

LA CULTURA DEL PROGETTO NEL RIUSO INDUSTRIALE: LE OFFICINE GRANDI RIPARAZIONI

Memorie e contemporaneità, un'interpretazione
progettuale per l'esposizione permanente
a cura di Pierfrancesco De Luca

Dispositivi, attrezzature e ipotesi allestitivie
per le esposizioni temporanee
a cura di Alessandro Trigila

La fabbrica del lavoro 2.0
a cura di Paolo Umberto Cornelli

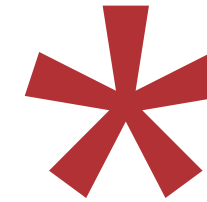


Politecnico di Milano
Scuola del Design
Corso di Laurea Magistrale in Interior Design
a.a. 2013/2014



Politecnico di Milano
Scuola del Design
Corso di Laurea Magistrale in Interior Design

a.a. 2013/2014



DOCENTI

prof. Raffaella Trocchianesi	relatrice
prof. Eleonora Lupo	correlatrice

STUDENTI

Paolo Umberto Cornelli	804073
Pierfrancesco De Luca	801633
Alessandro Trigila	803717



ABSTRACT

L'accordo tra tradizione e contemporaneità è la linea di condotta da intraprendere per reinterpretare i "vuoti" industriali. Un dialogo tra passato e futuro grazie al quale l'edificio non fossilizza ma crea dinamicità e nuovi valori. Obiettivo di questa tesi è dimostrare come la cultura del progetto nel riuso industriale debba tenere conto dell'identità territoriale delle comunità passate, delle testimonianze storiche, e inserire il "nuovo" come catalizzatore di interesse e di attrattiva. Il design delle industrie diventa così funzione essenziale per l'individuazione e preservazione di questo patrimonio culturale. Anche gli allestimenti museografici, le attività proposte all'interno degli edifici, le nuove destinazioni d'uso devono rispondere a bisogni della contemporaneità e rispettare i valori del passato, devono

essere progettati per divenire strumenti di collegamento tra industria e design, tra passato e futuro.

La proposta di recupero delle vecchie Officine Grandi Riparazioni di Torino si pone come interessante occasione per verificare le premesse teoriche sopra riportate. La riqualificazione di questo complesso architettonico mira a creare un centro culturale con esposizioni permanenti e temporanee volto ad offrire un sistema di servizi, eventi, luoghi di produzione e diffusione della cultura.

INDICE

01	CULTURA DEL PROGETTO: L'ARCHEOLOGIA INDUSTRIALE	10	06	SCENARIO	90	10	ATTIVITÀ	306
1.1	Un ossimoro non solo possibile ma necessario	12	6.1	Il centro culturale	92	10.1	Tanti nuclei un solo centro	308
1.2	Metamorfosi e riqualificazione di un territorio	16	6.2	Casi Studio	96	10.2	Un'esplosione di creatività	310
1.3	Il riuso: una soluzione alla ricontestualizzazione del passato	20	6.3	Casi studio area permanente	100			
			6.4	Casi studio area temporanea	110			
			6.5	Casi studio spazi creativi	122			
02	IL DESIGN TRA CREATIVITÀ E RECUPERO DEL PASSATO	22	07	AREA PERMANENTE	136	11	CONCLUSIONI	316
2.1	Le criticità del caso	24	7.1	Hall e Bookshop	140			
2.2	Il panorama Internazionale	26	7.2	Mostra Permanente: Le officine della storia, delle industrie e delle tradizioni	148			
2.3	Il patrimonio italiano	34	7.3	Studio Televisivo	186			
2.4	Il caso biellese	38	7.4	Conclusioni	192			
2.5	Il ruolo del design	42	08	AREA TEMPORANEA	194	12	BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA	320
			8.1	Auditorium	198			
03	ECONOMIA CREATIVA: SVILUPPO SOSTENIBILE GUIDATO DALLA CULTURA	44	8.2	Uffici	204			
3.1	Il caso dell'ex Colorificio Toscano: occupazione e riuso sociale	50	8.3	Area espositiva	216			
3.2	Le opportunità per Torino	52	8.4	Allestimenti	230			
			8.5	Mostra "Era l'industria"	232			
04	SULLA SCIA DELLE INDUSTRIE: DA BIELLA A TORINO	54	8.6	Mostra "Street Food Made in Italy, sulle strade del gusto"	236			
4.1	Industria, storia e territorio	56	09	SPAZI CREATIVI	248			
4.2	Le trasformazioni urbane	58	9.1	Il museo attivo: Laboratori per attività legate alle mostre	264			
4.3	Spina 2 Landmark	62	9.1.1	Laboratori Creativi				
			9.1.2	Il "duomo": seminari ed eventi				
05	LA CATTEDRALE DELLE LOCOMOTIVE	68	9.2	Start up e innovazione: un Hub al servizio delle idee	278			
5.1	Le officine Grandi Riparazioni	70	9.2.1	"Software start up"				
5.2	Forme e funzioni per l'industria	74	9.2.2	"Hardware start up"				
5.3	Morfologia Architettonica: spazi e funzioni per il progetto	80	9.3	Nuove frontiere del luogo di lavoro: Spazi Coworking	290			
5.4	Allestimenti passati	88	9.3.1	Interni dinamici				
			9.3.2	Soft Space: sale riunioni modulabili				



1 CULTURA DEL PROGETTO: L'ARCHEOLOGIA INDUSTRIALE

A cura di: Alessandro Trigila

L'archeologia industriale è una nuova disciplina nata intorno agli anni Cinquanta nel mondo anglosassone e della quale ancora si discute, sia per il contenuto sia per la stessa denominazione.

Nel capitolo che segue si vuole evidenziare come sia fondamentale la conoscenza di questa disciplina per addentrarsi nel progetto del riuso industriale, in modo da attivare le diverse sinergie tra design e storia.

1.1 UN OSSIMORO NON SOLO POSSIBILE MA NECESSARIO

L'archeologia industriale è una nuova disciplina nata intorno agli anni Cinquanta nel mondo anglosassone, e della quale ancora si discute sia il contenuto sia la stessa denominazione.

In effetti, in un contesto come quello anglosassone assai sensibile ai temi quali tecnologia e storia della cultura materiale, l'accostamento tra termini come quelli di 'archeologia' e di 'industriale' non ha destato la stessa 'sorpresa' che almeno in un primo momento ha prodotto in paesi a prevalente cultura classica e letteraria.¹

Una volta superato l'effetto di 'disturbo semantico' prodotto dal nome, al contenuto si può ormai convenire che come l'archeologia è la scienza che studia i reperti e le testimonianze dell'attività dell'uomo nell'antichità, così l'archeologia industriale è la scienza che studia i reperti e le testimonianze d'epoca della rivoluzione industriale, in tutti i suoi aspetti e contenuti (macchine, edifici, tecnologie, infrastrutture) e le conseguenze economiche e sociali che ne derivano.

¹ K. Hudson, *Industrial archaeology: an introduction*, Londra 1963; M. Rix, *Industrial archaeology*, ivi 1967

È dunque la scienza che studia le origini e lo sviluppo della civiltà delle macchine e i segni lasciati dal processo di industrializzazione nella vita quotidiana, nella cultura e nella società.²

La storia del processo industriale si fonda da principio sull'uso di materiali deperibili come i metalli che, pur essendo soggetti alla corrosione e sempre di più al riciclaggio, sono il materiale principale per la sua apparente solidità strutturale; così come gli edifici industriali, sono stati concepiti con specificità tecnologiche ed destinati a durare in base alla loro funzionalità d'impiego pur restando assai maggiormente obsoleti rispetto all'edilizia civile e all'architettura tradizionale in generale.

Lo stesso si può dire per gli archivi d'azienda e per i disegni tecnici, che, essendo anch'essi finalizzati alla produzione, sono per ciò

² F. Borsi, *Introduzione all'archeologia industriale*, Roma 1978



³ Fotografia di Jessica Morelli, *Industrie 2010*

destinati ad un uso temporaneo. Per tutte queste ragioni, se non si provvederà in tempo alla salvaguardia di queste testimonianze, future generazioni potrebbero più facilmente studiare il Quaternario o la civiltà degli Etruschi piuttosto che le prime acciaierie o le prime centrali elettriche.

Secondo stime attendibili, ogni anno solo in Italia vengono smantellati mediamente 150.000 m³ di vecchi edifici industriali e vengono rottamate circa 300.000 t di macchinari e attrezzature.³

Gli archivi e i disegni vengono generalmente distrutti entro i cinque anni previsti dalla legge e quasi sempre senza effettuare neppure una cernita del materiale più interessante. Naturalmente è inevitabile che la maggior parte di questi edifici, carte e macchinari ormai inutilizzabili venga distrutta, considerando che a renderlo necessario

³ Atti del Convegno Internazionale di Milano, ivi 1978



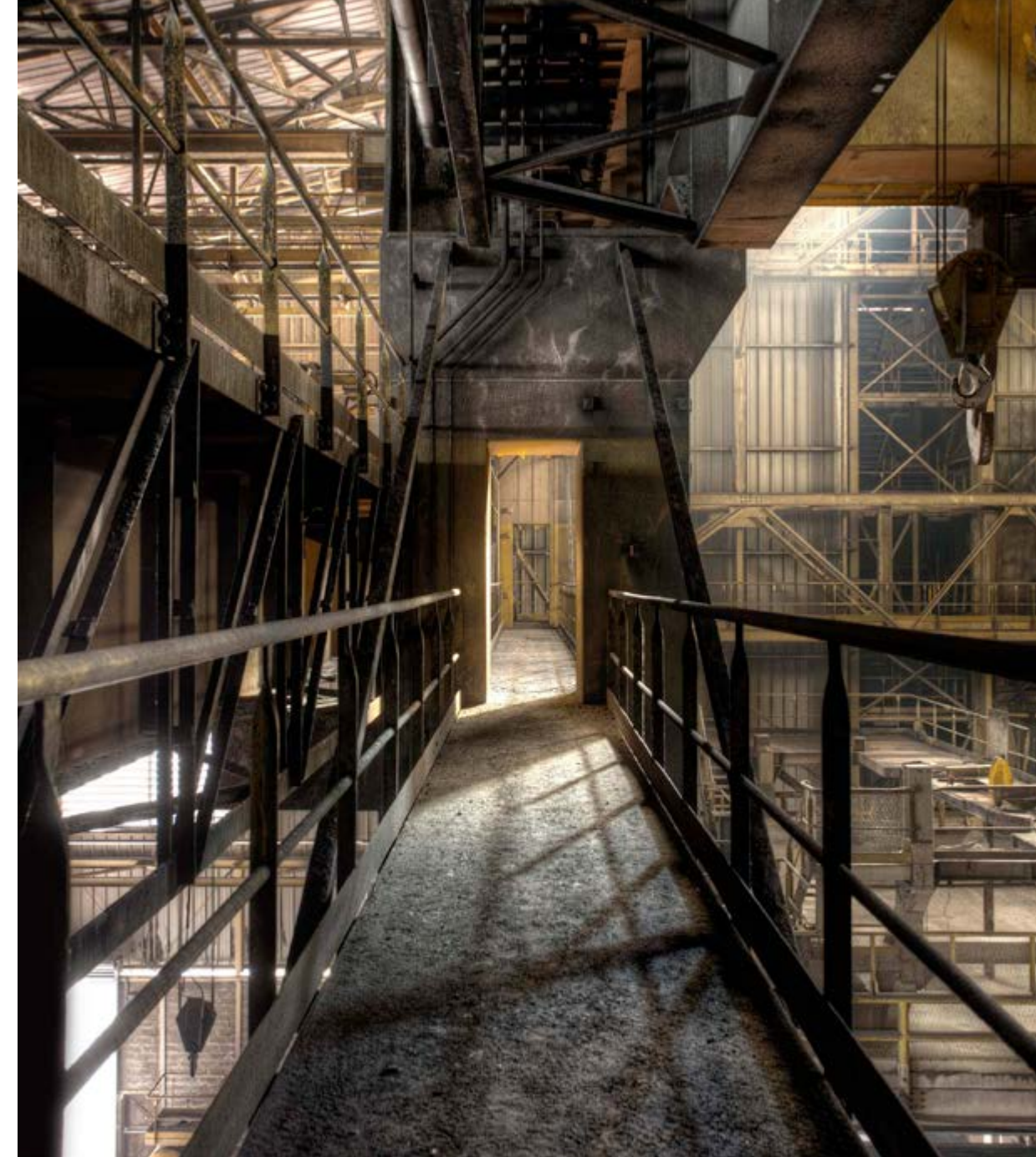
è la fisiologia stessa dello sviluppo industriale. C'è però una parte di tutto questo che va considerata bene culturale, secondo la concezione introdotta in anni recenti anche nel nostro paese, e appunto come tale studiata, conservata e valorizzata. Estendere il concetto di bene culturale anche a quelli industriali è stato di grande rilevanza in un paese come il nostro, dove l'antinomia tra cultura umanistica e cultura tecnico-scientifica, superata solo molto di recente e non del tutto, ha trovato un riflesso nell'emancipazione di leggi e disposizioni per conservare e valorizzare i beni artistici intellettuali ma non quelli industriali, senza considerare che, per una sorta di metabolismo insito nell'accelerazione e nello sviluppo esponenziale del processo produttivo, la rivoluzione industriale trasforma e abbandona gli strumenti, le strutture e le aziende che via via

si rendono obsolete, distruggendo in tale modo le testimonianze stesse delle sue origini e della sua storia.⁴ Probabilmente in questa 'non volontà' di ricordare possono avere influito elementi di natura sociale e culturale: da un lato gli alti costi sociali e la natura ideologicamente controversa delle prime industrializzazioni, dall'altro l'impronta profonda lasciata dalla tradizione umanistica con la prevalente identificazione della cultura con i prodotti dell'attività artistica, letteraria, filosofica, e il connesso disvalore attribuito alle attività e ai prodotti delle arti manuali e delle tecniche in genere. Tradizione che ha trovato nella filosofia crociana un assetto teorico che ha profondamente influenzato le vedute in questo campo.

Tuttavia, il crescente sviluppo della tecnologia e della scienza ha fatto finalmente comprendere che cultura è anche quella industriale e che è la cultura del mondo di oggi: la fabbrica e i luoghi di produzione di ogni tipo sono contenitori di scienza, di tecnologia, di capacità imprenditoriale, di competenze intellettuali e di lavoro, dove l'umanità opera un immenso sforzo che macina e trasforma la vita e la società dell'uomo. Ciò nonostante accade ancora che, non appena si conclude il proprio ciclo vitale e produttivo, la fabbrica viene riciclata o distrutta così che oggi, per alcuni settori, non resta che la testimonianza orale dei sopravvissuti.

⁴ Fotografie di Jessica Morelli, Industrie 2010

⁴ F. Borsi, Introduzione all'archeologia industriale, Roma 1978
> Fotografia di Exarea 2013 "sua maestà l'industria"



1.2 METAMORFOSI E RIQUALIFICAZIONE DI UN TERRITORIO.

Sulla spinta di un sistematico interessamento scientifico ai fenomeni relativi alla dinamica delle trasformazioni ambientali, la storiografia contemporanea ha progressivamente operato una serie di scelte e di notevoli passi avanti metodologici, indirizzandoli nel senso di una più generale riappropriazione di eventi, situazioni, fenomeni, manufatti, oggetti e prodotti relegati nel limbo della disattenzione critica e progettuale. Non si è trattato soltanto dell'ampliamento e dell'estensione di alcuni particolari ambiti di studio e di ricerca al di là dei consueti limiti cronologici e disciplinari, quanto e soprattutto di un vero e proprio salto di qualità, ove le determinanti ambientali venivano a costituire le coordinate di un nuovo 'paesaggio' metodologico. Si è venuto così a definire, con sempre maggiore chiarezza e allargandosi ad ambiti culturalmente differenti (dalla storia dell'economia e dell'industrializzazione e dall'archeologia all'architettura, dall'antropologia alla semiotica, dalla linguistica alla sociologia), un interesse nei confronti di modelli di conoscenza e d'intervento

> Fotografia di Exarea 2013 "sua maestà l'industria"



che affondano le proprie radici nella riconsiderazione degli aspetti materiali e strutturali dei diversi fenomeni. All'interno delle discipline pertinenti al campo della storia si è progressivamente affermato un tipo di approfondimento e di analisi sul campo che, sviluppando un'attenzione sempre maggiore tanto ai dati quanto agli aspetti fisici e materiali dei vari soggetti indagati, ha ampliato l'interesse nei confronti delle diverse dimensioni culturali e ambientali dei fenomeni. Il vasto panorama di problematiche inerenti ai modi, ai tempi, agli strumenti e alle personalità facenti capo ai processi della produzione industriale si è con chiarezza orientato verso l'analisi dell'evoluzione delle tecniche e delle tecnologie alla base della dinamica dei diversi modi di produzione e definizione delle forme della modificazione ambientale.



^ Fotografia di Exarea 2013 "sua maestà l'industria", Sylvain Herraud

La trasformazione progressiva dell'ambiente fisico, del territorio antropizzato, da parte di generazioni di operatori, maestranze, imprenditori, progettisti e utenti, è divenuta così oggetto di analisi sempre più approfondite. Con lo studio delle tecniche e delle metodiche attraverso le quali si è articolata la produzione industriale, si è approdati a una lettura integrata delle grandi mutazioni strutturali che hanno caratterizzato i diversi modi in cui si è espresso il rapporto tra uomo e natura, tra il mondo naturale e quello artificiale. La natura fisica del territorio al suo stato originario, ma soprattutto l'ambiente artificiale trasformato e condizionato come ci appare, dove praticamente nulla è escluso e potenzialmente estraneo alle trasformazioni tecnologiche dell'ambiente, sono così diventati l'oggetto di studi e di progetti di salvaguardia,

di trasformazione, ma anche di vero e proprio 'restauro' degli oggetti e dei luoghi. Oggetti e luoghi ove per decenni si è operata una trasformazione di tipo produttivo, che ha visto impegnate risorse energetiche e umane, ove le tracce del passato si inseguono e si sovrappongono, identificandosi, cancellandosi a vicenda, sviluppando sinergie e contiguità che formano nel loro complesso lo scenario necessario della nostra vita organizzata e che ci impegnano in un progetto integrato e globale per la nostra esistenza di domani. Modificazioni lente oppure improvvise d'interi territori, nascita e morte di piccole e grandi concentrazioni urbane e di agglomerati produttivi, fabbriche o industrie, che meritano un'attenzione analitica sistematica, la sola capace di indirizzare correttamente qualsiasi progetto per il futuro. In tale prospettiva, il campo che è

stato toccato da quanto negli ultimi decenni è andato sotto il nome di archeologia industriale costituisce, ora che, agli inizi del nuovo secolo, le condizioni del produrre vanno così vorticosamente trasformando le loro più tradizionali connotazioni, lo scenario di vasto respiro rispetto al quale è possibile individuare interessanti prospettive operative. In sintesi, e generalizzando, si può così intendere per a. i. tutto l'arco delle discipline attinenti all'ambito della ricerca e del progetto che si indirizzano alla conservazione e al riuso, alla riscoperta e alla valorizzazione dei reperti fisici e culturali, relativi alla storia dell'industria e del lavoro a essa connesso, a partire dal periodo della rivoluzione industriale. Una enorme quantità di fabbricati industriali, macchinari, infrastrutture, abitazioni operaie, città intere, territori una volta luogo e concentrazione di attività



> cooling tower, Belgium, Matt Emmett, Forgotten Heritage Photography 2011

produttive, che giace nell'abbandono o è sottoutilizzata, potrebbe essere recuperata a una nuova dimensione sia economica sia culturale. Non si tratterebbe perciò di una rivalutazione fine a sé stessa di materiali, di manufatti, di ambienti, di documenti le cui destinazioni primarie sono obsolete sotto molteplici punti di osservazione, quanto e soprattutto della necessaria ricontestualizzazione sociale, culturale ed economica di una massa di oggetti, architetture, ambienti e dati la cui fondamentale rilevanza documentaria è stata, e continua a essere, in larga misura sottovalutata. Non si tratterà, dunque, di ricreare attorno alla 'fabbrica' un'aura o una dignità artificiali, quanto piuttosto di ripercorrere un itinerario storicamente corretto, capace di riproporre un uso socialmente utile all'interno di un progetto di ricostruzione della 'memoria' della nostra storia industriale.

Fonti: E. Battisti, Archeologia industriale. Architettura, lavoro, tecnologia, economia e la vera rivoluzione industriale, Milano 2001



^ ventola della galleria del vento degli stabilimenti della Royal Aircraft, Matt Emmett, Forgotten Heritage Photography 2011

1.3 IL RIUSO: UNA SOLUZIONE ALLA RICONTESTUALIZZAZIONE DEL PASSATO

Il progetto oggetto di questa tesi si iscrive in aree che nel corso della storia hanno avuto rilevanza dal punto di vista industriale, e avendone segnato storicamente lo sviluppo sono considerabili patrimoni culturali, storici e industriali.

La tematica degli edifici industriali dismessi, come anticipato precedentemente, non coinvolge solo umanisti ed architetti, ma anche coloro che si occupano di gestione territoriale ai fini di sviluppo, di creazione di valore e di rinnovamento economico e sociale, e richiedono un approccio progettuale integrato in cui progettista, valutatore economico ed esperto ambientale cooperano e collaborano in modo continuativo. La valorizzazione e la rivitalizzazione dell'architettura dismessa diviene motore di sviluppo e strumento di conoscenza del proprio passato industriale ed economico. Tale patrimonio richiede un sistema progettuale fondato su conservazione e valorizzazione di tutte le caratteristiche che lo compongono, siano esse culturali, storiche, tecnologiche e ambientali.

> Matadero, Madrid (fotografia di una sala interna)



E' importante procedere con la conoscenza del bene: un'analisi stratigrafica e non invasiva, tipica della metodologia archeologica, permette l'apprendimento completo di tutte le peculiarità e getta le basi per la strutturazione di un progetto appropriato, considerato "strumento del processo di conservazione e del riuso" che architetti e progettisti possano elaborare al fine di esaltare gli aspetti ritenuti più importanti e di coniugare la tradizione alla contemporaneità. L'edificio non deve essere considerato un cimelio da tutelare e musealizzare, ma un manufatto, un luogo che diventa esso stesso museo e collezione museale, inserito nel contesto ambientale e territoriale di appartenenza e sede di nuove attività che lo rivitalizzano e funzionalizzano, inducendo così ad una lettura dell'edificio più approfondita e specifica, sia della struttura sia delle attività industriali del passato. Attraverso la progettazione archeologica-industriale si

viene a costituire un nuovo edificio, polivalente e polifunzionale, che appartiene alla collettività. Ed è proprio la comunità locale ad essere sia protagonista sia destinataria delle attività e delle funzioni del nuovo edificio.

Ne consegue che il concetto di tutela del bene non è più inteso come "congelamento", ma come processo di dialogo e di trasformazione del contesto. In questo modo, la musealizzazione dell'edificio non fossilizza, ma crea dinamicità e nuovi valori.

L'intervento sull'edificio mira a determinare un nuovo rapporto tra forma e funzione. La nuova destinazione d'uso dovrà integrarsi perfettamente con il contenitore che la ospiterà, senza trascurare gli archivi, elementi che possono incidere nostalgicamente sulla memoria storica e indurre a riflettere sul passato da poco trascorso.

Fonti:

Guarrasi V. (1989), La rivalorizzazione territoriale: forme e processi, in U. Leone (a cura di), Valorizzazione e sviluppo territoriale in Italia, Franco Angeli, Milano ;
G. Papuli, Archeologia del patrimonio industriale. Il metodo e la disciplina, Perugia 2004.



2 IL DESIGN TRA CREATIVITÀ E RECUPERO DEL PASSATO

A cura di: Alessandro Trigila

La riqualificazione delle strutture industriali dismesse, e molto spesso abbandonate, apporta diversi vantaggi e, soprattutto, comporta l'attribuzione di nuovi valori simbolici, culturali ed economici del passato industriale. Lo spirito creativo dei progettisti diviene motore per l'elaborazione di nuove destinazioni d'uso dell'edificio, nel pieno rispetto della sua identità e di ciò che è stato e ha rappresentato per le società nel corso della loro esistenza.

2.1 LE CRITICITÀ DEL CASO.

Nell'impostare e progettare un'attività di riqualificazione funzionale del bene architettonico, ci si trova di fronte a problematiche di diversa natura.

La prima deriva dai dubbi nel definire l'archeologia industriale come disciplina, le sue caratteristiche e gli obiettivi specifici, poiché priva di un proprio statuto. Altre riguardano la ricontestualizzazione del manufatto nei confronti dell'intorno urbano e del complesso, aspetto che implica una reinterpretazione e una nuova gestione degli spazi. La terza difficoltà sta nella scelta dell'edificio da valorizzare: non tutto ciò che ereditiamo dal passato è classificabile come patrimonio e pertanto degno di investimenti per la salvaguardia e per la valorizzazione.

Come è stato approfondito precedentemente, la riqualificazione delle strutture industriali dismesse apporta diversi vantaggi e soprattutto comporta l'attribuzione di nuovi valori simbolici, culturali ed economici del passato industriale. Tuttavia, deriva proprio da qui il quarto aspetto critico su cui la letteratura invita a riflettere. Si tratta della riconcettualizzazione dei "vuoti" industriali, ovvero l'attribuzione, attraverso il design, di valori a contesti che hanno perso la loro funzione d'uso

> (nella pagina successiva) sotterranei di uno stabilimento di carbone nel South Wales, Matt Emmett, *Forgotten Heritage Photography*, 2011



e quindi sarebbero da considerare dei "vuoti", pur essendo dei "pieni", poiché ricchi di testimonianze materiali e di spazi destinabili a nuove attività. Il riconoscimento del valore culturale di tali beni concorre con il loro valore economico, legato all'ubicazione della struttura che li contiene. Dalla letteratura si apprende che la differenza che intercorre tra le due tipologie di valore richiama i concetti di "pieno" e di "vuoto" e incide nella definizione di "vincolo", di nuova destinazione d'uso e di incentivi fiscali in ambito normativo. In questo senso è fondamentale superare il problema della deterritorializzazione verso una nuova territorializzazione, attribuendo nuovi valori e significati condivisi del patrimonio industriale e strutturando strategie di progetto che non riguardano solo il singolo edificio, ma vanno a influire sull'intero territorio.

Fonti: Fontana G.L. (2010), *Archeologia, storia e riuso del patrimonio industriale. Nuovi approcci e competenze*, in Morandi C. (a cura di), *Alla scoperta dell'archeologia industriale. La storia socio-economica regionale attraverso le strutture produttive industriali*, Cleup, Padova

2.2 IL PANORAMA INTERNAZIONALE

La situazione internazionale si è andata, negli ultimi anni, arricchendo di esempi numerosi e significativi di riuso di spazi industriali.

Nell'impossibilità di segnalarli tutti nel dettaglio, si ricorderanno soltanto alcuni dei più significativi, con particolare riguardo a quelli rispetto ai quali l'intervento architettonico contemporaneo e l'allestimento degli spazi interni sembra aver meglio integrato e valorizzato la qualità del manufatto originale.

Tra i primi esempi va senz'altro ricordato il recupero della stazione ferroviaria d'Orsay, a Parigi, realizzata nel 1900 come edificio di testa della compagnia della linea Parigi-Orléans e iscritta fin dal 1973 nel catalogo degli edifici storici; secondo il progetto degli architetti R. Bardon, P. Colboc e J.P. Philippon e l'allestimento museale diretto da G. Aulenti, il complesso fu trasformato, a partire dal 1979, in museo d'arte moderna dedicato alla memoria storica della seconda metà dell'Ottocento. Negli stessi anni, sempre a Parigi, dopo la distruzione delle storiche strutture di Les Halles Baltard, vennero in parte recuperati gli spazi del



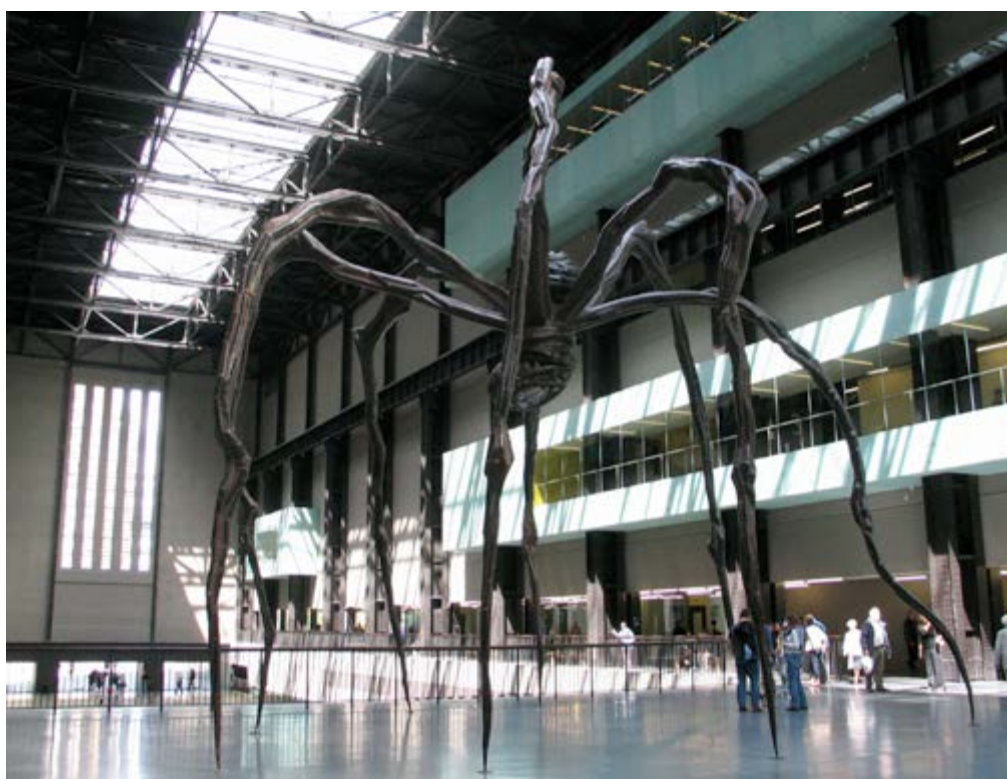
> Gare D'Orsay, Parigi, allestimento di Gae Aulenti

> Officine Renault sull'île Seguin, Boulogne-Billancourt, Parigi, progetto di Jean Nouvel

> London Docks II: Metropolitan Wharf, Gerd Winner 1974.

disMESSo mattatoio di La Villette che andranno poi a integrarsi con le nuove realizzazioni della Cité des sciences et de l'industrie. Sempre in area parigina sono da segnalare i progetti per il recupero del vecchio acquario del Trocadéro e quelli per la riabilitazione degli edifici delle officine Renault sull'Île Seguin a Boulogne-Billancourt da destinarsi a centro d'arte contemporanea. Sembra essere proprio quest'ultima, in più di un caso, la destinazione d'uso privilegiata, la cifra più convincente e diffusa per il recupero degli edifici industriali dismessi che ben si adattano, per dimensione e qualità dei loro spazi, a ospitare le nuove forme dell'espressività artistica. Non è un caso che tale fenomeno sia da tempo diffuso negli Stati Uniti e che una delle maggiori istituzioni mondiali del settore, la Tate Gallery di Londra, abbia scelto come spazio per il suo recente

ampliamento proprio un grande edificio industriale, la ex centrale elettrica di Bankside, dismessa nel 1981. Realizzata sul progetto originario di G. Gilbert Scott, la vecchia centrale è stata ristrutturata dagli architetti J. Herzog e P. de Meuron: inaugurata nel 2000, la Tate Modern costituisce uno dei maggiori punti di attrazione per l'arte contemporanea, contribuendo alla rivitalizzazione di un'intera area un tempo destinata all'industria e alle attività fluviali. Sempre a Londra vanno ricordati gli straordinari spazi degli antichi docks, già occupati dalle attività delle grandi compagnie commerciali, prima fra tutte la West India, che pur avendo costituito un unicum nel suo genere per quantità e qualità dei manufatti realizzati a cavallo tra il 18° e il 19° sec. e che ispirarono, tra gli altri, architetti come J. Soane e K.F. Schinkel, sono stati manomessi e in



> in ordine a partire dall'alto:
vista dell'esterno della Tate Modern, J. Herzog e P. de Meuron, Londra, 2000
vista interno della Tate Modern, J. Herzog e P. de Meuron, Londra, 2000

gran parte distrutti. La definitiva deindustrializzazione del più cospicuo nucleo di attività produttive, minerarie e siderurgiche d'Europa, quello del bacino della Ruhr, ha consentito in quella regione della Germania di portare a termine il più complesso programma di interventi di a. i. sin qui realizzato. Si tratta di un cospicuo numero di interventi tesi a recuperare e valorizzare l'immenso patrimonio industriale abbandonato, proponendone un uso integrato e capace di coniugare i temi e le problematiche della conservazione con quelli della valorizzazione a fini culturali, ricreativi, turistici, ecologici e ricettivi. Svolgendosi lungo un itinerario di quasi 400 km, la direttrice viaria intitolata alla Industriekultur si è avvalsa di un programma integrato di interventi e, prendendo ispirazione dalle iniziative dell'IBA (Internationale Bauausstellung),

svolte dal 1989 al 1999, che ha lavorato sui complessi industriali salienti ospitati nello Emscher Park, si è ulteriormente sviluppata attraverso un piano poliennale di grande impatto territoriale in grado di effettuare oltre un centinaio di interventi puntuali. Il territorio di 17 comuni della regione (Duisburg, Oberhausen, Mülheim an der Ruhr, Bottrop, Essen, Gladbeck, Bochum, Gelsenkirchen, Recklinghausen, Herne, Herten, Castrop-Rauxel, Waltrop, Lünen, Dortmund, Kamen e Bergkamen) ha ospitato le diverse iniziative che, oltre al recupero dell'ingente patrimonio abbandonato, hanno avuto come obiettivo il più generale riassetto ecologico del territorio. Tra gli episodi più significativi di questa gigantesca opera di bonifica, riconversione e valorizzazione, vanno almeno ricordati gli episodi di Duisburg e di Oberhausen.



> Ruhr Museum, vista dell'esterno.

Il Landschaftspark di Duisburg-Nord si estende su un'area di 2 milioni di m², precedentemente occupata dalle acciaierie Meiderich della società Thyssen, è gestito con fondi regionali e comunali ed è sede di molte funzioni e attività di svago. Il vecchio stabilimento è stato trasformato in uno scenario di forte suggestione, utilizzato come palcoscenico da studi televisivi e fotografici, gruppi musicali e teatrali. Il riutilizzo degli spazi delle acciaierie è organizzato lungo itinerari panoramici che consentono di accedere agli altiforni (fino a 85 m di altezza); alcune pareti degli impianti sono state trasformate in palestre per il free climbing; i gasometri sono diventati piscine per scuole di sub. Numerosi i giardini botanici, le piste ciclabili e le strutture ricreative (discoteche, bar, ristoranti, spazi espositivi), ma anche le scuole e i laboratori per la formazione e l'occupazione. Altro episodio centrale è il gigantesco gasometro di Oberhausen, uno dei simboli monumentali dell'a. i. della Ruhr. Questo imponente edificio (117 m di altezza per 68 di diametro) è stato recuperato per iniziative culturali: un ascensore permette di raggiungerne la sommità, dalla quale si gode una straordinaria veduta del bacino fluviale dell'Emscher. Quella dei gasometri rappresenta una tipologia di edilizia industriale tra le più diffuse e affascinanti, messa

> Landschaftspark di Duisburg-Nord, vista notturna.



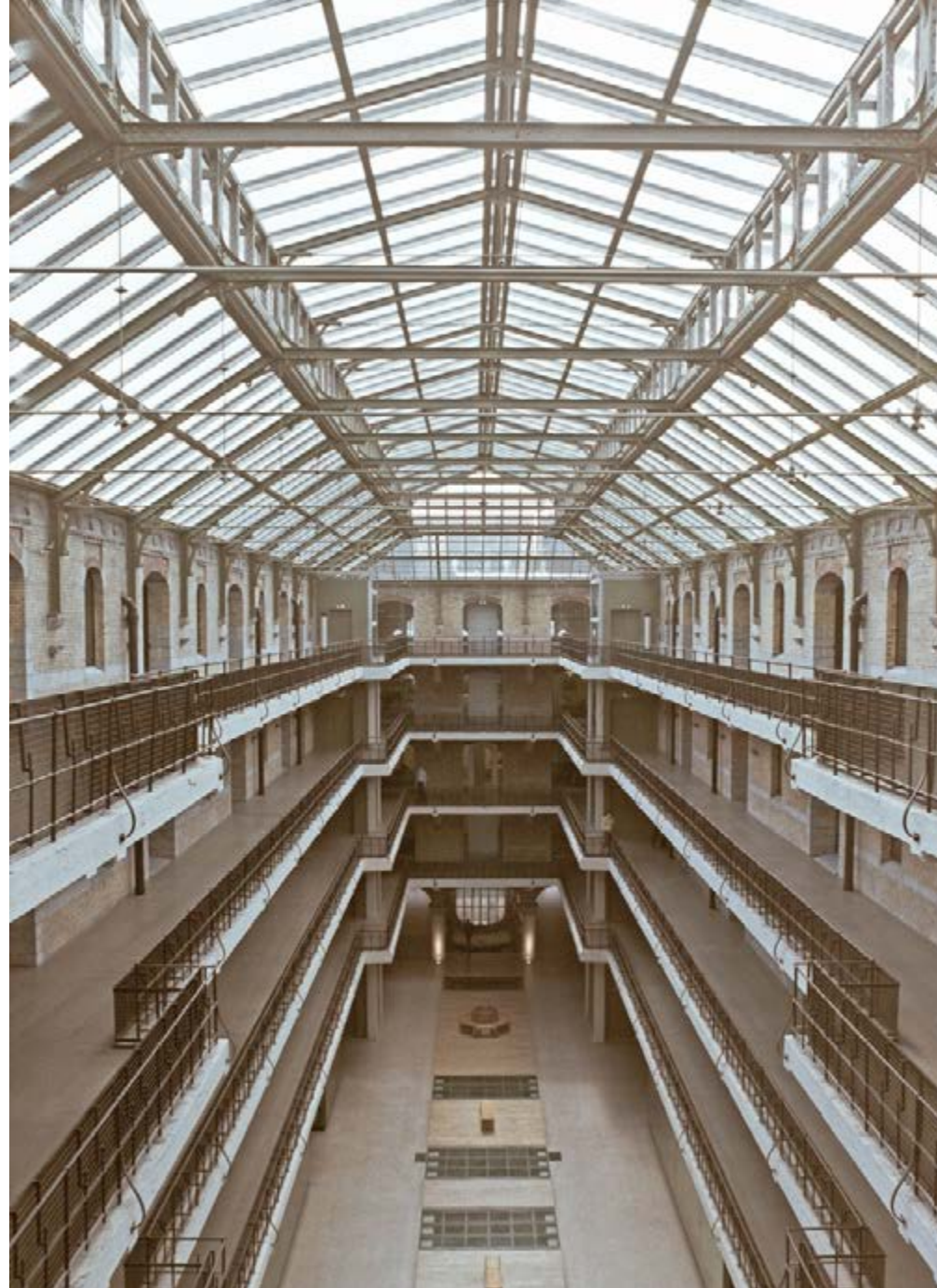
fuori uso dalla recente diffusione delle reti metanifere transcontinentali; particolare interesse riveste quindi la possibilità di un loro recupero funzionale oltre che simbolico. Alla fortunata esperienza di Oberhausen va affiancata quella relativa ai quattro monumentali gasometri viennesi, localizzati nell'area industriale di Simmering, realizzati negli ultimi anni del 19° sec., e che costituiscono, nell'insieme, un episodio unico per dimensione. Sulla scorta dei progetti elaborati in occasione di un importante concorso internazionale, che è stato bandito nel 1995, sono state operate la selezione e l'elaborazione di una serie di proposte che ne hanno consentito forme diverse di recupero, dalle attività culturali e musicali alla più inedita formula di recupero per fini residenziali. Affidati a quattro diversi progettisti, J. Nouvel, Coop Himmelb(l)au, M. Wehdorn e W.

Holzbauer, che ne hanno curato la relativa trasformazione, i quattro giganteschi edifici, che ospitavano le strutture telescopiche dei serbatoi dismessi, costituiscono una delle più significative esperienze di recupero archeologico-industriale ove la contaminazione con i linguaggi architettonici contemporanei ha consentito esiti formali di sicuro interesse. Quasi tutte le nazioni europee hanno sviluppato in questi ultimi anni un evidente interesse per il fenomeno archeologico-industriale dimostrando, in tal modo, una diffusa sensibilità al tema del recupero e della documentazione di una memoria storica strettamente connessa con le problematiche del restauro degli edifici di architettura moderna e con le tematiche relative al riuso delle aree industriali dismesse. Officine, depositi, mercati e impianti sono stati restituiti

all'uso collettivo con particolare attenzione alle dimensioni sociali e ambientali delle nuove destinazioni funzionali. Da Amsterdam, con i depositi della Compagnia delle Indie occidentali lungo il canale Oude Schans, a Bratislava con il suo centralissimo mercato coperto, dalla Lichthaus e dal Packhaus di Brema, alle Halles Saint-Géry e al complesso Tour et Taxi di Bruxelles, dal mulino Assan e dalla Officina Elettrica e quella Pirotecnica di Bucarest alla rimessa tramviaria di Cracovia, dalla officina idroelettrica di Ginevra all'antico complesso siderurgico belga di Grand-Hornu al Museum der Arbeit di Amburgo a quello di Roubaix che ospita Le Centre des archives du monde du travail nel complesso della ex filatura Motte-Bossut, fino al Gasometro di San Pietroburgo o ai magazzini Rotermann e all'ex deposito del sale di Tallin, in Estonia, è stato tut-

to un fiorire di iniziative di valorizzazione e di recupero di manufatti dismessi e recuperati, di frequente, in maniera esemplare.

>Halles Saint-Géry



2.3 IL PATRIMONIO ITALIANO

Venendo al nostro Paese, non v'è chi non veda l'ampio spazio che è stato recentemente assegnato alle tematiche connesse al riuso industriale.; tuttavia, è evidente quanto e come i risultati soltanto raramente siano convincenti. In questi ultimi anni, fra il XX e il XXI sec. una serie numerosa di iniziative e proposte ha segnato il dibattito culturale; mostre, convegni, dibattiti, pubblicazioni, singoli progetti hanno concorso alla definizione di una nuova sensibilità rispetto al problema della salvaguardia, del recupero e dell'attribuzione di significati e funzioni nuovi alle tracce del passato industriale italiano. Tracce tanto diffuse quanto importanti per la definizione della nostra stessa storia, non solamente economica, e che impongono di mettere a punto adeguate strumentazioni di intervento. Un primo censimento generale delle risorse è in atto ed è una tappa necessaria rispetto alla quale potranno essere messe a punto tutte le altre fasi operative. Non essendo infatti pensabile l'estensione acritica di un atteggiamento conservativo applicato a tutte le testimonianze del passato industriale italiano, sarà



necessaria una strategia complessiva e convincente capace, da un lato, di consentire il recupero e la valorizzazione dei reperti più significativi delle diverse situazioni produttive e, dall'altro, adeguata a consentirne una più produttiva forma di salvaguardia complessiva. Se sarà così necessaria una presa d'atto del fenomeno anche sul piano artistico e documentario (conservando e tutelando adeguatamente gli oggetti e i manufatti di più significativa personalità, fabbriche, macchine, documenti, archivi, materiali pubblicitari, amministrativi, tecnici ecc.), non sarà, d'altro canto, pensabile sottoporre a vincoli antistorici e inutili, se troppo diffusi ed estensivi, l'intero patrimonio archeologico industriale che

solo potrà essere valorizzato da un'intelligenza complessiva delle potenzialità e dei valori dei singoli oggetti presi in esame all'interno del loro contesto storico e ambientale. Evidentemente il problema è ormai definitivamente uscito dalla dimensione accademica e prevalentemente storico-artistica ed economica che l'aveva accompagnato per circa vent'anni, per dilagare nel territorio della vera e propria progettualità con ampi addentellati di ordine urbanistico, gestionale e finanziario. "C'è una bella differenza, infatti, tra le pionieristiche e artigianali iniziative organizzate e promosse, ancora alla metà degli anni Settanta, da E. Battisti e le tante altre successive, sempre sul medesimo tema, 'sponsorizzate' da



grandi imprese pubbliche e private con l'evidente intento di dare un senso nuovo alle riflessioni sulla propria storia, ma altrettanto e non ingiustamente attente anche alla più complessiva valorizzazione del loro patrimonio, non soltanto culturale.

I casi emblematici della Bicocca a Milano, del Lingotto a Torino, delle aree portuali di Genova, Trieste, Livorno, Ancona, Palermo, delle zone industriali di Napoli e di Roma, solo per fare qualche esempio emblematico, bastano a testimoniare. A questi si affiancano la miriade di altri casi specifici che, ognuno per suo conto, costituisce, di per sé, un'occasione significativa estesa puntualmente sull'intero territorio nazionale. Naturalmente, esistono

differenze rilevanti da regione a regione e da città a città, ma il senso di una necessaria e complessiva presa d'atto del problema come fenomeno di importanza nazionale appare evidente e palese agli occhi di tutti.¹

Tra le più interessanti forme di recupero archeologico industriale portate a termine nel nostro Paese vanno quindi ricordati, almeno, i casi ove la nuova destinazione d'uso a prevalente destinazione artistico-museale ha consentito una straordinaria sinergia, capace di innescare forme di reciproca valorizzazione tra contenuti e contenitori.

Tra gli altri, questi sono i casi esemplari di Biella, Città di Castello e Roma dove sono state portate



¹ tratto da: Enciclopedia Treccani, Archeologia Industriale, VII appendice (1991) Giorgio Muratore

> Cittàdellarte, Biella

a termine operazioni di sicuro e positivo impatto. Cittàdellarte-Fondazione Pistoletto, sorta a Biella nel 1998 per iniziativa di M. Pistoletto, è un vero e proprio laboratorio interdisciplinare della creatività artistica contemporanea, ospitata in una vecchia fabbrica di filati. A Città di Castello la Fondazione Burri ha allestito, su progetto dell'architetto A. Zanmatti, probabilmente il più attento tra i vari professionisti italiani impegnati nel recupero di vecchi impianti industriali dismessi, negli spazi degli ex essiccatoi del tabacco tropicale, una delle più affascinanti collezioni di arte contemporanea dedicata al maestro umbro.

A Roma, negli spazi della ex centrale elettrica Montemartini nel cuore del quartiere Ostiense, a

pochi passi dal grande gasometro, dai mercati generali e dall'ex mattatoio comunale, è stato allestito un importante museo di reperti archeologici che dialogano con grande energia espressiva con le gigantesche macchine conservate all'interno degli spazi della centrale. Ancora a Roma, e sempre con destinazione artistico-museale, sono stati recuperati gli spazi delle ex scuderie delle industrie Peroni, che ora ospitano il Museo d'arte contemporanea Roma (MACRO), istituzione che gode anche di alcuni padiglioni nell'ambito del riuso generalizzato dell'ex mattatoio all'Ostiense, come pure quelli degli ex depositi militari al quartiere Flaminio, utilizzati solo parzialmente e che ospitano le attività del nuovo MAXXI (Museo nazionale delle arti del XXI secolo).

Fonti: La macchina arrugginita, a cura di A. Castellano, ivi 1982; A. Negri, C. De Seta e al., Archeologia industriale, ivi 1983

> Ex centrale elettrica Montemartini, Roma



2.4 IL CASO BIELLESE: UN ITINERARIO DI RIUSO INDUSTRIALE

Un radicale cambiamento dell'assetto urbano e delle politiche urbanistiche cittadine è stato generato, nello specifico biellese, a causa del passaggio tra società industriale e quella post-industriale.

A causa del rapido processo di de-industrializzazione, le intere aree industriali, compresi gli ambienti e i paesaggi circostanti, sono state deturpate con lo spopolamento e l'abbandono.

Ciò che si deve fare oggi è riportare la popolazione a prendere coscienza dell'immenso patrimonio "archeologico industriale" dell'intero territorio e adeguare tali spazi attraverso mirate azioni di urban policy making. A tale scopo nel 1998, nasce la "Cittadellarte - Fondazione Pistoletto": un grande laboratorio, un generatore di energia creativa che sviluppa processi di trasformazione responsabile nei diversi settori di trama sociale. Per raggiungere questo obiettivo, la Cittadellarte ha scelto un approccio sistematico dove tutte le attività sono incentrate su cinque obiettivi fondamentali: sviluppare nuove modalità di pensiero all'interno delle diverse aree sociali per guidare le attività verso una



> Cittadellarte, Fondazione Pistoletto, Biella

società più responsabile, enfatizzare l'importanza della creatività e porre l'arte al centro della nostra società, avviare e seguire esempi di progetti sostenibili in collaborazione dinamica con partner esterni che possano cambiare le esperienze, ispirare gli altri nelle loro attività e diventare modelli utilizzabili ovunque ed infine, condividere idee, concetti, progetti e attività per coinvolgere gli individui nel farsi attivatori del processo di creazione di una società più responsabile.

Cittadellarte si è attivata nel processo di trasformazione sociale responsabile rappresentando la linea guida di tutte le sue attività. La sua struttura organizzativa può essere concepita come un nucleo

che riflette, come uno specchio, tutti i fatti e i fenomeni della contestualizzazione umana e sociale. La base principale di Cittadellarte si divide, come le cellule in natura, in un numero di nuclei, ognuno dei quali condivide l'impegno di coinvolgere le persone nel processo di trasformazione sociale responsabile e di lavorare sui cinque obiettivi dell'organizzazione.

Questi nuclei prendono il nome di differenti componenti della società. Conosciuti come "Uffizi" (il nome si riferisce agli uffici originari dei giudici fiorentini), danno forma organica a tutte le attività di Cittadellarte. Ogni nucleo-ufficio è indipendente, ma allo stesso tempo relazionato con gli altri.

Gli Uffizi al momento attivi si occu-

> Cittadellarte, Fondazione Pistoletto, Biella, spazi forum e seminari



pano di Arte, Educazione, Ecologia, Economia, Politica, Spiritualità, Produzione, Lavoro, Comunicazione, Architettura e Nutrimento; altri, invece, sono in processo di formazione.



> Cittadellarte, Fondazione Pistoletto, Biella, sala per le esposizioni temporanee.

2.5 IL RUOLO DEL DESIGN

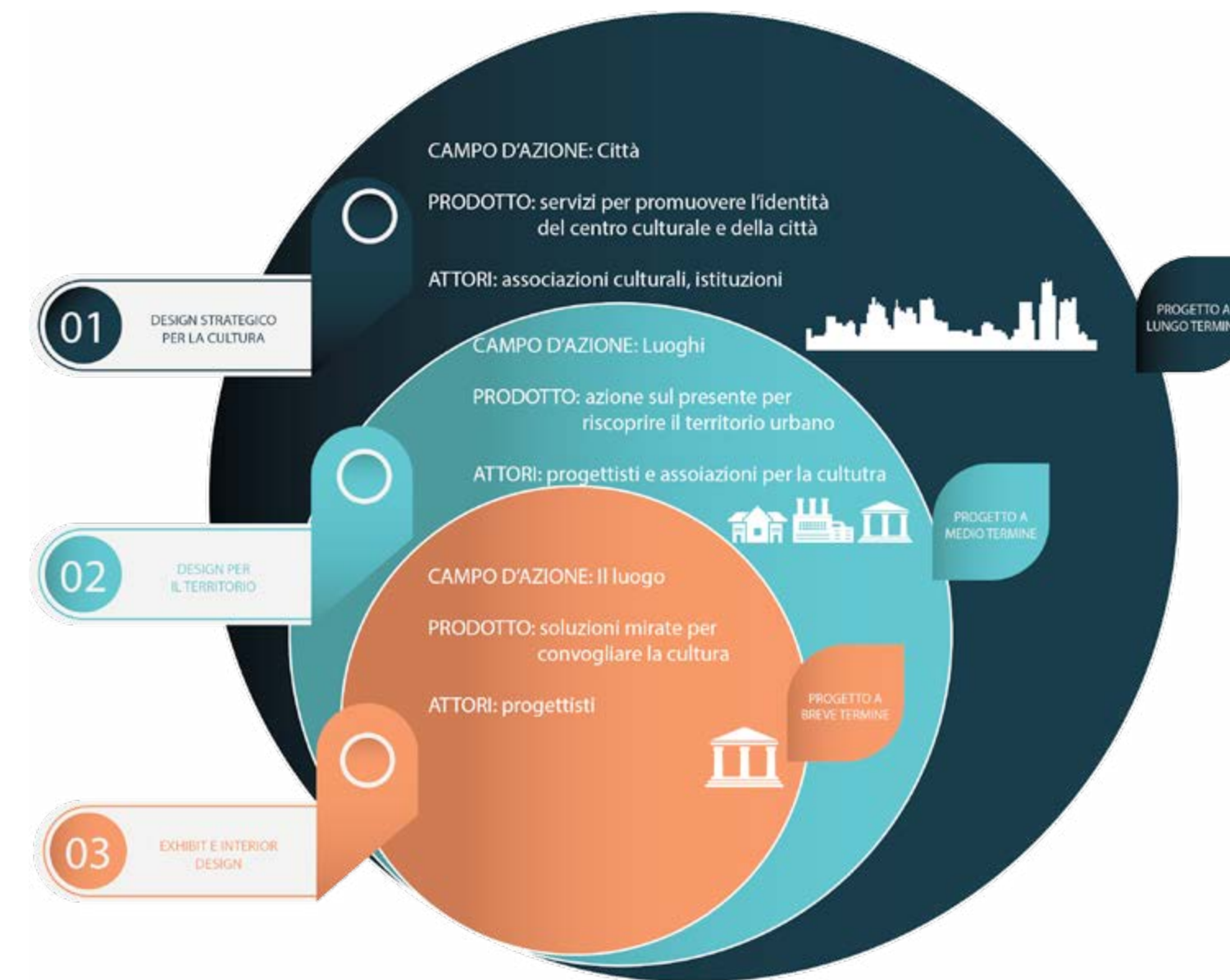
Dall'analisi fin qui svolta appare evidente il ruolo del design nel riuso industriale. Lo spirito creativo dei progettisti diviene motore per l'elaborazione di nuove destinazioni d'uso dell'edificio, nel pieno rispetto della sua identità e di ciò che è stato e ha rappresentato per le società nel corso della loro esistenza. Lo sguardo al passato, e allo stesso tempo proiettato verso il futuro, diviene la linea principale da intraprendere al fine di rielaborare i "vuoti" industriali e trasformarli in "pieni", così che emergano la tradizione e la memoria storica e non manchi l'elemento contemporaneo, quale catalizzatore di interesse e di attrazione da parte dei fruitori. Pertanto, anche gli allestimenti museografici, le nuove attività pro-

poste negli edifici, le nuove destinazioni d'uso devono perfettamente soddisfare, come requisito principale, i bisogni della contemporaneità, rispettare i valori del passato ed essere progettati per divenire strumenti di collegamento tra archeologia e industria. Si evidenzia così come il design debba lavorare su più livelli, dalla città al territorio fino ad arrivare all'edificio e agli allestimenti interni. Possiamo parlare quindi di un primo livello di "design strategico per la cultura" finalizzato a creare attraverso un rete di servizi e di progetti un canale efficiente per espandere l'identità del centro culturale nella città e viceversa. La città si rispecchia nel progetto e il progetto rispecchia la città. Un secondo livello possiamo definir-

lo come "Design per il territorio" e punta sulla valorizzazione del territorio e della sua storia attraverso un'azione contemporanea focalizzata sul presente che parte dall'identità del luogo per attivare nuove possibili identità culturali che andrebbero a sovrascriversi rispetto al pre-esistente, per arrivare poi all' exhibit e interior design, che consiste nel progetto vero e proprio del sistema espositivo, degli spazi di libera fruizione e di quelli di lavoro, laboratoriali ecc.

Questa operazione su livelli si può vedere nello schema che segue.

> nella pagina successiva: Schema sul design a vari livelli.





3 ECONOMIA CREATIVA: SVILUPPO SOSTENIBILE GUIDATO DALLA CULTURA

A cura di: Paolo Umberto Cornelli

La capacità di produrre idee, conoscenze, nuove tecniche e innovazione, è divenuto fattore discriminante per riuscire a stare al passo coi tempi ed essere competitivi. Le trasformazioni in atto nel contesto socioeconomico sono basate sul ruolo cruciale assunto dalla capacità creativa dell'uomo. La creatività è la caratteristica più ricercata nel mondo del lavoro odierno e stiamo assistendo all'affermarsi della creatività umana come fattore chiave

dell'economia e della società. Il modello della fabbrica creativa non consiste solo nell'ideazione di nuovi prodotti, ma si estende anche ai processi di produzione, ispirata dalla "qualità totale". Torino si è attardata al cambiamento di mentalità, rispetto ad altre grandi città italiane, verso il concetto di lavoro creativo, pur avendo solide fondamenta da cui partire.

“Quello turistico è già oggi un settore chiave della nostra economia, che rappresenta il 9,3% del Pil (dati Commissione ministeriale, Libro bianco sulla creatività).

Al suo interno il turismo culturale impiega oltre 2 milioni di occupati e il settore culturale e creativo, invece, produce circa il 5% del Pil e occupa 1,5 milioni di persone.

Tutelare e valorizzare adeguatamente, anche in chiave turistica, le nostre ricchezze è un dovere, ma al tempo stesso una grande opportunità. Le molte esperienze di successo presentate in passato dimostrano che c'è un'Italia che funziona, frutto di una lungimirante visione di programmazione pubblica e di una capacità di gestione manageriale di livello europeo. I casi internazionali ci devono invece servire da ulteriore stimolo per migliorare e innovare ancora in questi settori.

Cultura e turismo possono realmente essere un binomio vincente non solo per far uscire il Paese dalle secche delle crisi, ma anche per ricondurlo su un nuovo percorso di crescita sostenibile e duratura.”¹

(1) Grossi R., Cultura e turismo locomotiva del Paese, Forum Federculture, Febbraio 2014

> Tabella dell'Unione Europea sulle industrie creative. Fonte KEA, 2003

CIRCLES	SECTORS	SUB-SECTORS	CHARACTERISTICS
CORE ARTS FIELD	Visual arts	Crafts – Painting – Sculpture – Photography	<ul style="list-style-type: none"> Non industrial activities. Outputs are prototypes and “potentially copyrighted works” (i.e. these works have a high density of creation that would be eligible to copyright but they are not systematically copyrighted, as it is the case of most craft works, some performing arts and production and visual arts, etc).
	Performing arts	Theatre – Dance – Circus – Festivals	
	Heritage	Museums – Libraries – Archaeological sites – Archives	
CIRCLE 1: CULTURAL INDUSTRIES	Film and video		<ul style="list-style-type: none"> Industrial activities aimed at massive reproduction. Outputs are based on copyright.
	Television and radio		
	Video games		
	Music	Recorded music market – Live music performances – Revenues of collective societies in the music sector	
	Books and press	Book publishing – Magazine and press publishing – Press publishing	
CIRCLE 2: CREATIVE INDUSTRIES	Design	Fashion design – Graphic design – Interior design – Product design	<ul style="list-style-type: none"> Activities are not necessarily industrial and may be prototypes. Although outputs are based on copyright, they may include other intellectual property inputs (trademark for instance) The use of creativity (creative skills and creative people originating in the art field of cultural industries) is essential to the performance of these non cultural sectors.
	Architecture		
	Advertising		
CIRCLE 3: RELATED INDUSTRIES	PC manufacturers, mp3 players manufacturers, mobile industry, etc.		<ul style="list-style-type: none"> This category is loose and impossible to circumscribe on the basis of clear criteria. It involves many other economic sectors that are dependent on the previous “circles”, such as the ICT sector.

Tutte le attività economiche basate sullo sfruttamento delle conoscenze possono essere economia creativa. Pubblicità, architettura, arte, artigianato, design, moda, cinema, musica, arti dello spettacolo, editoria, ricerca e sviluppo, software, giocattoli e giochi, TV, radio e video giochi sono tutti da considerarsi come attività economiche creative, o industrie creative.

L'economia creativa è un grande settore, nelle società avanzate di solito contribuisce con percentuali sostanziali del volume complessivo dell'economia.

Il contributo delle industrie creative non è limitato al campo economico, è anche una forza importante per lo sviluppo della cultura umana e, ulteriormente, di sviluppo sociale.

L'artigianato da un lato, la cultura

dall'altro: cultura che rende capaci di trasformare il sapere in realtà imprenditoriali di fama internazionale e, grazie alla conoscenza scientifico-tecnologica, in grado di accendere la scintilla della sperimentazione e dell'innovazione.

Il modello che emerge dal rapporto “Atmosfera creativa” è caratteristico del Piemonte e di Torino e risulta senza dubbio vincente nella sperimentazione e nel far crescere nuovi talenti creativi nei vari settori culturali.

Superando le tradizionali definizioni di settore creativo, basate sulla classificazione delle attività produttive e culturali, Enrico Bertacchini e Walter Santagata nel volume “Atmosfera Creativa” adottano un punto di vista innovativo in quanto scelgono di osservare i fenomeni creativi a partire dai sistemi in cui nascono e operano.

Cultura e creatività sono quindi due elementi estremamente interconnessi che pongono l'uomo al centro della nozione di sviluppo locale. La creatività serve a produrre cultura, ma anche la cultura può essere un attivatore sistemico di creatività e innovazione, aumentando la propensione delle persone a investire nelle loro capacità e competenze cognitive.

L'artigianato da un lato, la cultura dall'altro: cultura che rende capaci di trasformare il sapere in realtà imprenditoriali di fama internazionale e, grazie alla conoscenza scientifico-tecnologica, in grado di accendere la scintilla della sperimentazione e dell'innovazione. Il modello che emerge dal rapporto "Atmosfera creativa" è caratteristico del Piemonte e di Torino e risulta senza dubbio vincente nella sperimentazione e nel far crescere

nuovi talenti creativi nei vari settori culturali.

Superando le tradizionali definizioni di settore creativo, basate sulla classificazione delle attività produttive e culturali, Enrico Bertacchini e Walter Santagata nel volume "Atmosfera Creativa" adottano un punto di vista innovativo in quanto scelgono di osservare i fenomeni creativi a partire dai sistemi in cui nascono e operano.

Cultura e creatività sono quindi due elementi estremamente interconnessi che pongono l'uomo al centro della nozione di sviluppo locale. La creatività serve a produrre cultura, ma anche la cultura può essere un attivatore sistemico di creatività e innovazione, aumentando la propensione delle persone a investire nelle loro capacità e competenze cognitive.



Incorporare la cultura e la creatività in un modello locale significa infine rispettare la grammatica della sostenibilità, ossia lavorare pensando alle future generazioni non solo in termini di infrastrutture e risorse culturali che saranno loro trasmesse, ma anche in termini di equità e di difesa della diversità culturale.

"C'è un'Italia che lavora sottotraccia, che fa innovazione quotidiana e che si connette tutti i giorni con il futuro. C'è un popolo di partite Iva, free lance, artigiani digitali, prototipisti che si riunisce in luoghi comuni ma originali e crea lavoro e occupazione. E' questo il fenomeno che passa sotto il nome del coworking, dei fabLab, dei maker e degli startupper. Sono i nuovi protagonisti del lavoro.

Il coworking non è solo uno spazio fisico ma uno stile, fatto di condi-

visione di un ambiente di lavoro, con postazioni informatiche e una connessione veloce, dove si mantiene un'attività indipendente. Fine del taylorismo e avvio di un nuovo modo di lavorare?"²

In questa corrente di pensiero fortemente propensa allo sviluppo culturale e creativo, al rinnovamento della classe lavorativa ed intellettuale, alla riconversione di spazi plasmando contenitori farcendoli di contenuti si può collocare il progetto di riqualificazione delle Officine Grandi Riparazioni: il nuovo allestimento va proprio in questa direzione, puntando a creare un vero e proprio polo della cultura che faccia da guida e da esempio di riqualificazione virtuosa. L'idea è che riempire spazi vuoti con il talento e rendere tali spazi "fabbriche della conoscenza".

(2) Passerini W., *Coworking, fabLab, maker e startupper, ecco le nuove fabbriche dell'innovazione*, [online] 12 giugno 2014 in La Stampa, Milano

3.1 IL CASO DELL' EX COLORIFICIO TOSCANO: OCCUPAZIONE E RIUSO SOCIALE

Il sito produttivo che ha ospitato il Colorificio Toscano fino al 2008, oggi di proprietà della multinazionale J Colors, prende vita per iniziativa del chimico inglese Alfred Houlston Morgan nel 1924.

Dopo un primo sviluppo nel periodo fascista, durante la seconda guerra mondiale la fabbrica è requisita per i sospetti che circondano i proprietari stranieri, originari di paesi nemici dell'alleanza italo-tedesca. Lo stabilimento passa indenne i bombardamenti subiti dalla città e nel dopoguerra la produzione conosce la massima espansione. Agli inizi degli anni '70, il Colorificio Toscano occupava 200 lavoratori circa e l'area dove sorgeva rappresentava il terzo polo industriale del territorio toscano.

La crisi industriale non risparmia una tra le medie aziende più antiche della città: a fronte di investimenti effettuati nelle linee produttive, rese completamente automatizzate negli anni '80 (fu uno dei primi stabilimenti in Europa nel settore delle vernici), la fabbrica all'avanguardia non resiste al nuovo ciclo economico degli anni '90 e viene ceduta al gruppo J Colors.

> Ingresso Colorificio Toscano: ora in disuso



La produzione cessa sostanzialmente nel 2005 e l'edificio industriale rimane vuoto e inutilizzato per 7 anni.

Il 20 ottobre 2012 l'ex Colorificio Toscano è stato occupato dai partecipanti al Progetto Rebellia (l'edificio è stato sgomberato dopo circa un anno ed attualmente sono in corso trattative per la regolarizzazione dell'occupazione di tale spazio da parte delle associazioni culturali locali). Durante questo periodo si sono sviluppate all'interno dell'edificio un gran numero di eventi ed iniziative promosse da trenta associazioni culturali, ma hanno anche preso vita diverse attività tra cui una palestra di arrampicata, una ciclofficina e un laboratorio artigianale in cui venivano riparati elettrodomestici e arredi. L'iniziativa è nata con lo scopo di dare occupazione a coloro i quali il lavoro all'interno dell'indotto

> Spazio dedicato a performance all'interno del Colorificio Toscano
> Palestra di arrampicata realizzata all'interno del Colorific

industriale l'avevano perduto così artigiani e operai si sono trovati ad operare al fianco di artisti e creativi per dare vita a un centro d'aggregazione sociale in cui si è tentato di realizzare qualcosa per la comunità.

L'Ex colorificio resta al centro di un intenso dibattito sui beni comuni e interseca anche quello sul recupero delle fabbriche abbandonate. A Pisa, come a Roma con le Officine Zero, ex TreniNotte, nella zona Portonaccio, si sta cercando di ripensare "dal basso" la vocazione "industriale" degli spazi. Difficilmente tale vocazione potrà corrispondere al passato fordista, quello della manifattura tecnologicamente avanzata. Oltre a questa sfida, si tratta anche di ripensare i paradigmi alla base di tale produzione, ecologicamente compatibili e con tecnologie e saperi di nuova generazione.

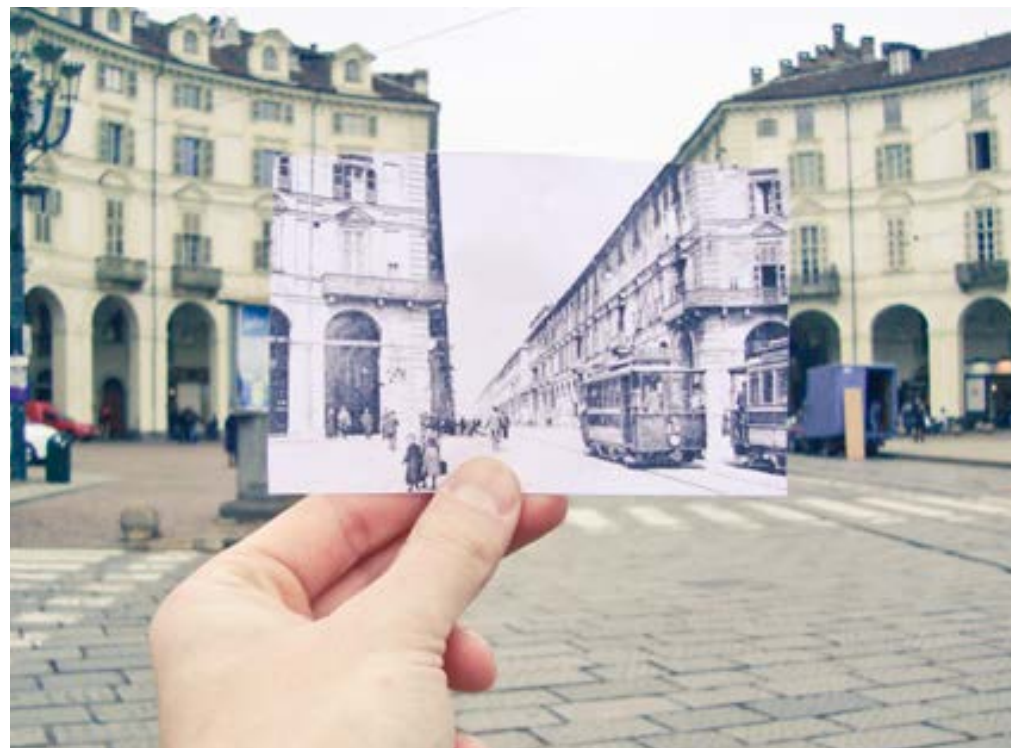


3.2 LE OPPORTUNITA' PER TORINO

Come notato, l'economia della conoscenza si sta facendo largo portando molti effetti sulla società umana. In questo contesto, Torino inizia a interrogarsi sulla sua identità e la sua ricerca di futuro. Il Secondo Piano Strategico di Torino, pubblicato nel 2006, ha fissato l'obiettivo di migliorare la sua economia della conoscenza. Torino "... non può essere nel settore unico e che la città ha da adattarsi al paradigma post-fordista, investendo più di prima nella cultura, talento e qualità della vita ..."³

L'attuale industria creativa torinese comprende due campi: tecnologia e cultura. In campo tecnologico, Torino è specializzata principalmente nella produzione di automobili e ciò che ne deriva. Le case automobilistiche che fanno base a Torino hanno creato centri stile, centri di ricerca e sviluppo e laboratori di prototipazione e test. Nell'anno del 2008, Torino è diventata la prima città intitolata come World Design Capital (WDC), grazie alla sua ricca tradizione industriale.

(3) Fiore A., *Torino Creative City - in the Age of Knowledge Economy*, Lausanne, EPFL, 2010, pp. 15, 74



		Imprese	Addetti	% Imprese	% addetti
Cultura Materiale	Moda	2.664	39.983	0,76%	2,72%
	Design Industriale e Artigianato	3.586	13.491	1,03%	0,92%
	Industria del Gusto	7.239	31.605	2,07%	2,15%
Industria dei Contenuti, dell'informazione e delle comunicazioni	Software	1.910	10.765	0,55%	0,73%
	Editoria	3.607	16.091	1,03%	1,09%
	TV e Radio	188	2.341	0,05%	0,16%
	Pubblicità	1.371	4.740	0,39%	0,32%
Patrimonio Storico e Artistico	Cinema	812	2.753	0,23%	0,19%
	Culturale*	73	172	0,02%	0,01%
	Architettura	9.928	16.515	2,64%	1,12%
	Spettacolo*	1.185	2.169	0,34%	0,15%
TOTALE		32.563,0	140.625,0	9,32%	9,55%

* Solo imprese e istituzioni private

In campo culturale, Torino è forte in audio-video, musica, design e arte contemporanea.

Il Torino Film Festival è anche famosa tra gli specialisti, inoltre Torino ha un sacco di società di produzione digitale ed effetti speciali, come ad esempio il Virtual Reality & Multimedia Park.

La più grande debolezza di Torino come città creativa è la carenza di classe creativa. Un altro problema di Torino è il fatto che le attività creative sono disperse in città. Sulla base di questo studio, il concetto del progetto OGR è quello di dare l'opportunità a giovani professionisti e startupers di fare attività creative in un buon ambiente e, allo stesso tempo, di realizzare un gruppo di industrie creative e di diversificare le discipline.

< Tabella rapporto imprese/occupazione industria creativa in Piemonte. Fonte Bertacchini E., Santagata W., a cura di, *Atmosfera Creativa. Un modello di sviluppo sostenibile per il Piemonte fondato su cultura e creatività*, Torino, Il Mulino, 2012



4 SULLA SCIA DELLE INDUSTRIE: DA BIELLA A TORINO

A cura di: Pierfrancesco De Luca

Analizzando il cambiamento che la città di Torino ha vissuto nel corso degli ultimi due secoli è parsa chiara la volontà di rinnovamento dopo che la delocalizzazione della produttività e la cessazione di numerose attività del settore dell'industria pesante hanno tolto a Torino la nomea di capitale industriale d'Italia, pur rimanendo nelle vicinanze della città molte industrie importanti quali Fiat, Lavazza e Superga.

Il rinnovamento torinese ha avuto inizio con l'approvazione del PRG del 1995, un progetto futuristico che prevedeva la riconversione della direttrice ferroviaria nord-sud e degli edifici industriali dismessi che si affacciano su di essa. Il progetto è in corso di realizzazione e, di questa zona in forte riqualificazione, fa parte anche il complesso delle Officine Grandi Riparazioni.



4.1 INDUSTRIA, STORIA E TERRITORIO

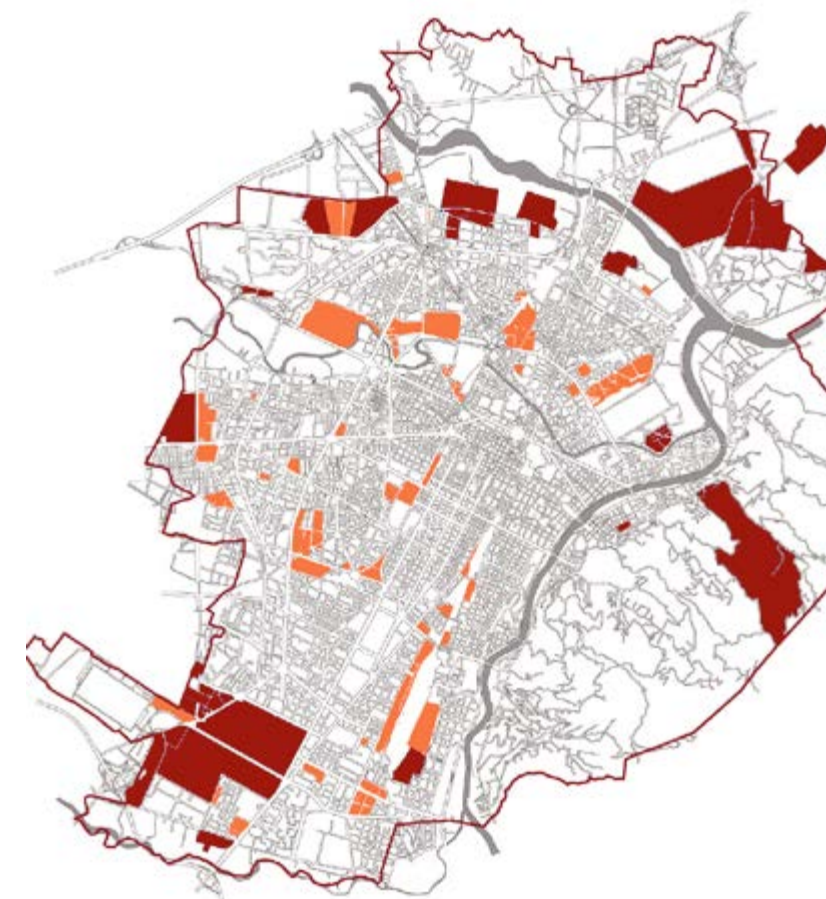
La città di Torino ha subito nel corso degli anni numerose trasformazioni sia in ambito culturale sia sotto il punto di vista delle infrastrutture.

Il progetto della riqualificazione delle OGR dovrà necessariamente tenere conto e mantenersi in dialogo con ciò che le circonda.

Negli ultimi due secoli, quando il settore industriale in Europa era prospero, Torino si elevò come città leader del nord Italia: nel 1861 Torino venne nominata capitale d'Italia dopo l'unione; dal 1864, quando perse questo titolo, tutta la città si concentrò sullo sviluppo industriale e ne fece il suo biglietto da visita.

Tra il 1890 ed il 1900 l'industria torinese ebbe un rapido sviluppo sulla scia della ripresa economica mondiale, ma già nei primi dell' '800 Torino vide nascere i primi laboratori e negli anni 80 dello stesso secolo le prime grandi aziende torinesi.

I settori che si sono maggiormente insediati nella scala urbana della città di Torino sono quelli della meccanica e della lavorazione dei metalli, della chimica e dell'elet-



● Aree Industriali Esistenti

● Aree Industriali in trasformazione

trica.

Con la Prima Guerra Mondiale, Torino vide nascere le prime aziende del settore meccanico ed in primo luogo in ambito automobilistico. In questo particolare momento storico la FIAT occupava il terzo posto nella classifica delle maggiori realtà industriali italiane. La crescita restò costante almeno fino alla crisi del 1942, quando durante la Seconda Guerra Mondiale le materie prime cominciarono a scarseggiare ed i danni di guerra si fecero ingenti. Il secondo dopoguerra, per Torino, fu un periodo di grande crescita si ani termini di occupazione, ricchezza e popolazione. Questo periodo di prosperità ha lasciato in eredità alla città un tessuto industriale molto sviluppato, di cui ancora oggi possiamo vederne il retaggio grazie a realtà industriali quali Fiat e Lancia nel settore automobilistiche e Lavazza, Kappa e Superga nell'industria leggera.

Nel XIX e XX Secolo, Torino era

circondata da mura, dette "barriere", che separavano la città dalle aree rurali. Nell'era del fordismo le fabbriche cominciarono a stabilirsi nelle zone delle barriere per abbassare i costi e la classe lavoratrice seguì lo spostamento delle fabbriche e quartieri popolari sorsero su terre dove prima c'erano i villaggi. Questo fenomeno ha cambiato lo stile di vita della gente e la struttura territoriale delle ex aree suburbane: nella fase post-industriale, la città si espanse, rimasero degli ex edifici industriali situati nel cuore dei quartieri urbani, mentre nuovi settori attivi si trasferirono nei nuovi confini della città.

Un numero considerevole di vecchi impianti industriali di Torino vennero dismessi nel corso dell'ultimo mezzo secolo, molti dei quali sono stati demoliti o riutilizzati. Il patrimonio industriale risulta essere una risorsa importante per il turismo di Torino.

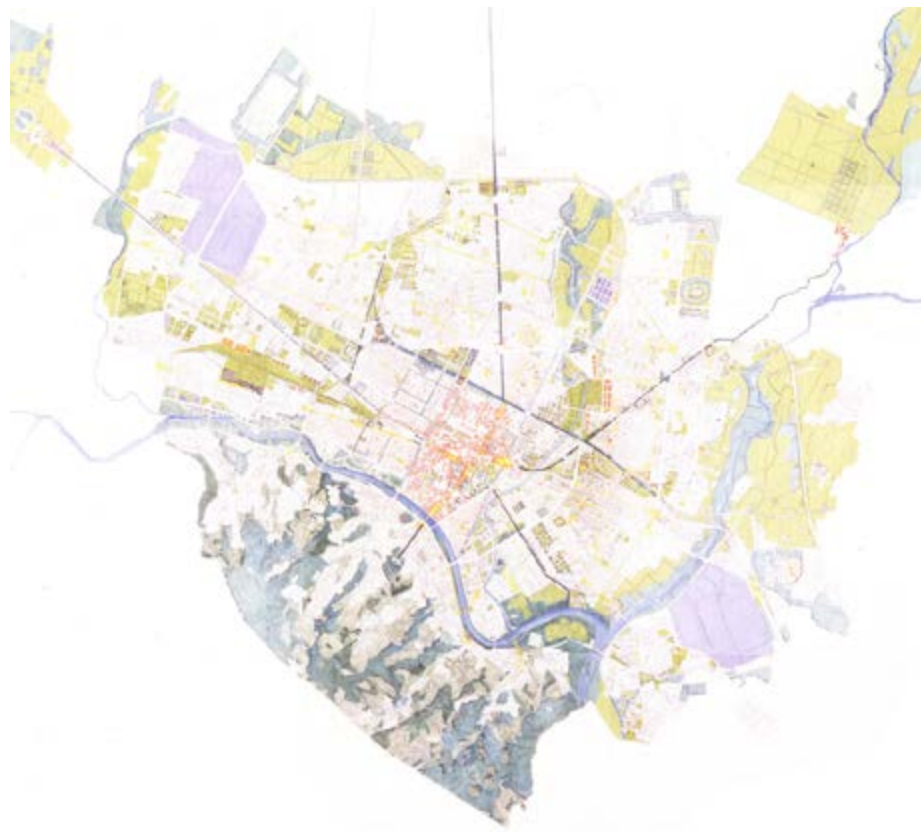
4.2 LE TRASFORMAZIONI URBANE

La Spina Centrale è uno dei più importanti progetti in corso di realizzazione: si tratta di un nuovo corso urbano che taglia da nord a sud la città. Il termine Spina Centrale significa spina dorsale, nome che vuole sottolineare il ruolo essenziale del progetto per la trasformazione urbana di Torino.

Nel secolo scorso, l'area urbana e l'industria Torinese si erano sviluppate lungo gli assi delle linee ferroviarie. Lungo le ferrovie un tempo si distribuivano molte fabbriche e magazzini, mentre ora la maggior parte di questi luoghi sono in disuso.

Le basi del progetto comunale furono poste dal Piano Regolatore Generale (PRG) del 1993 e approvato in Regione nel 1995. Redatto dagli architetti Vittorio Gregotti e Augusto Cagnardi, il Piano si poneva come obiettivo la trasformazione della vecchia area del passante ferroviario in una spina dorsale cittadina, potenzialmente in grado di sostenere l'intero assetto urbanistico della città.

Il primo passo, innanzitutto, prevedeva l'interramento del passante ferroviario di Torino, che per buona parte



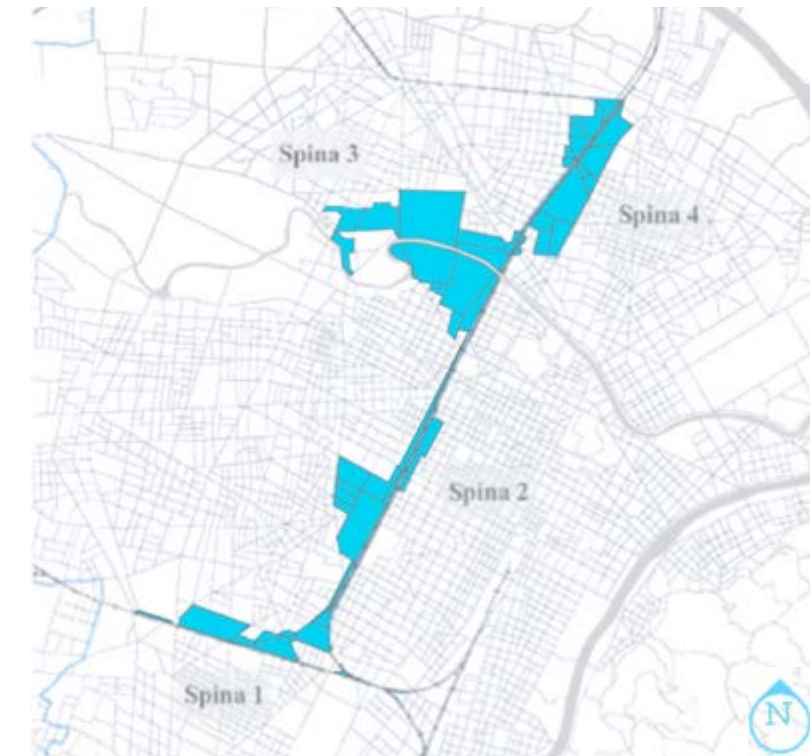
> Pianta piano regolatore Torino 1995 (non in scala)

del suo percorso sarebbe defluito sottoterra, potenziando fra l'altro il sistema di interscambi e aumentando la disponibilità di mezzi pubblici in città. La conseguente rimozione della vecchia ferrovia su strada avrebbe quindi permesso una vasta riqualificazione in superficie, seguendo un progetto da attuare in due passaggi: una nuova e imponente arteria di comunicazione, denominata viale della Spina, avrebbe preso il posto della vecchia ferrovia, connettendo vaste aree a lungo dismesse e fisicamente separate fra loro e realizzando una nuova direttrice nord-sud in posizione baricentrica per l'intera Torino, permettendo fra l'altro anche un nuovo accesso a nord per la città (tramite il collegamento fra

il viale e il raccordo autostradale Torino-Caselle, all'altezza di corso Grosseto);

- la copertura del passante avrebbe incentivato una massiccia riorganizzazione degli spazi urbani circostanti, con l'insediamento di nuovi servizi pubblici e privati, attività terziarie, parchi, residenze, collegamenti viari, ecc.

Data la vasta portata dei lavori, che interessano molteplici quartieri e circoscrizioni di Torino, il progetto fu scandito in quattro ambiti di trasformazione urbana, noti rispettivamente con i nomi di Spina 1, Spina 2, Spina 3 e Spina 4, che definiscono nello specifico le zone di intervento lungo il percorso della Spina Centrale.



> Posizionamento delle circoscrizioni di Torino

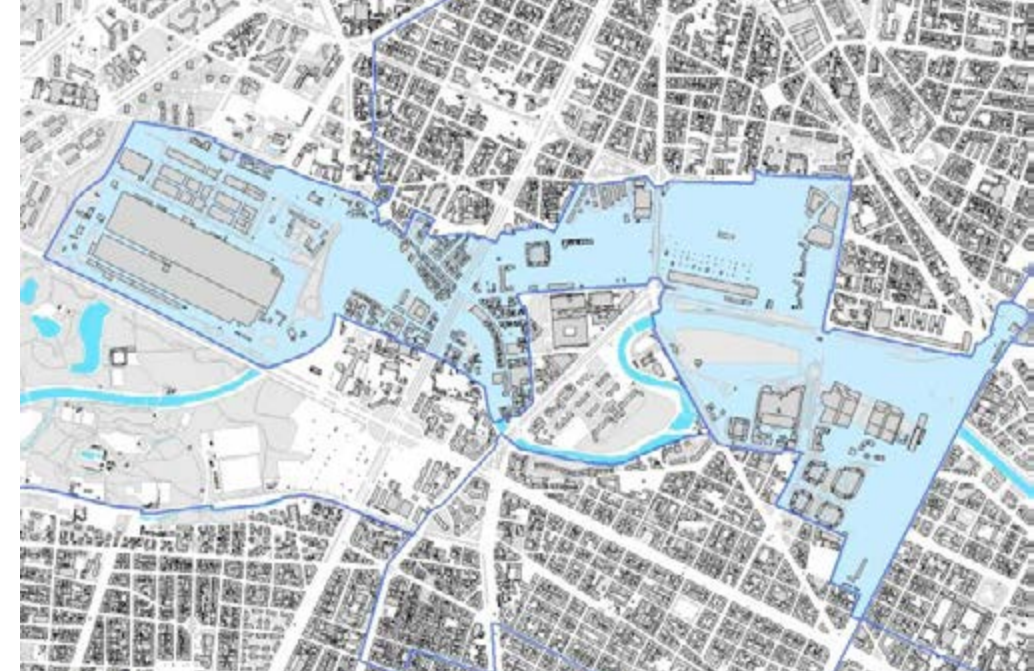
Spina 1 è l'area caratterizzata dal passaggio delle ferrovie da tre direzioni. In questa zona sono stati costruiti alcuni edifici residenziali. Il viale in Corso Castelfidardo è dotato di piste ciclabili. La fontana situata nel mezzo della strada, progettata da Mario Merz, è già diventata il simbolo della riqualificazione della città.

Spina 2 è un nodo della cultura e dei trasporti, le OGR appartengono a questa zona. Ci sono altre strutture come l'università, il teatro, galleria d'arte moderna, Palazzo di Giustizia, alcuni servizi sportivi, una nuova stazione ferroviaria ed un grattacielo progettato da Renzo Piano attualmente in costruzione.

Spina 3 è l'area più grande, è anche il luogo in cui la ferrovia passa sotto il fiume Dora. Questa zona è tracciata con funzioni commerciali. La maggior parte degli edifici previsti nella zona sono già costruiti: il Centro Commerciale Dora, il parcheggio, l'Art Hotel Olympic e altri edifici. Gli esterni, i monumenti e gli arredi urbani della zona sono stati progettati da Andreas Kipar e altri designer.

Spina 4 è quasi al confine della città, vicino a terreni agricoli: sarà una delle principali porte di Torino. Qui sorgeranno aree residenziali, insieme al Parco del Sempione.

> a partire dall'alto:
- l'area della spina 1 di Torino
- l'area della spina 2 di Torino



> a partire dall'alto:
- l'area della spina 3 di Torino
- l'area della spina 4 di Torino

4.3 SPINA2 LANDMARK

La Spina 2 è un punto strategico di Torino poiché può essere raggiungibile da diversi quartieri della città in modo semplice grazie alle linee autobus, treno e metropolitana, oltre che con l'automobile, in bicicletta e a piedi. A differenza del centro barocco della città, saturo di edifici, qui ci sono innumerevoli spazi in disuso come vecchie fabbriche e aree ferroviarie. Non solo le OGR sono un luogo ideale al recupero, possiamo trovare altri esempi di lavori già effettuati o in progetto quali:

- Nuova stazione di Porta Susa

La stazione ferroviaria è una galleria urbana con un enorme volume, con orientamento nord-sud. Lo spazio è composto da un tunnel con copertura in acciaio e volta in vetro, che è lunga 385 m larga 30 m, l'altezza è variabile da 3 a 12 m dalla strada. La volta è un simbolo della città contemporanea e sottolinea l'esistenza di un passante ferroviario sotterraneo. La volta in vetro, con superficie di 15.000 mq, è dotata di un impianto fotovoltaico che dà una potenza di 765 kW. La capacità

> La Nuova stazione di Torino Porta Susa



di produzione di energia elettrica è di circa 680.000 kWh. Dal punto di vista urbanistico la stazione è un elemento monodimensionale, ma in scala architettonica è divisa in tre dimensioni. La distribuzione delle funzioni è lungo lo stesso asse della volta, ma a diversi livelli, biglietterie, negozi, ristoranti, bar e le terrazze sono collegate da numerose scale e scale mobili. Per quanto riguarda il trasporto, i treni passano a quota -10 m dalla stazione mentre la metropolitana a -20 m.

- Grattacielo San Paolo

Chiamata anche Torre Intesa SanPaolo, sarà il quartier generale del gruppo bancario Intesa Sanpaolo, che attualmente è ancora in costruzione. Il grattacielo è stato

progettato dall'architetto Renzo Piano. Il piano iniziale era di fare un palazzo alto 200, ma considerando la sua vicinanza al centro storico, questa altezza è stata ridotta fino a 167,25 m, in modo che la Mole Antonelliana rimanesse il famoso punto di riferimento torinese, con 0,25 m più alto del nuovo grattacielo. Questa considerazione mostra il rispetto nei confronti del centro storico col quale il nuovo quartiere viene costruito. Con 37 piani sopra terra e 6 piani sotto, il grattacielo ha una disposizione multifunzionale in direzione verticale. Nei primi livelli ci saranno bar e ristorante, dall'8° al 31° ci saranno uffici e dal piano terra ai piani interrati saranno situate: una sala conferenza, vari servizi e parcheggi. La struttu-

> Grattacielo San Paolo, modello del progetto che sarà completato a metà del 2015



ra dell'intero edificio è composta da due parti, una struttura in acciaio e un'altra in cemento armato rinforzato. Dato che la sala conferenze è situata sotto il corpo principale del grattacielo, per evitare che dei pilastri comparissero al suo interno, è stato costruito un anello esterno di enormi pilastri per garantire la medesima portata strutturale. Il grattacielo si porrà come punto di riferimento nello skyline della città di Torino.

- Palazzo di Giustizia Bruno Caccia

Nel 1985, il Consiglio Comunale ha deciso di riunire più di venti sedi giudiziarie in un edificio. Il grande palazzo è un unico edificio, che occupa una superficie di circa 60.000

mq. Gli architetti hanno deciso di utilizzare mattoni, pietre e rame come materiali di facciata, poiché materiali tradizionali dei palazzi torinesi. Per diminuire l'impatto visivo e portare il maggior quantitativo possibile di luce all'interno sono state realizzate ampie vetrate sulle facciate.

- Ex carcere di Le Nuove

Il carcere venne costruito nel periodo che va dal 1857 al 1869 e prese il nome "Le Nuove" perché sostituisce vari penitenziari. L'ex carcere porta una pesante storia del secolo, ha mantenuto soldati della guerra del 1915-18, i lavoratori partigiani arrestati nei due anni antifascisti, numerosi prigionieri ed ebrei nel corso della Seconda

> a partire dall'alto:
- Palazzo di Giustizia Bruno Caccia
- Ex Carcere di Le Nuove



Guerra Mondiale. A partire dal 1980 il carcere andò man mano svuotandosi per finire sostituito da un nuovo carcere costruito alla periferia di Torino. La superficie totale occupa 37.634 m², delimitata da solide mura di 5 metri di altezza ed è stato presentato un nuovo piano di riutilizzo di questo edificio che prevede di dare una nuova vita al carcere attraverso nuove funzioni quali archivi, uffici e un museo.

- Edisu residenza per studenti (ex villaggio olimpico i media)

Questo complesso residenziale dedicato alla sistemazione di atleti è stato costruito per i Giochi Olimpici Invernali del 2006, ma dopo l'evento la destinazione d'uso

dell'edificio è stata rivista e orientata a residenza universitaria. Il complesso è costituito da quattro edifici separati, due dei quali con sei piani e altri due con dieci piani fuori terra, ci sono due livelli sotterranei utilizzati come parcheggio e area di stoccaggio. Il residence è dotato di sale studio, mense, cucine, sala computer, palestra e altri servizi. I materiali di costruzione sono percepibili come quelli moderni, facciate sud e tetti sono installati con ombrelloni orizzontali.

- Campus del Politecnico di Torino

È la sede centrale del Politecnico di Torino, la più grande tra tutti i campus del Politecnico distribuiti nella città e nella regione. Qui è concentrata la maggior parte

> a partire dall'alto:
- Edisu residenza per studenti
- Campus del Politecnico di Torino



delle attività didattiche e di ricerca, motivo per cui il campus è chiamato la Cittadella del Politecnico. Il campus è diviso in due settori dalla strada di Corso Castelfidardo, il complesso al settore est è stato costruito nel 1958, in sostituzione di uno stadio che è stato costruito nel 1911. Il settore ovest invece è il risultato di una serie di operazioni costruttive e di riutilizzo sulla base di un ex complesso industriale. Tra i due settori, sono stati costruiti due edifici a ponte, sostenuti da strutture in acciaio di grandi dimensioni. Questi due edifici diventano un nuovo punto di riferimento della zona per le loro forme eccezionali.

- Iren impianto di energia

Questo impianto di energia appartiene a Iren Energy Corporation, nato con lo scopo di sfruttare il teleriscaldamento per il centro della città. Un aspetto molto moderno è dato alla pianta dal disegno dell'architetto Jean-Pierre Buffi: un alto camino, tre serbatoi di offerta e coperture a vela, tutti realizzati in metalli argentei. Questa funzione è molto importante durante il giorno, e di notte un sistema di illuminazione alleggerisce le superfici dei metalli, rendendo l'architettura piuttosto impressionante.

>Impianto Iren Energia Politecnico





5 LA CATTEDRALE DELLE LOCOMOTIVE

A cura di: Pierfrancesco De Luca

Il tempo ha lasciato il suo segno attraverso trasformazioni che hanno donato a questo luogo una forte memoria di sé stesso. Ciò che rimane è un luogo di fondamentale importanza per l'archeologia industriale.

5.1 LE OFFICINE GRANDI RIPARAZIONI

Le Officine Grandi Riparazioni (OGR) di Torino, edificate in circa un decennio a partire dal 1884, costituiscono un complesso industriale di grande rilievo storico e architettonico, adibito fino agli anni 70 del '900 alla riparazione e al montaggio di locomotive e vagoni. Quando Torino perse il ruolo di capitale e vide diminuire la sua popolazione, si dovette dare una nuova vocazione, quella industriale, grazie ad essa si intensificò anche la crescita demografica della città, passando dai 213.000 abitanti del 1871 ai 336.000 del 1901, fino ai 428.000 del 1911. In conseguenza dello sviluppo demografico, in massima parte dovuto al saldo migratorio positivo, la cinta daziaria del 1853, un vero e proprio muro alto due metri, fu abbattuta nel 1912 e spostata quasi ai confini del territorio comunale. Negli anni ottanta dell'Ottocento che sorsero alcuni tra i più importanti stabilimenti della storia manifatturiera di Torino: tra le officine meccaniche e metallurgiche, Nebiolo, le officine Savigliano, Ansaldo, Moncenisio, Ferriere Piemontesi, Emanuel, Elli e Zerboni, i primi grossi cotonifici come la Mazzonis, Valdocco, Wild e

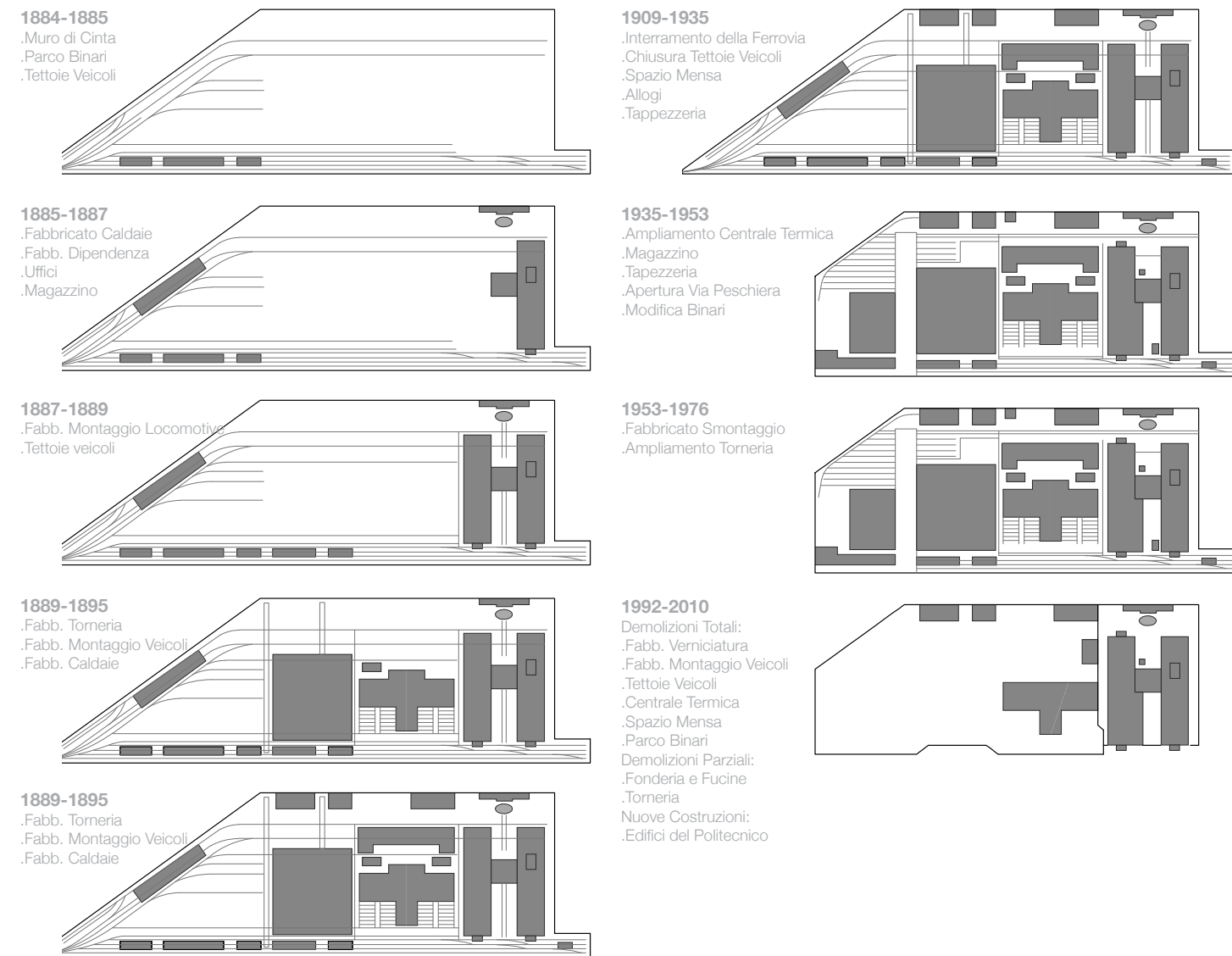


> Foto storica Ogr Torino, 1910

Abegg, oltre ad alcune concerie di dimensioni ragguardevoli. Accanto a queste fabbriche, ai margini della città urbana, nacquero diversi borghi favoriti dalle famiglie operaie che vivevano nell'area centrale e si trasferirono fuori cinta, per il minor costo dei generi non soggetti al dazio, per gli affitti meno cari richiesti oltretutto per abitazioni più recenti e, infine, per la vicinanza al posto di lavoro.

Sul finire dell'Ottocento, quando le OGR entrarono in funzione, Torino si stava finalmente avviando verso uno sviluppo accelerato, grazie al salto di qualità reso possibile da due fattori: il ciclo espansivo internazionale destinato a durare fino al 1907, e la soluzione del problema energetico, con l'avvento

> Evoluzioni delle OGR nel tempo - da 1884 al 2010



dell'energia elettrica. Le OGR rappresentavano, a inizio Novecento, il più grande stabilimento produttivo di Torino, una sorta di crogiolo delle operazioni meccaniche e di carrozzatura. Anche se la frontiera tecnologica si stava velocemente spostando verso la produzione di automobili, velivoli e l'industria del cinema, le Officine ferroviarie continuavano a rappresentare un polo di assoluto rilievo per la formazione e il consolidamento delle abilità professionali richieste anche dalle produzioni più raffinate.



> Ingresso OGR allo stato attuale
> Nella pagina seguente:
Interno delle Officine Grandi Riparazioni



5.2 FORME E FUNZIONI PER L'INDUSTRIA

Pur se poche sono state le modifiche che hanno interessato il complesso delle Officine Grandi Riparazioni rispetto il progetto di fine Ottocento, ben più numerose e significative sono state le trasformazioni legate ai tipi di lavorazione effettuati all'interno. L'evoluzione tecnologica ha determinato un profondo cambiamento non solo dei rotabili ferroviari, ma anche delle macchine utensili utilizzate per le riparazioni: le officine nascono con due grandi motori a vapore, uno per la Torneria e l'altro per il Reparto Calderai, che trasmettevano il moto alle singole macchine utensili mediante trasmissioni a cinghia, in parte in cunicoli praticabili e in parte con alberi e pulegge aerei che correvano per tutta la lunghezza dei fabbricati. Per quanto riguarda il materiale da riparare, le Officine nacquero come due entità distinte: una destinata alla riparazione delle locomotive e l'altra per i veicoli. La zona centrale, tra le due Officine, ospitava i magazzini e le lavorazioni comuni: la Torneria, le Fonderie, le Fucine e la centrale termica.

Il complesso del 1887, destinato al montaggio loco-



> Foto storica: Linea di montaggio delle locomotive

motive e ai calderai, è stato il cuore delle Officine sia dal punto di vista architettonico sia per la centralità delle lavorazioni effettuate. Ciascuno dei due bracci principali del reparto, caratterizzato da una pianta ad H, aveva tre navate lunghe 183 metri. Quella centrale, più bassa, ospitava il carro trasbordatore che nel capannone montaggio correva per tutta la lunghezza del fabbricato distribuendo le locomotive nei 64 binari di lavoro e fu poi allungato per consentire l'introduzione delle locomotive elettriche E 431 ed E 432. Il carro del Reparto calderai, invece, aveva un percorso più breve ed era più piccolo, perché doveva distribuire sui binari solo le caldaie alloggiare sopra appositi carri a sella. A un'estremità entrava

nel cosiddetto "duomo" che, con i suoi 15 metri di altezza, sovrastava tutte le altre costruzioni e ospitava l'imponente chiodatrice idraulica per le caldaie, sostituita in seguito da martelli pneumatici decisamente più maneggevoli¹.

Il Reparto locomotive per 30 anni ha riparato soltanto macchine a vapore che venivano smembrate nel capannone montaggio. Le sale con le ruote erano inviate in Torneria, le altre parti alle diverse lavorazioni, mentre le caldaie passavano all'adiacente Reparto calderai dove venivano completamente smantellate per venir poi ricomposte nel "duomo", di altezza tale da consentire di rizzare la caldaia in verticale per la chiodatura idraulica. Tra le locomotive a vapore sottoposte

> Foto dell'interno del "duomo" delle Ogr allo stato attuale

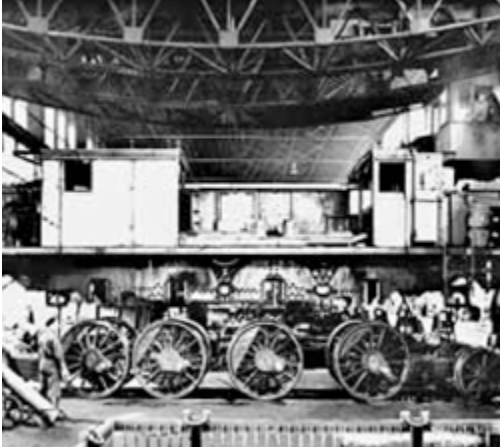


alla “Grande riparazione” le più grandi furono le 685 e fino agli anni '20 la lavorazione per ciascuna unità era in media di 8 settimane. Qui vennero montate anche molte locomotive del Gruppo 735 fatte costruire dalle Ferrovie dello Stato durante la prima guerra mondiale negli Stati Uniti e spedite in Italia smontate, via mare. L'ultima locomotiva a vapore riparata effettuò la corsa prova nel mese di dicembre del 1948.

Nel 1902 in Italia inizia la sperimentazione della trazione elettrica trifase e, fra 1917 e 1922. L'Officina di Torino si prepara alla “Grande riparazione” di questi nuovi mezzi così diversi dalle locomotive a vapore; alcuni binari del capannone montaggio vengono pertanto

dotati di fosse calamotrici per lo smontaggio verso il basso dei motori delle E 550, 551 ed E 431, una parte del fabbricato Calderai viene trasformata in Avvolgeria per il rifacimento degli avvolgimenti dei motori di trazione e il locale Dipendenze viene adattato per gli interventi sulle apparecchiature elettriche. Dopo la seconda guerra mondiale, le locomotive trifase vengono progressivamente sostituite con quelle a corrente continua; il reparto continuerà a lavorare sulle locomotive fino al 1965, proseguendo poi la manutenzione dei soli motori fino ai primi anni '70. Le Nuove Officine fin dalle origini hanno ospitato al loro interno centri di riparazione specializzati per servire i Depositi Locomotive e le

> Foto storiche montaggio delle locomotive, dal 1902 al 1970.



“squadre rialzo” con la fornitura di particolari revisionati, in modo da consentire una veloce sostituzione dei pezzi deteriorati, anziché dover attendere i tempi della riparazione: per questo furono creati, all'interno della Torneria, un centro riparatore per la ricercatura e la tornitura delle “sale montate” e, all'interno delle Fucine, un centro per la ricostruzione delle molle a balestra che in seguito si è specializzato nelle molle elicoidali. Alla fine degli anni '50, con l'importante espansione della trazione elettrica a corrente continua, il progressivo abbandono della trazione trifase e lo sviluppo dei mezzi leggeri, le Officine vengono unificate, assumono la dicitura di OMR (Officina Materiale Rotabile) ed eseguono la “Grande ripara-

zione” delle carrozze, abbandonata nei primi anni '60, e quella delle automotrici termiche con i relativi rimorchi, esclusi i motori. Negli anni '70, infine, inizia anche quella delle elettromotrici FS costruite prima del 1960 (motori esclusi), mentre i loro rimorchi venivano già riparati da un lustro. Nei primi anni '70 le Ferrovie dello Stato ipotizzano la progettazione di quattro nuove Officine in diverse città d'Italia. L'OMR di Torino cambia nuovamente il nome (dal 1974 si chiama OGR) e si prospetta l'utilizzo per la “Grande riparazione” di elettromotrici, che però non ha seguito. A metà degli anni '70 sembra che le Ferrovie siano intenzionate a riqualificare l'impianto: viene ampliata la Torneria, e si avviano studi tesi a miglio-

> Foto storica del montaggio di una locomotiva, 1970 circa.



rare la produttività e l'ambiente di lavoro di pannellisti e verniciatori. Del 1979, infine, è l'ipotesi di riuso del reparto ad H come sede espositiva del Museo Ferroviario Piemontese. Nonostante questo fermento di idee, a fine aprile 1992, con la riconsegna all'esercizio dell'automotrice ALn 663 1160, l'attività centenaria dell'Officina Grandi Riparazioni di Torino termina. Oggi, dove una volta sostavano i rotabili in attesa di riparazione, scorre il traffico del "nuovo" corso Castelfidardo.

> 1 Fonte: Angelo Nascimbene. (2011), 105 anni di treni, Museo Torino Speciale OGR, Gennaio 2011, Torino.

> Stampa per la produzione
> nella pagina successiva: vista aerea del complesso delle Ogr allo stato attuale.



5.3 MORFOLOGIA ARCHITETTONICA: SPAZIO E FUNZIONI PER IL PROGETTO

L'edificio, concepito per contenere un sistema di funzioni e attività con una corretta comunicazione tra gli spazi, ha un'inconfondibile forma ad "H" e occupa una superficie di quasi 30.000 metri quadrati, di cui 20.000 coperti, tra corso Castelfidardo e via Borsellino, e costituisce uno dei grandi tasselli della trasformazione di Spina 2. Ciascuna delle due maniche principali delle OGR ha una superficie di circa 9.000 metri quadrati e presenta un impianto generale a tre navate, suddivise da colonne in ghisa; la navata centrale è alta, al colmo, 12,6 m, mentre quelle laterali presentano un'altezza di 16,8 m. Le due ali sono collegate fra loro, a circa metà della loro estensione, dal "transetto", composto da un corridoio lungo 40 m e alto 10,8 m, al quale sono affiancate due maniche dette "dipendenze", aventi larghezza complessiva di 40 m. Le OGR sono definite anche come la Cattedrale del Lavoro per la loro particolare architettura. Le pareti esterne di entrambi i fabbricati sono rivestite da un paramento polimaterico, costituito da filari di conci in pietra di Borgone tagliati irregolarmente e intervallati da strati di mattoni rossi.

> Le officine Grandi Riparazioni



I corpi principali sono composti da due livelli e ogni livello ha una fila di finestra di dimensioni diverse. Le pareti laterali esterne presentano delle decorazioni in mattoni tra i due livelli e sotto la grondaia, anche tutte le aperture sono circolate da mattoni. Le facciate principali che si affacciano sulle strade sono tutte e quattro simili, a differenza dei frontoni. A questi è stato aggiunto un elemento architettonico comune agli edifici industriali piemontesi di quel tempo, che è un'apertura a forma circolare. Internamente la struttura è molto diversa dall'esterno, sono presenti delle colonne in ghisa che reggono le grandi finestre, e delle strutture reticolari, anch'esse in ghisa che sorreggono il tetto, che un tempo era in mattoni ma oggi

parte di esso è stato sostituito con pannelli in acciaio. tutti gli elementi in ghisa, sono stati progettati solo a scopo strutturale per non essere di intralcio alla produzione industriale, infatti non è presente nessuna decorazione. Gli spazi interni sono molto illuminati da luce naturale, grazie alle grandi finestre presenti sulle pareti laterali, per consentire ai lavoratori di operare con le macchine avendo una buona luce. Nell'ala nord, è stata inserito un doppio spazio molto importante chiamato "Duomo", è una sala rettangolare di 20 m di lunghezza per 15 m di larghezza con soffitto alto 19,2 m dal suolo, superiore a qualsiasi tetto delle OGR. Questo spazio è stato concepito per alzare e assemblare le caldaie dei treni a

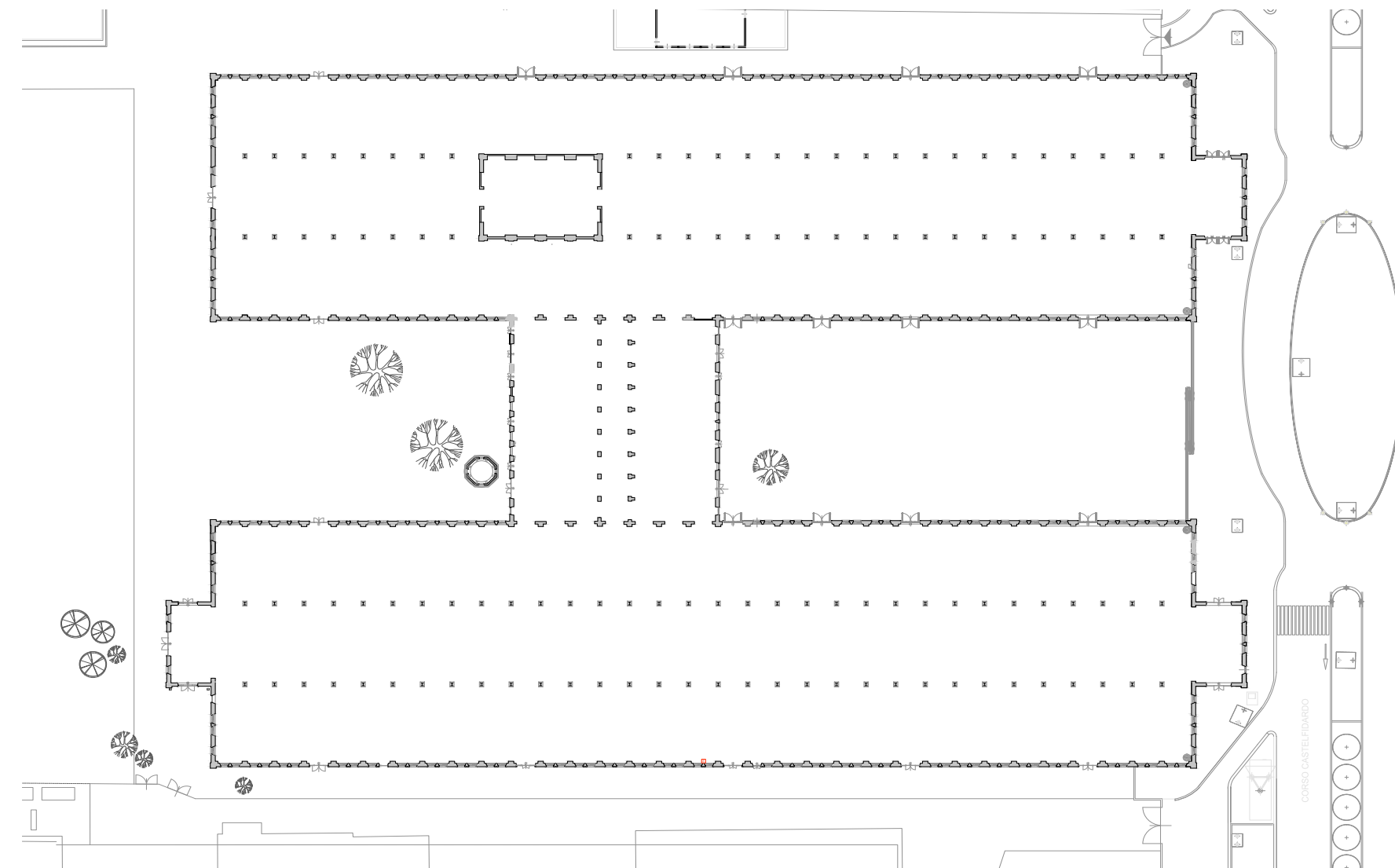
> Le officine Grandi Riparazioni, vista dell'interno allo stato attuale

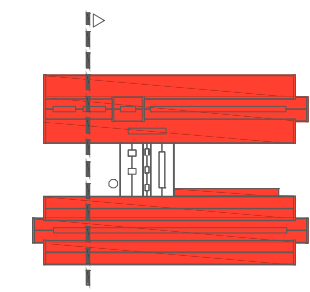
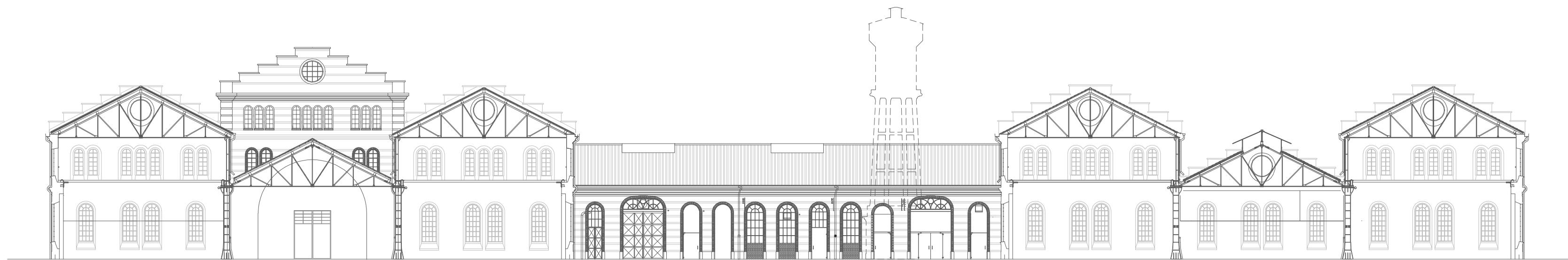
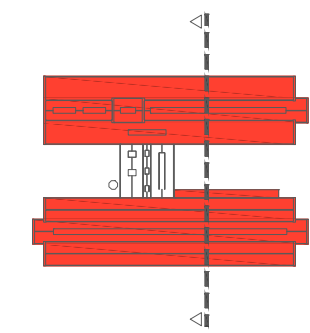


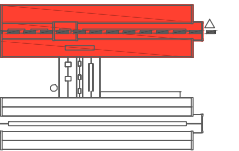
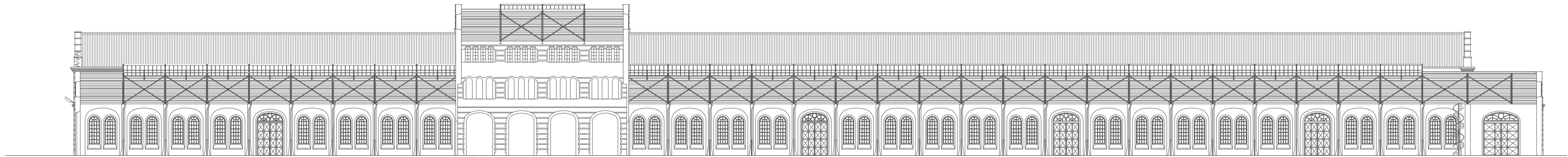
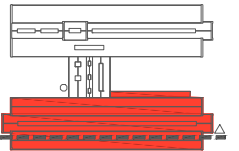
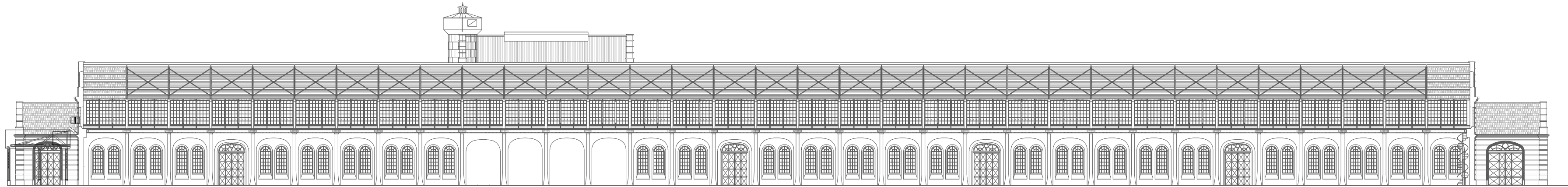
vapore, in modo che l'operazione di bullonatura idraulica potesse essere fatta in modo semplice. La struttura delle OGR non ha mai subito cambiamenti strutturali rispetto l'originale se non delle semplici pareti separatorie rimovibili facilmente, esse rimangono una delle più spettacolari officine in Italia, sia per la loro storia, sia per la loro conformazione architettonica tipica di quei tempi.



> Le officine Grandi Riparazioni, vista dell'interno allo stato attuale







5.4 ALLESTIMENTI PASSATI

Il riutilizzo delle Officine Grandi Riparazioni ha interessato il governo e molti architetti da quando è stata dismessa nel 1970. Nel 1979 ci fu un'ipotesi di riutilizzare la fabbrica dalle dimensioni eccezionali come museo piemontese della ferrovia ma non ha portato a nulla. Nel 2002 il Comune di Torino ha organizzato un concorso per chiedere un progetto di trasformazione per Le OGR. Queste dovevano accogliere eventi e altre attività culturali aperte al pubblico. Infine Studio Baietto Battiato Bianco e Studio Gritella vincono il concorso con un progetto di restauro e di un piano di progetto di riutilizzo. Purtroppo in quel momento il comune non aveva tra le sue priorità la ristrutturazione delle OGR né il bilancio lo consentiva. Nel 2007 una proposta del Guggenheim Foundation proponeva di usare Le OGR come nuovo quartier generale europeo dopo quello di Venezia. Il nuovo museo avrebbe potuto portare a Torino un sacco di vantaggi e una promozione per la città di dimensione globale. Ma alla fine il risultato della negoziazione è stato negativo.

Nel 2007 Ferrovie dello Stato, il proprietario delle

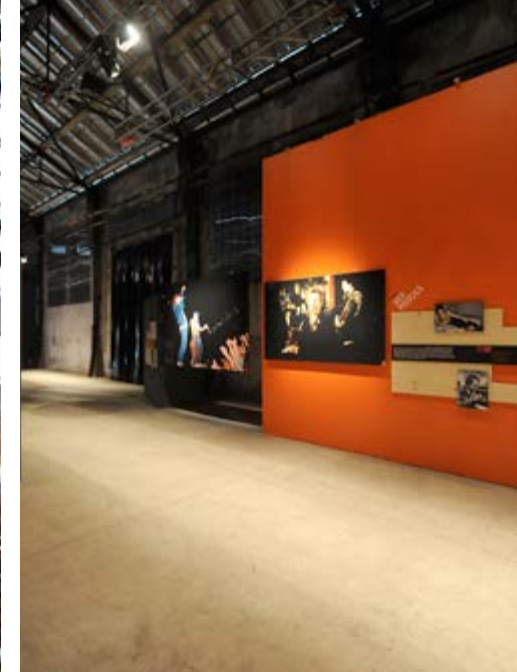
> allestimento "Fare gli italiani"



OGR, ha concesso l'usufrutto delle officine alla città di Torino. Dopo il restauro parziale nel 2008 una parte delle magnifici spazi di OPG ha portato all'apertura al pubblico per la prima volta dal 1990. Nel 2009 un nuovo concorso è stato lanciato per il grande evento di Torino: il 150° anniversario dell'Unità d'Italia. Il concorso per la progettazione di servizi per eventi comprendeva anche la progettazione definitiva delle mostre in programma. Lo studio 5 + 1AA Studio Associato Pession e altre due società di ingegneria ha vinto il concorso. Il 150° anniversario coinvolge una serie di eventi organizzati a Torino. Le mostre realizzate nelle OGR sono: Fare gli italiani, Stazione futuro, Il futuro nelle mani. Oltre alle mostre

è stata progettata un'area dedicata a workshop didattici e convegni rivolti alle scuole. Nel 2012 un nuovo scenario è stato aperto con la Fondazione CRT che ha deciso di costruire all'interno delle OGR il Consorzio CRT. Nello stesso anno si è svolta la mostra "Volare". Nel settembre del 2013 si è svolta la mostra fotografica "Transformers": ritratti di musicisti che hanno cambiato la storia della musica dagli anni Cinquanta fino ai giorni nostri, da Elvis Presley ai Daft Punk.

> allestimenti delle mostre "Volare" e "Transformers"





6 SCENARIO

La visione finale di questo progetto restituisce le OGR alla collettività, trasformandole in un polo culturale da dove la città riparte, spinta dai suoi recenti mutamenti, verso nuove frontiere: la memoria di un passato molto recente che rischia di scomparire, esposizioni sempre diverse, eventi e manifestazioni per tutti e spazi per lavoratori indipendenti.

A cura di: Paolo Cornelli, Pierfrancesco De Luca e Alessandro Trigila

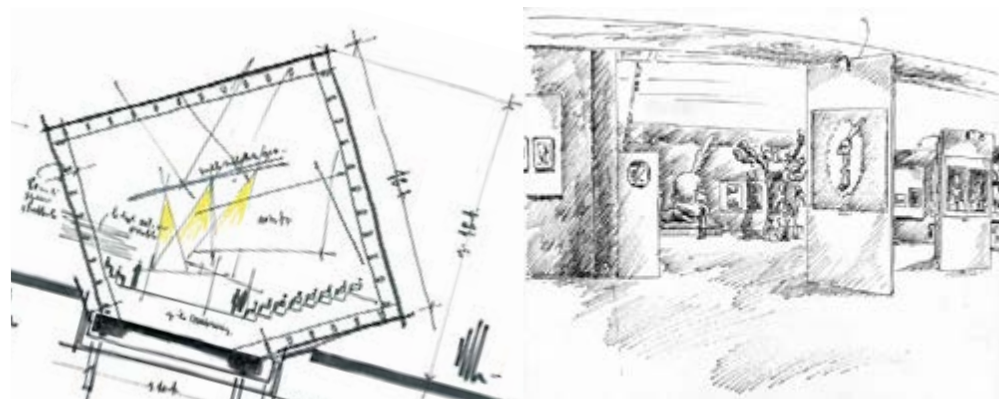
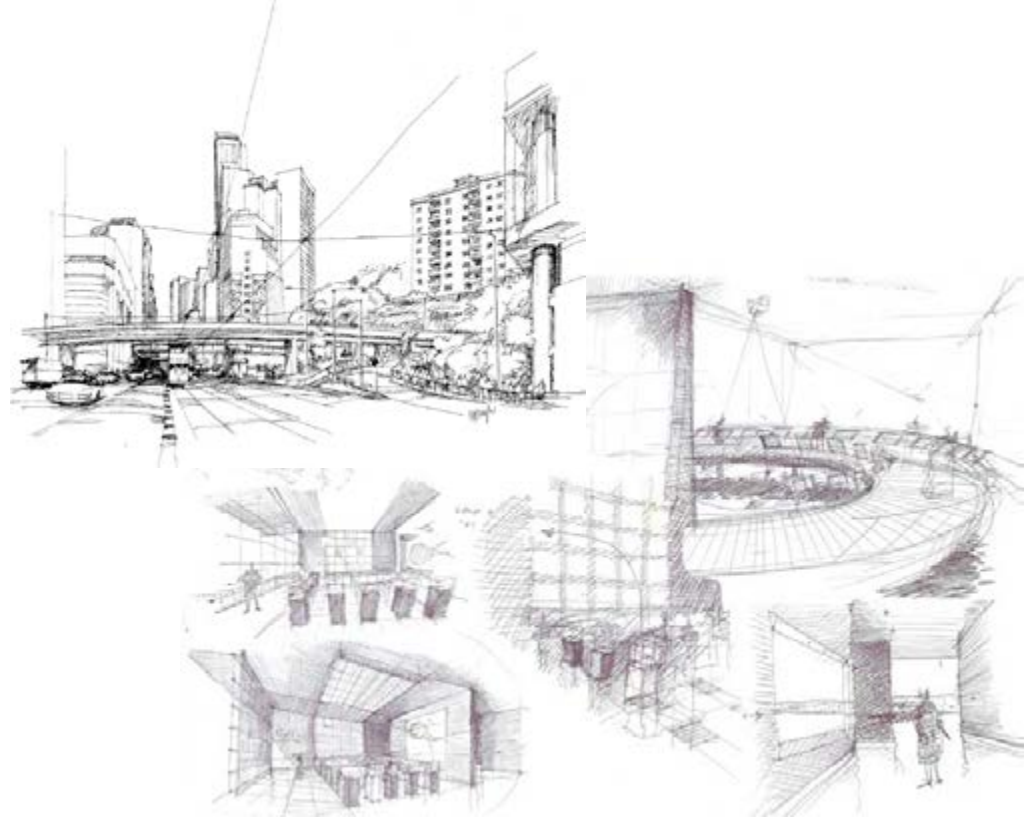
6.1 IL CENTRO CULTURALE

Le Officine Grandi Riparazioni sono state per Torino un ragguardevole punto di riferimento contribuendo alla diffusione e allo sviluppo dell'industrializzazione e della mobilità del Paese.

Cosa succederebbe all'interno del quartiere Spina2, e più in generale alla città di Torino, se un grande spazio come le OGR venissero recuperate e sfruttate in un'ottica contemporanea offrendo nuove funzioni educative, sociali e diverse prospettive di utilizzo?

Si verrebbe a creare un luogo sfruttabile a 360° mantenendo viva la sua memoria storica, facendo rivivere emozioni e sensazioni che si credevano ormai dimenticate, creando nuove possibilità per l'educazione e per le nuove frontiere lavorative.

La visione finale di questo progetto restituisce le OGR alla collettività, trasformandole in un polo culturale da dove la città riparte, spinta dai suoi recenti mutamenti, verso nuove frontiere: la memoria di un passato molto recente che rischia di scomparire, esposizioni sempre diverse, eventi e manifestazioni per tutti e spazi per lavoratori indipendenti.



L'allestimento punta sulla valorizzazione della storia delle OGR e della cultura industriale della città.

Il vasto spazio interno, circa 20000 mq, è diviso in tre aree: Permanente, Temporanea e Spazi Creativi.

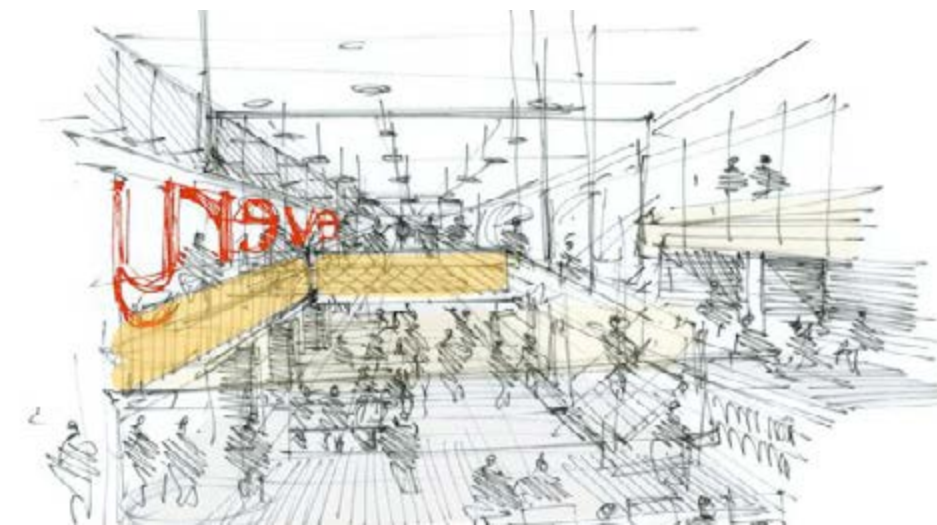
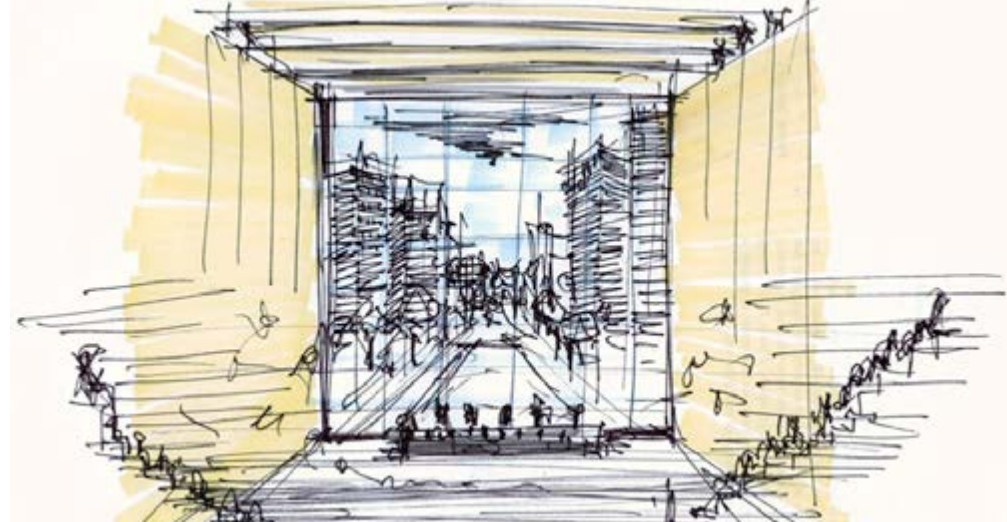
L'esposizione permanente racconta attraverso immagini, video, oggetti, macchine e suoni la vita delle OGR.

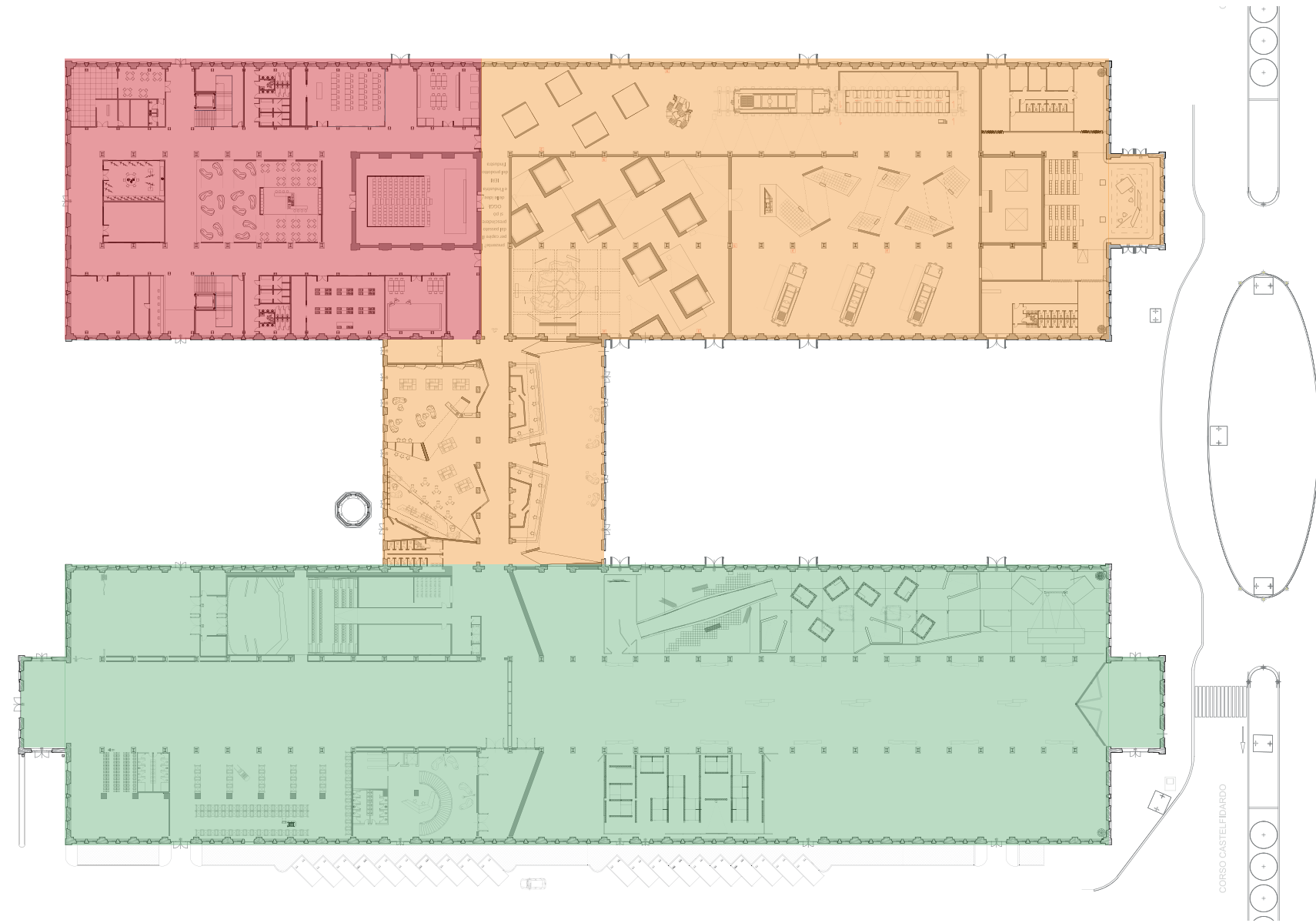
Il percorso parte dalla loro fondazione, passando attraverso le varie evoluzioni che hanno subito, fino a raccontare quello che sono oggi. L'obiettivo è quello di far rivivere al visitatore la realtà del luogo nei suoi anni di attività attraverso i temi della locomotiva, del viaggio e dello scambio culturale che ne è derivato.

L'area dedicata alle esposizioni temporanee occupa un vasto spa-

zio, attrezzato con pareti mobili, in grado di accogliere diverse mostre, di breve durata, in contemporanea. Sempre in quest'ala, è presente un auditorium con annesso uno spazio eventi e un grande magazzino per lo stoccaggio del materiale.

Ad un piano superiore, ci saranno gli uffici per la gestione delle Ogr. La terza area è quella dedicata agli Spazi Creativi. Lo scopo è quello di affiancare attività espositive ad attività di laboratorio connesse alle mostre, ma anche di realizzare ambienti adatti ad ospitare laboratori, workshop, start up e spazi per il co-working.





- AREA PERMANETE
- AREA TEMPORANEA
- SPAZI CREATIVI

6.2 CASI STUDIO

Nelle pagine seguenti analizzeremo una serie di esempi, selezionati fra tutti quelli osservati, secondo alcune caratteristiche: luoghi adibiti ad ospitare mostre permanenti o temporanee oppure edifici contenenti spazi creativi.

Nel grafico concentrico a destra sono collocati i modelli presi in considerazione a seconda della maggiore o minore presenza di tutte e tre le destinazioni d'uso.

Come si può notare, il Mart e l'International Centre for the Arts sono quelli che meglio rappresentano il nostro progetto del nuovo allestimento delle OGR, poiché possiedono simultaneamente le tematiche della mostra permanente, di quella temporanea e degli spazi creativi e laboratoriali. Nelle pagine

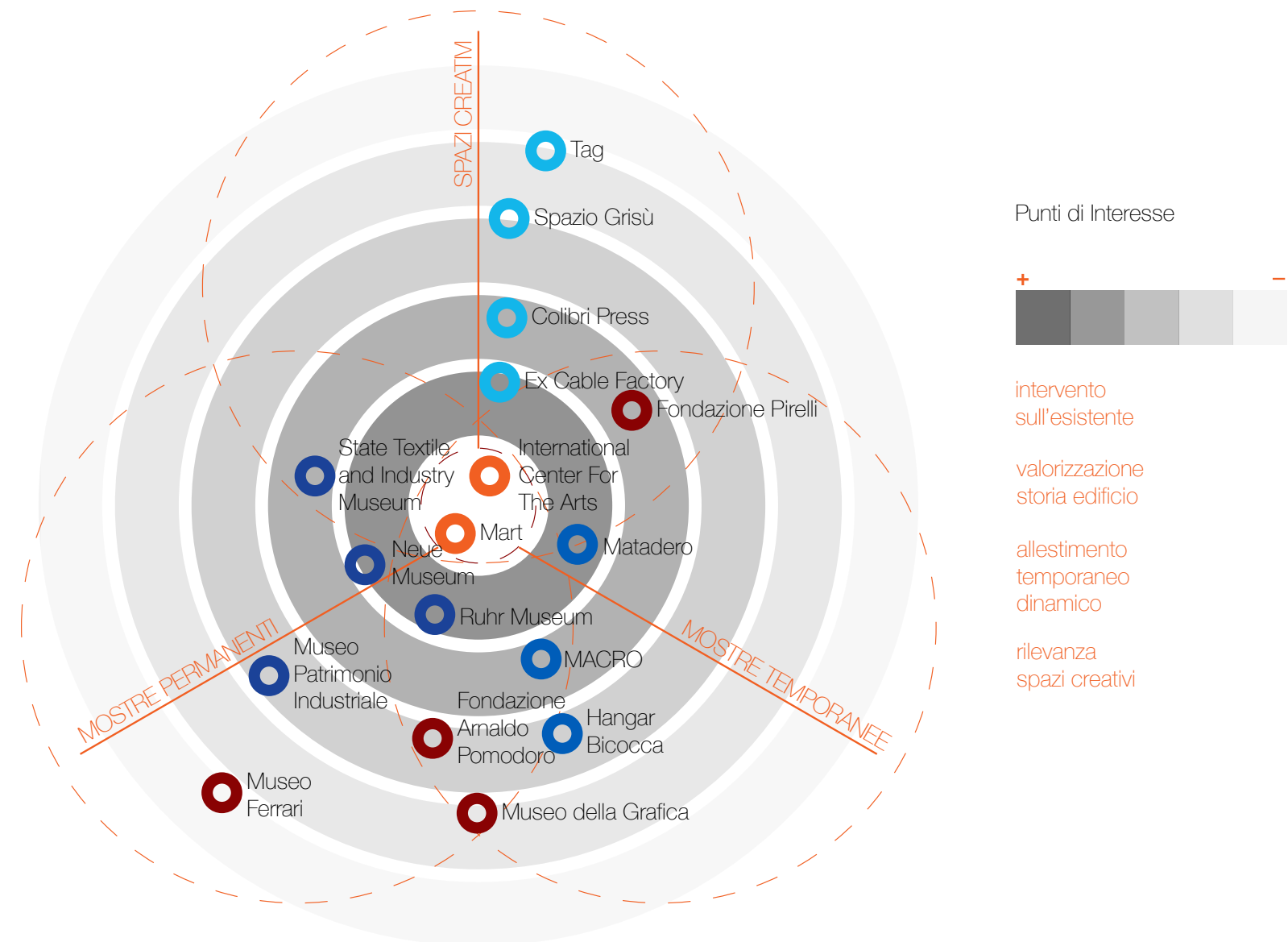
seguenti analizzeremo una serie di esempi, selezionati fra tutti quelli osservati, secondo alcune caratteristiche: luoghi adibiti ad ospitare mostre permanenti o temporanee oppure edifici contenenti spazi creativi.

Nel grafico concentrico a destra sono collocati i modelli presi in considerazione a seconda della maggiore o minore presenza di tutte e tre le destinazioni d'uso.

Come si può notare, il Mart e l'International Centre for the Arts sono quelli che meglio rappresentano il nostro progetto del nuovo allestimento delle OGR, poiché possiedono simultaneamente le tematiche della mostra permanente, di quella temporanea e degli spazi creativi e laboratoriali.

Altri luoghi sono stati presi in esame poiché presentavano elementi d'interesse per le singole tipologie di allestimenti (ad esempio il Neue Museum per la mostra permanente, il Matadero per le mostre temporanee o la Ex Cable Factory per quanto riguarda gli spazi creativi). Altri casi studio, ancora, sono stati selezionati poiché dei dettagli sono stati trovati interessanti e utilizzati come spunti progettuali nonostante avessero pochi punti di contatto col progetto delle Officine Grandi Riparazione sotto il punto di vista tematico.

> Schema dei casi studio presi in considerazione



Progetto: MART

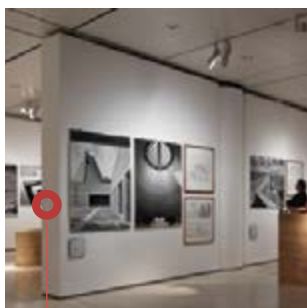
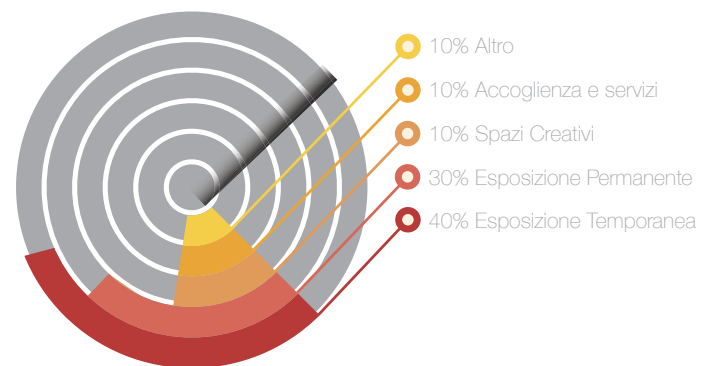
Anno: 2000

Architetto: Mario Botta

Località: Rovereto

Oltre alla mostra permanente, l'attività espositiva si sviluppa su base stagionale e su tematiche specifiche precedentemente individuate, che spaziano da progetti relativi all'Ottocento o al Novecento fino alle istanze più contemporanee, indagando i linguaggi dell'arte e dell'architettura.

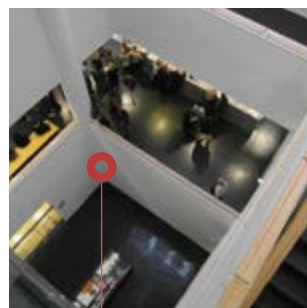
Da quasi 30 anni l'Area educazione del Mart è impegnata a fare del Museo un luogo dove l'arte incontra la formazione. Attualmente, le proposte dell'Area educazione del Mart comprendono oltre 100 progetti, e coinvolgono decine di migliaia di utenti ogni anno.



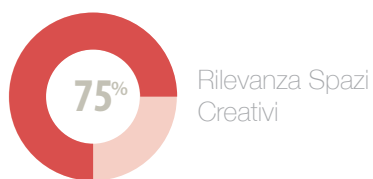
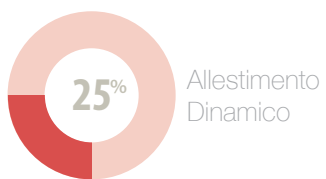
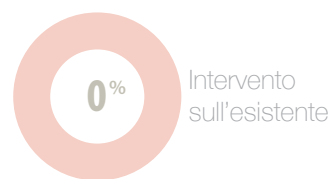
Allestimento permanente



Valorizzazione dell'esistente



Altro



Progetto: International Center For The Arts

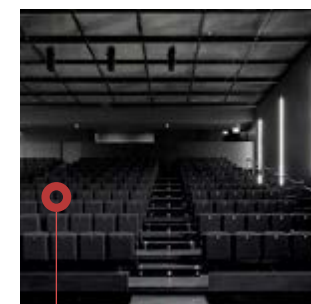
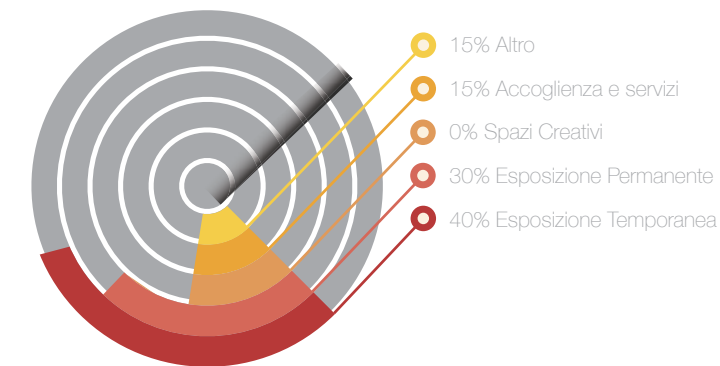
Anno: 2012

Architetto: Pitagoras Arquitectos

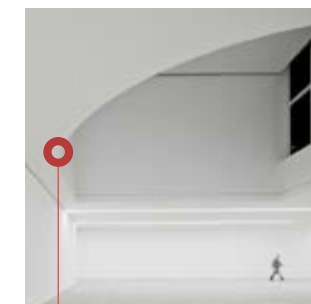
Località: Guimarães

Il progetto comprende tre aree principali 1 una collezione permanente di José Guimaraes , un'area espositiva temporanea (spazio eventi)

2 creative Labs- (uffici di sostegno alle imprese) per l'accoglienza e l'installazione delle attività legate alle industrie creative , permettendo lo sviluppo di progetti di business . 3. Workshops- che supporta le Creatività Emergenti . Sono costituiti da aree di lavoro e vocazione creativa per i giovani creativi in vari settori , nella speranza di sviluppare progetti su base temporanea.



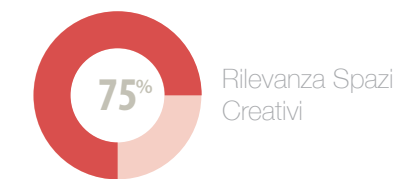
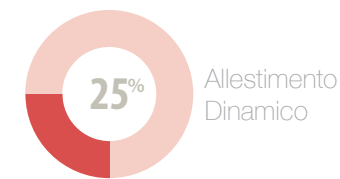
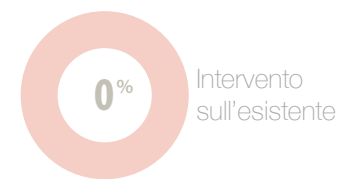
Valorizzazione dell'esistente



Valorizzazione dell'esistente



Valorizzazione dell'esistente



6.3 CASI STUDIO: AREA PERMANENTE

L'indagine relativa ai casi per il progetto dell'Area Permanente si è focalizzato su tre principali fattori: l'intervento sull'esistente, la valorizzazione sia sul piano storico dell'edificio sia per il legame, o contrasto, tra il vecchio e il nuovo.

Proprio per questo, l'analisi mirata si è concentrata su esempi che affrontano in maniera molto interessante il campo dell'allestimento, pensato a favore del carattere architettonico che lo ospita, valorizzando in particolar modo la sua storia, lasciando perfettamente inalterata la realtà culturale (specificare di quali casi stiamo parlando).

Il contrasto fra vecchio e nuovo diviene un forte legame che accentua da un lato l'identità storica dell'edificio e la sua tradizione, dall'altro la cura dell'allestimento contraddistinto dalla conservazione delle parti storiche e dall'inserimento di nuovi elementi, anche a livello materico, che richiamano, senza imitare, componenti del passato.

Questa situazione provoca nel visitatore una forte coscienza atta a preservare la memoria storica dell'edificio e spesso anche delle persone.

RUHR

Costruzione:

Museo della Ruhr

Località:

Germania

Funzione Precedente:

Impianto di lavaggio del carbone della Zeche Zollverein

Architect del nuovo edificio:

HG Merz

Lo spazio e la sua storia

Il cuore industriale della Germania e dell'Europa, meta di milioni di immigranti, terra di lavoro duro e simbolo della potenza industriale tedesca, è una metropoli policentrica, formata da 53 agglomerati urbani per oltre 5 milioni di abitanti di 170 nazionalità diverse. La città è un esempio per molti di convivenza di gente di culture e mondi diversi, di trasformazione delle opportunità economiche in opportunità culturali.

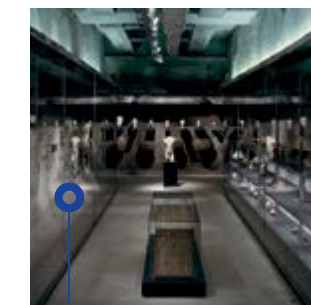
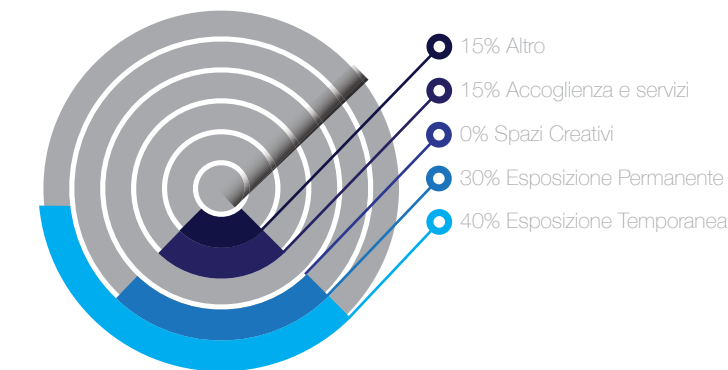


Funzioni e attività sociali:

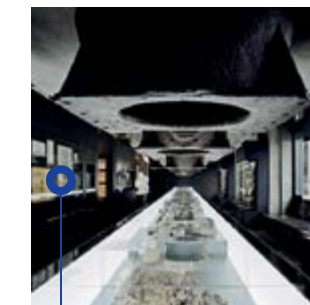
Fino a poco più di vent'anni fa questo spazio era adibito al lavaggio del carbone, era l'emblema della civiltà dell'acciaio, il vanto produttivo dell'intera nazione, e oggi ospita un museo che racconta la storia, l'arte e la natura della regione. Nessuna vera e propria entrata, né aperture verso l'esterno. È così che l'ingresso nella struttura ricorda un po' una discesa agli inferi. Si parte dall'alto e dalla luce e si scende verso il nero del carbone per arrivare alle sezioni dedicate alla ripulitura delle pepite di carbone, al luogo dove queste venivano sistemate per poi essere spedite.

Il museo è disposto su tre piani e raccoglie collezioni piuttosto eterogenee che, a partire dalla preistoria, ricostruiscono la storia, i miti e la

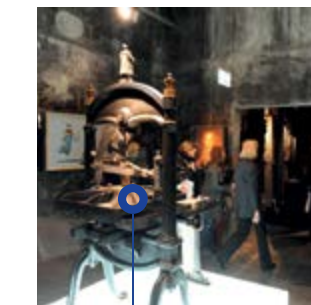
cultura di questa importante regione industriale, dalla natura all'uomo. Minerali, flora e fauna evocano la forza primigenia della natura, statue e resti di architetture del passato si stagliano ad attestare la rivoluzione dell'uomo sulla terra. A fare da sfondo un allestimento scenografico suggestivo, con giochi di luci e ombre.



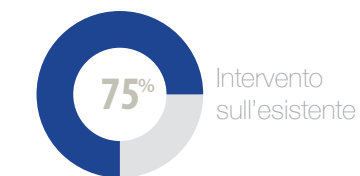
Allestimento permanente



Valorizzazione dell'esistente



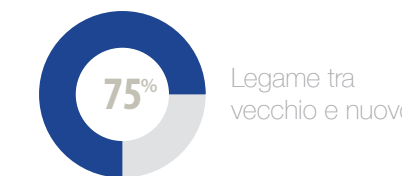
Altro



Intervento sull'esistente



Valorizzazione storia edificio



Legame tra vecchio e nuovo

STATE TEXTILE AND INDUSTRY MUSEUM

Costruzione:

Museo del Tessile e dell'Industria

Località:

Asburgo

Funzione Precedente:

Augsburg Kammgarnspinnerei (AKS)

Architect del nuovo edificio:

Klaus Kada

Lo spazio e la sua storia

Sede del Museo Statale del Tessile e dell'Industria di Augsburg è la ex fabbrica di filati Augsburg Kammgarnspinnerei (AKS). La Augsburg Kammgarnspinnerei, fondata ne 1836, essa è stata una delle aziende tessili storiche di Augsburg. La città tedesca di Augsburg, infatti, è stata uno dei centri più importanti del settore tessile in Europa. Nel 1986 l'azienda contava ancora 680 impiegati, ma purtroppo, colpita anch'essa dalla crisi del tessile, ha interrotto la produzione nell'aprile del 2004.



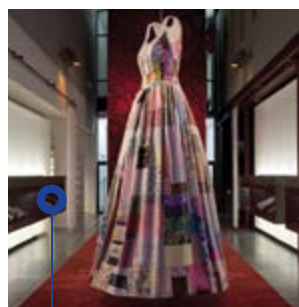
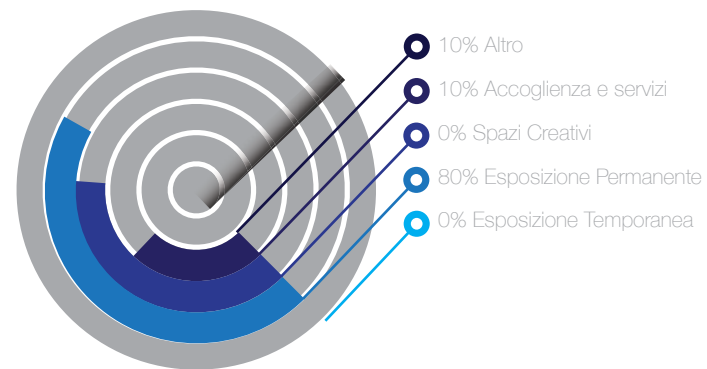
Funzioni e attività sociali:

Il Museo Statale del Tessile e dell'Industria di Augsburg in Germania racconta la storia antica dell'industria tessile. Prezioso esempio di archeologia industriale inaugurato nel 2010, il TIM, accompagna i visitatori in un viaggio attraverso il tempo la scoperta della storia del tessile bavarese, partendo dal 1600 sino ai giorni nostri. La collezione museale testimonia la storia del settore tessile non senza dare uno sguardo alle prospettive future in maniera interattiva: 2500 metri quadrati per vedere, sentire, odorare, toccare e creare.

Al Museo Statale del Tessile e dell'Industria di Augsburg è possibile esplorare il sensazionale mondo dei materiali, modelli e

colori legati alla produzione dei tessuti. Dagli abiti Biedermeier ai moderni vestiti Streness, il TIM guida il visitatore attraverso 200 anni emozionanti di storia della moda, che a loro volta sono la storia della società. Al TIM è altresì possibile conoscere l'intrigante mondo della tecnologia e delle macchine legate alla produzione. Telai storici affiancano macchinari moderni ad alta tecnologia per fornire una significativa esperienza.





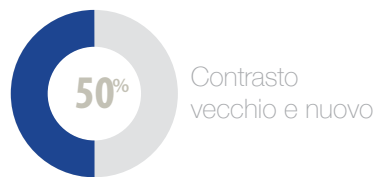
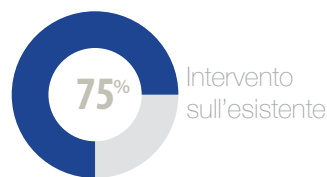
Mostra Permanente



Telai



Allestimento Interattivo



MUSEO DEL PATRIMONIO INDUSTRIALE

Costruzione:

Museo del Patrimonio Industriale

Località:

Bologna

Funzione Precedente:

Fornace Galotti "Battiferro"

Architect del nuovo edificio:

Elena Brigi, Enzo Cassarino e Manuela Magnani

Lo spazio e la sua storia

La Fornace "Battiferro" iniziò la produzione Galotti a Bologna nel 1887. L'impianto era dotato di forno Hoffmann a 16 camere al cui progetto Celeste Galotti, fondatore della società, apportò modifiche innovative: bocchettoni del fumo posti sulle pareti esterne; una conformazione della volta particolarmente adatta alla cottura delle tegole piane; utilizzo della carta paglia in luogo dei pesanti divisori in ferro tra una camera e l'altra. Il terreno circostante assicurava grande disponibilità di argilla di buona qualità. Vi erano occupati per tutto l'anno 250 operai. In seguito fu costruito un secondo forno Hoffmann, il basamento del quale è ancora visibile nel cortile interno, poi demolito, forse, all'inizio degli anni 1930. Ha cessato



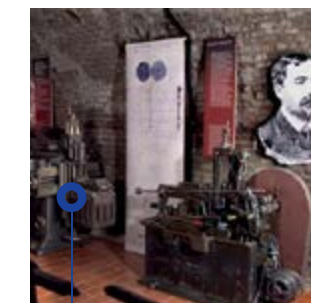
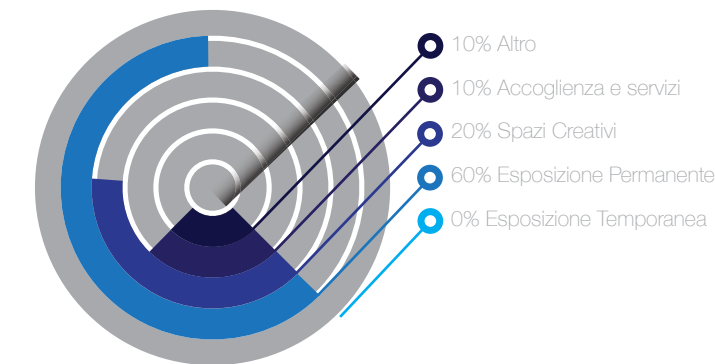
l'attività nel 1966.

Dopo la chiusura, la fornace è stata per lungo tempo in stato di abbandono.

Funzioni e attività sociali:

In seguito a un intervento di recupero e ristrutturazione, a opera del Comune di Bologna, la vecchia Fornace "Battiferro" ora è sede del Museo del Patrimonio Industriale. L'attività del museo è incentrata sullo studio, la documentazione e la divulgazione della storia produttiva di Bologna e del suo territorio, dal XIV secolo ad oggi, facendo riferimento agli uomini, alle imprese, alle tecnologie, alla formazione professionale, alle tecniche, alle innovazioni tecnologiche e di prodotto. All'interno ospita una mostra permanente su tematiche che hanno caratterizzato la storia bolognese.

La mostra parte dalla storia della Fornace Galotti ed in genere della produzione industriale dei laterizi; si collega all'esposizione di modelli, macchine, strumenti tecnico-scientifici provenienti dalle collezioni Aldini-Valeriani, la più antica scuola tecnica della città; passando dalla storia del packaging bolognese in cui è presente una collezione di macchine degli anni 1940-'60 che hanno contrassegnato la nascita e lo sviluppo del comparto bolognese per la dosatura, il confezionamento e l'imballaggio dei prodotti. Inoltre vi è presente anche una sezione dedicata al setificio bolognese, una al "Prodotto a Bologna" della moderna città e per finire uno spazio che illustra dinamiche e tecnologie dell'industria bolognese contemporanea.



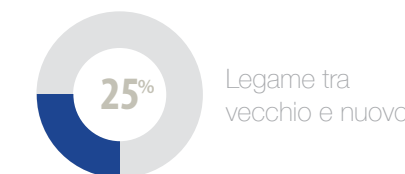
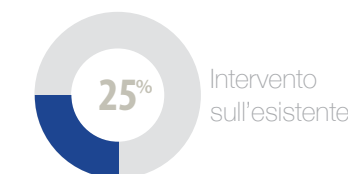
Macchine e Strumenti didattici dell'istituto Aldini-Valeriani



Città delle cultura meccanica



Bologna capitale del packaging



6.4 CASI STUDIO: AREA TEMPORANEA

Per la progettazione dell'ala ospitante la suddetta "Area Temporanea" si è reso necessario indagare altre situazioni e realtà più o meno simili nelle quali i progettisti si sono trovati a fronteggiare esigenze di tutela della realtà storica presente, realizzando spazi altamente adattabili alle più diverse situazioni.

Dopo un attento studio, si è scelto di proporre tre casi studio principali (specificare quali)

, in particolar modo quelli con le migliori soluzioni in materia di controllo della luminosità, di valorizzazione dell'edificio storico e del contesto culturale, e per ultimo, ma non meno importante, della possibilità di intervenire a livello spaziale servendosi di predisposizioni per una miglior fruizione dell'area.

Negli ambienti dedicati ad esposizioni temporanee, il controllo della luminosità è un fattore di enorme importanza e da un punto di vista economico, può facilitare la progettazione delle mostre ospitate, se reso disponibile prima.

I sistemi utilizzati per le partizioni temporanee degli spazi, oltre a fornire ogni volta nuove possibilità di sfruttamento dell'ambiente, costituiscono un elemento tecnologico non indifferente ed utilissimo, altresì anche estetico e coadiuvante con ciò che lo circonda.

La valorizzazione dell'edificio e delle sue radici storico/culturali sono sempre mantenute in primo piano, non mediante la sacralizzazione dell'architettura stessa, ma tramite una serie di contrasti tra esistente

e contemporaneo. Questa la chiave vincente dei progetti in materia di integrazione tra moderno e contemporaneo.

MATADERO

Costruzione:

Matadero Madrid

Località:

Madrid , Spagna

Funzione Precedente:

Vecchio Mattatoio di Madrid

Architetti del vecchio edificio :

Luis Bellido y González

Architect del nuovo edificio:

Rafael Fernández Ranada e Antonio Fernández Alba , Churtichaga + Quadra - Salcedo

Lo spazio e la sua storia

Il vecchio mattatoio e il mercato del bestiame , a sud dal centro di Madrid , rappresenta una delle più l'architettura industriale più unico e interessante del XX secolo, a Madrid . Il complesso edilizio è stato consolidato tra il 1908 e il 1928 , è strutturato intorno a una serie di padiglioni utilizzati per scopi diversi e servizi : gestione e amministrazione , mercato del bestiame , servizi igienici , depositi di veicoli , bancarelle e vice anche una guida assistenza. Il complesso edilizio è racchiuso da un muro di 2.500 m , per una superficie superficiale di 165.415 m²

Mentre il nuovo secolo cala , la sezione interna che si occupa del

> esterno del Matadero di Madrid



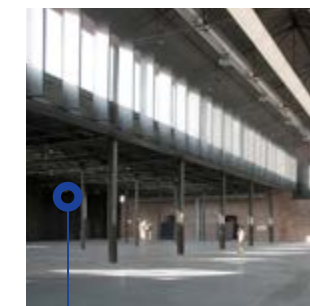
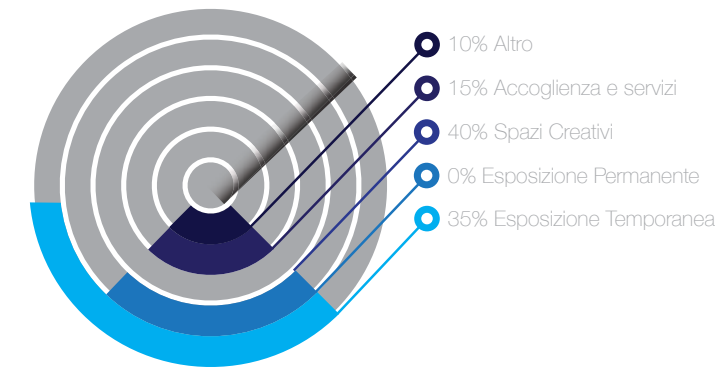
governo Art ha deciso di dirigere la conversione di spazio in un grande laboratorio per la creazione e la produzione di arte contemporanea.

Funzioni e attività sociali:

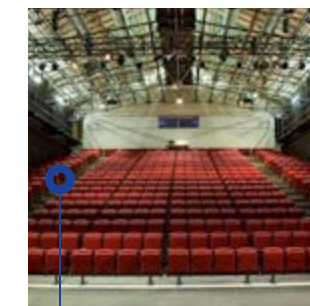
Il Matadero Madrid è come un essere vivente, il cui spazio cambia a seconda delle esigenze. Esso mira a diventare il più grande centro della città per la creazione di arte contemporanea e punto di riferimento internazionale dedicato all'arte e alla creatività. Il Matadero Madrid è un'iniziativa del Consiglio delle Arti di Madrid, in collaborazione con altri soggetti pubblici e privati. Nei suoi 148.300 mq si sviluppano attività artistiche di ogni tipo che

comprendono le arti visive, il design, la musica, la danza, architettura, urbanistica, landscape design, la moda, la letteratura, il pensiero e il cinema. L'idea è quella di utilizzare questi spazi per promuovere un approccio integrato e multidisciplinare a tutte le forme di creazione, con particolare attenzione alla ricerca, produzione, formazione e divulgazione. Un laboratorio unico per sperimentare e costruire nuove formule che abbraccino varie discipline.

> interni del Matadero di Madrid



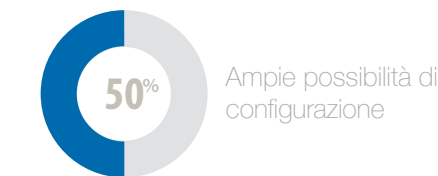
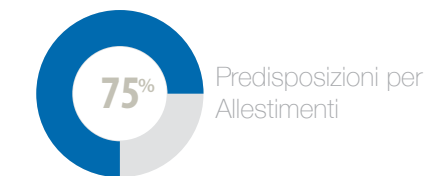
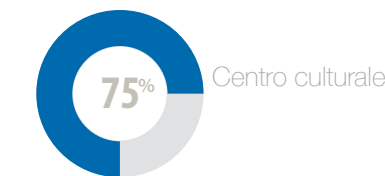
Regolazione luce naturale



Auditorium



Diverse Configurazioni



MACRO

Costruzione:

Macro

Località:

Roma, Italia

Funzione Precedente:

Ex Stabilimento Peroni

Architetti del vecchio edificio :

Gustavo Giovannoni

Architetti del nuovo edificio:

Odile Decq

Lo spazio e la sua storia

Il MACRO - Museo d'Arte Contemporanea di Roma - nasce dal riassetto delle strutture capoline deputate alla promozione dell'arte contemporanea. E' dotato di due sedi: l'ex stabilimento industriale Peroni, progettato all'inizio del Novecento da Gustavo Giovannoni, una delle poche testimonianze di archeologia industriale nella capitale, che fino al 1971 ha ospitato le attività produttive della Società Birra Peroni.

Nel 1999 è terminata la prima fase dei lavori di ristrutturazione e conversione del sito, che ha visto il recupero all'edificio principale composto da due corpi di fabbrica paralleli collegati da una costruzio-

> ingresso Macro Roma



ne che corrisponde al prospetto di ingresso. Il completamento dei lavori è stato assegnato al progetto Territori Sensuali di Odile Decq, a seguito del concorso internazionale indetto dal Comune di Roma nel 2000.

L'altra sede è dislocata in due padiglioni del complesso edilizio dell'ex Mattatoio di Testaccio realizzato tra il 1888 e il 1891 su progetto dell'architetto Gioacchino Ersoch.

Funzioni e attività sociali:

Il complesso dell'ex-Mattatoio è una vivace area per manifestazioni culturali ed eventi artistici. Situato non lontano dalla riva del Tevere nel quartiere Testaccio, MACRO Testaccio è il luogo ideale per la

sperimentazione culturale.

Costruiti fra 1888 e 1891 da Gioacchino Ersoch, i padiglioni del Mattatoio testimoniano il passaggio dal classicismo alla modernità e costituiscono un importante esempio storico dell'architettura industriale monumentale e razionale della fine del secolo. Per diversi anni, il Mattatoio è stato considerato fra i più importanti edifici industriali per la modernità e la semplicità della sua organizzazione interna e struttura.

Nel 2002, due padiglioni all'interno del complesso del Mattatoio, che consta di una superficie di 105,000 mq (di cui 43,000 coperti), sono stati assegnati al MACRO per lo sviluppo e la diffusione dell'arte contemporanea.

> interni Macro Roma

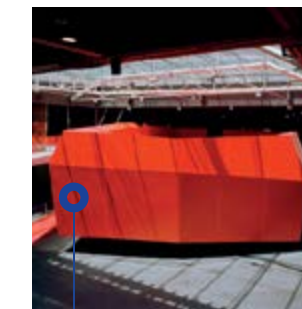
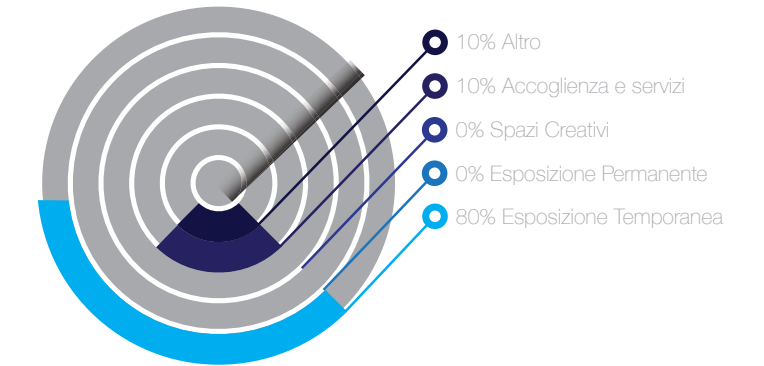
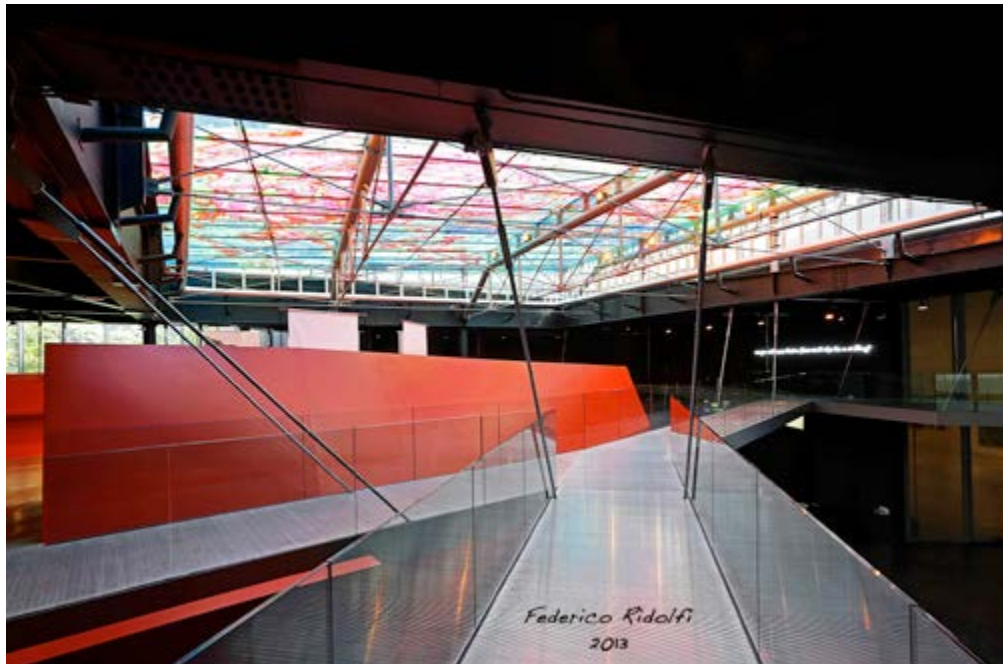


In sintonia con la dinamicità che caratterizza il quartiere e la forte presenza di giovani nelle ore serali, MACRO Testaccio è aperto dalle 16 alla mezzanotte. Le dimensioni e la disposizione dello spazio lo rendono particolarmente adatto per presentare alcune delle più rilevanti espressioni artistiche internazionali e nazionali che oggi riconfigurano i "territori" della cultura visiva e della contaminazione tra linguaggi differenti. MACRO è in azione e si prepara, nel confronto con un pubblico vasto e differenziato, ad essere il volto di un polo culturale sfaccettato attraverso il quale si affermi il valore dell'espressione artistica contemporanea.

Il progetto del Macro rappresenta un'importante opportunità per trasgredire l'approccio tradizionale di integrazione tra vecchio e nuovo in un contesto di carattere storico. La complessità del progetto è rappresentata dall'inserimento del nuovo MACRO progettato da Odile Decq, costruito negli spazi del vecchio stabilimento industriale Peroni.

Il nuovo museo dialoga col patrimonio storico preesistente, mettendo in contrapposizione la sua forma dinamica e sinuosa all'immobile contesto in cui si inserisce. Nella struttura già esistente e nel nuovo progetto di ampliamento, gli spazi espositivi e le altre attività dedicate al museo, sono contemporaneamente interconnessi tra loro e specificatamente distinti. Si instaura così un sistema in cui, la nuova costruzione contamina gli elementi che la circondano, e tutto così, conquista una trasparenza complessa e seducente.

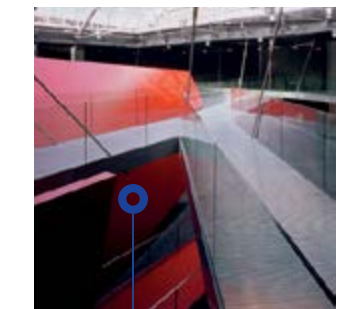
> interni Macro Roma



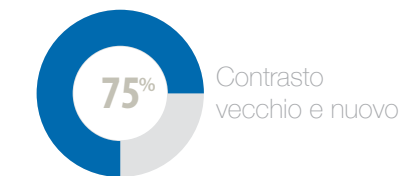
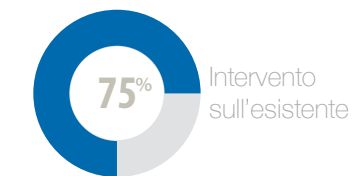
"scatola" area espositiva



Contrasto



Piano Rialzato



HANGAR BICOCCA

Costruzione:

Hangar Bicocca

Località:

Milano, Italia

Funzione Precedente:

Ex Stabilimento Ansaldo-Breda

Architetti del nuovo edificio:

April Architects

Lo spazio e la sua storia

L'Hangar Bicocca è collocato nell'omonimo quartiere che sorge all'estrema periferia nord-est di Milano, a confine con Cinisello Balsamo e Sesto San Giovanni. Il nome Bicocca, deriva da "villa delizia", abitazione quattrocentesca fatta sorgere dalla nobile famiglia degli Arcimboldi. La Bicocca degli Arcimboldi si trova all'interno di un contesto urbano modificato soprattutto a partire dalla fine dell'800 quando comparvero le prime fabbriche metallurgiche.

L'edificio dell'Hangar ha una storia collegata a quella di Breda, società che insieme a Pirelli, la Falk e la Marelli a partire dai primi anni del

> Ingresso Hangar Bicocca Milano



secolo scorso resero l'area nord est di Milano una delle più industrializzate d'Italia. La Breda produceva locomotive a vapore, carrozze ferroviarie e caldaie ai quali si aggiunsero dopo il primo conflitto mondiale anche la fabbricazione di prodotti di impiego bellico. Tra gli stabilimenti era compreso l'Hangar, diviso in diversi corpi di fabbrica come lo Shed per esempio, un edificio realizzato con mattoni a vista e ampi lucernari. Questo negli anni '50 è stato ceduto alla Breda Elettromeccanica e Locomotive, diventando la prima delle 8 sezioni della società e al quale nel 1955 viene aggiunto l'edificio cubico che oggi corrisponde allo spazio chiamato Cubo. Nei decenni successivi lo Shed sarà affiancato verso Via Chiese da depositi e ba-

racche demoliti attorno al 2000, al cui posto sorge dal 2010 il giardino che ospita La sequenza, scultura di Fausto Melotti.

La Breda Elettromeccanica sarà ceduta al Gruppo Ansaldo nei primi anni '80, anni in cui si assiste a un progressivo processo di dismissione delle aree industriali storiche a favore di un riassetto urbanistico del quartiere Bicocca. Attorno al Teatro degli Arcimboldi, saranno creati edifici universitari, centri direzionali e residenze private e, con l'avvio del Progetto Bicocca nel 1986 ebbe inizio la riqualificazione dei vecchi stabilimenti della Pirelli. L'attuale Hangar Bicocca – ex Ansaldo 17, fu acquistato da Prelios (già Pirelli Re) e nel 2004 si decise la trasformazione a spazio

> Interni Hangar Bicocca Milano



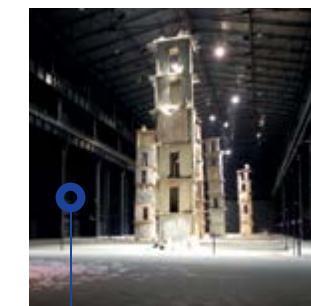
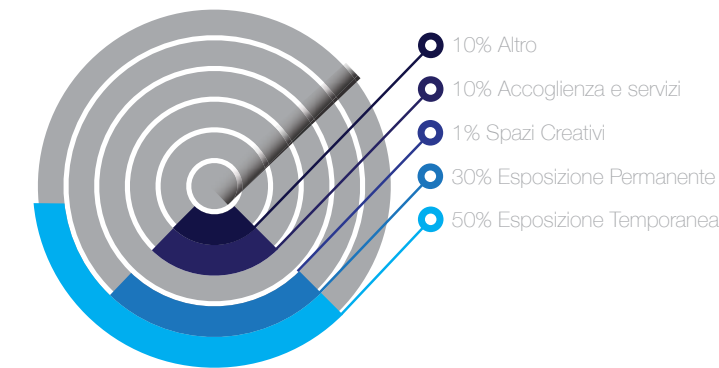
espositivo per l'arte contemporanea. In occasione della riapertura fu commissionata ad Anselm Kiefer l'installazione site-specific I sette Palazzi Celesti alla cui opera oggi è riservata una delle tre navate dell'Hangar.

Funzioni e attività sociali:

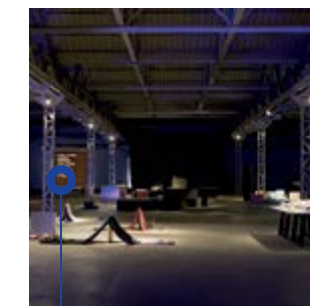
Hangar Bicocca è oggi uno spazio legato alla produzione, esposizione e promozione dell'arte contemporanea. La programmazione di mostre, oltre a presentare le opere dei più importanti artisti contemporanei, si distingue per il carattere di ricerca e di sperimentazione, con un'attenzione in particolare ai progetti site-specific pensati per entrare in relazione con

le caratteristiche dello spazio. Sono offerti inoltre un ricco calendario di iniziative e laboratori creativi gratuiti, gli HB Kids e gli HB School, dedicati ai più giovani e collegati alle mostre in corso; un'area di consultazione di riviste, libri e cataloghi di settore che diviene anche sala di proiezione nella quale hanno luogo le HB Pubblic rassegne d'autore realizzate in collaborazione con il MIC (Museo Interattivo del Cinema), rassegne cinematografiche, visite guidate, incontri con curatori e artisti, e infine aperture straordinarie come quella in occasione della Giornata del Contemporaneo, tour in bicicletta e eventi alla scoperta del quartiere.

> Interni Hangar Bicocca Milano



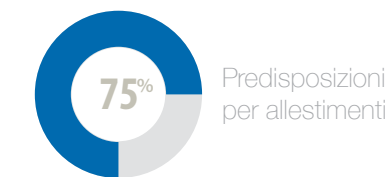
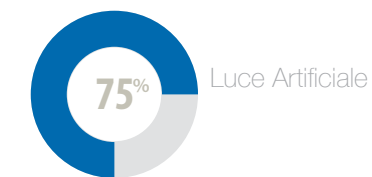
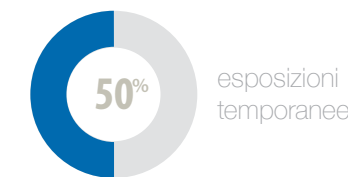
Grandi altezze



Luce Artificiale



Ampio spazio Libero



6.5 CASI STUDIO: SPAZI CREATIVI

Quali attività si svolgono all'interno dei luoghi che si propongono come spazi creativi a disposizione della comunità? Quali servizi offrono a coloro che ne dovranno usufruire? Si occupano solo di fornire spazi di lavoro e aggregazione sociale o si propongono di sviluppare un calendario di attività in collaborazione con altre realtà culturali? Si sono sviluppati in edifici con una forte connotazione storica o in fabbricati realizzati ex-novo?

Queste sono alcune domande che hanno caratterizzato la ricerca di casi studio necessari ad impostare con salde fondamenta la fase progettuale.

Le realtà che sono state prese in considerazione spaziano da luoghi costruiti ad hoc per la realizza-

zione di spazi adibiti ad ufficio occasionale a luoghi con una forte personalità e una propria storia da raccontare che sono stati adattati, in cui passato, presente e futuro si contaminano attraverso mostre, workshop, laboratori di ricerca e servizi per la comunità; la Colobrì Press di Londra, ad esempio, ha tutte le caratteristiche per essere presa come modello per ciò che sarà il progetto degli Spazi Creativi all'interno delle Officine Grandi Riparazioni.

Ciò che è interessante notare è la diversificazione dei servizi che un hub innovativo può offrire: supporto formativo alle mostre (permanenti e temporanee) attraverso laboratori didattici, workshop, seminari ed eventi; servizi alla comunità attraverso la possibilità

di avere luoghi di lavoro per start up e piccole imprese e postazioni di lavoro disponibili anche per poco tempo, permettendo di contenere i costi d'impresa; attraverso luoghi di aggregazione sociale e di scambio di idee quali aree relax e ambienti di ristoro.

L'analisi dei casi studio si è basata soprattutto sulle attività e su ciò che ogni luogo preso in esame ha da offrire alla comunità. Questo processo analitico ha permesso di valutare meglio lo spettro di attività da inserire all'interno del progetto avendo cura che l'area degli spazi creativi dialogasse con le aree delle mostre attraverso attività e laboratori ad esse collegate.

KAAPELI - EX CABLE FACTORY

Costruzione:

Cable Factory

Località:

Helsinki, Finlandia

Funzione Precedente:

Ex Suomen Kaapelitehdas, fabbrica per produzione cavi e telefoni

Lo spazio e la sua storia

Nel 1954, anno in cui ne venne completata la costruzione, Kaapeli, la sede della Cable Factory, divenne il più grande edificio della Finlandia. Per realizzare l'opera ci vollero 15 anni, a causa delle interruzioni dovute alla guerra. Ma è proprio grazie alla produzione di cavi, che il 6% dei debiti contratti con la Russia poterono essere ripagati dopo il conflitto. Senza ombra di dubbio lo spirito creativo della Cable Factory le è stato improntato dal suo primo direttore, Werner Weckman, grande amante dello sport e due volte oro olimpico nella lotta. Tra le altre cose, all'interno della fabbrica vennero creati degli spazi affinché gli operai potessero praticare lo sport.



Tuttavia, nella seconda metà degli anni '60, un'altra impresa occupa la Cable Factory: è la Nokia. La fabbrica dei cavi si unisce alla compagnia finlandese che all'epoca è più nota per la produzione di stivali di gomma che per quella di telefoni. Ma alla fine degli anni '80 ogni attività industriale a Kaapeli viene interrotta. Così, vista la mancanza di spazi dedicati all'arte a Helsinki, la Nokia decide di affittare gli spazi vuoti a degli artisti locali. Quando gli ultimi operai della Nokia lasciano la fabbrica, c'è in ballo la demolizione di metà dell'edificio per trasformarne il resto in scuole e hotel. Il progetto però non viene accettato dalla comunità artistica di Kaapeli, che, con l'appoggio di grandi nomi dell'arte e della cultura, riceve l'attenzione dei media. Oggi la Cable Factory è il più gran-

de centro culturale della Finlandia e conta all'incirca 250 affittuari. Per via dei canoni relativamente economici e della sua buona posizione geografica (si trova a sole due stazioni metro dal centro città), i locali godono di grande popolarità.

Funzioni e attività sociali

Il progetto della Kaapeli è fin dall'inizio stato finalizzato alla promozione della diversità artistica e culturale. Gli obiettivi del centro sono rivolti a:

- incrementare l'offerta culturale della città, proponendo spazi e opportunità per esposizioni legate al teatro, alla danza, alla musica, allo sport, alle arti, agli eventi culturali di varia natura;
- sostenere progetti artistici e culturali finalizzati alla comunicazione di messaggi di integrazione culturale



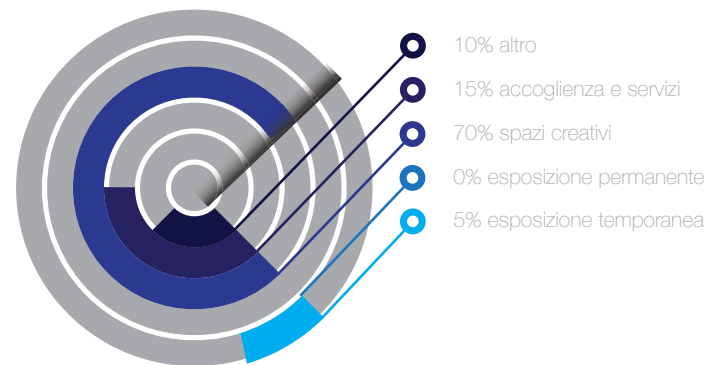
e sociale;

- promuovere lo sviluppo della creatività di artisti emergenti, garantendo spazi dedicati e strutture attrezzate, a costi contenuti, per diversi ambiti di intervento: musica, teatro/danza, workshop, bambini e giovani, iniziative interculturali.

Oggi la superficie complessiva di Kaapeli è impiegata per intero. 40 000 mq sono stati concessi in affitto e il 99% degli spazi rimanenti sono fruiti regolarmente da più di 200.000 persone all'anno. La programmazione della Ex Cable Factory prevede grandi mostre, spettacoli e produzioni teatrali, concerti, esibizioni, festival e fiere, inoltre ospita 3 musei, 9 gallerie, spazi per la danza e il teatro, spazi per lo sport, laboratori e atelier artistici, una scuola di arte, studi di registrazione, una stazione radio,

una caffetteria e altro. Per quanto riguarda gli affitti: gli spazi per impieghi di lungo periodo (ateliers, laboratori, studi,...) al momento sono esauriti. Sono invece disponibili cinque grandi spazi recuperati per un totale di 4500 m2 che vengono affittati per eventi e iniziative temporanee (concerti, eventi, conferenze, mostre) prevedendo anche la possibilità di servizi quali catering, supporti audio-video, etc...





COLIBRI PRESS

Costruzione:

Colibri Press

Località:

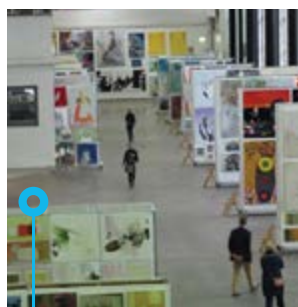
Londra, Inghilterra

Funzione Precedente:

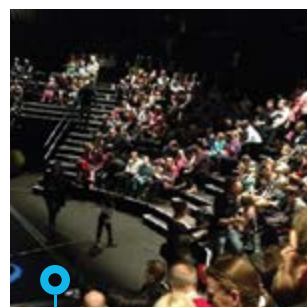
Ex stamperia e litografia

Lo spazio e la sua storia

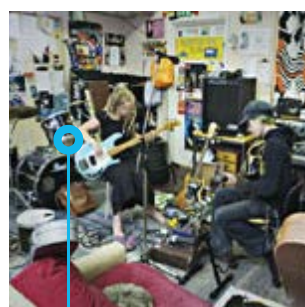
La Colibri Press venne creata nel 1949 e divenne subito un punto di riferimento per la produzione di stampe artistiche che esponevano nelle diverse gallerie Londinesi. In seguito si specializzò nella produzione di litografie e stampe commerciali tanto per il settore pubblico che privato. L'impresa fu smantellata nel 2010 e dopo pochi mesi gli stabili vennero dati in affitto per 15 anni ad una compagnia - Creative Network Partners - che si occupa nello specifico di rivitalizzare edifici industriali obsoleti trasformandoli in spazi di lavoro ed eventi per la comunità creativa londinese, notoriamente radicata ad est della capitale.



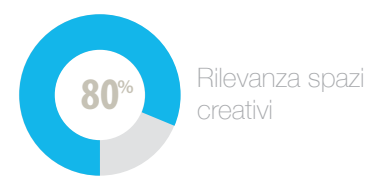
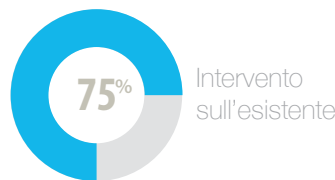
Allestimenti temporanei



Spazi per eventi



Spazi creativi



L'edificio industriale ricopre un'area totale di circa 1000 metri quadrati. Su di questi si trovano l'edificio principale, risultato della giustapposizione storica – a partire dagli inizi dell' ottocento sino agli anni '70 – di diversi fabbricati industriali, per un totale di circa 8000 metri quadri sviluppati su diversi piani; un ampio parcheggio privato affiancato da un passaggio pedonale pubblico ed un altro piccolo fabbricato industriale di 700 metri quadrati anch'esso a ridosso dello stesso parcheggio. Lo stabile non era vincolato, perché non considerato di pregio o valore storico dall'amministrazione locale. Ne deriva che il progetto di trasformazione fosse più immediato e scorrevole, soprattutto a livello burocratico. L'unico vincolo posto dall'amministrazione in questo caso, secondo il "Piano

di sviluppo locale del quartiere di Hackney", era che il sito industriale non perdesse la sua funzione di produzione economica. Questo per evitare che la speculazione residenziale edilizia, potesse smantellare quei pochi centri di produzione industriale-economica rimasti tuttavia all'interno del tessuto urbano.

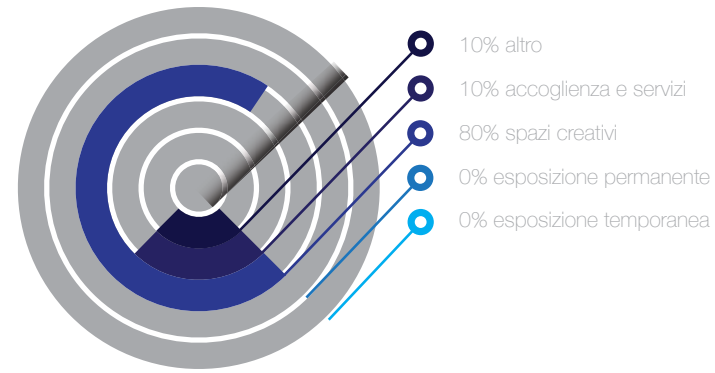


Funzioni e attività sociali

Il progetto prevedeva la trasformazione dello spazio industriale in un hub innovativo che potesse ospitare imprese creative, con relativi studi, spazi comuni e spazi per eventi, affiancati da servizi, come un centro benessere ed un café fruibili tanto dalla comunità creativa che dalla comunità locale. Il parcheggio che fa da collante tra le diverse strutture è stato trasformato in uno spazio pedonale, una piccola plaza su cui si affacciano una serie di negozi, laboratori artigianali ed il caffè, con l'obiettivo di animare e rendere più sicura un'area pubblica in stato di abbandono ritenuta pericolosa. Il progetto di ristrutturazione, suddiviso in differenti fasi temporali, è realizzato attraverso interventi low-cost che

massimizzano l'utilizzo degli spazi minimizzando le spese, lasciando intatto per quanto possibile l'involucro esterno dell'edificio. Da ciò è derivato un approccio progettuale basato sull'utilizzo di materiali semplici, talvolta riciclati, talvolta smantellati all'interno dello stesso edificio e riutilizzati. I creativi poi, si sa, mettono il resto.





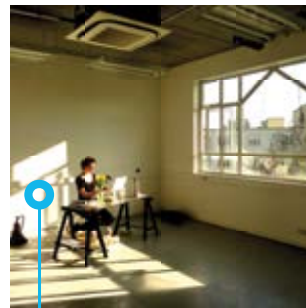
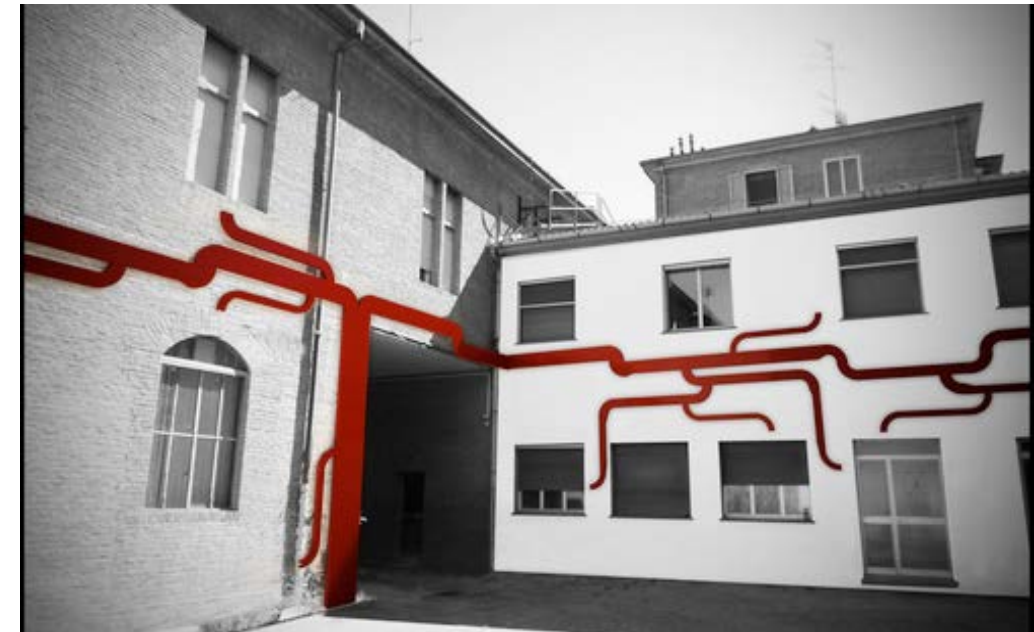
SPAZIO GRISU

Costruzione:
Vigili del Fuoco
Località:
Ferrara, Italia
Funzione Precedente:
Ex caserma

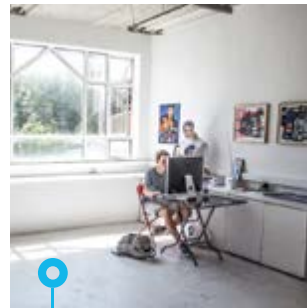
Lo spazio e la sua storia

La Caserma dei “civici pompieri” venne costruita nel 1930 su progetto dell’ing. Luigi Barbantini esponente significativo dell’eclettismo umbertino a Ferrara, ed inserita nella ridisegnata trama viaria e degli spazi edificabili nella quale, nel ventennio, vennero collocati numerosi importanti edifici di carattere pubblico e sociale, ai quali era affidato il nuovo ruolo di quel settore cittadino. La Caserma fu inaugurata il 28 ottobre 1930, ottavo anniversario della marcia su Roma, ed abbandonata nel 2004.

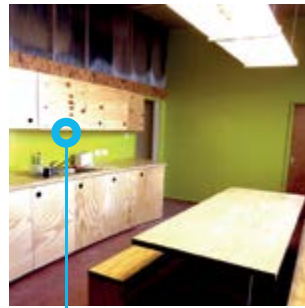
L’edificio di via Poledrelli è uno degli elementi architettonici che, nella prima metà del XX secolo, ridisegnarono il “Rione giardino”. La progettazione di questo quartiere



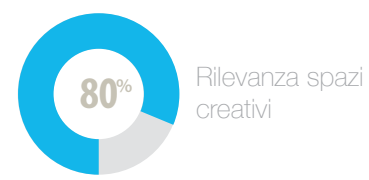
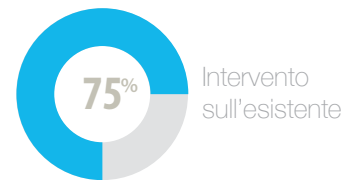
Spazi creativi



Uffici e studi



Aree comuni



rappresentò un esempio moderno di programmazione e di sviluppo di un'area all'interno delle mura.

Funzioni e attività sociali

Nell'agosto 2012 è stata concessa dalla Provincia di Ferrara all'Associazione non profit Grisù in comodato d'uso gratuito per un tempo determinato, con contratto rinnovabile (tre anni più due). Da ex-Caserma dei Vigili del Fuoco a "casa per creativi": nasceva la prima Factory della cultura dell'Emilia-Romagna, uno spazio che intende contribuire al processo di crescita del territorio attraverso lo sviluppo dell'imprenditoria culturale e creativa. 4.000 mq da recuperare e trasformare, quindi, per dare una nuova identità allo spazio e offrire a gio-

vani imprenditori e professionisti creativi un ambiente favorevole e stimolante alla crescita di progetti, idee e collaborazioni. L'edificio era strutturalmente in buono stato: occorreva però ripulirlo in maniera graduale e provvedere agli allacciamenti per le utenze.

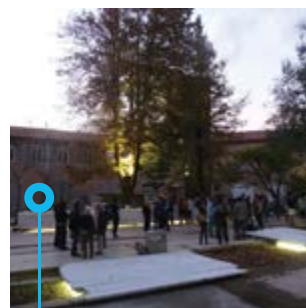
La finalità è quella di agevolare l'espansione di realtà imprenditoriali avviate da poco ma potenzialmente in forte crescita e, successivamente, avviare start up di imprese creative, dando gli spazi gratuitamente. Sono a carico dell'assegnatario i costi di adeguamento e allestimento degli spazi (a seconda delle esigenze di ciascuno), oltre ai costi delle utenze riferiti all'area assegnata e agli spazi comuni (da suddividere in percentuale rispetto alla metratura



dello spazio occupato).

Spazio Grisù vuole anche essere uno spazio per organizzare workshops in collaborazione con università italiane ed estere che si occupano di tematiche legate all'arte, all'architettura, al design, al fund raising e all'economia della cultura. Il progetto si propone di riportare periodicamente in città eccellenze ferraresi che ora lavorano con successo all'estero, ma anche di invitare eccellenze internazionali interessate ad uno scambio con la creatività italiana, soprattutto coinvolgendo paesi emergenti in espansione.

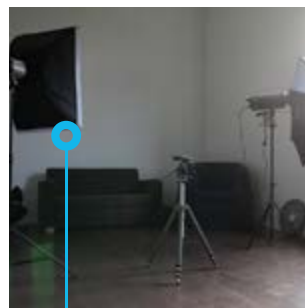




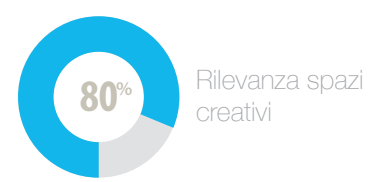
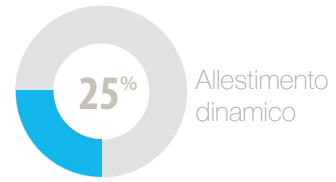
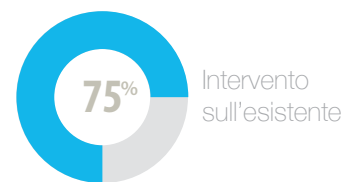
Spazio esterno eventi



Spazi coworking



Laboratorio fotografia

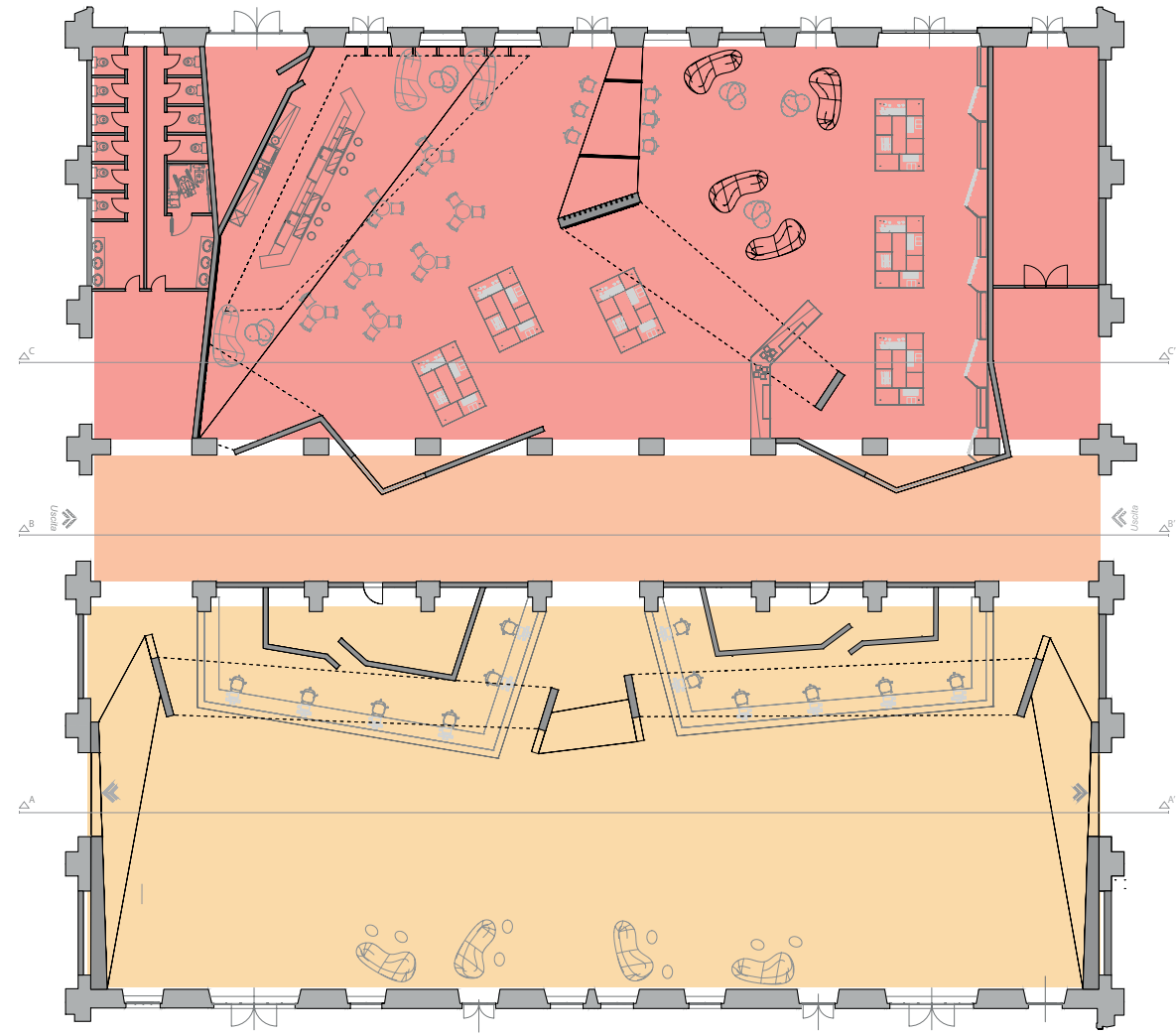




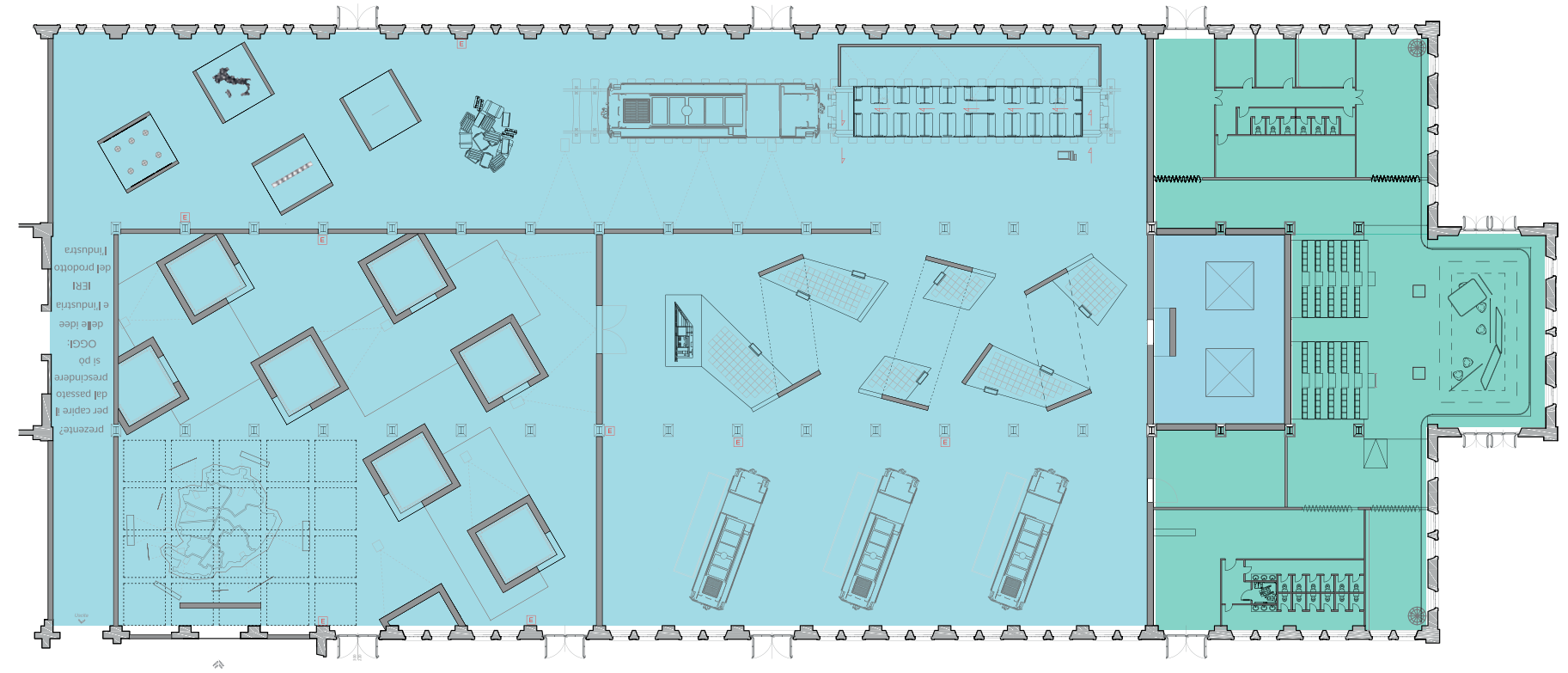
7 AREA PERMANENTE

A cura di: Pierfrancesco De Luca

L'area Permanente si divide in 3 parti: bookshop e caffè, mostra permanente e studio televisivo.
Gran parte però è occupata dall'esposizione permanente che ha lo scopo di far rivivere le OGR e come fine ultimo quello di riflettere sul presente guardando al passato.



INGRESSO / RECEPTION
 CORRIDOIO IN USCITA
 CAFFE' / BOOKSHOP



ESPOSIZIONE PERMANENTE
 STUDIO TELEVISIVO

7.1 HALL E BOOKSHOP

L'anima dell'intero edificio è la struttura centrale della particolare forma ad H delle OGR. Questa zona ha una particolarità nella sua storia in quanto è stata distrutta dai bombardamenti e poi ricostruita cercando di riproporre lo stesso stile delle sue origini pur non essendo antica come il resto dell'edificio, quindi meno particolare del resto.

Per quest'area sono state predisposte delle pareti divisorie che ridefiniscono lo spazio attraversando le imponenti arcate della struttura. Le capriate originarie in ferro sono state riverniciate in arancione per caratterizzare maggiormente lo spazio.



> Visualizzazione ingresso OGR

Contenuti

Lo spazio è concettualmente suddiviso in tre livelli orizzontali sullo stesso piano, partendo dall'entrata troviamo:

- 1.Receptions
- 2.Corridoi in uscita dalle mostre
- 3.Bookshop e Caffè

Appena entrati, all'ingresso dell'area, troviamo due receptions una a destra ed una a sinistra dello spazio che svolgono differenti funzioni. La reception di destra fa capo a servizi per la mostra permanente, per i laboratori e co-working. La reception di sinistra gestisce i servizi per le mostre temporanee, l'auditorium e gli uffici. Lo spazio è stato delineato da un elemento strutturale

> visualizzazione reception ingresso OGR

a fascia che viene richiamato in diverse zone dell'intero edificio. Le receptions sono dotate sul retro di un guardaroba di servizio e nella parte antistante i banconi troviamo un'area di sosta per i visitatori dotata di divanetti.

Al secondo livello, proseguendo attraversando l'anima della H, vi sono i corridoi in uscita dalle mostre negli edifici laterali. Tali corridoi sono dotati di ampie vetrine che affacciano sulla terza area costituita dal Bookshop e dal Caffè. Sempre restando al secondo livello troviamo a destra l'accesso ad un locale di servizio e a sinistra l'accesso ai servizi igienici per il pubblico. Entrando nel terzo e ultimo livello ci troviamo all'interno del Book



shop, anche qui gli spazi sono definiti da elementi strutturali a fascia di colore giallo. Gli arredi sono stati realizzati ad HOC, si tratta di librerie a muro dove ogni modulo è costituito da una parte dritta, in cui i libri sono inseriti trasversalmente e una parte a triangolo senza base dove nel lato lungo, che è mobile, verranno inserite le ultime uscite editoriali o riviste posizionate di facciata, il lato corto è costituito da scaffali a cubo adibiti all'esposizione di oggettistica e merchandising. Sono stati inseriti, in totale, quattro moduli, ciascuno è fornito, nella parte inferiore, di cassettoni per il deposito di libri. Ogni modulo è autonomamente illuminato da led posti nella parte superiore che mettono in evidenza il contenuto

delle librerie. Sparsi all'interno dello spazio del Bookshop vi sono degli espositori parallelepipedi con appoggi su vari livelli che vengono utilizzati per l'esposizione di oggetti di vario genere in base alle evenienze. Al centro dell'area in linea con l'ingresso vi è un espositore a parete riservato ai libri di particolare interesse. Alla destra dell'ingresso c'è un ampio bancone a forma di triangolo. Il bancone è costituito da un piano ribassato, nella parte dietro stante il pubblico, per potervi inserire la cassa per gli acquisti e da alcuni vuoti, integrati con il piano del bancone stesso, adibiti a porta oggetti quali penne o altro. Nel retro del bancone è stato ricavato uno spazio destinato a deposito. L'idea del



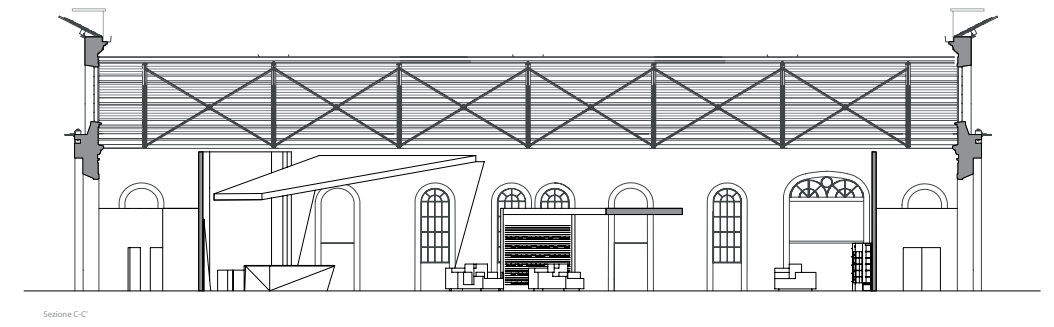
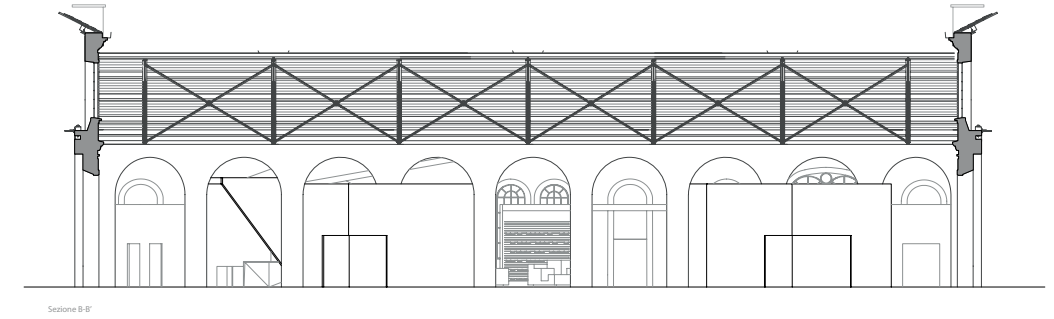
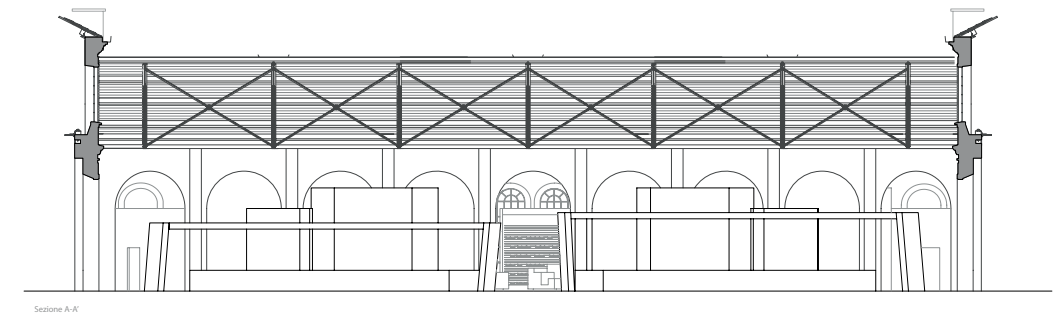
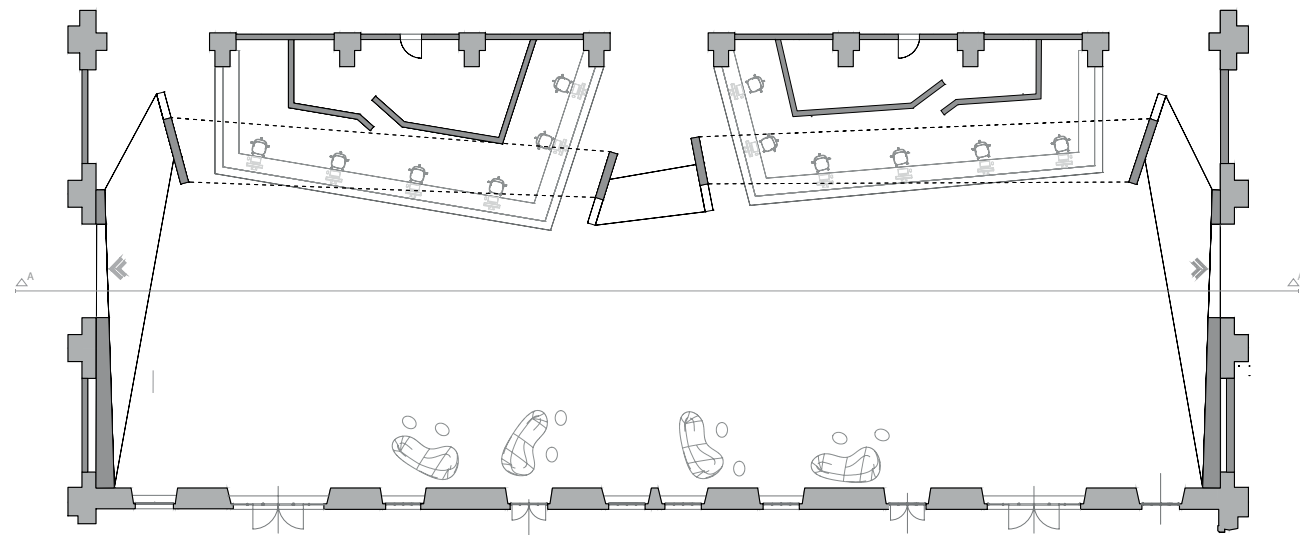
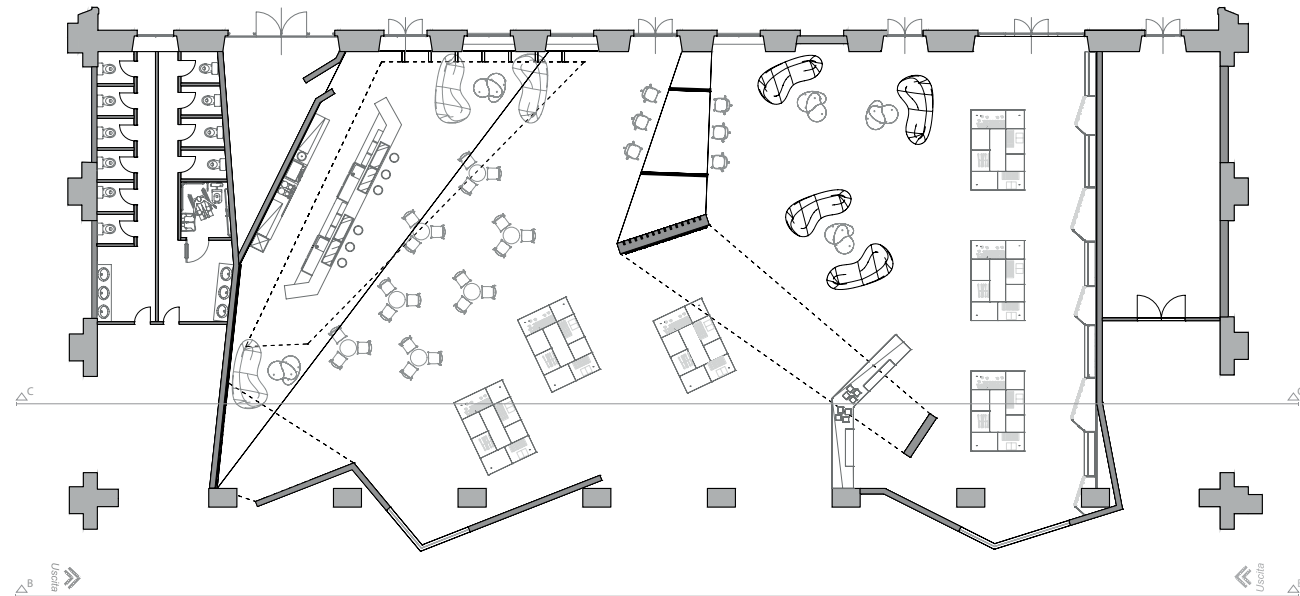
>Visualizzazione corridoio di uscita dalle mostre

Bookshop non è finalizzata al solo commercio ma un ampio spazio è stato dedicato alla consultazione e lettura dei libri, questo spazio è composto da una grande scrivania e vari comodi divanetti. Nella zona più a sinistra del terzo livello troviamo il Caffè caratterizzato anche questo dagli elementi strutturali a fascia che in questo caso sono colorati di rosso. Il Caffè è utilizzato come punto di ristoro sia dai frequentatori del Bookshop che dai visitatori della mostra e oltremodo ha il compito di fornire il servizio catering per gli eventi che si svolgono nell'auditorium. Il bar è composto da un ampio bancone che richiama lo stile del bancone della libreria e da diversi tavolini di forma rotonda. Si ha possibilità di

sostare anche nella zona all'aperto antistante il Caffè munita di tavolini. Anche in questo caso si è riusciti a ricavare un locale di servizio nella parte dietro stante il bancone.



> Visualizzazione Caffè



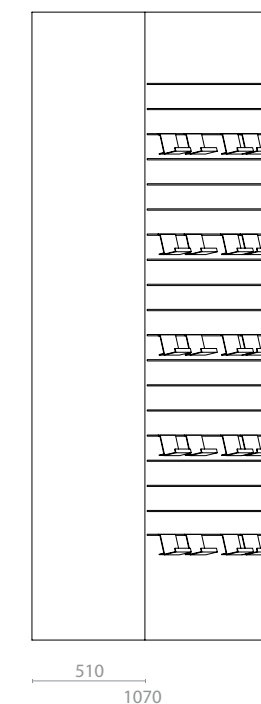
Materiali

Le librerie sono interamente in Corian, un materiale composito formato da due terzi di idrossido di alluminio e un terzo di resina acrilica con l'aggiunta di eventuali pigmenti colorati. Il Corian è resistente alla luce diretta del sole e il suo colore si mantiene sostanzialmente immutato. Resiste bene alle sollecitazioni e al calore. La parte mobile dei moduli delle librerie è in plexiglass.

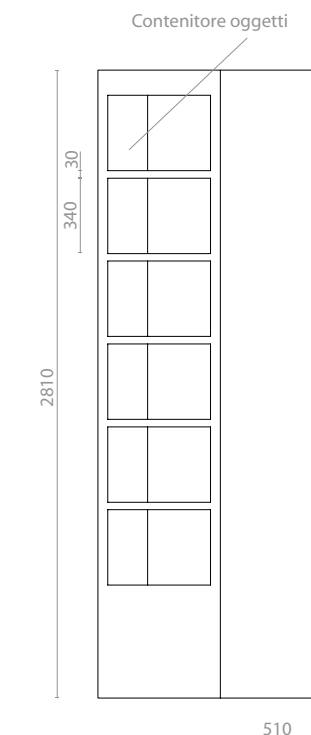
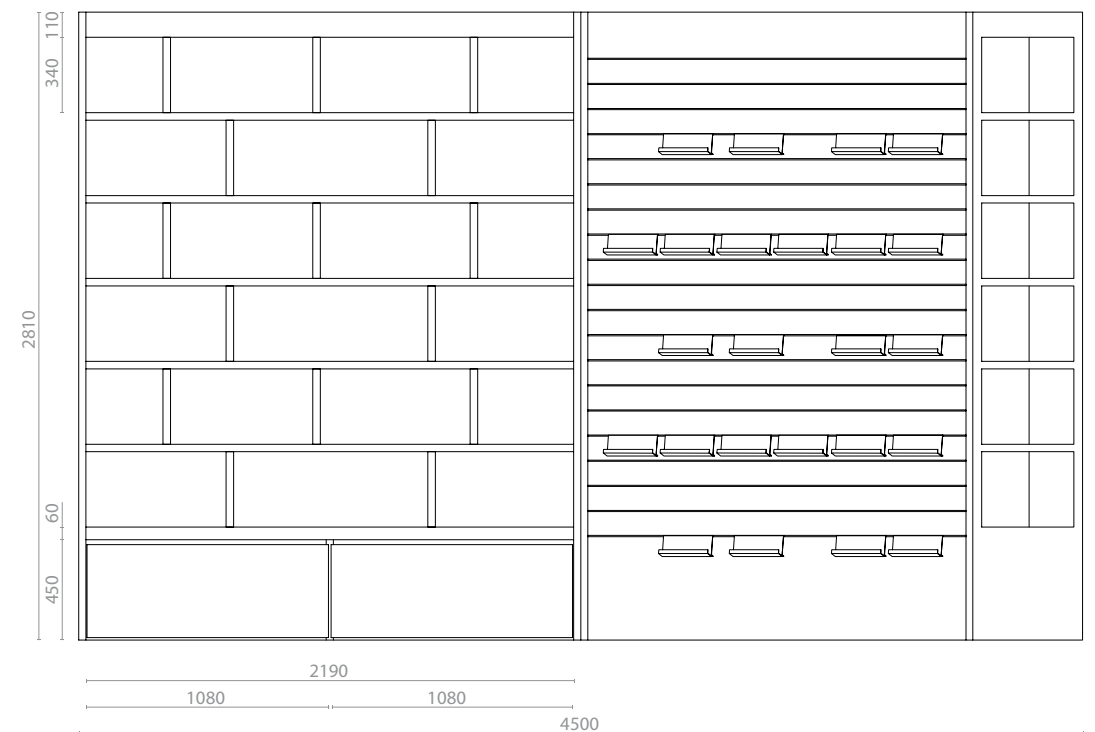
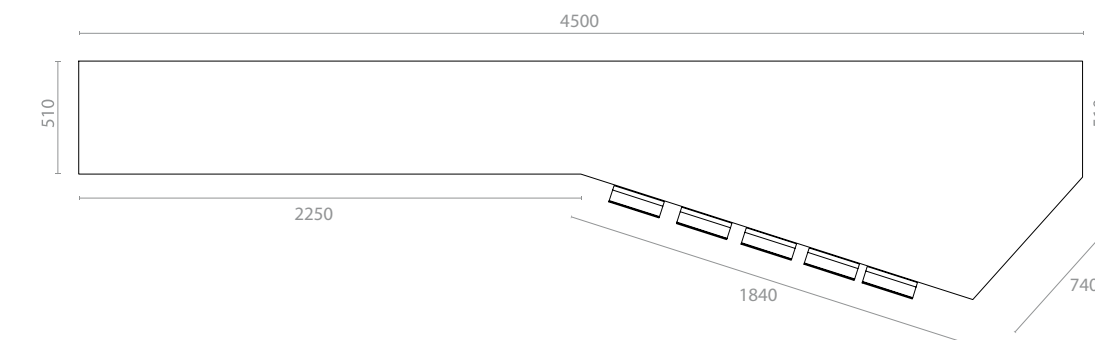
Le strutture leggere (fasce) sono costituite da uno scheletro di armatura in ferro e rivestite da pannelli in MDF, che vengono poi riverniciati a piacimento come finitura finale.



>Visualizzazione Bookshop



Espositore Bookshop



7.2 MOSTRA PERMANENTE: LE OFFICINE DELLA STORIA, DELLE INDUSTRIE E DELLE TRADIZIONI.

Per il centro culturale nelle OGR è stata prevista una mostra permanente che illustra una serie di vicende storiche che hanno caratterizzato sia Torino del 900 che l'Italia ma soprattutto gli italiani. La mostra va a toccare una serie di temi legati tra loro, come l'industrializzazione, la vita quotidiana, l'attività delle stesse OGR, passando anche attraverso il viaggio e lo scambio culturale, presentando al pubblico le più significative testimonianze delle trasformazioni sociali, economiche e culturali del XX secolo. La mostra, inoltre, offre un approccio alla conoscenza che sia multidisciplinare, multisensoriale e capace di stimolare nel visitatore senso critico, curiosità e desiderio di apprendimento attraverso una struttura espositiva interattiva, un'esposizione capace di trasformarsi grazie alle relazioni instaurate con ogni singolo visitatore nella prospettiva di una continua evoluzione dell'esperienza di fruizione.

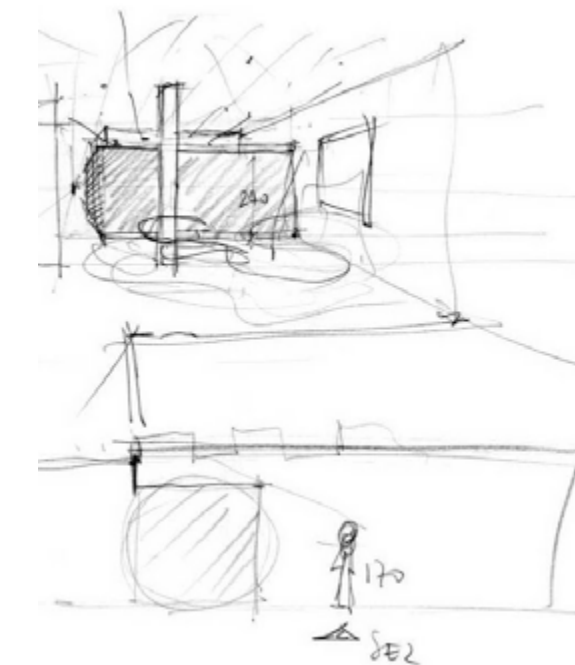


Concept di progetto

Il concetto di cambiamento è decisamente mutato, da diversi decenni si assiste, infatti, ad "un'accelerazione della storia", il presente sfugge e gli oggetti che le memorie collettive vorrebbero tramandare appartengono ad un passato recente e poco condiviso. In questa evoluzione i musei sono chiamati ad occuparsi di periodi storici a ridosso della contemporaneità, dando sommarie interpretazioni che non hanno la pretesa e il coraggio di definire gerarchie durature nel tempo. Oggi si cerca di modificare il ruolo del visitatore che da destinatario passivo diventa soggetto attivo e partecipante, tutelando il plu-

ralismo delle interpretazioni e fornendo gli strumenti necessari che assicurino massima libertà al visitatore. Il visitatore sarà il protagonista attivo di un percorso di apprendimento emozionante e coinvolgente. Per mezzo dell'interattività si desidera imprimere in modo significativo nella memoria del pubblico tale esperienza, stimolandolo a ripeterla e a considerare il polo culturale in continua evoluzione, rinnovando i contenuti e le motivazioni di visita. Tutto ciò sarà possibile per mezzo dell'utilizzo di strumenti ad alta e bassa tecnologia come: video-ambientazioni, ricostruzioni di suoni, elevata presenza di immagini, filmati, allestimenti scenografici e ricostruzioni emotivamente

coinvolgenti. Il visitatore sarà in costante interazione con opere e installazioni rendendosi artefice della visita stessa. Al livello architettonico si è scelto di non intervenire sulla struttura già esistente per mantenere vivo e presente il rapporto con il passato. Si è cercato solo di ridefinire delle aree per renderle maggiormente fruibili, considerando la notevole ampiezza e altezza degli spazi nella struttura. In tal senso si è scelto di inserire degli elementi strutturali leggeri, nastri, che delineano l'ambiente e che sono stati utilizzati in diverse circostanze. I nastri, o fasce, non interferiscono con l'architettura originaria che resta il fulcro di tutta la progettazione.



5 sezioni tematiche.

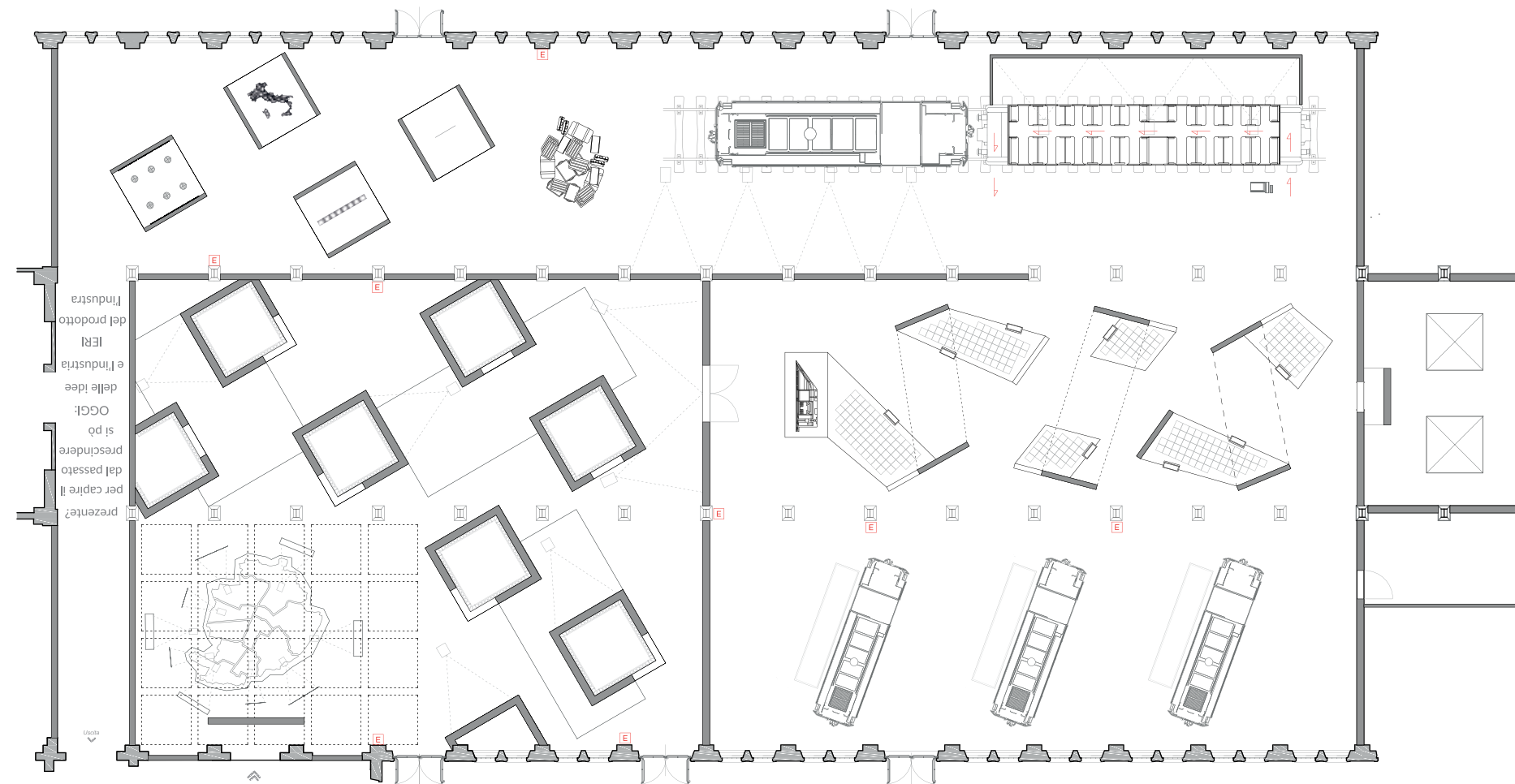
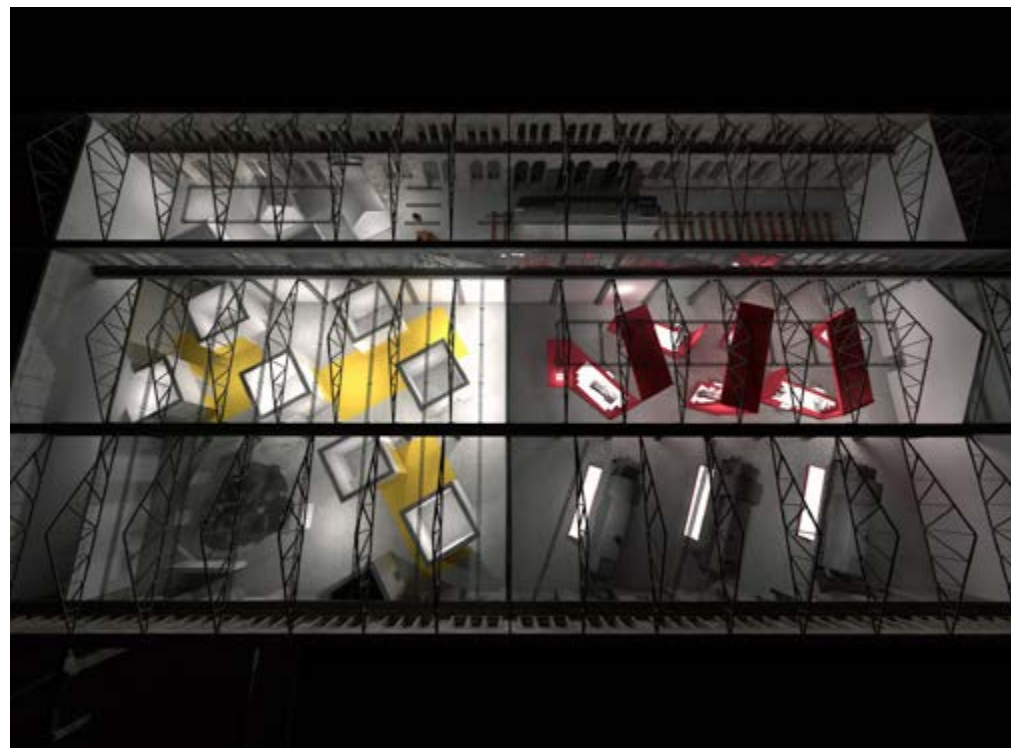
L'esposizione permanente si articola in cinque sezioni tematiche:

1. conformazione storico-geografica della città di Torino;
2. vita quotidiana e fabbriche;
3. OGR (Officine Orandi Oiparazioni);
4. migrazioni;
5. Scambio culturale;

Gli spazi destinati alle varie tematiche sono fruibili dai visitatori secondo un percorso sequenziale in cui con un certo grado di flessibilità il visitatore può scegliere i contenuti multimediali da approfondire per creare la propria personale esperienza. Accedendo all'area espositiva,

attraversando un ingresso appositamente creato, vi è illustrata un'anticipazione descrittiva di tutto il percorso. Superata questa zona ci si trova nella prima sala, in essa è presente una pedana interattiva nella quale vi è disegnata la mappa perimetrale di Torino, per mezzo dell'utilizzo di strisce led, con le sue 10 suddivisioni. La pedana è dotata di sensori di pressione, celle di carico. Esse hanno lo scopo di rilevare la presenza del visitatore e in base alla zona calpestata, mandare un impulso che fa attivare il proiettore.

Appaiono, dunque, una serie di immagini e video storici e contemporanei a confronto in modo da illustrare al visitatore i vari cambiamenti che la zona di Torino ha



>Visualizzazione di insieme mostra permanente

avuto nel tempo. I video saranno accompagnati da una voce narrante le vicende storiche. Il tutto verrà proiettato su particolari superfici chiamate Holopro, prodotte dall'azienda Cimex, posizionate intorno alla pedana. Si tratta di schermi per video proiezione con concezione assolutamente innovativa: una lastra di cristallo completamente trasparente che si trasforma in schermo video quando vi si proietta sulla superficie. E' uno schermo che permette di giocare con le trasparenze, consente di intravedere durante il filmato oggetti o visitatori che passano da una zona all'altra senza che essi vengano intaccati dalla proiezione. Questa tecnologia è stata utilizzata con lo scopo di creare una specie di "immersione"

nella città, come se uno scorcio di strada si materializzasse davanti al visitatore, ad aumentare questo senso di immersione è proprio la dimensione di questi schermi. Una volta scoperte le zone di Torino e la sua storia, si scende nel dettaglio trovandosi immersi direttamente nei luoghi che hanno avuto una forte influenza industriale e nella vita quotidiana che si svolgeva nei borghi, basata sulla semplicità. Questo percorso è stato pensato per illustrare al visitatore alcune tra le più importanti fabbriche come: la Superga, la FIP (fabbrica italiana pianoforti), la Società nazionale delle officine di Savigliano, la Michelin, la Regia manifattura Tabacchi, la Nebiolo e diverse non più esistenti, che hanno fatto la storia industriale



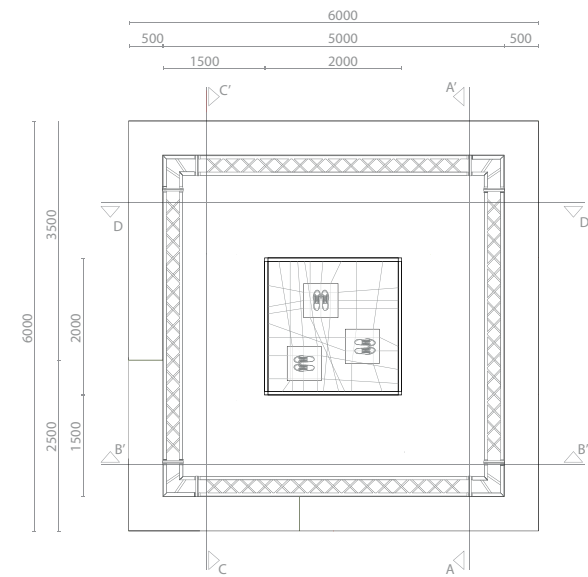
> Visualizzazione conformazione storico-geografica della città di Torino

di Torino rendendola centro dell'industria Italiana e mondiale. Fabbriche che hanno fatto conoscere già in tempi remoti il marchio Made in Italy come garanzia di qualità e sicurezza. Il percorso è caratterizzato da una serie di elementi volumetrici di forma cubica alti circa 6 m dotati di una apertura angolare o in alcuni casi laterale che permette l'ingresso in tale volume. Questi hanno lo scopo di contenere all'interno delle piccole mostre dedicate ad ogni fabbrica, facendo conoscere al visitatore l'intera attività svolta negli anni. Prendendo come esempio il volume dedicato alla Fabbrica di scarpe Superga, il percorso parte con una breve introduzione storica sulla quale sono elencate alcune nozioni

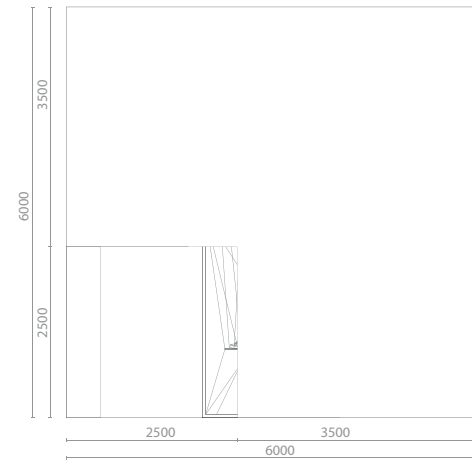
> Visualizzazione Vita quotidiana e fabbriche: Superga

importanti quali la data di fondazione, la composizione della fabbrica e le varie lavorazioni. Questo è accostato ad una serie di fotografie riprese dall'Archivio Storico di Torino che mostrano il contenuto descritto. Proseguendo è stata inserita un'esposizione di progetti originali di alcuni modelli di scarpe prodotte dall'azienda; accanto, come se fosse un pattern, troviamo una parte di parete completamente rivestita da scarpe di diverso colore che l'azienda produce. Per realizzare questo pattern è stato scelto il modello più famoso ed esportato del marchio, che è in produzione ancora oggi ed è diventato simbolo dell'azienda.

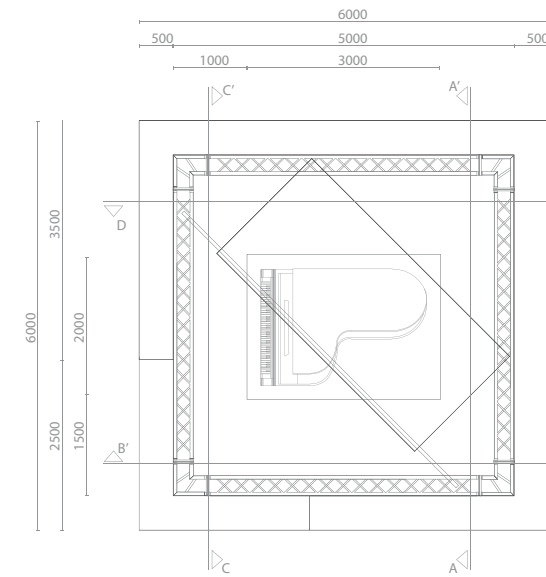
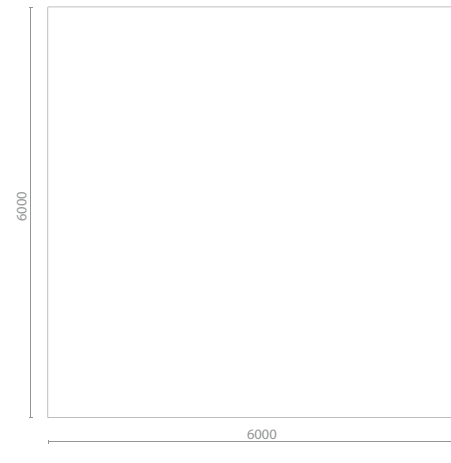




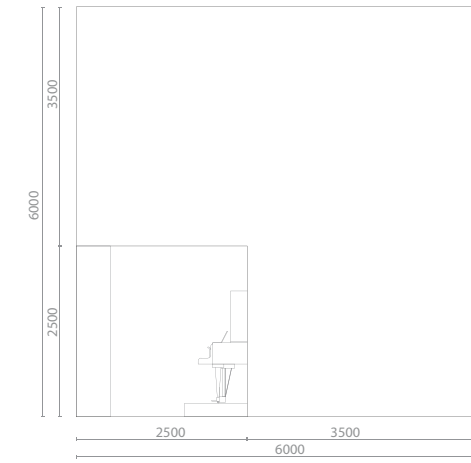
Pianta espositore dedicato alla fabbrica Superga



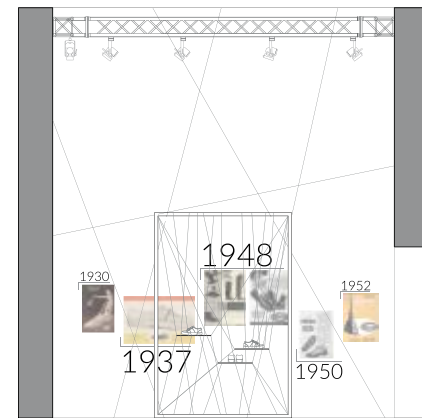
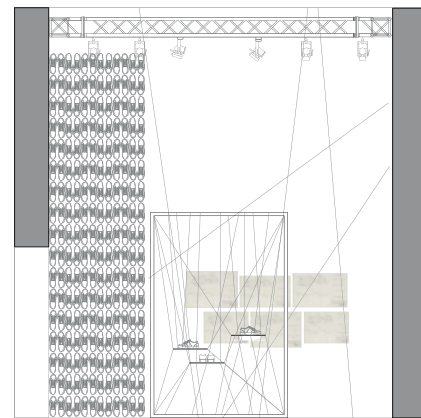
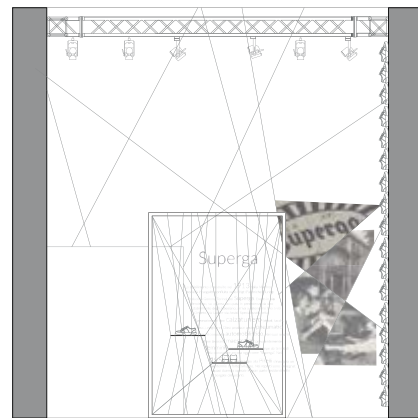
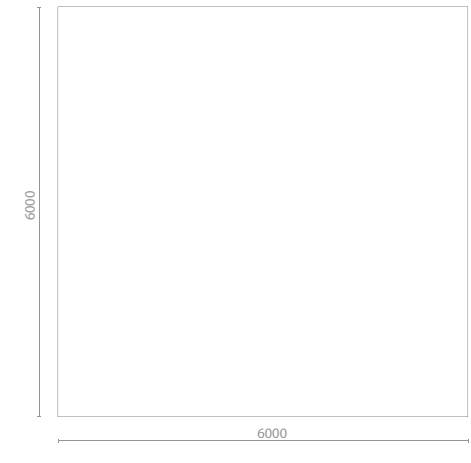
Prospetti



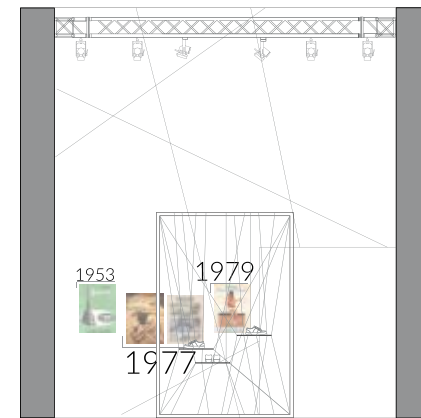
Pianta espositore dedicato alla fabbrica FIP



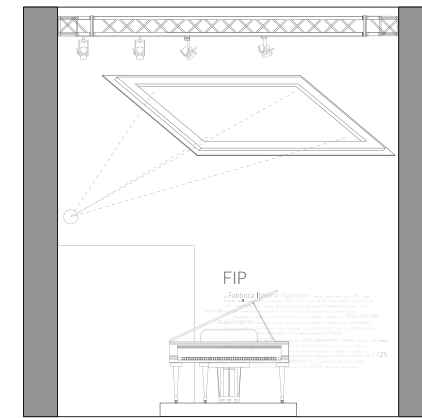
Prospetti



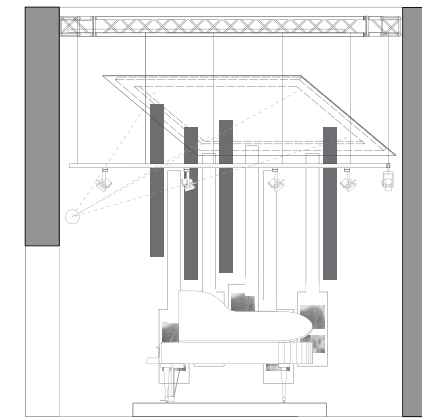
Sezione C-C'



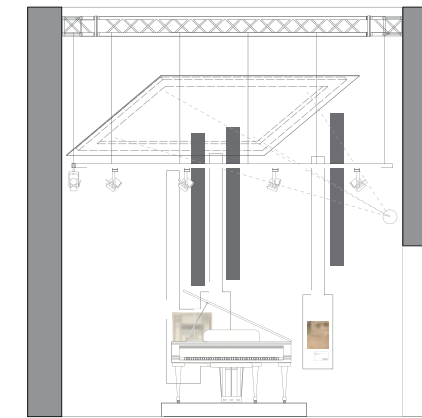
Sezione D-D'



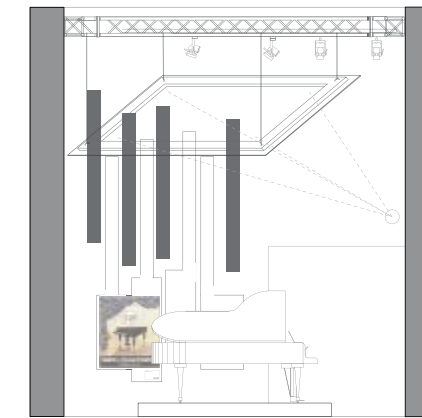
Sezione A-A'



Sezione B-B'



Sezione C-C'



Sezione D-D'

Nelle altre due pareti, sono presenti una serie di campagne pubblicitarie che vanno dal 1930 ai giorni nostri. Al centro del cubo vi è un espositore con lo scopo di "sacralizzare" il prodotto dell'azienda. L'espositore è progettato e realizzato ad HOC, con base quadrata di 2000x2000 mm e h 3000 mm, costituito da una struttura perimetrale in ferro con profilati a sezione quadrata di 50x50x50 mm, sul quale, una serie di fili, che riprendono il filato con cui viene realizzata la tela usata per le scarpe, sostengono dei semplici quadrati di plexiglass dallo spessore di 5 mm sui quali sono poste alcune scarpe storiche che l'azienda ha realizzato per i calciatori del Torino e per giocatori di Tennis. Il tutto è illuminato da una

serie di fari direzionali che vanno a risaltare ancor di più gli oggetti esposti. Altro esempio è il volume dedicato alla FIP (Fabbrica Italiana Pianoforti), anche qui, come fulcro della scena troviamo un pianoforte d'epoca realizzato dall'azienda oramai non più esistente; sulle pareti una serie di informazioni, foto, disegni e campagne pubblicitarie. Particolarità di questo spazio è uno schermo, posto sulla parte superiore, che trasmette spezzoni di concerti famosi in cui vennero suonati tali pianoforti. Il visitatore è, così, accompagnato, nel suo percorso, dal peculiare suono di

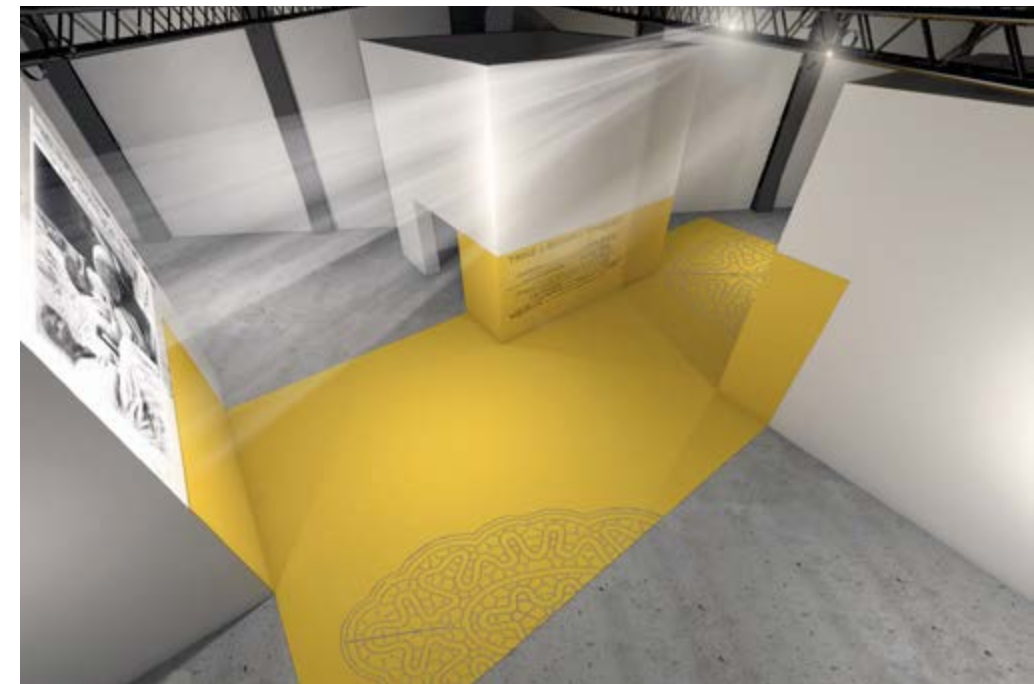
> Visualizzazione Vita quotidiana e fabbriche: FIP



questi strumenti. All'esterno di questi volumi cubici troviamo delle isole di colore sul pavimento dove vengono raccontati stralci della vita quotidiana fuori dalle fabbriche come i giochi dei bambini dalle biglie, alla lincia, alla lippa o cirimela; le lavorazioni artigianali delle signore, trine e ricami realizzati con il tombolo; e la realizzazione di fiori finti, molto comune a Torino in quegli anni dove i lavoratori, all'uscita dalle fabbriche, facevano la fila davanti lo stabilimento per prendere il materiale necessario a comporre questi fiori, una specie di secondo lavoro per arrotondare

> Visualizzazione Vita quotidiana

il salario. Le isole di colore sono realizzate attraverso segno grafico che va dal pavimento alle pareti, all'interno di questo colore una parte esplicativa indica e descrive l'oggetto, in un'altra parte vengono proiettate immagini storiche inerenti l'oggetto esposto. Lo scopo di quest'area è proprio quello di ricreare la vita di un tempo, in cui la tecnologia non esisteva e le cose importanti erano altre, un tempo in cui i giochi si inventavano e si giocava per strada, si ricamavano merletti per adornare abiti tradizionali cuciti in casa. Oltre questa zona troviamo una



parete in cui viene proiettato l'esterno delle OGR. Grazie ad una parete sensibile, il visitatore può far scorrere l'immagine della facciata fino alla porta d'ingresso che coincide con la fine dello scorrimento, a questo punto le porte si aprono e il visitatore può accedere alla parte successiva della mostra. L'accesso alla mostra è accompagnato dalla tipica sirena delle fabbriche di un tempo che indicava l'ora di entrata in fabbrica. Una volta entrati la prima cosa che incontriamo è una maquette delle OGR, completamente bianca e dai volumi semplici che va ad indicare tutti gli edifici che sono



> Visualizzazione parete sensibile

stati costruiti durante gli anni per le diverse funzioni e lavorazioni delle officine. La maquette verrà mappata da un proiettore, seguendo l'ordine temporale di costruzione degli edifici, indicando così il cambiamento e il progresso delle officine. Superata la maquette, troviamo tre elementi espositivi a fascia di colore rosso che delineano ciascuna uno spazio. Su questi sono state poste le più importanti macchine di lavorazione, come: tornio, dentatrice e fresatrici, facenti parte del settore Torniera; maglio, calandra e pressapunzonatrice, facenti parte del settore Fucine;



> Visualizzazione espositore macchinari OGR



Dentatrice

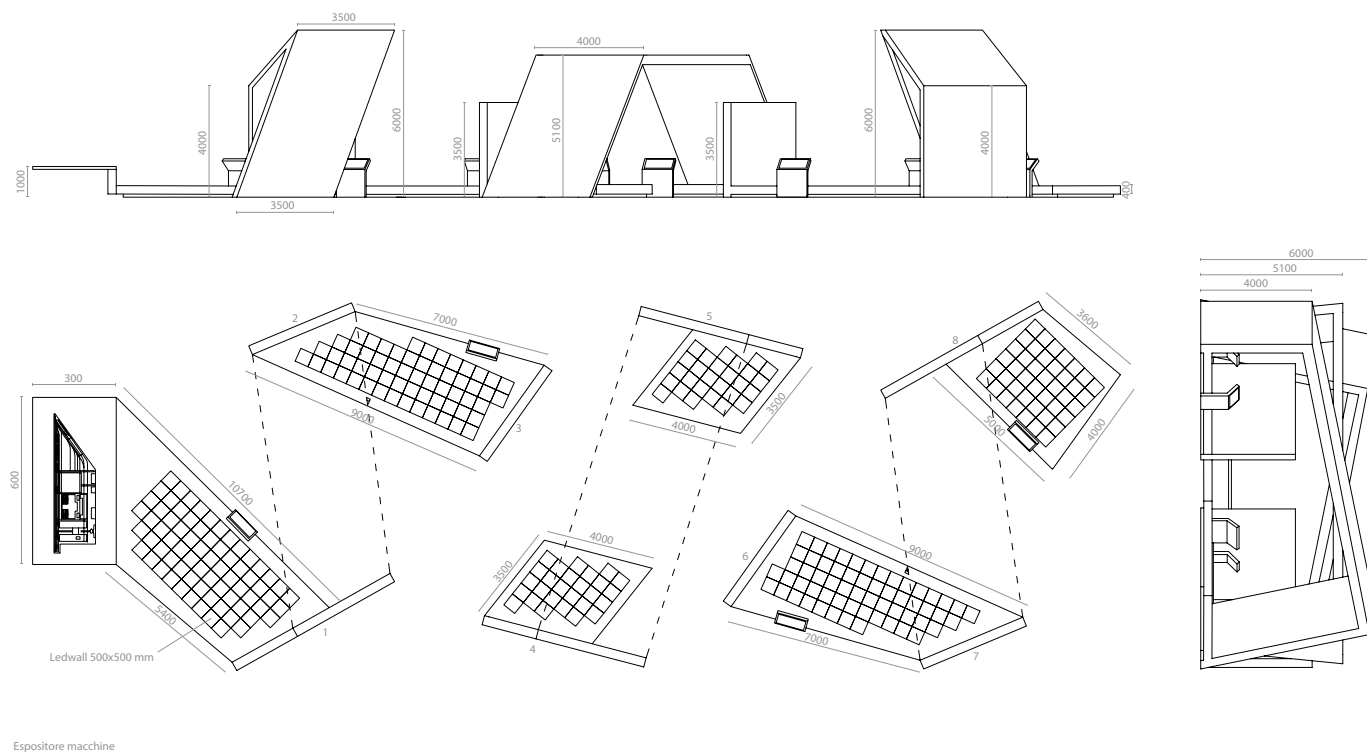
La dentatrice è una particolare macchina utilizzata per la creazione delle ruote dentate con dentatura esterna e dei denti interni. Per la produzione di ruote con dentatura senza il processo generalmente si utilizzano operazioni di brocciatura.



Fresatrice

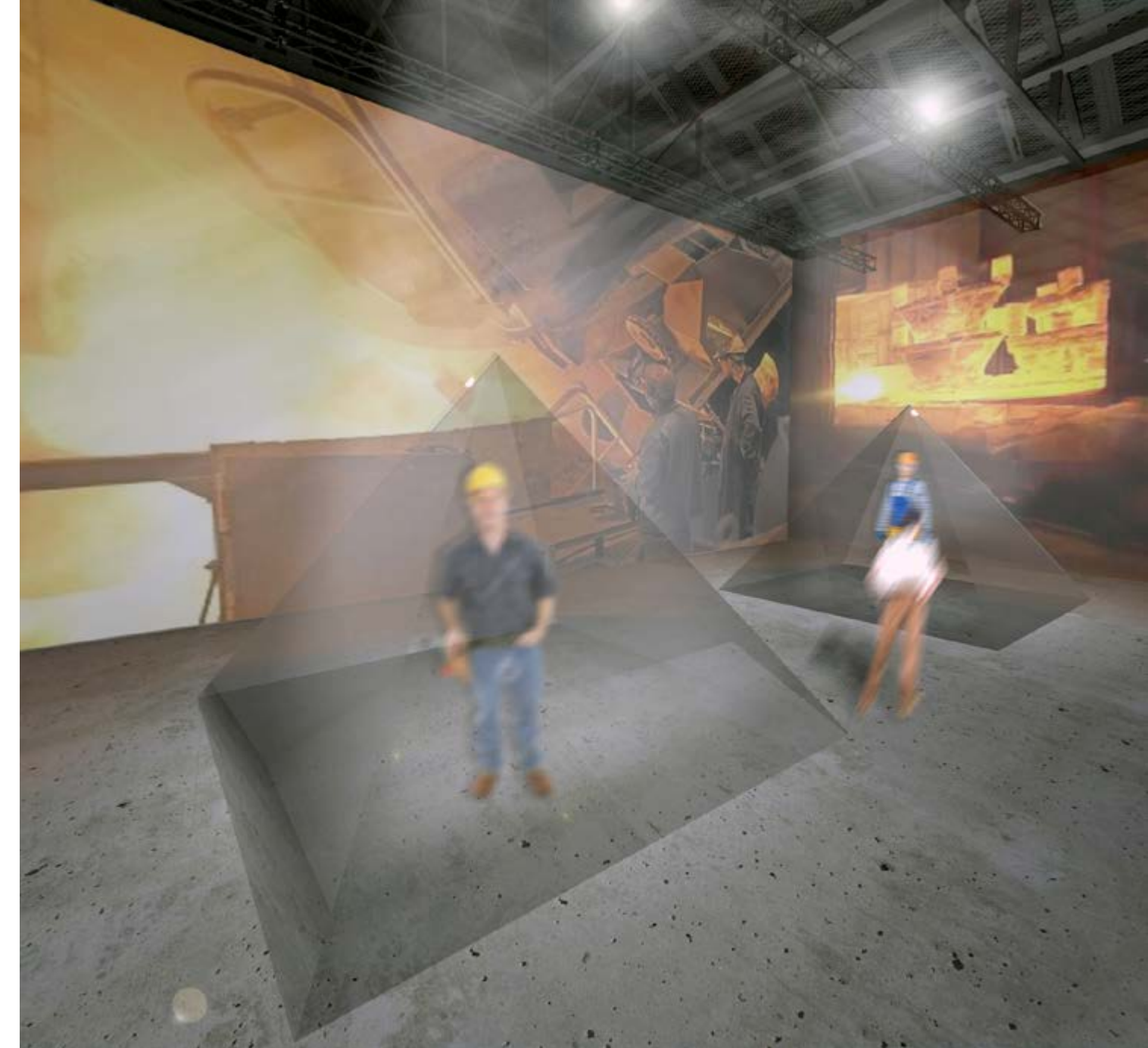
La fresatrice è una macchina utilizzata per la creazione di ruote dentate con dentatura esterna e dei denti interni. Per la produzione di ruote con dentatura senza il processo generalmente si utilizzano operazioni di brocciatura.

e due attrezzi del settore Fonderia. Questi espositori sono muniti di una plancia, nella parte frontale, costituita da uno schermo touch-screen. Per mezzo de quale il visitatore può conoscere le diverse funzioni della macchina, scoprire quali lavorazioni potevano essere fatte e in oltre può scegliere quali immagini visualizzare nella pedana su cui è posto il macchinario che è in parte rivestita da tavolette di ledwall. Si tratta di immagini storiche delle officine durante l'utilizzo della macchina stessa. Oltrepassando quest'area c'è un passaggio che permette di accedere in una sala completamente



mappata, dove il visitatore è catapultato all'interno delle officine durante il periodo di piena attività. Vengono riproposti i rumori delle macchine in funzione, proiettate immagini della sala fonderia e si ha la sensazione di percepire la difficoltà di lavorare in certi ambienti. Attraverso due piramidi in plexiglass viene creato l'ologramma di un lavoratore delle officine che racconta la sua esperienza. Il visitatore, utilizzando uno smartphone, può collegarsi per mezzo di una linea bluetooth ad un dispositivo e scegliere, tra vari settori e periodi storici, di ascoltare

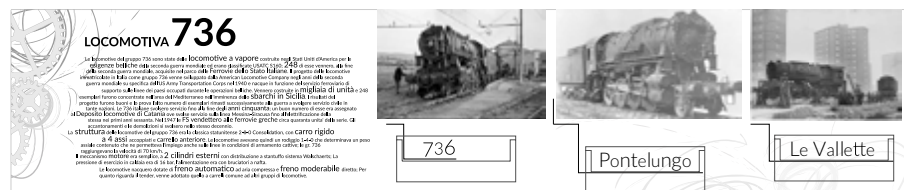
> Visualizzazione sala mapping



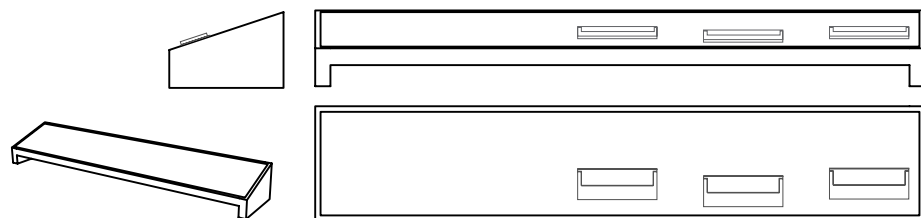
e riprodurre un determinato ologramma. Altri ologrammi possono riprodurre esperienze lavorative degli operai di oggi così da avere un confronto con il passato.

Accanto all'esposizione dei macchinari, vista in precedenza, si trova un'altra zona dove sono esposti tre tipologie di locomotive che sono state assemblate o realizzate totalmente in queste officine. La scelta di questi tre modelli è determinata dalla valenza storica delle stesse e da particolarità nel loro utilizzo, diverso da quello solito, come ad esempio la locomotiva 736 che nel 1961 venne usata come cal-

daia per riscaldare 482 appartamenti nel quartiere "Le Vallette" di Torino e che inaugurò la ricostruzione del ponte ferroviario sul Po in località Pontelagoscuro (FE). Accanto alle locomotive, un espositore da terra, costituito da uno schermo back light, riporta tutte queste informazioni. Sono stati utilizzati schermi backlight perché in quest'area l'unica illuminazione prevista è direzionata sulle locomotive, a scopo di valorizzarle, quindi attraverso tali schermi si ottiene una lettura e un'illustrazione piacevole al visitatore, senza intaccare l'atmosfera creata dalle luci.



Grafica tipo su supporto Backlight



Schermo informativo Backlight



Nella sala successiva, affrontiamo la prossima tematica presa in esame: il Viaggio migratorio. Viaggio che migliaia di persone hanno intrapreso nel primo decennio del 900 o nel dopo guerra. La mancanza di lavoro nella terra di origine costrinse molte persone ad abbandonare le proprie famiglie per molti anni e partire verso una nuova terra, una nuova città, affrontando la solitudine e ricominciando tutto da zero. Torino è stata scenario di questa realtà, infatti, nel corso del 900 sono migliaia le persone che si sono trasferite qui per lavoro. Era già una città industrializzata che



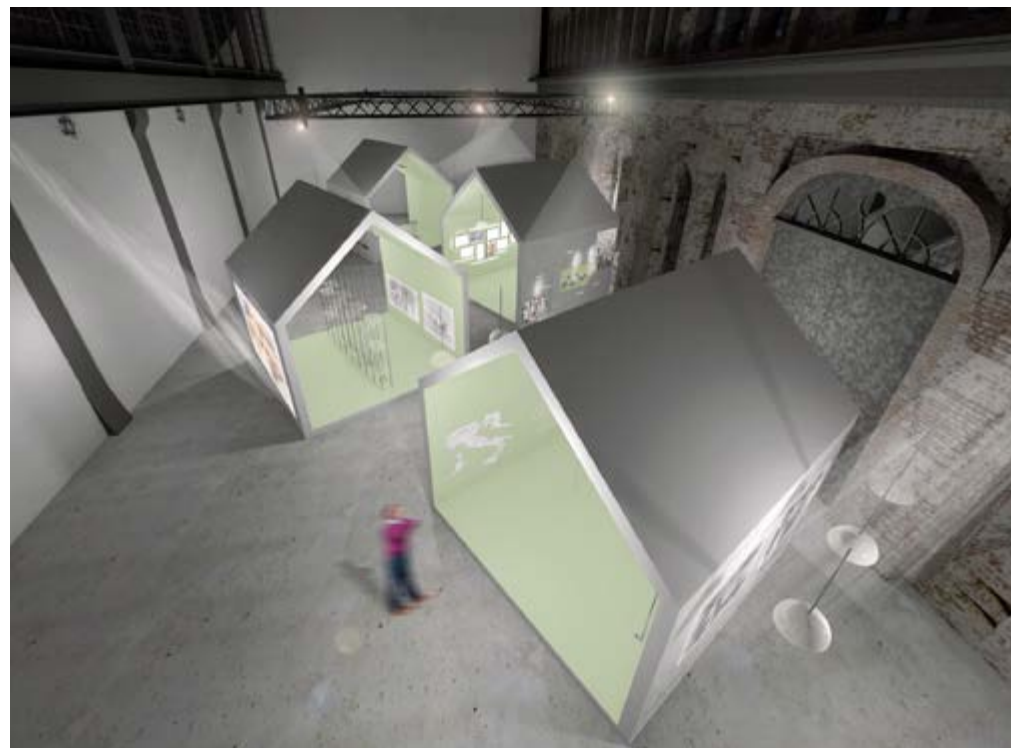
offriva molti posti di lavoro. La tematica del viaggio è trasversalmente collegata alla locomotiva in quanto mezzo, all'epoca, più usato e accessibile a tutti. In questa fase della mostra, viene ricreata una stazione con una locomotiva e un vagone. Il visitatore può accedere al vagone e rivivere quell'esperienza; sulla parte destra del vagone è stata creata una piccola sala in cui viene proiettata la vista dal finestrino di un treno in corsa, il visitatore può sedersi sui sedili in legno della carrozza. Percorrendo il vagone si riscende in stazione, su una parete vengono proiettate figure di persone

di profilo che si dirigono verso l'uscita della stazione, il visitatore, può toccare, grazie ad una parete sensibile installata, una di queste figure e questa si volterà frontalmente raccontando la sua storia, partendo dalle sue origini, spiegando il motivo per cui ha emigrato in un altro paese e le sue prospettive future. Altro elemento che rievoca il viaggio è la valigia, indispensabile per viaggiare, per questo in una sezione della mostra è inserito un cumulo di valigie, alcune aperte per poter mostrare cosa portavano con se gli emigranti, pochi indumenti e molti affetti personali.



Nella parte finale del percorso della mostra si affronta la tematica dello scambio culturale, inevitabile conseguenza del viaggio. La zona è caratterizzata da quattro elementi espositivi interattivi a forma di casa che rappresentano ciascuna un elemento di identità culturale, la lingua, la gastronomia, le tradizioni e l'artigianato. All'interno dell'elemento espositivo a forma di casa che rappresenta la lingua troviamo quattro schermi touch-screen uno per ogni tipologia di dialetto italiano che, secondo la classificazione del linguista Graziadio Isaia Ascoli, viene suddiviso in quat-

tro classi in base alla maggiore o minore distanza linguistica rispetto al toscano, considerato come il tipo dialettale meno distaccato dalla comune base latina. Ogni schermo è dotato di cuffie per cui il visitatore può digitare una qualunque frase e risentirla in uno dei tanti dialetti italiani. Nella parete opposta alla locazione degli schermi è rappresentata un'antica carta dell'Italia in cui per ogni regione è segnalata la sua classe di appartenenza e una breve descrizione dell'origine dei dialetti. Sulle pareti esterne dell'espositore vengono proiettati storici film in cui elemento determinante della



> Visualizzazione espositori "scambio culturale"

storia sono proprio le differenze linguistiche italiane ad esempio "Napoletani a Milano" di Edoardo de Filippo interpretato dal regista stesso e "Totò al Giro d'Italia" interpretato dallo stesso Totò e diretto da Mario Mattoli. Il visitatore può ascoltare l'audio della proiezione senza altre interferenze sonore grazie ai dispositivi a cupola, posti in alto, che insonorizzano l'ambiente circostante. Al centro dell'elemento espositivo a forma di casa è posto uno schermo che riproduce un filmato storico originale ambientato nella classe di una scuola elementare di

> Visualizzazione espositori "scambio culturale"



Torino costituita da bambini di molteplici origini e ai quali viene chiesto di tradurre, ciascuno nel proprio dialetto, nomi di frutta o altre cose.

Nell'espositore del cibo il visitatore viene immerso in un interessantissimo e coinvolgente viaggio attraverso le tradizionali modalità di preparazione del pane. Il cibo più comune al mondo trova nelle regioni italiane molteplici differenziazioni che vengono dimostrate attraverso l'esposizione del prodotto stesso e raccontate per mezzo di proiezioni sulle pareti all'interno. All'esterno dell'espositore sono proiettati filmati rappre-



> Visualizzazione espositori "scambio culturale"

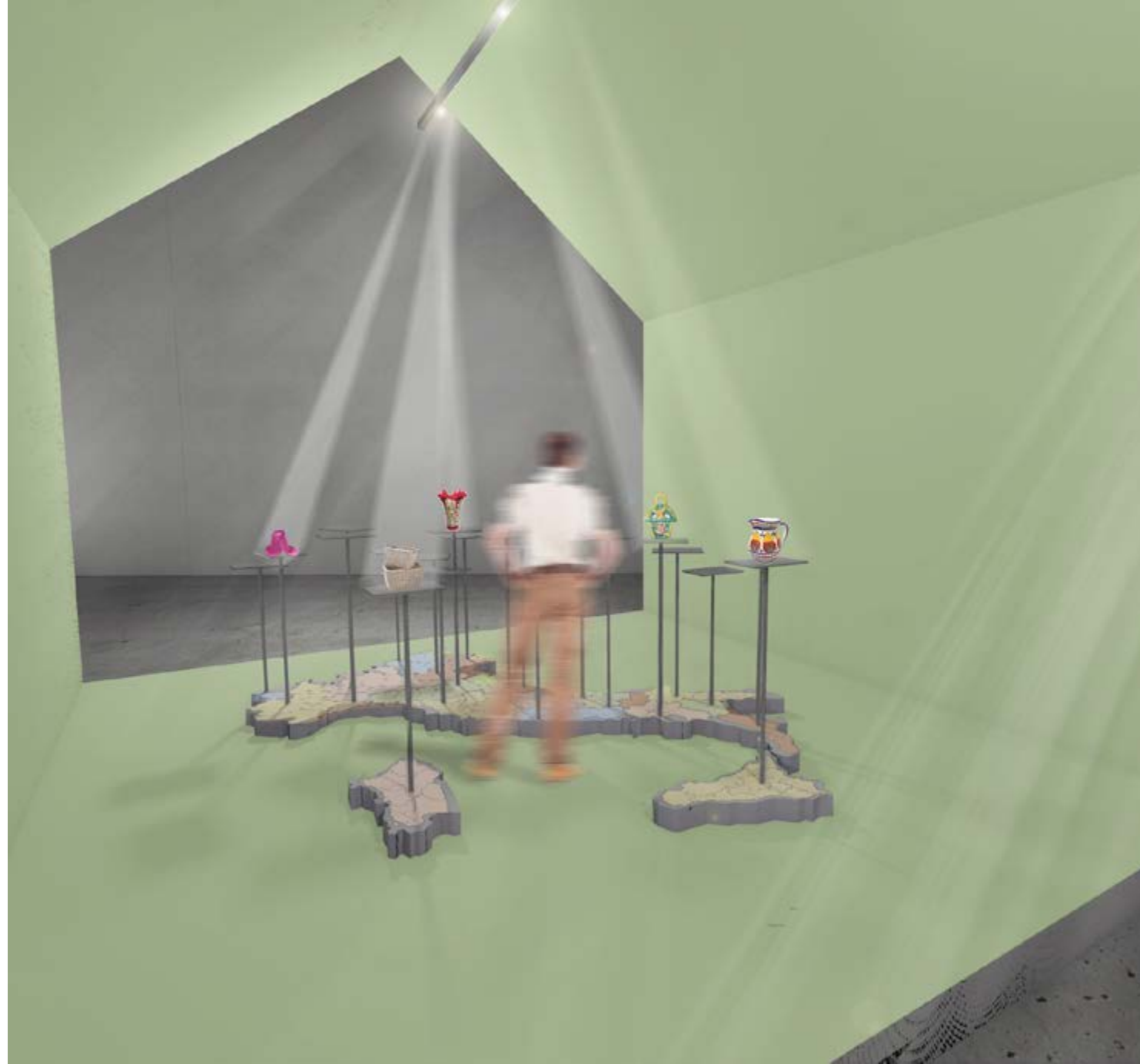
sentativi di come ricette tipiche di una particolare regione del Paese sono state reinterpretate e modificate dalle altre regioni. Nell'espositore delle tradizioni troviamo venti schermi, uno per ogni regione d'Italia, che mostrano video e testimonianze delle più caratteristiche tradizioni popolari culturali, dai riti religiosi alle feste pagane. Il visitatore può interagire con gli schermi e scegliere, toccando lo schermo desiderato, quale dei video approfondire per mezzo di una voce audio che spiega origini ed evoluzioni delle relative tradizioni. Nel momento in cui il visitatore sceglie quale

> Visualizzazione espositori "scambio culturale"



> Visualizzazione espositori "scambio culturale"

delle regioni ascoltare il video dello schermo selezionato diventa a colori mentre tutti gli altri continuano a trasmettere in bianco e nero. All'esterno le pareti dell'espositore sono fornite di tasche in plexiglass, una per ogni regione, contenenti del materiale cartaceo tipo opuscoli e cartoline che il visitatore può portare con se. Nell'espositore dell'artigianato si cerca di far conoscere al visitatore realizzazioni artigianali particolari e caratteristiche di ogni regione d'Italia. Al centro dell'espositore, sul pavimento è riprodotta la cartina dell'Italia e in corrispondenza di ogni regio-



> Visualizzazione espositori "scambio culturale"

ne è posto un piedistallo in ferro sul quale è collocato un oggetto di manifattura totalmente artigianale tipico di ciascuna regione. Ad esempio sul piedistallo corrispondente alla regione Campania troveremo la ceramica di Capodimonte mentre in corrispondenza del Piemonte i cappelli della città di Alessandria. Le pareti esterne dell'espositore vengono mappate con dei brevi video di artigiani all'opera. I filmati sono accompagnati dai suoni degli attrezzi utilizzati dagli artigiani.



> Visualizzazione espositori "scambio culturale"

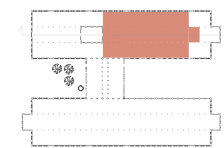
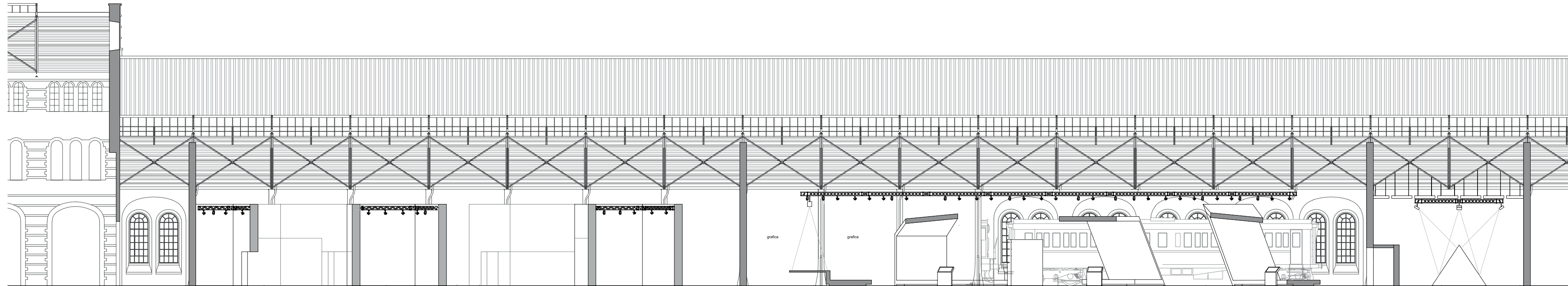
Oltrepassando quest'area si intraprende il corridoio di uscita dalla mostra e proprio in questo percorso si è voluto stimolare il pensiero del visitatore proponendogli un quesito. Il visitatore potrà leggere sul pavimento questa frase: *"L'industria del prodotto IERI e l'industria delle idee OGGI: si può prescindere dal passato per capire il presente?"*. La frase cerca volutamente di rimettere in discussione tutto ciò che il visitatore ha acquisito nella mostra fino a quel momento, per non lasciare l'idea che quello che si è visto e vissuto all'interno sia una realtà statica, obsoleta che in alcun modo ci appartiene

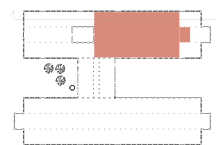
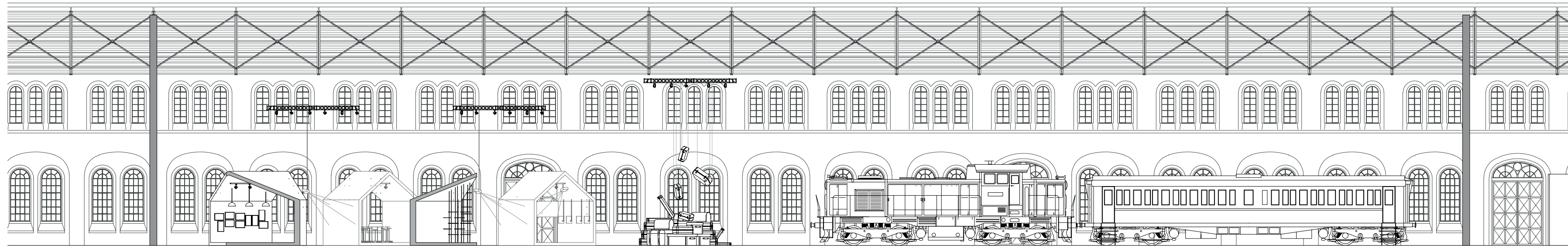
oggi ma bensì riflettere su come si è arrivati ai giorni nostri. La risposta alla domanda è ovvia, ciò che siamo oggi deriva e contiene il passato, ricordarcelo più spesso potrebbe essere la chiave per il nostro futuro.

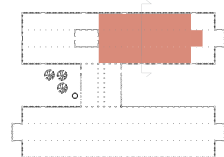
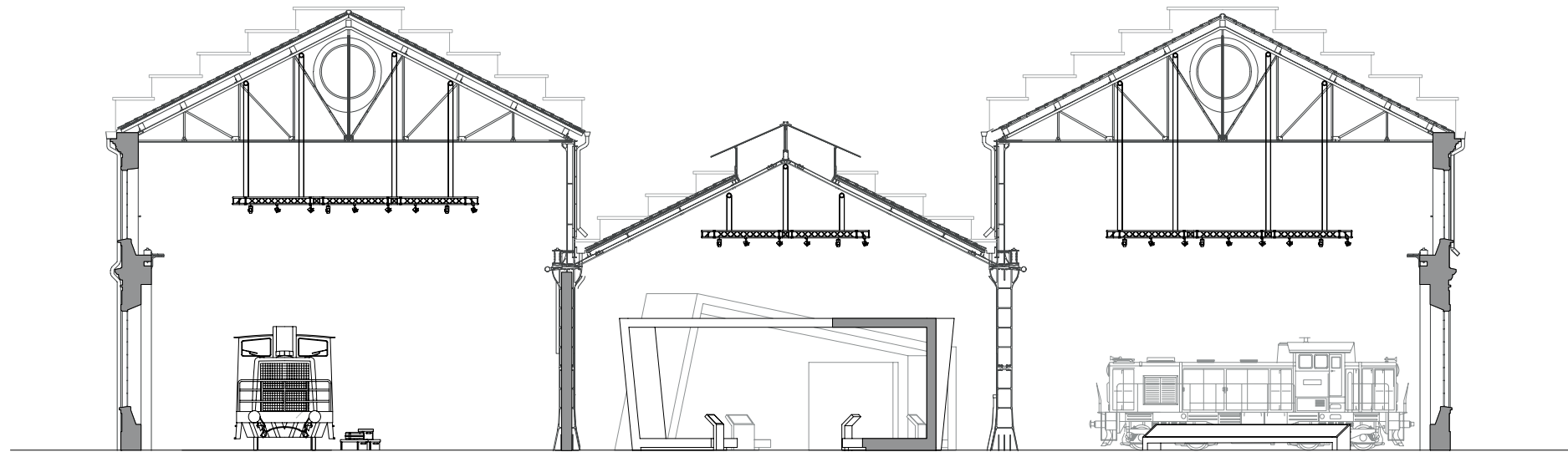
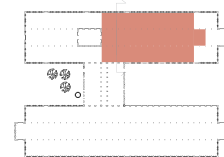
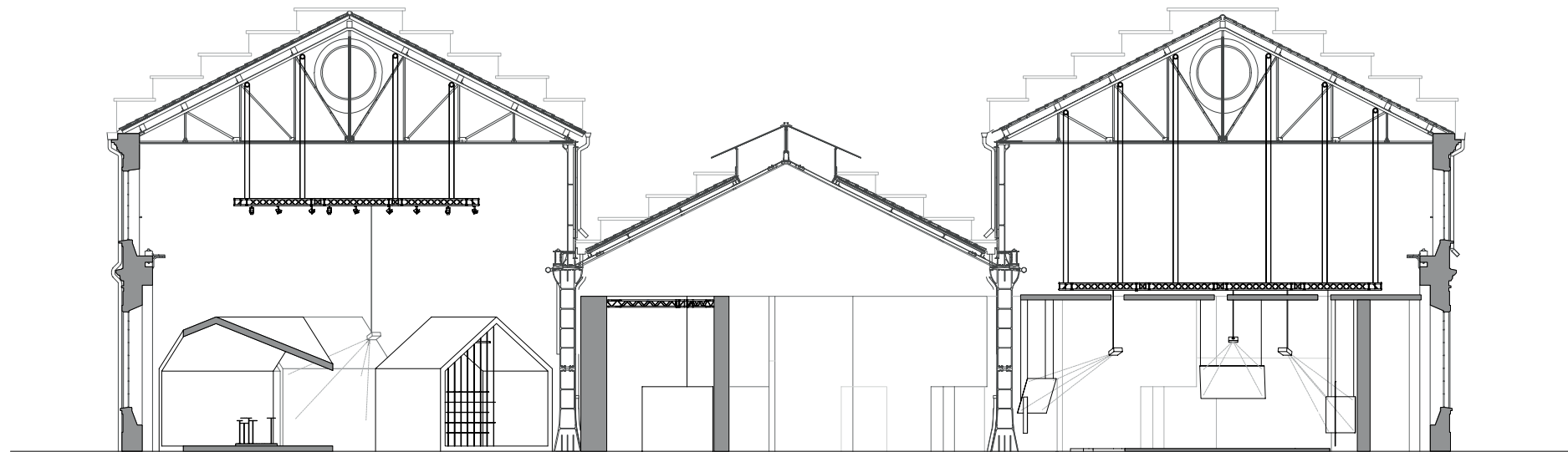


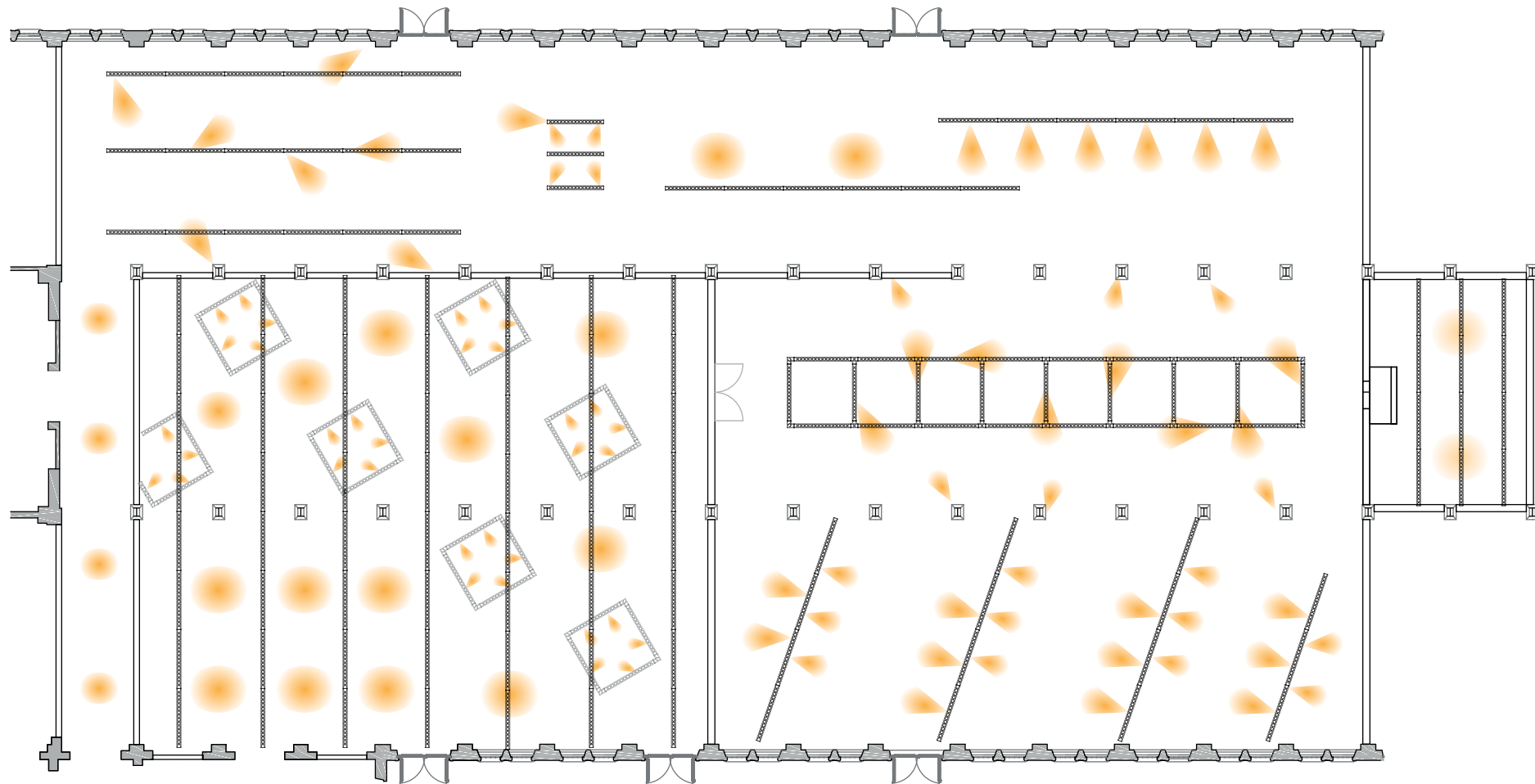
*Il presente?
per capire
dal passato
prescindere
si può*

**OGGI:
delle idee
l'industria
IERI
del prodotto
l'industria**

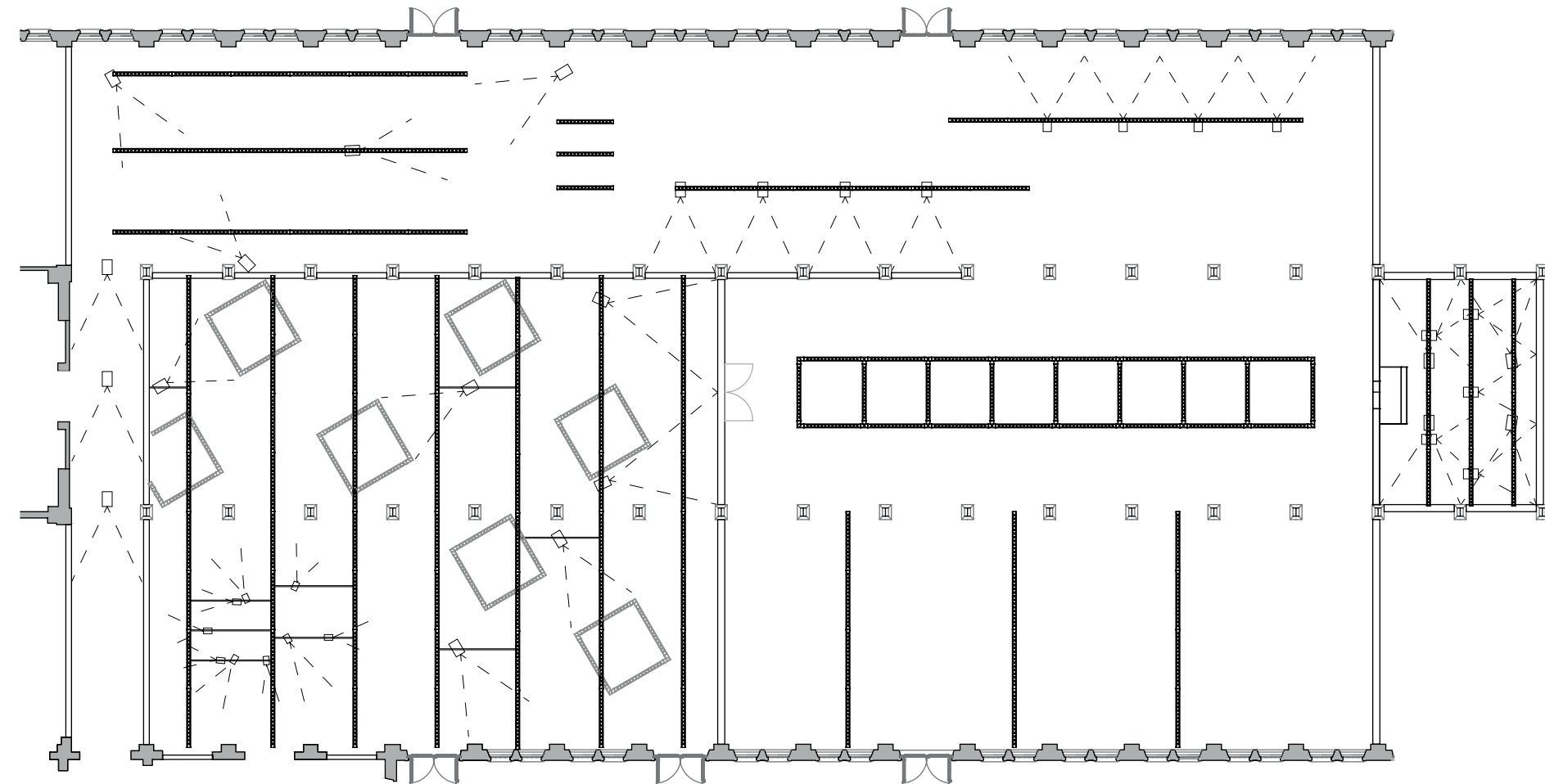








Pianta illuminotecnica Mostra Permanente



Pianta proiezioni video/immagini Mostra Permanente

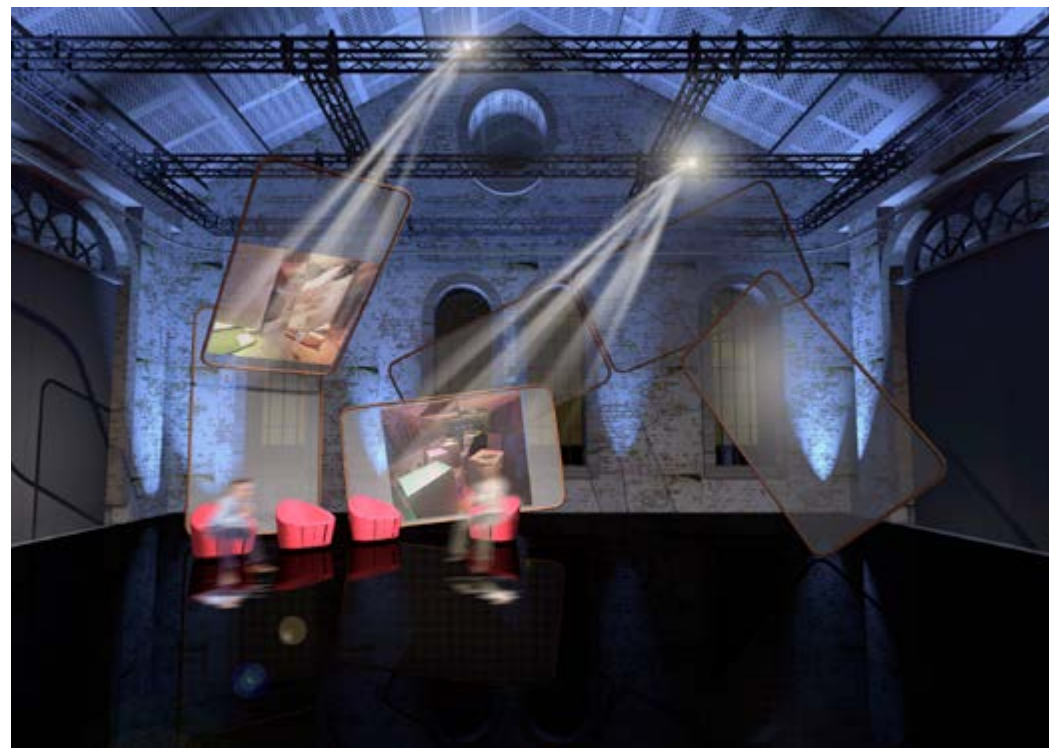
7.3 STUDIO TELEVISIVO

Nella parte destra dell'edificio troviamo l'accesso ad un'area che è stata destinata ad uno studio televisivo rivolto alla registrazione di programmi per la diffusione in rete.

Lo studio ha una duplice funzionalità, infatti può essere utilizzato sia nella registrazione di programmi in presenza di pubblico e impostati su discussioni o interviste di ospiti importanti sia, invece, per trasmissioni realizzate virtualmente in cui non c'è presenza di pubblico.

Tale spazio sarà finalizzato a programmi direttamente connessi al Centro Culturale, quindi si tratterà di servizi che affrontano temi riguardanti la mostra permanente e le mostre temporanee, che avranno luogo all'interno delle OGR, e di documentari che esporranno il lavoro fatto all'interno della sezione adibita ai workshop.

La conformazione di studio classico è costituita da alcune file di postazioni per il pubblico rivolte verso uno spazio formato da poche sedute per gli ospiti poste avanti ad una coreografia di pannelli che hanno come sfondo la parete dell'edificio esistente. Sui pannelli possono essere proiettati motivi diversi in base alle



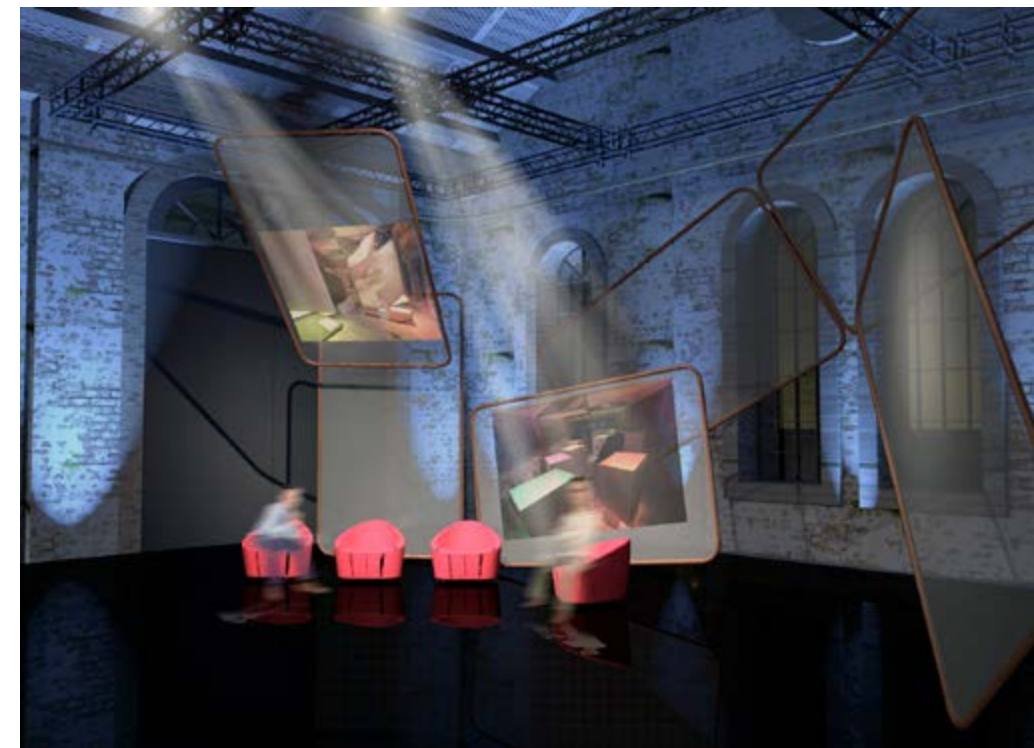
scelte scenografiche e al tema della trasmissione.

La peculiarità di questo studio resta però la sua funzionalità nelle trasmissioni realizzate virtualmente. Lo studio televisivo virtuale è una tecnologia risolutiva per molti prodotti audiovisivi. La plasmabilità, la versatilità e i costi contenuti di una scena virtuale, in grafica tridimensionale, permettono libertà di regia, creatività e personalizzazione.

Più propriamente, va sotto il nome di studio televisivo virtuale un insieme di tecniche, basate su varie tecnologie, che permettono di fondere immagini reali e virtuali in tempo reale, con un alto grado di coerenza visiva, offrendo quindi le possibilità realizzative di un set

televisivo classico, con in più la potenzialità della grafica 3D. Si tratta di uno studio televisivo che permette la combinazione in tempo reale di persone e oggetti fisici con una scenografia generata in computer grafica.

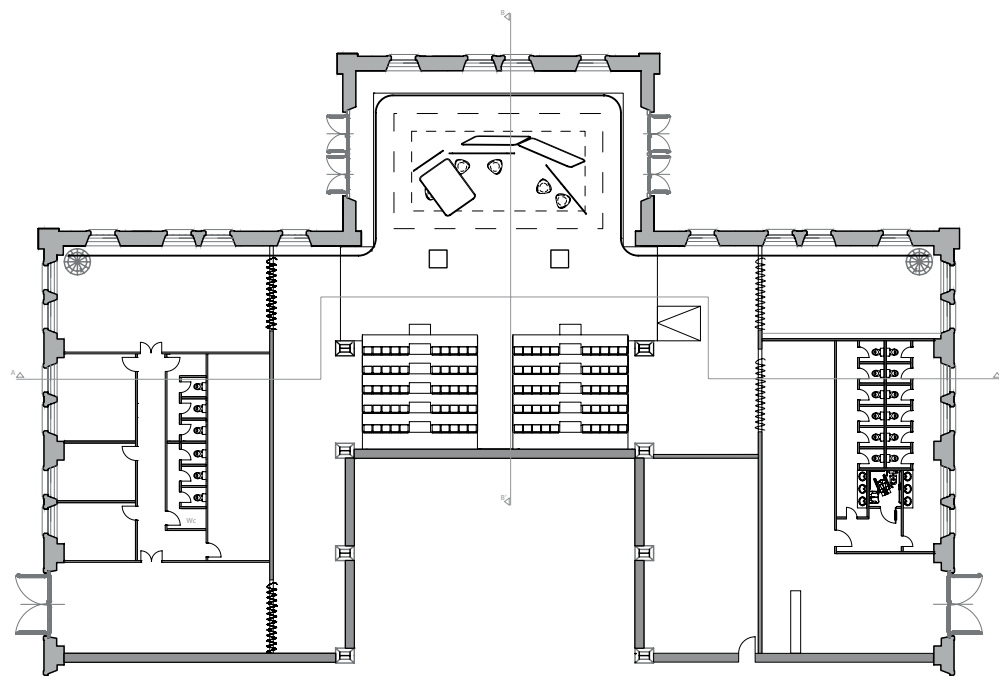
Un punto fondamentale che identifica uno studio televisivo virtuale, è la libertà con la quale la camera reale può muoversi nello spazio. Infatti la scenografia generata dal computer è prodotta simultaneamente con la corretta posizione, prospettiva, fuoco e inclinazione. Uno studio televisivo virtuale non necessita di post-produzione e quindi può essere impiegato anche



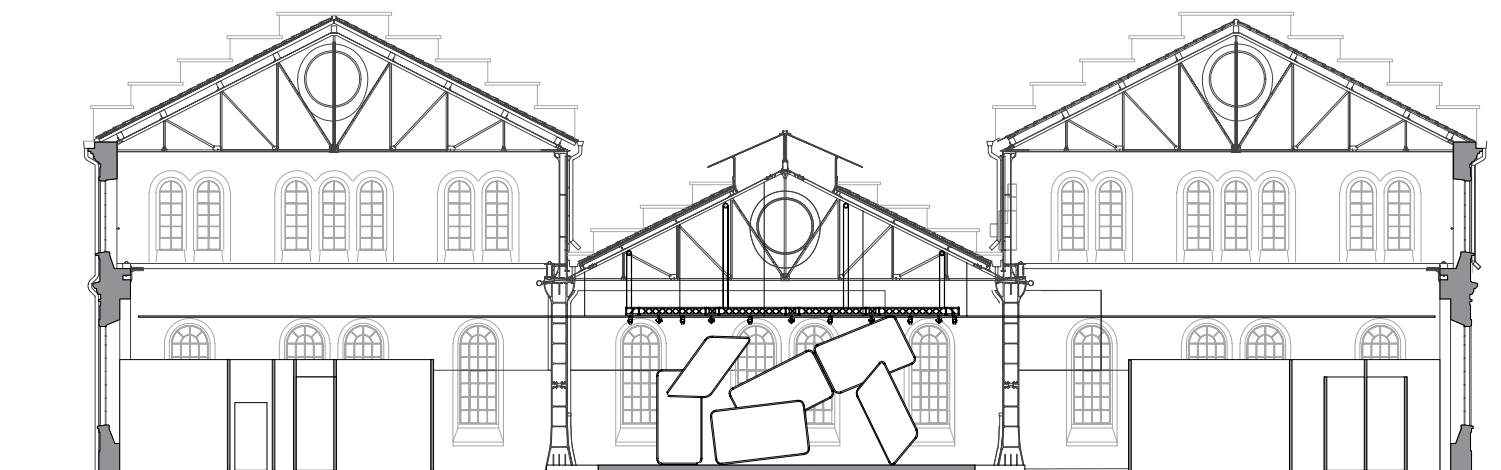
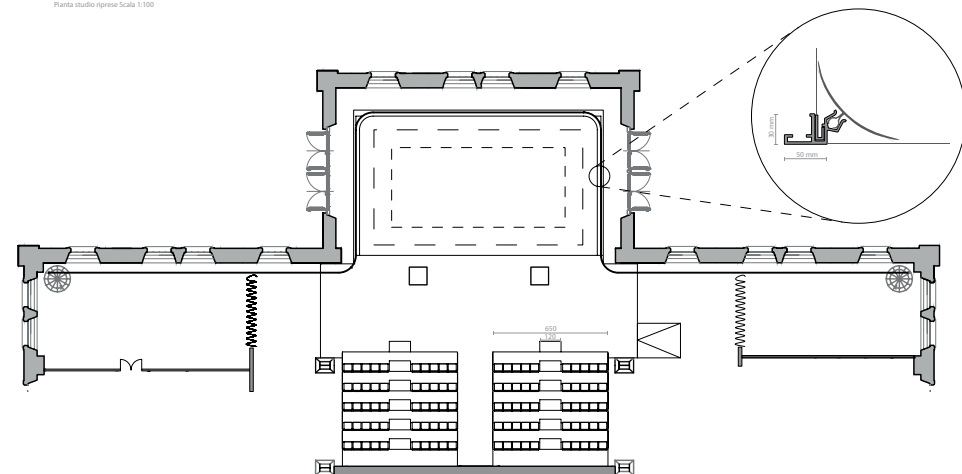
per trasmissioni in diretta. La modellazione avanzata, il rendering per l'architettura e il design permettono di far risaltare particolari più caratterizzanti dei progetti, attraverso lo studio dei materiali, dell'illuminazione e delle viste più suggestive. Tutto ciò lascia spazio alla creatività e all'ingegno di giovani designer che operano in tale campo.

Ideare un personaggio, concepirne non solo la forma ma il carattere, i pregi e i difetti, il tutto attraverso la modellazione e lo sculpting, richiede anche una certa creatività. Si possono realizzare modelli ad alta definizione e animazioni 3D che simulano la fisica reale degli oggetti in movimento interamente realizzati in modellazione.

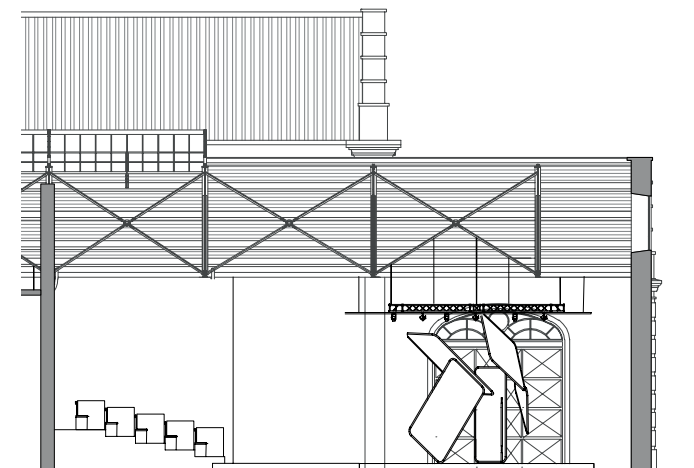
Un tipico studio di questo genere necessita di un set di posa, tre o quattro camere HD, regia HD con registrazione digitale su server, regia audio, delle workstation per rendering in tempo reale. La scelta di questa tipologia di studio è stata dettata dalla volontà di ottenere il massimo rendimento e la massima plurifunzionalità in uno spazio non eccessivamente grande.



Pianta studio riprese Scala 1:100



Sezione A-A' - Scala 1:100



Sezione B-B' - Scala 1:100



7.4 CONCLUSIONI

La scelta di riqualificare e ridare vita agli edifici delle Officine Grandi Riparazioni non è stata dettata da un esclusivo interesse volto alla particolarità della struttura oltre che alla vastità degli spazi, che hanno permesso, dunque, una diversificata nonché libera interpretazione, quanto al valore rappresentativo che hanno. Le OGR sono la testimonianza del passato sull'esistenza di ciò che è stato e di ciò che abbiamo oggi. Alla valenza prettamente funzionale che è stata data a questi edifici in qualità di polo industriale si associa una ben più importante e deterministica che è quella sociale. Nel periodo di piena attività delle OGR il polo industriale non era solo il posto di lavoro di centinaia di operai ma il luogo in cui

si formava una parte della società di Torino, dove la molteplicità delle provenienze dei lavoratori, che trascorrevano le loro giornate, inevitabilmente, uno accanto all'altro, ha fatto di questo posto un centro di globalizzazione informale in tempi in cui tale termine ancora non esisteva. Lo scambio culturale che avveniva quotidianamente nelle OGR è stato, col senno di poi, ben più importante di ciò che venne prodotto al loro interno, ha modificato la società torinese rendendola quella che è oggi ed ha portato un po' di Torino in tante altre parti d'Italia soprattutto meridionali. Far rivivere le OGR ha sicuramente come fine ultimo quello di riflettere sul presente guardando al passato. In un tempo in cui il ruolo

dell'uomo, nel campo industriale, è sempre più marginalizzato dall'utilizzo di sofisticati macchinari, ripensare a come, invece, fosse rilevante in tempi passati, quando la realizzazione di un prodotto finito di qualunque genere era, per la maggior parte dei processi di realizzazione, affidata all'operosità nonché all'intelligenza dell'uomo. Oggi si assiste ad una situazione molto diversa per alcuni aspetti, come il ruolo non più fondamentale dell'uomo nella trasformazione della materia, ma ancora molto attuale per altri aspetti quale la necessità di abbandonare la propria città di origine per mancanza di lavoro. Oggi come allora, trasferirsi in un posto nuovo comporta una scelta difficile, al livello soprattutto

affettivo, ma ha probabilmente conseguenze molto meno determinanti. Lavorare a migliaia di km dalla propria famiglia è sicuramente meno difficoltoso oggi dove le vie di comunicazione infrastrutturali moderne accorciano le distanze fisiche e le vie di comunicazione cartacee e telematiche accorciano le distanze socio-culturali. A mio parere un grande polo industriale, oggi, ha un'influenza sociale esclusivamente legata al proprio prodotto e quindi al solo fine commerciale; la società contemporanea oltremodo globalizzata si modella fuori dalle fabbriche, in tanti altri luoghi reali o virtuali che permettono agli uomini di interagire ma che spesso non riescono a colmare quelle impercettibili discriminazio-

ni più facilmente risolvibili in uno scambio informale di idee e opinioni tra persone molto diverse che ricoprono però lo stesso ruolo. L'idea di progettare un centro culturale nelle ormai ex Officine Grandi Riparazioni ha il fine di sottolineare il ruolo socio-culturale, all'apparenza impercettibile, che le stesse hanno avuto e che ha tracciato ciò che è il nostro tempo.

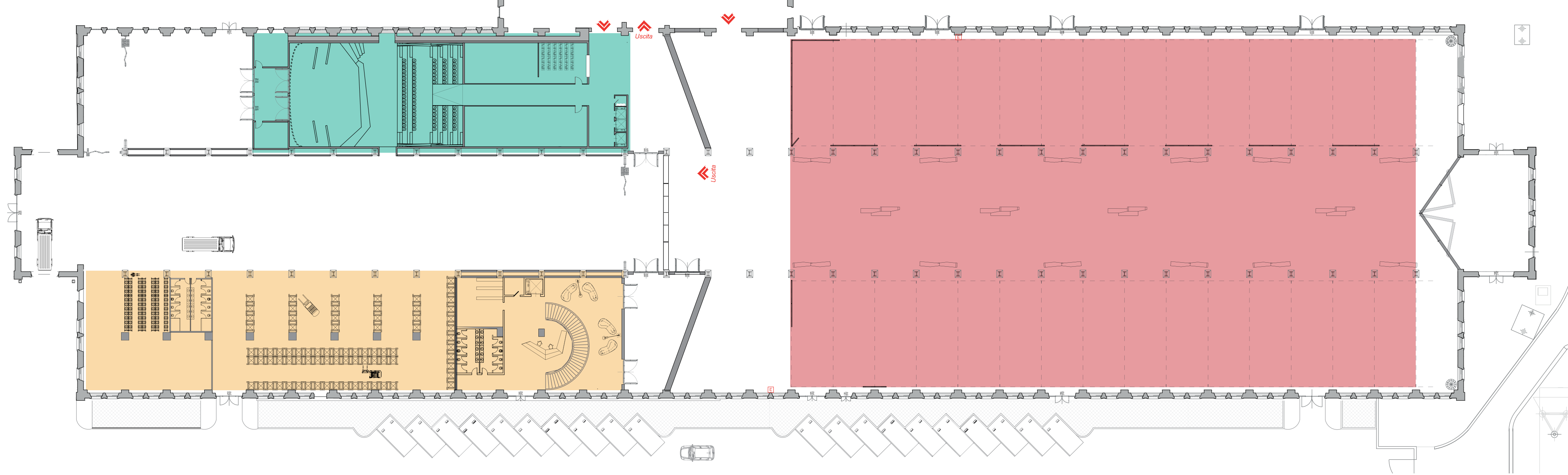


8 AREA TEMPORANEA

A cura di: Alessandro Trigila

L'“area temporanea” si suddivide in 4 parti: l'auditorium, lo spazio destinato alle esposizioni temporanee, gli uffici e, infine, il magazzino. Tutti questi ambienti ricalcano un tema comune: “l'architettura nell'architettura”.

L'allestimento interno, infatti, è di ampie dimensioni così da proporzionarsi alla grandezza dello spazio delle Officine. Nella parte interna è costantemente evidenziato e valorizzato ciò che è stato integrato nella riqualifica dell'ambiente e ciò che, invece, appartiene all'architettura originale; tutto questo grazie agli accostamenti materici utilizzati.



AREA ESPOSITIVA
 AUDITORIUM
 UFFICI

8.1 AUDITORIUM

L'auditorium, inserito nell'ala più alta a destra è stato pensato come fosse una scatola chiusa, realizzata utilizzando il cemento armato prefabbricato. All'interno lo spazio è scandito da una grande gradinata che ospita quasi 300 posti a sedere (264).

Vi si accede tramite un grande tunnel che, dall'ingresso, porta dietro le prime tre file, consentendo, in questo modo, l'accesso anche ai portatori di handicap che possono trovare un posto a loro destinato proprio alla fine del tunnel. Le file più alte sono raggiungibili grazie alle gradinate interne oppure ai 3 ascensori che si trovano all'entrata del tunnel. Uno di questi, il più grande, funziona anche da montacarichi; questo permette di agevolare le operazioni di spostamento del materiale tecnico alla sala tecnica e proiezioni, che trova posto in cima alla gradinata. Essa è attrezzata con tutta la strumentazione necessaria per il controllo delle luci e impianto audio-video.

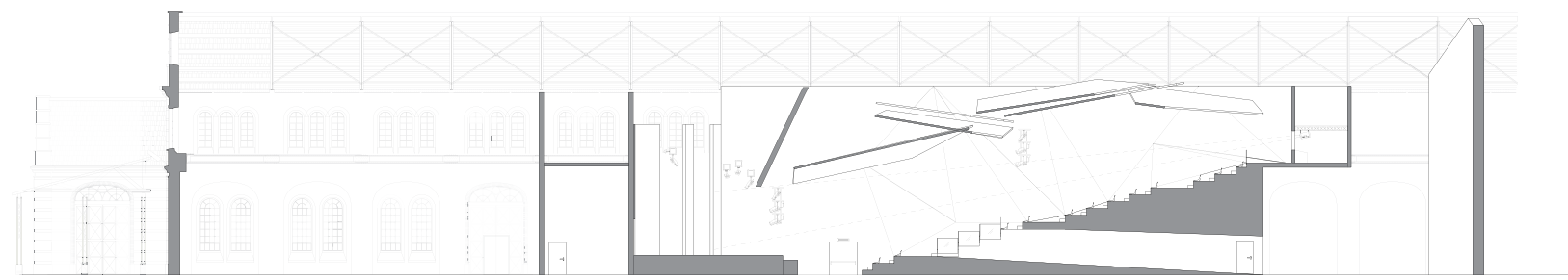
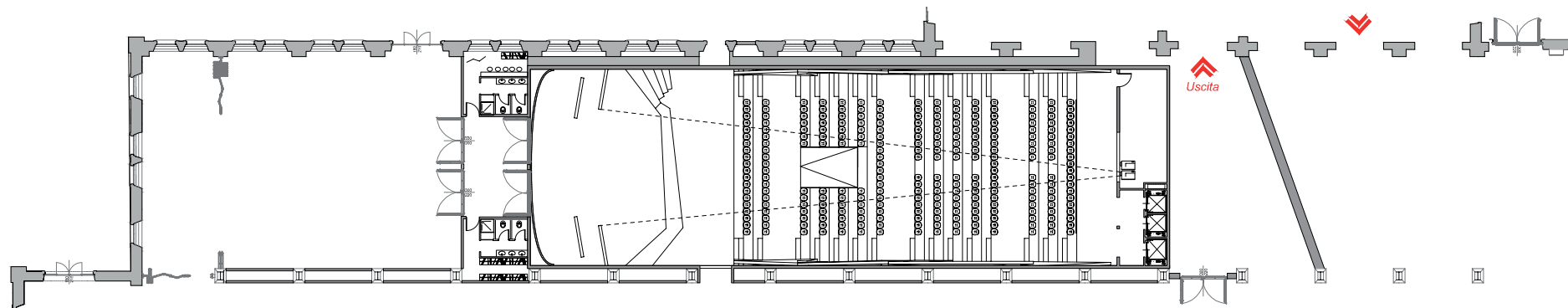
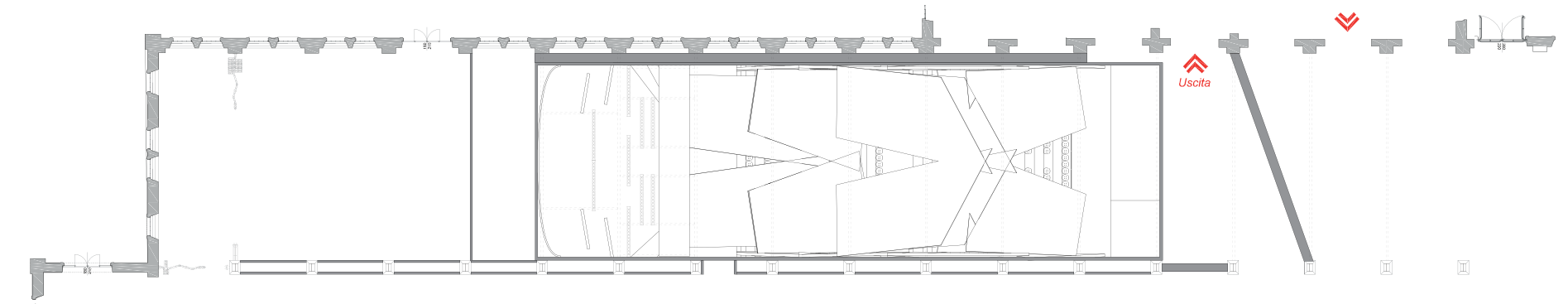
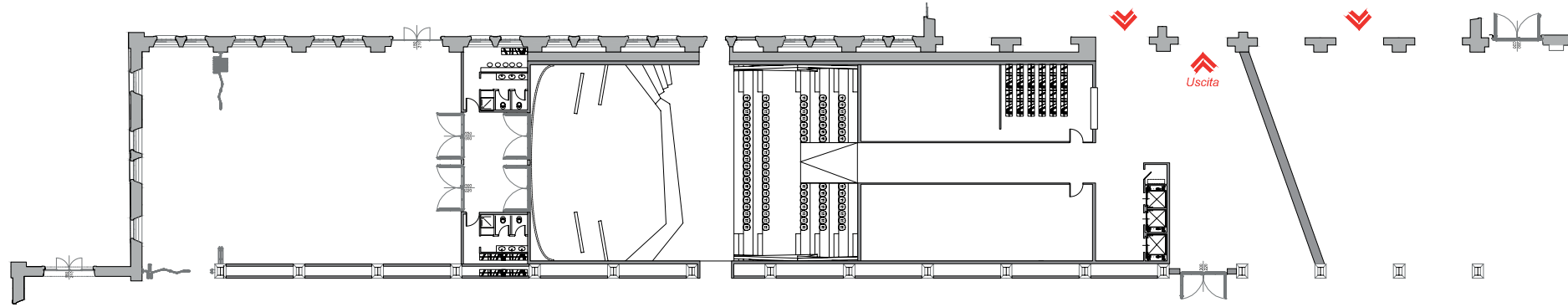
Una delle caratteristiche principali di questo spazio sono le grandi pannellature fonoassorbenti lungo tutte le pareti della "scatola". queste sono composte da un



"sandwich" di legno microforato e poliuretano; quelle posizionate a soffitto sono inclinate per seguire l'inclinazione della gradinata e permettono di nascondere tutte le luci che puntano sulla platea e sul palco. Quest'ultimo, di dimensioni generose (15 x 7 metri), può ospitare i più svariati eventi: da concerti a rappresentazioni teatrali fino alle grandi presentazioni corporate. Dietro il palco si trova uno spazio che è stato dedicato ai servizi e ai camerini; questi sono collegati tramite grandi porte da una lato al palco e dall'altro ad un grande spazio multifunzionale. E' stato pensato per ospitare eventi privati, cene di gala ed eventi coordinati alle rappresentazioni dell'auditorium adiacente. Il pubblico può accedere

a questo spazio da un'entrata riservata, collocata nella parte del giardino interno alle Ogr, consentendo in questo modo, maggiore privacy per gli eventi che la richiedono. Una parte di questo spazio può, infine, essere chiuso da una grande porta a fisarmonica per ricavare uno luogo dedicato al catering con tutte le predisposizioni ad esso necessarie.





Materiali

La particolarità di questo ambiente sono i grandi pannelli fonoisolanti che conferiscono una qualità imprescindibile per un auditorium: un'ottima acustica. Il materiale scelto per comporre i pannelli a soffitto e a parete è il Lariphon® Laricross®. È un pannello composito a doppia costruzione strutturale, con entrambe le facce in LARIPHON® (compensato di Okoumè e inserto in sughergomma ad alta densità) e una struttura interna reticolare a cella piena, possiede caratteristiche di fono e termoisolamento, ha elevate prestazioni meccaniche e fonoisolanti ed è indicato nelle condizioni di progetto che richiedano pesi contenuti uniti ad alte prestazioni meccaniche ed elevate performance di isolamento acustico (spess. 52mm, peso di superficie 15,9 kg/m², Rw=34,6 dB). La particolare struttura reticolare dell'inserto a cella piena, formata da sfogliato di Okoumè e STYROFOAM® (Dow-Chemicals), assicura alta resistenza alla compressione e contemporaneamente la compo-

> Qualità estetiche del Legno di Okumè Marino



zione delle facce assicura un notevole isolamento acustico. Gli incollaggi utilizzati per il ciclo completo di produzione e assemblaggio garantiscono una bassissima emissione di formaldeide (Classe E1 - UNI EN 1084) oppure la sua completa assenza.

> Schema di composizione del Lariphon® Laricross®



8.2 UFFICI

Nell'altra ala, in modo speculare all'auditorium, si trovano gli uffici.

La caratteristica principale di questo spazio è forse la sua vastità, che rispecchia, grazie alla conformazione, un senso di apertura.

La produzione del valore in ufficio è strutturata su quattro componenti fondamentali: la focalizzazione, la collaborazione, l'apprendimento e la socializzazione.

Nella progettazione di questo spazio si è cercato di capire e connettere ciò che riguarda il design del posto di lavoro e l'efficacia del lavoro rispetto queste quattro variabili. Tra queste, la più difficile da associare ad uno spazio come quello delle Ogr è la focalizzazione: difatti la possibilità di concentrazione risulta spesso difficile in spazi così grandi. Per questo motivo si è scelto di inserire l'elemento del "nastro" stratagemma interessante per ricreare uno spazio più raccolto nel quale le dinamiche di lavoro diventano più intime. Nonostante ciò questo elemento non rompe e non limita le dinamiche di open space così tanto da spezzare la continuità caratteristica di questo ambiente.



Le innovazioni tecnologiche rendono il lavoro sempre più libero e slegato dalla postazione di lavoro tradizionale e gli strumenti del lavoratore possono variare a seconda delle necessità e dello spazio. La collaborazione e la socializzazione diventano fondamentali per affrontare il lavoro di ogni giorno in modo più libero; il design di conseguenza deve seguire questi bisogni: postazioni di lavoro mobili e modificabili con aree in cui colleghi e clienti si possono incontrare in modo molto libero soddisfano questi requisiti.

Per accedervi, è stato pensato un ingresso, ad essa dedicato, dalla via privata trasversale di corso Castelfidardo.

Tramite un accesso vetrato si entra



nell'area accoglienza: attrezzata con un bancone reception; al retro del quale è posizionato anche un'archivio/magazzino e i servizi.

Con un grande scalone o con un ascensore si arriva al piano superiore, dove troviamo gli uffici veri e propri. Il vasto spazio che vi si presenta è illuminato da un'estesa finestra "a nastro" lungo tutta la parte a destra, mentre a sinistra da gradi trifore.

Qui, il tema "dell'architettura nell'architettura" è ancora più evidente poiché l'elemento che caratterizza questo spazio è una sorta di nastro che crea dei ribassamenti del soffitto e disegna a terra un segno grafico che ha la funzione di separare visivamente l'area in tre parti: la prima ospita la divisione

eventi, con uffici e postazioni di lavoro per coloro che si occupano della gestione e degli eventi ospitati nell'area dedicata alle esposizioni temporanee e all'interno dell'auditorium. La prima struttura (indicata in fig. 1) ospita in basso i servizi e i wc, mentre, salendo la scala, si trova l'ufficio allestimenti, attrezzato con tre postazioni di lavoro e un tavolo per piccole riunioni e per eventuali lavori in team. Adiacente a questo blocco, la struttura "a nastro" prima citata va a costituire una piccola area con quattro postazioni di lavoro e una sala riunioni informale. Qui si sono ricavati vari dispositivi per l'archiviazione dei documenti, grazie a nicchie nella parete della prima struttura e attraverso un mobile alto separatore tra



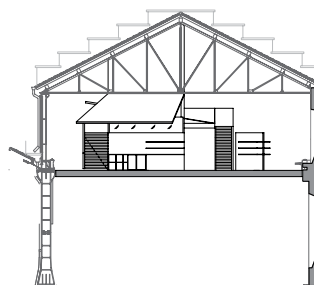
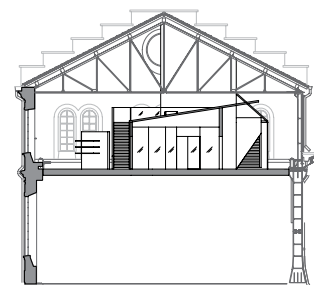
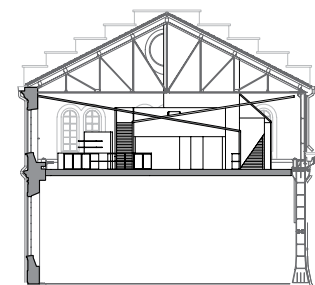
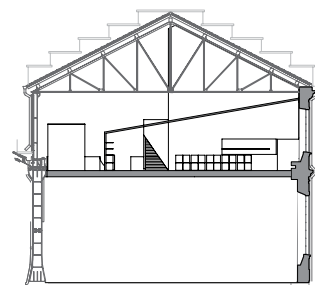
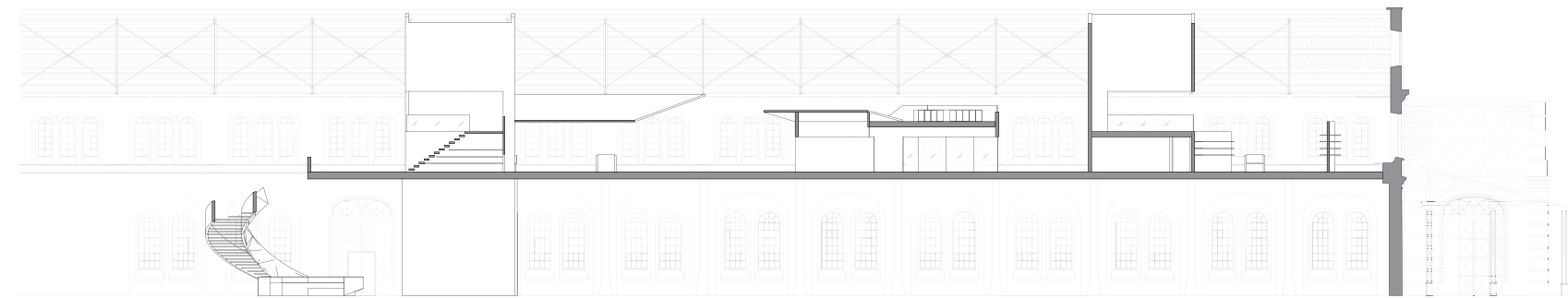
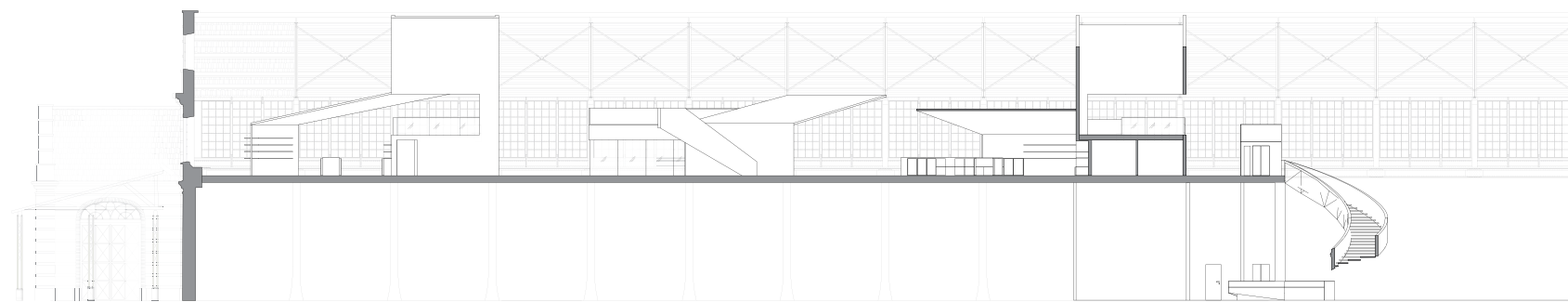
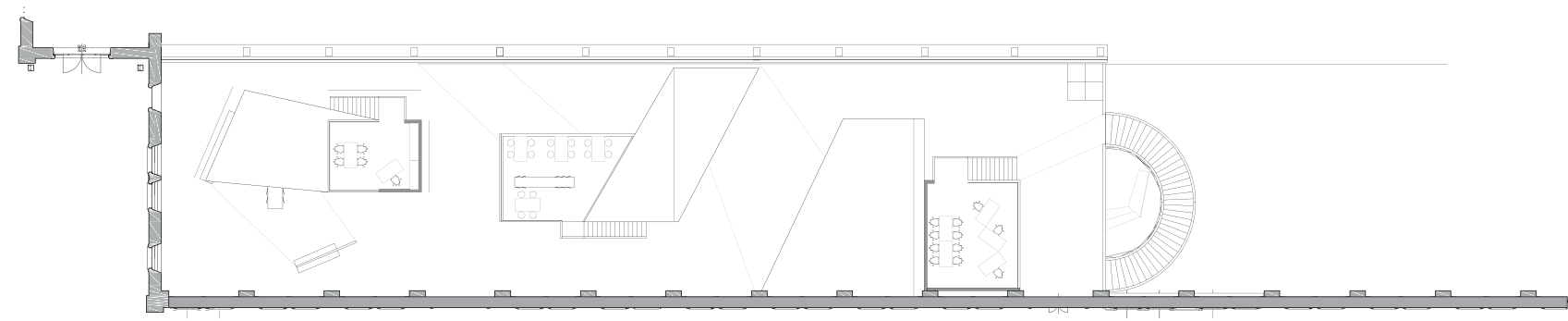
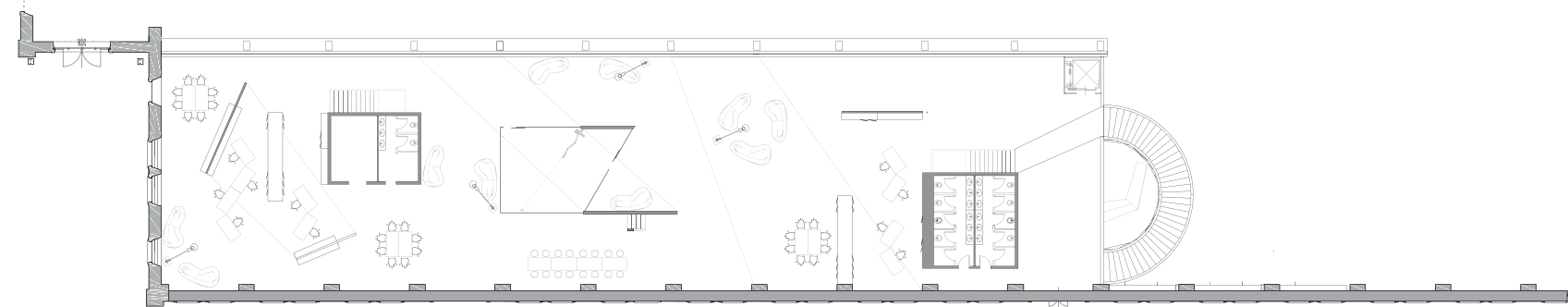
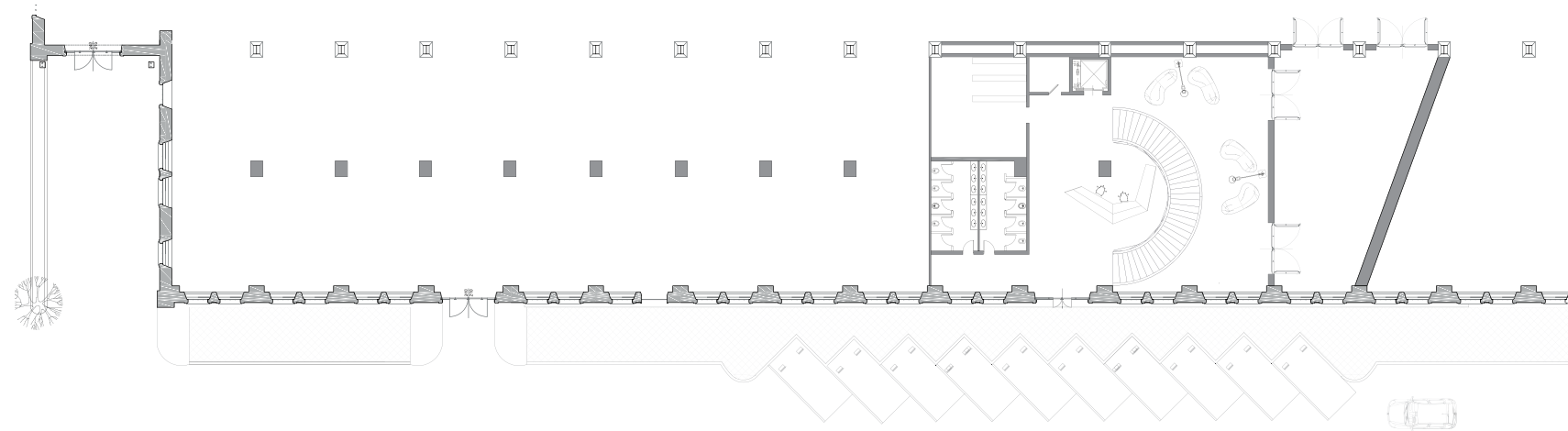
lo spazio di lavoro quello dedicato alle riunioni informali. Oltrepassata una piccola zona relax si raggiunge la seconda parte, occupata dal blocco della sala riunioni. Questa è per gran parte vetrata e può essere divisa in 2 parti grazie ad una porta a fisarmonica in modo da ottenere due sale riunioni separate più piccole, ovviando in questo modo al problema di poter ospitare due riunioni contemporaneamente in una zona più appartata. I vetri possono essere opacizzati servendosi di un sistema elettronico, così da garantire più privacy se necessario. Sopra e dietro l'area meeting si trova una zona ricreativa: con un lungo tavolo al piano inferiore e altri tavoli più piccoli al piano superiore, proprio sopra la sala riunioni.



Questo spazio è dedicato alle pause pranzo brevi o lunghe, a momenti di riposo o anche di colloquio informale con i clienti e colleghi di lavoro. Infine, l'ultima e terza area è destinata alla gestione e alla direzione del centro culturale; nel blocco di questa parte sono disposti i servizi e un archivio, mentre sopra l'ufficio direzione. Nella zona adiacente a questo blocco si ritrova nuovamente l'elemento che accompagna lungo tutto il piano e, anche qui, crea un'area ospitante sei postazioni di lavoro e una sala riunioni informale. Le sue pareti sono state sfruttate per contenere ripiani per l'archiviazione dei documenti.







Materiali

L'elemento più caratterizzante dell'ambiente, il nastro, è realizzato in legno laminato di ultima generazione, verniciato ed ancorato ad uno scheletro in acciaio.

Per quanto riguarda i blocchi degli uffici chiusi, si è voluta sfruttare la loro vasta superficie per sopperire a possibili questioni acustiche. Questi sono composti da una struttura di base metallica a montanti, rivestita con pannelli di Fonogess®, un materiale sviluppato e distribuito da Cabox s.r.l.. Si tratta di un classico pannello in cartongesso accoppiato con una lastra di polietilene espanso sinterizzato da 3 centimetri.

Questo materiale consente un ottimo isolamento acustico e un abbattimento del riverbero e dei rumori di circa il 30-40%.

> Composizione di un pannello Fonogess®



Magazzini

Lo spazio che si viene a creare al di sotto degli uffici e nell'ala tra questi e l'auditorium, viene sfruttato come magazzino. E' collegato all'area destinata alle esposizioni temporanee grazie ad una grande "parete" che si chiude su se stessa "a libro".

Uno spazio di stoccaggio è necessario per conservare tutto il materiale, tecnico e non, per le esposizioni temporanee e per l'auditorium; il grande corridoio centrale è studiato in modo che mezzi leggeri e pesanti e autoarticolati, fino a 15 metri, possano accedere con facilità ed arrivare fino alla zona da allestire all'interno.

Un altro magazzino più piccolo è stato ricavato nella parte finale

dell'area espositiva centrale opposta alla parte 2magazzini sopra citata). Qui si andranno a riporre le partizioni mobili (che vedremo nel prossimo capitolo) per la divisione dello spazio, quando non saranno utilizzate; anche qui ritroviamo lo stesso sistema di portale "a libro".

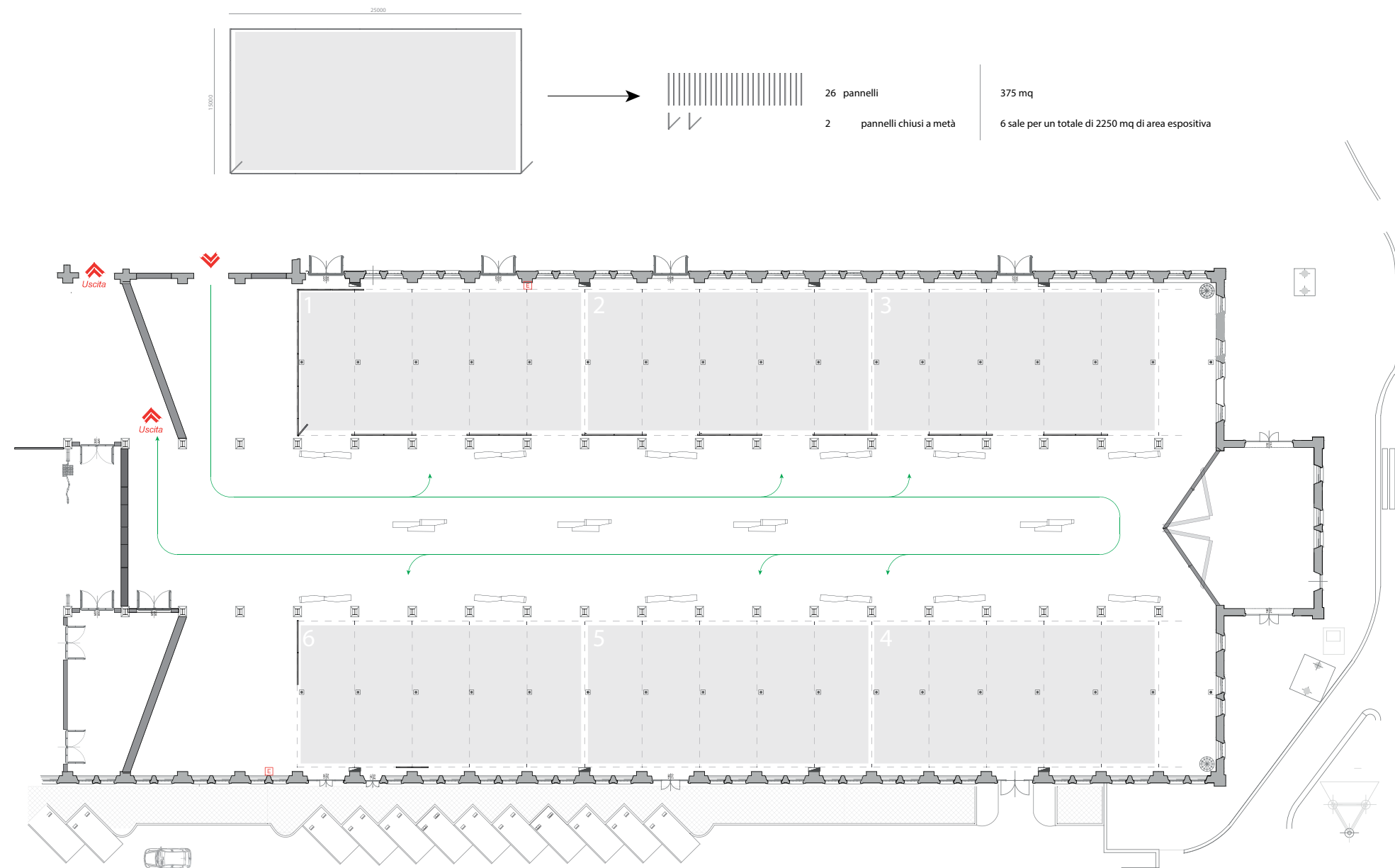
8.3 AREA ESPOSITIVA

L'Area dedicata alle esposizioni temporanee occupa gran parte dello spazio a cui deve il suo nome: Area Temporanea.

La temporaneità e la mutazione degli spazi sono le caratteristiche peculiari di questo spazio. Questa zona, infatti, è stata progettata considerando le varie opportunità e soluzioni da poter fornire ai clienti, agli allestitori ed espositori che andranno ad occupare questo ambiente con mostre temporanee di qualsiasi natura: dall'arte alla scultura in larga scala, alle fiere e ai convegni; questo spazio è fruibile per qualsiasi tipo di evento. Nei capitoli successivi andremo così a mostrare tutti i dispositivi e predisposizione per l'allestimento temporaneo dello spazio delle Officine Grandi Riparazioni.



> nella pagina successiva:
Pianta dell'area dedicata alle esposizionii temporanee



Partizioni Mobili

La prima necessità a cui si deve rimediare in uno spazio aperto così vasto è quella della divisione degli ambienti. A tal proposito si è deciso di agire in modo da creare delle sale facilmente adattabili e modificabili.

Il progetto consiste nella creazione di partizioni mobili che scorrono su binari agganciati agli architravi esistenti.

I pannelli sono in due formati: il primo ha un'altezza complessiva di circa 10,7 metri e una larghezza di 3,20 metri per uno spessore di circa dieci centimetri, mentre il secondo ha un'altezza di 6,7 metri con la medesima larghezza e spessore.

I pannelli più alti dividono lo spazio, longitudinalmente verso le grandi finestre a nastro superiori e trasversalmente in corrispondenza del binario fissato all'architrave. Quelli più bassi, disposti longitudinalmente, vanno a coprire le grandi finestre ad arco rivolte all'esterno.

Questi ultimi sono stati realizzati più bassi così da non ostacolare il flusso dell'aria dell'impianto di condiziona-



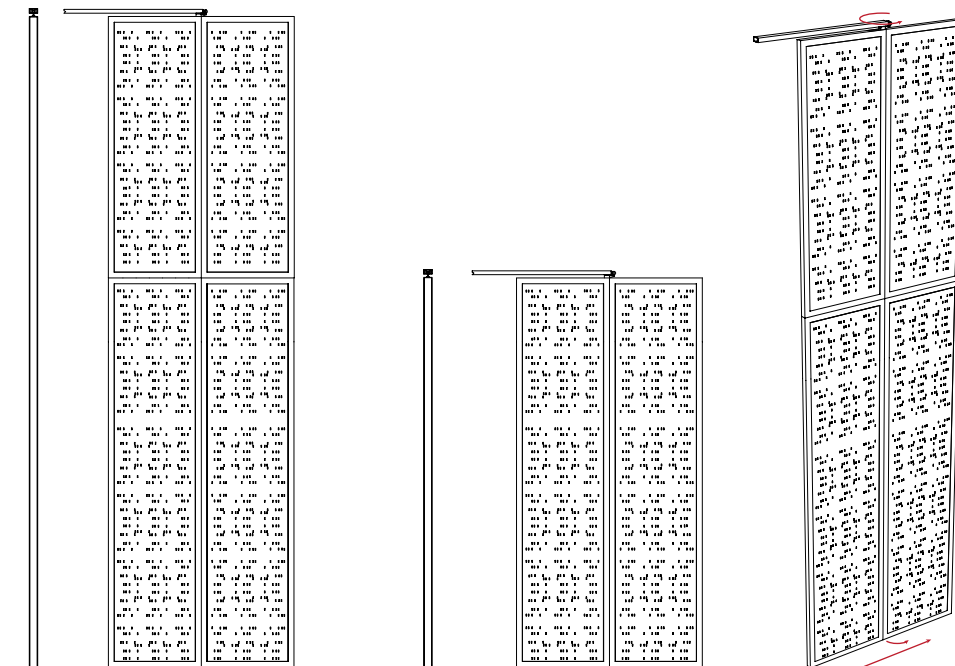
> Visualizzazione dei movimenti di una partizione mobile

mento.

Tutti i pannelli, attraverso il sistema di rotaie, sono liberi di scorrere lungo tutto il percorso (indicato in figura) e poggiano a terra grazie a delle piccole ruote dotate di freno meccanico. Possono ruotare su se stessi a 360 gradi grazie ad un cuscinetto inserito nel blocco ruote della parte superiore. Inoltre, se necessario, i pannelli possono piegarsi a metà, riducendo così a 1,60 metri la propria larghezza. Con questo sistema si vanno a formare sei sale espositive rettangolari, completamente chiuse, da 25x15 metri composte da nove pannelli per il lato lungo, da 5 pannelli (di cui uno chiuso a metà) per il lato corto. Così facendo si ottiene un'area espositiva di ben 2610 metri² che

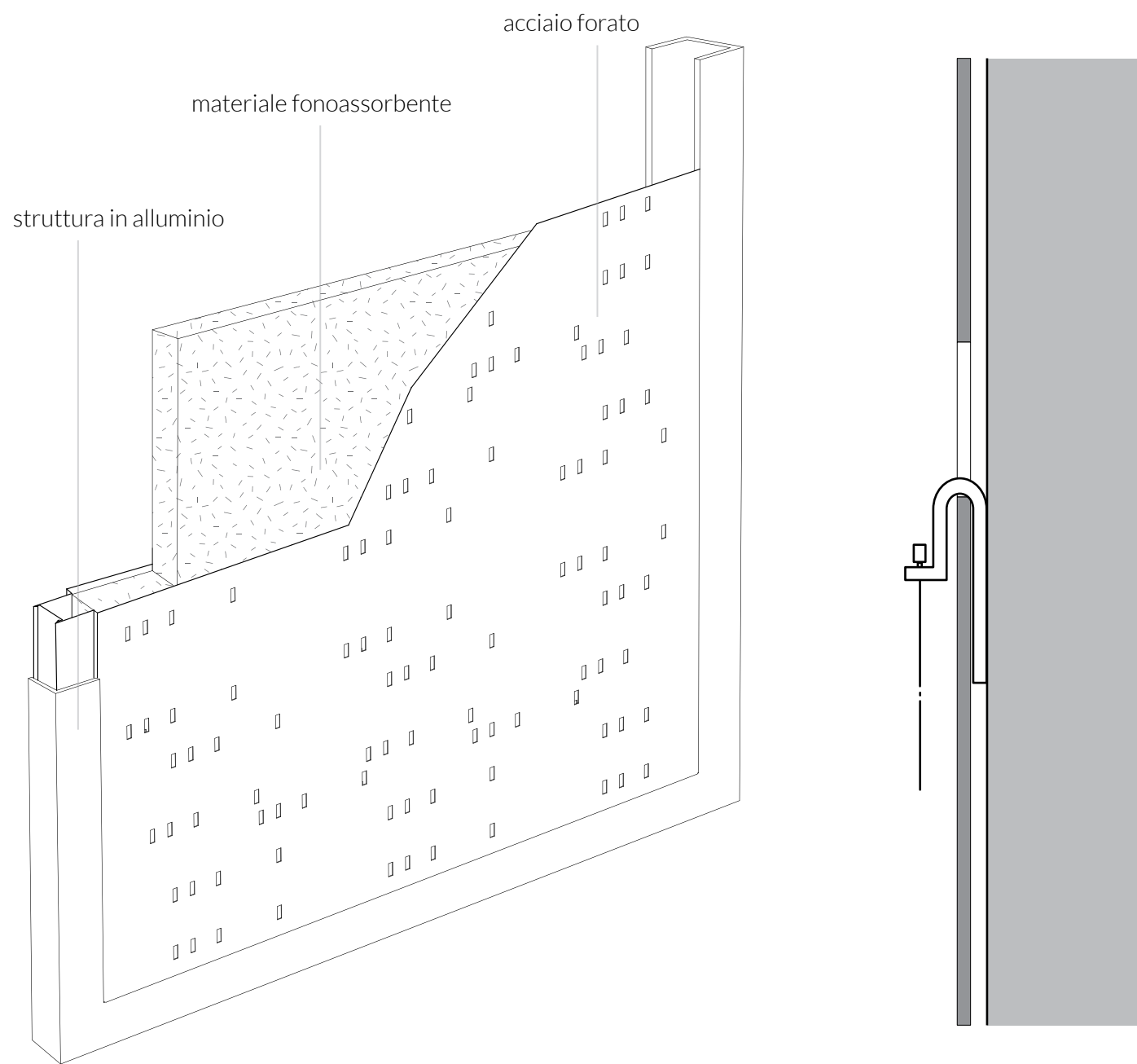
può ospitare anche sei mostre contemporaneamente.

I pannelli non svolgono solo il compito di dividere lo spazio, ma hanno una funzione molto importante in uno spazio così grande: l'assorbimento acustico. Sono, infatti, realizzati con una struttura portante in alluminio al cui interno alloggiato quattro pannelli composti da un sandwich di acciaio forato e poliuretano fonoassorbente. Questo sistema attutisce e riduce la riverberazione del rumore; la tecnologia, impiegata per la prima volta in Italia dall'azienda Sagsa S.P.A., è stata vagliata dall'Istituto Nazionale di ricerca metrologica (I.N.R.I.M.), che ha infatti certificato un coefficiente di assorbimento acustico (alfa) superiore al 60% nelle frequenze più



> Partizioni Mobili

significative, comportando così una drastica diminuzione del fastidioso rimbombo classico delle stanze vuote. L'acciaio forato è trattato con dell'acido, provocando una reazione di ossidazione che viene poi bloccata chimicamente per ottenere la qualità estetica desiderata: ovvero quell'aspetto industriale che si armonizza perfettamente con la storia del luogo. Le forature dell'acciaio possono essere utili anche per il fissaggio di grafica o anche di quadri e fotografie, infatti, attraverso appositi ganci, si può sfruttare un'altra utile potenzialità di questo dispositivo.



> Composizione di un pannello della partizione mobile e sistema di appendimento ai pannelli

Soffitti mobili

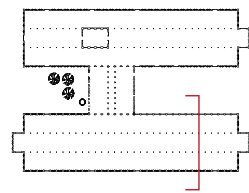
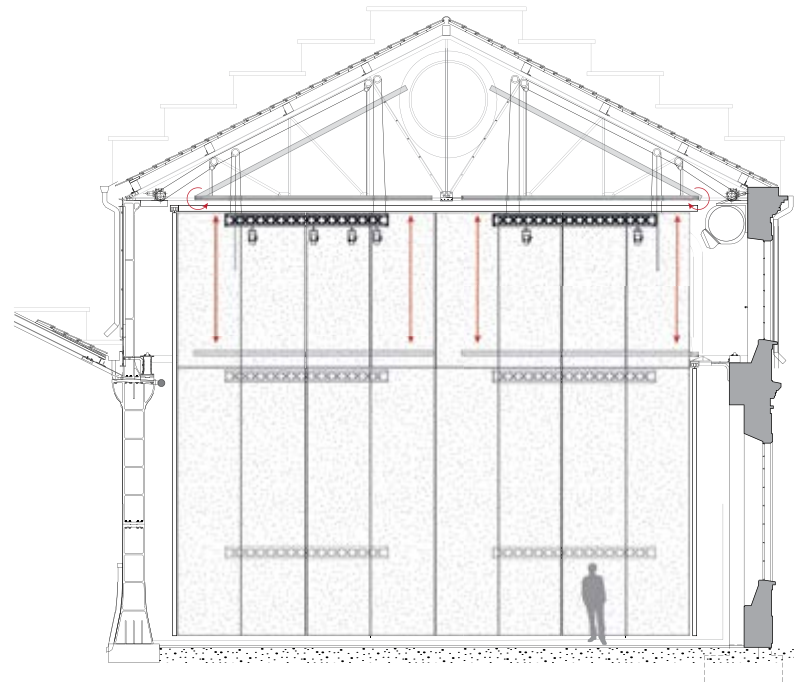
Combinati al sistema di pannellatura, si è scelto di andare ad intervenire anche sulla parte delle coperture. E' stato progettato un sistema di soffitti mobili i cui scopi primari sono: l'abbattimento del riverbero e l'illuminazione generale. A questi scopi è stato utilizzato un materiale fonoassorbente innovativo: il MICROSORBER®. DPS-MICROSORBER è il risultato della collaborazione tra DPS e Kaefer, leader mondiale nel campo dell'acustica e inventore della tecnologia MICROSORBER®. Noto anche come telo microforato, il MICROSORBER® assorbe il suono e la risonanza acustica coniugando efficienza e resa estetica.



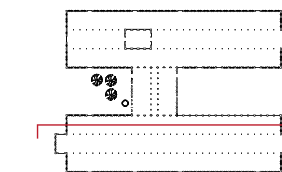
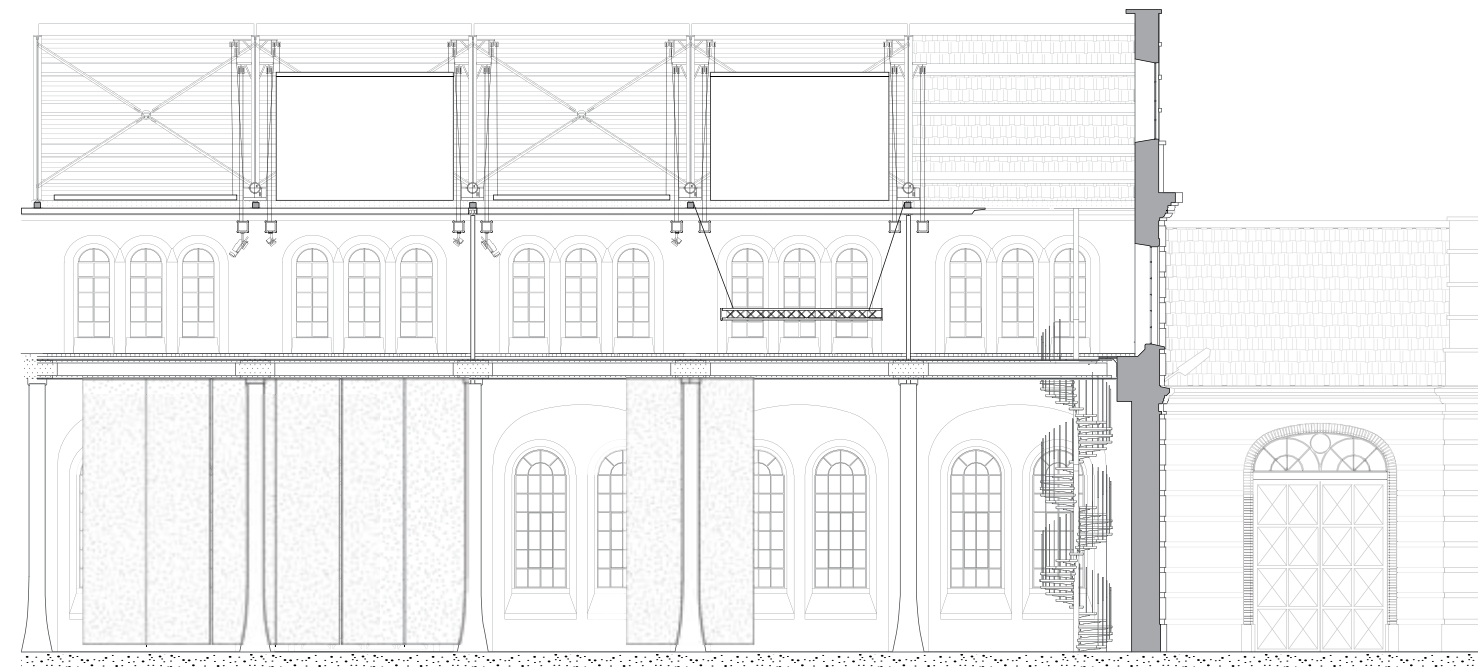
La microperforazione converte l'energia acustica in energia termica: il volume di aria presente tra il materiale e la sua superficie di supporto aumenta la risonanza della frizione dell'aria che passa attraverso i fori, creando un notevole assorbimento del suono, riducendone notevolmente il livello e la distorsione (eco). Inoltre questo materiale è traslucido consentendo così la retroilluminazione a led. Questo sistema fornisce un'illuminazione soffusa generale dell'ambiente. Il MICROSORBER® è fissato ad una struttura rettangolare portante in acciaio attraverso i profili (indicati in figura) ed essa è ancorata tramite cavi in acciaio a delle pulegge che, attraverso un motore elettrico, consentono i movimenti

del singolo pannello. Quest'ultimo può essere sistemato in tre modi: angolato, seguendo così l'andamento del soffitto; piatto, andando a ribassare il soffitto appena sotto l'architrave e, infine, ribassato. In questo modo il soffitto si abbassa ad una altezza di 6,7 metri da terra in modo da ottenere un'ambiente più basso per determinate esigenze espositive. Le strutture sono posizionate in modo da lasciare uno spazio di minimo 30 centimetri dagli architravi, per permettere l'aggancio delle americane sulle quali è possibile collocare l'illuminazione specifica per gli eventi. Ogni soffitto mobile è dotato di un motore elettrico che ne permette la singola movimentazione: entrambe le parti laterali dell'area espositiva,

alte 11 metri, sono dotate di questi soffitti mobili, per un totale di 60 strutture e altrettanti motori.



> Sezione Trasversale che evidenzia il movimento dei soffitti.

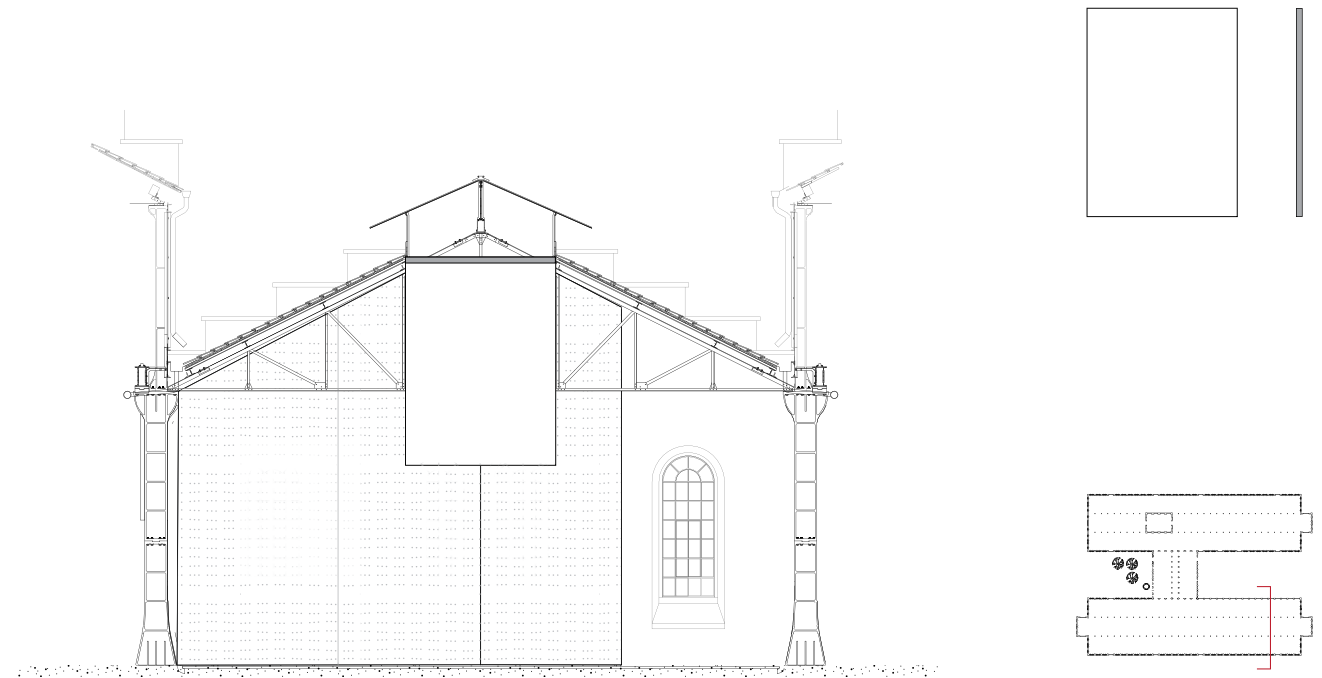


> Sezione longitudinale che evidenzia il movimento dei soffitti.

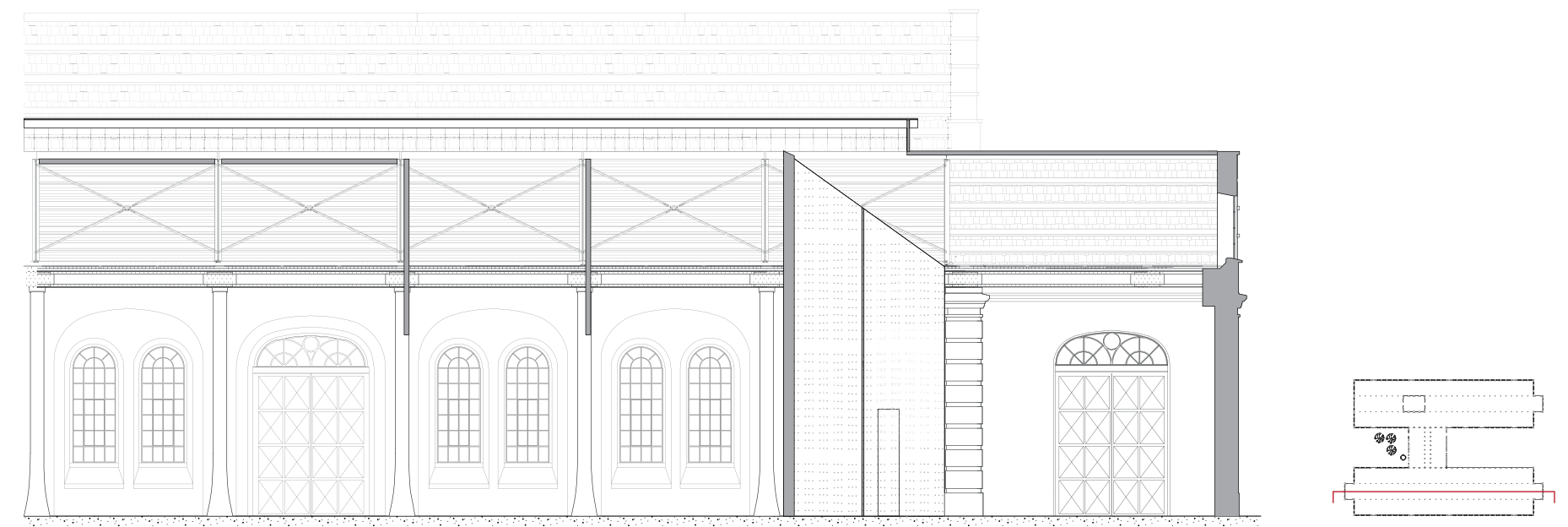
Area Espositiva Centrale

L'area espositiva centrale, oltre a fungere come tale, è anche spazio per accedere alle varie sale laterali. Qui si presentava un problema di oscuramento della luce; infatti, a soffitto è presente un grande lucernario che attraversa longitudinalmente tutto l'edificio. Si è deciso di operare attraverso dei pannelli in legno incassati in una struttura d'acciaio per una grandezza totale di 3 metri di base per 5 di altezza. Essendo basculanti, quando sono completamente chiusi oscurano la luce che proviene dal lucernario, mentre quando sono aperti, oltre a realizzare un particolare gioco di ombre, possono essere utilizzati per posizionare grafiche relative alle mostre in corso negli spazi adiacenti.





> Sezione Trasversale che evidenzia il movimento dei pannelli per la schermatura della luce



> Sezione longitudinale che evidenzia il movimento dei pannelli per la schermatura della luce

8.4 ALLESTIMENTI

L'obiettivo principale nella progettazione dell'area dedicata alle esposizioni temporanee è quello di offrire degli strumenti che siano validi supporti per l'allestimento sia di piccole che grandi mostre all'interno del centro culturale.

Per indagare, in modo più specifico, le dinamiche con cui le predisposizioni progettate vanno ad interagire con i progetti di allestimento, si è deciso di sviluppare due tipi di esposizione: la prima di breve durata e ridotte dimensioni, la seconda con un progetto di allestimento più complesso e della durata di 6 mesi.

Per mostrare come lo spazio possa accogliere facilmente anche più di un evento, le due mostre sono pensate in contemporanea.



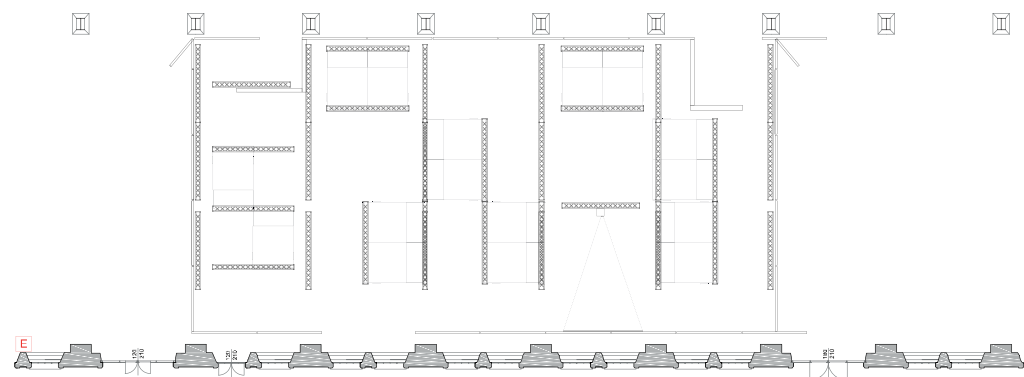
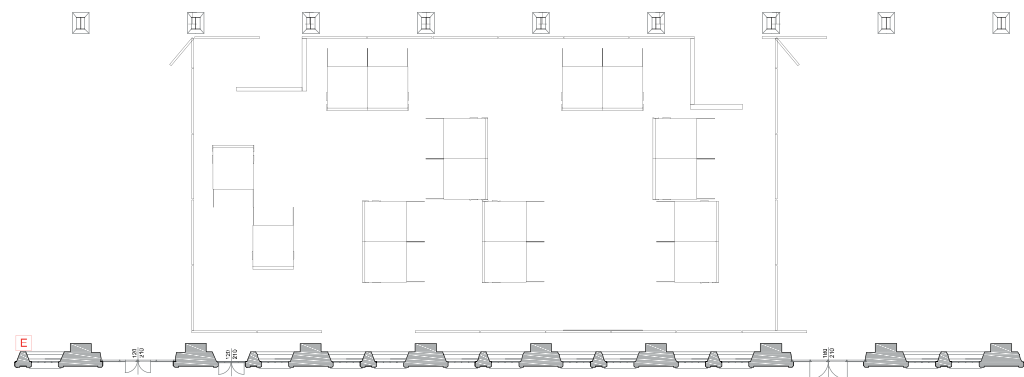
8.5 MOSTRA “ERA L’INDUSTRIA”

La mostra fotografica di modeste dimensioni occupa una sala completamente chiusa, composta da 9 pannelli per 5, ottenendo così uno spazio espositivo di 375 mq.

Sono esposti in un’unica sala gli scatti selezionati di grande formato di due giovani fotografi: Sylvain Herraud e Gianmatteo Cirillo. Le immagini sono state presentate in occasione del concorso fotografico ExArea 2013 ed hanno come soggetto la poetica decadenza e l’abbandono delle aree industriali, offrendo spunti di riflessione sul progresso portato avanti dall’industria e sulla natura che, a poco a poco, riconquista ed ingloba a sé ciò che le è stato sottratto.

L’allestimento si compone in modo molto semplice: un primo setto agisce da filtro, su cui è riportato il logo e il colofon della mostra.

Si accede così alla sala: nella prima parte sono esposte le fotografie di grandi dimensioni di Sylvain Herraud, che ritraggono alcuni interni delle fabbriche abbandonate in Belgio, Francia e in Italia. Sono stampate direttamente su un telo PVC che è parte integrante

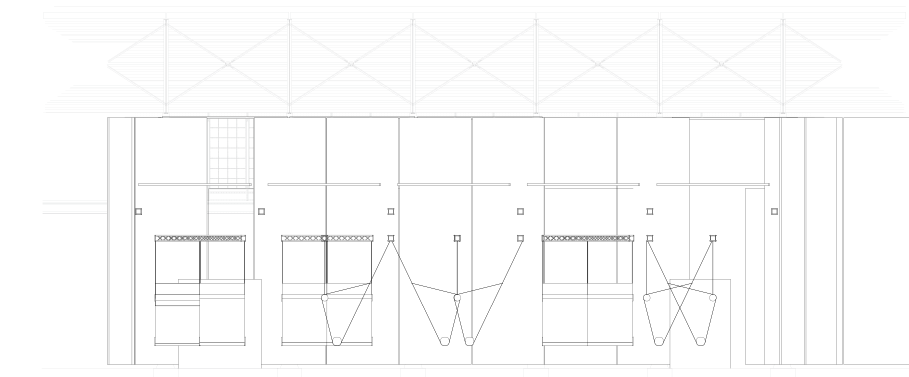
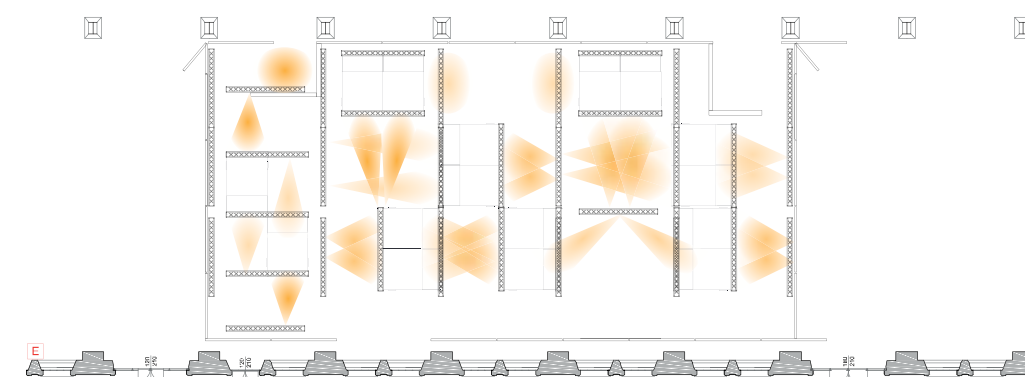


> Pianta dell mostra “Era l’industria”, senza e con appentdimeti

dell’allestimento, in quanto fissato su due supporti in modo molto simile ad una bobina e sospeso in aria. (particolari indicati in figura). Questo dispositivo offre due superfici: la prima, più grande, è occupata dalla stampa della fotografia; la seconda, invece più piccola, riporta informazioni e suggestioni sulle fotografie esposte. La forma dei singoli “espositori” vuole ricordare i macchinari presenti all’interno di una fabbrica.

Nella parte centrale, utilizzata anche come aria di filtro tra i due artisti, è proiettato un video che raccoglie numerose testimonianze di aree industriali in abbandono. Il terzo spazio mostra quindi le fotografie di Gianmatteo Cirillo che ritraggono l’ex area mineraria del

> Pianta illuminotecnica e sezione longitudinale



Donbass in Ucraina dove il paesaggio appare irrimediabilmente mutato a causa delle grandi macchine ancora presenti.
Un'altra quinta accompagna il visitatore all'uscita della mostra.
Per questa esposizione il soffitto è stato ribassato all'altezza di 6,7 metri e sono stati sfruttati i punti standard di appendimento, ai quali sono agganciate le americane che sostengono tutto l'allestimento e l'illuminazione.



8.6 MOSTRA “STREET FOOD MADE IN ITALY, SULLE STRADE DEL GUSTO”

Questa seconda mostra è stata sviluppata in modo più approfondito come un grande evento collegato ad Expo Milano 2015.

Occupava tutta l'ala laterale sinistra dell'area dedicata alle esposizioni temporanee.

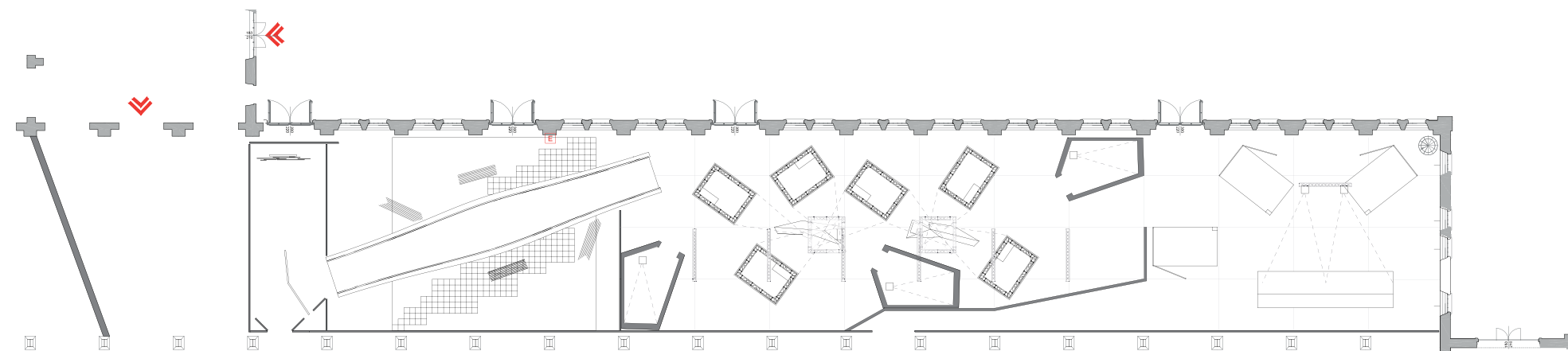
Anche in questo caso vengono sfruttati diversi dispositivi per l'allestimento, a partire dalle partizioni mobili che dividono lo spazio anche interno alla mostra.

Il tema dell'esposizione è lo street food all'italiana: un viaggio lungo tutto lo stivale, emozionante e coinvolgente, dalle radici della cucina italiana più verace, semplice e generosa fatta di pochi ingredienti poveri, proprio quella che ha nutrito ed accompagnato il popolo per secoli.

Le bevande e le pietanze del cibo da strada italiano testimoniano una grande storia, ricca di umanità e creatività, raccontata attraverso i tanti protagonisti che interagiscono con il visitatore tramite dei video in cui si raccontano e fanno scoprire il cibo da strada 100% made in italy. “Food maker” che difendono con caparbia e orgoglio i loro cibi di strada. Donne e



> Logo della mostra



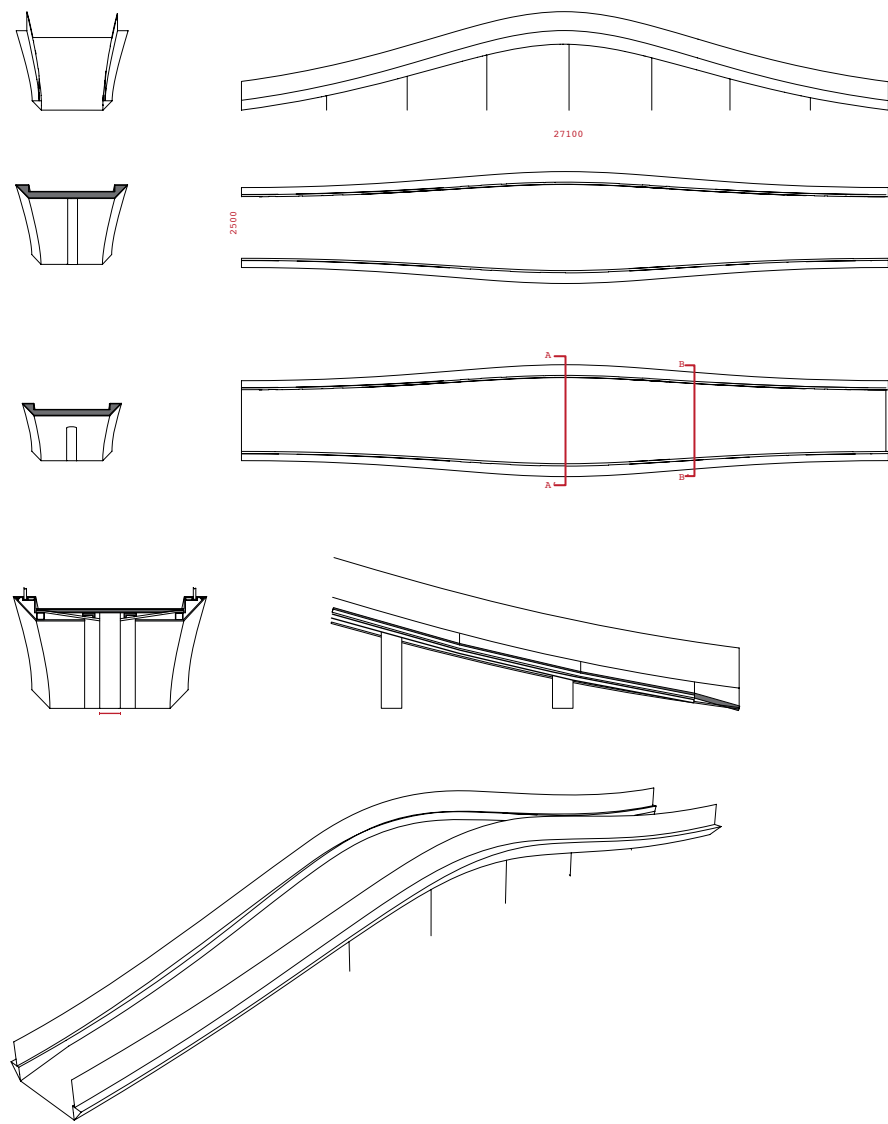
> Pianta della mostra “street food made in Italy

uomini che ogni giorno aprono le loro botteghe e i loro chioschi dove, con immutata passione, impastano, infornano, friggono, bollono e arrostitiscono, regalando un sorriso o un moto d'arguzia.

La mostra (che si sviluppa come indicato in figura) si apre con una prima sala introduttiva: in essa troviamo in prima battuta un pannello d'acrilico bianco sulla cui superficie è stampato, tramite stampa diretta, il colofon introduttivo alla mostra. Questo agisce da filtro tra l'ingresso e l'introduzione alla mostra. In questa sala, infatti, possiamo trovare un videowall composto da 7 schermi disposti in modo irregolare che vanno a comporre una sorta di mosaico video dove viene trasmesso, prima un video dello chef

Gualtiero Marchesi che racconta la storia del cibo da strada italiano, e poi, su ogni singolo schermo, senza audio, vengono mostrati alcuni highlights dei video presenti all'interno della mostra.

Da qui si procede verso una seconda sala realizzata con le partizioni mobili, in cui si vuole far rivivere al visitatore un breve excursus sul cibo da strada italiano. Dai "mangia maccheroni" di Napoli ai "caldarrostai" milanesi, grazie ad una passerella rialzata, le immagini della storia prendono quasi vita con immagini stampate su più livelli mediante lastre trasparenti di acrilico; ogni foto a grandezza reale è suddivisa così su questi layer (da 5 a 10) che ricreano un effetto 3d ancora più apprezzabile grazie al



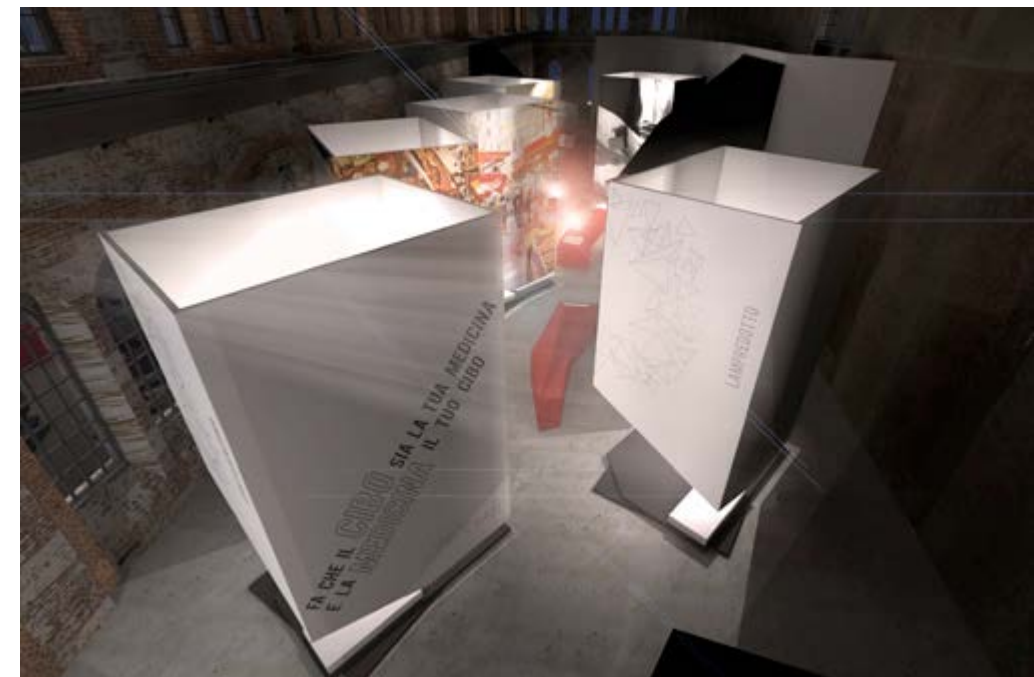
movimento di salita e di discesa dalla passerella. Sotto quest'ultima, sono disposte delle mattonelle di ledwall dove scorrono, come un fiume di ricordi, immagini significative che ritraggono venditori e consumatori in ambientazioni da strada dal 1700 alla metà degli anni cinquanta del '900.

Questo viaggio nella storia è evidenziato dalle date significative stampate sul livello di calpestio della passerella. Esse si riferiscono ai contenuti delle immagini 3d che il visitatore può trovare ai lati. Superata questa sala si entra nel cuore della mostra. Qui, sei spazi chiusi simili a cabine (che di seguito, per comodità chiameremo corner) permettono al visitatore di esplorare le diverse realtà di altrettanti

cibi da strada oltre a questi troviamo 3 camere buie che ospitano video di tre chef. Questi indagano il rapporto tra street food e cibo d'alta cucina e le reciproche contaminazioni

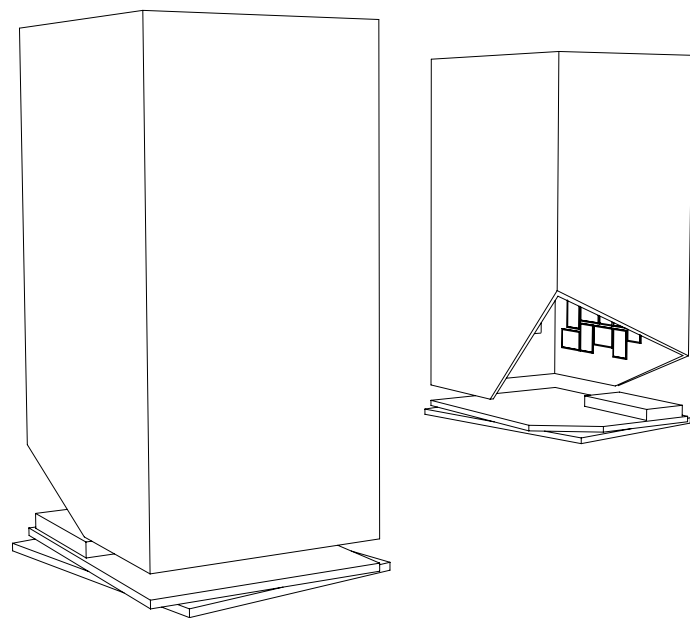
All'ingresso di ogni "corner", visibile anche dall'esterno, troviamo la cucina improvvisata o l'oggetto che meglio si collega al quel cibo da strada. Sono esposti come un'opera d'arte su una pedana rialzata. Questa rappresentazione un po' ardita vuole celebrare "l'arte dell'arrangiarsi", tipica della cucina popolare diretta discendente del cibo da strada.

All'interno di ognuno, è trasmesso un video di uno specifico "food marker": colui che non solo fa il cibo da strada, ma lo tiene vivo e mantiene

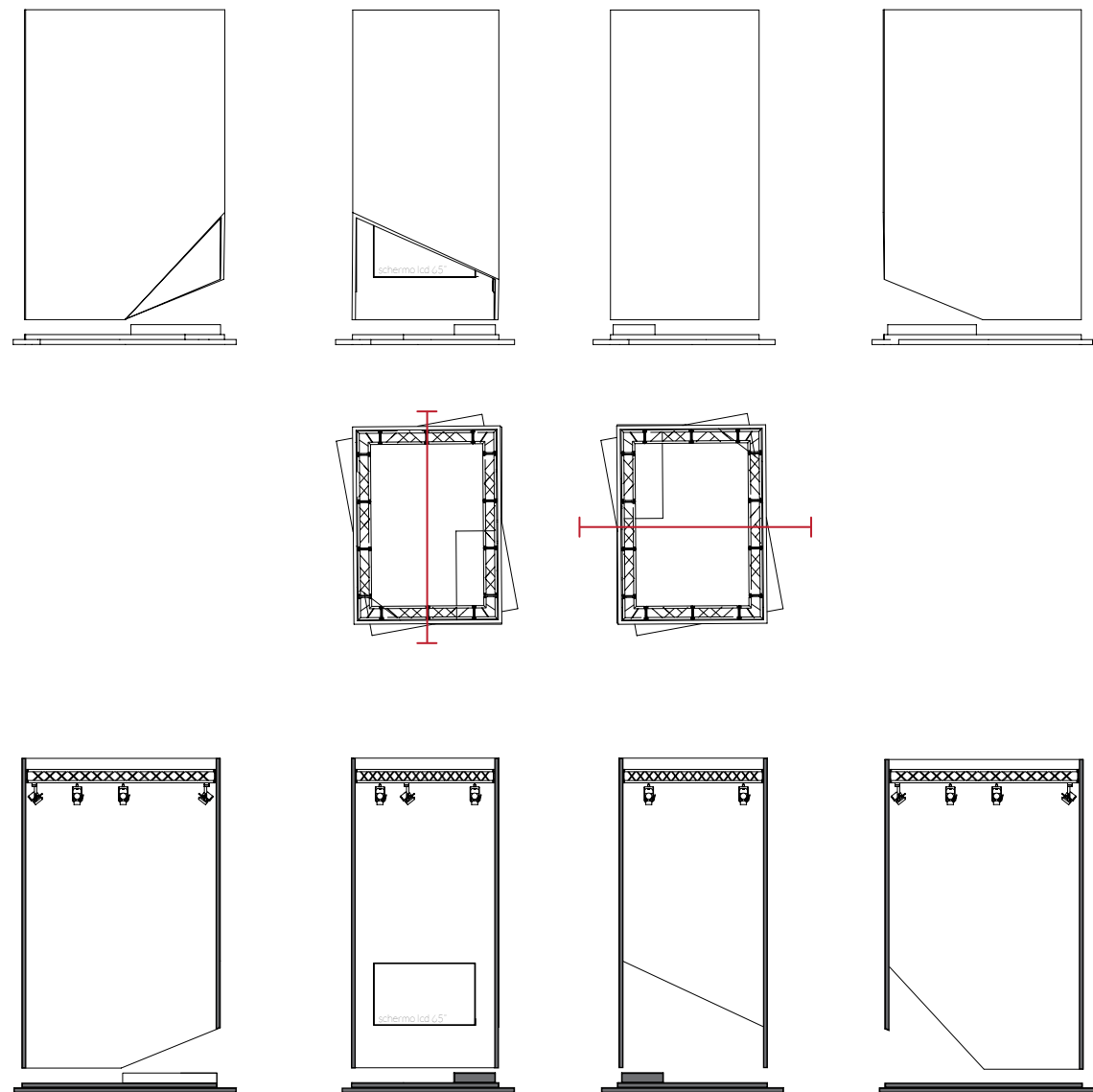


> Tecnico esplicativo della passerella della sala storia

> visualizzazione passerella sala storia
> visione d'insieme dei corner street food



> Tecnico esplicativo di un corner street food con sezioni.

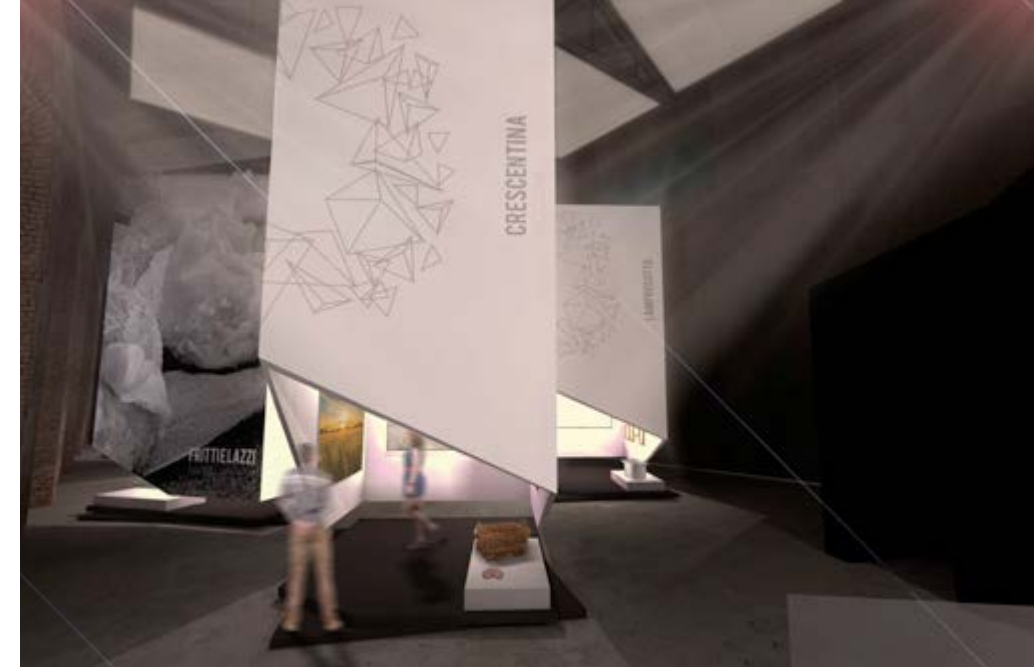


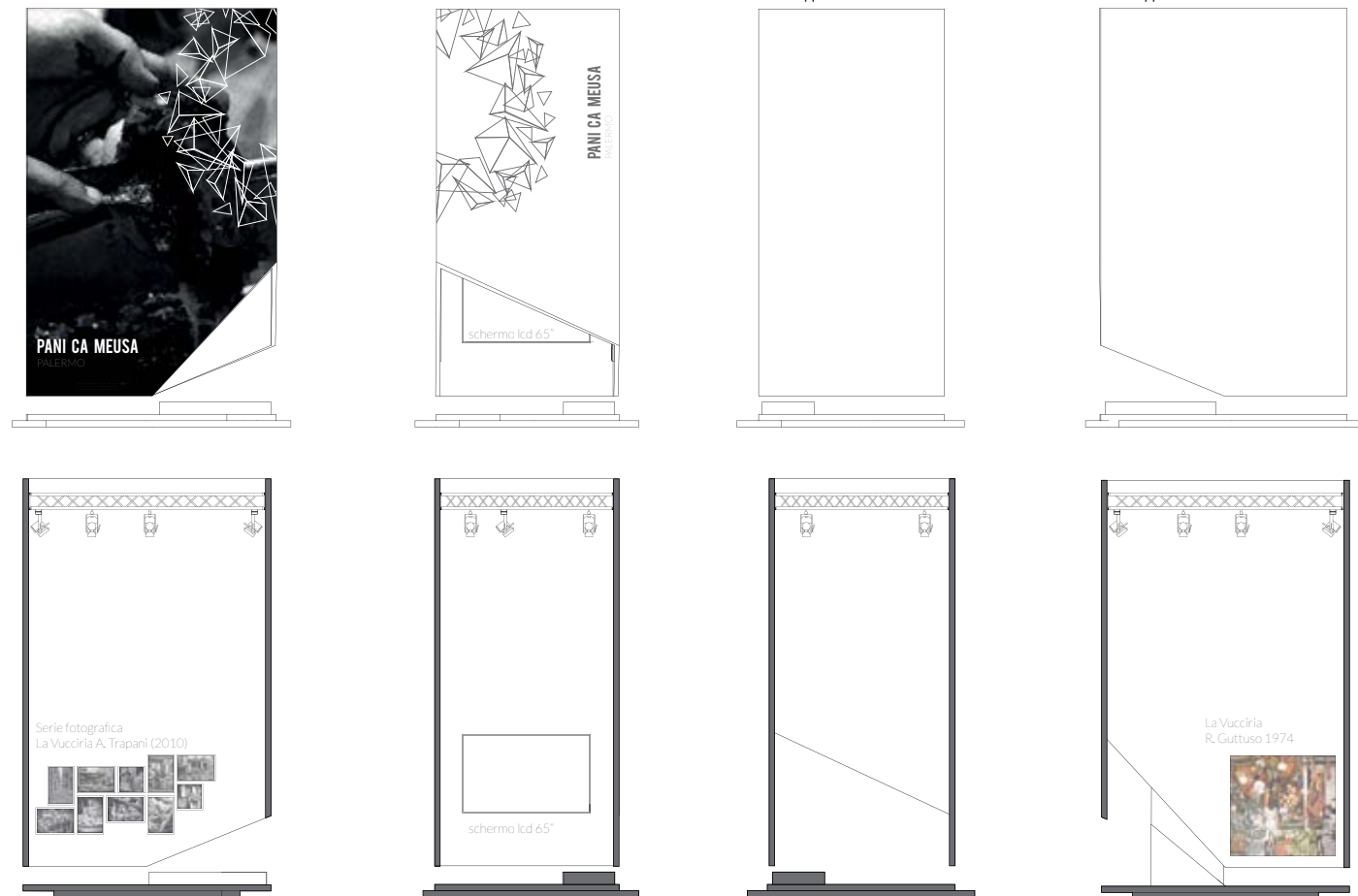
vive anche le tradizioni e le storie associate ad esso. Sulle pareti laterali sono riportate alcune opere che evidenziano il collegamento tra il cibo da strada e l'arte; questo per evidenziare il fatto che il cibo è cultura e serve allo stomaco almeno quanto alla mente. Ora nello specifico verrà illustrato uno di questi corner. La cabina del "Pani ca Meusa" (in dialetto siciliano "il panino con la milza") ospita sullo schermo da 65" il video di uno dei più famosi "venditori" del celebre cibo da strada palermitano nel mercato della Vucciria: Rocky Basile. Oltre a raccontare la storia e le tradizioni legate al panino, vengono fatti diversi riferimenti alla trattoria Shanghai, il più importante ristoran-

> visualizzazioni corner street food

te della Vucciria, e a Renato Guttuso che, nel 1974 sotto consiglio del padre di Rocky, dipinse il quadro che ritrae proprio il tipico mercato palermitano. Nella parte sinistra è esposta una riproduzione del dipinto "La Vucciria", mentre sulla parete opposta sono collocate dieci fotografie tratte dalla serie fotografica "La vucciria" del fotografo Angelo Trapani. Sulla pedana si trova il piccolo banco, in cui Rocky Basile cucina ogni giorno il suo panino con la milza.

Il tema principale di questa mostra è il viaggio sulle strade del gusto e la scoperta, in questo senso l'allestimento lo interpreta nelle forme che assumono i corner. Questi



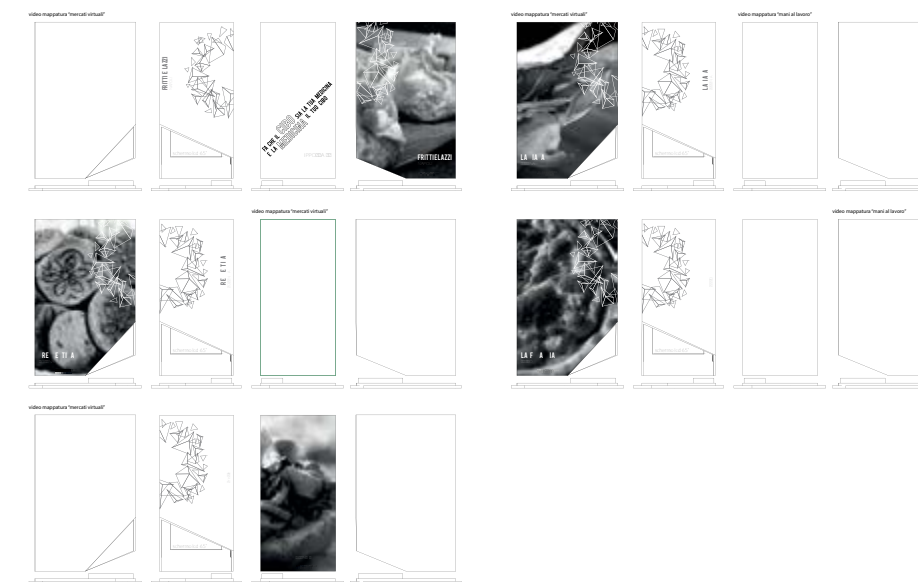


> esempio di allestimento di un corner street food con grafica esterna

hanno una base di cinque metri per quattro e sono molto alti: raggiungono infatti i 9 metri di altezza. La base, alta 20 cm e composta da due piattaforme rettangolari sfalsate, poggia a terra, mentre la parte superiore è sospesa ed agganciata agli architravi. Il visitatore si deve addentrare tra questi spazi e deve scoprire il loro contenuto entrando. Le pareti interne sono completamente bianche in modo da ricreare uno spazio il più neutro possibile così da accogliere le opere. Le pareti esterne sono, invece, personalizzate con le grafiche riportate in figura: su di un lato possiamo trovare una gigantografia che ritrae un particolare in bianco e nero illustrato all'interno, mentre, sul lato di entrata, troviamo una grafica che

riporta il nome e la regione dello street food. Inoltre alcune pareti riportano delle citazioni sul cibo di personalità importanti. Le cabine sono disposte in modo da dare origine a due corti che prendono rispettivamente i nomi di "mercati virtuali" e "mani al lavoro". Nella prima corte vi è un bancone dotato di touch screen, attraverso il quale i visitatori possono "scorrere" numerosi mercati italiani identificati come habitat naturale del cibo da strada. Al variare della scelta dei visitatori sul touch screen, le pareti delle cabine rivolte verso la corte si modificano, riproducendo, con un sistema di video-mappatura digitale, i diversi mercati italiani. I video, le immagini e i suoni porteranno

il visitatore a rivivere quei luoghi simbolo per lo street food italiano. La seconda corte funziona con il medesimo sistema, ma esplora la relazione tra manualità, cibo popolare e lavoro. Spesso, infatti, cibi da strada come la piadina o le tigelle erano alimenti contadini in cui quindi le mani al lavoro era sia quelle di chi cucinava e sia quelle di chi mangiava e che aveva magari appena finito di lavorare la terra dai cui provenivano gli ingredienti per la cucina popolare. In questo circolo di emozioni, il visitatore è guidato a vivere questo rapporto con immagini e video che ritraggono le realtà contadine e popolari nell'atto del lavoro manuale. Ogni 30 minuti tutte le luci si spengono, le proiezioni si bloccano



> grafica corner street food

e diminuiscono di intensità e le gigantografie sulle pareti dei corner prendono quasi vita e si colorano grazie ad un sistema di fari sagomatori con apposite ottiche e gelatine colorate. Dall'interno di ogni corner si accendono delle luci che puntano verso l'altro e si sentono i rumori e le canzoni tipici delle varie città d'Italia, per il visitatore sarà come sentirsi tra i vicoli di Napoli, o tra le vie di Firenze, nelle campagne emiliane o sulle spiagge liguri. Attraversati tutti i corner e le camere degli "incontri con gli chef", si raggiunge uno schermo sospeso trasparente (Holopro®) che mostra un video dello chef Mauro Uliassi, egli indaga sul rapporto tra design e street food, introducendo il tema dei cosiddetti "street



> visualizzazione del momento di luci e suoni con derivazione dei colori

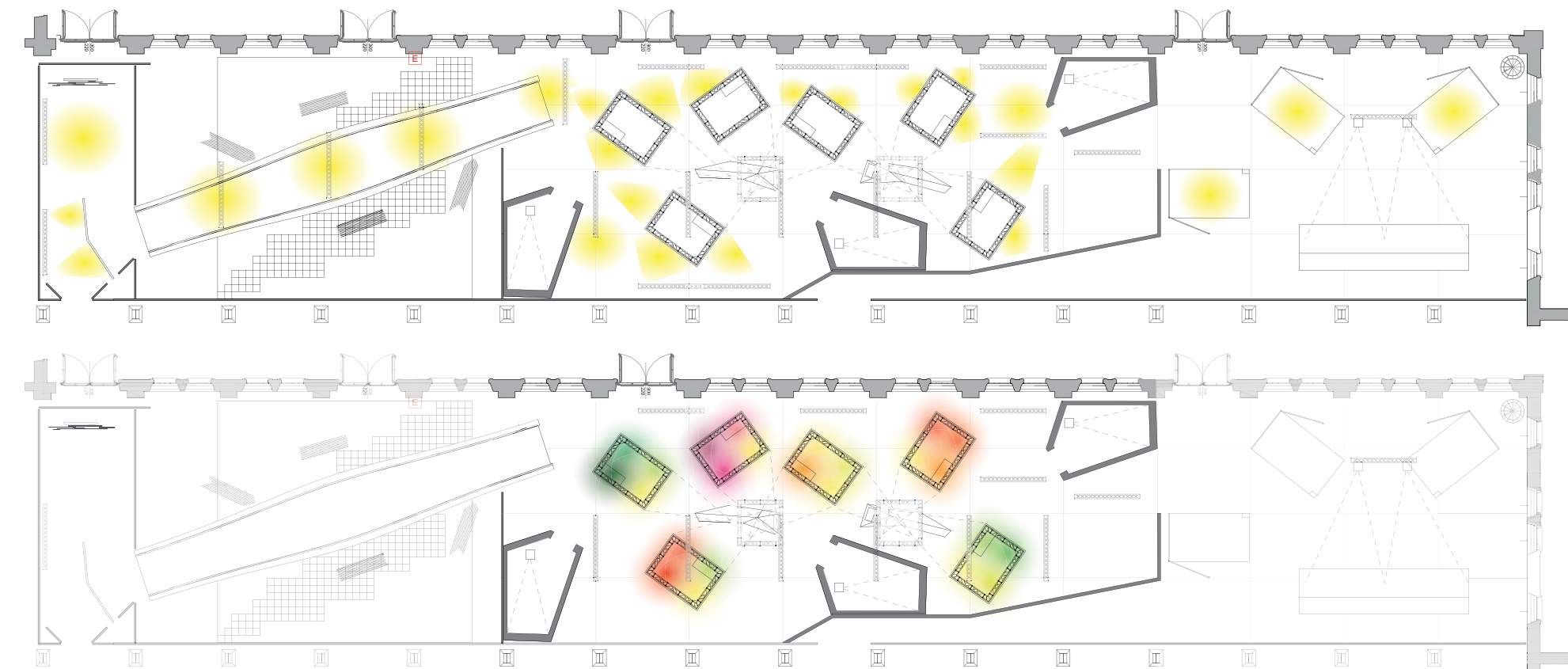


food vehicles": ovvero quei mezzi progettati per servire nelle piazze il cibo da strada. Questo è anche il tema della terza ed ultima sala al cui interno sono esposti 3 start up di veicoli per il cibo da strada realizzate all'interno degli spazi creativi e 10 progetti di packaging per lo street food sviluppati anch'essi nei laboratori delle Ogr grazie ad un concorso di idee lanciato dal centro culturale. I tre veicoli sono esposti sulle rispettive pedane con una palina in plexiglass sulla quale sono riportate informazioni riferite ai progetti. I packaging, invece, sono esposti all'interno di teche in plexiglass di circa 50x50 cm (particolari indicati in figura), incassate in un tunnel che permette di focalizzare l'attenzione

> visualizzazioni dell'esposizione dei veicoli street food e dei progetti di packaging

del visitatore sui singoli progetti esposti. La superficie esterna, rivolta verso i veicoli, ospita due proiezioni di altrettanti video sul "making of" della costruzione dei veicoli e sui laboratori degli spazi creativi Ogr. Uscendo da quest'ultima sala, un corridoio accompagna il visitatore all'uscita della mostra: la parete destra riporta una grafica che recupera il tema del viaggio e lo fa rivivere grazie ad elementi testuali che indicano i nomi degli alimenti e delle persone che mantengono vive ogni giorno le tradizioni che rendono l'Italia quella che è oggi.





> pianta illuminotecnica della mostra street food mad in italy nei due momenti

Tecnologie e Materiali

Le tecnologie utilizzate per questa esposizione sono diverse, partendo dalla sala introduttiva, viene utilizzata una parete videowall non convenzionale. I monitor funzionano come quelli di una videowall tradizionale ma sono posizionati, tramite opportune piastre di fissaggio, in modo sfalzato.

Nella sala storia la ledwall utilizzata a pavimento è una tecnologia relativamente economica. A passo 10 mm le mattonelle da 48x48 cm vanno a ricreare il "fiume" di cui si è parlato prima. (informazioni tecniche riportate in figura)

Per la video mappatura di "mercati virtuali" e "mani al lavoro" si è scelto di optare per un proiettore digitale

DLP a chip singolo SXGA+ Barco CLM R10+ da 10.000 lumen (9500 lumen ansi), grazie a delle ottiche da 5.5/5.3 riesce a mappare correttamente tutte le zone desiderate. CLM R10+ è in grado di gestire una vasta scelta di sorgenti, inclusi tutti i formati video e i segnali di trasmissione attualmente supportati. Le porte RS232 e TCP/IP permettono la connessione a una serie di dispositivi di comando a distanza, mentre le dimensioni compatte, il peso ridotto e il basso livello di rumore rendono CLM R10+ una soluzione efficiente e silenziosa, di aspetto gradevole in ogni spazio illuminato.

Tutte le strutture dei cubi sono composte da un telaio in legno rinforzato da un telaio in alluminio

Octanorm® agganciato ad un ring di americana nella parte superiore. La parte inferiore, fino a 3 metri di altezza, è tamponata in mdf da 1 cm per permettere la collocazione delle opere e dello schermo da 65 pollici. Il tutto è ricoperto da 2 teli: uno esterno in tessuto antipiega Artis Heavy® con la stampa della grafica, e uno interno lasciato bianco.

Le strutture della camera buie sono costruite con telai in legno tamponati con mdf da 1 cm e ricoperti con tessuto antipiega nero sia internamente che esternamente, lasciando l'apposito spazio interno bianco per la proiezione.



> proiettore Barco CLM R10+



9 SPAZI CREATIVI

A cura di: Paolo Umberto Cornelli

Uno spazio architettonico studiato per l'industria pesante viene riconfigurato e si appresta ad ospitare nuove figure professionali, rappresentanti del lavoro 2.0 quali startupper e coworkers, in un ambiente totalmente rivisto ma che mantiene ben visibile la struttura originaria, a testimonianza di un passato che non va dimenticato.

Il nuovo allestimento delle OGR punta a identificarsi come polo culturale e vuole farlo coinvolgendo gli utenti non solo tramite le mostre, ma anche attraverso attività, laboratori, seminari e workshop; inoltre si vuole mettere a disposizione della comunità torinese degli spazi in cui fare impresa, dando la possibilità di trovare un luogo con tutte le predisposizioni necessarie a professionisti e imprenditori alla ricerca di uno spazio in cui incontrare figure professionali complementari, facilitare lo scambio di idee e fare innovazione.

Lo spazio destinato agli spazi creativi ricopre un'area di circa 5000 mq disposti su due livelli. Due ingressi faciliteranno lo smi-

stamento degli utenti: l'ingresso principale si trova nel transetto centrale e sarà dedicato alla registrazione e all'accredito di coloro i quali dovranno recarsi all'interno dello spazio per la prima volta e per gli utenti che andranno a frequentare le attività di laboratorio legate alle esposizioni; l'ingresso secondario, invece, si trova affacciato sul cortile posteriore delle OGR ed è riservato ai coworkers e agli startupper già registrati; questo è stato pensato per velocizzare e rendere più semplici le operazioni di ingresso attraverso l'utilizzo di badge elettronici consegnati alla registrazione. I badge saranno non solo la chiave d'accesso alla struttura, ma anche il passpartout per le aree e le attività che si sono preno-

tate quali ad esempio laboratori, sale riunioni e agli armadietti.

Il design spaziale di tutta l'area gioca sul contrasto tra l'architettura esistente, imponente, massiccia e dal carattere spiccatamente industriale e i "box" di nuova generazione, dal design sobrio, dove il bianco è il colore dominante e l'unica decorazione è data dalla grafica rossa che va a sottolineare il profilo delle "scatole" rendendo ancora più marcata la loro definizione spaziale. Ciò che ne risulta è il concetto di architettura nell'architettura, la vecchia struttura utilizzata come contenitore vero e proprio di nuove forme di lavoro.

Quella che prima era la cattedrale del lavoro industriale torinese ora

punta a diventare il centro del lavoro 2.0, dove maestranze, freelance e cultura si incontrano per dare vita a nuovi scenari di impresa.

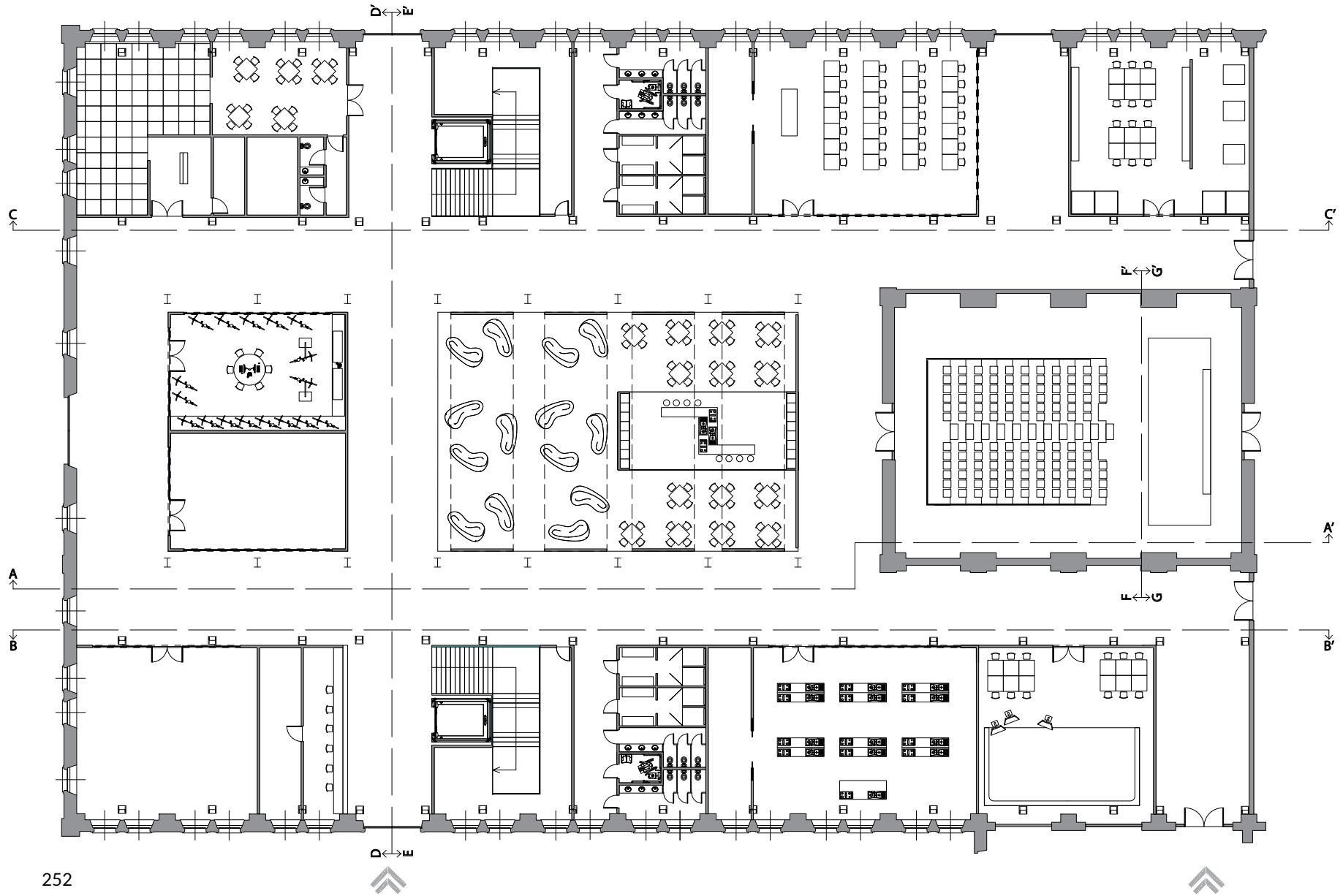
Al piano terra si trovano, oltre ai servizi e alle reception accoglienza, 2 laboratori per le attività museali, un laboratorio fotografia, un laboratorio prototipazione, un'area bambini con servizio baby-sitting, tre spazi per start up "hardware", un'auditorium da 132 posti a sedere e un'ampia zona relax con divani e una cucina libera, dove ognuno è libero di prepararsi il proprio pasto portando gli ingredienti.

Il piano superiore occupa le due navate laterali: da una parte si trova l'area destinata al coworking con

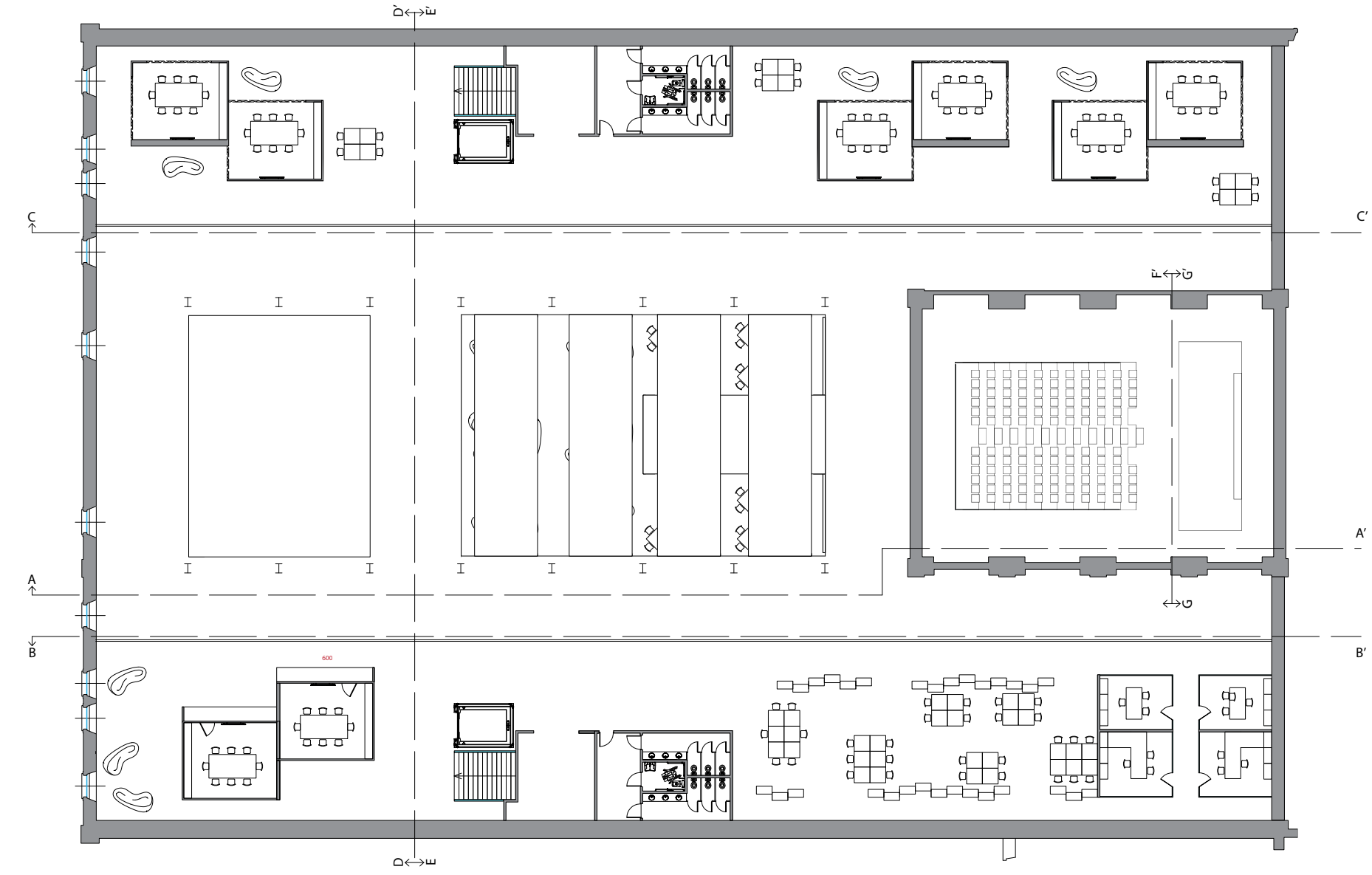
trenta postazioni singole mobili e riconfigurabili a piacimento, dotate di armadiature con vani a giorno e ante a chiusura elettronica per poter riporre in tutta sicurezza gli oggetti, quattro uffici denominati "pod" con scrivania e ampia armadiatura e due sale riunioni con otto postazioni ognuna che possono essere unite attraverso movimentazioni elettriche; dall'altra trovano posto sei aree start up "software". Le aree destinate alle start up sono zone delimitate da setti murari e tendaggi in modo da rendere l'ambiente di lavoro più aperto o riservato a seconda dei momenti della giornata, del lavoro da svolgere o dell'affollamento della struttura. Anche al piano superiore, a cui si accede tramite scala o ascensore,

sono state posizionate aree relax in cui appartarsi per una conversazione più colloquiale e discreta.

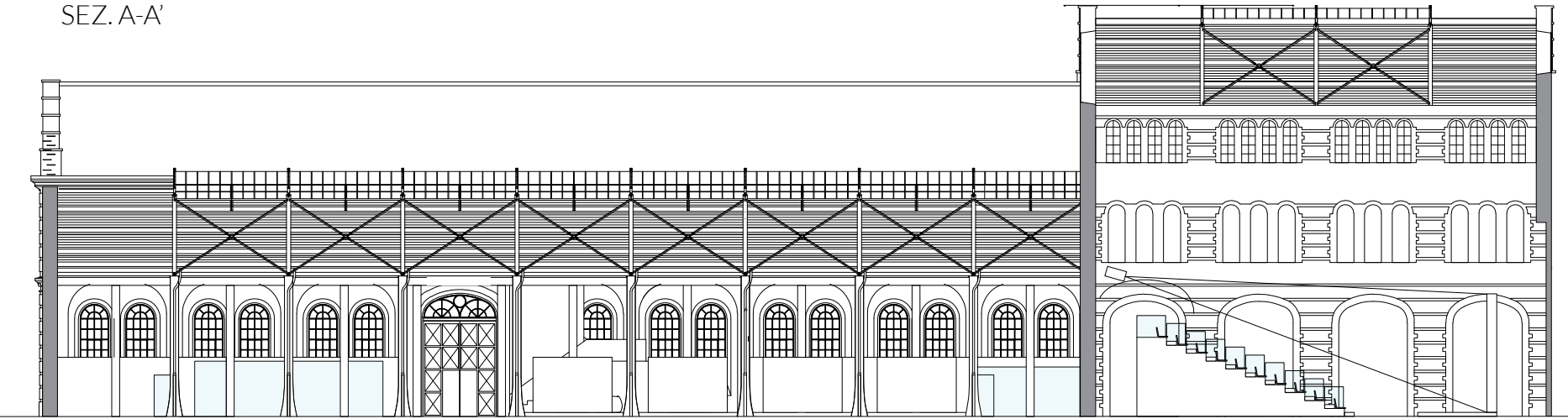
PIANTA PIANO TERRA



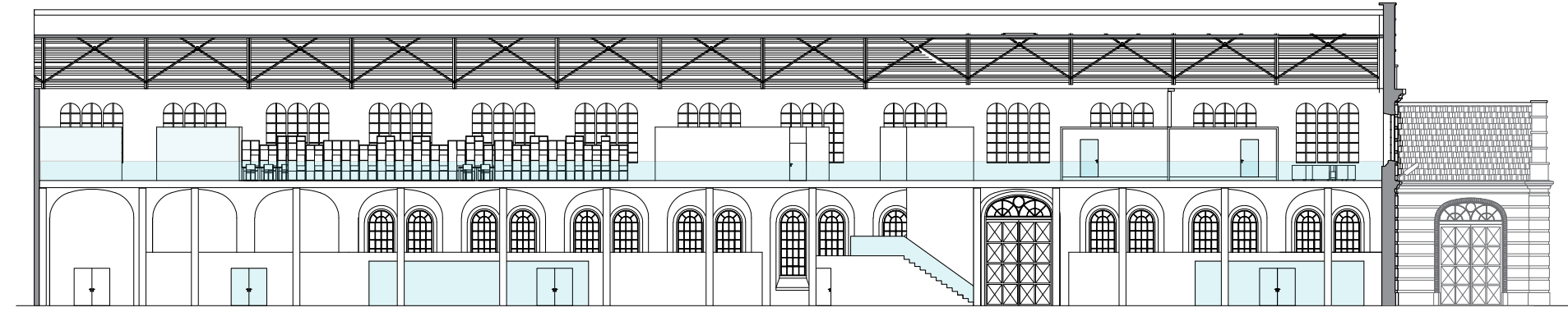
PIANTA PIANO +1



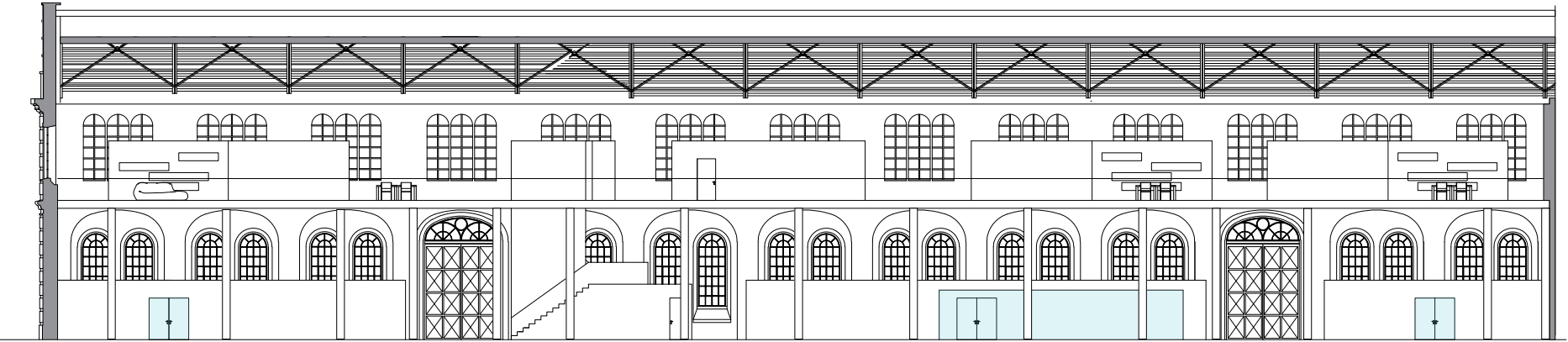
SEZ. A-A'



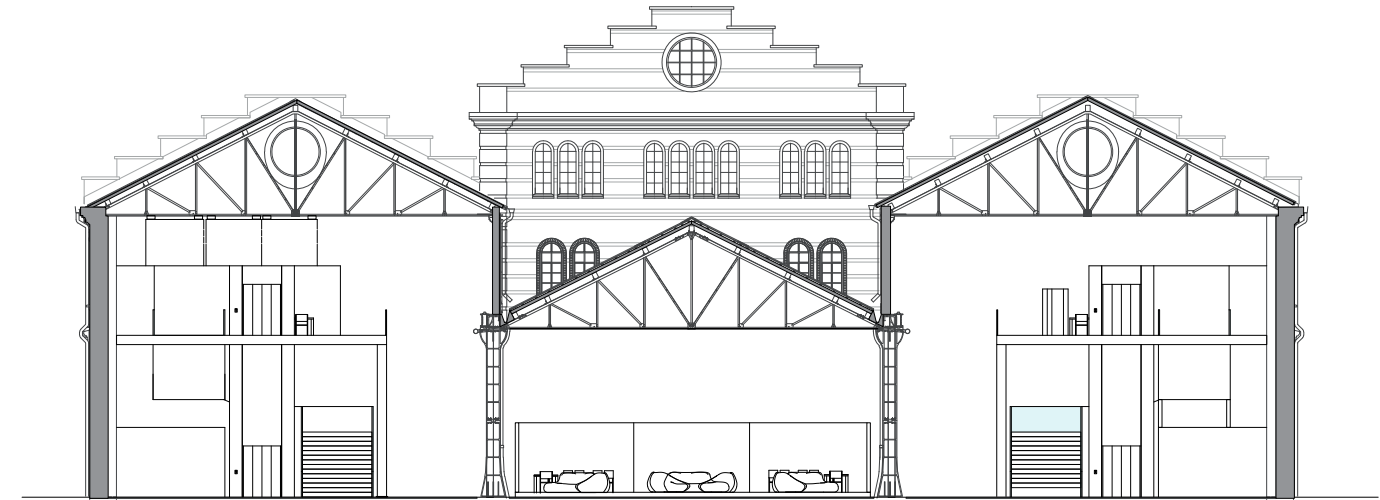
SEZ. B-B'



SEZ. C-C'



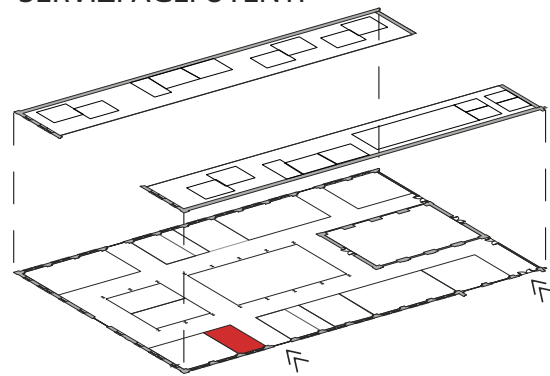
SEZ. E-E'



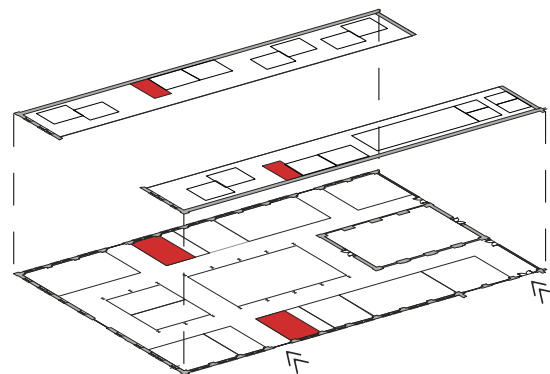




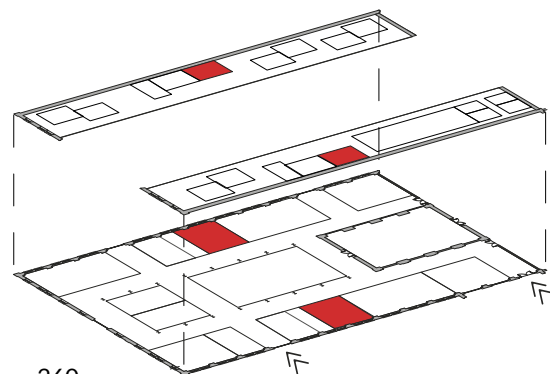
SERVIZI AGLI UTENTI



- RECEPTION
- controllo accessi
- info point

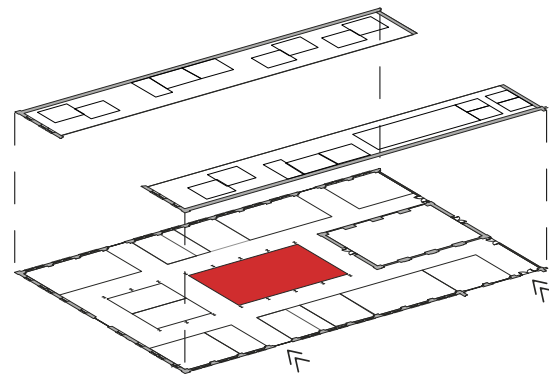


- SCALE E ASCENSORI
- accesso al piano superiore

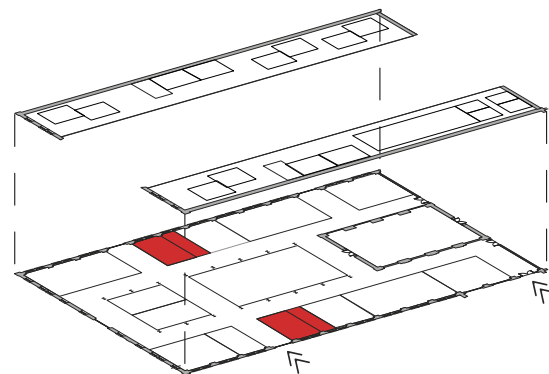


- SERVIZI IGIENICI
- toilette uomini, donne e portatori handicap
- piano terra anche spogliatoi con docce

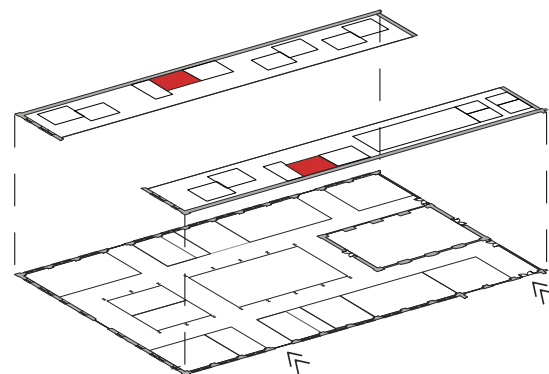
260



- AREA RELAX
- divani
- cucina uso libero

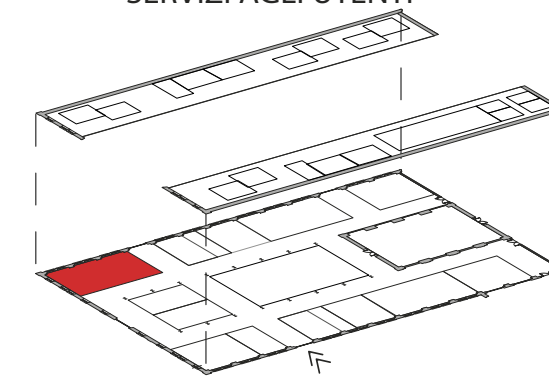


- VANO SOTTOSCALA
- magazzino
- area tecnica



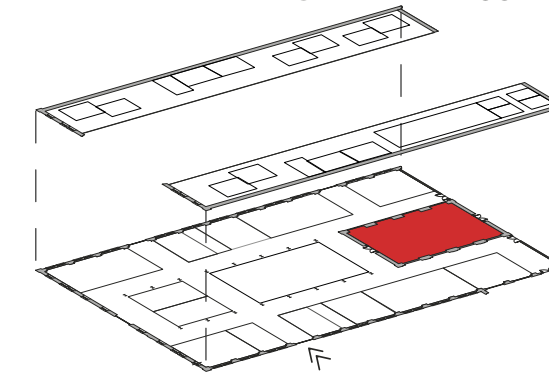
- SALA STAMPE
- stampanti e fotocopiatrici per coworkers e startupers

SERVIZI AGLI UTENTI



- AREA BABYSITTING
- zona gioco, zona riposo, zona pranzo, servizi igienici
- possibilità di acquisto servizio giornaliero, mensile o annuale

ATTIVITA' LEGATE ALLE MOSTRE



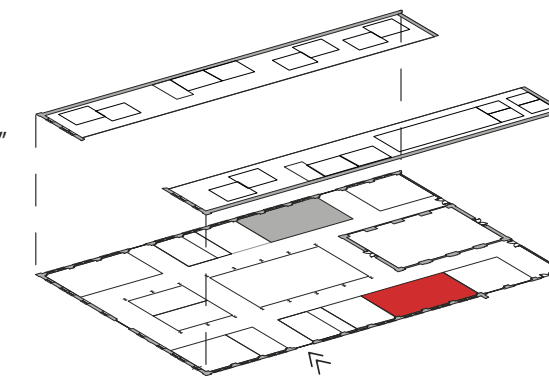
- SEMINARI (cibo)
- "La scienza (divertente) contenuta nel formaggio" (scuola Secondaria 1°Grado)
- "L'archeologia del vino" (scuola Secondaria 1°Grado)
- "Cibo: sano, buono, giusto"
- "La cucina laboratorio"
- "Siamo quello che non mangiamo"

- SEMINARI (viaggio)
- "Diario del viaggio lento"
- "Il cicloturista: racconti di viaggi a pedali"
- "Migrazioni contemporanee"

- SEMINARI (extra)
- Incontri e open lecture vari argomenti (arte, design, architettura, scienza, ...)

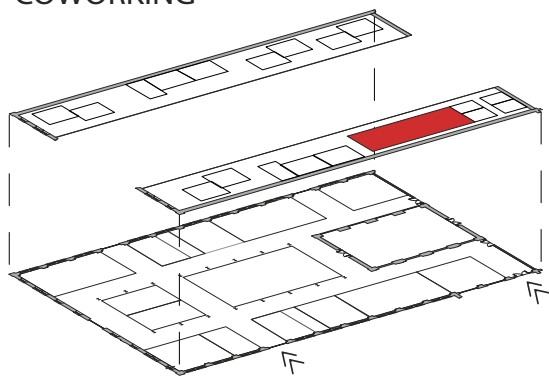
- LABORATORIO CUCINA
- "Il cibo fuori casa: spunti per la schiscetta"
- "Riscoprire e reinterpretare le tradizioni"
- "Il profumo del cioccolato"
- "Il brunch tradizionalista"
- "Scuola di cucina"

- LABORATORIO MANUALE
- "Packaging design"
- "Stampa 3d: un nuovo modo di costruire"
- "Riciclo creativo"
- "Carta handmade"
- "Cucito creativo"



261

COWORKING



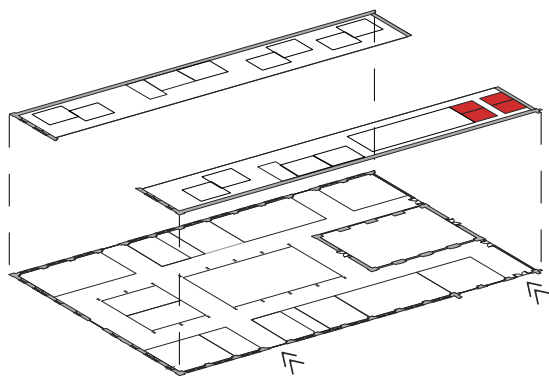
■ POSTAZIONI SINGOLE

- tavolo 1x1m
- sedia
- armadio 1x2m con ante chiudibili elettronicamente (Badge) e vani a giorno con funzione biblioteca

- wi-fi
- stampe e fotocopie a disposizione
- 2 ore sala riunioni gratis al mese per abbonamenti mensili e annuali

Tariffe:

- 1 giorno	20€
- 1 settimana	100€
- 2 settimane	200€
- 1 mese	300€
- 1 anno	3100€



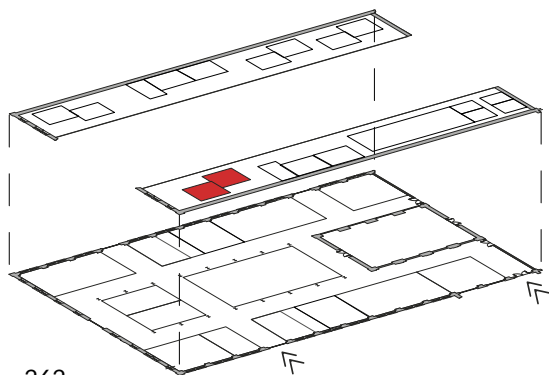
■ OFFICE POD

- 20 mq
- utilizzo fino a 4 persone
- wi-fi
- porta chiudibile elettronicamente (Badge), solo per abbonamenti

- wi-fi
- stampe e fotocopie a disposizione
- 2 ore sala riunioni gratis al mese per abbonamenti mensili e annuali

Tariffe:

- 1 giorno	60€
- 1 settimana	360€
- 2 settimane	720€
- 1 mese	1080€
- 1 anno	10800€



■ SALE RIUNIONI

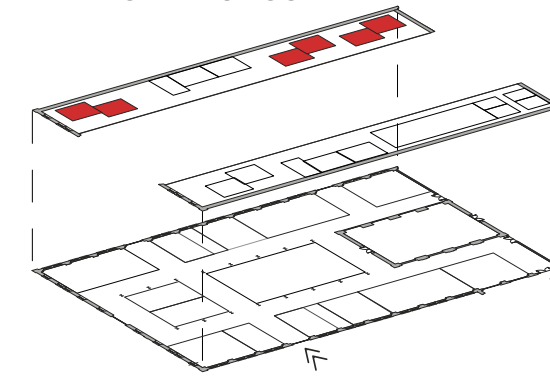
- diverse configurazioni possibili
- 8 persone (16 persone se unite le due sale)
- wi-fi
- schermo 52" per presentazioni video

Tariffe:

- 1 ora	20€
- 2 ore	40€
- 4 ore	70€
- 1 giornata	250€

Possibilità affitto sala conferenze 132 pax

START UP SOFTWARE

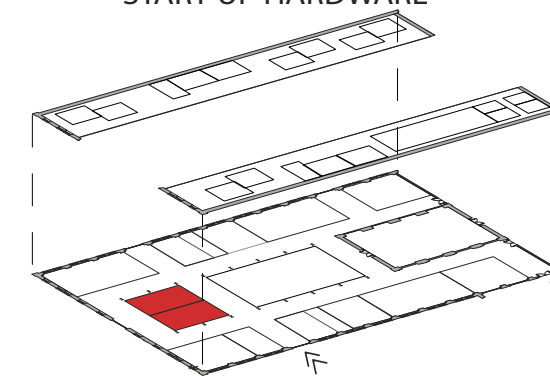


■ START UP SOFTWARE

- concesse su bando, durata concessione 1 anno
- attrezzature fornite 6 tavoli 1x1m e sedie
- armadiatura a parete

Possibili imprese:
- start up che operano nel campo dei social network, sviluppo app e siti internet, e-commerce, ...

START UP HARDWARE



■ START UP HARDWARE - STANDARD

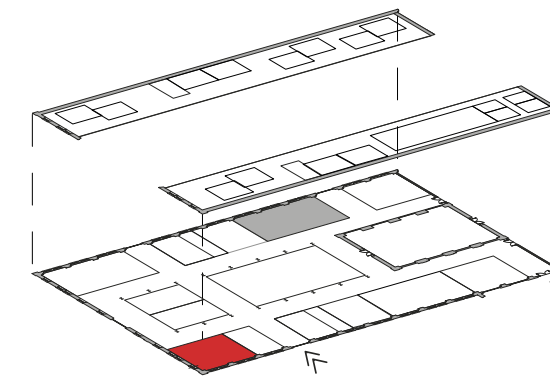
- superficie 85 mq
- 2 pareti vetrate
- corrente elettrica 3kw

Potenziati imprese:
ciclofficina, packaging design, ecomoda, stampa 3d, ...

■ START UP HARDWARE - PLUS

- superficie 125 mq
- 1 parete vetrata
- corrente elettrica 6kw
- possibilità acqua corrente
- scarichi acqua
- possibilità condotti aspirazione

Potenziati imprese:
ceramisti, tipografia, lab. lavorazione gres, riciclo, ...



9.1 IL MUSEO ATTIVO: LABORATORI PER ATTIVITÀ LEGATE ALLE MOSTRE

Le OGR vogliono offrire laboratori didattici destinati ai visitatori delle mostre che coprono un ampio spettro di interessi: tutte le attività sono legate alle tematiche delle esposizioni (sia quella permanente che quelle temporanee) ma verranno proposti anche seminari, workshop e concorsi non direttamente collegati all'attività museale.

Tutti i laboratori hanno lo scopo principale di coinvolgere e motivare i fruitori all'interazione e all'approfondimento delle tematiche trattate e conciliano l'efficacia didattica con l'approccio metodologico adottato.

L'idea di laboratorio didattico a cui le OGR cercano di dare forma è quella di un'attività culturale e formativa orientata all'apprendimento che privilegia la modalità operativa del fare.



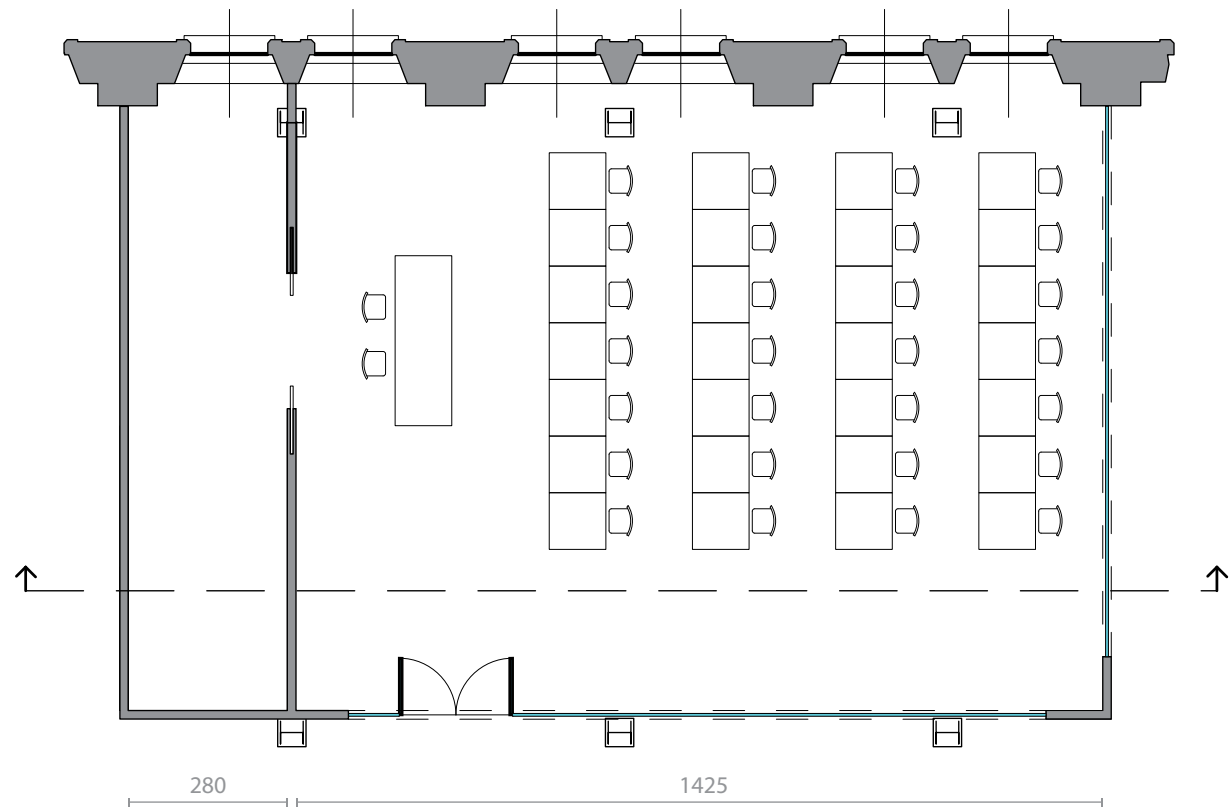


9.1.1 LABORATORI CREATIVI

I laboratori creativi che trovano posto alle OGR sono di due diverse tipologie: la prima prevede un approccio spiccatamente manuale alle attività proposte, dove il tema viene affrontato dal punto di vista teorico e soprattutto pratico. Ogni partecipante ai corsi produrrà qualcosa in modo da stimolare l'apprendimento non solo culturale ma anche manuale.

< interno laboratorio manuale
> vista esterna laboratorio manuale



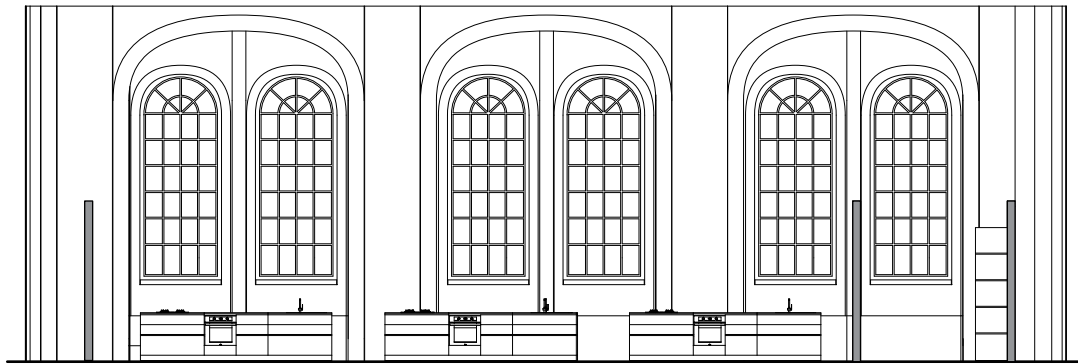




Il secondo spazio si propone come vero e proprio laboratorio di cucina. Le postazioni a disposizione dei fruitori sono complete di tutto il necessario: piano cottura, lavello, forno e attrezzature varie. Le postazioni sono 12 e i corsi sono studiati per far lavorare le persone in coppia in modo da favorire la socializzazione tra i partecipanti.

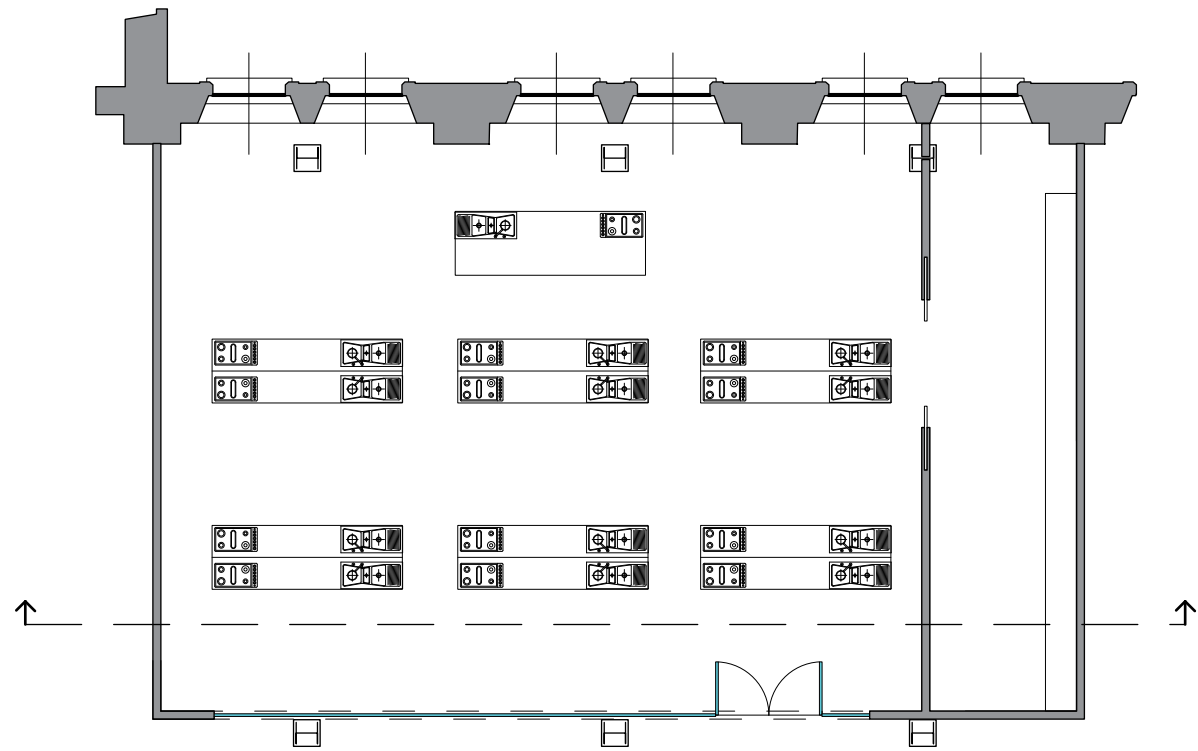


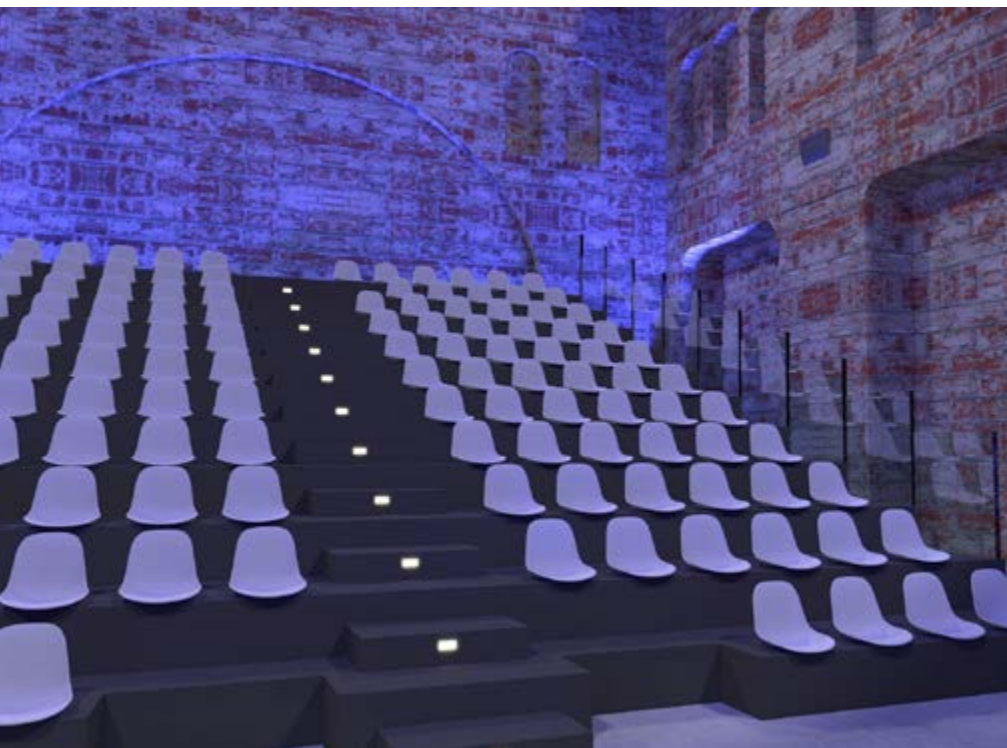
< vista esterna laboratorio cucina
> particolare postazione cucina



1425

280





9.1.2 IL "DUOMO": SEMINARI ED EVENTI

All'interno della sala Duomo, nome dato dall'essere stato punto nevralgico della produzione delle locomotive poiché qui avveniva l'accoppiamento tra la caldaia e il corpo macchina che dava vita al treno, è stata predisposta una sala conferenze con palco e fondale, gradinata da 132 posti su sedute fisse (di cui due posti per portatori di handicap su carrozzina), luci e fari puntatori.

All'interno di questa sala conferenze si avranno seminari legati ai temi delle mostre; la sala potrà anche essere presa a noleggio per eventi esterni quali meeting, presentazioni, lancio di prodotti, ecc.

Gli accessi alla sala sono due: al pubblico è riservato quello che si trova alle spalle della gradinata, mentre quello alle spalle del palco è considerata un'entrata di servizio per addetti ai lavori.

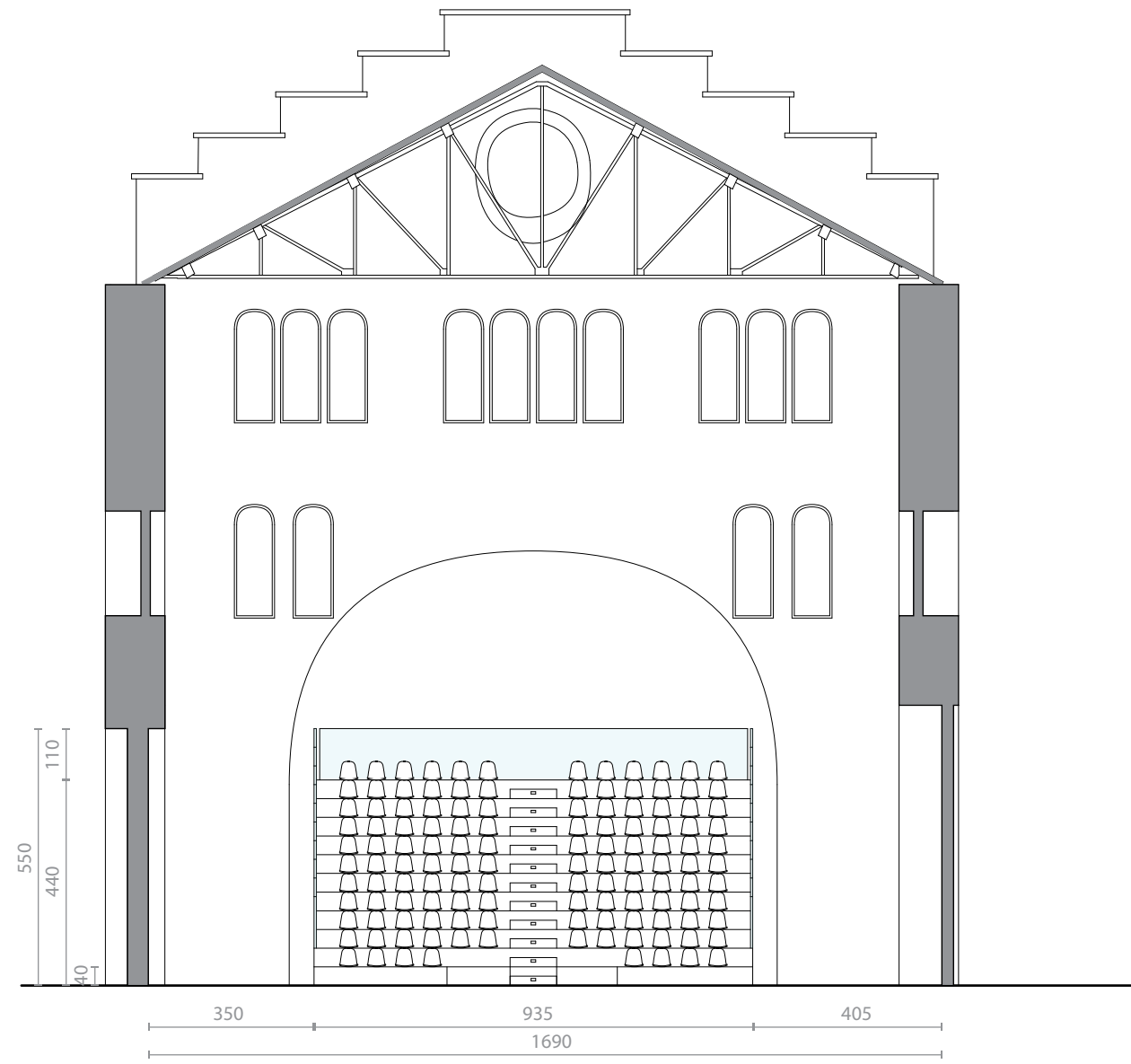
Il design del palco e della gradinata è stato mantenuto volutamente sobrio e distaccato dalla struttura esistente: l'imponenza del luogo data dall'importante altezza del soffitto deve essere l'elemento caratterizzante questa sala conferenze.

Nessun orpello, nessun decoro, tutto è basato sulla funzionalità e sul rigore stilistico dell'architettura esistente. Semplice e funzionale.

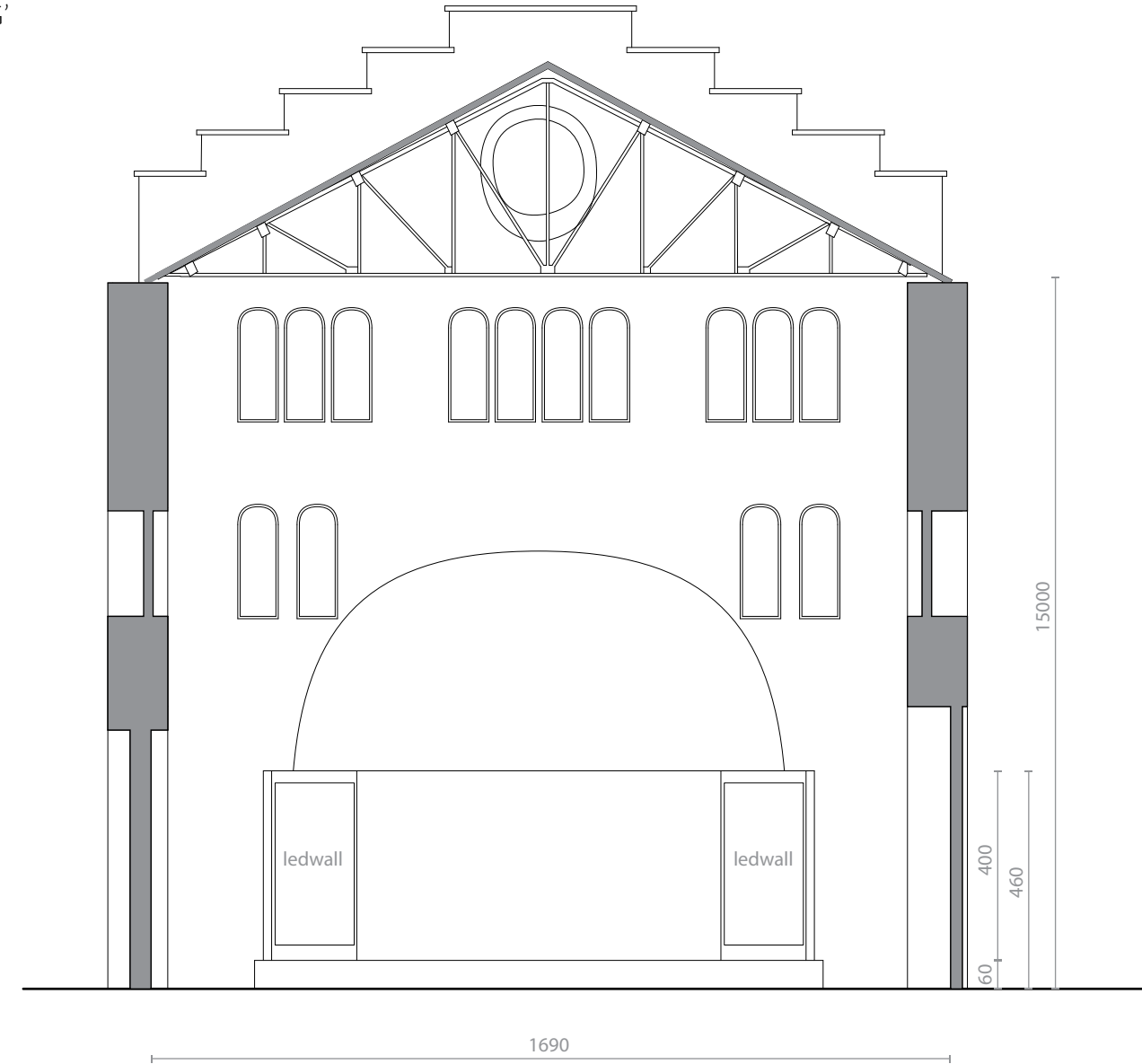
< gradinata sala "Duomo"
> palco



SEZ. F-F'



SEZ. G-G'



9.2 STARTUP E INNOVAZIONE: UN HUB AL SERVIZIO DELLE IDEE

“Con il termine startup si identifica la fase iniziale per l'avvio di una nuova impresa, cioè quel periodo nel quale un'organizzazione cerca di rendere redditizia un'idea attraverso processi ripetibili e scalabili.”

Le società Startup solitamente devono tenere in considerazione nel business plan che parte delle quote del capitale iniziale dovrà essere investito in affitti e arredi per rendere operativa la società appena creata: il progetto prevede che all'interno delle OGR vengano creati 9 spazi da dedicare alle startup che ne faranno richiesta; ogni spazio sarà dato in usufrutto, attraverso bando di assegnazione, per la durata di un anno. Terminato il periodo di incubazione le imprese dovranno lasciare libero lo spazio a loro assegnato affinché una nuova società venga accolta all'interno dell'hub.

“Premesso che in genere le startup hanno bisogno di tempo per cominciare ad avere bilanci in utile proprio per la natura innovativa del loro business ecco un po' di percentuali: durante i primi esercizi di operatività è probabile che si presentino risultati economici in

(1) Wikipedia, consultata il 12 Marzo 2015, http://it.wikipedia.org/wiki/Startup_%28economia%29

> Vista esterna modulo Start Up “hardware” al piano terra





perdita a causa del peso che il debito presenta nella fase iniziale dell'attività. Il 57,4% delle startup innovative nel 2013 è in perdita (questo insieme di imprese rappresenta il 60% della produzione complessiva), mentre il restante 42,6% presenta un utile d'esercizio (rappresentano il 40% della produzione). Limitatamente alle imprese in utile, le startup generano più valore aggiunto delle società di capitali (33 centesimi contro 22). Quindi, quelle che funzionano si dimostrano più "performanti" rispetto alle altre società di capitali. Come dire, le startup innovative quando girano corrono di più.² Detto ciò, risulta ancora più comprensibile l'utilità di avere una spinta nell'evitare la dispersione di

capitali da investire nello sviluppo della società piuttosto che in beni deperibili e soggetti a svalutazione o in spese d'impresa (l'affitto ad esempio).

Le OGR assegnano i 9 spazi destinati alle start up attraverso bandi di concorso: il periodo in cui ogni società verrà ospitata sarà di 12 mesi, dopo di che verranno sostituite con altre 9 start up. La scelta di porre una durata limite di permanenza è dettata dal fatto che le statistiche dicono che le società innovative che hanno una possibilità di rimanere attive in futuro devono essere indipendenti in un anno dalla fondazione. Per tale motivo è sembrata la scelta

più opportuna dare la possibilità ogni anno di veder accettato il proprio progetto d'impresa all'interno dell'incubatore OGR. Infatti, le Ogr si propongono come un incubatore d'impresa che favorisce la nascita e la gestazione di piccole imprese nate da idee ed intuizioni e, mettendo a disposizione ambienti e facilities, cerca di portare ad avere utili alle start up nel giro di un anno in modo che diventino indipendenti e possano camminare sulle proprie gambe.

< vista esterna moduli Start Up software al piano +1

(2) Luca Tremolada, "I falsi miti delle startup innovative. Tutti i numeri del 2013", Il sole 24 Ore, 3 Dicembre 2014



9.2.1 START UP "SOFTWARE"

Le società innovative che si occupano di servizi alle imprese/persone, e-commerce, sviluppo informatico e social sono chiamate "software" poiché non hanno bisogno di attrezzature e macchinari, insonorizzazioni particolari degli uffici e lavoreranno principalmente attraverso computer e relazioni personali.

Le aree start up "software" sono 6 (poiché il 72,4% di tutte le start up sono fondate su business nell'ambito dell'informatica) e l'attrezzatura messa a disposizione è basilare: tavolo di lavoro centrale con sedute (6 standard), armadiatura con ante e vani a giorno e schermo 52" da collegare a pc per presentazioni

<vista piano +1 box start up "software"

video e lavori di gruppo. Alcuni esempi di start up "software" italiane che hanno avuto successo:

- Map2App
Map2App è una app che permette di creare una guida turistica mobile per iPhone e Android, pubblicarla e distribuirla attraverso i maggiori store. Come ha spiegato Pietro Ferraris, 34 anni, fondatore e Ceo di Map2App, l'idea è quella di Wordpress ma, anziché generare un blog, genera una guida turistica per mobile. L'idea è piaciuta talmente tanto da essere acquistata da BravoFly (in Italia Volagratis.com), una delle principali agenzie di viaggi online di recente quotata nella borsa Svizzera. I termini dell'acquisizione, in questo caso, non sono

> vista piano +1 box start up "software"



stati resi noti.

- **Facile.it**
Nata nel 2010 a Milano da Mauro Giacobbe e Angelica Pellizzari, è uno dei portali più noti in Italia per comparare le tariffe assicurative, conti correnti, tariffe telefoniche, bollette di luce e gas. Nel 2011 cresce dopo un investimento della holding italiana Quattordicesima, di proprietà della famiglia Berlusconi. Nel settembre del 2014 la società è stata comprata al 75% da Oakley Capital, società di investimenti quotata al Londra, per 100 milioni di euro.

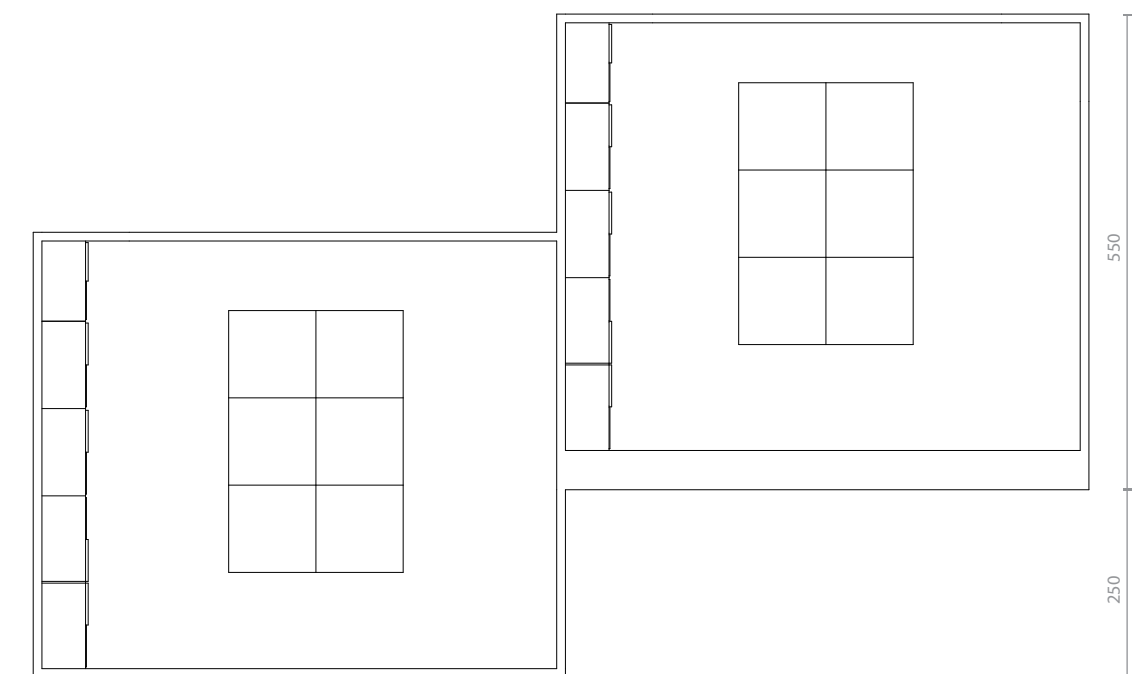
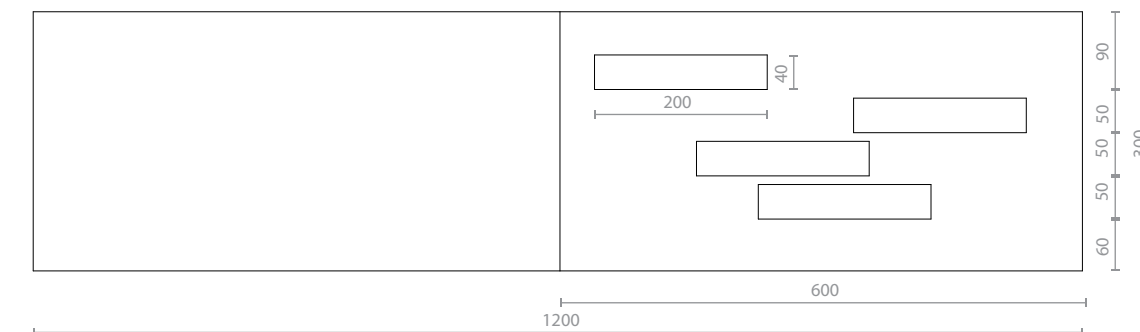
- **Pizza Bo**
A Bologna un gruppo di studenti fuorisede, con il frigo sempre vuoto,

sulle pizze a casa ha costruito una società gioiellino da 240mila utenti, mai in passivo, in grado di attirare gli interessi del mercato straniero. Sono bastati un'idea, un po' di dimestichezza con il web, e un investimento iniziale di poche decine di migliaia di euro. Stiamo parlando di Pizzabo.it, il sito per ordinare con un clic, nato da un'intuizione di un programmatore 29enne, Christian Sarcuni. La cifra della vendita è un giallo: C'è chi parla di cinque, chi addirittura di 55 milioni di euro.

- **Dotadv**
Dotadv, si occupa da sempre di una questione delicata e importante per l'economia italiana, cioè la pubblicità online per le PMI. Fondata

nel 2012 da Fausto Prete, Dotadv ha creato, esattamente per questo tipo di utenza, una piattaforma per la gestione automatica della pubblicità. Ad acquistarla, nel febbraio, 2015, è stato Subito.it. il gigante per lo scambio tra privati.

E' a questo genere di start up a cui bisogna fare riferimento quando si pensa a imprese che generano profitto tramite beni che sono immateriali, come i servizi all'utente, ed è per ciò che sono chiamate "software" poiché è qualcosa di impalpabile se non negli effetti e nelle interfacce.





9.2.2 START UP "HARDWARE"

Le società che trattano prodotti e la loro produzione sono dette "hardware": gli spazi destinati a questo tipo di startup sono più grandi rispetto agli spazi destinati alle startup "software" e sono collocati al piano terra per rendere più semplice l'eventuale movimentazione dei materiali d'uso.

I tre spazi vengono consegnati alle imprese completamente vuoti e da allestire: tale scelta è stata fatta poiché è stato ritenuto poco consono inserire degli elementi d'arredo e delle attrezzature che potrebbero rivelarsi inutili all'impresa che usufruirà di quello specifico spazio. Quindi si è deciso di dare delle pre-

< interno modulo Start Up "hardware" senza arredi

disposizioni diverse affinché gli spazi siano configurabili a piacimento e tagliati su misura sulle esigenze che ogni startup "hardware" richiede.

Esempi di startup "hardware" spazi standard:

- Scatto Italiano
Fondata da due giovani designer, Giuseppe Gurrado e Pietro Nicola Coletta, appassionati di biciclette artigianali classiche e a scatto fisso, alle soglie dei 30 anni hanno trasformato la loro passione in realtà, creando un nuovo marchio di biciclette Made in Italy. Il viaggio progettuale che abbiamo deciso di intraprendere ha come obiettivo, riscoprire le artigianalità del circuito ciclistico italiano, il con-

> ipotetica start up di recupero e vendita e-commerce vecchie bici e trasformazione in scatto fisso



cetto originario del vero Made in Italy che ha reso l'Italia famosa nel mondo, con nomi come Bianchi, Cionelli, Colnago, Legnago, Pinarello.

- **.bijouets**
.bijouets è un marchio del design italiano, pioniere nella realizzazione di prodotti esclusivi tramite Professional 3DPrinting. La gamma dei prodotti realizzati da .bijouets comprende collane, bracciali, anelli, orecchini, spille e occhiali.
.bijouets appartiene a quel nuovo manifatturiero che va sotto il nome di "3° rivoluzione industriale": strutture che utilizzano nuove tecnologie produttive flessibili in grado di produrre piccoli lotti o addirittura pezzi unici, personaliz-

zati con diverse finiture: ecco allora che tutta l'artigianalità, del saper fare e del miglioramento continuo, si esalta e diventa un reale fattore distintivo.

Non parliamo di artigianato artistico ma di un artigianato che partendo da competenze specifiche riesce ad "industrializzare" i processi, garantendo qualità e continuità degli standard produttivi.

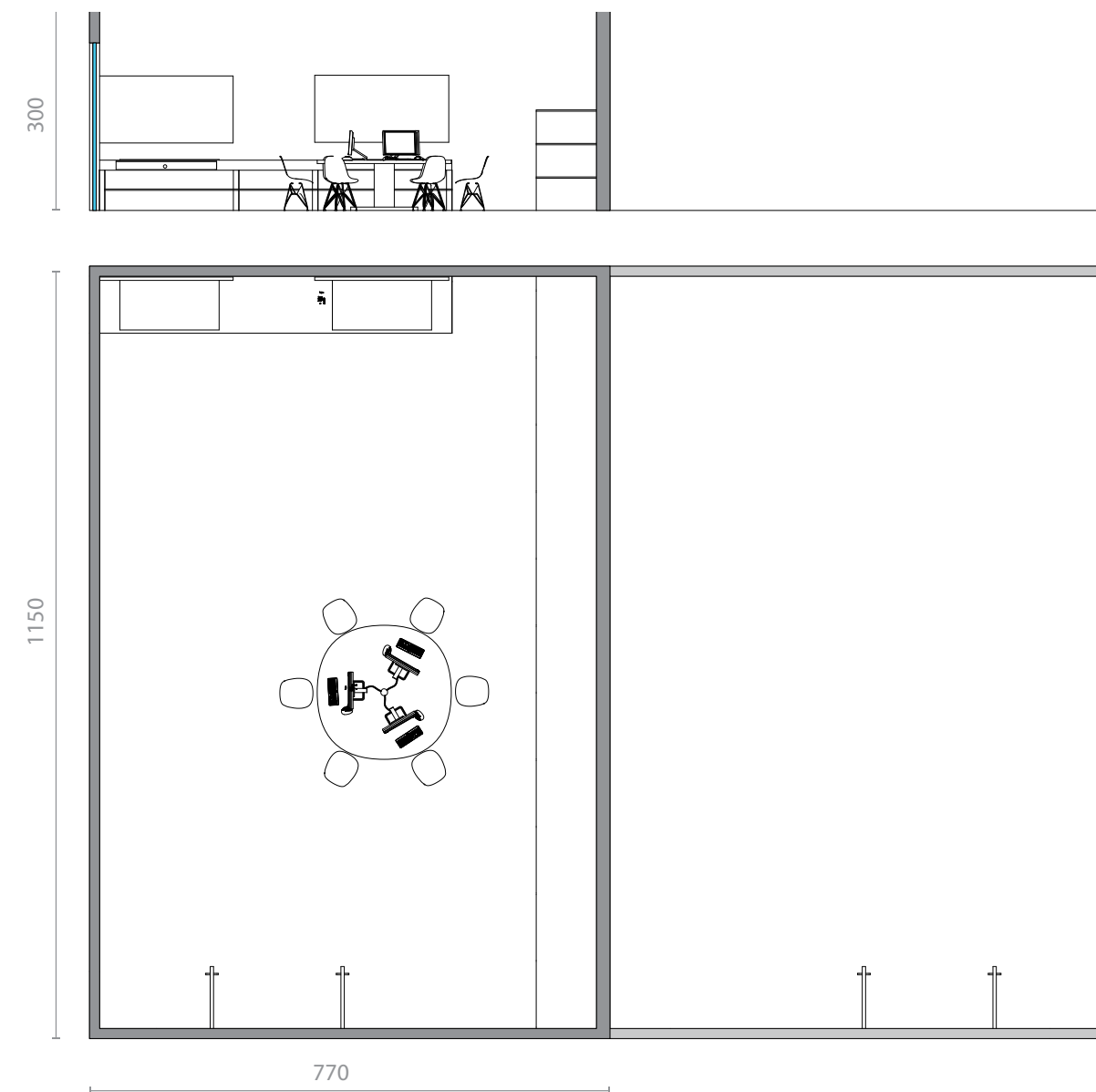
- **MyMantra**
MyMantra S.R.L è una start up innovativa, nata dal forte desiderio di padre e figlia, Marcello Antonelli, imprenditore ed ex dirigente di aziende tessili e Marta Antonelli, designer di moda, specializzata in ricerca tendenze negli accessori di moda, di sostituire la pelle animale

con un materiale antico e da sempre 'compagno d'avventure dell'uomo: il Legno.

L'amore per gli animali ed il giusto rispetto che essi meritano, unitamente all'esigenza di diminuire l'impatto degli allevamenti intensivi e dell'industria conciaria sull'ambiente, la spinta innovativa e rinnovatrice e la passione innata per la moda ed il design, hanno fornito a Marcello e Marta la spinta necessaria per creare quello che viene da loro definito il quarto materiale nella moda e nel design: "Ligneah" il morbido legno.

Le lavorazioni a cui si presta Ligneah vanno dal packaging, agli accessori moda, dall'abbigliamento ai rivestimenti per sedili e arredi, fino alle calzature.

Le lavorazioni vengono adattate al tipo di prodotto finale, personalizzando le trame e i supporti.



9.3 NUOVE FRONTIERE DEL LUOGO DI LAVORO: SPAZI COWORKING

Il coworking nasce a metà anni duemila negli Usa, precisamente a San Francisco, dall'intraprendenza di un programmatore informatico, Brad Neuberg, che decide di creare il primo spazio di lavoro condiviso nel quale ospitare altri freelance come lui. Da questo esperimento di successo, Neuberg insieme ad altri soci dà vita ai Coworking Center.

La filosofia di base è tanto semplice quanto illuminante: i lavoratori diventano dei veri e propri coinquilini d'ufficio, ognuno con la propria postazione all'interno dell'open-space. A loro disposizione servizi di domicilio postale, consulenze legali e fiscali, attività di segretariato, strumenti tecnici condivisi, sale di rappresentanza con apparecchiature per video-conferenze, e persino aree relax. I vantaggi sono molti e indiscutibili: non ci si trova isolati dal mondo come quando si lavora da casa, i costi sono perfettamente accessibili, e con un po' di fortuna si può fare network e relazioni pubbliche.

Secondo Margherita Casati (marketing manager di Enter, società di provider internet e fondatrice dello

> Vista piano +1 area coworking





spazio coworking Login) il coworking “[...] è un fenomeno sociale, fortemente ispirato alla ricerca, da parte dei professionisti, di una formula sostenibile per avere un ufficio e, da parte degli organizzatori, di avere accesso ad un ecosistema di professionalità.”¹

Dalla definizione data si può notare come il concetto di coworking non sia incentrato solo per lo spazio che viene messo a disposizione, ma bensì il giovamento che un lavoratore freelance trae da uno spazio di lavoro condiviso è il network di conoscenze che si vanno a creare, relazioni da cui nascono idee, progetti, sinergie e possibilità di business.

> Vista piano +1 area coworking

Fino a qualche anno fa uno spazio coworking non era concepibile: prendendo per esempio i liberi professionisti, il primo passo che si compiva era l'affitto di un bel immobile che si andava poi ad arredare con cura per ampliare il proprio business.

Questo tipo di approccio funzionava prima della crisi economica iniziata nel 2007.

Il tasso di disoccupazione è arrivato al 12,7% (dati Istat, Febbraio 2015) e più (quasi) nessuno azzarda ad aprire un nuovo studio.

I free-lance o i consulenti, hanno quindi realisticamente due strade da percorrere: lavorare da casa o intraprendere il coworking. Questo nuovo modo di lavorare è un

fenomeno in grande espansione in Italia poiché permette di avere un ufficio con tutti i servizi annessi ad un canone ridotto e, come detto prima, si ha anche il beneficio delle relazioni interpersonali e lavorative come opportunità da sfruttare.

(1) M. Casari, Enter marketing manager, intervista a PanoramaTv, su www.panorama.it, consultato il 24 Febbraio 2015



9.3.1 INTERNI DINAMICI

L'area coworking all'interno delle OGR è divisa in due tipi di postazioni lavoro: "open" e "pod".

Le postazioni "open" sono 30 e in dotazione al lavoratore è data una postazione e un'armadiatura con 3 ante chiudibile elettronicamente con il badge.

La parte a giorno del modulo armadio dato in concessione al coworker invece funge da biblioteca: ai lavoratori sono messi a disposizione libri e manuali, settimanali e riviste. I tavoli sono divisi in moduli singoli in modo tale da poter essere riconfigurati: se il network funzionasse si verrebbero a creare gruppi di lavoro a cui viene data la possibilità di

unire i tavoli di lavoro riconfigurandoli ogni volta che sarà necessario. Prese di corrente posizionate a terra rendono l'utilizzo di pc e altri apparecchi elettronici facile e senza l'ingombro di ciabatte e cavi a penzoloni tra i tavoli.

Il "pod", invece, nasce come ufficio singolo, più riservato e chiuso pur mantenendo due lati completamente vetrati per ovviare alla sensazione di chiusura che un ufficio di 25/30mq può incutere. Tali uffici sono delle aree di lavoro concettualmente diverse dall'area open coworking: sono riservate ad un target di lavoratore diverso dal freelance in cerca di network lavorativi e professionalità complementari con cui condividere spazi, idee e possibilmente anche oppor-

tunità lavorative. I "pod" guardano di più a coloro che anche in un ambiente creativo e dedito alla socializzazione per dare il meglio di sé hanno bisogno di un po' più di riservatezza, a coloro che hanno necessità di incontrare persone e clienti in maniera più informale e tradizionale.

La controsoffittatura di tutta l'area coworking si compone di pannelli fonoassorbenti che integrano l'illuminazione, disposti su 5 altezze differenti per movimentare la pannellatura e rendere visibile il soffitto originario della struttura delle OGR.

A chi decide di usufruire del coworking alle OGR non avrà a disposizione solo la propria postazione di lavoro, ma anche la cucina e l'area

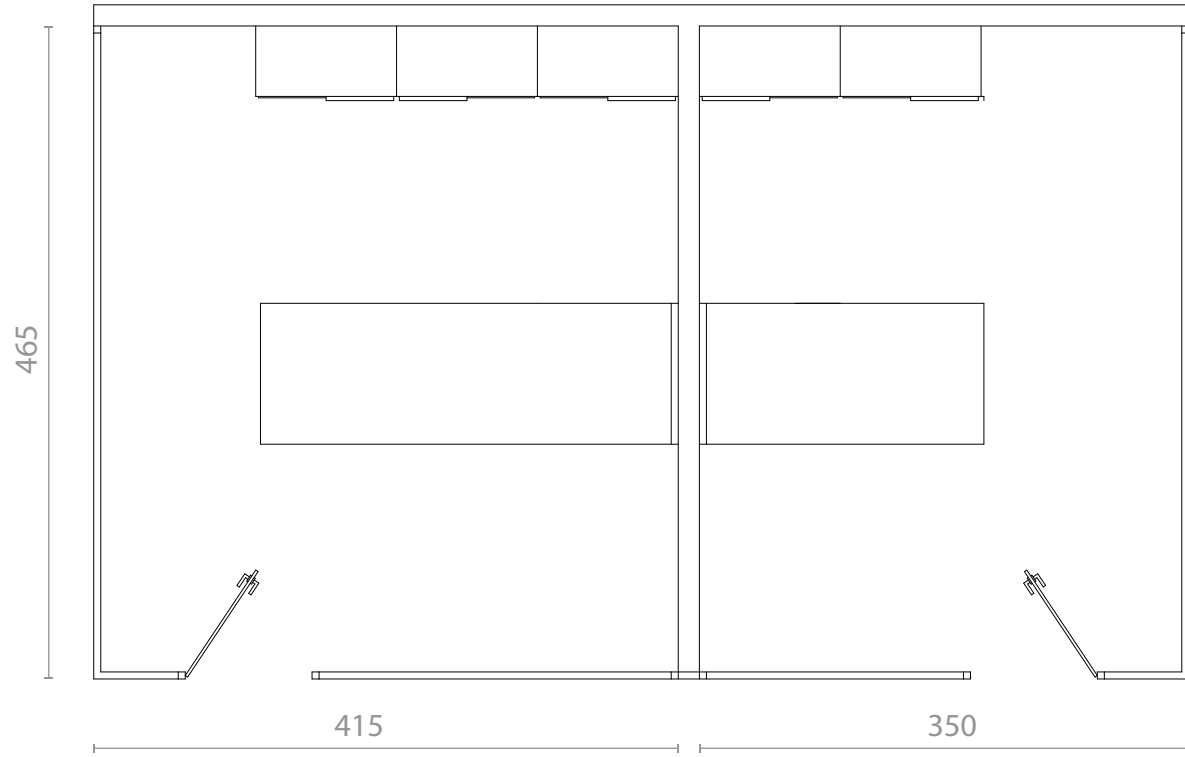
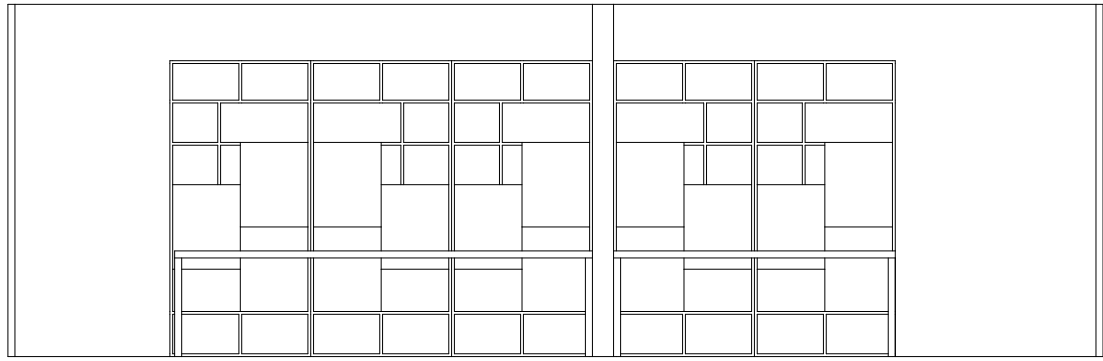
relax del piano terra, l'utilizzo delle sale riunioni e due laboratori pensati esclusivamente per i coworkers che sono stati ricavati al piano terra. Uno è un laboratorio con fondatare, luci, attrezzature per set foto-video e area di lavoro per la postproduzione e per visionare in presa diretta il lavoro che si sta effettuando.

L'altro è un laboratorio modelli dove poter realizzare plastici e maquette: a disposizione vengono messi alcuni macchinari basilari e di semplice utilizzo quali sega a nastro, levigatrice e trapano a colonna. Inoltre utensili elettrici e manuali di ogni genere: trapani, levigatrici, avvitatori, sparapunti manuali, cacciaviti, chiavi, martelli, ecc.



< vista generale area coworking con postazioni singole

> vista office pod
(nella pagina seguente) vista office pod





9.3.2 SOFT SPACE: SALE RIUNIONI MODULABILI

Sempre più spesso emerge la necessità di fissare appuntamenti con due, tre o più persone e si ha la necessità di avere a disposizione un luogo dove poter colloquiare tranquillamente; a volte capita invece di doversi incontrare in luoghi pubblici, come ad esempio bar, ristoranti, hall di hotel e caffè: luoghi improbabili che vengono utilizzati come sale meeting. In questi casi l'insofferenza cresce velocemente e si sente la necessità di aver a disposizione uno spazio dotato di attrezzature idonee a svolgere adeguatamente la propria attività. Può anche capitare di dover

< vista esterna ingresso sala riunioni

effettuare una selezione con più candidati contemporaneamente, di dover organizzare un corso di aggiornamento, di formazione, o semplicemente la presentazione di un prodotto o della propria azienda, ma non si hanno gli spazi adatti o si è lontani dalla propria sede.

Nell'area coworking delle OGR sono state previste due sale riunioni da 8 persone in un'area di 30 mq ognuna. La particolarità di queste sale riunioni è che sono riprogrammabili e modulabili a piacimento. Grazie alla movimentazione del setto che divide le due sale riunioni si possono rendere aperte e comunicanti pur mantenendo due gruppi di lavoro separati, oppure si possono aprire verso l'esterno ma mante-

nerle separate, o ancora unire per creare un'ampio spazio di lavoro che può ospitare fino a 20 persone. Ciò è reso possibile da due tipi diversi di movimentazione.

Il primo, che alza ed abbassa il setto che divide le 2 sale, è ottenuto grazie a sei motori elettrici, ancorati agli arcarecci della struttura originaria delle OGR, che alzano le tre aree in cui è ripartito il setto. Il secondo è il movimento traslante, che permette di allineare le due sale, ottenuto grazie a quattro automotrici elettriche che sollevano l'intero blocco e lo portano sulla stessa linea del blocco che invece rimane fisso.

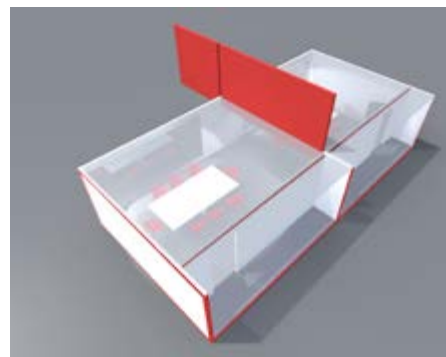
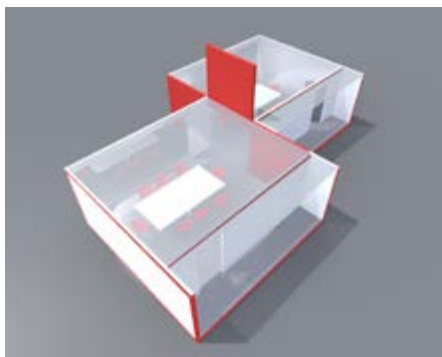
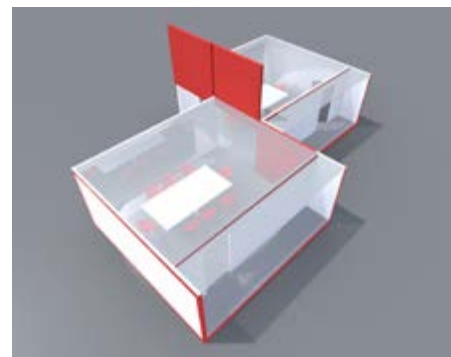
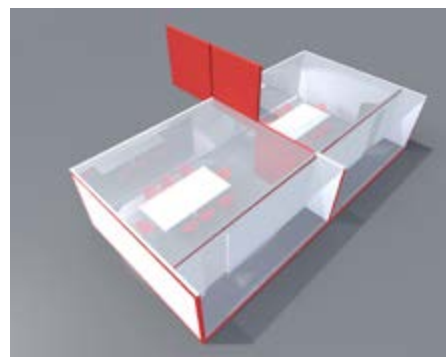
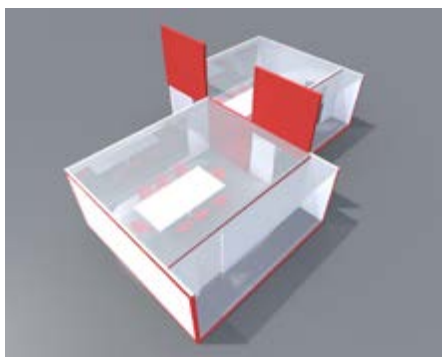
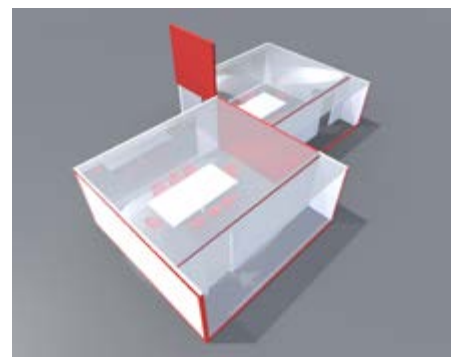
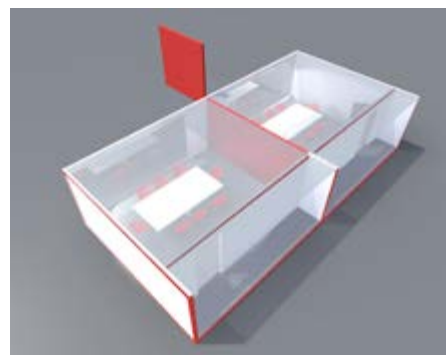
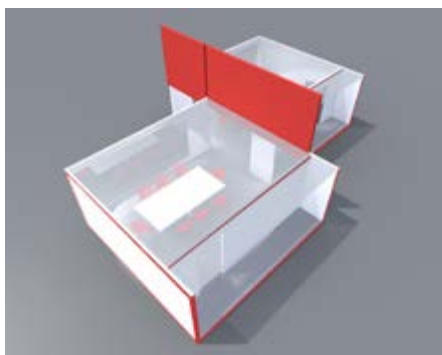
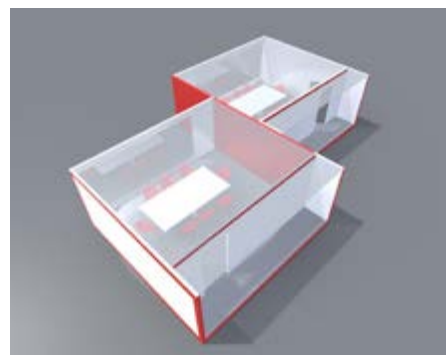
Il soffitto delle sale riunioni è chiuso da telo Barrisol Acustico, semitrasparente, che grazie alle mi-

croforature della superficie ha una resa acustica eccellente e riesce ad isolare le stanze dai rumori che provengono dall'esterno e riduce gli effetti di riflessioni delle onde sonore generate all'interno della sala riunioni.

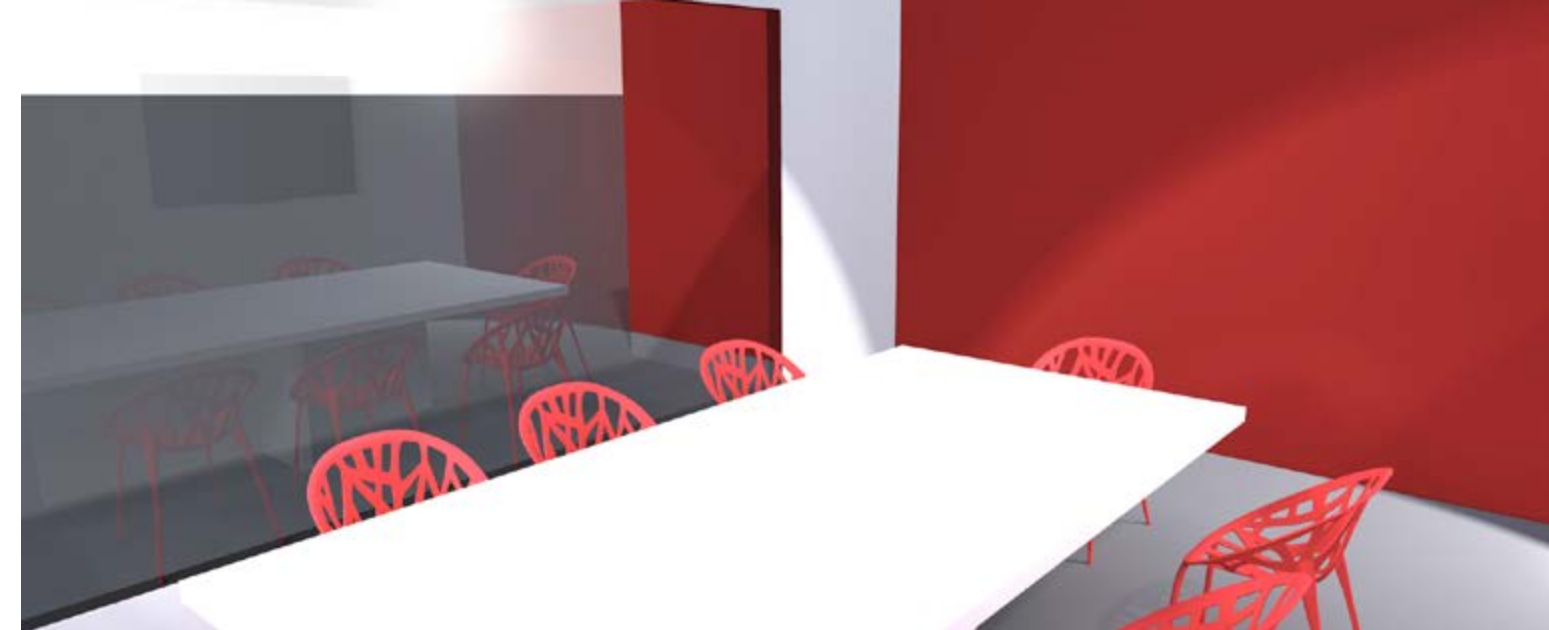


< automotrice idraulica elettrica - sollevamento 2 ton
> vista frontale moduli sale riunioni



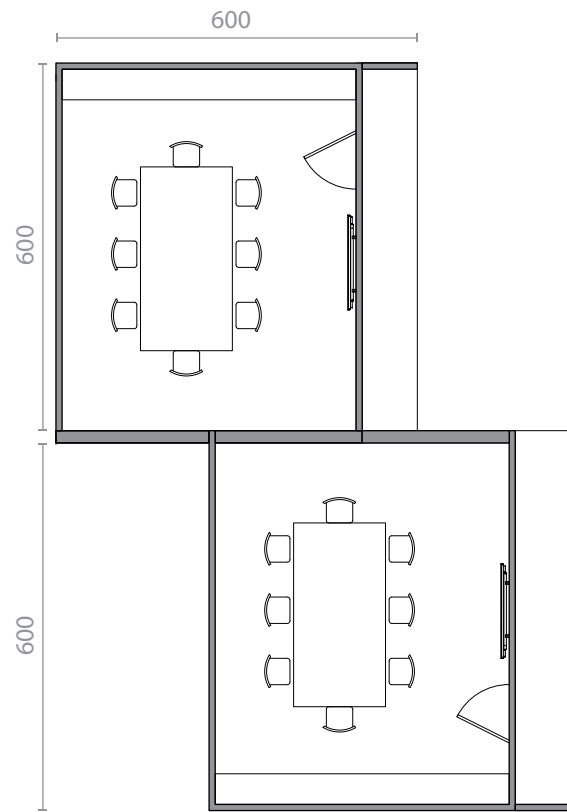
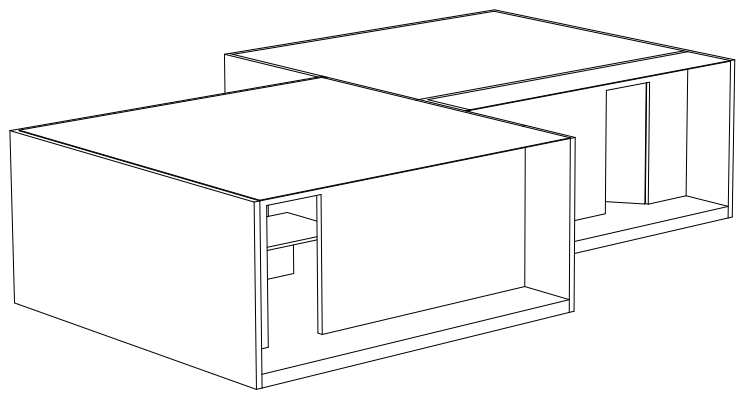
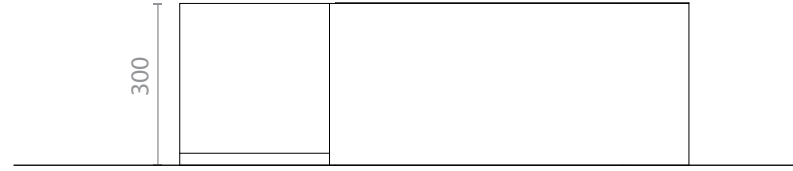
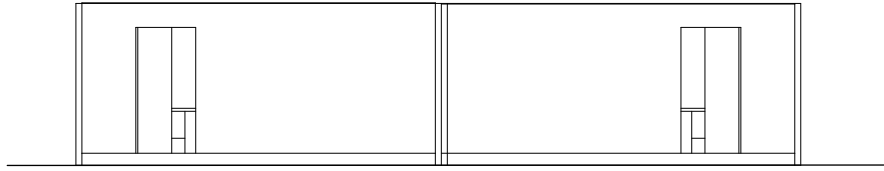


< configurazioni sale riunioni
> viste interne sale riunioni





< viste interne sale riunioni
> viste interne sale riunioni





10 ATTIVITA'

Tre aree autosufficienti che si completano attraverso un network di attività ed eventi.

Un centro culturale che, tramite la creatività, scuote il territorio e fa riscoprire alla città la sua identità e memoria attraverso le Officine Grandi Riparazioni.

A cura di: Paolo Cornelli, Pierfrancesco De Luca e Alessandro Trigila



10.1 TANTI NUCLEI, UN SOLO CENTRO

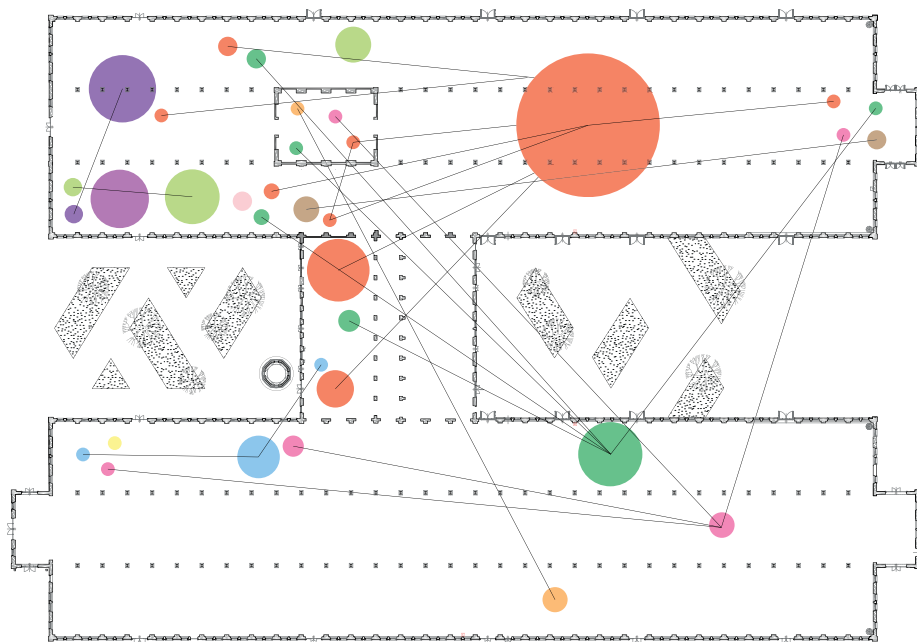
Abbiamo approfondito tutte le singole aree che si sviluppano all'interno delle Ogr. Ognuna nasce come nucleo totalmente autosufficiente, ma tutte collaborano al fine di creare un vero e proprio centro culturale volto a portare la cultura, la creatività e nuovi orizzonti lavorativi in tutta la città e viceversa, riscoprendo l'identità della città all'interno delle nuove Officine Grandi Riparazioni.

In questo modo le mostre temporanee si collegano alla mostra permanente, nella sala conferenze degli spazi creativi si svolgeranno seminari ed incontri riguardanti le esposizioni.

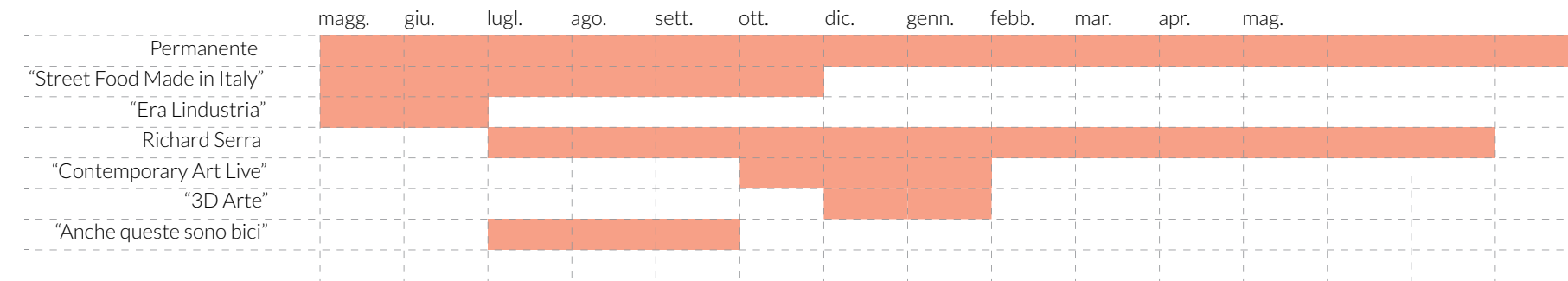
Le Ogr diventano vive e accolgono le più svariate attività diventando un'unico e grande luogo da dove la città si ritrova e riparte sulla spinta della cultura e della creatività.

Nella pagina seguente è stato ipotizzato un programma annuale in cui sono indicate le esposizioni in programma, mentre la tabella sottostante fa percepire come un singolo evento possa coinvolgere più spazi con le diverse attività.

Ogni area contribuisce così a offrire un servizio dinamico alla collettività.



programma: dal 1 maggio 2015 al 30 maggio 2016



esempio di coordinazione attività: programma settimanale



10.2 UN'ESPLOSIONE DI CREATIVITÀ

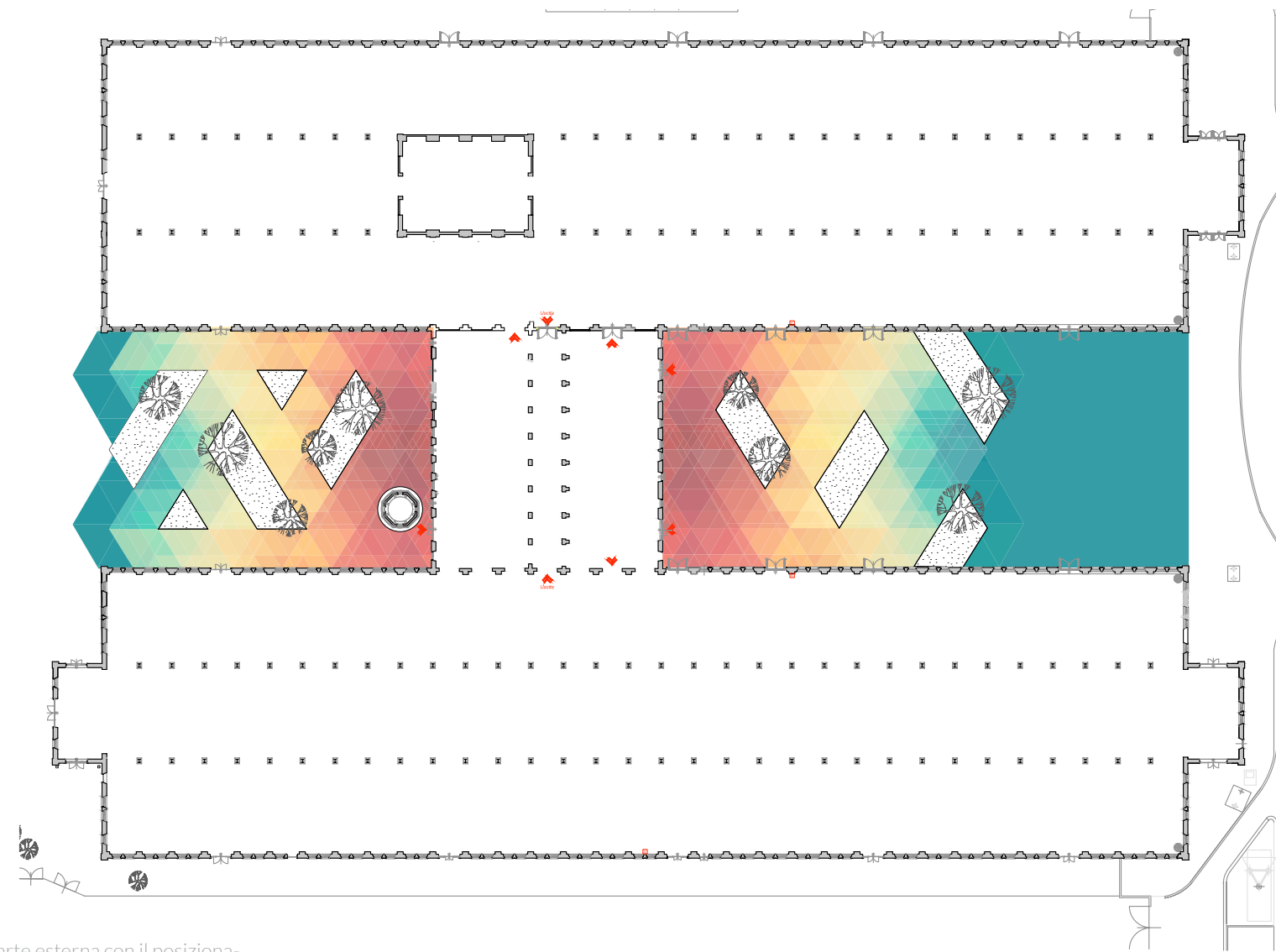
Il centro culturale funziona nella misura in cui l'identità della città si riflette al suo interno, nel caso delle Ogr ci troviamo di fronte a un pezzo di storia di Torino. La grande fabbrica di locomotive ora diventa la grande fucina di idee che lancia la rivoluzione creativa. Si è immaginato questo processo come una grande scossa, un'esplosione che parte dalle Officine e si espande in tutta la città.

In questa direzione le parti esterne delle Ogr richiamano "l'onda" della deflagrazione che porta la creatività al di fuori del centro culturale. Si è scelto consapevolmente di usare un segno forte come questa pavimentazione che va a caratterizzare il giardino retrostante al bookshop/caffè e la parte antistante ovvero l'entrata del centro.

Il pattern va in questo modo a colorare tutta la pavimentazione a partire da colori più caldi fino a quelli più freddi come una grande onda d'urto che parte dalle Ogr e si espande verso la città.

Lo stesso pattern andrà poi a caratterizzare alcune parti dell'ingresso e il logo del nuovo centro culturale.

> a partire dall'alto:
Visualizzazione dello schema di un'onda d'urto
Logo del Centro Culturale OGR



> pianta della parte esterna con il posizionamento del pattern individuato







11 CONCLUSIONI

Il tempo ha lasciato il suo segno attraverso trasformazioni che hanno donato a questo luogo una forte memoria di sé stesso. Ciò che rimane è un luogo di fondamentale importanza per l'archeologia industriale.

A cura di: Paolo Cornelli, Pierfrancesco De Luca e Alessandro Trigila

Gli spazi vuoti delle nostre città sono “riserve urbane” per sperimentare sogni collettivi.

Una risposta al bisogno di innovazione sociale che abita la città contemporanea e un’occasione per salvare dal degrado e riattivare un patrimonio storico, architettonico e socio-culturale straordinario. Milioni di edifici e spazi, dalle caserme ai cantieri navali, dalle fabbriche agli uffici vuoti.

In questo ambito la scelta delle Officine Grandi Riparazioni è stata dettata non solo dalla particolarità della struttura ad H e dalla vastità degli spazi ma soprattutto per la forte identità del luogo: testimonianza del passato sull’esistenza di ciò che è stato e di ciò che abbiamo oggi.

Il progetto intende promuovere la creazione di una serie di servizi in uno spazio in cui la qualità architettonica e del progetto degli interni possa contribuire a valorizzare un’area in fase di trasformazione, un polo culturale dotato di funzioni (Museo, Centro espositivo polifunzionale, Auditorium), attività (mostre, incontri, convegni), laboratori (workshop, co-working) e servizi (caffetteria, libreria), una serie di prestazioni che offrono continue occasioni di incontro, dibattito, apprendimento e riflessione, divenendo un luogo di aggregazione da dove la città riparte, spinta dai suoi recenti mutamenti, verso nuove frontiere.

Un centro culturale con queste caratteristiche e potenzialità diventa un esempio replicabile in altri contesti urbani e realtà ex industriali italiane e non solo.



1 BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA



- A. Carandini, *Archeologia e cultura materiale*, Bari 1979.
- A. Davies, K. Tollervy, *The style of coworking: contemporary shared workspaces*, Monaco di Baviera, Prestel, 2013.
- A. Fiore, *Torino Creative City - in the Age of Knowledge Economy*, EPFL, Lausanne, 2010. pp. 15, 74
- A. Lepel, *Changing the Function of Industrial Buildings - Survey, Series: Architecture and Civil Engineering* Vol. 4, No. 2, pp. 71 - 84, 2006, pp. 78, 79
- A. Nascimbene, “*Forma e Funzione per L’industria*”, in *Rivista Museo Torino* Numero speciale, pp. 22-23, 2011.pdf
- A. Negri, C. De Seta e al., *Archeologia industriale*, ivi 1983;
- A. Negri, M. Negri, *L’archeologia industriale*, Messina-Firenze 1978;
- A. Peano, “*Torino ieri, oggi, domani: una visione di sintesi*”, in *Macramè*, pp. 13-21, Firenze University Press, 2007.
- A. Phillips, *The Best in Leisure and Public Architecture*, Rotovision, 1993.
- A. Raistrick, *Industrial archaeology. A historical survey*, Londra 1972;
- AA.VV., *Memoria dell’industrializzazione*, Fondazione Micheletti, Brescia 1987;
- B. Andrioli, *Per superare la crisi arriva il coworking*, in “*Il Sole 24 Ore*”, [online] 9 Luglio 2014, consultabile su <http://24o.it/SplGj8>
- *Archeologia industriale a Roma*, Mediocredito del Lazio, Roma 1989.
- *Atti del Convegno di archeologia industriale siderurgica*, Terni 1985;
- B. De-Miguel-Molina, R. Boix, and J. Hervas-Oliver, *Creative Services Agglomerations and the Wealth of European Regions*, European Regional Science Association, 2011.
- B. Villari, A. Castelli, A. Vignati (a cura di), “*ME.Design. Il contributo del design allo sviluppo locale*”,
- Borja de Mozota, *Design Management*, Franco Angeli, Milano 2008.
- C. Gambaro, *Medesign_Forme del Mediterraneo, catalogo della mostra*, Ali-

- nea Editrice, Firenze 2004. (núm. pp. 320 saggio pp. 88-94).
- C. Olmo, *Le premesse di un edificio ancora moderno*, in *Le metafore e il cantiere*: Lingotto 1982-2003, pp. 33-35, Allemandi, Turin, 2004.
- C. Olmo, “*Non Solo una Cattedrale*”, in *Rivista Museo Torino* Numero speciale, pp. 8-9, 2011.
- C. Schittich, *in Detail Ristrutturazioni : Riuso, Completamento, Nuova progettazione*, Edition Detail, Munich; Birkhauser, Basel Boston Berlin, 2006.
- C. Schittich, *Work environments : spatial concepts, usage strategies, communications*, Edition Detail, Munich; Birkhauser, Basel, 2011.
- L. Davies Yeang, *Better places to work*, Londra, Thomas Telford Publishing, 2005.
- Cabe, *The cost of bad design*, Londra, Ernest Bond Printing, 2006.
- Cabe, *The impact go office design on business performance*, Londra, British council of offices & the built enviroment, 2005.
- *Campagna e industria*, Itinerari, ivi 1981.
- S. Casciani, O. Fiorenza, Roj M., *Workspace/Workscape I nuovi scenari dell’ufficio*, Milano, Skira, 2000.
- D. G. Woodcock, W. C. Steward, and R. A. Forrester, eds. *Adaptive reuse : issues and case studies in building preservation*, Van Nostrand Reinhold Company Inc., New York, 1988.
- *Development in the Creative Knowledge Economy* - atti de ERSA Congress, Sweden, 2010.
- E. Battisti, A. Piva, R. Plunz e al., *San Leucio: archeologia, storia, progetto*, Milano 1977.
- *Atti del Convegno Internazionale di Milano*, ivi 1978.
- E. Battisti, *Archeologia industriale. Architettura, lavoro, tecnologia, economia e la vera rivoluzione industriale*, Milano 2001.
- E. Bertacchini, W. Santagata, a cura di, *Atmosfera Creativa. Un modello di*

- sviluppo sostenibile per il Piemonte fondato su cultura e creatività*, Il Mulino, Torino, 2012
- E. Wachtler, O. Wagen-Breth, *Technische Denkmaler in der Deutschen Demokratischen Republik*, Berlino 1973;
- F. Borsi, *Introduzione all’archeologia industriale*, Roma 1978;
- Fiore A., *Torino Creative City - in the Age of Knowledge Economy*, Losanna, EPFL, 2010
- G. Fontana (2005), Bonaventura M.G., Novello E., Covino R., Monte A., (a cura di), *Archeologia industriale in Italia. Temi, progetti, esperienze*, Aipai, Roma
- G. E. Rubino, *Archeologia industriale e Mezzogiorno*, Roma 1978;
- G. Papuli, *Archeologia del patrimonio industriale. Il metodo e la disciplina*, Perugia 2004.
- R. Grossi, *Cultura e turismo locomotiva del Paese*, Forum Federculture, Febbraio 2014
- V. Guarrasi, *La rivalorizzazione territoriale: forme e processi*, in U.Leone (a cura di), *Valorizzazione e sviluppo territoriale in Italia*, Franco Angeli, Milano, 1989.
- I. Tognarini, A. Nesti, *Archeologia industriale. Loggetto, i metodi, le figure professionali*, Roma 2003.
- J. Howkins, *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*, Penguin, 2001.
- J. P. M. Pannell, *The techniques of industrial archaeology*, ivi 1974;
- J. S. Rabun and R. Kelso, *Building evaluation for adaptive reuse and preservation*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, 2009.
- K. Hudson, *Archeologia dell’industria*, ivi 1979;
- K. Hudson, *Industrial archaeology: an introduction*, Londra 1963;
- L. Lazzeretti, R. Boix, and F. Capone, *Why do creative industries cluster? An*


- analysis of the determinants of clustering of creative industries*, Druid Summer Conference, 2009.
- L. Barbieri, *Diventare milionari a ventanni*, in “*Corriere della Sera*”, [online] 6 Marzo 2015.
- *L’archeologia industriale nella scuola*, Schio, dicembre 1987.
- M. Brunetti, Rel. M. Bonino, and G. L. Beccaria, *La rifunzionalizzazione delle OGR*, Master Degree thesis in Architecture, Politecnico di Torino, 2012.
- M. Daumas, *L’archéologie industrielle en France, Parigi 1980*, *Archeologia industriale*, a cura di G. Mainini, G. Rosa e A. Sajeve, Firenze 1981.
- Magnani, A. *Il progetto locale*, Bollati Boringhieri, Torino 2000.
- Manzini E.(a cura di) *Quotidiano sostenibile. Scenari di vita urbana*, Edizioni Ambiente, Milano 2003.
- Mazzotta D., *Conservazione e valorizzazione del Patrimonio Industriale*, Rassegna bibliografica,Ed. Athena, Napoli, 2004.
- Myerson J., Ross P., *L’ufficio del futuro*, Modena, Logos, 2003
- N. Cossons, *Industrial archaeology*, Newton Abbot 1975;
- P. Bairati, *Venti progetti per il futuro del Lingotto*, etas, Milan, 1984. E. Barty, *Rooms for recreation*, A Design Centre book, London, 1977.
- Passerini W., *Coworking, fabLab, maker e startupper, ecco le nuove fabbriche dell’innovazione*, [online] 12 giugno 2014 in *La Stampa*, Milano.
- R. Florida, *L’ascesa della nuova classe creativa. Stile divita, valori e professioni*, Mondadori, Milano 2003.
- R. Florida, I. Tinagli, *Europe in the creative age*, Demos, 2004. G.
- Rullani, E. *Economia della Conoscenza. Creatività e valore nel capitalismo delle reti*, Carocci Editore, Roma 2004.
- S. F. Cantell, *The Adaptive Reuse of Historic Industrial Buildings: Regulation Barriers, Best Practices and Case Studies*, Master Degree thesis in Urban and Regional Planning, Virginia Polytechnic Institute and State University,

2005.

- Sacco P.L., Segre G., *Creatività, cultural investment and local development: a new theoretical framework for endogenous growth*, Università IUAV di Venezia, 2006
- T. A. Sande, *Industrial archaeology*, Harmondsworth 1978;
- Touring Club Italiano, *Campagna e industria. I segni del lavoro*, Milano 1981;
- Tremolada L., *I falsi miti delle start up innovative*. Tutti i numeri del 2013, in "Il Sole 24 Ore", [online] 03 - Dicembre 2014
- Z. Bauman, *Modernità liquida*, Laterza, Bari 2006.
- Z. Ryan, *The good life : new public spaces for recreation*, Van Alen Institute, New York, 2006.

SITOGRAFIA

- <http://www.panorama.it/panorama-tv/coworking-moda-lavoro/>
- <http://www.panorama.it/mytech/internet/coworking-cose-come-funziona/>
- <http://www.coworkingproject.com/manifesto/>
- <http://www.scattoitaliano.it/it/chi-siamo.html>
- <http://bijouets-italia.com/company/>
- <http://www.mymantrasrl.com/it/chi-siamo>
- http://it.wikipedia.org/wiki/Startup_%28economia%29
- <http://www.rebeldia.net/>
- <http://corriereinnovazione.corriere.it/coverstory/2015/6-marzo-2015/diventare-milioniari-vent-annitutte-exit-ultimo-anno-2301071498776.shtml>
- <http://www.romaitalia.it/trecento-nuove-fabbriche-i-luoghi-dove-si-fa-innovazione/>



L'“accordo” tra tradizione e contemporaneità è la linea di condotta da intraprendere per reinterpretare i “vuoti” industriali. Un dialogo tra passato e futuro grazie al quale l'edificio non fossilizza ma crea dinamicità e nuovi valori. Obiettivo di questa tesi è dimostrare come la cultura del progetto nel riuso industriale debba tenere conto dell'identità territoriale delle comunità passate, delle testimonianze storiche, e inserire il “nuovo” come catalizzatore di interesse e di attrattiva. Il design delle industrie diventa così funzione essenziale per l'individuazione e preservazione di questo patrimonio culturale. Anche gli allestimenti museografici, le attività proposte all'interno degli edifici, le nuove destinazioni d'uso devono rispondere a bisogni della contemporaneità e rispettare i valori del passato, devono essere progettati per divenire strumenti di collegamento tra industria e design, tra passato e futuro. La proposta di recupero delle vecchie Officine Grandi Riparazioni di Torino si pone come interessante occasione per verificare le premesse teoriche sopra-riportate. La riqualificazione di questo complesso architettonico mira a creare un centro culturale con esposizioni permanenti e temporanee volto ad offrire un sistema di servizi, eventi, luoghi di produzione e diffusione della cultura.