerca e di produzione artistica, offre:

- programmi di residenza per artisti;
- workshops, mostre, conferenze e programmi educativi con le università con lo scopo di creare uno spazio di dialogo con i cittadini sul futuro dell'arte, della tecnologia e della società;
- Open Futurelab, piattaforma aperta al dialogo, dimostrazioni e scambio, che coinvolge i partner di tutto il mondo ed offre un "dietro le quinte";
- Ideas Expedition, competition interna annuale rivolta ai membri del team del laboratorio che sono incoraggiati ad utilizzare la loro creatività e competenza per sviluppare idee per progetti futuri senza limitazioni.

Tutto ciò accompagna l'attività dell'Ars Electronica, dal festival annuale al Prix.

A100. Ars Electronica Futurelab /
exhibition *Understanding AI* /
dalla ricerca di Futurelab
sull'utilizzo dell'AI /
Ars Electronica Center, Linz, 2019



/V2_ Lab for the Unstable Media, Rotterdam workshops + rental groundfloor /

Il V2_ di Rotterdam è un centro interdisciplinare per l'arte e la tecnologia dei media che presenta, produce, archivia e pubblica ricerche sul rapporto tra arte, tecnologia e società.

Il V2_ si distingue da altri media center europei per offrire al pubblico interessanti workshops, onsite e online, spesso a numero chiuso e in collaborazione con artisti o con altre istituzioni internazionali tra le quali il MEET di Milano.

Questi workshops hanno la caratteristica di svolgersi anche in giornate differenti e spesso sono a numero chiuso per cui richiedono un'applicazione.

Il loro obiettivo è quello di fornire approfondimenti riguardo temi specifici, attività di produzione o ambiti di lavoro, di offrire alle persone interessate approfondimenti con artisti, esperti e aziende, di creare masterclass per la produzione di materiale digitale (dal video al sound) in collaborazione con partner diversi.

Il centro offre inoltre il servizio di Rental Groundfloor ovvero la possibilità di affittare il piano terra, attrezzato tecnicamente e con la caratteristica di poter essere adattato a quasi tutte le esigenze.

Questa area dell'edificio viene utilizzata regolarmente per lezioni, workshop, riunioni e prove.



A101. V2_ Lab for the Unstable Media
/
ciclo di workshops *TRAMJAM*
Rotterdam, RushHour, Tactical Urban
Map Hack, FLOSS BOOTcamp e
Fusedspace /
DEAF Rotterdam, 9-16 Novembre 2004

/ Triennale Estate, Milano

programma estivo /

L'appuntamento di Triennale Estate si svolge ogni anno, da Giugno a Settembre, nel Giardino della Triennale di Milano per promuovere e condividere la cultura in città nel periodo estivo.

Triennale Estate offre un palinsesto di eventi molto ricco caratterizzato da incontri, conferenze, proiezioni, lecture, festival, DJ set e laboratori per ogni età con l'obiettivo di arrivare ad un pubblico ampio e trasversale.

I temi che vengono trattati sono differenti e gli ambiti che vengono coinvolti sono interdisciplinari e spaziano dall'architettura al design, dalla rigenerazione urbana all'arte, dalla fotografia al teatro fino le performing arts.

Proprio per il così ampio campo di indagine, Triennale Estate coinvolge figure anche molto diverse tra loro come designer, architetti, artisti, curatori, ricercatori, filosofi, performer, musicisti, fotografi, scrittori...

Attraverso questa ampia offerta, Triennale Milano crea un ciclo di iniziative ed attività differenti da ciò che accade solitamente all'interno di un luogo culturale come può essere un museo e offre la possibilità di vivere lo stesso spazio in modo nuovo e originale, mantenendo sempre attiva la sua mission.



A102. Triennale Milano /
programma *Triennale Estate* /
Milano, 2022



BIBLIOGRAFIA

Paul C., *Digital Art - third edition*, Londra, Thames&Hudson, 2015

Mancuso M., *Arte, tecnologia e scienza - Le art industries e i nuovi paradigmi di produzione nella new media art contemporanea*, Milano, Mimesi Edizioni, 2018

Mancuso M., *Intervista con la new media art - l'osservatorio digicult tra arte, design e cultura digitale*, Milano, Mimesi Edizioni, 2020

Tribe M. & Jana R., *New media art*, Colonia, Taschen, 2006

Galansino A. & Tabacchi S., *Let's get digital - NFT e nuove realtà dell'arte digitale*, Venezia, Marsilio Editori, 2022

Granata P., *Arte, estetica e nuovi media - "sei lezioni" sul mondo digitale*, Bologna, Fausto Lupetti Editore, 2009

Quaranta D., *Media, new media, post media*, Milano, Postmedia Books, 2010

Dewdney A. & Sluis K., *The networked image in post-digital culture*, Londra, Routledge, 2022

Bernardelli F. & Poli F., *Mettere in scena l'arte contemporanea. Dallo spazio dell'opera allo spazio intorno all'opera*, Johan & Levi Editore, 2016

Simon N., *The Participatory Museum*, Museum 2.0, 2010

Borromeo D., Della Torre S., Dulio R. & Scarpellini E., *Albergo Diurno Venezia. Storia, arte, architettura*, Grosseto, Effigi Edizioni, 2017

Masi S. & Sacerdoti P., *Il tempo sepolto, l'Albergo Diurno Metropolitano "Venezia" di Milano tra architettura e arti decorative. Proposte di recupero, in un primo approccio all'arte call'architettura liberty*, Savigliano, L'Artistica Editrice, 2013

Boriani M., Rosary A. & Rozzi R., *La Milano del piano Beruto (1884-1889). Società, urbanistica e architettura nella seconda metà dell'Ottocento*, Milano, Guerini e associati, 1993

Boschetti A., *Grammatiche metropolitane - Piano di Governo del territorio di Milano 2030 e altri racconti di città*, Macerata, Quodlibet, 2021

Oliva F., *L'urbanistica di Milano. Quel che resta dei piani urbanistici nella crescita e nella trasformazione della città*, Milano, Hoepli, 2002

Berizzi C., *Guida all'architettura - Milano*, Berlino, Dom Publishers, 2019

Rolando S., *Citytelling - raccontare identità urbane. Il caso Milano*, Milano, Egea, 2021

Niessen B., Brambilla M., Barozzi B., Manta M. & Osnaghi G., *laGuida - ilContemporaneo. Gli indipendenti a Milano ai tempi della pandemia*, Milano, Associazione culturale cheFare, 2022

Nielsen J., *Multimedia and hypertext: the internet and beyond*, Burlington (MA, USA), Morgan Kauffman Publishers, 1995

Kleinberg J. M., *The structure and dynamics of networks*, Princeton (New Jersey, USA), Princeton University Press, 2006

SITOGRAFIA

<https://www.repubblica.it/tecnologia/2022/05/17/news/larte-digitale-e-ormai-da-museo-349783728/>

<https://ars.electronica.art/news/en/>

<https://zkm.de/en>

<https://www.imal.org/en/residencies>

<https://dam.org/museum/dam/about/>

<https://arts.cern>

<https://flash---art.com/article/arts-at-cern-monica-bello/>

<https://www.daccapocomunicazione.it/farnesina-digital-art-experience/>

<https://www.kernelfestival.net>

<https://www.brightfestival.com>

<https://www.maxxi.art/en/events/media-art-festival/>

<http://digicult.it/it/agency/curatorial/mixed-media-festival/>

<https://www.rockit.it/news/spazio-peam-festival-elettrodigitale>

<https://neural.it>

<https://digicult.it/it/about>

<https://www.dontdiwondering.com/the-venice-biennale-is-getting-its-first-nft-art-exhibition/>

<https://mirror.xyz/gcadao.eth/>

<https://www.comune.milano.it/-/milano-digital-week-2022.-lo-sviluppo-dei-limiti-progetti-e-visioni-per-una-citta-e-un-pianeta-condivisi>

<https://zero.eu/en/eventi/102981-milano-digital-week,milano/>

<http://www.milanoindigitale.it/about/>

<https://www.meetcenter.it/it/meet-il-centro/>

<https://blog.urbanfile.org/2022/09/14/milano-porta-veneziana-il-degrado-e-la-sciatteria-di-piazza-oberdan-edizione-2022/>

<https://carloratti.com/project/meet-digital-culture-center/>

<https://www.fondazionecariplo.it/it/news/arte-cultura/spazio-oberdan-fondazione-cariplo-lo-acquista-dalla-citta-metropolitana-di-milano-sara-la-sede-di-meet.html>

<https://www.milanocittastato.it/rinasci-milano/tutti-pazzi-per-il-mad-a-milano-il-primo-museo-italiano-di-arte-digitale/>

<http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/prima-visita-della-direttrice-ilaria-ester-bonacossa-al-museo-nazionale-dellarte-digitale-di-milano>

<https://nonsolowork.com/progetto-mad-di-milano-una-sconfitta-per-larte-digitale/>

<https://videosoundart.com/ottava-edizione/>

<https://www.domusweb.it/it/architettura/2016/04/20/albergo-diurno-veneziana.html>

<https://it.lita.co/it/blogs/123-rigenerazione-urbana>

<https://geoportale.comune.milano.it/portal/apps/webappviewer/index.html?id=efdafa0f43dd4393a8b22c9a49a21ec8>

<https://www.comune.milano.it/servizi/edifici-degradati-e-abbandonati>

<https://blog.urbanfile.org/2022/10/09/milano-urbanistica-55-principali-cantieri-fermi-bloccati-o-cancellati-in-citta/>

<https://blog.urbanfile.org/2018/07/05/milano-porta-veneziana-sette-anni-con-lo-scheletro-di-via-maiocchi-13/>

<https://www.milanotoday.it/zone/lambrate/porta-veneziana/palazzo-via-maiocchi.html>

<https://www.abitazioniecologiche.it/tecnica-e-servizi/sistemi-costruttivi/x-lam-house.html>

<https://www.spaziomaiocchi.com/about/>

<http://www.thetednelson.com>

<https://www.nngroup.com/articles/hypertext-history/>

INDICE ICONOGRAFICO

- A1. Ken Knowlton e Leon Harmon ai Bell Labs in New Jersey / pag. 14
- A2. Sistema informatico ENIAC presso l'Università della Pennsylvania / pag. 17
- A3. Gaussian Quadratic di Micheal A. Noll / pag. 17
- A4. Hummingbird di Charles Csuri / pag. 18
- A5. Fashion Show di Hannah Hoch / pag. 20
- A6. Pocket Universe di Julien Pacaud / pag. 20
- A7. Mike Winkelmann / pag. 23
- A8. Collezione NFT di Mike Winkelmann / pag. 23
- A9. Poster per il Cybernetic Serendipity / pag. 25
- A10. Pagina web di wiki.ljudmila.org / pag. 26
- A11. EyeWriter di Zach Lieberman, James Powderly, Tony Quan, Evan Roth, Chris Sugure, Theo Watson / pag. 28

- A12. Mostra immersiva al Viper Festival / pag. 32
- A13. Performance live all'European Media Art Festival / pag. 33
- A14. Workshop all'Inter Society for the Electronic Arts / pag. 34
- A15. Installazione presso la Transmediale / pag. 35
- A16. Installazione interattiva al FACT Festival / pag. 36
- A17. Building dell'Institute for New Media / pag. 37
- A18. Conferenza al Next 5 Minutes / pag. 38
- A19. Mostra immersiva al Dutch Electronic Arts Festival / pag. 39
- A20. Light performance a Sonar / pag. 40
- A21. Conferenza al Resonate Festival / pag. 41
- A22. Conferenza al Paris Images Digital Summit / pag. 42
- A23. Visualizzazione interattiva esposta al Museum of Digital Art (MUDA) / pag. 43
- A24. Mostra immersiva al Museum of Contemporary Digital Art / pag. 44
- A25. Mass di Pierre Pauze e June Baltahazard realizzata durante l'Arts at CERN / pag. 49

- A26. Conferenza al Future Everything / pag. 52
- A27. Installazione di Light Art a Lighthouse / pag. 53
- A28. Node Institute / pag. 54
- A29. Centro KZM / pag. 55
- A30. Medialab Matadero (ex Prado) / pag. 56
- A31. Installazione al Laboral Centro de Arte y Creacion / pag. 57
- A32. Spazio di ricerca del suono al Notam / pag. 58
- A33. Esposizione presso l'Aalto Medialab / pag. 59
- A34. Opening serale del V2_Center for Unstable Media / pag. 60
- A35. Mediamatic / pag. 61
- A36. Mostra interattiva al Waag Futurelab / pag. 62
- A37. Ricerca con la stampante 3D al Baltan Laboratories / pag. 63
- A38. IMAL / pag. 64
- A39. Science Gallery di Londra / pag. 65
- A40. Lavoro di Light Art dello studio Expect Nothing al Bright Festival 2021 / pag. 67
- A41. Proiezioni al Festival PEAM / pag. 70

- A42. Installazione all'Interferenze New Arts Festival / pag. 71
- A43. Proiezione durante il Mixmedia Festival / pag. 72
- A44. Installazione durante il VSA Festival / pag. 73
- A45 Videomapping a Villa Reale di Monza durante il Kernel Festival / pag. 74
- A46. Installazione al Bright Festival / pag. 75
- A47. Installazione all'Arts for Future Festival / pag. 76
- A48. Performance al Node Festival / pag. 77
- A49. Installazione all'Invisible Cities Festival / pag. 78
- A50. Media Art Festival / pag. 79
- A51. Critico e curatore Marco Mancuso / pag. 81
- A52. Link Art Center di Brescia / pag. 82
- A53. Conferenza per la Milano Digital Week / pag. 85
- A54. BASE Milano durante la Milano Digital Week / pag. 86
- A55. Festival Next Step/ pag. 89
- A56. Padiglione Repubblica Ceca alla 23^a Esposizione Internazionale di Triennale / pag. 95
- A57. Italian Digital Art Experience / pag. 96

- A58. Mostra DART 2121 / pag. 98
- A59. Mostra Refresh02 / pag. 101
- A60. Immagine d'epoca di Piazza Oberdan / pag. 111
- A61 - A62. Stato di incuria dell'area di Piazza Oberdan in Porta Venezia / pag. 119 - 123
- A63 - A65. Stato di incuria dell'area dei Bastioni di Porta Venezia / pag. 124 - 127
- A66 - A70. MEET Digital Culture Center / pag. 132 - 136
- A71. Ex ingresso dell'Albergo Diurno Venezia / pag. 142
- A72. Segnaletica attuale di ingresso al Diurno / pag. 144
- A73 - A76. Interni dell'Albergo Diurno Venezia / pag. 145 - 147
- A77 - A80. Installazione Ali Kazma all'Albergo Diurno Venezia durante il VSA Festival / pag. 150 - 153
- A81. Pirelli Hangar Bicocca / pag. 160
- A82. Fondazione Prada / pag. 160
- A83. MUDEC / pag. 161
- A84 - A85. Raccolta fotografica spazi abbandonati segnalati / pag. 170 - 171
- A86 - A88. Raccolta fotografica spazi dismessi / pag. 176 - 177

A89 - A94. Raccolta fotografica del sito di progetto/
pag. 180 - 191

A95 - A96. Spazio Maiocchi / pag. 198 - 199

A97 - A102. Raccolta casi studi / pag. 221 - 229

B1 - B30. Elaborati grafici a cura dell'autore

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento speciale alla mia relatrice, la Professoressa Gerosa, per avermi accompagnata durante questo mio percorso.

Grazie per essere stata soprattutto una guida e un supporto fondamentale in questi mesi di lavoro, per avermi trasmesso la curiosità e la voglia di scoprire cose nuove e soprattutto la passione per questo mestiere.

A mia mamma, grazie per avermi sostenuta in ogni scelta fatta durante il mio percorso universitario, per avermi spronata a dare sempre il meglio di me e ad immaginare il mio futuro in grande, ricordandomi che tutto è possibile e realizzabile se ci credo veramente.

A te dedico questo mio traguardo.

A Jacopo, un compagno indiretto di questo mio percorso di crescita personale.

Sei stato un supporto costante durante questi mesi, sempre disponibile ad accompagnarmi a visite e sopralluoghi, ad ascoltarmi e a farmi sfogare ogni volta ne avessi bisogno. Grazie per credere in me, in ciò che faccio e nei miei progetti futuri, grazie per celebrare ogni mio successo, anche il più piccolo, come se fosse tuo e per dimostrarmi ogni giorno quanto tu sia fiero di me.

A Elisa e Andrea, molto più di sorella e fratello ma compagni inseparabili.

Vi ringrazio per essermi ogni giorno di supporto, aiuto e di ispirazione; siete le persone più in gamba che io conosca, brillanti ed altruiste.

Vi ringrazio infinitamente per quello che mi date ogni giorno e voglio che vi ricordiate che, anche nei momenti no, avrete sempre il mio supporto.

Ai miei nonni, Angela e Alessandro, che con i loro sacrifici hanno reso possibili i miei sogni e quelli della mia famiglia.

A Francesca, amica da sempre.

Grazie per essere una costante nella mia vita, una certezza e un mio punto di forza.

Grazie a tutti gli amici di una vita che, anche se con poco, mi hanno fatto divertire e trasmesso leggerezza in questi mesi, per voler sempre condividere e festeggiare i successi altrui.

Infine, vorrei ringraziare tutti gli artisti, ricercatori e divulgatori che, incuriositi dalla mia ricerca, mi hanno fornito un aiuto prezioso e hanno contribuito alla definizione del mio progetto.

Federica

