



POLITECNICO DI MILANO FACOLTÀ DEL DESIGN
Corso di Laurea Magistrale in Design degli Interni

Tesi di laurea magistrale in Design degli Interni a.a. 2009-2010

Giardino pubblico per interventi artistici
Un progetto per la Fabbrica del Vapore

relatore prof. Paolo Brambilla
correlatore Leonardo Sangiorgi (Studio Azzuro)

studente Valentina Raffaelli 736729



POLITECNICO DI MILANO FACOLTÀ DEL DESIGN
Corso di Laurea Magistrale in Design degli Interni

Tesi di laurea magistrale in Design degli Interni a.a. 2009-2010

Giardino pubblico per interventi artistici
Un progetto per la Fabbrica del Vapore

INDICE

- p.7 Lo spazio della città
 - p.8 Lo spazio e il pubblico
 - p.12 Spazio vuoto
 - p.16 Il progetto dello spazio pubblico
- p.19 L'arte rompe i confini**
 - p.21 L'arte non si espone, si fa
 - p.26 Public Art
 - p.32 Spazi fluidi per arti mutevoli
- p.43 L'arte nell'era dei nuovi media**
 - p.45 Un'arte polisensoriale
 - p.54 Nuove idee di fruizione artistica: la video arte
 - p.58 L'arte diventa spazio: gli ambienti sensibili di StudioAzzurro
 - p.64 Media Building: opere dell'immediatezza
- p.81 La Fabbrica del Vapore**
 - p.83 Storia della creatività di una fabbrica
 - p.88 Il contesto urbano e sociale
 - p.91 L'identità del luogo e le forme di gestione
 - p.96 Conversione di produttività
- p.101 Il progetto**
- p.114 Indice delle immagini**
- p.122 Bibliografia**

Lo spazio della città

Lo spazio e il pubblico

Lo spazio pubblico è un luogo fisico (o virtuale) caratterizzato da un uso sociale collettivo ove chiunque ha il diritto di circolare o dialogare. È lo spazio della comunità o della collettività che in quanto tale si distingue dallo spazio privato riservato alla vita personale, intima, familiare.

L'evoluzione storica dello spazio pubblico è il filo conduttore con il quale è descritta la storia delle città: l'agorà dell'antica Grecia, il foro romano e le grandi vie consolari, le piazze medioevali come luoghi di scambio commerciale e simboli dell'identità comunale, le piazze e strade romane in epoca barocca, i boulevard di Parigi progettati da Georges Eugène Haussmann, il Central Park a New York: attraverso gli spazi pubblici è stata tessuta la trama ordinatrice delle città.

I cambiamenti che la cultura del XX secolo ha prodotto, hanno segnato nelle città un allontanamento dai valori comunitari e di relazione sociale che in passato erano i principi fondatori delle comunità urbane.

La crescita demografica contemporanea ha prodotto dei processi di specializzazione funzionale, di privatizzazione degli spazi a uso collettivo (i grandi centri commerciali) e segregazione residenziale (enclave chiuse e protette con accesso riservato ai soli residenti).

Tale processo di frammentazione funzionale e dispersione territoriale ha impoverito lo spazio pubblico inteso come spazio polifunzionale e di libero accesso e struttura portante della città¹.

Le riflessioni contemporanee dell'urbanistica sono tese a restituire valore allo spazio pubblico inteso come luogo di socialità, di riconoscimento dei valori comunitari, ove si esercita il diritto all'uso democratico della città e del territorio.

Riflettere sullo spazio pubblico significa riflettere sulla città, sui modi di abitarla e sulle forme attraverso cui si costruisce e rappresenta.

Interrogarsi sul significato dello spazio pubblico nella città contemporanea implica un chiarimento dei singoli concetti di spazio e di pubblico.

Secondo una logica dimensionale spazio pubblico urbano è da intendersi come un luogo definito da architetture parietali che lo delimitano. In questo senso le piazze rappresentano l'immagine più consueta di spazio pubblico, in quanto concluso, cavo.

“Come se la città costruita fosse un volume compatto che viene solcato da strade o dal quale viene cavata una quantità di materia che corrisponde a una piazza o comunque, a una assenza di edificato.”²

Fino al XIX secolo la presenza e la forma dello spazio aperto nelle città erano definite dalla struttura del tessuto; lo spazio pubblico era uno spazio naturale, nella misura in cui prendeva forma naturalmente con la crescita della città, costituendone uno degli elementi caratterizzanti. La struttura della città era cioè un *unicum* che teneva insieme, in un disegno unitario, edifici e spazi aperti all'interno di una sequenza ininterrotta.³



Foto di Valentina
Raffaelli, Bruxelles
2009

¹ Bernardo Secchi, *La città europea del XXI secolo: lezioni di storia urbana*, a cura di Catia Mazzeri, Skira, Milano 2002

² Polesello Gianugo, *Spazio, spazio pubblico, architetture da Le architetture dello spazio pubblico: forme del passato forme del presente*, a cura di Paolo Caputo, Milano, Electa 1997, p.53

³ Maria Claudia Clemente, *Il progetto dello spazio pubblico*, p. 14, in diid, *Designing the void*, n.44, 2010

Con il Movimento Moderno, sparisce il tessuto e con esso anche il progetto dello spazio aperto: alla singolarità degli edifici corrisponde un'idea di città rarefatta, razionale, organizzata e, "ciò che lascia stupiti ed interdetti in molte città europee del XX secolo è soprattutto l'assenza di un'esperienza significativa e sistematica dello spazio aperto", inteso quale luogo destinato alla condivisione di un'identità collettiva e allo svolgimento della vita pubblica della città, "enormemente dilatatosi esso sembra polverizzatosi in un insieme episodico di frammenti tra loro collegati da spazi privi di un chiaro statuto"⁴. Secondo questo approccio interpretativo pubblico è avvertito come spazio aperto tra spazi privati, e si riduce quindi sempre più al solo concetto di spazio che è pubblico solo quando c'è un pubblico.⁵



Building Something,
New York, 2009, foto
di Anthony Marsland

Nella città moderna esiste moltissimo spazio vuoto ma non esiste spazio pubblico.

Il processo di costruzione dello spazio pubblico come presenza urbana inizia quindi solo nella seconda metà del XX secolo, con il superamento del Movimento Moderno per arrivare, con alterne vicende, fino ad oggi⁶. Il concetto di pubblico, necessita di un allargamento semantico. Esso infatti non è da considerarsi esclusivamente come l'opposto di privato, ma deve farsi portatore di tutti quei valori sociali e di relazione comunitaria, che fanno parte del bagaglio storico delle nostre città. Città intesa non come insieme edificato, ma come fulcro di relazioni sociali, insieme di una collettività di individui che vi svolgono attività commerciali, economiche, ludiche, residenziali e così via.

Ecco che in questa logica lo spazio pubblico diventa il quadro fisico urbano più abituale della vita collettiva⁷.

Lo spazio urbano è il contenitore fisico di tutto ciò che accade nella città ed è la sua essenziale definizione formale. La definizione formale di una città o di un quartiere è lo strumento con cui si riesce a far sì che una città adempia alle sue esigenze sociali.

Ma sempre più assistiamo ad una drastica riduzione, imposta dai ritmi della città contemporanea, di luoghi urbani intesi come contenitori di relazioni umane.

⁴ Bernardo Secchi, *La città del XX secolo*, Editori Laterza, 2005, p. 58

⁵ Caputo Paolo, *Op. Cit.*, p.11

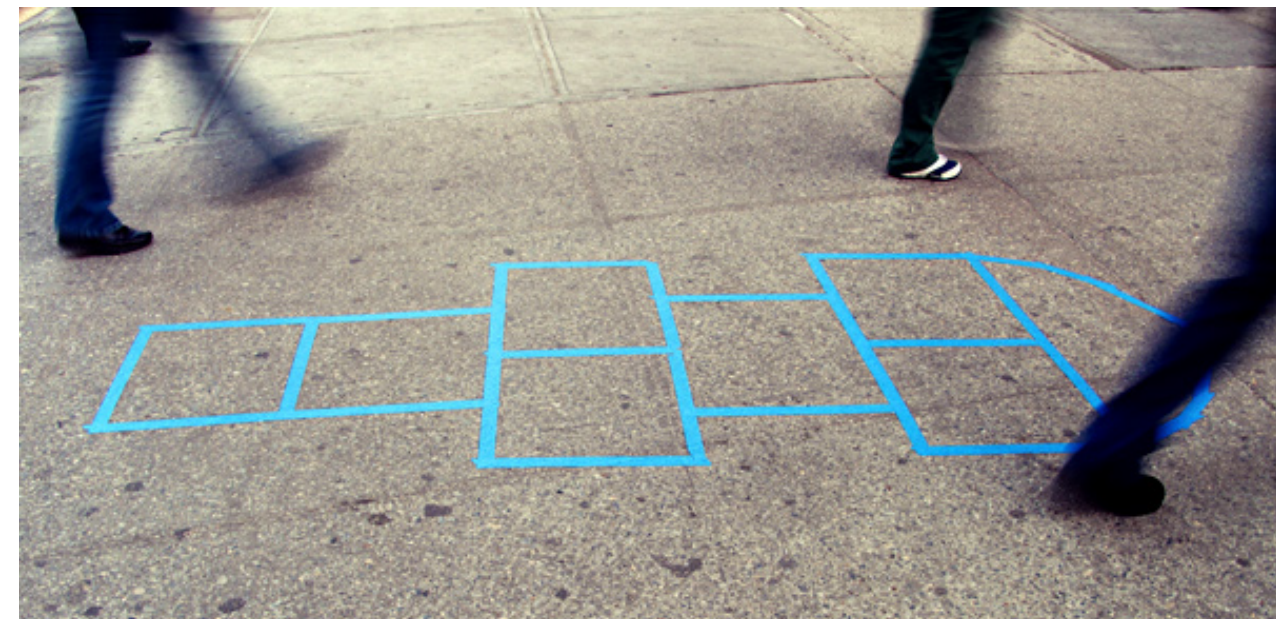
⁶ Maria Claudia Clemente, *Il progetto dello spazio pubblico*, in diid, *Designing the void*, n.44, 2010, p. 14

⁷ Bohigas Oriol, *Op. Cit.*, p.20

Spazio vuoto

Una significativa e autorevole parte della letteratura in campo urbanistico, affrontando il tema delle nuove forme di costruzione degli insediamenti urbani, e in particolare i processi di configurazione degli attuali sistemi metropolitani, professa la sostanziale fine dello spazio pubblico.¹ Le modalità di crescita e di trasformazione della città contemporanea, guidate ormai in modo prevalente dall'interesse privato, sembrano totalmente disinteressate alla costruzione di una sfera pubblica. L'identificazione con lo spazio si tramuta in un consumo dello stesso, in un'appropriazione tanto superficiale quanto breve. Per tali studiosi la caduta di senso dei sistemi dello spazio pubblico sta anche, in generale, nell'indebolimento del concetto e del sentimento di centro. Gli incroci dei sistemi infrastrutturali che nella tradizione storica costituiscono i centri della vita sociale di una città, ora, in tanti casi, non producono più spazi centripeti, ma nodi di una rete di flusso.

¹ Caputo Paolo, *Le architetture dello spazio pubblico tra cura del luogo e figure del tradimento*, da *Le architetture dello spazio pubblico: forme del passato forme del presente*, a cura di Paolo Caputo, Milano, Electa 1997 p.11





Sul piano della fruizione dello spazio significa far prevalere l'attraversamento allo stazionamento.

Come osservano i sociologi è in atto un vero e proprio cambiamento antropologico che sta modificando lo stile di vita verso una sempre minore stanzialità: l'identità del singolo individuo non si condensa più all'interno dello spazio domestico e privato della residenza ma sempre di più nella costruzione del proprio tempo libero, inteso in un'accezione ampia e comprensiva, frutto della cosiddetta economia dell'esperienza².

Lo spazio pubblico in altri termini "non è più leggibile come il sistema che all'interno della città mette in relazione le singole parti tra di esse e con il tutto, bensì come somma di interni tout court."³

Si è delineata nella città contemporanea una forma che vede prevalere, attorno al concetto di spazio pubblico, i luoghi coperti, chiusi, nella forma di architetture ed edifici rispetto agli spazi scoperti non edificati.

Le stazioni ferroviarie, gli aeroporti, i musei, le grandi sale, sono esempi di strutture pubbliche, che non contengono solo attività, funzioni settoriali, ma contengono anche aree in forma di hall, porticati aperti o chiusi, ecc. a contatto diretto, continuo con aree pubbliche esterne, strade piazze, giardini che siano.

Questi sono i luoghi in cui si svolge la vita sociale della città contemporanea che così facendo però, ha perso un contatto diretto con la sua forma urbana vera e propria.

Two men eating lunch on industrial waste bin, foto di Anthony Marsland

The girl who ate the apples, New York, 2009, foto di Anton Kawasaki

Two minutes break, New York, 2009, foto di Anton Kawasaki



La piazza, in molti casi, si è svuotata del suo ruolo di catalizzatore della vita sociale ed economica di un centro, riducendosi a crocevia di strade.

Le piazze sono altro o altrove: sono ibridate con ulteriori tipi dello spazio pubblico, che come abbiamo visto sono da riconoscere in spazi interni legati a qualche funzione precisa.

Se pensiamo alla città di Milano, l'immagine che si delinea è esattamente questa.

² Maria Claudia Clemente, *Il progetto dello spazio pubblico*, in diid, *Designing the void*, n.44, 2010, p. 15

⁶ Caputo Paolo, *Le architetture dello spazio pubblico tra cura del luogo e figure del tradimento*, da *Le architetture dello spazio pubblico: forme del passato forme del presente*, a cura di Paolo Caputo, Milano, Electa 1997, p.11

Il progetto dello spazio pubblico

Il ruolo e la funzione dello spazio aperto sono cambiati: non più luoghi della rappresentazione consapevole e naturale di una società organizzata, bensì teatro di una società di individui, complessa ed articolata. Dopo il Moderno, alla fine degli anni cinquanta, saranno per primi i Situazionisti a riscoprire la città come luogo per l'individuo, come luogo dell'invenzione e dell'interpretazione; saranno loro a definire la città come *urban landscape*; le loro mappe, redatte sulle mappe dei centri storici delle città europee, interpretano lo spazio della città attribuendo ad esso la dimensione personale del desiderio e della scoperta, suggerendo in qualche modo che questo possa avvenire solo all'interno di un tessuto complesso ed articolato capace di scoperte e collisioni inaspettate¹.

Risulta necessario ora, recuperare il valore sociale della città stessa, riappropriarsi di quegli spazi urbani in grado di creare connessioni sociali. Ciò vuol dire, che la città dovrebbe essere progettata partendo dallo spazio pubblico, cioè dal vuoto, e non dalla massa autonoma degli edifici.

Uno spazio pubblico deve, in primo luogo, essere accessibile, non segregato, diviso, nè controllato. In secondo luogo l'essere pubblico di uno spazio è una condizione di apertura verso l'altro. "Uno spazio pubblico è uno spazio capace di non imporre comportamenti, ma di indurre atteggiamenti; è uno spazio che consente intensità e diversificazione degli usi nel tempo, che

¹ Maria Claudia Clemente, *Il progetto dello spazio pubblico*, in diid, *Designing the void*, n.44, 2010, p. 17

consente di essere vissuto in modo organico, ma anche occupato in modo informale; è uno spazio capace di interagire con chi lo occupa"².

"Allo spazio pubblico, ovvero alla forma della città, bisogna chiedere leggibilità, coerenza e significato."³

Lo spazio pubblico contemporaneo è quindi necessariamente uno spazio pervasivo, interstiziale, minuto, specchio della complessità della società che in esso vive, si ritrova e si rappresenta.

Il progetto dello spazio pubblico trasforma luoghi esistenti nella città contemporanea, riconosce i luoghi anonimi ma potenziali per attribuire ad essi nuova identità, interagisce con lo spazio e con le persone. Si tratta di piccoli e grandi interventi che innescano dei processi di ri-appropriazione dello spazio aperto e dunque trasformano la relazione che intercorre tra quel luogo e le persone che lo abitano.

Nel corso degli ultimi venti anni sono stati moltissimi gli interventi sulla città contemporanea che testimoniano questa modalità interstiziale, specifica, locale, non seriale, capace di rinnovare lo spazio esistente secondo logiche sociali. Si tratta di progetti che operano con strumentazioni ibride a cavallo tra public art, design, architettura e allestimento⁴.

² Ivi, p. 15

³ Bohigas Oriol, *La città come spazio progettato*, da *Le architetture dello spazio pubblico: forme del passato forme del presente*, a cura di Paolo Caputo, Milano, Electa 1997, p.20

⁴ Cfr. Aldo Aymonino, Valerio Paolo Mosco, *Spazi pubblici contemporanei. Architettura a volume zero*, Skira, Milano, 2006

L'arte rompe i confini

L'arte non si espone, si fa

A partire dalle Avanguardie di inizio secolo si assiste ad una profonda mutazione nelle forme e nei contenuti dell'arte. Si assiste ad un proliferare di strumenti, di significati, di linguaggi, che producono un netto smembramento dei caratteri stabili e durevoli dell'arte accademica. Le nuove tendenze, a loro volta, procedono secondo traiettorie variabili, decisamente lontane da un disegno unitario e conseguente. "Si dà spazio tanto all'irrazionale, all'incongruo, al sogno, quanto alla concretezza del reale che compare, prima, come frammento, ritaglio da completare, poi come prodotto finito, "bellè fatto", interamente sostitutivo della pratica tradizionale d'artista¹".

Il XX secolo è stato scenario di cambiamenti significativi in ogni campo, economico, sociale, culturale e l'arte, anch'essa investita da quest'evoluzione ha stabilito nuovi parametri espressivi, ha imposto allo spettatore un nuovo modo di approccio con essa.²

L'autonomia dell'arte rispetto al reale viene meno, ed essa si rende comprensibile, nella maggior parte dei casi, se collocata nello spazio fisico e nel tempo dell'esperienza. Nel secondo dopoguerra si assiste ad "un passaggio verso la teatralità che accomuna in quegli anni una pluralità di ricerche, dagli happening di Allan Kaprow al Minimal, e che modifica i modi e i luoghi della fruizione artistica sovvertendo l'idea modernista di un'arte autoreferenziale."³ Il fruitore non è più soggetto passivo, osservatore di oggetti scultura, è esso stesso attore, causa scatenante dell'evento artistico.

¹ Guerrini Luca, *Arte in azione. Opere e spazi nel contemporaneo, da Spazi della cultura. Cultura degli spazi. Nuovi luoghi di produzione e consumo della cultura contemporanea*, a cura di Andrea Branzi e Alessandra Chalmers, FrancoAngeli, Milano 2007, p.30

² Chalmers Alessandra, *Spazi a regola d'arte*, Ivi p.75

³ Guerrini Luca, *Arte in azione. Opere e spazi nel contemporaneo*, Ivi p.31

⁴ *Ibidem*.

“La forma è reversibile e l’oggetto presuppone un ruolo attivo del fruitore, la scultura è tale solo se presa a calci”⁴

La componente performativa dei lavori artistici, cioè l’idea di un arte che si fa con lo spettatore, impone al pubblico un approccio all’arte molto più complesso, che trasforma la frequentazione degli spazi dell’arte in un’occasione di approfondimenti concettuali, di riflessioni sociali, di assimilazione di significati. La fruizione dell’opera è delineata da nuove vie, si fa complessa ed esclude ogni forma di visione passiva richiedendo un coinvolgimento che spesso riguarda il corpo nella sua totalità. L’effetto è esaltato dalle installazioni ambientali, dove il fruitore accede ad uno spazio fisico che si fa esso stesso opera d’arte, luoghi in cui il confine tra opera e spazio di messa in scena non esiste più. In questa riflessione sul rapporto tra opera d’arte e spazio fisico, non può essere di secondaria importanza la considerazione sulla qualità dello spazio stesso.

La sovrabbondanza di forme di comunicazione artistica, che spaziano dalla pittura, alla scultura, al video, fino alle performance, determina una certa difficoltà nella definizione di spazio per l’arte contemporanea, poiché in molti casi l’arte, come si è già accennato, occupa lo spazio e lo usa per pilotare e modificare la percezione.⁵ Gli ambienti immersivi sfruttano le caratteristiche tipiche dell’architettura per programmare esperienze artistiche che alterino la percezione dell’opera, a differenza degli ambienti semi-immersivi che necessitano dello spazio, nelle sue svariate forme e configurazioni, come supporto e non come parte intrinseca della comunicazione artistica. Altri mezzi artistici, più tradizionali diremmo, si occupano invece dello spazio in termini di collocazione dell’opera. La domanda su quale spazio sia adatto ad accogliere, esporre, inglobare l’opera d’arte contemporanea, risulta quindi assolutamente retorica. Ogni forma artistica con le sue complessità e qualità funzionali,



Allan Kaprow, Yard, 1970
Litografia 88.3 x 61.9 cm / 34 3/4 x 24 3/8

⁵ D'Alfonso Maddalena, *Arte contemporanea e spazio interno*, Ivi p.47

“L’oggetto specifico portò a opere che distrussero completamente l’idea di oggetto, sottolineando la sua interazione con un determinato sito. Se sito e opera diventano inseparabili questo implica che la percezione dell’opera non ci distacca dal mondo reale, ma anzi ci coinvolge in esso”.
Richard Serra



Richard Serra, Good art ... Open Ended, 2007-8, Gagosian Gallery, King's Cross, Londra

innesca nei confronti dello spazio intorno e soprattutto nei confronti dell'osservatore molteplici meccanismi di fruizione.

“Lo spazio diventa il palcoscenico di un rituale”⁶ che caratterizza profondamente il carattere dell'opera d'arte e determina profondamente l'esperienza dello spettatore.

Per questo motivo l'arte è sempre più alla ricerca di spazi universali, mutevoli, adattabili alle più svariate funzionalità, o in altri termini ogni artista, ogni curatore o allestitore è portato a riconoscere lo spazio espositivo in ragione dei suoi obbiettivi e contenuti in una piazza, in una stazione abbandonata, in un progetto di archeologia industriale, in un giardino.

“Artisti e curatori si scoprono architetti quando operano la scelta, quando indicano il luogo che ospiterà le opere, poiché il senso del progetto risiede propriamente nel definire il luogo, circoscriverlo, renderlo magico”⁷.



Alla Kaprow, Time Pieces, 1975, video e audio b/n

Alla Kaprow, Comfort Zones, 1975, film 16mm



Sol Lewitt: A Wall Drawing Retrospective, Mass MoCA, 2008

Sol Lewitt, Cube Structures, dal 1960

⁶ D'Alfonso Maddalena, *Arte contemporanea e spazio interno*, Ivi p.61

⁷ *Ibidem*.

Public Art

Con l'espressione "arte pubblica" ci si riferisce ad attività di commissione, a pratiche artistiche e a un campo di ricerca che hanno fatto dello spazio pubblico il luogo privilegiato d'intervento.¹

L'arte pubblica è divenuta un campo molto vasto che va a definire una zona di coprogettazione tra arte, architettura, urban design e interaction design.

Il percorso di ricerca dell'arte pubblica è partito da un'attività artistica inserita a livello spaziale in un luogo pubblico ed è poi passata, a partire dagli anni settanta, ad un lavoro di arte come relazione con il contesto urbano. "Land art, Minimal art, arte concettuale, Fluxus e performance hanno contribuito a spostare l'attenzione da una dimensione aperta, interattiva, contingente e contestuale al suo ambiente fisico e percettivo. La critica è giunta quindi alla conclusione che l'esposizione fisica dell'opera nello spazio non sia più l'elemento decisivo per connotarne il carattere pubblico."² L'opera d'arte, ha modificato nel corso della storia, la sua relazione con

lo spazio in cui è esposta: è passata cioè da essere manufatto inserito in un contesto in virtù delle sue caratteristiche dimensionali, condizione tipica della scultura, all'essere attore di una relazione concettuale con il contesto stesso. Questa considerazione va in parallelo ad una ridefinizione dei caratteri dello spazio pubblico. Si assiste, da molto tempo ormai, ad un acceso dibattito sulla qualità dello spazio pubblico, che nella sua evoluzione storica ha perso molti dei valori che avevano costituito i suoi principi fondatori. Lo spazio pubblico nella città contemporanea deve ritornare ad essere spazio della collettività, generatore di scambi e relazioni sociali; deve affermare nuovamente il suo valore rispetto allo spazio costruito, ristabilire equilibrio tra esterno e interno, tra pubblico e privato, e restituire all'uomo l'uso della città.

¹ Perelli Lorenza, *Public Art. Arte interazione e progetto urbano*. FrancoAngeli, Milano,

2006, p.

² Ivi, p.



Takeshia Kosugi, Anima I & Ben Vautier, *Attaché de Ben & George Maciunas*, Assolo per violino.

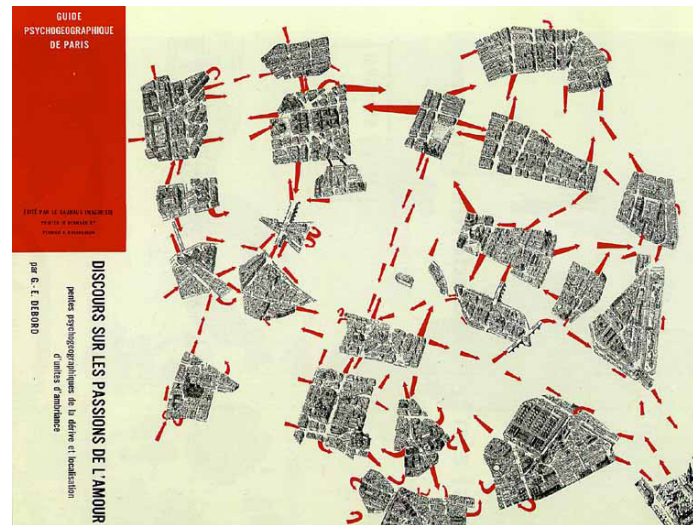
Performance simultanea, 23 maggio 1964, di Ben Vautier e Alison Knowles durante "Fluxus Street Theatre", New York City.

Foto di George Maciunas. 51 x 40.5 cm



L'arte pubblica, nelle sue diverse declinazioni, ha lavorato secondo questi intenti, per sensibilizzare il cittadino su determinate tematiche, per offrire spunti o situazioni in grado di ristabilire connessioni sociali. “Da un’idea dimensionale, topografica e architettonica dello spazio urbano, si è lentamente passati a quella di spazio d’interazione. In questa evoluzione paradigmatica, il lavoro artistico è passato dalla creazione di un oggetto da collocarsi nello spazio urbano, alla creazione di un agire artistico nel luogo pubblico”.³ In quest’ottica il lavoro artistico diventa pretesto per far emergere questioni sensibili dal punto di vista sociale, o per rivitalizzare spazi marginali del contesto urbano, così com’è evidenziato da svariati esperimenti.⁴

L’artista che sa inserirsi in uno spazio urbano, rivendica un’opera in grado di occuparsi sensibilmente di un discorso sociale, storico, comunicativo e simbolico dell’ambiente urbano e naturale. “In quanto artisti scegliamo ogni volta di essere cartografi sociali, interventisti politici, manipolatori di spazio”.⁵ Per un artista, prendere il pubblico come proprio campo d’intervento, significa offrire opere d’arte intese come una pratica di condivisione con lo spettatore o con il pubblico dei cittadini. Una tendenza che si potrebbe definire “relazionale” in cui si stabiliscono diversi livelli di connessione: tra opera e spazio, tra opera e pubblico, tra pubblico e spazio urbano in cui l’opera è inserita.



Maria Papadimitriou, T.A.M.A. Projekt:
Dreaming a new house, 2004

Guy Debord, Discours sur les passions
de l’amour, 1957

³ Ivi, p.

⁴ Cfr. Pietromarchi Bartolomeo (a cura di), *Il luogo non comune: arte, spazio pubblico ed estetica urbana in Europa*, Actar, Barcellona 2005

⁵ Perelli Lorenza, *Op. Cit.*, p. 12

E’ necessario tracciare delle linee guida per collocare le diverse pratiche artistiche, che seppur raggruppabili secondo la definizione di arte pubblica, presentano distinzioni per la natura diversificata degli spazi pubblici in cui si collocano, per differenze di esperienza, di committenza, e via dicendo. Si possono così distinguere opere d’arte negli spazi pubblici, da opere di scultura urbana o arte *site specific*.

L’espressione *public art* proviene da una forma di commissione pubblica diffusa negli Stati Uniti e in Inghilterra, che è differente dalla tradizione europea e soprattutto italiana della scultura urbana, mentre l’espressione *site specific* fa riferimento ad una tradizione dell’arte contemporanea inaugurata dal Minimal e dalla Land art e si riferisce ad opere d’arte create appositamente per le caratteristiche e le qualità di un luogo specifico: essa non viene collocata in un luogo, ma nasce con esso. Attorno al concetto di *site specific*, nascono, a partire dagli anni novanta, progetti artistici con intenti di riqualificazione del territorio, di riassetto urbanistico di aree degradate, di urban design. Alla base della *public art* sta il concetto di arte come forma comunicativa (si parla anche di *social art* o *community art*), specchio della molteplicità delle relazioni collettive, strumento di incentivazione e mediazione della genesi di aggregazione comunitaria, in grado di svolgere un ruolo attivo nelle dinamiche culturali e sociali del luogo in cui si colloca, arte che di quel luogo deve preservare la specificità, la storia, la memoria, il significato conferitogli dalla gente

che lo frequenta, i contenuti simbolici o psicologici: sotto questo punto di vista, la Public Art si identifica come efficace mezzo per una riqualificazione non solo del territorio ma anche della vita relazionale della collettività che lo abita. Così artisti moderni tanto diversi quali Vito Acconci, Bruce Nauman, David Tremlett, Claes Oldenburg o Mauro Staccioli ripropongono il discorso di un’arte “non solo per lo spazio, ma nello spazio della vita umana”, e quindi in chiave architettonica parallelamente architetti come Frank Gehry o Zaha Hadid sconfinano disinvoltamente, senza porsi problemi di ambiti predefiniti e distinti e di rigide divisioni disciplinari, tra scultura e architettura, contaminando, fondendo, compenetrando i linguaggi nel nome di una comune sensibilità plastica che produce forme (non importa se statue o architetture) nello spazio dell’uomo.⁶ La coincidenza tra cultura e vita, alla luce di un’analisi di carattere filosofico-esistenziale sull’individuo in quanto componente della società moderna, è uno dei temi più urgenti della ricerca dell’arte e soprattutto dell’architettura contemporanea, che andando alla scoperta dell’origine di una sorta di creatività collettiva, “di cui l’architetto è o deve essere interprete o, se grande architetto, anticipatore.”⁷ Superando schemi mentali e codici linguistici che distinguono tra cultura popolare e cultura ufficiale, diventa luogo di incontro, confronto e dibattito, percorso a partecipazione culturale, paradigma dell’evolversi del tessuto sociale nella sua caotica multiformità.⁸

⁶ Torselli Vilma, *Public Art e architettura*, da www.antithesi.it

⁷ Michelucci Giovanni, *La felicità dell’architetto (1948-1980)*, Tellini, Pistoia, 1981

⁸ Torselli Vilma, *Public Art e architettura*, da www.antithesi.it

La progettazione sullo spazio “pubblico”, sia esso destinato all’arte o all’architettura, necessita di una reale interazione con i luoghi fisici, è per questa via che l’artista di Public Art deve divenire anche architetto, e che l’architetto deve rapportarsi con l’artista di Public Art: per entrambi la materia prima dell’operare è lo spazio reale, in entrambi i casi la parola d’ordine è urbanscape, il legame con il luogo geografico, con il contesto sociale, con le interconnessioni storiche. Dichiara Vito Acconci, artista e architetto noto per le sue installazioni ambientali: “Mi sono spinto verso l’architettura perché essa è l’arte della vita quotidiana, ognuno di noi ha una consapevolezza architettonica, pur inconscia, e anche se la si conosce bene perché se n’è oppressi, essa rimane tuttavia un’arte che si apprende attraverso il vivere quotidiano.” L’ambiente è il terreno comune sul quale queste due tendenze convergenti possono finalmente incontrarsi, o scontrarsi, il territorio, l’habitat dell’animale uomo che occupa la terra grazie alla mediazione dell’architettura.



Christo e Jeanne Cloude, Surrounded Island, 1980-1983



Bruce Nauman, Square depression, Munster, Germania, 2007

Spazi fluidi per Arti mutevoli

I mutamenti di carattere culturale che il XX secolo ha determinato, investono molteplici campi di espressione artistica, dalle opere d'arte nelle loro diverse forme espressive che in parte abbiamo accennato, fino a toccare la danza, la musica, il teatro. Si sta attuando una continua e progressiva commistione delle arti, i cui confini non sono più distinti. Si sta ricercando un'arte che integra elementi di danza, arti visive, design di interni, luci e musica sperimentale in un periodo in cui danzatori diventano musicisti, designers suggeriscono drammaturgie, musicisti progettano coreografie.¹ La collaborazione di diversi specialisti permette una condivisione delle idee di base necessarie alla realizzazione di spettacoli/performance in cui il coinvolgimento dello spettatore sia massimo. L'idea della trasversalità delle arti non è nuova, già alla fine del Settecento, nel periodo del Romanticismo, la ricerca di un'opera d'arte totale è avviata, ma sarà il compositore Richard Wagner ad approfondirne l'idea. Il dibattito sull'unità delle arti e sulla forma spaziale del luogo atte ad ospitarle continua a più riprese durante tutto il Novecento. Intellettuali russi, Futuristi, danzatrici illuminate, arricchivano le performances artistiche con sempre nuovi caratteri di innovazione e rottura col passato.²

¹ Cfr. Telli Francesca, *Nuovi spazi per la danza contemporanea*, da *Spazi della cultura. Cultura degli spazi. Nuovi luoghi di produzione e consumo della cultura contemporanea*, a cura di Andrea Branzi e Alessandra Chalmers, FrancoAngeli, Milano 2007, p.149

² Cfr. *Ibidem*.

“L’opera d’arte dell’avvenire è un’opera collettiva, essa non è possibile che mediante l’associazione di tutti gli artisti in uno stesso luogo, in uno stesso tempo e con una meta comune che forma questa associazione”.

Richard Wagner



Oskar Schlemmer, Balletto Triadico, 1926

Sarà la scuola della Bauhaus, attraverso gli esperimenti di Oskar Schlemmer, che la ricerca sulle arti teatrali raggiunge risultati estremamente interessanti che otterranno ampia visibilità nelle manifestazioni pubbliche. Non è un caso che dal 1923 Lazlo Moholy-Nagy, comprese la necessità di un teatro astratto in grado di assecondare il nuovo pubblico di massa. Secondo lui, lo spettacolo doveva coinvolgere il pubblico in un evento totale, sfruttando le possibilità offerte dalla tecnica moderna. La teoria si tradusse in uno spazio reale, nel progetto del Teatro Totale di Walter Gropius, caratterizzato da sistemi convertibili e sempre mutevoli, in cui il rapporto attore pubblico veniva completamente modificato rispetto al teatro tradizionale. “Durante tutto il Novecento si assiste dunque ad un progressivo cambiamento della dimensione drammaturgia dello spazio.

Si pensa sempre meno ad un luogo preciso e imm modificabile per gli spettacoli. Gli artisti cominciano a sostenere che il luogo-architettura della rappresentazione faccia parte del processo creativo, necessariamente riprogettato e riorganizzato ogni volta.³ Con le esperienze artistiche che prendono piede negli Stati Uniti a partire dagli anni Cinquanta, classificabili come happening, la scelta del luogo inizia ad essere parte integrante della progettazione dello spettacolo. Gli spazi prescelti iniziano ad essere le strade, gli spazi pubblici, che vengono rifunzionalizzati temporaneamente e determina una relazione assolutamente nuova con il pubblico. Si è soliti considerare il 1952, come anno in cui si inscenò il primo vero happening. Il luogo prescelto fu il Black Mountain College. La performance prevedeva

l'accostamento di danza, proiezioni di film e diapositive, letture di poesie e di prose, musica registrata. Gli artisti coinvolti erano il compositore John Cage, il coreografo Merce Cunningham e l'artista visivo Rauchenberg. Lo scopo della rappresentazione era il "bombardamento dei sensi". Cage non ammetteva limiti alla musica; i suoni provenivano da amplificatori posti in diversi luoghi e raggiungevano volumi elevatissimi. Il pubblico posto al centro era avvolto da ogni lato da eventi. Cunningham abitava gli esterni dei capannoni con la sua danza non sequenziale e creava, con l'accompagnamento musicale accostato di Cage, degli ambienti sonori da visitare e non da guardare stando seduti.⁴ Da allora, gli eventi di carattere artistico sono investiti da una costante spinta al coinvolgimento del pubblico, ad aprirsi verso

sempre nuove dimensioni spaziali. La città diventa un teatro ideale in quanto le sue architetture sempre più tecnologiche diventano la scenografia perfetta per evento ogni volta diversi. La dimensione performativa e spaziale fa riferimento sempre più ad un carattere temporaneo.



Merce Cunningham,
Beach Birds, 1991

³ Cfr. Telli Francesca, *Nuovi spazi per la danza contemporanea*, da *Spazi della cultura. Cultura degli spazi. Nuovi luoghi di produzione e consumo della cultura contemporanea*, a cura di Andrea Branzi e Alessandra Chalmers, FrancoAngeli, Milano 2007, p.152

⁴ Ivi, p.155

“Mediante lo spostamento dell’azione da una posizione scenica ad un’altra, nel corso stesso della rappresentazione, e mediante l’impiego di un sistema di proiezioni e macchine cinematografiche, attraverso le quali le pareti e la copertura potevano trasformarsi in scene figurative in movimento, tutto l’edificio sarebbe risultato impegnato da mezzi tridimensionali, al posto degli effetti figurativi piatti del teatro tradizionale”.

Walter Gropius



Bolero, coreografia Pascal Rioult, musica Maurice Ravel, 23 gennaio 2002, Joyce Theater, New York City

Gli esperimenti artistici degli anni Cinquanta si traducono formalmente, negli anni successivi, in Festival periodici, che invadono la dimensione urbana coinvolgendone la vita sociale.

Alla luce di tutto ciò uno spazio della cultura performativa contemporanea si propone come osservatorio della stretta rete di relazioni che intercorrono tra artista, pubblico, spazio, luogo, diventando “laboratorio fondamentale per un confronto attivo con le trasformazioni sociali e urbane, superando l’attuale impasse formalistico di gran parte del sistema del progetto, garantendone non solo l’aggiornamento, ma anche una maggiore efficacia culturale e operativa”.⁵

Per quanto riguarda la questione della musica contemporanea, esiste un problema di specificità di ascolto che non è stato risolto a livello progettuale, e rimane quindi prigioniera di vecchie strutture legate a modalità di fruizione tradizionali. Le nuove ricerche architettoniche e spaziali si devono spingere verso una “sperimentazione di nuove modalità di ascolto più frazionato, più attivo, dove il pubblico può disporre di uno spazio e di strutture logistiche del tutto diverse da quelle tradizionali”.⁶

E’ necessario aprire un confronto tra l’attuale cultura del progetto e questa straordinaria produzione culturale.

“Non si tratta quindi di immaginare similitudini formali tra la musica contemporanea e l’edificio che la contiene, come è già stato tentato, ma piuttosto di indagare dei dispositivi ambientali che permettano un rapporto diverso tra uditore e musica: al fine di favorire una elaborazione attiva dei suoi materiali sonori, di altissimo livello concettuale. Si tratta infatti di una musica che non è più musica, ma necessaria esperienza intellettuale, che richiede quindi specifiche modalità temporali e spaziali d’uso.”⁷ Anche la cultura del progetto è cambiata: molto più disponibile a indagare spazi di natura concettuale e immateriale, e non soltanto ambienti che garantiscano un alto livello tecnico di ascolto. Luoghi quindi in cui la funzione non è esattamente definita, e proprio per questo si adattano naturalmente a divenire territori esperienziali, luoghi cioè non identificati dalla forma che li contiene, ma dalle esperienze immateriali che vi avvengono (sensoriali ed emotive). E’ da ricercare una dimensione spaziale in cui la musica contemporanea possa essere vissuta come una realtà complessa e dinamica, in cui i tempi d’ascolto e di ricezione possano essere relativi.

⁵ Cfr. Branzi Andrea, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all’inizio del XXI secolo*, Skira, Milano 2006

⁶ Branzi Andrea, Introduzione a *Spazi della cultura. Cultura degli spazi. Nuovi luoghi di produzione e consumo della cultura contemporanea*, a cura di Andrea Branzi e Alessandra Chalmers, FrancoAngeli, Milano 2007, p.7

⁷ Ivi, p.112



Janet Cardiff and George Bures Miller,
Intonarumori, Biennale di Sydney 2008

Janet Cardiff and George Bures Miller, The
Murder of Crows, Biennale di Sydney, 2008

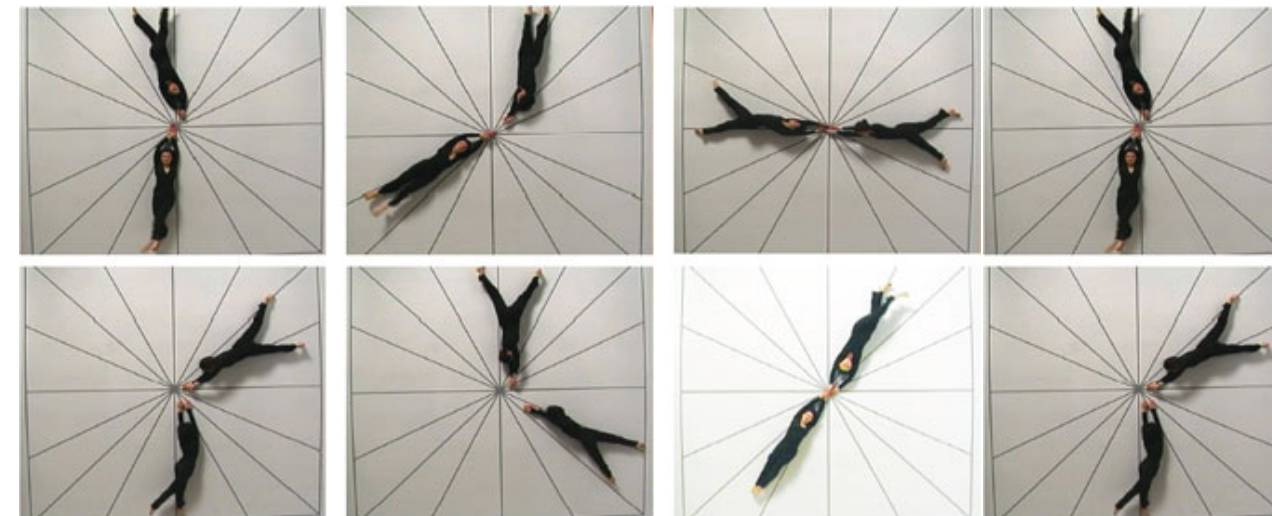
“L’ascoltatore di un concerto di musica Contemporanea è sottoposto a una stress particolare, nel senso che non trattandosi di musica narrativa, egli è costretto ad una concentrazione tutta intellettuale”⁸ La musica contemporanea ha dei tempi di emissione e di durata totalmente autonomi. “Occorre introdurre il concetto dell’ascolto frazionato, nel senso di sostituire l’ascolto ininterrotto del concerto con una sua frammentazione, che l’ascoltatore attua spontaneamente spostandosi dentro e fuori dalla Sala: passando quindi da una condizione di ascolto passivo a quella di un ascolto attivo.”⁹ Questo significa che l’ascoltatore intraprende un’esperienza individuale di confronto con la musica, in cui decide i tempi, le pause, le modalità; elabora cioè una partecipazione indipendente. Ci sono state nel tempo varie ipotesi per modificare la struttura della

⁸ Branzi Andrea, Introduzione a *Spazi della cultura. Cultura degli spazi. Nuovi luoghi di produzione e consumo della cultura contemporanea*, a cura di Andrea Branzi e Alessandra Chalmers, FrancoAngeli, Milano 2007, p. 8
⁹ *Ibidem*.

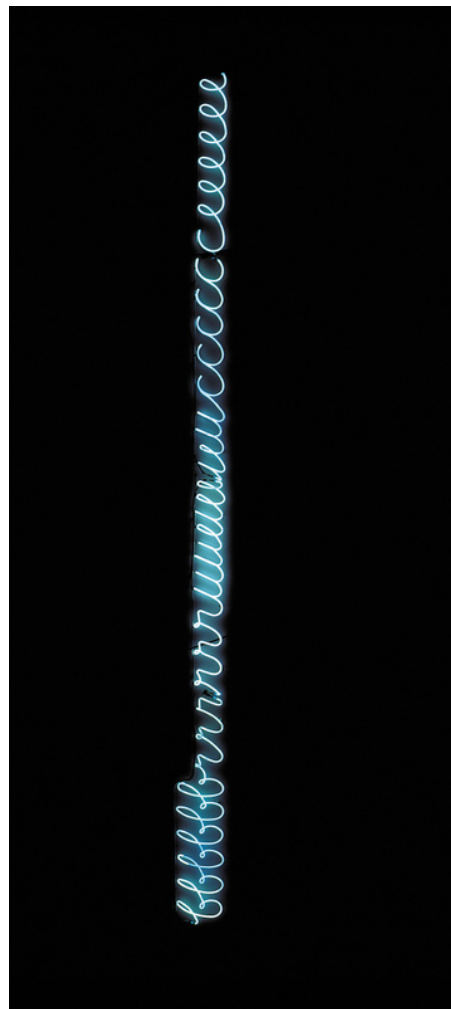
sala da concerto, smontandone e rimontandone le diverse parti, al fine di creare una tipologia che rispondesse a nuovi rapporti tra pubblico e palcoscenico. Ora la strada progettuale deve spingersi ancora più in là, fino a liberarsi di ogni forma di rigidità formale e funzionale, fino a elaborare modalità di fruizione ancora più svincolate da ogni forma di schematico. Questo cambiamento si attua,

secondo Branzi, attraverso due strategie fondamentali. La prima consiste nel considerare la forma architettonica come entità autonoma rispetto allo spazio che contiene, in modo da sganciare completamente dall’edificio, l’organizzazione degli spazi e delle installazioni. Questi infatti, con il loro carattere provvisorio e reversibile, non devono in nessun modo essere vincolati agli obblighi funzionali e spaziali dell’edificio,

che è invece sempre permanente e definitivo. Questa prospettiva si renderebbe più efficace se la progettazione si spingesse non tanto verso una nuova tipologia di teatro, quanto piuttosto verso un organismo spaziale più libero. Un “territorio musicale”, dai perimetri sfumati, attraversabile, che non delinea una nuova forma architettonica, ma un sistema di layers che possono cambiare nel tempo.



Bruce Nauman,
Untitled, 1970-2009.
Still da video.
Università Ca’
Foscari, Venezia, 2009



Bruce Nauman, My Name as Though It Were Written on the Surface of the Moon, 1968

Un netto mutamento che andrebbe a scandagliare alcune delle rigide regole organizzative dei teatri tradizionali: la separazione netta tra platea e palcoscenico, il rapporto interno esterno, la scenografia. Modalità di fruizione nuove, dettate da un sistema fluido e libero che non predisponga postazioni fisse d'ascolto, ma permetta all'ascoltatore di muoversi, interloquire, sedersi, entrare e uscire a piacimento, in uno spazio dai perimetri sfumati. La seconda innovazione è appunto quella di mettere in crisi il concetto della Sala Concerto, non considerarla struttura chiusa, ma appunto come territorio sonoro, dal quale la musica esce espandendosi attorno, un'area dove possano entrare i suoni (o i rumori) della città. "Lo spazio urbano (e sociale) contemporaneo", infatti, "è una sorta di plancton musicale, dove si consuma, si produce,

si registra, si trasmette e si elabora musica; fino a creare una semisfera che invade la metropoli, e dentro alla quale la musica contemporanea oggi si colloca."¹⁰ In questo scenario, il problema dell'acustica occupa un ruolo assolutamente nuovo nell'ambito dell'ascoltare musica. La tendenza a cercare di creare scatole acustiche perfette, entità blindate da cui la musica non può uscire, spazi scientificamente calcolati atti a sacralizzare il suono, si rivela totalmente distante dai caratteri della musica contemporanea che vuole essere parte del mondo che la produce. "L'ascolto perfetto della musica non esiste, non è mai esistito."¹¹ La musica, e soprattutto la musica contemporanea deve essere ascoltata attivamente, vissuta secondo la logica della fruizione non scientifica, ma "emozionale e intuitiva".

¹⁰ *Op. Cit.*, p.9

¹¹ *Ivi*, p.131



Foto di Valentina Raffaelli, IUAV, Venezia 2008

L'arte nell'era dei nuovi media



Un'arte polisensoriale

“Nell'epoca del “real time”, ovvero della simultaneità, della diretta assoluta, il futuro delle arti è indissociabile dall'uso delle nuove tecnologie, che sono destinate a modificare radicalmente il nostro rapporto con l'opera e a creare nuove esperienze partecipative e sensibili. L'uso del web, i nuovi sistemi di audiovideo in 3D e gli sviluppi in ambito cinematografico, prefigurano modalità del tutto innovative nella realizzazione artistica e nella loro fruizione sempre più indirizzata verso l'immersione multisensoriale.”¹

Una storia dell'arte moderna e contemporanea non può essere concepita senza tener conto dell'avvento e del continuo sopraggiungere di quelle inedite tecnologie dell'immagine, del suono, della spazialità, della comunicazione, che hanno caratterizzato gli ultimi centocinquanta anni di esistenza della specie umana. La storia dell'arte, a partire dall'avvento della fotografia, della luce elettrica, del telefono, del fonografo, si comprende, dunque, soltanto alla luce di tutto quanto è avvenuto nel campo dell'innovazione tecnologica e poi neo-tecnologica.²

Arte e scienza, nel pensiero contemporaneo, sono sempre state investite da un reciproco rapporto di tensione e confronto, che le ha relegate, nella maggior parte dei casi, a due sfere semantiche diverse seppur in continua relazione tra loro. Oggi invece, ci si rende conto di come tutte le vicende e le configurazioni dell'immaginario, siano profondamente radicate nei relativi stati della tecnica, e da questi strettamente dipendenti.

¹ www.digicult.it prefazione a *Digital Life rassegna dedicata al futuro digitale e alle*

contaminazioni fra tecnologia, nuovi media ed espressioni artistiche contemporanee presso La Pelando Mattatoio-Testaccio, Roma

² Cfr. Mario Costa, *L'estetica dei Media. Avanguardie e tecnologia*, Castelvechi, Roma 1999, p.9

Ogni visione artistica è strettamente legata alla storia dei media, dipendente dalle possibilità di resa offerte dalle tecnologie. Ogni nuova tecnica trasforma in vario modo le preesistenti tecniche similari, le pone in una nuova situazione, le forza a modificarsi e, nel caso, a decadere. Si creano di volta in volta nuovi processi formali offerti dalle possibilità di ogni nuova tecnica, che pongono in stretta relazione le qualità e le intenzioni di un artista con il momento tecnologico nel quale opera.³ Il binomio arte e tecnologia è stato incalzante fin dall'inizio, ed è andato via a via a rafforzarsi negli ultimi anni, quando nuove forme di espressione hanno reso particolarmente vivace questo scenario aprendo nuovi parametri di fruizione rispetto all'arte tradizionale. Basti pensare all'utilizzo di schermi al plasma e LCD, di proiezioni sempre più luminose e di supporti digitali, del personal computer, del web, dei minischermi LCD, fino alle possibilità date dalle nuove tecnologie HD, che hanno permesso di far uscire dai



Cahen, installazione,
galleria Zachęta, Varsavia

Lecce air terminal,
rassegna annuale
internazionale di video
arte, Dores Sacquegna

³ Cfr. Mario Costa, *L'estetica dei Media. Avanguardie e tecnologia*, Castelvechi, Roma 1999, p.263

tradizionali contenitori d'arte queste forme di espressione per portarle nelle strade, nelle città e sulle nostre architetture.⁴ E' a partire da questi presupposti, che va intesa la situazione dell'arte nell'epoca dell'irruzione delle tecnologie, ed è da queste premesse che bisogna partire per comprendere le frontiere verso cui si dirige la contemporaneità, dove tecnologia, interdisciplinarietà, polisensorialità si intersecano dando origine a nuovi modi di fruizione dell'arte.



L'opera d'arte, nell'era dell'informazione⁵, esce dalla tela, valica i limiti spaziali d'azione imposti dalle superfici tradizionali, per appropriarsi dello spazio architettonico, urbano e sociale in cui viene messa in scena. Ci si allontana sempre di più dall'idea di artefatto indipendente e specifico, in quanto si assiste ad eventi artistici frutto di molteplici contaminazioni, che spesso vanno ad invadere altre sfere semantiche. "I nuovi media non si sono aggiunti semplicemente a quelli già esistenti, ma hanno creato un vasto campo di perturbazioni e interferenze che, tra l'altro, ha sconvolto le identità e gli assetti tradizionali dell'artistico e dell'estetico."⁶

La video arte, fin dal principio, ha esplorato diversi campi d'intervento, che l'hanno portata ad allontanarsi sempre più dalla staticità spaziale delle opere esposte nei musei, fino quasi a diventare un evento scenico, un'esperienza che coinvolge lo spettatore a trecentosessanta gradi.



Pipilotti Rist, Homo sapiens sapiens,
chiesa di San Stae,
Venezia, 2005

⁴ Cfr. De Bartolomeis V., *Estetica dell'immateriale: superfici, luci e trasparenza tra design e architettura*, Area n.109, marzo-aprile 2010

⁵ Era dell'informazione è un nome dato ad un periodo successivo all'Era industriale e precedente a quello dell'Economia della Conoscenza.

⁶ Mario Costa, *L'estetica dei Media. Avanguardie e tecnologia*, Castelvechi, Roma 1999, p.7



Pipilotti Rist, *Atmosphere & Instinct*, 1998.
Video installazione con suono, 00:02:15,
edizione 2/3, dimensioni variabili. Solomon R.
Guggenheim Museum, New York, 2001

Pipilotti Rist, *Pour Your Body Out (7354
Cubic Meters)*, MoMA, New York, 2008

Già le Avanguardie del Novecento hanno spostato l'attenzione dall'oggetto artistico alla vita quotidiana, contribuendo a scalfire la nozione di "originalità". Ma è con le Neoavanguardie degli anni Sessanta che il pubblico entra direttamente nel processo di creazione dell'opera con l'happening in cui tutti, almeno idealmente, sono contemporaneamente produttori e fruitori di informazione. Negli happening e in Fluxus, gruppo dichiaratamente neo dadaista che nasce nel 1961 da un'idea del lituano americano George Maciunas, l'arte si fa inter-azione, invitando lo spettatore a eliminare la distanza fra se stesso e il prodotto artistico, con lo scopo di rendere obsoleta la dicotomia artista-spettatore (che comunque in parte rimane). Ma è soprattutto in contesti al di fuori del circuito delle gallerie e dei musei che si concretizza realmente la possibilità di sperimentare l'arte come inter-azione collettiva, spostando il dibattito dal luogo artistico alla realtà sociale quotidiana.⁷

⁷ Derrick de Kerchove, prefazione a *Networking, la rete come arte*, Bazzichelli Tatiana, Costa & Nolan, 2006



Pipilotti Rist, *Heroes Of Birth*, Luhring
Augustine, NYC, 11 Sett – 23 Ott 2010

Pensiamo oggi, alle installazioni urbane di video d'artista, che si pongono in netto contrasto alle logiche economiche della pubblicità e si impongono nelle scene delle nostre città; oppure ai cosiddetti ambienti sensibili, in cui video installazioni coinvolgono interamente uno spazio, riempiendolo di una presenza impalpabile. Un esempio ancora più evidente della contaminazione che le video arti esercitano su altri contesti, si ha nelle recenti architetture che hanno fatto della medialità il loro carattere principale. Molte produzioni della cultura contemporanea, dalla moda all'architettura, possono essere descritte come un'interfaccia tra più realtà eterogenee, una zona di transizione, rappresentazione di un piano di dialogo tra lo spazio interno ed esterno o tra oggetto e fruitore. Si tratta di riflessioni condotte sul progetto inteso come procedura codificata di costruzione dello spazio, in riferimento al valore che nelle più interessanti esperienze della contemporaneità viene

attribuito all'apparato esterno quale destinatario prevalente, se non quasi esclusivo, delle intenzioni formali⁸. Nell'odierna e frenetica era dell'informatica, siamo invasi da un vortice di immagini luminose, colorate, tali e tante da modificare anche le nostre abitudini percettive. Il design si adegua a questo modificato paesaggio di percezioni cercando la mimesi con immagini colorate, mutevoli o, nel caso dell'architettura, con facciate mediatizzate e schermi illuminati.⁹ Il carattere saliente di queste realtà comunicative sta, pur nella diversità delle realizzazioni artistiche, nel rapporto che si instaura tra spettatore e opera, un rapporto non più frontale e di confronto diretto, ma di coinvolgimento multidirezionale. Si sposta l'attenzione dall'oggetto al processo di costruzione di spazi comunicativi performativi, come territorio di attiva espressione personale (e ludica in molti casi). Si evidenzia come il fruitore diviene uno dei protagonisti di un evento che

lo investe sia a livello cognitivo che percettivo, potendo quindi prendere in mano il processo di creazione e trasmissione delle informazioni.¹⁰ In più teniamo conto che moltissime delle più recenti esperienze di arte multimediale, si sono notevolmente allontanate dall'idea di opera d'arte esposta, e sono andate ad occupare spazi di altre discipline artistiche, come il teatro, la danza, l'allestimento di interi percorsi tematici, o di scenari urbani. Le nuove tecnologie e i materiali di progetto, sono quindi stimolo costante per superare la semplice dimensione funzionale verso una dimensione emozionale ed esperienziale degli oggetti, lavorando con tecnologie altamente innovative, così come con materiali semplici, per dare forma a nuove idee estetiche e ad una nuova poetica dell'oggetto d'uso.



Pipilotti Rist, Homo sapiens sapiens, chiesa di San Stae, Venezia, 2005

⁸ Burkhardt François, *I Media Building*, Crossing, architettura e tecnologie n.1

⁹ Elia M., *Light design e artefatti mutanti, la nuova dimensione del prodotto industriale*, Area n.109, marzo-aprile 2010

¹⁰ Bazzichelli Tatiana, *Networking, la rete come arte*, Costa & Nolan, 2006



Pipilotti Rist, Gravity be my friend, 2007

Nuove idee di fruizione artistica: la video arte

Possiamo identificare nella seconda metà degli anni sessanta il momento della nascita della video arte. Nel 1963 Nam June Paik realizza *Exposition of Music-Electronic Television*, considerato oggi il primo atto concreto di pratica della video arte. La svolta decisiva e il riconoscimento ufficiale di questa nuova sperimentazione artistica è comunque nel 1968 con la mostra curata da Pontus Hulten al MOMA di New York "The machine as seen at the end of the mechanical age" che segna il passaggio dall'epoca della macchina a quella della tecnologia. In questa mostra Nam June Paik utilizza per la prima volta un primitivo videoregistratore e nello stesso anno, dall'altra parte dell'oceano, all'Institute of Contemporary Art di Londra Jasia Reichardt realizza il progetto espositivo "Cybernetic serendipity" insieme ad un esperto di tecnologia ed uno di musica: i visitatori vengono avvertiti che non avrebbero capito con facilità se le opere erano state realizzate da un artista o da uno scienziato. Nello stesso anno, il tedesco Gerry Schum iniziò a documentare, con riprese televisive, performances di arte concettuale, povera, di land art, di cui altrimenti non sarebbe rimasta traccia storica oltre l'occasione effimera. L'anno seguente Schum fondò ad Hannover la prima videogalleria, in cui si proiettavano le registrazioni delle azioni eseguite da artisti poi divenuti celebri come Dibbets, Long, Oppenheim, De Maria e poi (dal 1970) di Beuys, De Dominicis, Boetti, Zorio, Anselmo, Gilbert & George.¹

¹ Cfr. Tota Anna Lisa, *Sociologie dell'arte. Dal museo tradizionale all'arte multimediale*, Carocci, Roma 1999, p. 35

Nasceva così la videoarte, impresa peraltro resa possibile dalla diffusione della handycam, la telecamera portatile e maneggevole, alla portata di tutti. Prima di allora, la stessa esigenza documentaria era stata soddisfatta dai "film d'artista" girati precariamente in 8mm. Un pioniere in Italia fu negli anni Sessanta Luca Patella, al quale si deve fra l'altro lo storico SKMP2 del 1968, in cui sono riprese performance sue, di Kounellis, Mattiacci, Pascali, Sargentini. Ma contestualmente all'esigenza di fissare in memoria visiva l'arte di azione, si proponeva su altro versante la ricerca di un uso alternativo e creativo del linguaggio televisivo. L'uso per nuovi processi estetici del medium tecnologico era stato preconizzato in Italia sin dal 1952, col "Manifesto per la Televisione" redatto dal gruppo milanese dello Spazialismo (Fontana, Baj, Crippa ecc.).² Ma venne dall'America, dove la televisione aveva già una sua storia di pratica diffusione, la prima importante esperienza di manipolazione ed alterazione delle immagini televisive. Ne fu pioniere, come abbiamo visto, l'artista di origine coreana Nam June Paik che negli anni Sessanta produsse una serie di video che producevano gli equivalenti di "quadri astratti" con lampeggianti variazioni di colori, composizioni cromatiche elettroniche, ma anche sovrapposizioni incalzanti di immagini tratte dalle comuni trasmissioni (in Europa esperienze di manipolazione delle immagini della cronaca, anche a fini di polemica politica e sociale, furono condotte dal tedesco Wolf Vostell).

² Cfr. Tota Anna Lisa, *Sociologie dell'arte. Dal museo tradizionale all'arte multimediale*, Carocci, Roma 1999, p. 76



Nam June Paik, *Piano Piece*, video scultura a circuito chiuso, 120 x 84 x 48"
Fondazione Sarah Norton Goodyear, 1993

Un'altra strada fu quella battuta da artisti come Bruce Nauman, che realizzarono azioni ideate in funzione della telecamera, anche per esplorare l'interazione fra corpo agente e spettatori.³

Da queste premesse, la videoarte ha conosciuto una impetuosa crescita e maturazione, sino a divenire negli anni Novanta un mezzo di espressione prevalente, se non addirittura privilegiato, rispetto alle tecniche tradizionali e manuali dell'arte e rispetto alla stessa fotografia. L'uso sistematico del colore, l'accorciamento della durata di trasmissione, la diffusione di elementi spettacolari di fruizione (videoproiezione su grande schermo, installazione di immagini multiple con televisori o spazi dinamici), l'introduzione di "effetti speciali" grazie alla combinazione col computer e le tecniche digitali⁴: ecco i fattori che concorrono a fare della videoarte non più una esperienza di faticosa fruizione elitaria, ma un linguaggio ad alto potenziale

immaginario, parallelo quasi o alternativo al linguaggio del cinema. Molti video sono infatti ispirati oggi alla evocazione di ministorie ad alta concentrazione emotiva o simbolica (fra gli autori oggi più celebrati, l'iraniana Shirin Neshat). Fra le ormai innumerevoli e qualificate esperienze di videoarte, se ne possono citare almeno due che hanno introdotto elementi nuovi di ricerca, espressione e fruizione, grazie all'intreccio con l'elettronica. La prima frontiera è quella della interattività: le video immagini non sono solo da contemplare, ma possono essere modificate dagli spettatori-attori.⁵ E' la strada battuta in Italia dal gruppo Studio Azzurro: situazioni proiettate per terra, sui muri, per aria, su tavoli, si muovono, cambiano, spariscono se il pubblico le tocca, o batte le mani, o vi passeggia sopra. Su un versante di intenzioni estetiche quasi opposte, ma anch'esse governate da sofisticata tecnologia elettronica, si collocano i video di un artista americano che è considerato

oggi il massimo esponente della videoarte, Bill Viola. Egli ha messo a punto composizioni di personaggi che prendono vita sullo schermo lentissimamente, con procedura di rallenti elettronico. Questa tecnica consente all'autore di inventare veri e propri "quadri viventi", spesso ispirati da opere di arte antica, oppure di proporre un pathos di alta concentrazione poetica, fra memoria contemplazione e riflessione, che investe grandi temi spirituali.⁶

³ Cfr. Schreuder C., Seijdel J., *Pixels and Places. Video Art in Public Space*, Nai Publisher, Rotterdam 2010, p. 6

⁴ Ivi, p. 21

⁵ Cfr. De Angelis Valentina, *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, B. Mondadori, Milano, 2000

⁶ Cfr. Schreuder C., Seijdel J., *Pixels and Places. Video Art in Public Space*, Nai Publisher, Rotterdam 2010, p. 58



Bill Viola, Surrender, 2001

L'arte diventa spazio: gli ambienti sensibili di StudioAzzurro

L'esperienza di Studio Azzurro è fondamentale in questo percorso tematico, in quanto con le loro opere si sono posti come precursori di quella rottura spaziale tra opera e spazio, che ha stabilito un nuovo ordine nelle dinamiche video artistiche. Nei venticinque anni di attività, hanno dato vita ad un percorso composito e interdisciplinare che attraversa le arti visive, il teatro, il cinema, la musica, l'architettura, l'urbanistica, il design, che porta la video arte al di fuori degli schemi conosciuti. La loro arte "comportamentale"¹ rompe i formalismi dell'osservazione a distanza e diventa un'esperienza collettiva da condividere. Studio Azzurro rompe con i tradizionali modi di fruizione dell'arte, e utilizza i nuovi media in modo emozionale, per creare un corpo a corpo tra opera e spettatore, una nuova sensibilità diffusa che assume la sua forma più esplicita nei famosi "ambienti sensibili", installazioni interattive che hanno inaugurato una nuova fase nei primi anni novanta.

¹ Di Marino Bruno, *Il dispositivo come forma simbolica. Le immagini sensibili di Studio Azzurro da Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili*, Feltrinelli, 2007



Studio Azzurro, La pozzanghera, videoambientazione interattiva, 2006



Studio Azzurro,
La camera astratta,
opera videoteatrale,
1987

“Sensibilità dell’artista, dello spettatore e dell’opera, per la prima volta inserite in un flusso relazionale che tende ad abbattere confini fisici e mentali.”² Già dalle prime opere si nota il tentativo di uscire dal limite spaziale del monitor, la volontà di considerare il televisore non come un contenitore che racchiude un’immagine, un’informazione, ma piuttosto “un tassello che rivela una realtà “altra”, come una lente che mette a fuoco una porzione complessa di una condizione sempre più segnata dalla presenza immateriale”³. Opere come “Il Nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)” o Vedute (quel tale non sta mai fermo), o ancora “Luci di inganni”, mostrano chiaramente questo intento.

Ma è il passaggio dall’uso del monitor alla videoproiezione che segna il vero e proprio sconfinamento della video arte nello spazio diffuso.

“ Il monitor, oltre a rappresentare se stesso e al di là delle immagini che contiene, ha anche una costrizione formale.

² *Ibidem*.

³ Paolo Rosa, intervista in *Architettura e teatro. Spazio, progetto e arti sceniche*, Abbado D., Calbi A., Milesi S. Il saggiaatore, 2007, p.178

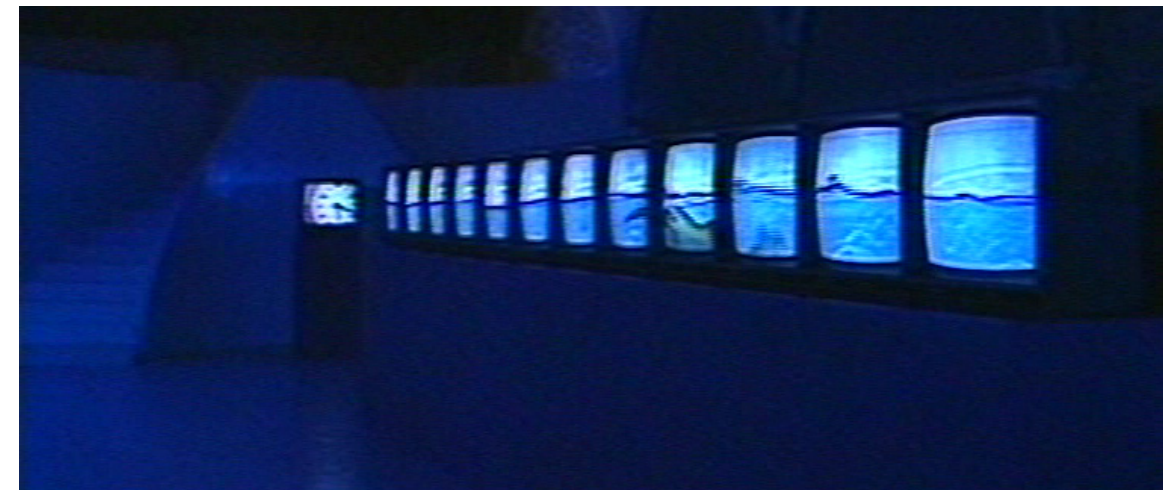
Li impilavamo, li facevamo oscillare, li isolavamo nello spazio, ma comunque acquistavano una dimensione compositiva piuttosto vincolante. Eravamo insomma costretti a misurarci con il modulo del cubo. Il passaggio alla videoproiezione è stato come poter distendere l’immagine su qualsiasi cosa, dipingerla e darle vita.”⁴

La video proiezione esce dai confini simbolici delle inquadrature, le immagini possono essere ritagliate su nero e non avere l’obbligo del rettangolo. In questo modo i confini tra proiezione e spazio proiettato perdono la loro forza, e le realtà, virtuale e dello spazio architettonico, si fondono in un tutt’uno che immerge lo spettatore in un’esperienza multisensoriale.

Si ha la possibilità così, di “ attuare un passaggio dall’estetica della forma a un’estetica della relazione, mettendo in risalto le conseguenze che quella forma produce. E ciò grazie anche al fatto che queste immagini reagiscono al gesto dello spettatore attraverso il dispositivo interattivo.”⁵

⁴ *Ibidem*

⁵ Paolo Rosa, intervista in *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili*, Di Marino Bruno, Feltrinelli Real Cinema, 2007



Studio Azzurro,
Il nuotatore
(va troppo spesso
a Heidelberg),
videoambientazione,
1984

Il linguaggio della multimedialità diviene così un secondo livello espositivo, attraverso il quale, in particolare con l’uso dell’interattività, le opere di Studio Azzurro impostano una relazione più stretta con il pubblico. La tecnologia è utilizzata quasi come un pretesto, come un’opportunità per aprire un dialogo tra immagine, spazio e gli spettatori. Con il termine interattività si intende “quella relazione intercettata sotto forma di dati informativi, che la distingue in modo netto dalla

semplice definizione di interazione, in quanto risulta essere una relazione diretta e in qualche modo più intima. Vale a dire che grazie alle nuove tecnologie si rende possibile interferire sui processi relazionali, raccogliendo attraverso interfacce i più svariati dati sensibili”⁶. L’opera d’arte, così concepita, assume un valore solo se capace di portare un messaggio, se messa in relazione con il pubblico che la percorre e l’attraversa nel suo essere spazio. Tutte le realizzazioni di Studio

Azzurro, siano esse installazioni, esperimenti teatrali, film, opere musicali, interventi sul territorio, hanno il comune intento di rappresentare in modo nuovo e originale la percezione dello spazio e del tempo. Lo spazio scenico diventa così condizione determinante dell’opera stessa e si lega a questa da una duplice relazione di appartenenza. Senza le proiezioni non sarebbe che uno spazio vuoto, una superficie spoglia. L’opera smaterializzata riempie l’ambiente

⁶ Paolo Rosa, intervista in *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili*, Di Marino Bruno, Feltrinelli Real Cinema, 2007

di una presenza assenza che condiziona e si appropria dell'ambiente circostante, trasformandolo in realtà totale. "Architetture virtuali che si articolano su tre livelli spaziali, tutti strettamente interrelati: quello dell'immagine, del dispositivo che la veicola e dell'ambiente circostante"⁷. Gli ambienti sensibili sono, in quest'ottica, spazi in cui lo spettatore stesso diventa protagonista e fulcro della scena: con un battito di mani condiziona i microeventi, con un gesto improvviso materializza oggetti, con il movimento del corpo può risvegliare altri corpi. Aspetto interessante del lavoro di Studio Azzurro è il fatto che i lavori non nascono mai come opere chiuse o definite, ma come esperimenti continuamente modificabili. Infatti, pu essendo concepite inizialmente per un dato contesto, nel tempo si trovano ad assumere forme diverse a seconda degli spazi in cui vengono riproposti. Questo vale per i dispositivi, ma in alcuni casi anche per il contenuto visivo. Paolo Rosa infatti, le definisce più che opere, operazioni, lavori flessibili sia dal punto di vista tecnologico che contenutistico⁸. "L' adattamento territoriale è una virtù che rende le installazioni affini all'esperienza degli spettacoli, per loro natura concepiti per adattarsi ai vari teatri in cui vengono rappresentati. Il dialogo con lo spazio è costitutivo del nostro progetto e la patina di vissuto che l'opera finisce con l'acquistare grazie a questo dialogo è un grandissimo valore. Quindi un'opera che non si chiude ma neanche si deposita. Sono lavori che non ingombrano, né musei, né cantine, né piazze"⁹.

⁷ Di Marino Bruno, *Il dispositivo come forma simbolica. Le immagini sensibili di Studio Azzurro* da Studio Azzurro. *Videoambienti, ambienti sensibili*, Feltrinelli, 2007

⁸ Paolo Rosa, intervista in *Architettura & teatro. Spazio, progetto e arti sceniche*, Abbado D., Calbi A., Milesi S. Il saggiatore, 2007, p.178

⁹ Paolo Rosa, intervista in *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili*, Di Marino Bruno, Feltrinelli Real Cinema, 2007



Studio Azzurro, La quarta scala, ambiente sensibile, Santa Fè, Biennale internazionale, 2008

Media Building: opere dell'immediatezza

L'architettura è come un libro, capace di raccontare storie, di comunicare e di attrarre per i suoi contenuti.

Da sempre.

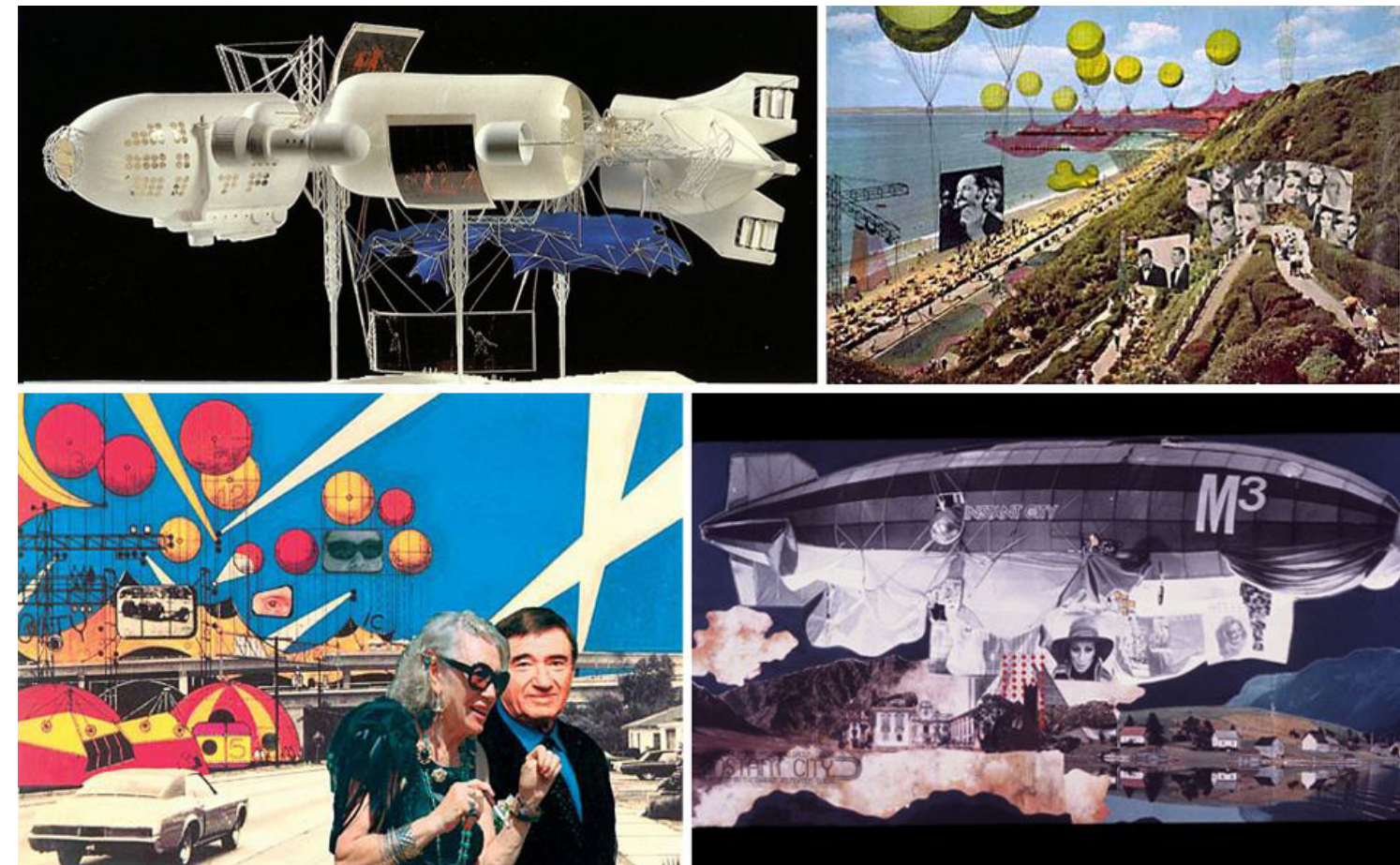
Con intenzioni, strumenti e tecnologie che si evolvono nel tempo e contribuiscono ad arricchire il narrato compositivo, l'architettura comunica con la città e trasmette ai suoi cittadini il senso della continuità storica. Oggi, nella società digitale e dell'informazione, essa stabilisce legami linguistici e di funzione con soluzioni tecnologicamente avanzate e per questo, potenziali strumenti per concepire un ricchissimo ventaglio di scelte compositive.

Nasce un nuovo paradigma comunicativo:

il prospetto assume le sembianze di uno schermo e, con dinamiche paragonabili a quelle della cinematografia, racconta storie, veicola messaggi pubblicitari, informa su eventi, su condizioni climatiche: informa.

“I diversi elementi dell'Instant City dovranno a loro volta suddividersi per formare un sistema radi visivo, una rete trasparente che copre il cielo e si accende di tanto in tanto trasmettendo immagini”.

Archigram



Archigram, Instant City, 1970

Il media building è un nuovo tipo architettonico che riveste grande interesse e che eserciterà d'ora in poi un profondo influsso sul futuro dei centri urbani, «incrociando» tre sfere sempre più determinanti per il progetto architettonico: l'economia, le nuove tecnologie e i mass media. Il media building rappresenta, in questo scenario, l'evoluzione conseguente al ritmo che la società contemporanea impone, per quanto riguarda il livello di aggiornamento delle informazioni e delle conoscenze. I cambiamenti veloci, la relativizzazione delle distanze e delle comunicazioni, stabiliscono nuove necessità, che l'architettura, in quanto spazio dell'uomo, deve incarnare, e alle quali gli architetti di questo tempo devono rispondere. «L'architettura deve essere rapida come il mondo in cui viviamo e deve dare emozioni altrettanto rapide, perché il nostro passaggio nel mondo è veloce»¹. Con le sue teorie e utopie progettuali, Ranaulo delinea una via volutamente provocatoria, allo scopo di

prefigurare una strada alternativa e travolgente. Viene proposta un'idea di architettura che tenta una mediazione tra il mondo virtuale creato da internet e il mondo reale che ci circonda, immaginando di interagire con altre persone attraverso gli edifici o delle loro parti. Le sue visioni sono un passo in avanti, teso a slabbrare a scala architettonica e urbana il concetto di mondo virtuale creato da internet e ancora strettamente legato all'idea statica del computer di casa o dell'ufficio.

Già negli anni '60, quando questa prospettiva era ancora molto lontana dall'essere futuribile, gli Archigram, in *Instant City*, delineavano l'immagine di una città costantemente in tensione dinamica, in cui il flusso delle informazioni televisive creasse l'effetto di una finestra aperta sul mondo. Oggi questa prospettiva è diventata reale, sia a livello teorico che formale, e nelle nostre città possiamo vedere delle architetture che rispondono alla domanda di informazione istantanea di una società che si considera

“L'architettura deve essere rapida come il mondo in cui viviamo e deve dare emozioni altrettanto rapide, perché il nostro passaggio nel mondo è veloce”.

Gianni Ranaulo

società della comunicazione. E se la forza dell'architettura oggi, risiede nell'informazione, allora gli edifici devono assumere quel carattere mutevole che storicamente non è proprio dello spazio costruito. Non più solo spazio quindi alla base dell'architettura, ma spazio-tempo. “Una problematica chiave scaturisce da quanto detto: la componente spaziale dell'architettura ha un'oggettività insita nella sua fisicità e tridimensionalità (lo spazio cartesiano) che ne permette una lettura unica ed oggettiva, ma se a questo subentra una componente temporale le cose cambiano radicalmente”².

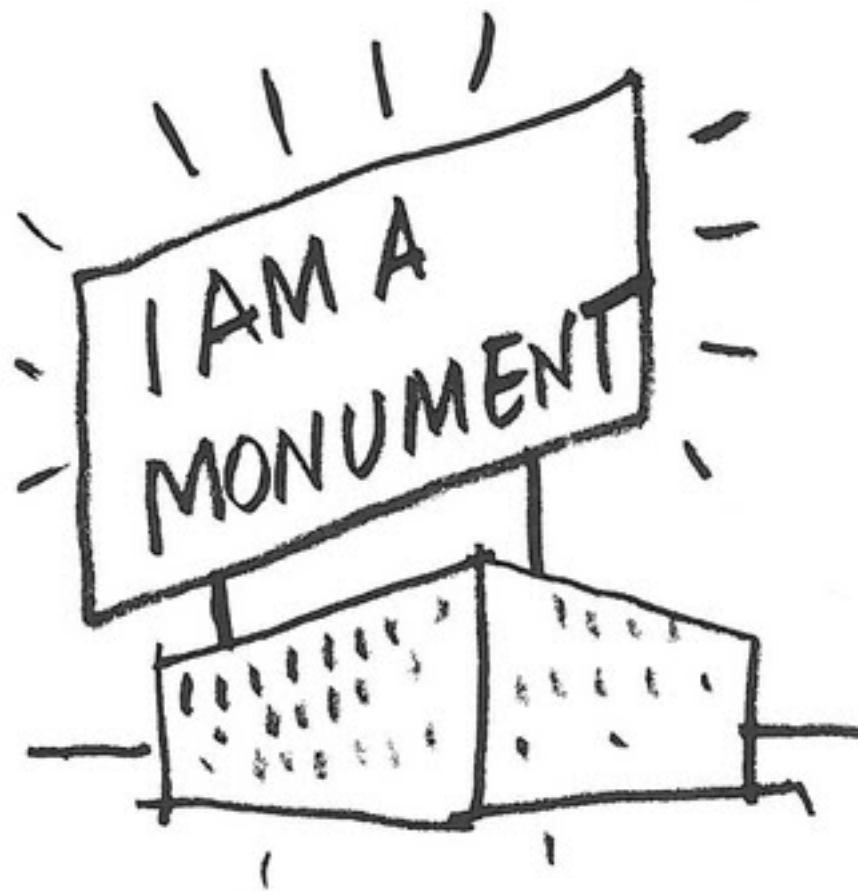
Può darsi che prima ancora di essere degli «edifici» nel senso consueto, i media buildings per la loro funzione rappresentino delle strutture integrate o amalgamate con l'architettura, quasi degli ibridi tra architettura e mass media.



Archigram, *Instant City*, 1970

¹ Gianni Ranaulo, *Light architecture. New edge city. La rivoluzione informatica*, Universale di architettura, 2001, p. 27

² Burkhardt François, *I Media Building, Crossing, architettura e tecnologie n.1*



R. Venturi, D. Scott Brown, S. Izenour, schizzo,
da *Learning from Las Vegas*, 1972

Già Robert Venturi all'inizio degli anni Settanta preannunciava questa evoluzione quando invitava a seguire con attenzione gli sviluppi del rapporto tra immagine mediatica ed economia per poter operare in un sistema in cui investimento finanziario, immagine e architettura costituiscono qualcosa di più di una semplice creazione pubblicitaria, di un'immagine banale ricondotta a una cultura elevata o a un'architettura di qualità attraverso la mediazione progettuale. Per molte ragioni questa fusione di aspetti diversi pone seri problemi alla visione accademica e tradizionale dell'architettura. L'informazione è alla base del media building, che presuppone, un edificio totalmente subordinato a ciò che trasmette. In questo senso, le immagini o proiezioni in generale, non sono solo una componente concettuale che viene riprodotta attraverso il disegno, il modello, l'assonometria e la prospettiva, ma sono anche un materiale costruttivo.

Come ci dice ancora Burkhardt: "va riconsiderata l'impostazione del progetto. Se l'epidermide-schermo diventa l'elemento fondamentale della redditività, c'è da aspettarsi che i finanziatori insistano sulla sua messa in opera in posizioni adeguate alla comunicazione urbana. Sarà dunque il rapporto tra architettura e struttura, ma soprattutto quello tra interno ed esterno, a subire modificazioni importanti. È prevedibile, come Jean Nouvel in parte sta già mettendo in pratica, che la ricerca di unitarietà tra architettura e immagine si vada accrescendo e che sia in via di elaborazione un nuovo tipo di curtain wall. Quella cui l'architetto si trova di fronte è innanzitutto una questione mentale, la questione cioè del tempo reale, della visione istantanea del mondo che domina lo spazio intorno al quale l'architettura si organizza." Al concetto di un'architettura, retaggio di un pensiero sulliviano trasformato in poesia da F.L. Wright in cui "la forma segue la funzione" rappresentava l'emblema

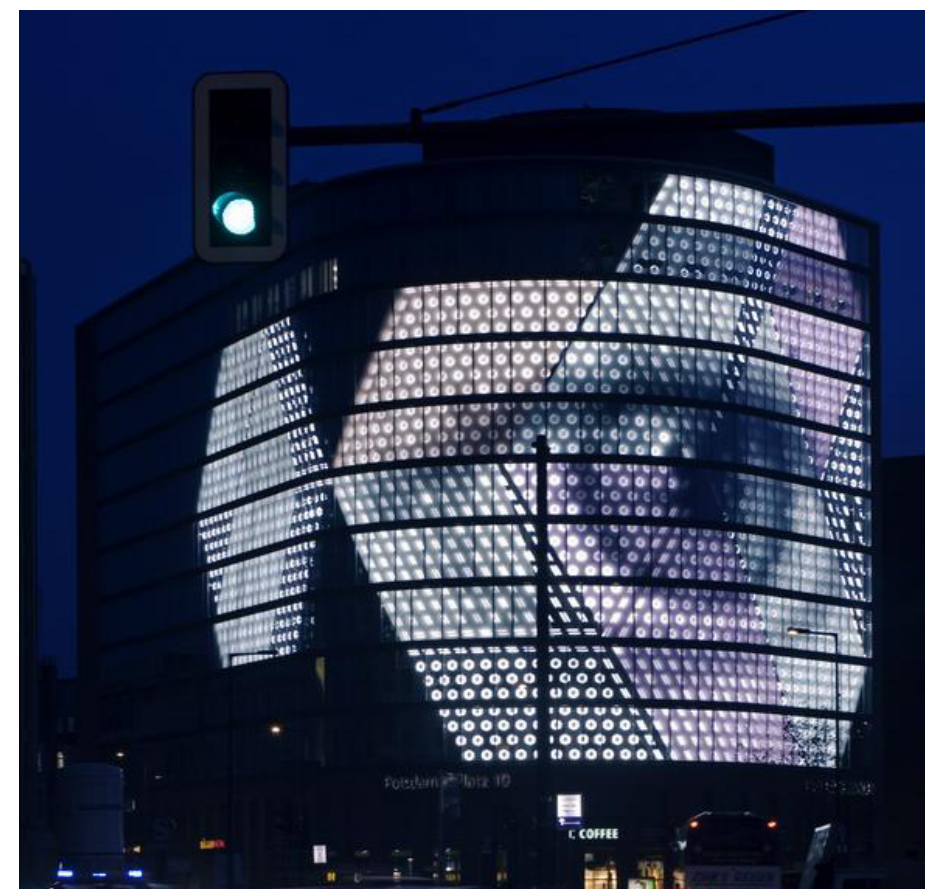
di un raffinato approccio organico, ci troviamo oggi di fronte a un'evidente approccio dei nuovi progettisti a focalizzare le embrionali tendenze di un'architettura in cui la forma segue l'informazione, intesa come capacità di acquisire e trasmettere dati e quindi di interagire. Le nuove frontiere dell'architettura portano direttamente a una forma di architettura non più solamente narrativa ma interattiva. La frontiera più interessante dell'architettura diventa quindi quella del confronto con la sua possibile digitalizzazione ed interazione con lo spazio. Questa frontiera può diventare effettivamente avanguardia perché all'interno della realtà virtuale, come sul web d'altronde, l'architettura si emancipa da alcune delle sue condizioni che la vincolano nel mondo reale, come ad esempio la limitatezza dello spazio fisico e la forza di gravità. Un edificio digitale cioè si pone come costruzione in un mondo senza problemi di spazio aprendo un'infinita gamma di possibilità precedentemente impensabili.

Stiamo andando in una direzione in cui avremo una connessione mente-macchina, in cui i pensieri si trasferiscono in tempo reale sullo schermo. Si sta delineando la forma di un'architettura mutevole, dinamica come lo è il nostro pensiero e i nostri desideri, un'architettura pensata come un organismo vivente fatto di pelle sensibile e in grado di muoversi, mutare ma soprattutto di reagire agli stimoli.

L'evoluzione di questa tipologia architettonica, ha quindi origine, da una parte dai cambiamenti sociali legati allo sviluppo dei mass media che ha generato una costante richiesta di informazioni, dall'altra dalle evoluzioni tecnologiche conquistate in modo particolare in ambito artistico. Possiamo identificare nella seconda metà degli anni sessanta il momento della nascita della video arte. Nel 1963 Nam June Paik realizza *Exposition of Music-Electronic Television*, considerato oggi il primo atto concreto di pratica della video arte. La svolta decisiva e il riconoscimento ufficiale di questa nuova sperimentazione artistica è comunque nel 1968 con la mostra curata da Pontus Hulten al MOMA di New York *The machine as seen at the end of the mechanical age* che segna il passaggio dall'epoca della macchina a quella della tecnologia. In questa mostra Nam June Paik utilizza per la prima volta un primitivo videoregistratore. Nello stesso anno, dall'altra parte dell'oceano, all'Institute of Contemporary Art di Londra Jasia Reichardt realizza il progetto espositivo *Cybernetic serendipity* insieme ad un esperto di tecnologia ed uno di musica: i visitatori vengono avvertiti che non avrebbero capito con facilità se le opere erano state realizzate da un artista o da uno scienziato.

Il binomio arte e tecnologia è stato incalzante fin dall'inizio, ed è andato via a via a rafforzarsi negli ultimi anni, quando nuove forme di espressione hanno reso particolarmente vivace questo scenario aprendo nuovi parametri di fruizione rispetto all'arte tradizionale.

Basti pensare all'utilizzo di schermi al plasma e LCD, di proiezioni sempre più luminose e di supporti digitali, del personal computer, del web, dei minischermi LCD, fino alle possibilità date dalle nuove tecnologie HD, che hanno permesso di far uscire dai tradizionali contenitori d'arte queste forme di espressione per portarle nelle strade, nelle città e sulle nostre architetture. Il risvolto economico dell'applicazione di informazione mediatiche a livello urbano e la video arte negli spazi pubblici, sono strettamente connessi tra loro, fino al punto di interagire sugli schermi, nelle proiezioni sulle facciate e in ogni applicazione interattiva accostabile all'architettura. Le forme di realizzazione e i punti di partenza possono essere molteplici. Alcuni progetti sono nati con scopi prettamente commerciali, altri con un valore artistico, altri ancora si inseriscono a pieno titolo in un discorso architettonico, e comunque tutti sono strettamente legati al contesto urbano e sociale in cui nascono e prendono vita, sviluppando quindi caratteristiche formali e ideologiche molto diverse tra loro che rendono difficile un confronto. Si potrebbero in ogni caso tracciare a grandi linee, tre sfere tematiche che si differenziano per intenti e tipologia formale e che ora di seguito verranno illustrate.



Rafael Lozano-Hemmer, Spots, Berlino 2005



La prima categoria comprende quelle proiezioni artistiche che si offrono allo spazio pubblico con l'intenzione di essere fruite da tutti, consapevolmente o meno. E' quello che Catrien Schreuder definisce "variante al museo", ovvero dei lavori chiaramente distinguibili, nello scenario urbano, dalle tradizionali immagini pubblicitarie e promozionali.

Questo genere di interventi, molto diffuso in paesi come l'Olanda o gli Stati Uniti, è quello che più di tutti si pone come separato dall'architettura su cui viene posto. Attraverso differenti espedienti di messa in scena, questi lavori si pongono rispetto all'edificio, come un layer superficiale ed espressamente aggiunto.

Tante volte queste installazioni sono state pensate per spazi museali, e solo successivamente mostrati a livello urbano per cercare di instaurare un dialogo più diretto con la città.

Progetti come CASZ, Cineboards o Pleinmuseum, così come Douche di Marijke van Warmerdam all'aeroporto di Shiphol o Codice Ripetitivo degli italiani Open LabCompany e moltissimi altri, usano la strada come un nuovo teatro per mostrarsi e creare relazioni con un pubblico di passaggio.



Marijke van Warmerdam, Douche, Shiphol Airport, Amsterdam, 1995

Renè van Engelenburg, Pleinmuseum, Utrecht, 2005

Contemporary Art Screen Zuidas, Station Zuid WTC, Amsterdam, 2009

Cineboards, Rotterdam, 2005



Il secondo tipo, rispetto alla prima categoria, non presenta tanto differenze dal punto di vista della finalità artistica, quanto piuttosto di un differente approccio teorico. Si tratta infatti di video e proiezioni, strettamente connessi alla sfera commerciale e politica che a volte hanno un valore di riflessione critica, altre volte esclusivamente promozionale.

Esempi di questo sono i programmi di Times Squame, Strictly Public, o gli scenari di Ginza a Tokyo, che si pongono come seguito delle strategie situazioniste degli anni '60. Questi casi sono sicuramente quelli che più si avvicinano al linguaggio di Robert Venturi e Denise Scott Brown, volto ad includere piuttosto che ad escludere dalla composizione architettonica tutto quell'apparato informativo tipico della nostra società.

Contrapponendosi alla perfezione e alla purezza astratta che il Movimento Moderno proponeva, essi incoraggiavano l'espressione di quei simboli che applicati all'architettura le attribuiscono carattere e veridicità. E' quello che succede negli esempi citati in questa categoria, in cui schermi inseriti o sovrapposti all'architettura, ne ridefiniscono il carattere e molto spesso le finalità, ponendosi come punto di comunicazione tra interno ed esterno.

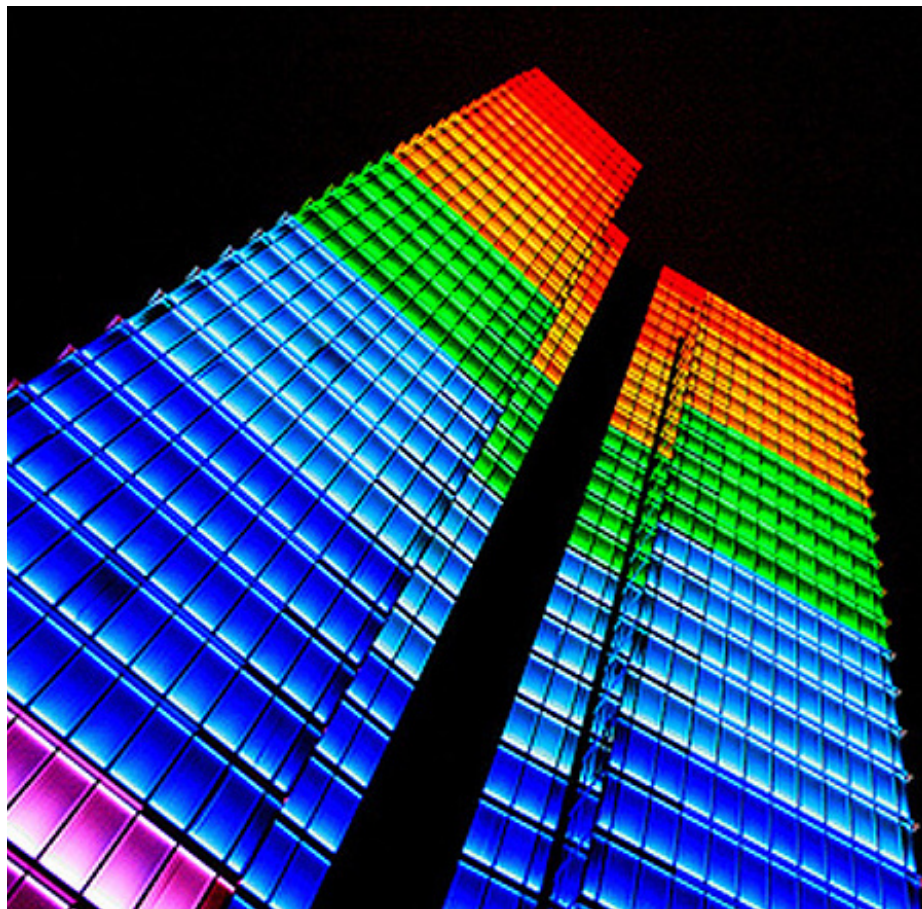


Mariano Pichler e Ruattistudio Architetti,
Lambretto Art Project, Milano, 2009



Doug Aitken, Sleepwalkers, MoMa, visto dalla
54th strada, New York, 2007

La terza categoria è sicuramente quella che meglio incarna la denominazione di Media Building, inteso come edificio in cui la componente virtuale diventa parte dell'architettura e non può più essere considerata come elemento aggiunto o a se stante. Il video o la proiezione diventano materiale dell'architettura, ne definiscono la forma e ne esaltano il valore, così come una facciata di pietra. Non si tratta quindi di negazione della facciata o dell'edificio, quanto piuttosto di caratterizzarlo con un elemento nuovo, mutevole, dinamico che segue il ritmo della città contemporanea e di essa diventa parte. Questo tipo architettonico ha seguito una veloce evoluzione che da un primo tentativo, poi non realizzato, nell'avanguardistico Centre Pompidou, ci porta fino alle più moderne sperimentazioni.



Lab(au), Weathertower, Notte Bianca, Bruxelles, 2008

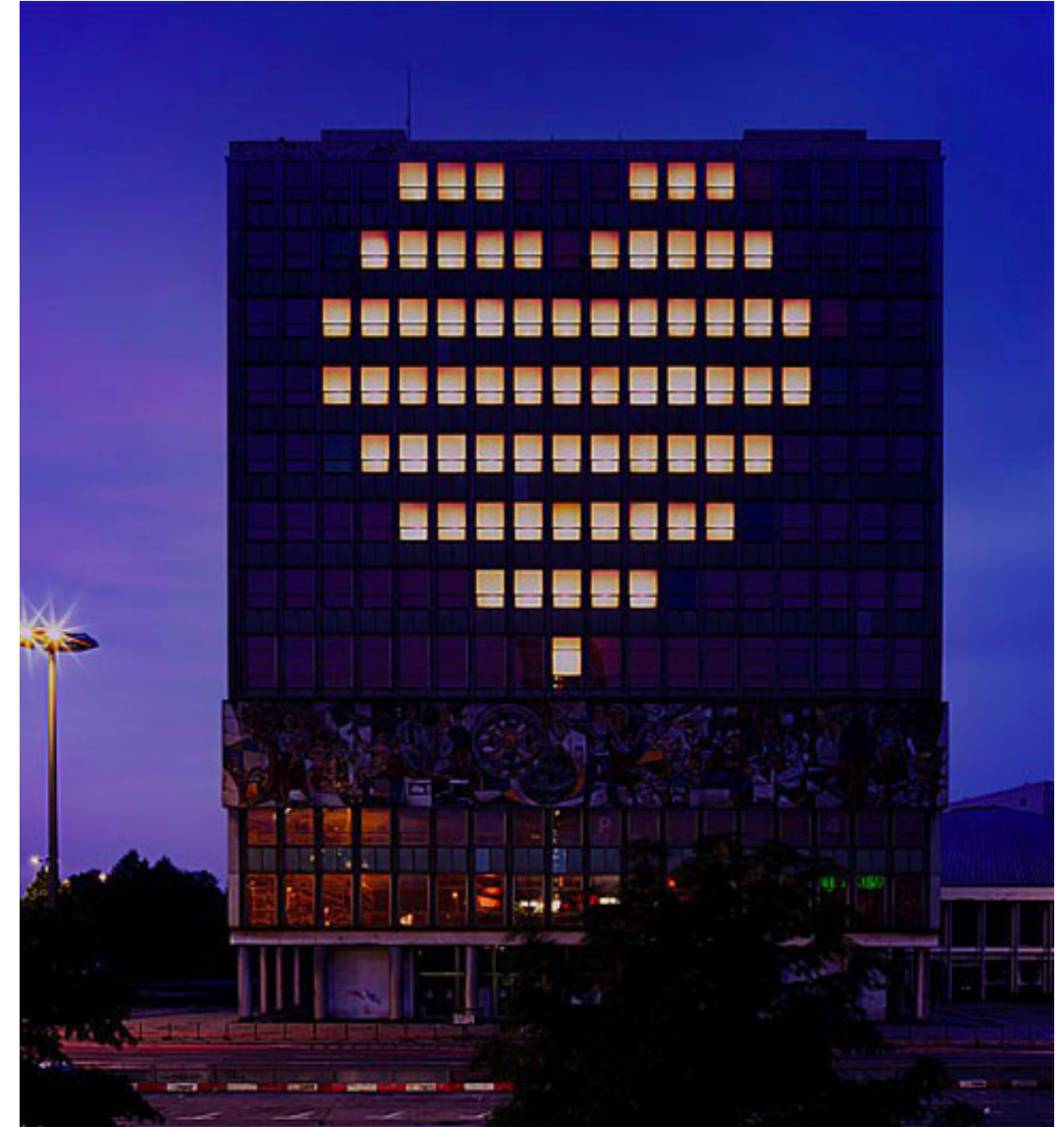
In un'intervista rilasciata a François Burkhardt e comparsa sul primo numero di "Crossing", Paul Virilio dichiara: "L'architettura sta diventando un supporto all'informazione, per non dire un supporto pubblicitario in senso lato, un supporto mediatico..."

il Gotico elettronico dei mediabuilding illumina i crocevia - Times square per esempio - nello stesso modo in cui nella cattedrale gotica le vetrate illuminavano la navata centrale o il presbiterio per raccontare la storia della Chiesa... il tempo non è più il tempo della successione dell'alternanza tra giorno e notte, ma è quello dell'immediatezza, dell'istantaneità e dell'ubiquità; possiede cioè quelli che in passato erano gli attributi della divinità."

Potrebbe sembrare una contraddizione in termini, ma il computer sta donando sensibilità all'architettura.

Toyo Ito, Torre dei venti, Yokohamashi,
Kanagawa, 1986

Simon Giostra & Partners, GreenPix,
Pechino, 2008



Blinkenlights,
Haus des Lehrers,
CCC, Berlino, 2001

La Fabbrica del Vapore



Storia della creatività di una fabbrica

Alla fine del secolo scorso, in piena rivoluzione industriale, in Italia e soprattutto al nord, nascono le prime grandi industrie metalmeccaniche. In un momento di grandi trasformazioni, la città di Milano appare come uno tra i più fertili cantieri di nuove attività presenti sul territorio nazionale.

Il 26 gennaio 1899, nell'area intorno a via Messina (in corrispondenza del numero civico 9) viene fondata un'azienda, la Ditta Carminati, Toselli & C., che si dedica alla “costruzione, riparazione, vendita di materiale mobile e fisso per ferrovie, tramvie e affini”. La zona in cui la ditta pone la propria sede è ancora scarsamente edificata ed offre comode possibilità di espansione. Il settore della riparazione di carrozze tramviarie attraversa un periodo assai florido e, in breve tempo, le opportunità di mercato si moltiplicano; oltre alla semplice manutenzione, la ditta comincia a dedicarsi anche alla produzione di materiale rotabile per alcune tra le tante società ferroviarie presenti all'inizio del secolo in tutta Italia.

Un'attenzione sempre maggiore viene dedicata allo studio di nuove carrozze tramviarie, in quanto le tramvie, con la trasformazione del metodo di trazione da animale a vapore od elettrico, si avviano a diventare settore trainante dello sviluppo economico.

All'inizio del 1907 la Ditta Carminati, Toselli & C. viene sciolta e, con il contributo di nuovi soci, viene costituita la “Società Italiana Carminati Toselli” per la costruzione di materiale da trasporto.

La società non solo cambia nome, ma si espande ulteriormente acquistando nuovi terreni non edificati; nel giro di pochi anni la nuova sede occupa l'intero isolato compreso tra le vie Messina, Procaccini, Nono e Piazza Coriolano. Nel frattempo la produzione non ha momenti di sosta e, tra il 1907 ed il 1920, gli stessi anni in cui si sta ultimando la costruzione degli edifici sulla nuova area, compaiono i primi brevetti. Solo con lo scoppio della Prima Guerra Mondiale la produzione della Carminati Toselli subisce dei rallentamenti. A causa della limitazione degli orari di circolazione, il servizio pubblico tranviario si trova, infatti, costretto a sopprimere intere linee e a ridurre complessivamente anche il numero delle vetture in servizio. Oltre al danno economico la guerra, con i bombardamenti, arreca alla Carminati Toselli anche numerosi danni materiali. Una bomba, ad esempio, si abbatte rovinosamente sul passaggio coperto del capannone Calderai (la Cattedrale).

Alla fine della guerra il Comune assume direttamente la gestione del servizio tramviario urbano; uno dei primi passi compiuti dalla nuova gestione è quello di ordinare una serie di vetture sperimentali a diverse ditte del settore. Tra queste c'è anche la Carminati Toselli.

Alla fine del 1919 la Società Italiana Carminati Toselli ha alle sue dipendenze 1350 operai. In questo periodo, dopo il calo dovuto agli avvenimenti bellici, la Carminati Toselli, grazie a una costante crescita delle richieste di vetture tramviarie, vede aumentare notevolmente la propria produzione.



Foto di Valentina Raffaelli, Fabbrica del Vapore, 2010



Immagini storiche della Fabbrica del Vapore, tratte dal sito www.fabbricadelvapore.com

Alla fine del 1926 la rete tramviaria milanese ha uno sviluppo di 151 Km: ogni giorno circolano 700 vetture, per un totale di 327 milioni di passeggeri. Se si pensa che, nel 1886, Milano contava 99 Km e 125 vetture in servizio, ci si rende conto come, nell'arco di quarant'anni, si sia verificata una notevole espansione dell'intera rete di trasporti tramviari. L'apice della produzione della Carminati Toselli dura circa un decennio. Con la presa di potere da parte del regime fascista, infatti, per la Società inizia un periodo di stallo che, nel giro di breve tempo, porta ad una crisi vera e propria.

Nel 1935 la Società Italiana Carminati Toselli viene sciolta. Da questo momento in poi, gli edifici situati nell'area compresa tra le vie Messina, Procaccini, Nono e Piazza Coriolano vengono, prima affittati ed in seguito venduti a differenti società, che vi svolgono le più svariate attività (industria tessile e farmaceutica, tipografia, autotrasporti e depositi vari). Ognuna di queste ditte effettua interventi sugli edifici e, per adeguarli alle proprie necessità, ne modifica decisamente l'aspetto originario. Uno dei cambiamenti di maggior entità riguarda i capannoni situati sulla via Procaccini, che, già gravemente danneggiati in seguito ad un bombardamento della Seconda Guerra Mondiale, vengono definitivamente demoliti. Tale demolizione crea una vasta area libera sulla quale una ditta di autotrasporti realizza un piazzale per le manovre. Negli anni più recenti, invece, alcuni dei capannoni sono stati utilizzati per manifestazioni culturali, sfilate di moda e come set di un film.

Nel novembre del 1985 l'Amministrazione comunale dell'epoca aveva stipulato una convenzione con la Società Procaccini, nell'ambito di un piano di lottizzazione, che prevedeva la cessione al Comune di tutta l'area e la demolizione di alcuni fabbricati. Nel corso degli anni ci sono stati diversi orientamenti sull'uso dell'area. In seguito all'analisi effettuata per identificare nuovi spazi da destinare alle attività per i giovani, l'Amministrazione comunale ha deciso di modificare la convenzione originale prevedendo una sistemazione dell'area e degli edifici originali in grado di salvaguardare gli aspetti architettonici di fondo, ritenuti un pregevole esempio di archeologia industriale, e di consentire la realizzazione di un grande centro per la produzione artistica giovanile. Dal recupero dell'area industriale dismessa, situata in una zona centrale della città, si sta sviluppando un polo nel quale i giovani sperimentano idee e capacità creative a contatto con operatori ed esperti dei vari settori

della produzione culturale. Le diverse attività artistiche e culturali si svolgono con l'intento di mettere a disposizione dei giovani competenza e professionalità. L'obiettivo è coniugare cultura e produzione, dar vita ad azioni che coinvolgono conoscenze artistiche, attività imprenditoriali e circuiti distributivi: una realtà in cui creare individualmente, avendo la possibilità di entrare in relazione con altri soggetti per un reciproco arricchimento e una maggiore efficacia delle proposte. L'amministrazione comunale, rispetto all'uso cui destinare la Fabbrica del Vapore, ha definito le linee progettuali, le finalità e gli obiettivi dell'intervento, le ipotesi per le attività che in linea di massima possono esservi svolte, i possibili soggetti e i modelli di gestione, riservandosi di individuare i contenuti specifici degli interventi e la configurazione giuridica dell'ente gestore, sulla base dei progetti presentati e dei soggetti proponenti prescelti.

Se, infatti, questo luogo è un polo di ricerca, di sperimentazione e di produzione culturale, ciò deve tenere conto della necessità di coniugare tali presupposti con nuovi moduli di produzione, sia essa materiale sia immateriale, e di aggregazione socio-economica. Con la presenza di una varietà di operatori in diversi settori di attività si è creata l'opportunità di incontrarsi, di scambiarsi informazioni, di realizzare progetti attraverso l'interpretazione delle rispettive competenze professionali in vista di finalità distinte o comuni.



Il contesto urbano e sociale

La città di Milano, come la maggior parte delle metropoli occidentali, sta attraversando una significativa fase di trasformazione economica, sociale e culturale. Si tratta di un cambiamento non traumatico ma certamente radicale. I grandi insediamenti industriali che fino ad alcuni decenni or sono circondavano le grandi città, con le piccole e medie aziende complementari alla loro produzione, hanno cessato la loro attività in conseguenza del progresso tecnologico e delle mutate esigenze del mercato o si sono trasferite in altre zone. Le aree liberate da questo tipo di destinazione, in relazione anche al dilatarsi del contesto urbano, sono di fatto collocate in luoghi semi-centrali della città, generalmente in prossimità della rete del trasporto pubblico. L'economia della metropoli si basa ora principalmente su attività di tipo terziario in stretta relazione con reti di livello internazionale. Milano in particolare basa la propria economia su settori di attività rispetto ai quali detiene il primato a livello mondiale,

basti pensare alla moda. Ha profonde radici storiche e culturali ed una capacità diffusa di pensare e di produrre l'eccellenza anche nei piccoli oggetti di uso quotidiano; una città fondamentale disposta ad accogliere le nuove proposte e i nuovi stimoli culturali, facendoli pragmaticamente propri. La presenza sul territorio cittadino di diverse etnie che si stanno radicano nel contesto sociale, non genera solo conflitti, dovuti principalmente all'incapacità di fronteggiare adeguatamente il mutamento, ma genera soprattutto nuovi stimoli culturali e nuove ineludibili esigenze di confronto con altre culture, che devono essere conosciute e comprese. Sono le nuove generazioni a cogliere con maggiore sensibilità, e quindi forse con maggiore disagio, questa fase di transizione. La loro forte capacità espressiva e il grande potenziale in termini di creatività e di innovazione che da esse viene espresso hanno generato un forte bisogno di confronto e di sperimentazione progettuale e pratica.

Nella città di Milano il tessuto delle realtà attive nei settori più avanzati della produzione culturale ed artistica di livello internazionale è particolarmente ricco di opportunità. Proprio a questi operatori, che spesso sanno coniugare con genialità il patrimonio dell'operosità artigianale con le più avanzate tecnologie, si rivolgono i giovani per imparare e per sperimentarsi, andando oltre la formazione fornita loro da scuole o accademie. Questi operatori, che spesso svolgono la loro attività in maniera associata o come vere e proprie aziende, hanno sempre cercato di rispondere a questo bisogno, cogliendo il forte potenziale di stimoli e idee dei giovani, senza avere però la forza per coagulare le diverse esperienze e conferire loro il valore aggiunto che da una messa in rete può derivare.

L'identità del luogo e le forme di gestione

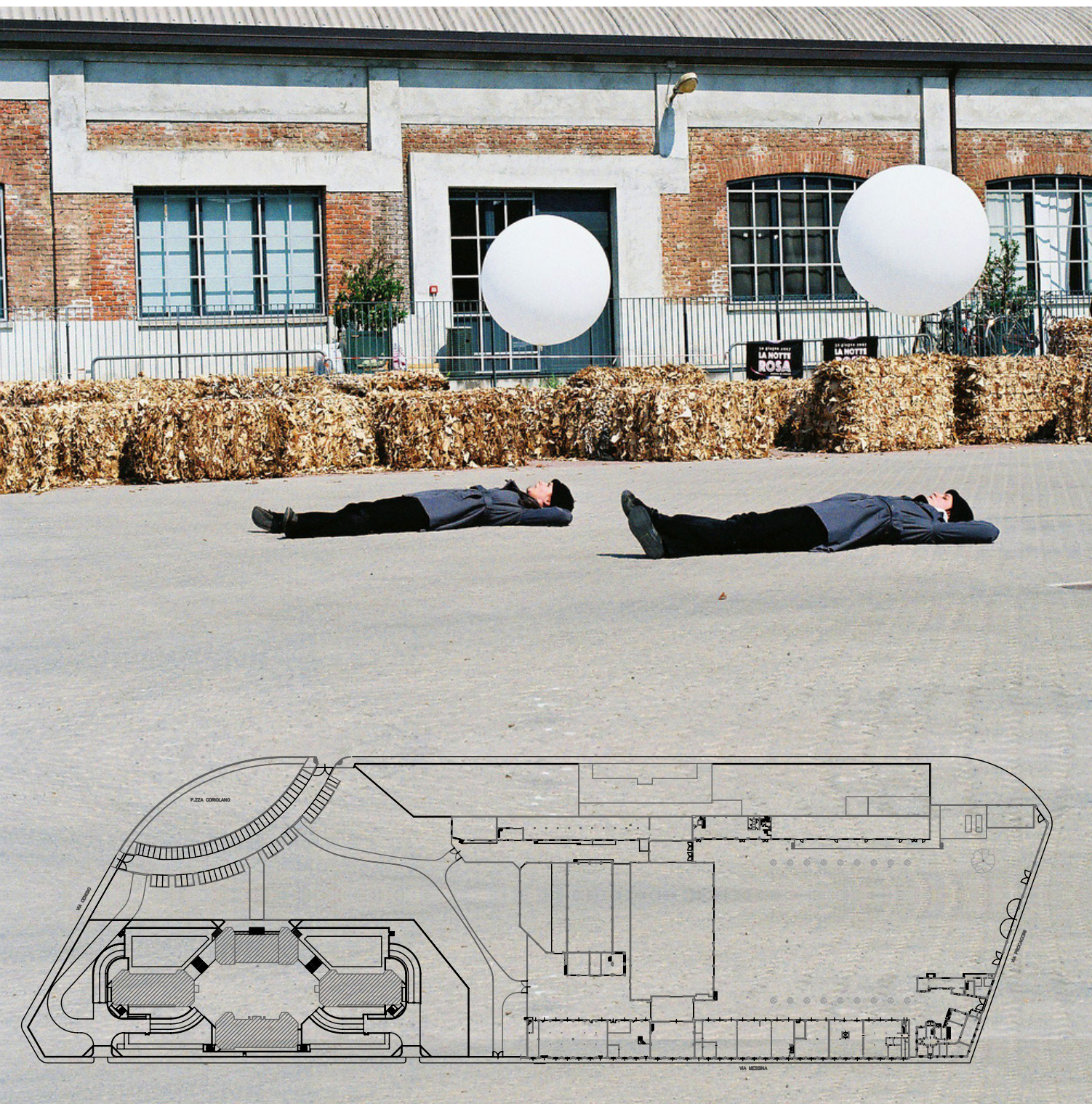
La Fabbrica del Vapore, secondo le finalità dell'Amministrazione comunale, è:

- un centro di produzione culturale giovanile, polo di riferimento per organizzare e raccogliere le capacità culturali, artistiche e produttive;
- un grande laboratorio di idee e di attività volto alla sperimentazione, alla ricerca, allo sviluppo e all'esplorazione di nuovi linguaggi, nuovi saperi e nuove tecnologie;
- un luogo dove i giovani sono protagonisti della produzione culturale e fruitori degli eventi;
- uno spazio aperto alle proposte più vitali della città e della scena nazionale e internazionale;
- un centro attivo, vivo e frequentabile tutto l'anno durante l'intero arco della giornata.

La Fabbrica del Vapore vuole essere il punto d'incontro tra operatori capaci e giovani di talento, messi in condizione di apprendere, sperimentare e produrre. In questa logica si è inserito il progetto di creazione di un marchio "La Fabbrica del Vapore", un vero e proprio trade mark che, qualora dovesse imporsi e avere successo, basterebbe da solo a garantire l'economicità dell'impresa e utili di indubbio interesse.

In questa fase di sviluppo del progetto non è ancora stata definita una soluzione ottimale per l'assetto economico globale de La Fabbrica del Vapore, ma l'ipotesi di gestione più probabile prevede un rapporto tra il Comune e soggetti privati.

Performance alla Fabbrica del Vapore durante la Giornata Mondiale della danza; planimetria generale dell'area



Le attività dei laboratori devono prevedere un piano di autofinanziamento che può realizzarsi secondo differenti modalità:

- Ricavi derivanti dalle attività proprie de La Fabbrica (servizi, manifestazioni, locazioni, workshop).
- Finanziamento ad hoc di progetti specifici, con particolare riferimento a incentivi governativi o finanziamenti CEE. Anche se La Fabbrica del Vapore non è una scuola né un istituto di formazione in senso classico, di fatto opera con attività che possono rientrare a vari livelli nei piani di finanziamento dell'Unione Europea.
- Intervento diretto di società sponsor, gruppi privati interessati al sostegno delle attività. Anche in termini di immagine, il supporto delle aziende private può costituire fattore di grande importanza per lo sviluppo di questo progetto. Considerate nel loro complesso, le attività de La Fabbrica del Vapore devono collocarsi proprio sulla linea di confine tra l'attività ad alto contenuto artistico-creativo e il mondo della produzione.



Foto di Valentina Raffaelli, arsenale di Venezia, 2008

I primi laboratori hanno iniziato ad insediarsi tra il 2002 e il 2004; alla fine del 2007, in seguito alla fine dei lavori di ristrutturazione degli edifici in via Messina, della Palazzina Liberty e della Reception, l'attività. Sono in corso i lavori di sistemazione del grande edificio chiamato Cattedrale, dove sarà realizzato uno spazio polivalente destinato allo spettacolo. Seguiranno i lavori per gli edifici a nord, in cui sono previste sale prova per la musica, uno spazio espositivo, bookshop e punti di ristoro. Al secondo piano della Palazzina Liberty verrà ricavato un residence per giovani artisti, ospiti di scambi internazionali e progetti culturali. Il Settore Tempo Libero dl Comune di Milano gestisce direttamente uno spazio di circa 240 metri quadri, in cui ospita mostre, rassegne teatrali, spettacoli di danza, workshop e incontri.



Il marchio è stato scelto a seguito di un concorso che prevedeva l'elaborazione dello stesso e che doveva tenere conto degli elementi essenziali costituenti l'identità del progetto "La Fabbrica del Vapore". La commissione, riunitasi in data 15 settembre 2000, dopo aver esaminato i 259 progetti pervenuti, ha deciso di premiare l'elaborato dal titolo "La tribù del Vapore" di Antonio Motolese Lazzaro (1968), Pesaro.

Nel 2000 è stato indetto un bando pubblico per individuare i soggetti - associazioni culturali, singoli artisti, società di diritto - che attraverso progetti specifici legati ad attività produttive artistiche e culturali gestissero l'attività del centro, per costituire uno spazio volto alla sperimentazione, alla ricerca e allo sviluppo dei nuovi linguaggi, di scambio di esperienze, aperto alle proposte più innovative e vitali della città e della scena nazionale e internazionale, in collegamento con i circuiti della produzione.

Logo scelto per la Fabbrica del Vapore

MASCHERENERE

Mascherenere nasce nel 1990 dall'incontro di alcuni artisti africani ed italiani, con lo scopo principale di diffondere le culture dell'Africa Nera in Italia tramite un'operazione di sintesi/ricerca tra i paesi portatori di culture "altre" ed il patrimonio artistico del paese ospitante. Il migrare diventerà all'inizio del 2000, il motore della ricerca di Mascherenere: dando per innescato il processo di "italofonia", si fa strada al concetto di "teatro delle migrazioni".

CATTEDRALE

Spazio polifunzionale dedicato ad iniziative di spettacolo, fa da cerniera fra la zona dei laboratori posta a sud dell'area, e la zona ricreativa, dove gli edifici ospiteranno servizi culturali e ristorazione.

CAREOF

Careof è un'organizzazione non profit per la promozione della ricerca artistica contemporanea attiva a Milano dal 1987. Careof produce e presenta mostre, eventi, video-screening; promuove un programma di didattica attraverso workshop e conferenze; svolge servizi di documentazione e archiviazione sulle arti visive. Careof promuove e diffonde la ricerca artistica contemporanea italiana e internazionale, concentrandosi sul lavoro delle generazioni emergenti. L'associazione si propone quale piattaforma di sperimentazione per artisti, critici e curatori, con l'obiettivo di generare un circuito d'informazione per un pubblico specializzato e non.

VIAFARINI

Viafarini, organizzazione non profit per la promozione dell'arte contemporanea attiva dal 1991, è spazio espositivo aperto alla sperimentazione, offre servizi di documentazione sulle arti visive e organizza una residence per artisti e curatori.

POLIFEMO

Polifemo è un'associazione culturale indipendente gestita da un collettivo di professionisti dell'immagine (Leonardo Brogioni, Marco Pea, Italo Perna, Luca Tamburini). Opera all'interno de La Fabbrica del Vapore, dove dal 2003 organizza iniziative e mostre fotografiche, seguendo e promuovendo il lavoro di autori emergenti e proponendo eventi utili a chi vuole approfondire la conoscenza della fotografia e del suo linguaggio. Contemporaneamente realizza propri progetti artistici nell'ambito della ricerca fotografica.

PROCESS4

Punto di incontro e scambio nel campo dell'architettura e del design che si propone di investire nella ricerca di nuovi materiali, tecnologie e approcci al progetto in generale. Organizza seminari per professionisti sui nuovi materiali, corsi di arte per ragazzi, laboratorio sperimentale di ricerca sui nuovi materiali.

SHOWBIZ

Nel 1982 un gruppo di professionisti già attivi nel campo dell'audiovisivo si associa per creare una completa struttura di produzione indipendente: capace di accompagnare autonomamente un progetto dall'ideazione alla realizzazione. Oltre a produrre e realizzare documentari, programmi tv, sigle, videoclip, home-video, Show Biz cura eventi e spettacoli, progetti editoriali audiovisivi e multimediali, allestisce installazioni e sistemi di comunicazione.

A.I.A.C.E.

L'Associazione Italiana Amici Cinema d'Essai, ha come scopo: svolgere attività di cultura audiovisiva e cinematografica attraverso manifestazioni, conferenze, convegni, pubblicazioni, anche multimediali stimolare la produzione di opere audiovisive di ricerca e sperimentazione promuovere la diffusione e lo sviluppo dei mezzi di comunicazione audiovisiva prestando opera di consulenza e assistenza, organizzando rassegne o mostre promuovere la conoscenza degli autori di opere audiovisive, soprattutto cinematografiche, con particolare riferimento a quelli italiani ed europei, sia in Italia che all'estero.

LABORATORIO DAGAD

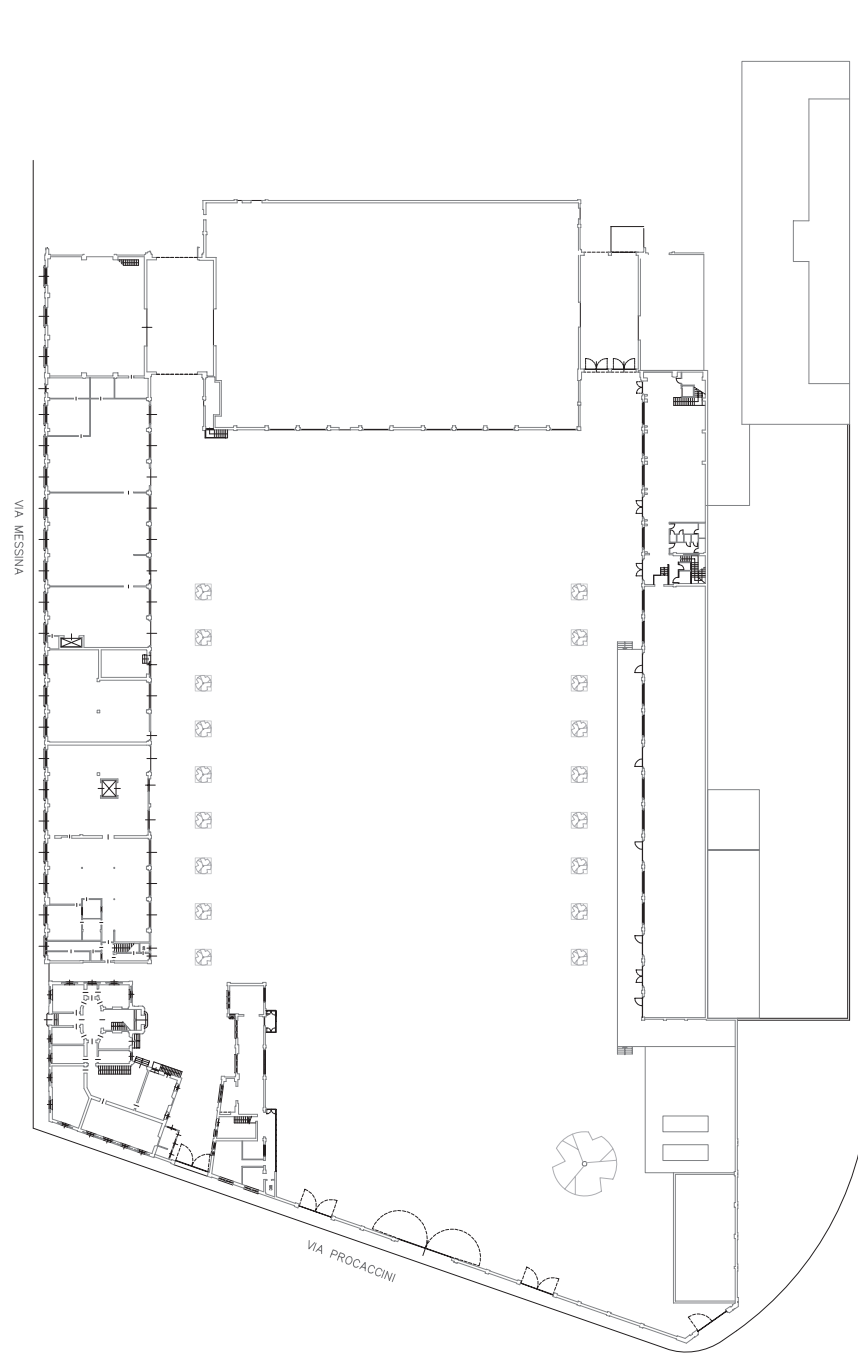
Attivo dall'inizio del 2002, Laboratorio DAGAD è un centro di documentazione e di studi sulla Architettura e il Design. Scopi principali di Laboratorio DAGAD sono: selezionare e documentare l'attività di architetti e designer; con particolare attenzione ai giovani; promuovere progetti di ricerca; sviluppare iniziative di formazione e divulgazione, attraverso eventi culturali, corsi, workshop, mostre, pubblicazioni, video.

IL FISCHIO

Nata espressamente per lo spazio della Fabbrica del Vapore con l'intento di documentare il meglio di ciò che avviene nel settore dell'ambiente, della cultura, dell'industria, dello spettacolo e, più in generale, della realtà in cui ci muoviamo e viviamo. Lo staff mette a disposizione la sua struttura anche per costruire videobook, ritratti specializzati, bio-grafie video. Nel laboratorio de Il Fischio assieme ai professionisti lavorano giovani di talento, in grado di sperimentare ed inventare nuovi usi dei mezzi di ripresa digitale, con montaggi creativi sempre di alta qualità culturale.

ACCADEMIA DEL GIOCO DIMENTICATO

Laboratorio creativo fondato da Giorgio F. Reali rivolto ai bambini. La missione è il recupero e la riproposta dei giochi in via di estinzione, ma propone anche laboratori artistici e creativi rivolti al mondo dell'infanzia.



ONEOFF

Oneoff è il prototipo del laboratorio di modellistica di nuova generazione ed esprime le potenzialità della tecnologia digitale applicata al rapid manufacturing. Oneoff nasce a Milano nel 2003 come service di prototipazione rapida che realizza modelli, prototipi funzionali e plastici architettonici rivolgendosi con particolare attenzione al settore del design e dell'architettura. ONEOFF grazie alla tecnologia disponibile in house, offre il vantaggio di poter combinare tecniche estremamente innovative con tecniche tradizionali.

MACCHINAZIONI TEATRALI

MacchinazioniTeatrali nasce nel 2000 allo scopo di indagare e promuovere un progetto di ricerca nell'ambito delle arti performative (musica, danza, teatro dell'immagine e della parola) e delle nuove tecnologie. L'attività della compagnia si concretizza principalmente nell'ideazione e rappresentazione di performances e spettacoli teatrali ma anche nella creazione e allestimento di installazioni e spazi interattivi.

STUDIO AZZURRO

Studio Azzurro è un ambito di ricerca artistica, che si esprime con i linguaggi delle nuove tecnologie. Da più di venti anni, Studio Azzurro indaga le possibilità poetiche ed espressive di questi mezzi che così tanto incidono nelle relazioni di questa epoca. Attraverso videoambienti, ambienti sensibili e interattivi, performance teatrali e film, ha segnato un percorso che è riconosciuto in tutto il mondo, da numerose e importanti manifestazioni artistiche e teatrali. Oltre che in opere sperimentali, l'attività del gruppo si lega ad esperienze più divulgative come la progettazione di musei e di esposizioni tematiche, di riconosciuto valore culturale. In entrambi i casi, ha tentato di costruire un contesto comunicativo che veda una attiva e significativa partecipazione dello spettatore all'interno di un impianto narrativo, ispirato a una multimedialità e ad una continua oscillazione tra elementi reali e virtuali.

ARIELLA VIDACH-AIEP

Nel 1996 Ariella Vidach e Claudio Prati, due dei fondatori di AIEP, creano a Milano un'altra associazione culturale, Ariella Vidach - AIEP, ampliando gli orizzonti geografici ed artistici per approfondire la ricerca nell'ambito delle nuove tecnologie applicate alla danza contemporanea e alle arti performative. Il percorso artistico di AIEP ha esplorato l'utilizzo dei media interattivi in un crescendo di complessità: dall'utilizzo di proiezioni video in scena a sensori quasi invisibili indossati dagli interpreti, passando per la motion capture e la computer-grafica, la relazione tra corpo, coreografia e sistema interattivi si è andata assottigliando e le interferenze tra arte e tecnologia sono diventate sempre più raffinate e suggestive.

Conversione di produttività

Il progetto di riconversione della Fabbrica del Vapore in spazio votato alla creatività e alla produzione culturale giovanile, si colloca in linea con moltissimi altri interventi realizzati in Europa di riqualificazione di spazi ex industriali. Questo genere di infrastrutture infatti, ha dimostrato essere teatro ideale per la sperimentazione di nuovi dispositivi di produzione e consumo della cultura contemporanea.

Si trovano nelle grandi fabbriche dimesse le risposte adeguate alle nuove necessità d'uso che le arti contemporanee chiedono. "Risposte che non corrispondono alle tipologie della modernità del secolo scorso, basate su soluzioni rigide e specializzate, ma che siano in grado di adeguarsi a moltissimi modelli di funzionamento"¹.

"Si tratta di un cambiamento della logica del progetto, consistente nel passaggio da un modo di progettare impegnato a individuare soluzioni definitive, a una logica che non definisce cristalli operativi certi, ma piuttosto aree molto sfumate dove



Foto di Valentina Raffaelli, Berlino, 2007

¹ Branzi Andrea, Chalmers Alessandra, *Spazi della cultura, cultura degli spazi. Nuovi luoghi di produzione e consumo della cultura contemporanea*, FrancoAngeli, Milano, 2007, p. 115

agiscono funzionoidi in grado di dare risposte positive a molte necessità diverse"². E' un tema di forte attualità, anche perché di recente sperimentazione, infatti è solo dopo il 1994 che assistiamo ad un sempre crescente interesse per questo tema. Il motivo di queste riconversioni è da ricercarsi nelle caratteristiche strutturali e architettoniche di tali complessi edificati. Le enormi dimensioni delle strutture, nate per scopi produttivi, sono estremamente flessibili, cioè possono ospitare in momenti differenti, ma anche nello stesso momento, rappresentazioni ed esposizioni molto diverse tra loro. Inoltre sono riconfigurabili, permettono cioè di dividere lo spazio adattandosi a diverse necessità, essendo spesso di notevoli dimensioni e con maglie strutturali regolari, o addirittura totalmente liberi. Un'altra caratteristica che li rende adatti ad ogni forma di riconversione è il fatto che le strutture siano totalmente privi di elementi decorativi riconducibili

² Ivi, p.112

³ Colla Matteo, *Gli spazi industriali dimessi, un'opportunità per la cultura contemporanea* in *Spazi della cultura, cultura degli spazi. Nuovi luoghi di produzione e consumo della cultura contemporanea*, FrancoAngeli, Milano, 2007, p.28

a periodi artistici riconoscibili. Possiedono infatti una loro estetica e un proprio linguaggio dove "i contenuti figurativi e concettuali delle forme espressive contemporanee trovano un palcoscenico affine e complementare"³.



Ann Hamilton, *Corpus*, installazione multimediale 2002-2003 Mass MoCA

Queste corrispondenze sono da ricercarsi a livello strutturale, come abbiamo visto, ma anche su un piano più ideologico. “L’aspetto legato all’elemento produttivo, che risiede come memoria storica in tali spazi è proprio anche dell’arte contemporanea “più attenta ai processi che agli oggetti, al movimento che alla staticità”⁴ e che sempre più va orientandosi verso forme di tipo laboratoriale proprie ormai di tutto il panorama culturale”⁵. “Le dismissioni industriali costituiscono oggi un’ offerta strutturale molto importante e storicamente del tutto nuova, derivata dai processi di globalizzazione dell’economia occidentale; essa ha immesso sul mercato immobiliare un’enorme quantità di organismi architettonici (anche di grandi dimensioni) che senza essere abbattuti possono essere rapidamente e economicamente riciclati per nuove attività, rispondendo a una domanda di consumo culturale in grande espansione”⁶.

⁴ Ferlenga Alberto, *Separazioni*, da Casabella n. 717-718, p. 17

⁵ Chalmers Alessandra, *Spazi a regola d’arte in Spazi della cultura, cultura degli spazi. Nuovi luoghi di produzione e consumo della cultura contemporanea*, FrancoAngeli, Milano, 2007, p.75

⁶ Ivi, p. 8

Foto di Valentina Raffaelli, Berlino, 2007



Il progetto

Il progetto si inserisce nella linea di interventi di recupero e rivitalizzazione degli spazi della Fabbrica del Vapore. Nel corso degli anni, come si è visto, ci sono stati diversi orientamenti sull'uso dell'area. Infine, l'Amministrazione comunale ha deciso di modificare la convenzione originale prevedendo una sistemazione dell'area e degli edifici originali in grado di salvaguardare gli aspetti architettonici di fondo, ritenuti un pregevole esempio di archeologia industriale, e di consentire la realizzazione di un grande centro per la produzione artistica giovanile. In questi spazi si raccolgono ora numerosi studi e laboratori artistici, grafici, di produzione video e danza che danno alla Fabbrica del Vapore un carattere fortemente creativo, con un'insistente richiamo alla sfera multimediale.

Purtroppo però il progetto collettivo di un centro culturale che coinvolgesse gli studi in un comune disegno culturale e sociale e che si rivolgesse direttamente alla città, è rimasto in sospeso. Le realtà creative che vi abitano, si limitano ad essere degli inquilini di queste lunghe stecche, e il grande piazzale al centro è desolato. Il progetto qui proposto, coinvolge tutta l'area della piazza, dal fronte stradale fino allo spazio racchiuso tra le stecche della Fabbrica e a ridosso della Cattedrale. Uno spazio di 8.000 metri quadri, che si affaccia su via Procaccini, che ora è adibito solo al passaggio e provvisoriamente destinato ad ospitare il tendone del Teatro Ciak. Quest'area, meriterebbe maggiore attenzione, innanzitutto perchè è il fulcro spaziale e concettuale

del contesto Fabbrica, in quanto si pone come spazio di coesione tra le singole realtà creative, che potrebbero trovare in questo spazio comune lo scenario per iniziative collettive. Nel programma d'azione stilato dal Comune di Milano, sezione Tempo Libero, infatti, si prevede che gli studi professionali ospitati in questo centro di produzione creativa si impegnino ad inserire nei loro programmi attività comuni di coinvolgimento sociale, eventi che intraprendano la via dell'arte come coesione culturale. In secondo luogo, la Fabbrica del Vapore sorge in un luogo "caldo" nel disegno futuro della città di Milano. Si trova infatti a ridosso del quartiere che negli ultimi anni è diventato sede della comunità cinese, e al tempo stesso del nuovo polo della moda milanese che sta nascendo nei pressi della stazione di Porta Garibaldi. Un punto strategico, che da un lato guarda al futuro di una città che è in continua ricerca di un'affermazione economica nel quadro europeo e mondiale, e dall'altro non riesce a nascondere i problemi di una forte disgregazione culturale e sociale.

La progettazione di uno spazio aperto, di una "piazza", va a toccare la sensibilità della realtà urbana milanese, in cui il dibattito sugli spazi pubblici e sul verde urbano è sempre più di estrema attualità.

Questo intervento cerca di definire un luogo dalla duplice identità.

Da una parte, come si è detto, uno spazio che concluda l'iter di interventi di riqualificazione della Fabbrica e

diventi una sorta di vetrina, di spazio d'azione per gli studi che abitano la Fabbrica del Vapore. Dall'altro uno spazio che si apre alla città, una via di mezzo tra la corte, elemento architettonico tipico dell'edilizia milanese nelle case di ringhiera, e la piazza urbana. La Fabbrica si offre alla città e la città penetra nella Fabbrica.

Le scelte progettuali cercano di seguire queste due linee teoriche.

Lo spazio racchiuso tra le stecche e la Cattedrale, per diventare espressione degli studi presenti all'interno di questa realtà, si è dovuto confrontare con il tema della multimedialità.

Si sono quindi privilegiati interventi che permettono ampia libertà d'azione agli artisti, ma che allo stesso tempo configurano lo spazio per ospitare esposizioni e spettacoli differenti. E' stato obbligatorio quindi, prendere in considerazione tutti quegli esempi di interazione tra arte digitale e spazio architettonico che segnano la tendenza di molte città del nord Europa e degli stati uniti negli ultimi vent'anni.

Al tempo stesso si è cercato di pensare a dei cambiamenti nella definizione dello spazio di confine tra il cortile della fabbrica del vapore e le limitrofe via Procaccini e piazzale del Cimitero Monumentale, in modo da favorire il coinvolgimento urbano.

Il fronte strada è stato pensato come presentazione e accoglienza di tutta l'area. La pesante cancellata che isolava la Fabbrica del vapore dalla via antistante è stata tolta e arretrata a ridosso delle stecche, ripensata secondo una forma che meglio incarna lo spirito del luogo. Inoltre il muro che chiudeva la Fabbrica sul lato est è stato abbattuto in modo da favorire un'apertura sia fisica che visiva sul piazzale del Cimitero.

In questo punto la riconversione dell'esistente palazzina degli impianti in edificio insegna ha fatto diventare quest'angolo un elemento di richiamo, fulcro spaziale e simbolo emblematico dell'intero progetto. Due ciminiere multimediali e interattive inglobate in un rivestimento dal forte richiamo attrattivo esprimono il carattere artistico di questo spazio e richiamano l'attenzione di una città dai ritmi molto frenetici. Come in una vera e propria fabbrica, le cui ciminiere "sputano" il fumo che ne attesta la produzione, così in questa Fabbrica, i video che percorrono le ciminiere dal basso verso l'alto, fino quasi a dare l'illusione di uscire, testimoniano le attività che si svolgono all'interno, dando prova del fermento culturale in atto.

Un altro elemento che segue questa logica e che assume il valore di simbolo dell'intero spazio è il vapore. Simbolo carico di significati, diventa anche elemento scenografico che introduce il visitatore all'area della piazza e lo accompagna all'interno segnando un continuo richiamo visivo. Leggeri tagli nel terreno che si inseriscono tra

gli spazi verdi e gli alberi, sul lato destro del progetto, formano delle quinte sceniche in cui si alternano giochi d'acqua e getti di vapore, che esaltano il carattere evanescente e teatrale di questo progetto.

Il progetto nell'ambito di una composizione organica e unitaria, è stato diviso in diverse aree tematiche, che ne evidenziano le singole peculiarità formali.

L'area sul fronte strada è stata pensata come uno spazio cerniera tra la città e la piazza vera e propria. È uno spazio che accoglie e anticipa i caratteri determinanti del progetto.

La cancellata che chiudeva lo spazio su via Procaccini, è stata trasformata in una serie di elementi quadrati di due metri e mezzo per lato che scorrono su dei binari a terra. Una sorta di muro forato, che si posiziona arretrato rispetto al fronte strada, che di giorno si scompone in senso longitudinale. Ogni frammento infatti scivola dalla sua posizione originale, creando differenti passaggi sia fisici che visivi, riprendendo il disegno grafico dominante del progetto.

Anche il muro di confine verso il piazzale del Cimitero Monumentale segnava un punto di netta cesura tra città e spazio interno; è stato quindi aperto, per creare in quell'angolo, un punto di forte attrazione. Sorge in quest'area, infatti, quella palazzina contenente gli impianti tecnici, oggetto di uno degli interventi più significativi dell'intero progetto. L'edificio, lungo venti metri e largo cinque, è interamente costruito in laterizio, senza finestre, con una sola apertura d'accesso sul versante interno e coperto da un tetto dalla volta a botte.

L'intento progettuale era quello di trasformarlo in un

edificio insegna, che da un lato richiamasse l'attenzione di un pubblico di passaggio e dall'altro esprimesse il carattere del luogo diventandone l'emblema.

Due elementi verticali svettano a lato dell'edificio, assumendo la valenza simbolica di ciminiera della Fabbrica. Sono alti dodici metri, a pianta triangolare, composti da un sistema di travi metalliche reticolari, rivestiti interamente con schermi a LED.

Sono due elementi multimediali ed interattivi, in stretta relazione con le attività che vi si svolgono, ne testimoniano la presenza e ne danno informazione.

Hanno funzioni diverse: una è associata a ciò che succede all'interno della Fabbrica, agli eventi in corso, alle esposizioni, agli spettacoli e proietta informazioni scritte che scorrono dal basso verso l'alto. Sulle tre facce della ciminiera il tempo di scorrimento è leggermente sfalsato. La costruzione grafica delle interfacce ha preso origine dallo studio della massima visibilità in relazione alle diverse distanze di percezione. L'intento principale di questo elemento, infatti, vuole essere quello di comunicare una data attività, creando una gerarchia di informazioni, in grado di attirare progressivamente l'utente. Così, il genere dell'evento, il fatto che si tratti di danza, o di teatro o musica o di una mostra, sarà di primaria importanza, seguito dalle informazioni relative alla data e all'orario. Altre notizie, come il titolo esatto dell'opera, l'autore o il curatore, le comparse, o i soggetti presenti, si trovano su un secondo layer di interesse, che colpisce l'utente solo in

una fase di lettura più attenta e quindi ravvicinata. Ecco che alle notizie di questa seconda sfera tematica, è stata fatta corrispondere una forma grafica che le distinguesse dalle prime: il testo si presenta infatti disposto verticalmente.

Le persone vengono rilevate da dei sensori di presenza e riprodotte attraverso l'utilizzo di una simbologia puntiforme. A mano a mano che l'afflusso aumenta, la ciminiera si colora dal basso, mentre le scritte continuano a scorrere. L'immagine è quella di un vaso che si riempie in corrispondenza alla vitalità dello spazio interno.

La seconda ciminiera, apre il suo sguardo tecnologico all'esterno, allo spazio direttamente circostante, testimoniandone i flussi e i ritmi.

Svolge una funzione di richiamo, una sorta di sismografo sensibile all'intorno che assume colori diversi a seconda delle diverse intensità dei flussi di traffico.

Sui tre schermi di colore nero, che funzionano ognuno indipendentemente dall'altro, si accendono fasce colorate di spessore diverso, che si propagano verticalmente dal basso verso l'alto.

Questa ciminiera, che si pone come osservatrice dello spazio della città, si avvale di dispositivi tecnologici molto simili ai sistemi di rilevamento stradale. Una telecamera rileva il numero delle macchine di passaggio in un lasso di tempo che un software traduce in colore sullo schermo della ciminiera. L'intensità di traffico corrisponde ad un maggior inquinamento sonoro che interessa anche la

piazza racchiusa tra gli edifici della Fabbrica del Vapore. La funzione protettiva, prima svolta dal muro angolare che la isolava dalla strada, è ora assolta da quinte di vapore e acqua che introducono allo spazio interno. L'andamento dei getti di acqua è infatti determinato dall'intensità del traffico esterno. Si alternano momenti in cui i getti con la loro altezza creano delle vere e proprie barriere, a momenti in cui la calma della città si traduce in getti tenui e leggeri.

Questi due elementi verticali, che abbiamo chiamato Ciminiere Multimediali, sono accostate ad una struttura che riveste la superficie esterna dell'edificio. Per assolvere pienamente al suo intento di edificio insegna, la struttura che ospita gli impianti è stata rivestita da un sistema di supporti fissati alla parete, che sorregge delle lastre in alluminio riflettente accostate, le une con curvatura concava, le altre convessa.

Uno specchio è concavo se la superficie riflettente è sulla superficie interna della sfera, in maniera tale che il centro, o il fuoco, dello specchio sia dalla stessa parte dell'osservatore. Uno specchio concavo fornisce un'immagine reale, capovolta e rimpicciolita di un oggetto posto a distanza maggiore della distanza dal suo fuoco. L'immagine ottenuta è dritta e ingrandita nel caso in cui la distanza sia minore di quella del fuoco.

Uno specchio è convesso se la riflessione avviene sulla superficie esterna della forma, sferica o parabolica,

cosicché il centro, o il fuoco, della superficie riflettente giace dalla parte opposta dello specchio rispetto all'osservatore. Con tali specchi è possibile vedere oggetti sotto un grande angolo poiché l'immagine virtuale che si ottiene è dritta e rimpicciolita. L'effetto si inverte nel caso in cui la distanza di riflessione sia superiore a quella del fuoco.

E' un livello di interazione col pubblico che si pone su un altro livello rispetto alle ciminiere, più a misura d'uomo e cita esperimenti performativi del coreografo William Forsythe, il quale attraverso installazioni pubbliche cerca di far muovere il mondo secondo i movimenti della danza. Questo rivestimento-installazione si fa così portavoce di un altro argomento prevalente negli studi della fabbrica: la danza e il teatro sperimentale.

Il risultato finale è fortemente scenografico. Le immagini riflesse ondeggiavano come se danzassero, i colori dei passanti, le nuvole dei getti di vapore e le chiome degli alberi si amalgamano in un solo quadro impressionista, introducendo il visitatore in questo spazio dai caratteri evanescenti e impalpabili.

L'impronta fortemente visiva di questo elemento scenografico trova un suo bilanciamento in quei Sentieri Sonori, che caratterizzano l'ingresso sul lato sinistro.

Lo spazio qui si riempie di una presenza-assenza molto particolare che attira il passante attraverso un richiamo sonoro. Sono stati predisposti nel terreno dei pozzetti sonori contenenti delle casse e dei lettori Mp3 collegati tra

loro a cascata. Quando il visitatore entra nello spazio della Fabbrica del Vapore, dei sensori di presenza ne catturano l'immagine e il terreno inizia ad emettere suoni che lo attirano e lo guidano fin dentro lo spazio vero e proprio.

L'area sul fronte strada si collega in termini progettuali con l'interno vero e proprio della piazza, attraverso una progressione di "tagli" nel terreno; un'alternanza di getti di vapore, erba e file di alberi, che inizia a ridosso del fronte strada e prosegue per tutta la lunghezza dell'area fino all'edificio della Cattedrale. Lo spazio dei "Passaggi Rarefatti", è determinato da confini molto relativi, in cui tutto è movimento e sfumatura.

Alcuni sono semplici elementi scenografici: quinte di acqua nebulizzata che ritmano l'accesso alla Fabbrica. Profondi 5 cm, questi elementi sono regolati da un meccanismo che alterna spruzzi d'acqua, con getti di vapore, mentre in altri momenti si presentano semplicemente come dei lunghi specchi che riflettono l'ambiente circostante.

Altri sono veri e propri tagli nel terreno, degli "anfratti" verdi in questa Fabbrica artificiale. Hanno altezze e dimensioni variabili, per dare luogo a diverse situazioni: semplici rampe che salgono e offrono piccole panoramiche sull'insieme oppure declivi che isolano l'utente dal contorno.

Questi ultimi rappresentano uno dei caratteri principali di questo intervento progettuale. Sono infatti dei "Giardini Sonori", degli spazi in cui si penetra progressivamente e liberamente e dove ci si immerge in uno spazio altro rispetto al contesto. Giardini che all'occorrenza si possono trasformare in rivisitazioni moderne di teatri all'aperto e che poi si fanno portatori di memorie sonore in tutti gli

altri momenti della vita di questo spazio. Rappresentano dei passaggi, visivi e sensoriali, dalla dimensione della città contemporanea, con i suoi rumori, i suoi colori, il suo ritmo, ad un contesto protetto, verde, insolito.

L'elemento più importante di questa progressione spaziale è largo venti metri, con una discesa che scende leggera per i suoi trenta metri di lunghezza; su un lato una leggera gradinata rivestita in pietra offre un supporto alla discesa al palcoscenico, anch'esso rivestito in pietra.

Nell'area piana, identificabile con il palcoscenico, sono state predisposte sette quinte metalliche, scorrevoli su binari a terra e capaci di ruotare su se stesse tramite dei perni centrali, che costituiscono un esplicito richiamo al Teatro Continuo allestito da Burri al Parco Sempione di Milano nel 1973. Questa macchina scenica, testimonianza di una versatilità totale delle arti, si inserisce perfettamente in questo quadro progettuale, fatto di spazi informali e definiti da logiche mutevoli. Non spazio votato esclusivamente all'arte quindi, ma piazza urbana che accoglie le attività di una città e dei suoi abitanti.

A scandire questa successione di elementi scavati a terra, sono stati predisposti dei filari di alberi, che arricchiscono questo enorme spazio vuoto; betulle e aceri che creano situazioni d'ombra differenti e ritmano in senso verticale la piazza della Fabbrica del Vapore. A scala umana lo spazio qui si fa più intimo: davanzali di pietra offrono sedute ai visitatori e gli angoli dei "giardini" si fanno più appartati. Il disegno dell'insieme, rivela nel dettaglio una

grande attenzione alle dinamiche di aggregazione sociale e di vita in un contesto pubblico, sia durante il giorno che nelle ore serali. L'illuminazione d'ambiente, è stata infatti trattata con uguale cura per il raggiungimento di un effetto finale che fosse di grande valore scenografico. Sottili linee di luce definiscono infatti tutti i tagli nel terreno, denotandoli come spazialità altre rispetto al contesto. Con lo stesso principio sono esaltati i getti di vapore, che di notte rafforzano il richiamo ad uno spazio magico e dai tratti sfumati.

L'illuminazione generale dello spazio è stata invece affidata a degli elementi verticali dalle linee pulite, disposti in sequenze lineari di fronte ai filari di alberi, in grado di fornire un ampio raggio luminoso a trecentosessantagradi. Per fondere in modo equilibrato il nuovo intervento progettuale nella corte centrale, e gli edifici esistenti della Fabbrica del Vapore su questo versante, è stata creata una scalinata che porta a livello zero il davanzale di cemento che introduce agli studi della stecca est. Oltre a costituire un collegamento diretto tra interno ed esterno in questo punto, si crea uno spazio che può dar luogo a diversi atteggiamenti di appropriazione dello spazio pubblico, secondo logiche urbane che già abbiamo trattato.

Il versante ovest della piazza della Fabbrica del Vapore è stato trattato in modo diverso.

Una piattaforma di legno, rialzata di trenta centimetri, nasconde nel suo spessore impianti elettrici di supporto tecnico, dalla quale emergono sottili strutture bianche che sostengono brise soleil, che proiettano a terra la loro griglia di ombre.

Lo spazio è stato pensato per ospitare percorsi espositivi di carattere multimediale: lo spazio a terra è libero, non ci sono sedute o ingombri, solo la presenza dei sottili pilastri bianchi, e quelle che sembrano delle semplici tettoie sono invece dei supporti per luci, proiettori, teli e qualsiasi altra componente scenografica. Si tratta di una rivisitazione della classica “americana” utilizzata in contesti teatrali; la forma reticolare è stata infatti sostituita da travi lineari in estrusi di alluminio anodizzato, perforate a passo per permettere l’attacco di corpi tecnici. Il profilo Crossmetal System25 è prodotto dall’azienda Platini Allestimenti, è usato prevalentemente in campo fieristico, ma risponde a tutti i requisiti anche in allestimenti o strutture esterne. È un’ alternativa estetica alle pesanti strutture metalliche, in grado di assolvere a tutte le funzioni tecniche e di raggiungere luci fino a dieci metri.

Le tettoie sono poste ad altezze diverse, per soddisfare le più svariate esigenze espositive e permettere la maggior libertà possibile in una struttura permanente. Questa prerogativa è rafforzata dalla disposizione dei travetti di aggancio che si presentano più distanziati nelle strutture

più alte e più ravvicinati in quelle alte tre metri. In questo modo anche l’effetto delle ombre proiettate a terra è controllato, le più fitte sono infatti quelle che incidono più vicino al sistema strutturale, mentre le altre vanno ad invadere e coinvolgere il resto dello spazio.

In questa composizione, la direzionalità che nel resto del progetto si presenta univoca, viene contraddetta da questi sottili elementi sospesi, ruotati nello spazio perpendicolarmente gli uni agli altri, che creano un disegno complesso di linee sul terreno. È una rottura, che segna un punto di demarcazione tra le due aree progettuali, l’una votata alla fluidità delle linee e alla naturalità degli elementi, l’altra, contraddistinta da forme più rigide e con un’impronta decisamente più artificiale. Questo complesso, si propone all’interno del progetto della Fabbrica del Vapore come una macchina espositiva che si anima quando le proiezioni e le visioni multimediali la abitano, capace di essere evocativa anche quando si presenta nuda.

L’intero progetto del piazzale della Fabbrica del Vapore, è concepito come uno spazio pubblico interattivo, cangiante in funzione delle diverse ore del giorno, flessibile negli usi e in grado di riproporre la stessa dinamicità e vitalità di una città come Milano, che ora più che mai sta cercando di rinnovarsi e di aprirsi a nuove prospettive. Il disegno della pavimentazione individua spazi diversi, luoghi di incontro e sosta, spazi scenografici, aree palcoscenico per eventi e spettacoli, tutti distribuiti in un armonico disegno che si inserisce tra gli edifici industriali della Fabbrica.

Ogni scelta progettuale risulta declinata in chiave scenografica, nell’intento di dotare la città di uno spazio capace di accogliere la sua vita sociale e di convertire quello che era stato un luogo anonimo in luogo mediatico dall’immagine seducente e riconoscibile.

Indice delle immagini



Foto di Valentina Raffaelli, Bruxelles 2009 - p. 9



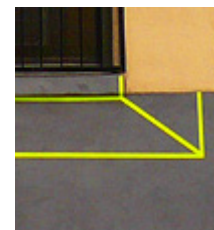
The girl who ate the apples, New York, 2009, foto di Anton Kawasaki - p. 14



Building Something, New York, 2009, foto di Anthony Marsland - p. 10



Two minutes break, New York, 2009, foto di Anton Kawasaki - p. 14



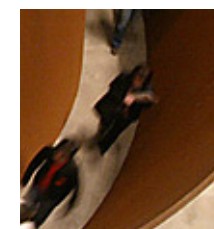
Aakash Nihalani, installazioni urbane - p. 13



Allan Kaprow, Yard, 1970, Litografia 88.3 x 61.9 cm / 34 3/4 x 24 3/8 - p. 22



Aakash Nihalani, installazioni urbane - p. 13



Richard Serra, Good art ... Open Ended, 2007-8, Gagosian Gallery, King's Cross, Londra - p. 23



Two men eating lunch on industrial waste bin, foto di Anthony Marsland - p. 14



Alla Kaprow, Time Pieces, 1975, video e audio - p. 24



Alla Kaprow, Comfort Zones, 1975, film 16mm - p. 24



Sol Lewitt: A Wall Drawing Retrospective, Mass MoCA, 2008 - p. 25



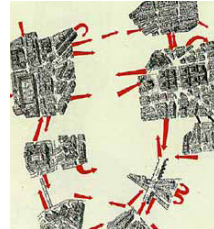
Sol Lewitt, Cube Structures, dal 1960 - p. 25



Takeshia Kosugi, Anima I & Ben Vautier, Attaché de Ben & George Maciunas, Assolo per violino. Performance simultanea, 23 maggio 1964, di Ben Vautier e Alison Knowles durante "Fluxus Street Theatre", New York City - p. 27



Maria Papadimitriou, T.A.M.A. Projekt: Dreaming a new house, 2004 - p. 28



Guy Debord, Discours sur les passions de l'amour, 1957 - p. 28



Christo e Jeanne Cloude, Sorrounded Island, 1980-1983 - p. 30



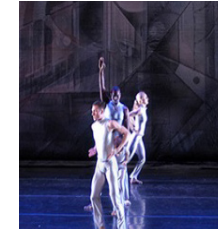
Bruce Nauman, Square depression, Munster, Germania, 2007 - p. 31



Oskar Schlemmer, Balletto Triadico, Bauhaus Weimar, 1926 - p. 33



Merce Cunningham, Beach Birds, 1991 - p. 35



Bolero, coreografia Pascal Rioult, musica Maurice Ravel, 23 gennaio 2002, Joyce Theater, New York City - p. 36



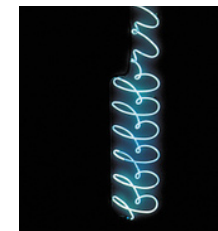
Janet Cardiff and George Bures Miller, Intonarumori, Biennale di Sydney 2008 - p. 38



Janet Cardiff and George Bures Miller, The Murder of Crows, Biennale di Sydney, 2008 - p. 38



Bruce Nauman, Untitled, 1970-2009. Università Ca' Foscari, Venezia, 2009 - p. 39



Bruce Nauman, My Name as Though It Were Written on the Surface of the Moon, 1968 - p. 40

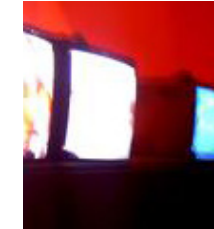
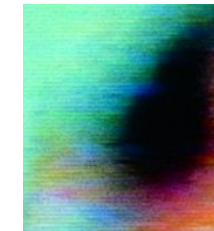


Foto di Valentina Raffaelli, IUAV, Venezia 2008 - p. 41



Pipilotti Rist, I'm Not The Girl Who Misses Much, 1986 video still - p. 43



Lecce air terminal, rassegna annuale internazionale di video arte, Dores Sacquegna - p. 46



Cahen, installaziuone, galleria Zachęta, Varsavia - p. 46



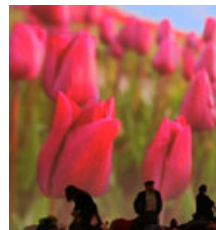
Pipilotti Rist, Homo sapiens sapiens, chiesa di San Stae, Venezia, 2005 - p. 47



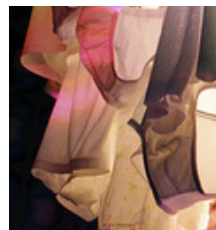
Pipilotti Rist, Homo sapiens sapiens, chiesa di San Stae, Venezia, 2005 - p. 47



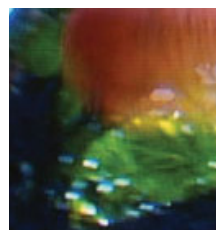
Pipilotti Rist, Atmosphere & Instinct, 1998. Video installazione con suono, 00:02:15, edizione 2/3, dimensioni variabili. Solomon R. Guggenheim Museum, New York, 2001 - p. 48



Pipilotti Rist, Pour Your Body Out (7354 Cubic Meters), MoMA, New York, 2008 - p. 48



Pipilotti Rist, Heroes Of Birth, Luhring Augustine, New York, 11 Sett – 23 Ott 2010 - p. 49



Pipilotti Rist, Homo sapiens sapiens, chiesa di San Stae, Venezia, 2005 - p. 51



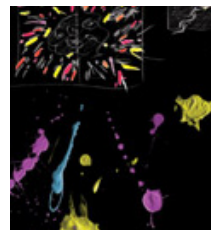
Pipilotti Rist, Gravity be my friend, 2007 - p. 52,53



Nam June Paik, Piano Piece, video scultura a circuito chiuso, 120 x 84 x 48" Fondazione Sarah Norton Goodyear, 1993 - p. 55



Bill Viola, Surrender, 2001 - p. 57



Studio Azzurro, La pozzanghera, videoambientazione interattiva, 2006 - p. 59



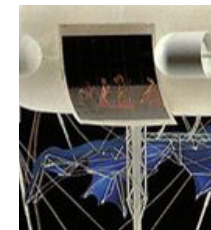
Studio Azzurro, La camera astratta, opera videoteatrale, 1987 - p. 60



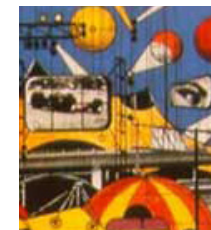
Studio Azzurro, Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg), videoambientazione, 1984 - p. 61



Studio Azzurro, La quarta scala, ambiente sensibile, Santa Fè, Biennale internazionale, 2008 - p. 63



Archigram, Instant City, 1970 - p. 65



Archigram, Instant City, 1970 - p. 67



R. Venturi, D. Scott Brown, S. Izenour, schizzo, da Learning from Las Vegas, 1972 - p. 68



Rafael Lozano-Hemmer, Spots, Berlino 2005 - p. 71



Marijke van Warmerdam, Douche, Shiphol Airport, Amsterdam, 1995 - p. 72



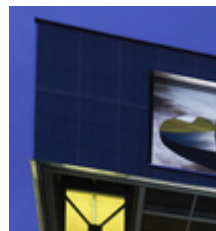
Renè van Engelenburg, Pleinmuseum, Utrecht, 2005 - p. 72



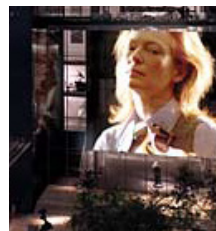
Contemporary Art Screen Zuidas, Station Zuid WTC, Amsterdam, 2009 - p. 72



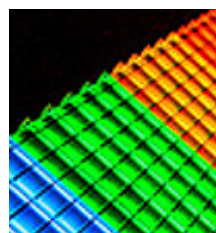
Cineboards, Rotterdam, 2005 - p. 73



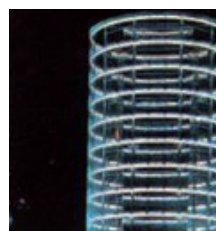
Mariano Pichler e Ruatti studio
Architetti, Lambretto Art Project,
Milano, 2009 - p. 74



Doug Aitken, Sleepwalkers, MoMa, visto dalla
54th strada, New York, 2007 - p. 75



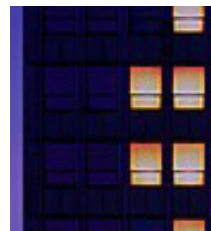
Lab(au), Weathertower, Notte Bianca, Bruxel-
les, 2008 - p. 76



Toyo Ito, Torre dei venti, Yokohamashi, Kana-
gawa, 1986 - p. 78



Simon Giostra & Partners, GreenPix, Pechi-
no, 2008 - p. 78



Blinkenlights, Haus des Leherers, CCC, Berli-
no, 2001 - p. 79



Foto di Valentina Raffaelli, Londra, 2006 - p. 81



Foto di Valentina Raffaelli, Fabbrica del Vapore,
2010 - p. 84



Immagini storiche della Fabbrica del Vapore,
tratte dal sito www.fabbricadelvapore.com
- p. 85



Immagini storiche della Fabbrica del Vapore,
tratte dal sito www.fabbricadelvapore.com
- p. 85



immagini tratte da www.gettyimages.com
- p. 87



immagini tratte da www.gettyimages.com
- p. 87



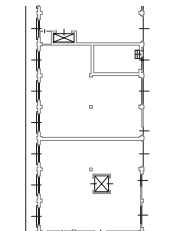
Performance alla Fabbrica del Vapore durante
la Giornata Mondiale della danza; planimetria
generale dell'area - p. 90



Foto di Valentina Raffaelli, arsenale di Venezia,
2008 - p. 92, 93



Logo scelto per la Fabbrica del Vapore - p. 93



Planimetria stato di fatto della Fabbrica del
Vapore - p. 94, 95



Foto di Valentina Raffaelli, Berlino, 2007 - p. 96



Ann Hamilton, Corpus, installazione
multimediale 2002-2003 Mass MoCA - p. 97

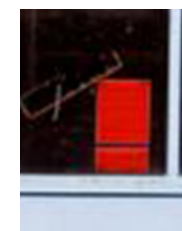


Foto di Valentina Raffaelli, Berlino, 2007 - p. 99

Bibliografia

PAESAGGIO E SPAZIO PUBBLICO

Aymonino A., Mosco V.P., *Spazi pubblici contemporanei. Architettura a volume zero*, Skira, Milano 2006

Ghel Jan, *Life between buildings. Using public space*, Arkitektens Forlag, 2006

Gehl Jan, Gemzoe Lars, Rogers Richard, *New City Spaces*, Arkitektens Forlag, 2006

Gueze Andrian, *Mosaics: West 8*, Birkhauser, Basel, 2007

Landry Charles, *The creative city: a toolkit for urban innovators*, Earthscan, London 2002

Nicolin L., Rephisti F., *Dizionario dei nuovi paesaggisti*, Skira, 2003

Richardson Tim (edited by), *The vanguard landscapes and gardens of Marta Schwartz*, Thames & Hudson, London 2004

Richardson Tim, *Avant Gardeners. 50 progettisti visionari per il paesaggio contemporaneo*, 22Publishing, 2009

Diid n.44, *Designing the Void*, numero curato da Claudia Clemente, Massimo d'Alessandro, Susanna Mirza

MILANO

De Finetti Giuseppe, *Milano. Costruzione di una città*, Hoepli, Milano 1969

Grandi Maurizio, Pracchi Attilio, *Milano: guida all'architettura moderna*, Zanichelli, 1980

Gambi Lucio, Gozzoli M. Cristina, *Milano*, Laterza, Roma-Bari, 1982

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

Morandi Corinna, *Milano. La grande trasformazione urbana*, Marsilio, Venezia, 2005

PUBLIC ART

Marani P. C., Pavoni R., *Musei. Trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo*, Marsilio, Venezia, 2006

Newhouse V., *Towards a New Museum*, The Monacelli Press, New York, 2006

Perelli Lorenza, *Public Art. Arte, interazione e progetto urbano*, Franco Angeli, Milano 2006

Pietromarchi Bartolomeo (a cura di), *Il luogo non comune: arte, spazio pubblico ed estetica urbana in Europa*, Actar, Barcellona, 2005

Tota Anna Lisa, *Sociologie dell'arte. Dal museo tradizionale all'arte multimediale*, Carocci, Roma 1999

Suma S., *Musei 2. Architetture 2000-2007*, Motta Architettura, Milano, 2007

IL MONDO MULTIMEDIALE

Abbado Daniele, Calbi Antonio, Milesi Silvia, *Architettura & teatro. Spazio, progetto e arti sceniche*, Il saggiatore, 2007

Borelli Maria, Savarese Nicola, *Te@tri nella rete: arti e tecniche dello spettacolo nell'era dei nuovi media*, Carocci, Roma 2004

Branzi Andrea, *Modernità debole e diffusa: il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano, 2006

Branzi Andrea, Chalmers Alessandra, *Spazi della cultura, cultura degli spazi. Nuovi luoghi di produzione e consumo della cultura contemporanea*, FrancoAngeli, Milano, 2007

Costa Mario, *L'estetica dei media: avanguardie e tecnologia*, Castelvechi, Roma, 1999

De Angelis Valentina, *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, B. Mondadori, Milano, 2000

Di Marino Bruno, *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili*, Feltrinelli Real Cinema, 2007

Ranaulo Gianni, *Light Architecture. New edge city. La rivoluzione informatica*, Universale di architettura, 2001

Schreuder Catrien, Seijdel Jorinde, *Pixels and Places. Video Art in Public Space*, Nai Publisher, Rotterdam 2010

Venturi Robert, Scott Brown Denise, Izenour Steven, *Learning from Las Vegas*, MIT Press, 1993

Bonfiglioli Sandra, *L'architettura del tempo: la città multimediale*, Liguori, Napoli, 1990

Peter Cook (a cura di), *Archigram*, New York Princeton architectural press, 1999

De Bartolomeis V., *Estetica dell'immateriale: superfici, luci e trasparenza tra design e architettura*, Area n.109, marzo-aprile 2010

Elia M., *Light design e artefatti mutanti, la nuova dimensione del prodotto industriale*, Area n.109, marzo-aprile 2010

Barzon F., *Architettura interattiva, la forma che informa, recensione "La Carta di Zurigo": Eisenman, De Kerckhove*, Saggio, n° 129 della collana "La Rivoluzione Informatica"

Burkhardt François, *I Media Building, Crossing*, architettura e tecnologie n.1

Bisiani T., *Archigrafia: tra architettura e parola*, tesi di dottorato di ricerca in scienza dell'uomo, della società e del territorio, Università degli studi di Trieste, relatore prof. Fraziano, a.a 2008-2009

Mancuso M., *Meta design, spazi liquidi e le città di domani*, in www.digicult.it

Antonioni D., *Media Building*, da www.antithesi.info