

POLITECNICO DI MILANO

FACOLTA' DI ARCHITETTURA CIVILE

CORSO DI LAUREA IN ARCHITETTURA



TESI DI LAUREA

CREO. CENTRO AUTOPRODUZIONE CINEMA MAESTOSO

Progetto di riconversione dell'area dell'ex cinema Maestoso a Milano

Relatore: prof. Roberto Rizzi

Studenti: Cecilia Bottoni 799611
Francesca Minelli 799092

Anno scolastico 2014/2015

CREO. Centro autoproduzione Cinema Maestoso

Progetto di riconversione dell'area dell'ex cinema Maestoso a Milano

INDICE

ABSTRACT

ANALISI DEL CONTESTO

1. Inquadramento storico

- 1.1. '700_ I Corpi Santi di Porta Romana
- 1.2. '800_ Espansione e Piano Beruto
- 1.3. '900_ Lo sviluppo ferroviario e industriale
- 1.4. Dalla dismissione delle industrie a oggi

2. Analisi dello stato di fatto

- 2.1. Inquadramento territoriale
- 2.2. Area di Piazzale Lodi
- 2.3. L'edificio del Cinema Maestoso

LA DISMISSIONE DEI CINEMA CITTADINI

3. I passaggi storici

- 3.1. La crisi del cinema
- 3.2. La nascita del multisala e la dismissione delle sale cittadine
- 3.3. Il fenomeno milanese
 - 3.3.1. La risposta alla crisi: rinascita o riconversione?
 - 3.3.2. Il caso dell'Odeon

4. Cinema Maestoso

- 4.1. Storia e sviluppo
- 4.2. Dismissione e occupazione come esito
- 4.3. Possibili sviluppi futuri: Riformare Milano

TEMI DI PROGETTO

5. Autoproduzione

- 5.1. Evoluzione storica
 - 5.1.1. La prima metà del '900_ Nascita e affermazione

- 5.1.1.2. Un esempio di vecchia data Gio' Ponti e i Riponibili
- 5.1.2. Anni 50/60_ Il grande design italiano
 - 5.1.2.2. Radical Design
- 5.1.3. Anni 70_ La crisi petrolifera
- 5.1.4. L'autonomia di settore
 - 5.1.4.2. Un caso estero: Ron Arad e One Off
- 5.2. L'autoproduzione oggi
 - 5.2.1. Che cos'è l'autoproduzione
 - 5.2.2. I diversi campi di applicazione
 - 5.2.2.2. L'autoproduttore autonomo
 - 5.2.2.3. Ambiti di collaborazione (Fab Lab)
- 5.3. Il caso specifico: Milano e il design

6. Abitare un luogo di lavoro: le residenze per artisti

- 6.1. Evoluzione storica
- 6.2. Funzionamento e organizzazione
- 6.3. Esempi italiani
- 6.4. Esempi internazionali
- 6.5. I quattro casi milanesi

PROGETTO

7. Intenti progettuali

8. Piazzale Lodi

- 8.1. Le scelte architettoniche
- 8.2. Descrizione dell'intervento

9. Il cinema

- 9.1. Le scelte architettoniche
- 9.2. Descrizione dell'intervento

RIFERIMENTI

Spazi esterni

ASPECT Studios, Vanke Chongqing Xijiu plaza, Chongqing, Cina
Locus associates, Zhengzhou Vanke City gallery, Zhengzhou, Cina

Spazio espositivo

Renzo Piano, MUSE Museo delle Scienze, Trento, Italia

Italo Rota, museo del '900, Milano, Italia

Tema delle gradonate

Studio OMA, Prada store, New York, USA

Studio OMA, Prada store, San Francisco, USA

Auditorium

KPMB, George Brown College Waterfront campus, Toronto, Canada

Herzog & De Meuron, Pérez Art Museum, Miami, USA

BUSArchitektur, auditorium center nel campus Wu, Vienna, Austria

Materioteca

Materia Inspiration centre, Amsterdam, Olanda

INDICE IMMAGINI

BIBLIOGRAFIA

SITOGRAFIA

ELABORATI GRAFICI

CREO. Centro autoproduzione Cinema Maestoso

Progetto di riconversione dell'area dell'ex cinema Maestoso a Milano

ABSTRACT

Milano è una città in forte espansione: i nuovi progetti urbanistici e l'arrivo di Expo 2015 hanno mutato profondamente il volto della città, indirizzandola verso il panorama delle grandi metropoli europee. In tale contesto, la presenza di "vuoti urbani", ovvero di zone abbandonate o dismesse all'interno del tessuto cittadino, risulta sicuramente di maggior impatto.

In particolare, nel capoluogo lombardo, la presenza di piccoli vuoti puntuali nel tessuto urbano compatto e la mancanza di un programma di riqualificazione adeguato danneggiano significativamente l'immagine complessiva della città oltre che essere, per la maggior parte dei cittadini, un elemento di disturbo e perdita d'identità. Erroneamente, il "vuoto urbano" è visto dunque come un problema e non come un'occasione. Attraverso il processo architettonico, infatti, questi spazi, posti per lo più in parti della città già fortemente strutturate, potrebbero trasformarsi in nuove possibilità d'intervento, diventare riserve urbane per la sperimentazione di nuovi progetti a carattere collettivo o sociale.

Il progetto da noi svolto sull'area dell'ex Cinema Maestoso di Piazzale Lodi parte proprio da queste considerazioni.

Realizzato alla fine degli anni trenta, il Cinema Maestoso ha per anni raccolto un vasto numero di appassionati. L'avvento a fine anni novanta del cinema multisala, però, ha determinato un lento e continuo declino della struttura: la mancanza di un progetto di recupero da parte della direzione e il rapido affermarsi dei nuovi centri, costrinse i proprietari a chiudere definitivamente nel 2007, dopo novantadue anni di servizio.

Analizzando la sua storia risulta dunque abbastanza evidente come questo edificio richieda una rilevante riconversione funzionale: nonostante sia ancora un forte elemento d'identità per il quartiere, noto anche a chi non vi risiede nelle immediate vicinanze, il cinema cittadino non è più in grado di rispondere alla domanda della popolazione, che si rivolge sempre più all'ampia gamma di servizi del multisala. Questo tipo d'intervento è dunque necessario per potersi adattare al meglio a quelle che sono le nuove correnti direzionali e riportare l'ex cinema a essere il luogo di ritrovo culturale che era in precedenza.

Attraverso un'accurata analisi si sono evidenziate le diverse potenzialità presenti nella zona: oltre ad essere servito molto bene sia dalla metropolitana che dai mezzi pubblici di superficie, il Maestoso si trova nelle immediate vicinanze del quartiere di Porta Romana, circuito cittadino di forte richiamo culturale e mondano. L'area partecipa inoltre in maniera attiva all'evento del Fuori salone durante la Settimana del Mobile di Milano, evento di grande prestigio a livello internazionale.

Partendo da queste valutazioni, la proposta progettuale si è rivolta al tema dell'autoproduzione, un fenomeno che ha le sue radici nella storia del design italiano e che ne ha sempre seguito parallelamente lo sviluppo. Inoltre, in questi ultimi anni, complici temi di profonda attualità e interesse come la crisi globale e un maggior rispetto per l'ambiente, questa tipologia di produzione sta ritornando ad avere un ruolo sempre più importante.

Il Fa.M. (Fabbrica artigianale Milanese) è l'idea per un nuovo centro polifunzionale legato alle diverse attività dell'autoproduzione. Al suo interno esisterebbero spazi ed attrezzature in grado di seguire un autoproduttore in ogni fase del

suo lavoro di creazione, dalla fase ideativa progettuale, passando attraverso quella realizzativa, fino alle fasi di promozione e vendita dell'opera. Il tutto ponendo sempre particolare attenzione ai grandi eventi milanesi correlati, ovvero il Salone del mobile e il Design film festival.

Pensando a un modello gestionale di riferimento, la ricerca si è rivolta a quello ormai consolidato delle residenze per artisti. Un fenomeno in grande espansione che regola e incoraggia la mobilità artistica attraverso una vasta rete di offerte differenti.

Diventato parte essenziale dei percorsi professionali in diversi ambiti artistici, questo tipo di dinamicità offre la possibilità di confrontare il proprio processo creativo con quello di professionisti di altri paesi e culture. I programmi di residenza, inoltre, essendo spesso integrati nei sistemi culturali e sociali locali, garantiscono la circolazione delle idee e delle opere presso una gamma di pubblico ampia ed eterogenea.

Il Fa.M. quindi non solo permetterebbe al quartiere di ridare prestigio ad uno dei suoi luoghi più significativi, ma darebbe anche alla città una nuova posizione privilegiata nel panorama artistico internazionale.

Una diretta conseguenza di questa trasformazione sarebbe il crearsi di un nuovo e articolato flusso di persone intorno ad un'area che al momento risulta poco adatta a gestirlo. Piazzale Lodi, infatti, dato l'elevato flusso veicolare e il limitato spazio pedonale, si configura prevalentemente come un luogo di passaggio e circolazione e non come un luogo di sosta; al momento viene dato maggior spazio alla circolazione su gomma rispetto a quella pedonale e da molti è addirittura percepito come un luogo poco sicuro.

Per tale ragione, il progetto di riconversione non coinvolgerebbe la sola struttura dell'Ex cinema Maestoso, ma si spingerebbe oltre, rivedendo la piazza e trasformandola in un nuovo centro di aggregazione cittadino. Grazie alla riorganizzazione della viabilità e all'ampliamento dell'area pedonale sarebbe così possibile dare un nuovo sfogo ai flussi esistenti, oltre che rendere lo spazio adatto al crearsene di nuovi.

Il "vuoto urbano" è così ripensato e percepito come uno spazio multifunzionale, un luogo di vita in cui trascorrere il proprio tempo, uno spazio aggregativo e di crescita della vita collettiva.

E' il "vuoto urbano" che diviene occasione.

ANALISI DEL CONTESTO

1. INQUADRAMENTO STORICO

1.1. '700_I CORPI SANTI DI PORTA ROMANA

L'impianto urbano dell'area di progetto riflette uno sviluppo storico – morfologico sostanzialmente “recente”. Nel XVIII secolo la città di Milano presentava una densa edificazione all'interno della cerchia dei Navigli e una sporadica presenza di insediamenti, soprattutto religiosi, tra il centro e le mura spagnole. Alla fine del secolo Milano si mostrava come una somma di interventi urbanistici slegati tra di loro senza un disegno chiaro e leggibile, con un'espansione cittadina piuttosto disordinata a macchia sul territorio e ancora raggruppata sugli assi radiali. L'edificazione esclusivamente a cortina sui percorsi stradali non si era sviluppata all'esterno se non per alcuni episodi.

A partire dalla metà del 1700 la città di Milano cominciò ad espandersi oltre i confini delle mura spagnole: sotto Maria Teresa d'Austria sono rilevate le prime mappe catastali (1722) e costituiti i “Corpi Santi”, zona amministrativa separata dalla città. Il distretto di Milano, oltre ad abbracciare il circondario dei “Corpi Santi”, comprendeva anche dodici comuni. Nel 1874 la fascia dei “Corpi Santi” venne annessa alla città e nel 1923 anche i comuni limitrofi vennero annessi.

In Lombardia si chiamava “Corpi Santi” il circondario esterno di una città considerato come parte integrante del territorio della medesima. Il termine è una derivazione da alcuni cimiteri esistenti nella periferia della città o dal latino “post-moenia”, significante le terre contigue alla città stessa (“fuori le mura”). Questi territori presero il nome dalla porta principale ad essi più vicina: Orientale,

Romana, Ticinese, Vercellina, Comasina. La popolazione complessiva dei “Corpi Santi” ammontava ad oltre 44 000 abitanti. Milano era pertanto circondata da orti e da giardini, da verde prativo e da numerose zone boschive.

Se nel '700 i Corpi Santi erano stati la principale fonte di approvvigionamento agricolo di Milano, durante la prima metà dell'800 si erano trasformati in un comune popoloso e pieno di opifici con 262 000 abitanti ed erano diventati uno dei maggiori centri industriali italiani.

I Corpi Santi di Porta Romana costituivano quel vasto suburbio della fascia sud di Milano compresa fra due importanti corsi d'acqua, il Redefossi e la Vettabbia, che rendevano fertili i campi coltivati e che contribuirono al mantenimento del paesaggio agricolo per tutto l'Ottocento. Il borgo si concentrava intorno all'unica parrocchia esistente dedicata a San Rocco, che contava una popolazione di 2400 abitanti. La chiesa, che sorge nell'attuale via Crema, aveva annesso un cimitero dove furono seppelliti i morti per peste del 1630 e, dal 1783, quelli dell'Ospedale Maggiore. Nel 1826 il cimitero fu soppresso perché troppo vicino alla città.

Sull'Emilia si insediarono i primi nuclei agricoli, così come sul percorso della via Bonfadini (di origine teresiana), che penetra verso il centro.

La località esterna più vicina era rappresentata dal nucleo delle Cascine Tremezzo che sorgevano all'inizio della “*Strada Romeria*” (ora Corso Lodi – via Marocchetti). La “*Strada Romeria*” univa

Milano alle località di Castagnedo, Nosedo, Rogoredo e Rovignano (Chiaravalle) per allacciarsi all'antico tracciato della Via Emilia, all'altezza dei comuni di San Donato Milanese e Melegnano, per procedere verso Lodi, Piacenza fino a raggiungere Roma.

Il circondario dei Corpi Santi di Porta Romana era confinante con gli ex comuni di Chiaravalle Milanese, Nosedo, Quintosole, Vaiano Valle e Vigentino, ricchi di frazioni e località storiche, i cui nomi derivano dalla presenza dei boschi che coprivano questa fascia sud di Milano.

Il sistema delle rogge e dei fontanili faceva perno sul Lambro che lambiva a est l'attuale confine comunale e sulla Vettabbia.

Costruita nel 1598 per l'ingresso solenne di Margherita d'Austria, Porta Romana rimase l'unico ingresso monumentale fino al 1787. Nel 1796 era una delle undici porte principali. Dopo parecchi anni le mura spagnole vennero sentite come un ingombrante ostacolo: in seguito all'annessione dei Corpi Santi in Milano perdettero anche la funzione di cinte daziarie. Se ne iniziò la demolizione nel 1885 tra il Castello e Porta Ticinese. Le parti non abbattute vennero incluse nelle costruzioni che vi si appoggiarono e occuparono la fascia bastioni – circonvallazione esterna.

Corso Lodi era una delle strade più antiche di accesso alla città di Milano. Compresa tra le zone 4 e 5, ha origine da piazza Medaglie d'Oro e termina in piazzale Corvetto.

Tutto cominciò nel 187 a.C. quando il console Marco Emilio Lepido fece costruire una strada diretta tra Rimini (Ariminium) e Piacenza (Placentia), una strada che da lui prese il nome, la via Emilia, e che per estensione venne successivamente assegnata anche alla regione. Il motivo per cui inizialmente la via Emilia terminasse a Piacenza va ricercato nella strategia dei romani di difendere questa città che era ancora assediata dai Galli Boi, sebbene già sconfitti, ma che si erano accampati nelle vicinanze, e quindi era necessario avere una via di comunicazione agevole per poter intervenire con la giusta

tempestività in caso di necessità.

La strada per arrivare a Milano, trattandosi sempre di pianura, era anch'essa rettilinea e passava anche da Lodi.

Affinché il tratto urbano in Milano assumesse il toponimo di Corso Lodi si dovette aspettare il 7 giugno del 1878, quando una delibera lo assegnò al primo tratto della Strada Provinciale Piacentina (il cui nome per un periodo fu Strada provinciale per Lodi). Quest'ultimo, aveva come punto di partenza Porta Romana e terminava indicativamente all'altezza dell'attuale stazione ferroviaria.

Più tardi, per la durata di un ventennio circa, Corso Lodi assunse il nome di Corso XIX Ottobre, a ricordare la marcia su Roma (28 Ottobre 1922), data ufficiale di inizio dell'Era Fascista.

Corso Lodi era parte anche delle “vie d'acqua milanesi, poichè è stato per molti decenni percorso “a vista” dal canale Redefossi; canale che, percorrendo la cinta esterna delle mura spagnole, collega Via Melchiorre Gioia a Porta Romana. Il canale era stato realizzato tra il 1783 e il 1786, come risposta alle frequenti esondazioni dei fiumi e canali a nord, come il Seveso, in particolar modo dopo che fu costruito il tratto finale della Martesana. Tuttavia una prima traccia risale addirittura agli inizi del 1300..

Quest'ultimo scorre (ora coperto) sotto i viali della cerchia orientale dei Bastioni, fino a Porta Romana, dove devia lungo il Corso Lodi e le vie Cassinis e Rogoredo, sbucando poi in un condotto a cielo aperto che fiancheggia la via Emilia, fino alla confluenza nel Lambro.

Il tratto del Redefossi che va da piazza Medaglie d'Oro al Lambro venne scavato tra il 1783 ed il 1786 per rimediare alle frequenti esondazioni che interessavano le zone di Porta Vittoria, Porta Romana e Porta Ludovica.

La copertura del Redefossi è stata un'opera eseguita in tempi diversi, iniziata a cavallo del XIX e XX secolo, si concluse nei

recenti anni '60. Il canale ritorna ad essere visibile all'altezza di San Giuliano Milanese, prima di confluire nella Vettabbia che, a sua volta, si immette nel Lambro." Nella località Porto di Mare la roggia Vettabbia metteva in comunicazione la città con il mare attraverso il Lambro e il Po'.

1.2. 800_ESPANSIONE E PIANO BERUTO

Benchè da un punto di vista funzionale Milano fosse da tempo congiunta ai suoi quartieri suburbani, i "Corpi Santi", questi fino al 1873 rimasero una realtà autonoma sotto il profilo giuridico, non meno che economico e sociale. La contrapposizione tra la città interna e il "circondario esterno", che si sarebbe perpetuata fino alla fine del secolo, aveva la sua prima ragion d'essere nel diverso sistema daziario vigente al di fuori delle mura.

Passati tra il 1816 e il 1859 da 18 000 a quasi 50 000 abitanti, i Corpi Santi erano soprattutto il naturale "approdo" delle ondate di immigrazione che ogni anno si riversavano a Milano dalle vicine campagne e la sede per eccellenza di stabilimenti industriali e grandi impianti di servizio (gasometri, stazioni ferroviarie ecc.).

Pertanto esistevano due circuiti produttivi distinti: tale dualismo si rifletteva nella divisione tra i due circondari. All'interno delle mura la città, pur accentuando progressivamente il carattere commerciale e direzionale, continuava ad ospitare piccole e medie imprese, in particolare nei settori dell'abbigliamento, delle lavorazioni di precisione e in quello tipografico; i nuovi impianti dell'industria meccanica, comparto di punta nell'economia milanese, e gli stabilimenti di grandi dimensioni punteggiavano la periferia esterna.

Esigenze tecniche come il bisogno di edifici appositi per ospitare motrici a vapore, macchinari e di spazi più ampi per magazzini e depositi, la necessità di contenere i costi della mano d'opera e quelli di trasporto, l'accresciuto valore degli immobili nei quartieri

centrali furono alcuni dei fattori che contribuirono a innescare un movimento centrifugo, che portò i maggiori impianti produttivi a disporsi oltre le mura, al di fuori dei tradizionali confini dell'agglomerato urbano. Gli scali ferroviari si sostituirono ai navigli come punti di coagulo dei maggiori impianti produttivi. Nelle loro vicinanze si concentrarono le nuove fabbriche meccaniche e chimiche, si aprirono strade e si costruirono nuovi caseggiati destinati al proletariato di fabbrica. In pochi anni sorsero frammenti di una città profondamente diversa dall'antica, sia nell'organizzazione fisica sia nella fisionomia sociale degli abitanti, in gran parte immigrati dalle vicine campagne.

In sintesi, a una città terziaria e residenziale che tendeva a riplasmare il centro storico, rompendo l'antica struttura compatta, si contrapponeva all'esterno delle mura la nuova periferia industriale, caratterizzata dalla presenza della grande fabbrica.

L'aumento di popolazione registrato all'inizio della seconda metà dell'800 determinò la ristrutturazione del centro cittadino e nel contempo una vigorosa crescita della città. Nella seconda metà degli anni Ottanta dell'800 si decise di porre allo studio un Piano Regolatore per la città e il Comune di Milano nel 1884 commissionò all'ing. Cesare Beruto la redazione del nuovo Piano Regolatore.

Beruto rispose all'esigenza di espansione con un sistema viario radiale reticolare, che si inseriva tra le originarie arterie di penetrazione, formando isolati di circa 400 metri per lato per non pregiudicare lo sviluppo futuro con una maglia troppo stretta e così da permettere anche grandi costruzioni residenziali o industriali.

Considerando tutte le aree preservate dall'edificazione (strade, giardini e spazi pubblici), ad ognuno dei 250 000 abitanti insediabili nelle zone di espansione spettava una dotazione pro capite di almeno 25 mq di attrezzature pubbliche. La localizzazione degli spazi verdi venne studiata in modo che ciascun quartiere avesse un

giardino pubblico e che i giardini fossero in punti equidistanti tra loro. Un piano quindi moderno e straordinariamente innovativo nella concezione della città e della società stessa e forse proprio per questo immediatamente contraddetto dagli interventi ministeriali, più disordinati e tesi a rendere più velocemente edificabili i lotti, eliminando molte delle previsioni di uso pubblico del suolo.

La popolazione di Milano passò da 314 187 abitanti nel 1881 a 489 559 abitanti nel 1901 e a 600 612 abitanti nel 1911, raddoppiando quasi la sua popolazione.

Il Piano Beruto del 1884 aprì Corso Lodi ai nuovi isolati residenziali, che dai Bastioni, mantenendo fronti compatti lungo le strade, si spingevano a sud fino alla cerchia ferroviaria; lo scalo ferroviario di Porta Romana si pose come elemento di rigida separazione tra i tessuti residenziali sul lato nord e quelli industriali sul lato sud.

La tipologia principale, per quanto riguarda la residenza, rimaneva la cortina sulla via e il quadrilatero per la cascina.

Col Piano venne previsto il tracciato del nuovo viale per la Stazione, l'attuale via Crema, e le strade adiacenti. Il cimitero venne soppresso e le Mura Spagnole facevano da divisorio tra città e circondario esterno, con larghi spazi senza alcuna costruzione. Via Ripamonti e Corso Lodi costituivano le direttrici principali. La Chiesa di San Rocco si affacciava sul viale di Porta Vigentina, ora viale Sabotino. Nel 1912 venne chiusa e nel 1954 venne demolita.

Vennero previsti il progetto del parco (attuale Parco Ravizza), il tracciato delle vie Adige, Piacenza, Giulio Romano, Palladio, Bellezza, Piazzale Trento e i viali Isonzo e Toscana con Piazzale Lodi. Il Parco Ravizza venne approvato nel 1899 e trae la sua origine con l'acquisto da parte del Comune di alcuni poderi per una superficie complessiva di 239 000 mq fra i Bastioni di Porta Ludovica e la nuova circonvallazione (viale Toscana). Tra il 1900 e

il 1902 venne costruita la Chiesa di Sant'Andrea sull'area del vecchio cimitero di San Rocco, in seguito soppresso. L'oratorio costituisce oggi un centro di aggregazione e di servizio per gli anziani e i giovani del quartiere.

1.3. '900_SVILUPPO FERROVIARIO E INDUSTRIALE

I primi anni del '900 fino alla Prima Guerra Mondiale furono quelli decisivi per lo sviluppo economico di Milano: si riscontrò una forte ripresa in quasi tutti i settori della produzione, concentrata in quello che viene definito "triangolo industriale" Genova-Torino-Milano. A Milano si accentuò la tendenza, che divenne una costante nello sviluppo della città, a localizzare in zone periferiche le sedi delle industrie, che raggiunsero dimensioni notevoli e si posero in diretto contatto con un'infrastruttura importante come la ferrovia. Il processo di concentrazione di insediamenti industriali attorno agli scali ferroviari posti allora all'estrema periferia ebbe un incremento notevole a partire dal 1880 e gli impianti produttivi vennero ad assumere un'importanza sempre crescente nell'economia della città. Le aree di maggior addensamento erano situate alla periferia meridionale e nord-est della città: a sud di Porta Romana sorsero le Officine Meccaniche (O.M.), che nei primi anni del '900 era il più grande stabilimento di Milano; in Piazzale Lodi sorse la Tecnomasio-Brown Boveri. Il fronte industriale più vasto era a nord, articolato in tre aree distinte: l'attuale zona di Porta Garibaldi con industrie meccaniche come la Bianchi e la Edison-Grimoldi, la zona tra Bovisa e Dergano con una specializzazione del settore chimico farmaceutico (Carlo Erba) e la direttrice Milano-Sesto San Giovanni con la Pirelli, la Breda e la Falk. Nel settore occidentale

si trovavano in prevalenza officine meccaniche di precisione come la Borletti, la Galileo e la Salmoiraghi.

Il forte sviluppo industriale, oltre a sconvolgere gli equilibri tra il vecchio centro urbano e gli aggregati periferici, indusse un forte flusso migratorio, in particolare dalle campagne venete e dalla Bassa Lombardia: mammano che questo flusso migratorio investiva la città, interi quartieri nascevano dal nulla, frammisti agli stabilimenti industriali e agli aggregati rurali preesistenti al di là dei Bastioni. Già nel 1901 la popolazione residente al di là delle mura spagnole superava il 9% di quella residente al loro interno e nel 1911 solo il 33% della popolazione totale abitava nella zona interna alle mura. Nel centro si accentuò il processo inizialmente lento di svecchiamento e snellimento della trama urbana, che si attuò attraverso pesanti demolizioni e sventramenti. Poiché nel centro si diffuse sempre più l'attività terziaria e la residenza signorile, e di contro i quartieri popolari ancora esistenti nelle zone centrali si avviarono a un abbandono e a un degrado crescenti, si aprì una frattura tra questo e il resto della città, che si presentava come una periferia indistinta e soffocante, capace solo di alloggiare le crescenti masse di immigrati.

Nell'area di Piazzale Lodi all'inizio del '900 sorsero i primi insediamenti industriali ai lati della ferrovia. Il Piano Beruto ed il successivo Pavia – Maserà del 1912 determinarono la maglia viabilistica ortogonale nella fascia compresa fra i Bastioni e i viali delle Regioni. Già dall'ultimo decennio dell'800 la direttrice dell'Emilia ospitava attività differenti da quella primaria. Si svilupparono:

- Gli insediamenti industriali della Falk che si ampliarono dal 1914 al 1934;

- Il nucleo industriali della Redaelli che si consolidò tra il 1914 e il 1924, sviluppandosi oltre la ferrovia in adiacenza al borgo residenziale di Rogoredo;
- Rogoredo stesso, il cui impianto di base era già formato nei primi anni del '900;
- Il complesso industriale Montedison sul tracciato di via Bonfadini;
- Più a ridosso di Corso Lodi, il notevole ampliamento della TIBB (Tecnomasio Italiano Brown Boveri);
- Le Officine Meccaniche (O.M.) in via Ripamonti;
- L'impianto della centrale AEM in Piazza Trento, costruita nel 1903.

Il Piano Albertini intervenne successivamente disegnando la maglia stradale tra Piazzale Lodi e Piazzale Corvetto e i tracciati tangenziali esterni. Nel 1935 si avviò anche l'edificazione del grande quartiere residenziale di viale Omero e si completò lo scalo Rogoredo. Due grandi progetti rimasero irrealizzati: l'ampliamento dell'aeroporto di Taliedo annesso alle Officine Caproni e il Porto di Mare.

Negli anni '40, con il completamento del quartiere di viale Omero, si introdussero nella periferia sud-est nuove tipologie residenziali e nel tratto più centrale di Corso Lodi si consolidarono le tipologie a cortina preesistenti. Il Corso fino a piazzale Corvetto mantenne un carattere prevalentemente residenziale con modeste attività commerciali, lungo l'asse di via Cassinis si svilupparono diverse funzioni fino a ricomporsi in Rogoredo, nella contrapposizione della grande industria alla residenza. Nel complesso, la struttura urbana era caratterizzata da concentrazioni residenziali interrotte da grandi complessi industriali e da grandi aree a tessuto misto residenziali-artigianali.

Il Piano Regolatore del '53 collocò in periferia i grandi quartieri popolari: Rogoredo si raddoppiò alle spalle del vecchio nucleo, viale Ungheria accolse da entrambi i lati sviluppi lineari residenziali ad alta densità. La struttura portante dello spazio pubblico, i servizi, il verde e la rete commerciale risentirono maggiormente di questo modello di espansione della città. La maglia ottocentesca e del primo novecento si saldò alla periferia che, oltre all'assenza di requisiti di qualità urbana, mancava di idonei collegamenti viabilistici con le parti più centrali. La struttura urbana che così si consolidò era complessivamente caratterizzata da concentrazioni residenziali intervallate da grandi complessi industriali, da ampie fasce di tessuti misti residenziali – artigianali, da una pluralità di medie imprese concentrate intorno agli scali ferroviari. Ai margini, il sistema si concluse con una pluralità considerevole di aree ancora libere non interessate dalle previsioni insediative del P.R.G. del '53 e destinate a servizi o a parco nel P.R.G. vigente, continue al territorio tuttora agricolo strutturato intorno ai nuclei di Vaiano Valle, Maccagnago e Chiaravalle.

Un elemento di interesse presente nell'area era lo scalo ferroviario di Porta Romana, che fu inaugurato (inizialmente solo per il traffico merci) nel 1891, nell'ottica della realizzazione della “cintura sud” della città. Alla Stazione Centrale e allo Scalo merci di Porta Garibaldi, sorti per primi, vennero infatti collegati dopo pochi anni altri quattro scali e stazioni: lo Scalo merci di via Farini, lo Scalo di smistamento del Sempione, la Stazione Ticinese, a cui faceva capo la ferrovia per Vigevano, Mortara e Alessandria e lo Scalo merci di Porta Romana. La città risultava così circondata su tutto il perimetro dalle opere ferroviarie. Nel 1898 l'insufficienza di quegli impianti era così grave che il Ministero dei Lavori Pubblici promosse degli studi per una riforma totale, studi che portarono alla progettazione

degli impianti ferroviari attuali. Nel 1931 la Stazione di Porta Romana passò da scalo merci a stazione passeggeri.

Collocata all'esterno della strada di circonvallazione, in una zona fino ad allora scarsamente coinvolta dalla crescita urbana, essa mostra quale forza di attrazione esercitassero le stazioni sugli insediamenti industriali. Ancora prima dell'inizio dei lavori erano sorti nella località molte fabbriche e opifici. La possibilità di derivare binari al servizio degli stabilimenti era uno dei vantaggi offerti dallo scalo. Il grande Scalo merci, che serviva per approvvigionare Milano soprattutto di vino e combustibile, era completamente circondato da depositi e magazzini. Sorsero di conseguenza le prime case operaie, i casoni, che cominciarono a dare un tono alla tipologia urbana mista fra industria e residenza.

La prossimità dello scalo merci all'inizio del '900 è stato probabilmente uno dei principali motivi che ha determinato la scelta della localizzazione per lo stabilimento dell'azienda Tecnomasio Italiano Brown Boveri (T.I.B.B.), un'importante società del settore metalmeccanico che ha operato principalmente nella produzione di mezzi di trasporto come treni, tram e relative infrastrutture.

Proprio Piazzale Lodi, vista la vicinanza dello scalo merci e della Tecnomasio, fu bersaglio delle bombe sganciate dagli aerei durante gli attacchi che Milano ha subito in grande quantità durante il secondo conflitto mondiale.

Dopo la costruzione dello scalo ferroviario di Porta Romana iniziò a svilupparsi il quartiere San Luigi, un vecchio borgo che sorge in prossimità dello stesso.

Gli abitanti di tale rione raggiungevano a stento i 900 abitanti che salirono a 2000 solo alla fine dell'800. Lo “Scalo San Luigi” svolse una funzione di approvvigionamento per tutta la città e anche per la provincia, per il trasporto di vino e carbone, due prodotti tanto diversi ma entrambi necessari a Milano. Tutti gli scali merci

entrarono in crisi dal 1950 in poi, quando cominciò a mutare il sistema dei trasporti stradali e autostradali che lentamente sostituirono il trasporto ferroviario.

All'inizio del '900 il borgo conobbe un massiccio insediamento degli stabilimenti industriali sopra citati lungo l'asse di Corso Lodi e le vie Marocchetti – Rogoredo. Il borgo da agricolo si trasformò in rione operaio e la crescita della popolazione non conobbe sosta, tanto che oggi ha raggiunto i 7000 abitanti.

1.4. '900_DALLA DISMISSIONE DELLE INDUSTRIE A OGGI

Il fenomeno delle dismissioni industriali, nella sua complessità e varietà di forme, è la prima manifestazione dell'inversione di segno nelle trasformazioni urbane che ha condotto, negli ultimi trent'anni circa, al passaggio dall'espansione alla trasformazione degli spazi produttivi. Le modifiche nei modi di produzione in relazione al progresso tecnologico e al mutamento del panorama finanziario ed economico sempre più globalizzante hanno infatti generato una forte ricaduta sul territorio che ha determinato la crisi di interi distretti industriali. Ciò ha innescato processi di abbandono di edifici e strutture che oggi costituiscono al contempo un problema e una risorsa per la comunità e implicano una presa di coscienza delle esigenze di ristrutturazione di ampie porzioni di territorio.

In Lombardia, dalla seconda metà degli anni '70 prende avvio un processo di deconcentrazione del settore secondario che si concretizza in una ricollocazione delle attività industriali in prima battuta verso centri minori e in seguito al di fuori dei centri urbani. Questo processo, che coinvolge tutti i settori produttivi trainanti e i settori storici di industrializzazione della Provincia di Milano come quello manifatturiero, siderurgico e metalmeccanico, è nato da una serie di trasformazioni radicali del sistema produttivo industriale

grazie all'adozione sistematica di nuove potenzialità del settore elettronico. Si è assistito innanzitutto a un progressivo decentramento delle imprese, derivante dalla suddivisione del ciclo produttivo e delle varie fasi di lavorazione su un numero maggiore di impianti di piccole dimensioni. A ciò ha fatto seguito la necessità di una trasformazione dimensionale degli impianti stessi, conseguente anche ad una progressiva obsolescenza delle strutture, costruite per rispondere a esigenze produttive ormai superate.

In Lombardia e nel territorio milanese si può parlare di un fenomeno che si evolve da un trend di forte industrializzazione a uno post-industriale in cui, al decrescere dei settori produttivi storici, si accompagna lo sviluppo di nuove attività. Ciò si riflette sul territorio, in cui si assiste al declino delle localizzazioni forti e all'emergere di ambiti più competitivi per costo delle aree, per la manodopera, per la capacità di rispondere alle nuove richieste del mercato.

Se il dibattito intorno al tema in origine si è rivolto prevalentemente ad analizzare i caratteri e le conseguenze del problema, a partire dalla metà degli anni ottanta esso ha posto l'accento da un lato sulle opportunità di sviluppo urbano che questi "luoghi liberati" potevano rappresentare nelle città, dall'altro sugli strumenti urbanistici necessari per poterle mettere in atto.

A partire dagli anni '90 il riutilizzo delle dismissioni industriali viene visto anche come un'occasione per intervenire sul tessuto urbano, per rispondere alle nuove esigenze di salvaguardia ambientale e ripensare il territorio in una prospettiva sostenibile. Questo interesse, in un primo tempo limitato al recupero degli edifici storici delle città, si è andato via via estendendo ai luoghi abbandonati della produzione, in cui il problema del riuso diviene sempre più rilevante soprattutto là dove le aree dismesse costituiscono un patrimonio irrinunciabile, inteso come *milieu*, ossia come complesso di valori culturali, sociali, produttivi,

ambientali, artistici e urbanistici. Il loro riuso risponde alla necessità di avviare un processo di cambiamento nello sfruttamento delle risorse che il territorio stesso offre, in modo da accrescere e valorizzare il patrimonio territoriale che sarà trasmesso alle generazioni future e le identità che rappresentano questi luoghi.

La funzione produttiva è sempre stata una presenza caratterizzante dell'area di Piazzale Lodi: la cessazione dell'attività industriale apre ai temi del riutilizzo di questi grandi impianti nel quadro dei criteri di riqualificazione e reinterpretazione funzionale dell'intero sistema sud-est. L'estensione delle aree con strutture in abbandono ha una superficie intorno agli 800 000 mq. L'estensione delle aree che possono considerarsi sottoutilizzate ha una superficie intorno a 1 250 000 mq. Gli interventi di riqualificazione urbana e delle strutture e il miglioramento dei collegamenti veicolari sono volti ad offrire occasioni di integrazione funzionale ai tessuti intorno.

Oggi, l'area gravitante intorno a Corso Lodi è caratterizzata dalla convivenza (alle volte forzata), di residui complessi industriali e residenziali.

Tuttavia, si consolida la tendenza, cominciata negli anni Sessanta, a trasformare la zona industriale-operaia in area terziaria-commerciale, con il prevalere di un ceto medio.

La deindustrializzazione tuttora in corso, ha giocato così un ruolo decisivo nel processo di trasformazione urbanistica della zona e di composizione sociale della popolazione, aprendo una nuova fase di sviluppo ed evoluzione del sud-est milanese.

Uno degli esempi più significativi è quello del Tecnomasio Italiano Brown Boveri in Piazzale Lodi, il quale fu uno dei protagonisti nella storia industriale di Milano. L'area, scelta per la sua vicinanza allo scalo merci, era stata acquisita dal TIBB nel 1906. Nel giro di pochi anni sorsero gli uffici e le officine. Nel 1989 il TIBB si è fuso con

la svedese ASEA, diventando ABB, e nel 2001 ha lasciato la sede storica di Piazzale Lodi per trasferirsi a Sesto San Giovanni.

Il palazzo situato tra viale Umbria e via Sannio venne costruito ai primi del '900 e ospitava lo stabilimento principale e gli uffici dell'azienda. Oggi il palazzo stesso è la sede di una compagnia di assicurazioni (Allianz) e di un centro commerciale Ipercoop. Nonostante ciò il TIBB ha lasciato un'impronta indelebile sul quartiere, a partire dalla scritta "Tecnomasio Italiano Brown Boveri" ancora visibile sulla facciata in via Sannio, che indicava l'ingresso riservato agli operai, separato da quello di dirigenti e impiegati. Alcuni capannoni sono invece stati abbattuti per far posto all'edilizia residenziale.

Anche lo scalo ferroviario di Porta Romana, insieme agli altri scali ferroviari presenti a Milano, condivide il medesimo destino di dismissione delle aree industriali e, in maniera analoga, la loro conversione a usi urbani costituisce un'opportunità per ripensare intere parti di città. La ristrutturazione delle linee e il ridimensionamento delle strutture di servizio ne ha ridotto l'utilizzo ai fini della mobilità e di conseguenza ne è stata prevista la dismissione totale o parziale.

Oggi quest'area si manifesta come un grande vuoto urbano, tra gli scali l'area più estesa (216000 mq) dopo lo scalo Farini (650000 mq). Entrambi sono caratterizzati dal mantenimento del tracciato ferroviario, sono servite da stazioni ferroviarie esistenti o da stazioni della metropolitana. Oggi sono aree individuate dal PGT come ATU (Ambiti di Trasformazione Urbana).

Attualmente sono in corso diversi progetti di trasformazione di complessi industriali nelle immediate vicinanze. Tra di essi si citano la nuova sede della Fondazione Prada, in Largo Isarco, nel luogo di un'ex distilleria risalente al 1910, ad opera dello studio olandese OMA.

Il progetto prevede la riqualificazione dell'area e di alcuni edifici industriali dismessi risalenti ai primi del Novecento e la realizzazione di tre nuove strutture per una superficie totale di 21 783 mq, con l'intento di ampliare la Fondazione dotandola di nuovi spazi espositivi. Diverrà un nuovo spazio dedicato all'arte contemporanea, che ospiterà mostre ed eventi culturali, la cui apertura al pubblico è prevista in concomitanza con l'Expo 2015.

Si cita anche l'ampliamento dell'Università Bocconi, con un nuovo campus nel luogo dell'ex Centrale del Latte in viale Toscana, che ospiterà nuovi edifici residenziali per studenti, un centro sportivo, gli edifici per la Business School of Management e prevede una grande dotazione di spazi verdi, per un totale di 35 000 mq. Il concorso è stato vinto dallo studio giapponese Sanaa e, in seguito ai lavori di bonifica, nel mese di gennaio 2015 sono cominciati i primi lavori di costruzione.

2. ANALISI DELLO STATO DI FATTO

2.1. INQUADRAMENTO TERRITORIALE

L'area del Cinema Maestoso si trova nella zona 4, precisamente sul confine tra la zona 4 e la zona 5, di cui Corso Lodi è il limite.

La zona 4, collocata a sud-est di Milano, è una delle più varie della città: vi sono i quartieri storici delle case popolari accanto ai quartieri abitati dalla media e alta borghesia. Vi sono borghi un tempo autonomi e lontani dalla "Grande Milano" che sono stati completamente assorbiti dalle espansioni urbanistiche che hanno sottratto quasi ogni metro di campagna. Vi sono anche i quartieri residenziali sorti nel dopoguerra.

La zona 4 è anche sede di grandi piani di sviluppo, come Rogoredo-Montecity e l'area dell'ex-stazione ferroviaria di Porta Vittoria. E' anche una zona varia per la popolazione, originaria oppure giunta in seguito alle varie immigrazioni da tutta Italia e anche da fuori, che costituisce il vero tessuto vivente dei quartieri.

Piazzale Lodi fa parte di un settore urbano con tessuti profondamente variegati, che spazia dalla compatta e consolidata zona di Porta Romana fino ai quartieri più verdi e periferici di Corvetto e Rogoredo.

Al centro di questo settore urbano si colloca lo Scalo di Porta Romana: esso, attualmente dismesso, costituisce una cesura tra la zona a nord di esso intorno a Via Crema, caratterizzata da un tessuto compatto, elegante e ben tenuto, e la zona a sud più in "ombra", poiché per decenni esclusa dalle dinamiche trasformative e da una concreta integrazione con i tessuti limitrofi e oggi caratterizzata dalla presenza di capannoni, depositi ed edifici in stato di abbandono e sostanzialmente carente di servizi e luoghi pubblici di

riferimento. Individuata l'area dello scalo come ATU dal PGT, il suo sviluppo futuro potrebbe innescare nuove dinamiche e vocazioni nella suddetta zona a sud di esso.

Come si è visto in precedenza, lo sviluppo storico di quest'area è sempre stato centrale all'interno dei diversi piani urbanistici, a partire dal Piano Beruto fino al recente PGT di Milano. A partire dal secolo scorso, ha avuto una spiccata vocazione industriale, poiché l'ingente patrimonio industriale dato dalla presenza di grandi fabbriche ne ha fatto uno dei motori dello sviluppo produttivo di Milano.

Oggi ha uno sviluppo ampiamente residenziale: la densità abitativa è massima negli isolati che si affacciano su Corso Lodi e che da esso si estendono a costituire la fascia semicentrale fra i Bastioni e i viali delle Regioni. Le caratteristiche di impianto sono assai differenziate in rapporto alle fasi dello sviluppo storico: compatto e consistente sui due lati del corso tra Piazzale Medaglie d'Oro e Piazzale Lodi; di poco spessore sui due lati stessi nel tratto successivo fino a Piazzale Corvetto; organizzato in concentrazioni monofunzionali e di entità consistente nel quartiere di Viale Omero e a Rogoredo. Complessivamente non sono presenti situazioni di degrado edilizio se non in episodi ben identificabili negli isolati tra Porta Romana e Piazzale Lodi. In termini quantitativi le parti più significative sono nel tratto tra Porta Romana e Piazzale Lodi in compresenza non trascurabile ad attività artigianali, commerciali e di ufficio, sui due lati di Viale Lucania, al quartiere di Viale Omero e nell'insediamento originario, recentemente ampliato, di Rogoredo.

Nell'area sono anche diffuse attività artigianali: costituiscono un tessuto quasi alternativo alla residenza determinando zone prettamente miste a sud di Corso Lodi tra la ferrovia e Piazzale Corvetto e nella zona di Rogoredo acquistano dimensioni più

consistenti. Le unità artigianali presenti sono per circa il 70% di dimensione medio – piccola e situate nelle zone centrali o nei tessuti più deboli; il rimanente 30% è di recente formazione e in tessuti edilizi più consistenti, in concentrazioni di maggiore entità.

Questa parte di Milano ha sempre conservato uno stretto rapporto con il mondo dell'arte, in particolare con il Movimento Futurista Italiano: il pittore Umberto Boccioni, che ha vissuto tra il 1909 e il 1912 di fronte allo scalo di Porta Romana, ha studiato e rappresentato nei suoi dipinti proprio questa parte di città industriale e moderna di inizio '900.

Ancora oggi ha mantenuto il suo legame con il mondo dell'arte: si configura infatti una zona “vivace” dal punto di vista artistico e al suo interno ospita studi di architettura e design, gallerie d'arte, spazi per eventi, teatri, circoli artistici e il più esteso circuito di Portaromanadesign. Si tratta di un sistema di comunicazione in grado di partecipare ai più grandi eventi di Milano (Settimana del design, settimana della moda, Design Film Festival, Expo2015), grazie anche alla partecipazione dei più noti servizi di richiamo cittadino nella zona, come il Centro Termale, il Teatro Parenti e la Cascina Cuccagna. Quest'ultima nasce da un progetto di intervento alla fine degli anni '90 da parte della Cooperativa Cuccagna, che ha recuperato gli antichi spazi del complesso della Cascina Cuccagna per trasformarla in un centro polifunzionale di iniziativa e partecipazione culturale territoriale aperto all'intera cittadinanza. Al suo interno ospita svariate attività e servizi a uso pubblico (laboratori culturali, spazi di ristoro e di alloggio, attività ricreative ecc.) e si configura come un punto di riferimento per tutto il quartiere e la città. Similmente anche il Teatro Parenti, fondato nel 1972, è diventato un punto di riferimento di vitalità artistica e culturale per Milano, comprendente un'intensa e diversificata

gamma di attività, manifestazioni culturali, concerti, rassegne cinematografiche, conferenze, festival, presentazioni editoriali.

Nella zona sono presenti anche molti servizi pubblici al cittadino, come istituti scolastici, attività terziarie (banche, assicurazioni ecc.), negozi, due biblioteche rionali, strutture ricettive, chiese e in viale Umbria un grande centro commerciale Ipercoop, tutti servizi che si rivolgono a diverse utenze e favoriscono un grande flusso di persone giornaliero.

Un'ultima caratteristica è la centralità rispetto a molti centri universitari o ambiti di cultura e ricerca di Milano: si citano l'Università Bocconi, l'università IULM, la Nuova Accademia di Belle Arti (NABA), l'Istituto Europeo di Design (IED), l'Università degli Studi di Milano, l'Istituto Europeo di Oncologia (IEO). Oltre a questi, vi sono anche progetti futuri come il progetto per la sede A Milano del Centro Europeo di Ricerca Biomedica Avanzata (CERBA) in via Ripamonti e il progetto per una Biblioteca Europea di Informazione e Cultura (BEIC) nella zona dello scalo di Porta Vittoria. Tutti questi "Centri di Conoscenza" esistenti o in progetto, contribuiscono a conferire alla zona una certa dinamicità e vivacità, favorendo uno scambio culturale.

2.2. AREA DI PIAZZALE LODI

L'area di progetto si colloca in una posizione strategica all'interno del tessuto cittadino, poiché circondata da strade ad alto traffico. Confina a nord con l'isolato di cui fa parte, prevalentemente residenziale, a ovest con Corso Lodi, a sud si affaccia su Piazzale Lodi e a est con Viale Umbria.

Situata sulla circonvallazione esterna, attraversata dalla cintura

ferroviaria e poco distante da Porta Romana, è dotata di un livello di accessibilità urbana ed extraurbana molto alto.

Situate a pochi metri di distanza, le fermate dei mezzi di superficie, della metro e la stazione dei treni servono l'intera zona che circonda Piazzale Lodi.

E' attraversata dalla linea M3 della metropolitana, terza in ordine di costruzione e contraddistinta dal colore giallo, che collega la stazione Comasina alla stazione di San Donato.

La sua costruzione fu approvata da un ordine del giorno del consiglio comunale milanese del 1977. La stazione Lodi T.I.B.B. venne inaugurata il 12 maggio 1991.

Nei primi progetti la stazione avrebbe dovuto assumere il nome di Porta Romana FS per la vicinanza all'omonima stazione ferroviaria ma, per evitare confusione, si decise di mutare il nome della stazione in Tecnomasio, dal nome della storica industria Tecnomasio Italiano Brown Boveri (TIBB) che aveva sede nelle vicinanze.

All'atto dell'apertura la stazione assunse tuttavia la denominazione Lodi TIBB, nome che la identifica attualmente.

Stazione sotterranea caratterizzata da due binari, sorge in una zona di transito che collega il centro alla periferia della zona a sud-est della città.

La fermata costituisce un importante interscambio con la stazione ferroviaria di Milano Porta Romana; fermata ferroviaria posta sulla cintura Sud di Milano in prossimità dell'omonimo scalo merci.

Piazzale Lodi è ulteriormente servito da cinque linee di autobus.

Le linee 62 e 77, collegano la zona rispettivamente alla parte Nord-Est di Milano (Piazzale Sire Raul), e a quella Sud (Poasco).

Le linee 90, 91 e 92 che attraversano Piazzale Lodi, invece, lo collegano alle zone a Nord, Nord-Ovest di Milano.

Le linee 90 e 91, inaugurate nel 1951, seguendo direzioni opposte (circolare destra e circolare sinistra) portano a Nord-Ovest di

Milano, collegando Piazzale Lodi alla fermata lotto Fieramilanocity.

La linea 92, seguendo la Circonvallazione, collega la zona alla stazione di Bovisa Fn, situata nella parte Nord della città.

La zona è inoltre servita dalle stazioni BikeMi, in quanto raggiungibile anche in bicicletta per la presenza della pista ciclabile. Quest'ultima comincia in Corso Lodi in corrispondenza della fine del controviale; da Piazzale Lodi segue in mezzo allo spartitraffico centrale su percorso preferenziale fino a raggiungere Piazzale Corvetto, per poi dirigersi verso Viale Omero.

Il collegamento a Piazzale Lodi è garantito dalla presenza di stazioni che servono i mezzi pubblici.

Piazzale Lodi è facilmente raggiungibile anche da vetture private e dotata di parcheggi nelle vicinanze, gratuiti e a pagamento. L'area che circonda l'Ex Cinema Maestoso è dunque raggiungibile da ogni tipo di mezzo e da utenti che provengono non solo dalla città, ma anche dai paesi limitrofi.

Il Piazzale rappresenta quindi un punto nevralgico per tutta la zona. E' costituito da una rotonda centrale adibita a verde pubblico, intorno alla quale circolano i mezzi su gomma e attraversata da un percorso ciclabile in direzione nord-sud su Corso Lodi, che collega la zona centrale di Porta Romana a Corvetto. Su di esso gravitano funzioni terziarie come la compagnia di assicurazioni Allianz e la banca Barclays, funzioni commerciali di grande portata come il grande centro commerciale - Ipercoop di Viale Umbria e lo Chateau d'Ax e strutture ricettive come l'hotel Best Western e il Grand Visconti Palace su Viale Isonzo. Nonostante ciò, al momento si configura prevalentemente come un luogo di passaggio e circolazione per i flussi carrabile, pedonale e ciclabile e non come un luogo di sosta per le persone; sicuramente viene dato maggior spazio alla circolazione su gomma rispetto che a quella pedonale.

Analizzando i diversi flussi di persone che percorrono e attraversano il piazzale, si registra un alto flusso giornaliero nei tratti di marciapiede che vanno dalla stazione di Porta Romana in Corso Lodi al centro commerciale Ipercoop e da questo alle fermate della metropolitana situate nei marciapiedi a sud e a ovest del piazzale, dove ci sono anche le fermate del filobus. Di contro invece si registra un flusso piuttosto basso proprio nel marciapiede dalla parte opposta del piazzale, a nord, dove si trova il Cinema Maestoso, che al momento si presenta in stato di abbandono. Avviene un flusso basso anche nei tratti di marciapiede adiacenti allo scalo di Porta Romana, essendo questa un'altra area in stato di dismissione. Qui si registra anche una scarsa percezione di sicurezza, soprattutto durante le ore serali e notturne, data dalla presenza del muro di cinta che circonda lo scalo, situato a un livello inferiore rispetto al livello stradale.

Si evidenzia invece un flusso medio di persone nei tratti di strada con presenza di commercio al piede, in corrispondenza di viale Isonzo (marciapiede nord), Corso Lodi (marciapiede ovest) e viale Umbria (marciapiede ovest).

Nel complesso la situazione sopra descritta presenta delle grandi potenzialità, date dalla presenza in generale di un grande afflusso di persone e le due aree dismesse del cinema e dello scalo possono diventare occasioni di nuovo rilancio e nuovi sviluppi per la zona, in modo da risolvere anche i punti di debolezza, quali la scarsa sicurezza in alcuni tratti e la carenza di luoghi di sosta.

2.3. L'EDIFICIO DEL CINEMA MAESTOSO

Il complesso dell'ex Cinema Maestoso si trova in un lotto d'angolo tra Piazzale Lodi e Corso Lodi. E' costituito da più corpi di fabbrica intorno alla sala principale del Cinema e da due spazi a verde.

La sala del cinema, larga 22 metri e lunga 40 m, è costituita dallo spazio che ospitava la platea a doppia altezza e lo spazio della balconata su due piani. La capienza era di circa 1340 posti a sedere. Presenta aperture laterali su entrambi i lati con portefinestre che si affacciano sui due spazi a verde e un sistema di finestre collocate in alto con la caratteristica forma rotonda a oblò. Lo spazio è coperto da una volta a botte con una struttura modulare a capriate, sormontata da una copertura in lamiera metallica. La struttura è in cemento armato. Lo spazio è alto 13 metri all'imposta delle capriate, fino a raggiungere 18 metri alla sommità della volta a botte.

L'accesso alla sala avveniva da un corpo annesso che si affaccia direttamente all'angolo di Corso Lodi, che costituiva l'ingresso principale del cinema. La facciata esterna presenta le due porte di ingresso in posizione centrale e simmetrica e al di sopra di esse una grande vetrata. Negli ultimi anni è stato aggiunto un parapetto in lamiera. All'interno si configura come uno spazio del tutto particolare, caratteristica data anche dalla forma dell'edificio: spazio a tutta altezza, presenta due scaloni simmetrici che percorrono i due lati dell'edificio e si ricongiungono in alto, in prossimità della porta di accesso alla balconata. Sotto alle scale si trovava un piccolo bar e locali di servizio. Di fronte alle porte di ingresso si trovava la biglietteria in posizione centrale, affiancata a sua volta dalle porte di ingresso alla sala. Essendo quest'ultima a una quota superiore a quella di calpestio esterna (+0,30 metri), nello

spazio di ingresso si trovano anche due gradini ad entrambi i lati della biglietteria che permettevano di raggiungere suddetta quota. L'altezza dell'edificio è di 11 metri circa, un po' più basso rispetto alla sala del cinema.

Su Piazzale Lodi è collocato un altro corpo di fabbrica, largo quanto la sala del cinema ed affiancato ad essa. Si sviluppa su tre piani: al piano terra vi erano negozi di alimentari, caratteristica riconoscibile tutt'oggi per la presenza delle vecchie insegne (bottiglieria, coffee, pasticceria), al primo piano vi sono finestre a forma rettangolare e al secondo piano finestre a forma di oblò, analoghe a quelle presenti anche nella sala del cinema. Il secondo piano era collegato e serviva alla sala del cinema, poiché rappresentava l'uscita dallo spettacolo delle persone sedute nella balconata. Infatti ci sono i servizi pubblici e due corpi scala, uno con l'uscita sul retro e uno con l'uscita su Piazzale Lodi. Questo corpo di fabbrica ha anche un piano interrato che ne occupa parzialmente la superficie: questo era accessibile da un terzo corpo scala posto di fianco a quello sul retro. L'intero corpo di fabbrica è alto 13 metri, come la sala del cinema nel punto di imposta della volta a botte.

In fondo alla sala del cinema si colloca l'edificio della torre scenica, che si articola su due livelli: uno a + 2 metri ove era collocato lo schermo, a tutta altezza, e l'altro a -1 metro, dove erano presenti locali di servizio. L'intero volume della torre scenica è alto 18 metri, come la sala del cinema nella sua sommità.

Il primo dei due spazi a verde è collocato sul lato ovest e si affaccia su Corso Lodi. Su di esso affacciano la sala del cinema con le portefinestre a piano terra, l'edificio di ingresso e di fronte ad esso un altro edificio basso, destinato a locali di servizio e impianti. Quest'ultimo si sviluppa su due livelli: a piano terra e al piano

interrato, accessibile da un cavedio con la scala di emergenza posti direttamente sullo spazio esterno.

Attualmente questo spazio a verde è chiuso da una cancellata, ma essendo uno spazio con forti potenzialità sia per l'affaccio su Corso Lodi sia per la sua conformazione, se aperto potrebbe costituire una risorsa e un'occasione urbana per possibili sviluppi futuri del complesso.

Il secondo spazio a verde presenta caratteristiche apparentemente più "infelici": si tratta infatti di uno spazio lungo e stretto (6 metri per 60 circa) che costituiva il "retro" della sala del cinema, con tutte le uscite a pianterreno dalle porte finestre e dai corpi scala. Vi è il muro di cinta che delimitava il confine del complesso del cinema. In fondo, un altro corpo di fabbrica sempre di servizio comunicante con la torre scenica al livello + 2 m, accessibile da una scala esterna. Lo spazio è accessibile da viale Umbria ed è affiancato da un edificio residenziale molto alto.

Attualmente l'intero complesso si presenta introverso e in stato di abbandono, anche se le strutture sono ancora integre. Nonostante ciò rappresenta ancora un forte elemento di identità per gli abitanti del quartiere e non solo e la sua presenza costituisce quasi un "landmark" che caratterizza Piazzale Lodi, visibile e riconoscibile da chiunque ci passi. Perciò un suo sviluppo futuro potrebbe divenire davvero un ambito di interesse per l'intera cittadinanza.

LA DISMISSIONE DEI CINEMA CITTADINI

3. I PASSAGGI STORICI

3.1. LA CRISI DEL CINEMA

Quella che viene comunemente chiamata la “crisi del cinema” non è sicuramente la crisi del film. Come prodotto audiovisivo, il film negli ultimi decenni ha moltiplicato il proprio mercato, attraverso lo sviluppo di un nuovo “media”: la televisione. Lo sviluppo della televisione a colori, la moltiplicazione delle reti televisive e la nascita del mercato editoriale del prodotto audiovisivo hanno ampliato enormemente le possibilità di diffusione e di utilizzazione delle pellicole cinematografiche.

La crisi riguarda invece il consumo nelle sale cinematografiche del prodotto audiovisivo. Questo fenomeno ha cominciato a divenire sensibile in quasi tutti i paesi occidentali all’inizio degli anni ’70. Anche per l’Italia l’inizio degli anni ’70 rappresenta la conquista definitiva della televisione in tutto il territorio nazionale. Potenziamento della “seconda rete”, ampliamento del sistema dei ripetitori a tutta la zona rurale fino allora non ancora servita e, come prima conseguenza di tutto ciò, la prima drastica diminuzione del numero degli spettatori nei cinematografi.

Se si assume l’anno 1955 come punta massima della frequenza di spettatori (819 424 000 biglietti venduti su una popolazione totale di circa 50 000 000 abitanti, pari ad una media di 15/16 biglietti per abitante) e lo si rapporta al numero dei biglietti venduti nel 1965, dieci anni dopo, si constata una perdita del 20% circa; dieci anni più tardi, nel 1975, si ha un’ulteriore diminuzione di spettatori (3,5% in meno rispetto al 1965). A partire dal 1975, il calo della frequentazione cinematografica sembra subire

un’accelerazione crescente (in soli quattro anni, dal 1975 al 1979, si rileva un calo nel numero degli spettatori superiore a quello rilevato nei decenni precedenti, pari al 50%).

Se l’avvento della televisione è stata la causa scatenante della crisi dello spettacolo cinematografico, le cause determinanti comunque sono state più di una.

Prima di tutto la stessa industria cinematografica, che in tutti i settori ha reagito in maniera quasi “isterica” e la reazione istintiva è stata la chiusura delle sale cinematografiche. Considerando “sale cinematografiche” tutte le sale dove si effettua, almeno una volta all’anno, la proiezione pubblica di pellicole, si rileva che nel 1970 l’Italia contava circa 11 560 esercizi, nel 1980 8453 sale funzionanti a tempo pieno. In dieci anni sono scomparse 3107 sale, pari al 26,23% del patrimonio iniziale, e il fenomeno si è andato ulteriormente aggravando, in stretta connessione con il calo delle frequenze.

Il fenomeno ha interessato l’intero territorio nazionale, ma risulta più accentuato nelle città non capoluogo di Provincia e nell’Italia settentrionale.

Un anello ulteriore della catena è generato dalla diminuita attrazione del capitale di rischio verso lo spettacolo cinematografico che si è verificata dal primo avviso della crisi. Ciò ha generato l’immediata diminuzione del numero dei film di produzione nazionale in programmazione e il conseguente aumento dei film importati dall’estero. Il totale complessivo delle pellicole proiettate diminuisce sensibilmente ma la diminuzione è proporzionalmente più sensibile per i film di produzione nazionale che per quelli importati. Si può quindi desumere che la produzione e l’importazione si sono ormai stabilizzate su un tipo di prodotto

più sicuro, più commerciale, a discapito di quello più difficile e sofisticato.

Un'altra causa sta nella strutturazione delle sale cinematografiche: esse, così come sono strutturate, non lasciano allo spettatore alcuno spazio per comunicare con gli altri e di utilizzare lo spettacolo come un'occasione di incontro e di confronto.

Questo è un elemento che differenzia il cinema rispetto a quanto avveniva nei teatri tradizionali. La struttura del teatro, fino all'organizzazione della sala con le poltrone di platea e i palchi, consentiva una libertà di comunicazione se non addirittura il "dialogo" con gli attori. Anche quando la sala teatrale ha assunto una struttura più "formale", il foyer rappresentava un'occasione di incontro di grande importanza sociale. La riduzione delle sale alla semplice funzione tradizionale di luogo di fruizione di un prodotto ha generato nello spettatore una "disaffezione" e un maggior distacco.

A questo proposito, il filosofo Walter Benjamin ne *"L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica"* ha descritto la differenza fra l'attore di teatro e l'attore cinematografico: *"L'interprete cinematografico, poiché non presenta direttamente al pubblico la prestazione, perde la possibilità, riservata all'attore di teatro, di adeguare la sua interpretazione al pubblico nel corso dello spettacolo. Il pubblico assume così l'atteggiamento di un perito che non viene turbato da alcun contatto personale con l'interprete...non è, questo, un atteggiamento a cui possano venir sottoposti valori culturali [...]."*

Anche la proliferazione dei "cineclub", con attrezzature non sempre felicissime, i sonori spesso difettosi e con proiezioni più scomode, sono una prova del fatto che il cinema, inteso come fenomeno culturale e come occasione di esprimersi e incontrarsi,

non è affatto in crisi. La vera crisi è nell'organizzazione dello spettacolo cinematografico, nelle sale irrimediabilmente invecchiate che non consentono più, per la loro stessa struttura, di offrire un prodotto diversificato e più adatto alle esigenze del pubblico di oggi.

Da ultimo si considera l'ammontare delle spese di gestione delle sale tradizionali che ha provocato l'aumento del costo del biglietto e quindi la riduzione del numero degli spettatori, il cui reddito medio non è variato.

L'avvento del cinema digitale è stata una vera e propria rivoluzione. Dopo più di cento anni di storia, il cinema ha abbandonato il suo elemento base e il suo simbolo: la pellicola. Una rivoluzione che viene dagli Stati Uniti e che solo dal 2009 si è diffusa anche in Italia, grazie soprattutto alla presenza di film in 3D. Nel cinema 3D il film che viene proiettato è compresso in un file, simile a quelli presenti nei normali computer. Il film arriva al cinema su supporto digitale o via satellite, viene decriptato e scaricato sul disco fisso di un potente server centrale. Infine, attraverso un lettore, viene trasmesso ad un proiettore digitale che lo riproduce sullo schermo in altissima definizione. La rivoluzione del digitale non è solo una questione tecnologica. Quella cui va incontro lo spettatore del cinema digitale è infatti un'emozione completamente nuova, perché garantisce un'immagine più nitida e brillante ed una fedeltà del suono nettamente superiore a quella data dalla pellicola. Inoltre la proiezione digitale non ha difetti quali grana, sfocatura, rigatura, opacità.

Questa è un'altra tra le cause determinanti l'avvento del multisala: essendo il 3D un tipo di proiezione cinematografica che, grazie a specifiche tecniche di ripresa e proiezione, fornisce una visione stereoscopica delle immagini che sembrano cioè avere effettiva profondità, questa visione può essere ottenuta solo in sale

cinematografiche opportunamente attrezzate. Da qui quindi l'esigenza di nuovi schermi più "moderni", considerando che gennaio 2014 ha segnato la fine delle produzioni in pellicola e la produzione unicamente in digitale e di conseguenza la chiusura delle sale non ancora digitalizzate (a quella data circa il 30%), soprattutto le piccole imprese di esercizio.

Un'altra causa scatenante la crisi del cinema è la pirateria: i ricavi per l'industria sfiorano i 500 milioni di euro, l'incidenza della pirateria in Italia è aumentata del 37% dal 2009 al 2011. Una crescita esponenziale dovuta essenzialmente a due fattori: la mancata consapevolezza del fatto che si tratta di un reato e l'idea della "libertà della rete", che non deve essere scambiato per "anarchia della rete". Questa è una realtà che si vive tutti i giorni nei discorsi quotidiani, la realtà di chi afferma di non andare al cinema perché i film li scarica tranquillamente da Internet.

Si registra anche una continua erosione del Fondo Unico per lo Spettacolo: esso, nato per mettere fine alla provvisorietà e aleatorietà del sostegno pubblico, si è andato disperdendo per una sostanziale disattenzione istituzionale e politica ai problemi della cultura e si è trasformato in una nuova precarietà, in una lotta contro i tagli, solo di recente mitigata dalla conferma del tax credit per il triennio 2014-2016.

Per l'esercizio tuttavia il problema resta molto forte: i contributi per ristrutturazioni e rinnovo attrezzature sono diminuiti da una media di 7 milioni di euro (nel periodo 2003-2007) fino all'azzeramento nel 2011 e 2012 e registrano gravissimi ritardi nei pagamenti delle pratiche arretrate (alcune presentate nel 2010).

La vivacità e l'attenzione di molte Regioni italiane, alcune delle quali si sono attivate solo recentemente, arricchisce il quadro a

sostegno delle sale, con bandi per la digitalizzazione degli impianti.

3.2. LA NASCITA DEL MULTISALA E LA DISMISSIONE DELLE SALE CITTADINE

La trasformazione dei cinematografi in "multisale" nasce proprio dalla presa di coscienza della diminuita presenza di spettatori nelle sale cinematografiche e dall'accettazione del fatto che le esigenze del pubblico sono mutate. La sala cinematografica non è più il luogo di fruizione dello spettacolo cinematografico, dato che la televisione consente lo stesso senza spesa di godere di molti film a scelta. La sala cinematografica deve essere anche un momento sociale e d'incontro.

La multisala quindi riduce il numero delle poltrone offerte per uno spettacolo ma aumenta il numero degli schermi: inverte di fatto la tendenza ad abbassare il numero di giornate di spettacolo e il numero di film offerti. Un altro elemento del multisala è il migliore sfruttamento degli spazi e una maggiore redditività.

Il parco sale negli ultimi dieci anni ha presentato un "saldo" apparentemente positivo: dal 2003 al 2012 si sono spenti 850 schermi e se ne sono accesi 1118, vale a dire 268 schermi in più, contando anche un sostanziale rinnovamento delle strutture. L'analisi di dettaglio registra però che le aperture sono avvenute esclusivamente o quasi in complessi multiplex (133) mentre le 850 chiusure sono avvenute in 712 complessi, quindi prevalentemente in monosale, con un effetto di concentrazione dell'offerta in piccole città o nella periferia dei grandi centri urbani.

Si constata anche che è aumentata molto l'offerta di un tipo di prodotto che si può definire adatto a un pubblico giovane e "disimpegnato", mentre la diminuzione delle cosiddette "sale di

città” è avvenuta a danno di un pubblico meno giovane e più “acculturato”. Circostanza da non trascurare considerando che il cinema non è più lo spettacolo di massa di un tempo e il pubblico non è più globale e indifferenziato, ma vi sono tanti “pubblici” diversi, ognuno con le proprie esigenze.

La diminuzione delle sale di città si inserisce nel più generale fenomeno della cosiddetta “desertificazione” dei centri storici che vede le amministrazioni locali impegnate in una battaglia che va dalla creazione di isole pedonali alla salvaguardia delle librerie e delle botteghe storiche, alla realizzazione di manifestazioni e spettacoli nei centri cittadini. E’ la ricerca di quell’occasione di aggregazione sociale di cui la sala cinematografica (come la sala teatrale) è emblematicamente rappresentativa.

Esistono diversi tipi di multisala: il multisala vero e proprio, che prevede da 2 a 10 schermi di riproduzione ed è solitamente ricavato dalla ristrutturazione e/o ampliamento di una preesistente mono sala cittadina (ad esempio il caso dell’Odeon a Milano, riportato nel capitolo successivo). Si parla invece di multiplex nel caso di teatri cinematografici costruiti ex novo, solitamente fuori dei centri storici per necessità di grandi spazi a prezzi accessibili, con una concezione avanzata che ottimizza la fruizione da parte degli spettatori, a partire dall’ampia disponibilità di parcheggi, e contemporaneamente la gestione da parte dell’ esercente. Sono definiti anche cityplex se sono collocati in città e in tal caso raramente superano i 6/7 schermi. I più grandi complessi di questo tipo vengono anche chiamati megaplex, solitamente al di sopra delle 15 sale (diffusi soprattutto in America).

La competizione rappresentata da un multiplex è spesso correlata ad un’esclusione dal circuito cinematografico di sale cinematografiche minori, analogamente all’impatto della grande distribuzione sui piccoli esercizi commerciali.

I multiplex sono spesso sviluppati in prossimità, o addirittura all’interno, di grandi complessi commerciali e spesso comprendono anche altri tipi di locali oltre alle sale, come ristoranti, bar, locali etnici, sale giochi, negozi ecc.

L’avvento dei multiplex si fa risalire all’autunno del 1997, quando Warner Village Cinemas (fusione fra Warner Bros Cinemas, Village Roadshow Cinemas e Focus International) aprono a settembre a Vicenza, a ottobre a Verona e a dicembre a Bari le prime tre strutture di nuova generazione. Seguono in rapida successione altre aperture fra cui va citata quella di dicembre 1998 di Parco de Medici a Roma (18 sale per 4.500 posti) che rimane tuttora il multiplex di maggior affluenza in Italia. Alla fine degli anni ‘90 si affermano sul mercato altri circuiti di valenza nazionale quali UCI e Medusa Cinema e poi altri, soprattutto a livello regionale.

Oggi la fase di sviluppo in Italia si considera ormai conclusa, avendo raggiunto multiplex e multisala una quota di mercato attorno al 50% dei 2800 schermi attuali.

3.3. IL FENOMENO MILANESE

La crisi del cinema ha colpito anche locali di spettacolo milanesi e ha anche coinciso con un calo di vitalità del centro urbano che ha interessato tutte le attività commerciali, dovuto a diverse cause, da un lato la recessione economica ma soprattutto il decentramento residenziale dalle aree del centro storico. Anche la presenza delle isole pedonali ha accentuato questi sintomi e l’insieme di questi fenomeni hanno di riflesso interessato le sale cinematografiche.

Fino a quarant’anni fa molte sale cinematografiche erano concentrate nel “cuore centrale” di Milano, ossia intorno alla Galleria del Corso, a distanza di pochi metri l’una dall’altra,

oppure dall'altro lato di Corso Vittorio Emanuele, fino ad arrivare alla Piazza Liberty. Questo "cuore" di Milano rappresenta un'area molto ristretta, ma era quella più animata e frequentata anche di notte. Lo spazio coperto della galleria inoltre offriva possibilità di sosta e di incontri.

Alcione, Astoria, Astra, Ambasciatori, Cavour, Corallo, Diana, Excelsior, Mediolanum, Metropol, Pasquirolo. Nomi che oggi hanno perso significato ma che qualche decennio fa erano ambitissime sale cinematografiche del centro di Milano. Corso Vittorio Emanuele era considerato la "Broadway milanese", era la via dei cinema arredati con eleganza e lusso, frequentarli era uno status symbol e c'era chi era disposto a investire gran parte dello stipendio per un pomeriggio al cinema con la famiglia. Per scegliere un film si consultavano i quotidiani che dedicavano un'intera pagina alla programmazione, elencando i cinema in ordine alfabetico.

Si assisteva quindi ad un proliferare delle sale cinematografiche della città di Milano (circa un posto cinema ogni 11 abitanti). Nel 1960, nel Corriere della Sera di Milano si contava la programmazione di 141 sale cinematografiche: 16 di prima visione, 20 di seconda visione e 105 di terza visione. I cinema di prima e seconda visione occupavano gli spazi del centro, potevano fare pubblicità e in estate erano dotati di aria condizionata, a caro prezzo per gli standard dell'epoca. Il biglietto per una delle 16 sale di "prima", nel 1961, costava 800 lire, che scendevano per le proiezioni del pomeriggio a 500. Accettando qualche graffio e qualche fotogramma perso nella riparazione delle pellicole, e rinunciando naturalmente all'aria condizionata, ci si poteva però concedere una delle 20 "seconde", da 400 a 500 lire. Per chi non si accontentava della programmazione televisiva del canale unico, bastavano comunque massimo 250 lire per i cinema di "terza", situati nella periferia.

Il 1955 fu l'anno record per le sale cinematografiche: in Italia si sono venduti 819 milioni di biglietti di cui 45 milioni nella sola Milano. Il 9 aprile, terza città al mondo dopo New York e Londra, al cinema Manzoni venne proiettato "*Questo è il Cinerama*", una pellicola recante il nome di un nuovo sistema di ripresa e proiezione costituito da tre cineprese e atto ad offrire immagini di grandi dimensioni. Al Cinema Capitol venne proiettata in anteprima "*La dolce vita*" di Fellini, che nel giro di pochi giorni divenne uno scandalo nazionale.

In seguito comparvero i cinema d'essai e i cineclub, il più famoso dei quali era l'Obraz Cinestudio, fondato da Enrico Livraghi in largo La Foppa che proponeva cinema d'autore e militante. Nel 1977 il Majestic di Milano divenne il primo cinema italiano a "luci rosse", e fu un totale successo, tanto che negli anni successivi le sale a luci rosse divennero ventuno.

Dagli anni '80 si assistette alla diffusione delle nuove tecnologie e alla trasformazione di alcuni cinema in sale polivalenti: nel 1982 il Cinema Manzoni a Milano installò il primo impianto Dolby e la Gaumont nel 1986 trasformò il cinema Odeon in multisala da otto schermi, divenuti in seguito dieci.

Con il cosiddetto "Decreto Veltroni", nel 1996 vennero modificati i criteri per la concessione dell'autorizzazione all'apertura di sale cinematografiche: vennero liberalizzate le aperture fino a 1300 posti e fissati criteri flessibili per l'apertura dei multiplex.

Nel 1997 venne inaugurato a Melzo l'"Arcadia", il primo multiplex italiano, nello stesso anno in cui Warner Village inaugurò anche il primo multiplex a otto schermi a Lugagnano di Sona (Vicenza). Anche il Cinema Anteo divenne multisala nello stesso anno.

Delle 141 sale cinematografiche di allora ne sono rimaste una ventina, comprese quelle che si sono trasformate in teatri, come Carcano, Pierlombardo e Arti, e le multisale.

3.3..1. LA RISPOSTA ALLA CRISI: RINASCITA O RICONVERSIONE?

Della fitta mappa del cinema di allora resta davvero poco. Oggi nel centro storico è difficile persino riconoscere i tratti architettonici di quelle che erano le sale più prestigiose, che per la maggior parte sono state riconvertite in spazi per la moda o l'arredamento.

Il cinema Cavour è diventato "Design Gallery Visionnaire", del Cinema Durini non resta nulla nelle grandi vetrine di "Meritalia". Trasformazione totale in corso Vittorio Emanuele, divenuta oggi una strada commerciale a tutti gli effetti: Corallo, Ambasciatori, Mignon sono state le ultime sale a trasformarsi in vetrine del lusso per i grandi marchi della moda e dello sport. Il Cinema Astra, il primo che programmò Ben Hur, è targato Zara, l'Ariston è diventato Bershka, il Mediolanum Skorpion, e anche il Pasquiolo ha fatto spazio a nuove vetrine. In tutto 93 000 metri quadrati che sembrano nascondere le proprie origini. Meno radicali gli interventi all'Alcione Teatro Versace di piazza Vetra, primo a mettere in cartellone Odissea 2001, al Metropol di viale Piave e all'Astoria di viale Monte Nero, cinema prima d'essai e poi divenuto a luci rosse, che conserva l'insegna pur nella trasformazione in temporary shop. La struttura si riconosce anche nel cinema Alce, con le uscite di sicurezza affacciate su via Busoni e l'ingresso su via Caposile, affidato al Centro Stile Moda anziché ai cartelloni degli imperdibili cartoni della Warner. L'insegna del Corallo in corsia dei Servi è sfondata e anche il President in largo Augusto resta "chiuso per lavori". Era il

"salotto" di Milano, vantava una programmazione di gran qualità, era gestito da un colto e appassionato esercente, Raffaele Guadagno. Non è bastato per reggere la concorrenza di moda, multisale e dvd.

Si citano due esempi rappresentativi due diverse "reazioni" alla crisi delle sale cinematografiche e del piccolo esercizio: l'intervento sul cinema Excelsior come esempio di riconversione funzionale e totale trasformazione in linea con le esigenze del momento, ad opera dell'architetto Jean Nouvel, nel settembre 2011; il cinema Gloria, come esempio di "rinascita" di alcuni cinema cittadini in cinema multisale, connessa anche al passaggio di gestione delle sale ai gruppi multisala (come UCICinemas) avvenuto negli ultimi anni.

L'Excelsior, una delle prime sale cinematografiche nella storia di Milano, aprì nel 1928 nella Galleria del Corso caratterizzandosi fin dagli inizi come sala esclusiva, che ospitava le prime visioni più prestigiose nel panorama della metropoli lombarda. Nel 1960 venne ristrutturato divenendo multisala: si trattò di un lavoro di completo rifacimento degli spazi, degli arredi e degli impianti. Le nuove sale vennero modernizzate e ridotte, quanto a numero di posti, dei due storici locali monosala. Nonostante gli investimenti fatti, la Multisala Excelsior (o, meglio bisala) chiuse definitivamente nell'aprile 2007.

Da qui, la riconversione: da sala prediletta della borghesia milanese, l'ex cinema Excelsior si è trasformato in uno spazio dedicato a moda, lusso, cibo e design, a pochi passi dallo storico edificio dello shopping, la Rinascente. Un edificio di sette piani e 4000 metri quadri aperto dal Gruppo Coin e disegnato dall'architetto Jean Nouvel, che del vecchio cinema abbandonato ha mantenuto il nome.

Il nuovo intervento è costituito dalla trasformazione del volume, un tempo la sala del cinema Excelsior e Mignon, che occupa due lati della Galleria del Corso. L'arco, geometria che caratterizza gli ingressi della Galleria, è riproposto sulla facciata di via Passerella, per sottolineare la continuità tra il nuovo intervento e la Galleria. Il grande volume dell'ex cinema è una preesistenza che viene preservata: è stata mantenuta l'altezza originaria, mettendo in comunicazione visiva i piani tra loro. E' presente un nuovo gioco di luci riflettenti: la superficie interna del vecchio cinema è rivestita con vernici riflettenti, i parapetti esterni dei nuovi solai supportano schermi LED sul bordo esterno, le facciate esterne presentano lamelle orizzontali che riflettono le immagini degli schermi LED all'interno, proponendo immagini frazionate e in movimento.

Il cinema Gloria, situato in Corso Vercelli a Milano, apparteneva al Gruppo Rota, fondato dall'imprenditore Mauro Rota, storico gestore milanese e creatore del cineteatro Nazionale, che in quel periodo controllava anche Dumont, Patria, Moderno, Loreto, Mondial, Colombo, Vittoria; a queste sale si aggiunsero successivamente Broletto, Poliziano, Parco, Palace, Aurora, Nazionale, Nuovo Cine, Porpora, Roma, Durini, Umbria, Farini, Augusteo, Meravigli, Commenda e Cantù.

Il *Cinema Teatro Gloria* venne inaugurato nel 1928 e rappresentò un momento importante dell'ascesa di Mauro Rota, sia perché consolidò la sua presenza nel quartiere e diede un decisivo contributo allo sviluppo di Corso Vercelli, sia perché coincise con un momento di crisi generale e del settore. Infatti l'avvento del sonoro (1929) diede inizialmente risultati negativi per il doppiaggio spesso pessimo, per le strutture inadeguate, per la scarsa offerta del precedente e del nuovo prodotto. Superata la crisi, l'ultima parte degli anni '30 rappresenta un momento di felice ripresa.

Nel 1943 le bombe incendiarie distrussero il palazzo che ospita la sala; entrambi vennero ricostruiti nel 1946 e con l'occasione Rota acquisì anche la proprietà dell'immobile. Il nuovo cinema Gloria aveva una capienza di 1550 posti, distribuiti tra platea e galleria. Mauro Rota morì nel 1955 e la gestione proseguì con i suoi familiari. Dagli anni cinquanta e fino agli inizi degli anni settanta il Gloria figurava tra le sale di seconda visione, ma nel 1972 la sala compì un rapidissimo progresso di categoria: nella prima parte dell'anno passò nei proseguiti prime visioni e dopo l'estate passò nelle prime visioni. Nella stagione cinematografica 1986-1987 il Gloria si collocava tra le prime dieci sale milanesi come incassi, davanti a sale centralissime quali Mediolanum, Ariston, Durini e Cavour.

A settanta anni esatti dalla sua inaugurazione (21 aprile 1928 - 21 aprile 1998), il cinema venne ristrutturato e riconcepito con i più sofisticati criteri della moderna tecnologia cinematografica. Riapri, trasformato in multisala, composta da due ampie sale: Marilyn (329 posti) e Garbo (316 posti). La dotazione di entrambe le sale prevedeva: il proiettore Cinemeccanica Vittoria, con il sistema di proiezione automatizzato Vector 1000; schermi 14x6 - uno piatto, l'altro ricurvo - pieni (e non forati) sempre di Cinemeccanica che consentiva maggiore definizione dell'immagine con un incremento del 20% in riflessione e luminosità; processore Dolby; impianti di diffusione sonora Bose.

In tempi più recenti il Gloria si è dotato di videoproiettori con tecnologia 3D e arricchì la propria programmazione.

L'1 febbraio 2014 la Multisala Gloria è entrata a far parte del gruppo UCI Cinemas presente su tutto il territorio nazionale con 44 multisale completamente digitalizzate, per un totale di 447 schermi.

La Multisala Gloria manterrà la sua connotazione sfruttando le sinergie del Circuito UCI al fine di ampliare la programmazione

con rassegne e contenuti alternativi e di introdurre nuovi servizi e facilities per i clienti.

3.3.2. IL CASO DELL'ODEON

La crisi del cinema ha colpito anche il cinema Odeon, uno dei luoghi dello spettacolo principali di Milano. La posizione dell'Odeon era infatti lievemente decentrata rispetto al raggruppamento già consolidato dei cinema intorno alla Galleria del Corso e lo ha posto in situazione di svantaggio concorrenziale (le sale attorno alla Galleria del Corso, di minori dimensioni, avevano valori di incassi superiori di circa il 40% rispetto all'Odeon). Un'altra caratteristica a sfavore dell'Odeon era data dalle dimensioni del complesso, che con i suoi 1877 posti rappresentava la più grande sala cinematografica di Milano e, con tutti gli spazi annessi (foyer, bar, sale attigue) il più grande e dispendioso complesso. Anche dal punto di vista del "comfort" e dell'impiantistica l'edificio era superato da altre sale aperte successivamente, come ad esempio il cinema President che, pur ugualmente decentrata rispetto ai circuiti preferenziali, riusciva ad offrire un eccellente livello di "comfort" a parità di film. A questi fattori di carattere localizzativo e dimensionale, andava aggiunto anche un altro di carattere più specifico, che riguardava la natura e la qualità dei film offerti. Nonostante la grande dimensione del complesso e l'abbondanza di spazi disponibili, l'Odeon disponeva di un solo schermo che non consentiva uno sfruttamento razionale dei film. Il sistema ottimale prevedeva infatti l'utilizzazione dei film in sale di diverse dimensioni in modo da interessare tutte le fasce di pubblico.

Questi fattori hanno dimostrato la necessità di procedere a un rinnovamento e nel 1986 hanno fatto convergere la soluzione

verso un sistema multisale che utilizzava gli spazi disponibili nell'edificio trasformandoli in sale di diversa dimensione e capienza. Gli obiettivi erano molteplici: creare un centro di vitalità e attrazione nel centro, incrementando l'afflusso di pubblico, offrire ad esso una vasta scelta di spettacoli di natura e contenuto diverso, creare un luogo di incontro e socializzazione favorendo la compresenza di diverse classi sociali. Dal complesso vennero ricavate dieci sale senza modifica alla struttura portante per un totale di circa 3500 posti e in seguito vennero integrate nel complesso altre attività complementari (bar, ristorante, negozi, farmacia, tabacchi ecc.) con lo scopo di aumentare la vitalità del luogo. Venne anche aperto un altro accesso passante (galleria pedonale su via Agnello) per favorire maggiormente l'afflusso di pubblico (per il sistema dei cinema intorno alla Galleria del Corso infatti lo spazio coperto della galleria funzionava anche come luogo di aggregazione e sosta del pubblico).

Nel luglio 2009, è decollato il progetto The Space Cinema, che ha portato alla creazione di una nuova società che detiene le attività di Medusa Multicinema e le strutture di Warner Village Cinema: 24 strutture dislocate su tutto il territorio italiano, per un totale di 242 sale cinematografiche. Anche l'Odeon è rientrato nel progetto e la multisala ha cambiato nome in "The Space Odeon".

4. CINEMA MAESTOSO

4.1. STORIA E SVILUPPO

“Maestoso: cinema. Sala attualmente di prima visione, situata in Corso Lodi, è tra le più grandi della città con i suoi millecentoquaranta posti ed è gestito da Raffaele guadagno, così come il President. Alla sua programmazione attende il Gruppo Di Sarro. In precedenza sulla stessa area sorgeva il Cinema Italia di Corso Lodi”¹.

Le origini del cinema Maestoso risalgono al 1912, quando era denominato “Cinema Roma” ed era attivo in Corso Lodi al civico 43.

Nel 1929 si trasferì in Piazzale Lodi al civico 1, all’incrocio con corso XVIII ottobre, negli anni ’30 ribattezzato Corso Lodi. Il nome di questa sala situata in periferia era assente nelle pagine degli spettacoli dei quotidiani milanesi, mentre la pubblicità era affidata a manifesti tipografici affissi in zona, i quali definivano il cinema come “il più bel ritrovo di Porta Romana”, “il locale più fresco e arieggiato di Porta Romana” e i film come “nuovissimi per il rione”, specificando se le pellicole fossero o meno a serie, insieme a un dettagliato programma settimanale. Così capitava che passeggiando per la zona, grazie ai manifesti, si venisse a conoscenza delle pellicole che venivano proiettate. I manifesti venivano stampati dalla tipografia “Il Manifesto” di via Chiossetto 7.

Nel 1931, in pieno periodo fascista, il cinema Roma venne improvvisamente demolito e nel 1939 venne ricostruito con il

nome di “Cinema Italia”, riprendendo il nome del dismesso Cinema Italia di Piazza Missori. Si trattava di una un cineteatro costituito da una grande sala con platea e galleria, in grado di ospitare 1800 posti. Nonostante proiettasse film di terza visione, era un punto di riferimento per tutto il quartiere. Era situato in Corso Lodi al civico 39. Già negli anni ’50 la sala era dotata di aria condizionata.

Il cinema Italia venne incluso nei cinema di seconda visione nell’autunno del 1974. La gestione della sala era curata dalla famiglia Bruciamonti, gestori fin dagli anni trenta che, attraverso tre generazioni, hanno seguito numerose sale di Milano, tra le quali ricordiamo Alcione, Astra, Astoria, Donizetti, Ariosto e Magenta. Ancora oggi il cinema Ariosto è gestito dalla stessa famiglia, nella figura del signor Federico Bruciamonti. Tra gli anni ’60-’70 la gestione era curata dapprima da circuito Spiaggia, che controlla anche Ambrosiano, America, Astra, Metropol, Eden e Piccolo Eden, in seguito da Ernesto Di Sarro, che cura la programmazione di altre sale milanesi: Arcobaleno, Ariston, Corallo, Corso, Ambasciatori, Plinius, Centrale, Mignon ed Excelsior.

La programmazione era discreta, a tratti anche buona, senza tuttavia eccellere. Raramente si orientava verso il cinema d’autore dedicandosi invece ai più redditizi film d’evasione e intrattenimento. Ma non mancavano neanche le proiezioni dei grandi classici del periodo.

Nel 1975 il Cinema Italia, per adattarsi alle nuove esigenze, venne ristrutturato e rimodernato: diminuì un po’ di capienza (i posti vennero ridotti a 1346), ma aumentò la comodità e la qualità visivo – sonora delle proiezioni. Venne costruito secondo i nuovi e moderni standard qualitativi e di sicurezza del periodo. Venne dotato di un grande schermo (14,6 x 6,5 m) e adottò il nome di Cinema Maestoso.

¹ da “Dizionario cinematografico di Milano”, a cura di Paolo Zenoni, Comune Agis Lombarda, Milano 1994

Il locale entrò a far parte del più ristretto numero dei cosiddetti cinema di “proseguimento prime” ovvero seconde visioni di lusso le quali, in circostanze particolari, possono affiancare una sala di prima visione nella proposta di un nuovo film o ospitare, da sole, prime proiezioni di film minori o commercialmente poco redditizi. Si trattò di un cambio di rotta che donò lustro alla nuova sala e il salto di categoria della programmazione la avvicinò a quelle dei cinema in centro città.

La gestione era dapprima condivisa dalla coppia Lodigiani-Guadagno, licenza poi rilevata dalla Italcine del solo Giuseppe Guadagno e del figlio Raffaele, che controllano anche President, Diamante, Tonale ed Eliseo. Questa gestione rimarrà fino alla chiusura della sala.

La cabina venne leggermente sopraelevata e dotata di più moderni proiettori. Il sonoro venne in seguito arricchito col sistema Dolby Digital. Alla cabina si accedeva in un primo tempo da una porta posta nelle uscite di sicurezza della galleria e in tempi più recenti da una scala indipendente sita nel cortile che dà su viale Umbria. A causa delle nuove norme per la sicurezza, le vecchie quinte in legno del palco, ormai inutilizzate, vennero isolate con una serranda metallica. Lo schermo, anziché sostituito, venne in seguito laminato e metallizzato.

Tra gli anni '70 e '80, ogni Natale, di domenica, venivano organizzate delle matinée private presentate dal conduttore Febo Conti, durante le quali si regalavano doni ai figli di dipendenti di ditte e venivano vendute enciclopedie, oltre alla proiezione di un film, in genere un cartone animato.

Dal 1986, infine, il Maestoso entrò a far parte dei cinema di prima visione, un gruppo ancora consistente di sale intorno alle quali - scomparse quasi del tutto le seconde e le terze visioni - c'erano ormai solo due categorie di cinema: quelli del circuito culturale e quelli a luci rosse.

In platea le poltrone erano identiche a quelle del cinema President, considerate da molti le più comode tra i cinema milanesi perché garantivano un'ottima visibilità da quasi ogni posizione, rendendo preferibile talvolta la sala di Corso Lodi a quelle dei cinema in centro città.

Le suddette poltrone sono state sostituite con delle nuove, mentre quelle della galleria, con il rinnovo della sala, vennero solo ricoperte. Sulla destra dell'atrio, di fianco alle vecchie porte di legno dell'accesso alla platea, leggermente sopraelevata dal livello stradale, si trovava il bar del cinema. Nell'agosto 1998 il cinema rischiò l'allagamento per l'esplosione di una tubatura della zona che inondò Piazzale Lodi e arrivò fino alle porte del cinema non causando, fortunatamente, gravi danni.

La programmazione del Maestoso confermava quella dell'Italia: film spettacolari di buona, spesso ottima fattura destinati ad un pubblico anche nazionale che preferiva non spostarsi nel centro cittadino. In quello che ormai non era più un quartiere di periferia, ma semmai l'appendice più estrema di un centro allargato, il Maestoso visse circa un ventennio di successo e buona prosperità.

4.2. DISMISSIONE E OCCUPAZIONE COME ESITO

Alla fine degli anni '90, con l'esordio dei multisala che in pochi anni acquisirono il controllo del mercato, avvenne il declino del cinema Maestoso come di tutte le “piccole” sale. Il 22 luglio 2007 la sala venne rilevata da Italcine, l'azienda proprietaria fino alla chiusura della sala, la quale, con la denuncia degli occupanti, ha dato il via libera allo sgombero inaspettato del Cinema Maestoso che, il 24 luglio, è costretto a chiudere definitivamente.

I progetti di realizzazione di un multisala e dell'annessione dei locali abbandonati del vicino ex bar Italia (trasferito di fronte) nell'aria da anni, non si sono concretizzati: vennero effettuati

sopralluoghi e trivellazioni ma la presenza di un corso d'acqua a pochi metri sotto il cinema impedì la realizzazione dei lavori. Nell'atrio era ancora visibile, come sempre sopra alla cassa, un grande manifesto 24 fogli del film che era allora di prossima programmazione: *Spider-man 3*.

Per circa sei anni, i due corpi di fabbrica (bar e cinematografo) di cui era composto l'ex cinema Maestoso sono entrati nel triste novero degli edifici milanesi abbandonati. In stato di degrado e progressiva fatiscenza, la sala è rimasta serrata, senza indicazione alcuna, nella speranza della proprietà che qualcuno ne rilevasse gli spazi. Questo fino a quando la mattina del 18 giugno 2013 circa una ventina di ragazzi di un collettivo dei centri sociali hanno occupato la struttura. L'intenzione del collettivo, ribattezzatosi Ri-Make, era quella di evitare l'ennesima speculazione edilizia mediante un recupero "creativo" dei suoi locali. Per circa un mese ogni settimana vennero proposti due o tre film in videoproiezione dalla galleria.

Lo scopo dichiarato dell'occupazione era restituire a Milano "un luogo di cultura, un luogo di incontro, confronto e socialità, ma allo stesso tempo uno spazio aperto all'immaginazione, una sala dedicata alla proiezione di sogni". Un obiettivo politico "locale", intrecciato però con questioni che locali non sono, come una crisi economica presa a pretesto per l'impovertimento sociale e culturale, declinato sia nei tagli ai fondi per cultura e ricerca, sia nella progressiva crisi di librerie e teatri. "*Ri-Make è molto più di un cinema: vogliamo farne un luogo aperto alla cittadinanza, per formulare proposte culturali e dar vita ad un'agorà politica*", commentavano gli attivisti nei giorni precedenti allo sgombero.

Malgrado la mancanza di tempo, un risultato è stato già raggiunto: aprire per un po' le porte del Maestoso. Fare in modo che i passanti diretti al centro commerciale di Viale Umbria si

fermassero incuriositi a guardare nel cortile, entrassero nella sala, si chiedessero cosa ci fosse.

L'occupazione, però, ha avuto vita breve. Il 23 luglio l'ex cinema è stato sgomberato dalla Polizia.

La struttura rimane tuttora chiusa e in disfacimento e ora il Maestoso è ufficialmente in vendita, insieme ad altri ex cinema in vendita in Italia.

Forte dei suoi 1900 metri quadri, la struttura potrebbe essere destinata a centro commerciale o, addirittura, frazionata e messa a disposizione di più attività interessate all'acquisto.

4.3. POSSIBILI SVILUPPI FUTURI: RIFORMARE MILANO

L'area del Cinema Maestoso rientra nel progetto "Ri-formare Milano - Progetti per le aree e gli edifici in stato di degrado e abbandono" - , un'iniziativa didattica e di ricerca promossa dalla Scuola di Architettura e Società del Politecnico di Milano in collaborazione con l'Assessorato all'Urbanistica, Edilizia Privata, Agricoltura del Comune di Milano e con il supporto della Fondazione Politecnico di Milano.

L'iniziativa prevede la possibilità di elaborare progetti ai fini rimettere in circolo aree ed edifici in stato di degrado e abbandono, di proprietà pubblica e privata, considerati come "vuoti urbani" all'interno del tessuto cittadino, che possono divenire occasioni di rilancio per i quartieri ove sono situati e per la città stessa.

I progetti hanno proposto diverse scale di intervento e diverse connotazioni disciplinari - progettazione architettonica e urbana, urbanistica, tecnologia, restauro e conservazione - e sono finalizzati a delineare scenari, spesso alternativi, di riutilizzo funzionale, di riconversione - anche per usi temporanei - e di adeguamento tecnologico di un patrimonio rilevante per

dimensione e per diffusione nella città. Per la sua valenza didattica, scientifica e operativa.

Le aree su cui sono stati sviluppati i progetti sono dodici e l'area del Cinema Maestoso rientra tra di esse. Considerando le aree di maggiori dimensioni, collocate nel settore est della città, vari gruppi di progettazione hanno lavorato sull'ex-macello in viale Molise e sulla caserma Rubattino. Si tratta di aree con caratteristiche, stato di degrado e ipotesi di riutilizzo funzionale molto diversi: abbandono e completa dismissione - tranne che nelle Palazzine Liberty sul viale Molise - per l'ex-macello per il quale gli esercizi progettuali hanno ipotizzato in genere la realizzazione di nuova residenza e servizi innovativi e l'ampliamento della dotazione di verde urbano; condizione di separatezza dal contesto, legata alla specifica attuale destinazione, per la caserma Rubattino, per la quale gli scenari ipotizzati hanno in genere puntato su una futura maggiore integrazione nel tessuto urbano circostante attraverso l'apertura del recinto.

Per l'insieme di aree ad est della cintura ferroviaria e della tangenziale est - via Bonfadini-Pestagalli, via Mecenate, via Monneret de Villard - i progetti hanno affrontato le problematiche legate all'impatto morfologico e sociale che accompagna tali presenze infrastrutturali, che determinano la creazione di spazi marginali che danno spesso luogo a usi informali di difficile integrazione. Ad essi sono stati contrapposti gli scenari di nuovi paesaggi urbani, dove il vuoto è parte integrante dei progetti di riqualificazione.

Il tema dei grandi vuoti in rapporto da un lato alla città compatta e, dall'altro, al territorio agricolo è stato affrontato nei progetti per l'area di Porto di mare, nell'estremo sud in continuità con il Parco Agricolo Sud Milano. Gli scenari hanno posto in evidenza molte soluzioni alternative che possono essere formulate per gli stessi

ambiti, sottolineando il ruolo non solo ideativo ma anche analitico e pedagogico del progetto architettonico e urbano.

Altri esercizi hanno riguardato complessi residenziali consolidati come il quartiere Case bianche, che necessitano di adeguamento tecnologico e distributivo per recuperare buoni standard abitativi.

Di scala diversa sono i progetti che affrontano singoli lotti da riqualificare, talvolta collegati a sistema come nel caso di corso XXII Marzo e piazza Santa Maria del Suffragio, scelti da molti gruppi come palestra per progetti residenziali e di spazio pubblico nel tessuto consolidato, a dimostrazione di come sia possibile avviare processi di valenza urbana a partire da singoli interventi di qualità. In questo gruppo rientra il caso dell'ex cinema Maestoso, per cui le esplorazioni progettuali hanno contemplato sia l'opportunità di aggiornare e integrare la funzione originaria, che possibilità trasformativa radicali, comunque attraverso una progettualità attenta ai valori architettonici e urbani dell'intorno.

Nella parte centrale della città sono stati proposti alcuni casi di valore emblematico per la relazione tra progetto contemporaneo e tessuto storico, come nel caso d'abbandono di un interno urbano in Via Lamarmora-Via Orti e come nel caso del Garage San Remo nei pressi di via Torino, uno dei tasselli mai risolti del progetto incompiuto della "racchetta", per il quale è stato proposto un ostello di nuova generazione con uno spazio multiuso a piano terra. Per quello che si definisce "dismesso d'autore" - la Torre Galfa - gli studenti hanno lavorato tenendo conto dell'importanza di mediare tra la riqualificazione funzionale e il rispetto per le testimonianze dell'architettura contemporanea, in particolare in una città come Milano dove il contemporaneo costituisce ormai ampia parte dell'identità urbana.

TEMI DI PROGETTO

5. AUTOPRODUZIONE

5.1 EVOLUZIONE STORICA

5.1.1 LA PRIMA META' DEGLI ANNI '90_NASCITA E AFFERMAZIONE

Il 2 ottobre 1935 Mussolini dichiarò guerra all'Etiopia. La Società delle Nazioni condannò immediatamente l'aggressione emanando contro l'Italia, il 18 novembre, il divieto assoluto per i paesi aderenti di concederle crediti, di importarne merci e di esportarvi prodotti utili all'industria di guerra. Le sanzioni restarono in vigore solo nove mesi, un tempo troppo breve perché potessero risultare effettivamente efficaci, ma a dispetto di ciò, "l'assedio economico" denunciato dal Duce divenne l'occasione ideale per presentare alla nazione un nuovo programma d'indipendenza economica, un piano per garantire al paese la possibilità di una politica estera indipendente. Approfittando di questi avvenimenti, infatti, Mussolini poté dichiarare, il 23 marzo 1936, "definitiva" e "irreparabile" la data del 18 novembre, sostenendo che nemmeno la fine delle sanzioni avrebbe potuto fermare l'affermarsi della "nuova fase della storia italiana", ovvero quella dell'emancipazione dalle "servitù economiche straniere"¹.

Fu proprio in questo clima, sotto la pressione autarchica imposta dal governo, che nacque e prese forma il fenomeno dell'autoproduzione italiana.

La mobilitazione morale e materiale chiesta agli italiani fu totale: i consumi civili si contrassero fin dal 1929-30 per la riduzione degli stipendi e per l'aumento dei prezzi, lotta agli sprechi e risparmio erano gli imperativi della propaganda.

L'impossibilità di reperire determinati prodotti e materie prime strategiche diede a diverse industrie del settore lo slancio necessario per mettere in commercio dei materiali sostitutivi ideati già in periodo pre-autarchico.

Questi ultimi, visto che se ne era iniziata da poco la produzione o messa a punto l'invenzione, non avevano ancora trovato, fino ad allora, un'applicazione pratica che superasse lo stadio sperimentale. L'incombente necessità di trovare delle alternative valide, però, ne permise l'affermarsi in un tempo molto breve, tanto che le riviste dei tardi anni Venti, da quelle rivolte al mondo dell'architettura e dell'oggetto, come "Domus" e "Casabella", a quelle nate per sostenerli — come "Alluminio", "Edilizia moderna", "Materie Plastiche" — iniziarono azioni documentarie sulle loro caratteristiche tecniche, stimolando applicazioni espressive di una ricerca funzionale e seriale in grado di innovare tipologie consolidate nel settore dell'edilizia come in quello del componente d'arredo.

Primo fra tutti l'alluminio, già considerato nel 1930 materiale nazionale al pari del marmo, sebbene la sua produzione fosse quantitativamente ancora ridotta e ne prevedeva un impiego solo di tipo decorativo. Nella prima età degli anni Trenta aumentò la produzione di leghe leggere (come il duralluminio e il cromalluminio), che iniziarono ad essere protagoniste di impieghi funzionali, progettati nelle forme, nel dimensionamento e nelle logiche di realizzazione seriale: erano usate ad esempio per la produzione di utensili casalinghi, imballaggi industriali, semilavorati edili, carrozzerie di mezzi di trasporto compresi i primi monopiani della Breda.

Ben più ampia era l'offerta di materiali vetrosi, usati come piani di tavoli, elementi di tamponamento di mobili, mensole. In alternativa

¹ Benito Mussolini, discorso del 23 marzo 1936 alla seconda assemblea nazionale delle Corporazioni

al legno vi era il buxus, una sorta di cellulosa ossificata prodotta dalla cartiera Giacomo Bosso in fogli applicabili su qualsiasi superficie, che ebbe la sua prima e più importante applicazione negli arredi del Palazzo per Uffici di Riccardo Gualino, progettato a Torino da Giuseppe Pagano e Gino Levi Montalcini. Altri materiali erano il plimax, un compensato rivestito da una sottile lamina metallica, utilizzabile come rivestimento del mobile; il linoleum, che grazie alla sua possibilità cromatica e decorativa era largamente impiegato in arredi e pavimenti, il suberit, il faesite, il populit e la masonite.

In ultimo le materie plastiche sintetiche e semisintetiche e la loro lenta e graduale applicazione all'oggetto quotidiano, che acquisirono sempre maggiore importanza, confermata dalla formazione della rivista "Materie plastiche", con lo scopo di trattare i problemi chimici, tecnologici e industriali e testimoniare i loro molteplici impieghi in diversi settori.

In periodo pre-autarchico, quindi, iniziò una sperimentazione di tali materiali da parte degli architetti più vicini al pensiero razionalista, che cercavano di innovare con l'oggetto il gusto e la mentalità contemporanea.

La mobilitazione verso una situazione politico-economica fu quindi abilmente sfruttata dal mondo del progetto d'arredo come strumento per conseguire un obiettivo: il consolidamento di un percorso già iniziato di coinvolgimento del ruolo del progettista nelle imprese, nella sperimentazione di nuovi materiali e nelle possibilità di standardizzazione e tipizzazione dell'oggetto. Dal 1936 le riviste registrarono arredi, allestimenti, prodotti seriali che utilizzavano i nuovi materiali ormai diventati autarchici, insistendo sulla loro meditata definizione funzionale e valorizzando le capacità dei progettisti di correlarsi alle logiche industriali. I molti concorsi di quel periodo, inoltre, videro impegnati architetti e progettisti a

cimentarsi con tipologie d'uso e materiali specifici, con le richieste di proposte realizzabili e tecnicamente razionali.

In altre parole l'autarchia, al di là dai suoi reali traguardi di autonomia economica, presentò due risultati importanti: in primo luogo fu occasione di un coinvolgimento più stretto del mondo della scienza con la ricerca applicata e con la struttura industriale; fu opportunità per il mondo del progetto di stringere una collaborazione con l'industria e piegare le sue logiche creative all'imperativo dello standard, della tipizzazione, della fattibilità. Occasioni e opportunità decisive per entrambi nel dopoguerra.

Il concetto di autoproduzione parte dalla figura di Fortunato Depero e dalla sua bottega "Casa d'Arte" a Rovereto, nata nel 1919, un laboratorio/atelier (già nominato "La Casa del Mago"), dove progettava e realizzava artigianalmente, aiutato dalla moglie Rosetta Amadori e da poche collaboratrici, quadri, arazzi mobili, giocattoli, abiti, manifesti pubblicitari e altro ancora. Un personaggio oggi al centro di una grande rivalutazione anche internazionale, per l'opera multidisciplinare e per un modo di lavorare artigianale, basato sulle proprie forze e sulle risorse disponibili intorno a se e che per questo rappresenta un modello ideale per le esperienze dei futuri artigiani e dei "maker" dei giorni nostri.

Depero sviluppò un'autonomia inventiva unica ed esauriente, che espresse specialmente in campo pubblicitario. La pubblicità gli consentì di ampliare l'ambito della visione e di rappresentare una nuova maniera di vedere il mondo: significativi, in questo senso, i disegni realizzati per la ditta Campari. L'artista creò nuovi linguaggi espressivi, anche evidenziando il carattere particolare della scritta, del titolo o dell'insegna, scoprendo l'essenzialità architettonica che compone le cose; la linea divenne parlante, un elemento formale che acquistava anche un significato simbolico. A partire dagli anni '30

venne incaricato dall'ENIT per l'esecuzione di alcuni pannelli realizzati in buxus, materiale che alla fine degli anni Trenta conobbe una stagione di successo grazie alle tarsie policrome proposte proprio da Depero. Questi pannelli sono largamente ispirati alla tradizione popolare italiana. Oggi come ieri questo artista energico ci mostra la sua straordinaria versatilità, pronto a trasformare la sua creatività declinandola in molteplici possibilità produttive.

Fortunato Depero aderì in pieno al movimento futurista: l'11 marzo 1915 firmò, con Giacomo Balla, il manifesto *“Ricostruzione futurista dell'universo”*, il programma di una radicale trasformazione del mondo che coinvolgeva il teatro, il design, la moda, la pubblicità e la progettazione dell'oggetto d'uso. Il manifesto, che portava con sé la spinta necessaria per scardinare le basi della tradizione, espresse l'esigenza di un'arte totale, capace di influenzare molti aspetti dell'esistenza dando impulso anche a una nuova promozione dell'artista attraverso l'editoria e la fotografia.

Dopo Depero si aprì idealmente un lungo periodo storico di sperimentazione, che dagli anni Trenta arrivò alla fine degli anni Sessanta. Materiali provati da tutti i grandi progettisti del tempo, capaci di declinare la lezione razionalista nell'ascolto delle possibilità produttive nazionali, da Terragni a Levi Montalcini, da Lingeri a Vietti, da Ponti ad Albini a Mollino, ma anche da figure meno note ma ugualmente significative, come Anita Pittoni e Marisa Bronzini.

Negli stessi anni del “mago” Depero, questi lavoravano nelle proprie botteghe realizzando artigianalmente abiti e oggetti tessili, arazzi, tappeti, tovaglie e altro ancora, impiegando sempre filati di produzione locale, e mostrando una propensione a un “fare all'italiana”, che divenne una regola ferrea negli anni a seguire, quando si rese necessario uniformarsi alle richieste della politica autarchica fascista.

Franco Albini e Carlo Mollino, coetanei e ambedue protagonisti del razionalismo e del modernismo, pur con diverse modalità (più astratto l'uno, più concreto l'altro) e per quanto diversi nei tratti del linguaggio, erano molto simili negli orizzonti costruttivi e strutturali. In entrambi si riconosce una ricerca di originalità espressiva e una tensione alla componente strutturale, uno lavorando sulle linee rette e l'altro sulle linee curve. Tra gli anticipatori del Design Italiano, durante gli anni '30 e '40, non coinvolti nelle commesse del regime fascista, disegnarono e proposero varie tipologie di arredi, per singoli committenti, per concorsi o per se stessi, interpretando la modalità necessariamente autarchica dell'uso sapiente e innovativo dei materiali a disposizione, come legno, metallo e vetro. Si tratta sempre di disegni ricchissimi di informazioni, di schemi costruttivi, di specifiche sui materiali, di accuratissimi dettagli. Di Mollino i mobili – tipo, presentati per il “Concorso Garzanti” del 1943: letti, cassetiere, armadi, scrivanie, sedie e poltrone, per proporre interni confortevoli ottenuti anche con singoli pezzi di arredo. Di Albini la ricerca di una nuova leggerezza: mobili in tensostruttura tra i quali la celebre libreria “Veliero”, in bilico tra stabilità effettiva e instabilità visiva.

Anche Carlo Scarpa, che lavorò a Murano per un ventennio molto intenso, ebbe la possibilità di assecondare il proprio naturale istinto alla sperimentazione materica e artigianale, in una ricerca di forme, di tessuti vitrei e di colori unica nella storia del design italiano.

Altro protagonista fu il “grande padre” di tutti, Giò Ponti, che, ascoltando le sopraggiunte richieste autarchiche, realizzò il primo palazzo Montecatini a Milano. Alla richiesta di dotare la nuova sede del Palazzo di tutti i perfezionamenti fino ad allora sperimentati l'opera dell'architetto si rivelò un autentico paradosso: come poteva infatti attuarsi la modernità in un paese che scegliendo l'autarchia sembrava voltare le spalle alla tecnica moderna, prescrivendo il

ritorno a sistemi costruttivi tradizionali e l'uso di materiali nazionali come il marmo e la pietra? L'azienda infatti, grazie a una politica imprenditoriale basata sulla produzione di materiali strategici – dalla chimica ai medicinali all'alluminio – si era guadagnata nel regime il ruolo di “antisanzionistica per eccellenza”. Il grandioso palazzo milanese divenne il suo manifesto promozionale, grazie al lavoro di Ponti, per l'utilizzo sperimentale di tecniche e materiali che lo trasformarono in una “vetrina” dei prodotti della Montecatini. Il Palazzo fu la dimostrazione fisica che l'autarchia poteva diventare stimolo e non ostacolo alla modernizzazione, come avrebbe sostenuto Pagano nel 1938 su “Casabella-Costruzioni”².

Ponti aveva sempre visto nell'innovazione la sfida per un miglioramento non solo nello standard costruttivo, ma nell'uso dei materiali oltre i dettami della logica corrente in modo da indicarne tutte le potenzialità in vista di futuri sviluppi.

5.1.1.2. UN ESEMPIO DI VECCHIA DATA: GIO' PONTI E I RIPONIBILI

“Fino a quando non scoppiò la seconda guerra mondiale il mondo mi appariva un arco di diverse gradazioni di moralità e di costume, non contrapposte, ma messe l'una a fianco dell'altra (...). Un quadro come questo non imponeva affatto delle scelte categoriche come può sembrare ora”³.

Queste sono le parole di Italo Calvino con cui viene iniziato l'articolo di Domus 20 dal titolo “La casa dentro l'armadio” a cura di Bosoni, Picchi e Strina, in quanto ritenute le più opportune per introdurre e riflettere su una delle pagine più sofferte e intense della

formazione culturale del progetto razionalista in Italia: il periodo bellico.

Gli autori dell'articolo illustrano la scoperta fortuita di un prezioso e ricco dossier di documenti (lettere, foto, disegni) relativi ad un progetto pressoché sconosciuto di mobili - tipo per l'industrializzazione disegnati da Giò Ponti per conto della Saffa, che accese una luce nuova su alcune di quelle sofferte questioni e di rimando suggerì nuovi interrogativi di grande interesse sulle tensioni progettuali di quei cupi, ma pur sempre vivi, anni di guerra. Mentre si andava alimentando il dibattito teorico sulla necessità di un coinvolgimento dell'industria nella questione delle abitazioni e la produzione di serie appariva il principale “rimedio ad ogni male sociale”, Ponti aveva individuato la Saffa come una delle industrie che concretamente potevano affrontare il problema dell'abitazione. Già la Triennale del 1940 aveva registrato la partecipazione della Saffa all'interno della Mostra Internazionale della Produzione di Serie, curata da Giuseppe Pagano, nella sezione dedicata alle applicazioni nel campo dell'edilizia e dell'architettura.

Ponti, forte dell'esperienza per la produzione in serie per la Montecatini, si rivolse alla Saffa con la determinazione di proseguire l'opera di tipizzazione di elementi della casa. Ponti scrisse alla Saffa: “Noi dobbiamo gettare le basi di cose più importanti, risolutive delle grandi questioni edilizie”. Così, dopo quasi un anno, venne sancito l'accordo Ponti-Saffa, che stabilì l'assoluta priorità di tale progetto in un momento in cui le sorti del conflitto non lasciavano più dubbi sulle condizioni in cui si sarebbe ritrovato il Paese una volta uscito dalle devastazioni della guerra. Ponti riconosceva alla Saffa il ruolo di industria che disponeva delle tecnologie e dei materiali adeguati per sviluppare un programma di tipizzazione degli elementi della casa a partire dall'arredo.

² G. Pagano, “Variazioni sull'autarchia (II)”, in “Casabella-Costruzioni”, n.130, ottobre 1938

³ Bosoni, Picchi, Strina, “La casa dentro l'armadio”, Domus n.772, giugno 1995

Va ricordato che verso la metà degli anni Venti erano state introdotte in Italia le macchine sfogliatrici del legno che introdussero una nuova tecnologia: i compensati. I nuovi materiali facevano pensare concretamente alla possibilità di avviare un processo di industrializzazione in settori fino ad allora del tutto artigianali.

Da questo contesto produttivo era nato il brevetto del Populit, un materiale autarchico ottenuto dalla lavorazione del cemento mischiato a paglia di legno, con cui venivano realizzate lastre per edilizia. Proprio le nuove tecnologie di lavorazione del legno avevano portato la Saffa ad orientare la produzione verso elementi prefabbricati per l'edilizia: capriate, volterrane, serramenti.

Il progetto dei mobili Riponibili partecipò così ad un programma più ampio di industrializzazione di elementi edilizi e Ponti, come primo approccio, affrontò il problema dell'arredamento, a ribadire la centralità della cultura "domestica" e la necessità di pensare in modo nuovo l'abitare.

La previsione di una produzione su scala industriale rendeva necessaria, insieme alla semplificazione dei sistemi costruttivi, un'opera di tipizzazione degli elementi d'arredo. Ponti aveva stabilito una serie di tipologie che contrastavano un'idea di arredamento concepito come insieme di oggetti ingombranti. La concezione del programma dei mobili Riponibili interessò un arco di tempo che andò dalla metà del 1943 alla fine del 1945, in un clima economico e sociale in continua trasformazione, dominato dagli eventi di guerra. Le cifre drammatiche della Ricostruzione diedero un nuovo significato al progetto di Ponti.

Il progetto dei Riponibili nacque con l'intento di avere dei mobili-tipo, progettati da un designer, che tutti si sarebbero potuti permettere non solo di comprare (tramite la Saffa se le cose fossero andate a buon fine), ma addirittura di costruirseli autonomamente o con l'aiuto del proprio artigiano di fiducia (figura quanto mai chiave

in quegli anni). In un periodo in cui i soldi erano pochi e bisognava partire a ricostruire la propria vita (e la propria casa) da zero, utilizzando le poche cose di cui si aveva a disposizione (in pieno stile metodologico del Bricoleur), il progetto di Ponti entrò appieno in una primordiale ottica di "Do it yourself for yourself". Il progetto non rimase però segreto, ma venne diffuso presso i potenziali utenti tramite le pagine di una rivista (Stile), che affrontò l'arduo compito di dare una possibile soluzione al problema dell'abitazione del dopoguerra.

Un esempio anomalo questo è certo, peraltro poco conosciuto, ma che mostra quanto le forze che sono alla base di un approccio autoproduttivo, autogestionale ed autoprogettuale siano complesse, sicuramente insite nell'uomo da molto tempo prima della comparsa storica dei movimenti di protesta contro la società dei consumi e, infine, difficilmente inscrivibili in confini netti e regolamentati.

5.1.2. ANNI '50-'60_IL GRANDE DESIGN ITALIANO

6.702.470 vani d'abitazione distrutti o resi inabitabili, 3.460.288 le persone che ci vivevano prima della Seconda Guerra Mondiale, rimaste senza casa: uno dei tanti regali all'Italia fatti dal Fascismo, che Ernesto Nathan Rogers documentò nel numero di febbraio 1946 della rivista "Domus", di cui divenne direttore al rientro dall'esilio. Solo tre anni dopo, nel 1949, salpò da Genova la nave passeggeri *Conte Grande*, completamente ristrutturata dopo essere stata restituita all'Italia dalla Marina americana, che durante il conflitto l'aveva conquistata e adibita al trasporto delle truppe. I nuovi arredi dei saloni, dei ristoranti e degli spazi pubblici erano in gran parte prodotti da Cassina. E' questa la possibile immagine di un'avanguardia dell'industria italiana che, a dispetto della sconfitta storica e politica, tornò ad esportare in ogni angolo del mondo

prodotti marchiati “Figli di Amedeo Cassina”. Questa rappresenta una delle tante occasioni di riscatto per l’immagine dell’Italia nel mondo dopo il secondo conflitto mondiale.

Miracoloso fu l’inaspettato sviluppo economico dell’Italia dagli anni ’50: la crescita dell’occupazione industriale si accompagnò, soprattutto dopo il 1958, a consistenti flussi di immigrazione, provenienti prevalentemente dal sud Italia.

Ma non nacque solo nel secondo dopoguerra in Italia la questione del progetto per l’industria: come descritto in precedenza, già negli anni ’30 l’invenzione e la diffusione dei nuovi materiali (vetro strutturale, alluminio, le prime resine sintetiche) e delle tecnologie di produzione, il formarsi di nuove industrie sensibili alla forma del prodotto ma anche l’influenza delle avanguardie artistiche furono alcuni fattori che modificarono la cultura e le modalità del progetto. Proprio alla vigilia del secondo conflitto mondiale, due mostre presentate nella VII Triennale di Milano del 1940 costituirono un importante riferimento per il successivo sviluppo della nozione di disegno industriale; obiettivo dell’esposizione era quello di dimostrare e diffondere il concetto di standard, presentando una serie di risultati esteticamente validi raggiunti nella produzione industriale di diversi paesi. Già Ponti per primo raggiunse con i suoi oggetti la sintesi e l’incontro tra il mondo dell’industria e del progetto, dilatando i confini tra classico e moderno.

All’inizio degli anni ’60 cominciò a manifestarsi in Italia il “boom economico”, con il passaggio da una struttura economica più arretrata, ancora essenzialmente agricola, a una più evoluta, basata su un’eccezionale espansione dell’industria che per la prima volta vide i suoi addetti superare quelli dell’agricoltura. Si registrò anche un calo complessivo di disoccupati. Negli stessi anni ammontarono gli investimenti e aumentarono i consumi privati del 50%. Si iniziò

a produrre per un vero mercato interno e i prodotti industriali cominciarono a diventare competitivi con quelli stranieri, soprattutto per qualità creativa e formale.

Dal 1958 al 1963 la produzione industriale risultò più che raddoppiata e si svilupparono le esportazioni: l’Italia esportava frigoriferi, lavatrici, automobili, macchine da scrivere, prodotti in plastica, oggetti di precisione. Lo sviluppo dei consumi interni e l’avvento della televisione produssero un profondo cambiamento della fisionomia culturale e fisica del paese.

Nel nord Italia, principalmente in Lombardia e a Milano, questi cambiamenti economici influenzarono anche il campo del design: la rivoluzione dei consumi e delle nuove tecnologie trovarono proprio nel design un laboratorio centrale di riflessione e di sperimentazione.

In quegli anni il movimento italiano dell’arte programmata, a cui partecipavano molti designer italiani come Giovanni Anceschi, Enzo Mari, Bruno Munari e Davide Boriani, sviluppò la ricerca di una progettualità seriale che cercava di costruire manufatti estetici partendo dalle tecnologie industriali. Nel 1959 l’A.D.I. (Associazione Design Italiano) presentò al Comune di Milano un progetto per la prima scuola pubblica di design a Milano. L’arte programmata venne considerata “l’ultima avanguardia” tra quelle storiche. Questa stagione di ricerche nell’arte programmata ebbe un ruolo fondamentale per il design italiano. Enzo Mari ad esempio manifestò la sua capacità di ricercare nell’arte le possibilità tecnologiche e nella tecnologia le possibilità artistiche, attuando una sintesi tra le due, come ad esempio nell’uso dei profilati metallici per i suoi primi posacenere prodotti per Danese nel 1958. Fu proprio Danese l’industria che mediò sul campo del passaggio dall’arte programmata al design: a partire dal 1957 le sue collezioni ospitarono i primi oggetti di uso quotidiano di Enzo Mari e Bruno

Munari, considerati i primi classici del design italiano. Munari realizzò sottovasi in materiali sempre differenti, lampade che diventarono da museo, oltre al celebre portacenere “Cubo”. Anche Angelo Mangiarotti inventò oggetti fluidi e asimmetrici, anticipando formalmente le libertà offerte dalle più recenti stampanti 3D. Danese ebbe un ruolo fondamentale per il design italiano, poiché propose un modello di piccola industria di grande immagine, che operava mediando arte e design, cosa che fecero anche Alchimia e Memphis negli anni successivi. Pur con i limiti reali imposti di disponibilità economiche, essa mostrò il meglio di “fare di necessità virtù”. Successivamente, dopo i primi risultati commerciali, iniziò a produrre oggetti più complessi, per i quali prevedere significativi investimenti, e contemporaneamente diede spazio al progetto dei “giochi per bambini”, ideato da Bruno Munari, che ebbe un enorme successo.

Le prime industrie di design erano pochissime e facevano parte del mondo dell’arredamento: la più evoluta allora era l’Olivetti, che, sebbene fosse più simile a un’industria di antico stampo, fece da esempio alle altre per coerenza di ricerca, progetto, immagine e comunicazione e deteneva il primato nella produzione di macchine per ufficio già dall’inizio del secolo. Gli anni Sessanta furono quelli del trionfo dell’oggetto di fabbrica rispetto ai manufatti semiartigianali, veri protagonisti dell’arredamento italiano nel decennio precedente. A partire dagli anni Sessanta infatti la produzione italiana iniziò dunque a esprimere un proprio linguaggio autonomo, decisamente più industriale e molto più legato a nuovi processi di fabbricazione seriale.

Tra il 1964 e il 1968 avvenne un profondo cambiamento nel pensiero del design: era il mercato, non la fabbrica, il nuovo centro del sistema economico, per questo l’obiettivo non erano più prodotti

anonimi basati sulla logica della produzione in serie, ma prodotti basati sulla logica dei consumi, quindi capaci di emergere sul mercato accelerato dei consumi privati, di creare concorrenza e seduzione, prodotti che privilegiassero la propria carica espressiva cercando di sfruttare il mercato per veicolare messaggi. I designer svilupparono una lettura della realtà differente rispetto a prima, basata sulla discontinuità, sulla diversificazione anziché sull’omologazione. Quindi nell’arredamento, il linguaggio dei materiali industriali non venne impiegato necessariamente per una produzione industriale. Certo non mancava di ambizioni sociali: il mobile a basso costo (come i gonfiabili di De Pas, D’Urbino e Lomazzi), la macchina da scrivere per tutti (la Valentine Olivetti di Sottsass), la radiolina e il mangiadischi portatile. In generale però i designer italiani lavorarono comunque in modo creativo, perfino inventando alcuni prodotti, per un genere particolare di impresa, che aveva come unico scopo aumentare le vendite e ampliare il mercato, più che consolidarsi in una vera e propria struttura industriale, che aveva in comune con l’industria vera e propria l’impegno alla ricerca e alla sperimentazione delle nuove tecnologie.

In questo senso, l’azienda Cassina era in una posizione di rilievo. Alla fine degli anni Sessanta l’azienda, divenuta Cassina – Busnelli, assunse un carattere provocatorio e di innovazione e, come essa, anche le altre industrie del design italiano si affermarono producendo una copiosa massa di oggetti pop che vennero venduti in tutto il mondo e vennero ospitati in ogni museo di design. Per la varietà delle tipologie, la complessità dei processi di progettazione e fabbricazione ma soprattutto per la sostanziale innovazione, con questi oggetti la produzione italiana iniziò ad esprimere una vera e propria immagine riconoscibile internazionalmente. In questa fase di grande espansione del mercato, l’idea che l’oggetto di serie potesse divenire anche un’autentica “icona” culturale, ovvero

esprimere attraverso una forma innovativa l'intero spirito di un'epoca, non era legata tanto al formalismo del disegno (come nella fase precedente), quanto piuttosto alle qualità espressive dei materiali e della tecnologia di produzione. A questo proposito, si ricordano alcuni esempi come la serie UP di Gaetano Pesce per Cassina-Busnelli e la poltrona Sacco di Zanotta, dei veri e propri "case studies" rappresentanti la coppia designer-azienda, cioè come un'azienda di design negli anni Sessanta potesse emergere grazie ad un solo prodotto altamente innovativo, per tecnica e forma.

Tra il 1945 e il 1963 gran parte dei prodotti di arredo venivano realizzati in tubi di ferro, legno, imbottiture tradizionali, materiali propri a un lavoro artigianale. Ma con la crescita e lo stabilizzarsi delle imprese sui mercati di esportazione, si cominciarono ad applicare tecnologie costruttive che garantissero maggior serialità e soprattutto maggiore rapidità produttiva. Le plastiche (in tutte le loro varianti) divennero così il materiale di riferimento per gran parte del design italiano, per i vantaggi che offrivano dal punto di vista tecnico, ma anche per il forte carattere innovativo che trasmettevano: materiali nuovi per oggetti nuovi, materiali artificiali per l'uomo moderno, erano portatrici di un'idea di libertà e di democrazia. Nel 1961 Marco Zanuso e Richard Sapper cominciarono a studiare un sistema di sedie multiuso in plastica per le scuole infantili, prodotto da Kartell nel 1967. Si trattava di un sistema di elementi leggeri, con cui costruire piramidi, giochi, ripiani colorati: la plastica venne così interpretata come il materiale ottimale per scopi didattici e giocosi. L'industria Kartell negli anni Sessanta riuscì ad entrare nel vero mercato di massa. Si distinse per la produzione industriale con materiali plastici diversi, grazie alla scoperta da parte del fondatore Giulio Castelli del polipropilene isotattico, considerato nell'immaginario del periodo la prima "plastica infrangibile", e per essere stato uno dei primi marchi

industriali ampiamente promossi attraverso la pubblicità televisiva. L'idea iniziale era di creare un'alternativa al vetro, sia negli oggetti di uso domestico sia nelle attrezzature da laboratorio.

La modernità era diventata sinonimo di impilabilità, componibilità, flessibilità, lavabilità, trasformabilità: tutte qualità e caratteristiche che la plastica poteva garantire universalmente. Si affermarono nuove tipologie di arredo, come la parete attrezzata, le sedie impilabili, i prodotti assemblabili e quelli trasformabili. Le pareti attrezzate rappresentavano il superamento dell'idea tradizionale di arredo, con un sistema integrato di contenitori lineari e neutri, destinati non solo a sostituire i vecchi armadi, ma anche a divenire elementi architettonici di divisione degli spazi interni, nuovo risultato di un'integrazione tra design e architettura. Il fascino di questi prodotti consisteva anche nel loro valore simbolico: questi infatti riunivano in sé tutte le caratteristiche della ricerca di un prodotto definitivo, destinato a mercati omogenei e adatto a qualsiasi genere di ambiente, quasi anacronistici. Rappresentavano l'idea dell'oggetto-strumento, monomaterico e monocromatico: il prodotto ideale per una società di consumatori omogenei. La libreria componibile di Enzo Mari per Gavina, del 1969, bianca e pulita, può in questo senso essere considerata quasi l'esempio di questa visione del mondo.

A tal riguardo, Driade fu una delle aziende più singolari nella storia del design italiano, non solo per le colte personalità dei fondatori (gli architetti fratelli Astori), ma anche per la straordinaria quantità e qualità di oggetti da essa prodotti in ogni area dell'arredamento, "Dal cucchiaino alla cucina". Driade 1 fu il primo sistema di arredo componibile disegnato da Antonia Astori, che impiegava diversi materiali (dal perspex dei contenitori al poliuretano per le imbottiture dei divani), in forme basate sulla geometria di base del quadrato, del cerchio e del rettangolo, componibili per semplice accostamento. Il prodotto che ebbe maggior successo fu Oikos:

generato da uno studio molto approfondito sulla modularità e la produzione di serie, si trattava di un sistema basato su un abaco ricchissimo di pannelli, che per materiale base avevano sempre il legno, trattato con diverse finiture di qualità. Si distinse per l'eccellenza del trattamento formale ed estetico e per la versatilità di impiego, destinato a tutti gli ambienti dell'abitare, dal soggiorno alla zona letto.

Oltre ai singoli arredi, apparirono già dal 1963 anche i primi mobili multiuso che aprirono il tema dell'abitare compatto, basata sull'integrazione di più funzioni in volumi specializzati, come ad esempio la Mini-cucina su ruote di Joe Colombo per Boffi. Il tema risaliva al Movimento moderno e alle avanguardie (dall'existenz-minimum alla machine à habiter di Le Corbusier), ma ebbe un grande rilancio negli anni Sessanta con le nuove scoperte spaziali e l'arrivo sulla Luna nel luglio 1969. Venne proposto anche come tema centrale della mostra sul design italiano al M.O.M.A. di New York del 1972.

Accanto allo sviluppo delle grandi industrie di design, pronte a presentare ad un pubblico desideroso di rinnovamento prodotti e tipologie originali, continuò comunque imperterrita la tradizione tipica italiana del "fare da sé e del fare con poco". Nel secondo dopoguerra, quando il paese distrutto ripartì dopo la Liberazione e con energia costruì le basi del boom economico, vi furono anche figure si cimentarono con le "cose a portata di mano" e con materiali poveri che non necessitavano di molti investimenti ma solo di tanta creatività, così che piccole realtà produttive si affiancarono all'industria vera e propria che si stava consolidando. Un ristretto numero di progettisti, spinti da motivazioni personali e da quel clima di sperimentazione contagiosa, andò incontro al boom economico sfruttando il preesistente e diffuso tessuto produttivo artigianale, producendo in autonomia oggetti di piccola serie,

quando non unici, generalmente a bassissimo contenuto tecnologico o ad altissimo gradiente costruttivo (ma tradizionale), rivolgendosi a una committenza borghese e illuminata.

Fu la ceramica, allora, a diventare uno dei campi di ricerca più indagati, con molti casi eccellenti. Fausto Melotti che in quegli anni viveva sostanzialmente facendo piatti e vasi, Ettore Sottsass che, da giovane privo di mezzi, non aveva grandi occasioni professionali ma si inventava i modi di esprimere se stesso e la propria visione sul mondo, così come Roberto Mango. Ma anche alcune donne d'eccezione hanno svolto un lavoro importante con questo materiale da sempre molto legato alla tradizione italiana, prima fra tutti Antonia Ciampi, poi Mariada Boschi Di Stefano e Rosanna Bianchi Piccoli.

Ma anche un altro materiale altrettanto povero, il vimini, venne ampiamente utilizzato da alcuni grandi architetti come Franco Albini, Vittoriano Viganò, Vittorio Gregotti, Marco Zanuso, Umberto Riva, i quali sfruttavano la maestria di alcuni artigiani brianzoli molto disponibili a sperimentare e rinnovare un ambito produttivo storicamente poco "progettato" (allora la manodopera costava molto poco). Con questo materiale si sviluppò una tradizione che ha prodotto le più svariate tipologie di oggetti. Nell'immediato secondo dopoguerra nel decennio '50-'60, alcuni designer italiani ne hanno fortemente ripreso la tradizione insieme ad altri materiali simili come il giunco, il bambù e il rattan, proponendo oggetti d'arredo emblematici per l'uso delle tecniche e per i risultati formali, rinnovando tradizioni produttive localizzate ed esaltandone le qualità e potenzialità progettuali. Nel 1951 Franco Albini e Gino Colombini disegnarono la "Margherita", poltrona dal volume leggero ed elastico dato dall'intreccio a forma di otto canne di giunco, intorno a degli anelli più spessi che tracciano le strutture trasversali. Nello stesso anno, Vittoriano Viganò disegnò un set da terrazzo composto da una seduta con struttura in tondino metallico,

un poggiapiedi, un piccolo piano di servizio e un parasole, tutti intrecciati in midollino, perfettamente adatta ad un ambiente esterno.

Ettore Sottsass nel 1955 iniziò a sperimentare l'arte di modellamento della creta come designer alla manifattura Ceramica Bitossi di Montelupo Fiorentino, tradizione produttiva presente sul territorio fin dall'epoca rinascimentale. Disegnò sostanzialmente vasi, piatti, barattoli e scatole. Gli oggetti erano caratterizzati principalmente dall'uso del colore e dalla sperimentazione di svariate forme che, seppur variabili, conferivano un'idea di astrazione di immobilità nel tempo. Il rapporto di Ettore Sottsass con la ceramica è stato un rapporto sostenuto da una predilezione fisica fortissima, da una congenialità profonda e insostituibile: le sue affinità con la ceramica manifestarono i segni di una passione non trasferibile. Non a caso ha prodotto ad oggi più di seicento pezzi, senza contare le migliaia di schizzi e studi. Ettore Sottsass agli inizi degli anni '60 cominciò a lavorare all'Olivetti. Come primi oggetti disegnò per Olivetti il primo grande computer elettronico Elea 9003 e la macchina da scrivere Tecne 3. In seguito aprì uno studio di design a Milano, amministrato dalla Olivetti ma con collaboratori internazionali, facendone uno dei centri internazionali di ricerca sul design più interessanti e innovativi. Tra gli oggetti progettati si possono ricordare le calcolatrici Summa-19 (1970), le macchine da scrivere Praxis 48 (1964) e Valentine e il sistema per ufficio Synthesis (1973).

Antonia Campi rappresentò una delle più interessanti espressioni della ceramica industriale del dopoguerra. Realizzò oggetti vividi, fluidi, asimmetrici, zoomorfici, dai volumi "svuotati" e a contrasto (smalto lucido/satinato e bicromatismo acceso), in netta rottura con l'estetica delle linee chiare del precedente modernismo anni '30 e '40 visto in precedenza, che contribuirono alla definizione del gusto di un'epoca, il cosiddetto "stile" anni '50.

Fausto Melotti dagli anni Trenta agli anni Sessanta produsse intensamente manufatti di uso quotidiano, piccole sculture domestiche come vasi, ciotole, cornici, tazzine da caffè, campanelli, perfino piastrelle ed elementi decorativi creati per la grande committenza borghese a Milano, tra cui i decori ceramici per Villa Planchart di Gio Ponti. Tutti manufatti si straordinaria perizia artigianale, con le riconoscibili peculiarità della sfoglia d'argilla e della sperimentazione virtuosistica del colore, lavorato con colature, sovrapposizioni e trasparenze.

A Milano Marieda Di Stefano condivise col marito Antonio Boschi una ricerca sulle avanguardie artistiche del proprio tempo, passione che confluì nella propria esperienza artistica. Interessata alla materia e al colore, scelse la ceramica come campo d'espressione che l'accompagnò tutta la vita. Nel 1961 aprì una propria scuola di ceramica all'interno della propria palazzina, progettata da Piero Portaluppi, dove realizzò personalmente i propri oggetti, vasi, piatti e soprattutto forme antropomorfe femminili di grande o piccola scala. Oggi la casa Boschi – Di Stefano è una casa-museo aperta al pubblico che rientra nel circuito delle quattro case-museo di Milano.

5.1.2.2. RADICAL DESIGN

“La radicalità della nuova architettura italiana (...) consisteva, quale fondamentale elemento di novità, in una forte e articolata carica ideologica che si proponeva di rifondare la disciplina anche culturalmente oltre che negli aspetti metodologici, così che le nuove figurazioni linguistiche, come per esempio la pop art, assunte come modelli per una nuova creatività, venivano usate, al di là della sola componente ironica (...) al fine di denunciare proprio i meccanismi di mercato della società di massa. Le formulazioni sperimentali, generate dalla frustrazione provocata dall'arretratezza concettuale delle idee d'architettura che si trasmettevano in ambito accademico

(...) si esprimono e si concretizzano nelle risposte dell'anti-design (...) in cui in chiave di metafora l'utopia è strumento sia critico che didattico: ogni nuova proposta dei radicali italiani di quegli anni, più che forme nuove ricercava nuovi usi, nuove maniere di intendere e di vivere la casa e la città, attraverso strumenti e linguaggi progettuali che non ponevano alcun limite alla propria possibilità di espressione ma anzi ricercavano un continuo sconfinamento in altri ambiti artistici”⁴.

Già dal 1966 nel design si formarono in varie città d'Italia (Firenze, Torino, Milano, Napoli) dei gruppi di architetti che operarono una sorta di “pop design”; in particolare a Firenze emersero il Superstudio, gli Ufo e gli Archizoom Associati, che stavano formando una ricerca di avanguardia che venne denominata Radical Design. Questi operarono linee di ricerca mosse da una sensibilità che nasceva fuori di contesti tradizionali della disciplina e più vicina ai fronti dell'arte, della nuova musica, della moda, cercando di introdurre in maniera critica il design nella civiltà dei mercati di massa. Il movimento radicale si pose come un passaggio che vedeva la fine del contesto nel quale avevano operato le avanguardie storiche e l'aprirsi di un'epoca nella quale era l'intera società ad adottare una logica di avanguardia, negando definitivamente ogni norma, ogni radice e vivendo di scandali e tecnologie avanzate. Così il movimento rifiutò qualsiasi unità, qualsiasi codice o regola metodologica, al fine di liberare l'energia creativa. L'industria dell'arredamento fu subito pronta a porsi in relazione con questi gruppi: ad esempio la Poltronova mise in produzione nel 1967 la Superonda, il divano componibile Safari e la sedia elastica Mies degli Archizoom e soprattutto le ceramiche di Ettore Sottsass, la Cassina produsse gli oggetti di Gaetano Pesce come le

rivoluzionarie sedute Up e finanziò gli Archizoom per una ricerca sulle sedute per aeroporti. Il Radical Design diede avvio a quel periodo di sperimentazione a 360°, totalmente libero e slegato dalle rigide logiche industriali che con gli anni portò alla comparsa della filosofia del “Do it yourself”.

Il vantaggio di farsi le cose da soli era proprio la possibilità di non avere restrizioni di alcun tipo che ponessero un freno alla libera espressione creativa del singolo. Nel design industriale autoprodursi voleva dire progettare senza le richieste di un'azienda ed al di fuori delle ristrette ed obbligate regole della produzione di serie. Autoprodursi dava la possibilità al giovane di dare libero sfogo alle sue visioni, di andare a ricercare soluzioni formali, funzionali e di linguaggio in ambiti di grande interesse personale, ma che magari non erano stati ancora ritenuti interessanti per il mondo della progettazione ufficiale.

Questo approccio così libero, senza schemi, a volte ironico, altre volte utopistico ed altre ancora concretamente innovativo, prettamente tipico della freschezza e della volontà di rischiare dei giovani, fondò le sue radici sul fondamentale contributo del radical design italiano degli anni '60 e '70. Questo, andando a rompere con il passato, cambiò le regole della progettazione in maniera totale, semplicemente partendo dal presupposto che non ci dovessero essere regole o stili giusti da seguire alla lettera.

In un panorama internazionale di esperienze pressoché contemporanee, il mobile diventò un luogo di sperimentazione che raccolse in perfetta sintesi pensiero e linguaggio. Tutti i Radicali scoprirono infatti nuovi ruoli e implicite potenzialità progettuali nel design attraverso Sottsass e ciò che egli comunicava con gli oggetti, gli interni, le esposizioni di vetri e di ceramiche. Ettore Sottsass infatti aveva segnalato, fin dai primi progetti elaborati nello studio

⁴ Gianni Pettea, “*Radical Design*”, M&M Maschietto editore, 2004, p.17

del padre, una dinamicità che quasi contraddiceva le geometrie purissime del Razionalismo Italiano, di cui il padre fu esponente rigoroso.

Il campo del design, rispetto all'architettura, era stato scelto proprio per la possibilità che conferiva di realizzare dei prototipi in maniera quasi diretta ed immediatamente successiva alla fase di progetto e quindi per le sue enormi potenzialità autoproduttive. In quegli anni c'era bisogno di comunicare, di cambiare, senza infinite attese. L'industria non era ancora pronta a questi nuovi linguaggi, ma i Radicali non avevano bisogno dell'industria. Molti dei loro progetti sono per l'appunto dei prototipi utopici, con un'enorme carica comunicativa e portatori di nuovi modi di vivere ed abitare, poco importa se non sarebbero mai divenuti prodotti industriali.

Tra i protagonisti di questo periodo di creatività emerse Archizoom, fondato a Firenze nel 1966 da Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello e Massimo Morozzi. I prototipi di mobili esposti durante Superarchitettura denunciarono una forte influenza dell'iconografia del pop inglese, nel 1968 invece parteciparono alla XIV Triennale con il progetto "Centro di cospirazione eclettica", mentre nel '72 alla mostra "Italy: the new domestic landscape" al MoMA di New York. Parallelamente al lavoro sperimentale nel campo del design, gli Archizoom condussero una ricerca sulla città, l'ambiente e la cultura di massa che culminò nel grande progetto della No-stop city, ovvero un modello di urbanizzazione globale che era la rappresentazione simbolica della condizione di degrado della metropoli moderna, in cui il design diveniva strumento progettuale fondamentale per modificare la qualità della vita e del territorio.

Sempre a Firenze nel '67 venne fondato Superstudio da Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Roberto Magris, Piero Frassinelli, e Alessandro Magris. Il gruppo, attivo fino al 1978, svolse attività di ricerca teorica sulla progettazione e lavorò nel campo dell'architettura con allestimenti e costruzioni, ed in quello

del design con oggetti e mobili, mentre tra il 1971 e il 1973 produsse filmati divulgativi e progetti utopici alla ricerca di una rifondazione filosofica e antropologica dell'architettura.

Il gruppo UFO fu fondato nel 1967 da Lapo Binazzi, Riccardo Foresi, Titti Maschietto, Carlo Bachi e Patrizia Cammeo all'interno della Facoltà di Architettura di Firenze. Gli UFO, sodalizio storico della sperimentazione radical italiana, con i loro "eventi di disturbo dei miti e dei riti socio-urbani architettonici" del 1968, intendevano operare una spettacolarizzazione dell'architettura nel tentativo di trasformarla in evento, in azione di guerriglia urbana e ambientale. Parallelamente all'attività progettuale condotta con linguaggi del tutto estranei ai canoni della consueta comunicazione d'architettura, nel campo dell'arredamento e del design gli UFO proposero oggetti e ambienti il cui linguaggio pop rivelava un'evidente ironia nei confronti dell'immagine del design convenzionale. Nei loro arredamenti, scenografia, allestimento effimero e arredo finivano per identificarsi attraverso l'uso di materiali quali la cartapesta, il poliuretano, i gonfiabili. Attivi anche nel campo del design, considerato come fenomeno di pura comunicazione, la loro ricerca si incentrò sul tentativo di far coincidere l'esperienza artistica con la sperimentazione: tra i loro oggetti più noti le lampade Paramount, MGM e Dollaro.

5.1.3. ANNI '70_LA CRISI PETROLIFERA

Nel 1971 si interruppe il sistema di Bretton Woods per il cambio stabile del dollaro; il 6 ottobre 1973 scoppiò la guerra del Kippur: Egitto, Siria, Giordania e Iraq aggredirono di sorpresa Israele che, dopo una prima grave difficoltà, reagì prontamente e in tre settimane vinse su tutti i fronti. Il 17 ottobre 1973 l'Opec si rifiutò di spedire petrolio alle nazioni occidentali, tra cui l'Italia, che

avevano sostenuto Israele nella guerra del Kippur. Questo rifiuto provocò un incremento del 70% del prezzo del petrolio, che durò per cinque mesi fino al marzo 1974. Il 23 novembre 1973 in Italia il governo presieduto da Mariano Rumor varò un piano nazionale di “austerità economica” per il risparmio energetico che prevede cambiamenti immediati: il divieto di circolare in auto la domenica, la fine anticipata dei programmi televisivi, la riduzione dell’illuminazione stradale e commerciale. Nel 1974 si registrò in Italia il massimo livello di inflazione dalla fine della guerra e nel 1977 tutte le grandi imprese pubbliche e private chiusero i propri conti in rosso e si innescò un grave momento di stagnazione. Su un altro piano si registrò lentamente uno sviluppo delle piccole e medie imprese, che nel 1978 portarono inaspettatamente in pareggio la bilancia commerciale italiana dei conti con l’estero.

Il piano di austerità innescato dall’aumento esponenziale del costo del petrolio ebbe molte ripercussioni e causò profondi cambiamenti rispetto al periodo precedente. Era il periodo delle grandi contestazioni, dei movimenti studenteschi, delle rivoluzioni, che continuarono a generare cambiamenti e spostamenti di punti di vista consolidati, riformulazioni di posizioni precedentemente acquisite. Nacque un nuovo modo di pensare, basato sulla liberazione culturale e comportamentale, sulla condivisione politica ed etica, su una società fatta di “noi” e molto meno di “io”. La parola d’ordine divenne proprio “partecipazione”, concetto che prevedeva il coinvolgimento l’un altro, degli utenti, delle maestranze, degli amici, del pubblico.

Nel campo del design, suddetti cambiamenti portarono ad un’altra strada, alternativa a quella dell’industria del design” che caratterizzò la fase del boom economico. Si evidenziò la ricerca per superare ormai l’insostenibile costo della produzione monomaterica in materiale plastico, materiale strettamente legato al prezzo del

petrolio, con la proposta di nuovi sistemi integrati plurimaterici o anche della tecnologia “povera” di recupero.

Il design italiano diede in questo frangente diverse risposte, mostrando una pluralità di pensieri e progettualità molto originali, stimolanti e innovative rispetto alle questioni aperte dalla grave crisi economica. In questo periodo storico il modo di operare tipico italiano, spesso individualistico, sperimentale e frammentato, più artigianale che industriale, poco strutturato e programmato, ma comunque aggiornato dal punto di vista tecnologico, si inserì nel contesto propriamente detto postindustriale e postmoderno. A questo contribuì un certo modo “debole” di fare impresa in Italia, per lo più di piccole dimensioni, ma proprio per questo molto flessibile e pronta a inserirsi entro i distretti produttivi che in breve tempo divennero delle vere e proprie piattaforme industriali in alcuni settori produttivi: nel campo della moda, nel mondo dell’arredo, nella famiglia degli elettrodomestici, nella produzione della meccanica di precisione, in particolare delle macchine utensili. Un importante avvenimento che mise in luce la poliedricità e la capacità di rinnovamento del design italiano e per certi aspetti anticipò i problemi degli anni a venire fu la celebre mostra “Italy: the new domestic landscape – Achievements and problems of Italian Design”, tenutasi al MoMA di New York nel 1972, anno compreso tra le due citate date della crisi economica. La mostra presentò lo stato della cultura del design italiano in una fase di grande trasformazione, interpretata dal curatore Emilio Ambasz per tre distinti approcci: conformista, riformista e rivoluzionario.

Da queste considerazioni presero avvio le più importanti ricerche degli anni Settanta rispetto alle questioni aperte della crisi economica, in termini di diversificazione del prodotto: si pensi al tema “partecipativo” dell’autoprogettazione di Enzo Mari, termine proprio e complesso che si differenzia da autocostruzione o dall’autoproduzione dei giorni nostri. Enzo Mari, in questo

momento storico, voleva indagare meglio le ragioni di un progetto per averne una maggiore consapevolezza. Voleva coinvolgere la gente comune, le persone che non sapevano minimamente cosa fosse il design, ma che avevano realmente bisogno di un tavolo, di una sedia, di un letto o di un armadio. Voleva che chiunque potesse capire, facendolo, cosa vuol dire progettare un oggetto d'arredo, quali difficoltà, quali tecniche, quali materiali, quali tempi, quali costi potesse comportare. Così, prendendo un catalogo messo a disposizione dall'autore, ognuno poteva realizzare un oggetto, usando il materiale più comune e povero, come tavole di legno grezzo, e la tecnica di assemblaggio più semplice, come chiodi e martello. Tanti erano i modelli proposti, rappresentati con tutti i disegni tecnici necessari, ma l'invito era anche a provare autonomamente, secondo la propria sensibilità e necessità, a progettare prima e a costruire poi il proprio oggetto d'arredo, inviando infine all'autore stesso una foto della propria realizzazione.

Ettore Sottsass decise di fare il “disertore”. Decise di abbandonare studio, tecnografo, professione, committenti, e un certo modo di fare l'architetto, sentendo l'esigenza di un rinnovamento. Mise in atto un “progetto di fuga” e, per alcuni anni, appena ne aveva l'occasione, partiva per viaggi durante i quali faceva piccole costruzioni con materiali più poveri, con rami, cartoni, corde o oggetti trovati, per ritornare alle forme primarie dell'abitare. Erano gli anni della crisi materiale, e Sottsass rispose attraverso un'esperienza diretta, immersiva e radicale che, dopo averla vissuta e raccolta in moltissimi disegni e fotografie, chiamò “Metafore”.

Tra il 1972 e il 1975 Gaetano Pesce diede vita, insieme a Cesare Cassina, Alessandro Mendini e Francesco Binfarè, a “Bracciodiferro”, laboratorio sperimentale nato dal Centro di Ricerca e Sviluppo di Cassina, in cui con estrema libertà ed intelligenza critica vennero progettati oggetti particolari: come una

seduta senza struttura, fatta di un tessuto modellato sulla forma del corpo, reso rigido tramite un rivestimento di resina. In quegli anni di design radicale, questo era il modo di agire: usare materiali grezzi, sperimentare nuove materie, inventare nuove tipologie, lavorare sui significati dei gesti e dei comportamenti. Tutto era basato sull'esperienza fisica e sensoriale.

Nei primi anni Settanta Riccardo Dalisi, giovane docente alla Facoltà di Architettura di Napoli, venne coinvolto nel progetto di un asilo per i bambini al Rione Traiano, un quartiere privo di servizi. E così cominciò una serie di esperienze, progettando e costruendo con i suoi stessi studenti, ma soprattutto con i bambini del rione, effettuando una sorta di “didattica spontanea”, lavorando sulla libera creatività collettiva, superando tramite il “fare” il divario tra alta e bassa cultura e incentrando tutto sulla partecipazione collettiva. Si produssero strutture e oggetti elementari, realizzati con materiali semplici, di scarto, riutilizzati e ricomposti in altro modo rispetto alle logiche costruttive e alle formali tradizioni, teorizzando una “tecnologia povera” in una ricerca confluita nel libro “Architettura d'animazione” (1975).

Sotto il nome “Interventi urbani” si raggruppano innumerevoli esperienze che Ugo La Pietra fece in prima persona, tra gli anni Sessanta e Settanta, andando a indagare le città, i loro spazi più nascosti o palesi, i più centrali o periferici, osservando come i cittadini usano o sentono il territorio e lo spazio pubblico. Vi sono interventi di recupero e reinvenzione, che si basano sull'analisi delle tracce e dei percorsi della periferia urbana; vi sono anche osservazioni di una serie di postazioni ed attrezzature urbane esistenti e (dis)funzionanti, riprogettate stravolgendo la loro destinazione, da strutture di servizio per uno spazio cittadino a strutture al servizio di uno spazio più domestico anche se pubblico. Importante anche il ruolo dell'Avanguardia Radicale italiana, che, in tempi di crisi sociale, politica, culturale ma anche energetica,

rispose costituendo un fronte unitario in cui confluire un patrimonio comune. Dopo le esperienze della scuola fiorentina si poté assistere alla migrazione di occasioni espositive e di iniziative verso l'area milanese, destinata ancora una volta a diventare il luogo del design italiano, con la sede della Triennale e la maggior concentrazione di periodici di arte e architettura.

Consapevoli dell'urgenza di misurarsi su temi e aspetti generali, Archizoom Associati, Remo Buti, Riccardo Dalisi, Ugo La Pietra, 9999, Gaetano Pesce, Gianni Pettena, Rassegna, Ettore Sottsass, Superstudio, U.F.O. e Ziggurat, riuniti il 12 gennaio 1973 presso la redazione milanese di "Casabella" allora diretta da Alessandro Mendini, costituirono la "Global Tools". Si trattava di un sistema di laboratori per la propagazione dell'uso di materie, tecniche naturali e relativi comportamenti in rapporto con alcuni rappresentanti dell'Arte Povera e Concettuale come Germano Celant, Luciano Fabro, Giuseppe Chiari, Franco Vaccari e Davide Mosconi, nonché con le avanguardie più avanzate in Europa e Nord America.

Creatività, tipologia didattica, abolizione del lavoro, discontinuità, tecnica povera, artigianato, vincoli del corpo, autoterapia, comunicazione spontanea, de-intellettualizzazione, antropologia, anti-retorica del progetto furono alcune delle principali riflessioni avanzate dai primi gruppi di ricerca "Global Tools", alla base il passaggio da oggetto a comportamento e infine a strumento globale pre-ecologico. Trasformati in veri e propri corsi con classi, i seminari della "Global Tools" intesero prefigurare una sperimentazione che costituisse un laboratorio avanzato dall'approccio estremamente critico ed esistenziale. Con questa scuola-laboratorio si cercava in definitiva di non disperdere le diverse esperienze ma piuttosto di organizzarle, non tanto per dare sistematicità alle attività sperimentali quanto per avviarle su percorsi diversi affrontando tematiche imposte dai mutamenti della società, in particolare quella della creatività di massa. Ma nel 1976,

in seguito a dissensi e a divergenze interne, la "Global Tools" si era già divisa, a fronte di una nuova epoca in cui l'avanguardia non sarebbe stata più di minoranza ma un fenomeno di massa, ponendo le basi di un design concettuale, basato sull'autonomia e sull'autosufficienza.

A seguito del fallimento di Global Tools nel 1976 nacque a Milano Alchimia, progettazione d'immagini per il XX secolo, con l'intento di individuare una diversa metodologia di progettazione e di definire concettualmente un design in cui gli oggetti o le installazioni fossero soprattutto portatori di stimolazioni visive ma anche pensati come prototipi destinati a una produzione che, se pur sperimentale, proponesse esempi di nuove maniere di praticare il design e nuove idee sui materiali, sul colore, sulle citazioni stilistiche e i riferimenti ideologici.

Fu un vero e proprio laboratorio artigiano di ricerca, in cui si applicò al design e alla realizzazione degli oggetti quella nuova e più ampia sensibilità, introdotta dalla sperimentazione radicale, che ne autorizzava, e anzi ne privilegiava, la fruizione estetica e culturale rispetto a quella funzionale. Nel 1978 Alchimia presentò la prima collezione di mobili, seguita nel 1979 dalla collezione "Bau.Haus uno" e nel 1980 dalla "Bau.haus due" che vide la collaborazione dei più importanti esponenti del design degli anni del radicale, come Sottsass, Branzi, Mendini, UFO, Dalisi, Raggi, oltre a De Lucchi, Paola Navone e Daniela Puppa, e altri esponenti della seconda generazione. Quando nel 1981 Ettore Sottsass lasciò il gruppo per fondare Memphis, Alessandro Mendini assunse un ruolo cruciale soprattutto con la messa a punto dell'idea secondo cui il design portato avanti da Alchimia dovesse proporre un nuovo modo concreto per realizzare gli oggetti. In questo modo il prototipo e la piccola serie, con le loro qualità artigianali, diventarono una conferma del valore sperimentale del progetto e non una sua premessa teorica.

Memphis nacque negli anni '80-'81 da parte di un gruppo di architetti e designers milanesi come necessità urgente di reinventarsi un modo di fare design, come voglia di progettare altri spazi, di prevedere altri ambienti, di immaginare altre vite. I designers avevano bisogno di un produttore di mobili e oggetti che si curasse di realizzare non solo prototipi sperimentali ma pezzi finiti da proporre come alternativa alla produzione. Sandro Guerriero (fondatore e finanziatore del gruppo di progettisti) fu sempre interessato produrre per le mostre, promuovere l'operazione culturale. Mentre Alchimia non si era mai preoccupata o non era mai riuscita a mettere in piedi una parvenza di organizzazione commerciale, i mobili dei designers di Memphis erano pensati per essere venduti nei negozi, posti nelle case, per essere usati tutti i giorni, non come pezzi nati per il collezionismo d'arte.

Non si può parlare certo di una vera autoproduzione, ma lo spirito comunitario e l'energia dei giovani di Memphis non ebbe precedenti ed è facilmente paragonabile con tutte quelle realtà al di fuori del design in cui l'autoproduzione diventa non solo una necessità obbligata, ma anche una scelta fortemente sentita da chi la pratica e con alla base dei fondamenti etici saldi e chiari.

Una delle più importanti innovazioni di Memphis riguardò l'uso del laminato plastico, soprattutto quello decorato, nel disegno del mobile. L'uso di un materiale diverso non voleva dire soltanto nuove possibilità strutturali ma soprattutto nuove possibilità semantiche e metaforiche, altri spessori comunicativi, altro linguaggio e anche cambio di direzione, allargamento di prospettive, appropriazione di nuovi valori e rinnovamento. Nel caso di Memphis e del laminato plastico, il rinnovamento si originò da un cambio di contesto culturale, grazie all'introduzione di una novità assoluta: quella della superficie decorata con patterns proposti dagli stessi designers.

Il laminato plastico, considerato ancora oggi metafora di volgarità, povertà e cattivo gusto, fino ad allora non era mai comparso nei luoghi pubblici o nelle stanze di rappresentanza delle case. Memphis ha ribaltato la situazione: ha studiato il materiale e ne ha curato le potenzialità, lo ha decorato, lo ha introdotto nei salotti delle case, valorizzando le sue qualità, come la durezza, il suo aspetto artificiale, l'uniformità della superficie senza texture, l'astrazione.

L'introduzione del laminato plastico, oltre a costituire di per sé elemento di rottura nel disegno del mobile, ha dato il via a una serie di ripensamenti, revisioni e ricerche sul tema dei materiali, sulle loro qualità, sulla loro possibile combinazione e accostamento, sulla loro carica semantica e culturale. In seguito a questa revisione, i materiali hanno cominciato ad essere letti, scelti e utilizzati non solo come strumenti o supporti, per quanto importanti, del disegno, ma come protagonisti attivi, come veicoli privilegiati di comunicazione sensoriale.

Oltre al laminato plastico decorato e non, il catalogo Memphis dei materiali asettici comprendeva molti altri materiali industriali come vetri stampati, lamiere zincate, lamiere goffrate, celluloidi, vernici industriali, tubi al neon, lampadine colorate, ecc., che nel contesto Memphis non erano mai esaltati per la tecnologia ma per le qualità sensoriali come textures, patterns, colore, densità, trasparenza, scintillio. L'uso libero di materiali impreveduti e imprevedibili, l'accostamento di materiali eterogenei, di textures goffrate o lisce, di superfici opache o scintillanti, tendevano a fare del mobile non più soltanto un oggetto d'uso ma un sistema comunicativo complesso, un piccolo romanzo o racconto metaforico, una storia di volumi e superfici, di segni e gruppi di segni e dei loro diversi sapori.

Memphis introdusse anche il colore nel mobile, che prima non c'era, salvo qualche eccezione. I mobili europei, per la maggior parte,

erano mobili fatti di materia, dove il colore entrava solo come dettaglio negli intarsi di madreperla, di avorio o di bronzo e negli intarsi di marmi colorati. In De Stijl come nel Bauhaus il colore, anzi i pochi colori primari, venivano usati in modo ideologico e soprattutto strutturale, cioè volto a sottolineare il processo costruttivo del mobile. In Memphis il colore non esemplificava processi costruttivi, ma per la prima volta contribuì alla comunicazione sensoriale trasmessa dall'oggetto mobile. In Memphis il colore non era mai qualcosa in più, ma nasceva insieme al progetto, era parte integrante della struttura, era come attributo a una certa forma, a un certo volume. Memphis non proponeva utopie, non si poneva, come le avanguardie radicali, in posizione critica nei confronti del progetto, non praticava il design come metafora ideologica per dire o dimostrare altre cose, proponeva invece il design come veicolo di comunicazione diretta e tenta, oltre che un aggiornamento dei suoi contenuti, un perfezionamento delle sue potenzialità di dinamica semantica. Fu il primo passo verso la ricomposizione di una cultura progettuale aperta e flessibile, attenta alla storia, consapevole del consumo come ricerca di identità sociale e dell'oggetto come segno attraverso cui si realizza una comunicazione.

Dice Branzi, uno dei protagonisti di Memphis: *“Il progetto tradizionale di design era indirizzato ad individuare oggetti e prodotti standard per grandi mercati di massa, prodotti che rappresentavano una sezione neutra e dovevano andar bene per tutti. Ma nell'interno della società attuale, che i teorici chiamano post-industriale, i grandi mercati di massa sono scomparsi, sostituiti da un mercato policentrico, cioè da diversi mercati settoriali, organizzati attorno a gruppi culturali attestati su linguaggi, tradizioni, comportamenti diversi. Il progetto del Nuovo*

*Design è destinato ad individuare prodotti che non si promuovano genericamente per tutti ma al contrario che siano in grado di selezionare il proprio utente, di centrare una cultura specifica, prodotti quindi di forte connotazione culturale”*⁵. Memphis, fin dalla nascita, ha avviato con l'industria un rapporto molto speciale, un rapporto che ha spinto l'industria, forse per la prima volta nella sua storia, a tentare di giocare un ruolo diverso. Nacque infatti come movimento culturale che prevedeva e richiedeva di confrontarsi e di lavorare non prima o fuori, ma nell'ambito della produzione e dell'industria, servendosi dei mezzi più aggiornati e sofisticati di diffusione, commercializzazione e vendita, riconoscendo all'industria un importante ruolo catalizzatore e promotore di cultura e piacere pubblici. Tutti i pezzi Memphis erano progettati per la produzione industriale: se erano prodotti in piccola serie era solo perché la richiesta era limitata.

5.1.4. L'AUTONOMIA DI SETTORE

Gli anni Ottanta coincisero con un periodo di grande ricchezza produttiva che raggiunse in Italia intensità e libertà linguistiche del tutto particolari. Alchimia e Memphis influenzarono in modo determinante il design internazionale, così che per la prima volta si poté assistere a una vera e propria esplosione di vitalità sperimentale anche in altri paesi d'Europa.

Se Alchimia rappresentò soprattutto una riscoperta concettuale, quasi fine a sé stessa, delle forme e dei linguaggi della decorazione, Memphis si propose fin dagli esordi come un'intenzione di rinnovamento, una proposta di nuovo design che, autorizzando totale libertà nell'uso dei colori e dei materiali e nel loro

⁵ Barbara Radice, “Memphis: ricerche, esperienze, risultati, fallimenti e successi del nuovo design”, p.173

accostamento, inconsueto e spesso dirompente, intendeva emanciparsi da ogni concezione dogmatica.

Oggetti diversi e un uso diverso dell'oggetto, mobili protagonisti che decidono la loro funzione e si accostano a ogni ambiente e ogni stile, che si permettono di ignorare ogni precedente modello culturale: si affacciò così sulla scena del design una nuova generazione ormai emancipata rispetto alle problematiche di carattere storico, alle polemiche o alla necessità di dimostrare alcunché circa il proprio ruolo, ma interessata invece a confrontarsi operativamente, sperimentando nella pratica le possibilità offerte dai materiali e dalle nuove tecnologie.

Ed ecco che l'autoproduzione come scelta consapevole fa finalmente il suo ingresso nel mondo del design e qui si può davvero parlare di "Do it yourself for someone else". Il clima degli anni '80 si sposava perfettamente con le scelte di sopravvivenza dei giovani progettisti che, dovendo farsi le cose da soli, non dovevano a maggior ragione sottostare a nessuna regola. Inoltre, lavorando in larga parte in maniera del tutto artigianale, potevano produrre i propri pezzi in quanti numeri preferivano dando ad ognuno di essi un valore unico ed irripetibile.

Agli inizi degli anni Ottanta il rapporto tradizionale tra designer e azienda andò in crisi e mostrò il bisogno di essere adattato alle nuove esigenze. I progettisti, dopo le "rivoluzioni" e i cambiamenti degli anni Settanta, e in seguito alle esperienze dei gruppi Alchimia e Memphis, sentirono con maggiore evidenza la necessità di trovare nuovi luoghi di espressione, che la tradizionale produzione "industriale" non riusciva più a garantire.

Molti autori, partendo da quell'energia nel progettare che ha caratterizzato gli anni Settanta, immaginarono di trasformare le loro opere in "prodotti", anche se diversi da quelli proposti dalla grande industria fino a quel momento o da quelli portati sul mercato dalle realtà più tradizionali.

E così dalla metà degli anni Ottanta nacquero nuove e diverse realtà come le prime gallerie di design e le vetrine su strada, ad esempio la Design Gallery, la galleria Luisa Delle Piane e altre ancora; oppure fiorirono delle vere e proprie aziende con cataloghi di oggetti disponibili sul mercato, come Zanotta, Tecno o Sawaya & Moroni. Tutti oggetti in edizione numerata o in serie limitata, destinati al mercato di un nascente collezionismo di design, che ricerca i pezzi originali. Un mercato più sofisticato, certamente sensibile all'originalità e a modi meno seriali, attratto dall'idea del pezzo (quasi) unico.

All'inizio degli anni Novanta, diversi designer affermati, pur avendo già un consolidato riconoscimento e una fiorente professione, forse a causa della loro spinta creativa inesauribile, decisero di dare vita a piccole produzioni proprie: il progettista divenne esecutore e distributore.

Questi singoli progettisti risposero autonomamente, iniziando a realizzare da sé i propri oggetti, quando ancora il termine autoproduzione ancora non si usava, soprattutto nel significato attuale. Così alcuni di questi fondarono un proprio marchio e crearono le loro piccole collezioni, al fine di commercializzare e diffondere nel mondo le loro invenzioni. Nonostante ci fossero casi molto variegati e diversi tra loro, anche in questo caso non venne a mancare l'attenzione per le specificità italiane, punto di riferimento costante anche nei momenti di crisi e cambiamenti. Tra di esse spicca un eccezionale distretto produttivo, tra i tanti che hanno contribuito a rendere unica la produzione italiana, quello "Lapideo Apuo-Versiliese", più comunemente detto del "Marmo di Carrara", composto da piccole botteghe e grandi aziende e che si fonda su un giacimento unico impiegato in tutto il mondo.

Michele De Lucchi fu uno di questi: con "Produzione Privata" ha strutturato una vera e propria piccola azienda, dove inserire ricerche lontane dal marketing e vicine a un gusto più personale, più

spontaneamente interessato a una certa idea di qualità che alla quantità. Anche Alessandro Mendini con “Piccola Produzione” ha portato all’interno dell’Atelier Mendini il controllo e la realizzazione di oggetti per la casa prodotti in modo sostanzialmente artigianale. Gaetano Pesce con “Fish Design” ha realizzato oggetti con materie sintetiche, considerate da lui le nuove materie prime per eccellenza. Questi vengono considerati i “maestri” dell’autoproduzione che caratterizza i giorni nostri e sono tutte esperienze che continuano anche tuttora.

Anche Nanni Strada, grande progettista di abiti del Novecento italiano, fondò il proprio marchio, intraprendendo il campo nuovo del dressing design e delineandone, attraverso la ricerca, le linee e le metodologie fondamentali. Adottò un approccio sperimentale, in cui l’abito, spogliato dal corpo, viene visto in relazione ai metodi produttivi e le forme sembrano auto-generarsi dai materiali, dai tessuti e dalle tecniche per diventare elementi di un nuovo linguaggio formale. Flessibili e trasformabili, i suoi abiti si relazionano con la vita quotidiana, per adattarsi a chi li usa o li abita e rispondere alle necessità del vivere, con attenzione ai valori percettivi, sensibili, ludici tanto quanto all’esplorazione di nuove tecniche e trattamenti della superficie tessile. Nel suo testo grafico “*Il Mappamodello*” riunisce dodici abiti disegnati negli anni Settanta.

Dopo le esperienze dei “maestri” sopra citati, i quali avevano cominciato a intraprendere strade più autonome e complementari rispetto a quelle della grande industria per diffondere il proprio lavoro, tra la metà degli anni Novanta e i primi anni Duemila alcuni giovani progettisti iniziarono a sentire la necessità di provare la libertà – e il rischio – di uscire dalla logica dell’interlocutore unico, l’industria, per entrare nella dimensione del designer/imprenditore. Iniziando ad autoprodurre oggetti in piccole serie in maniera artigianale e in alcuni casi dando vita a propri “marchi”, come

“Squadramobile”, “Sinequanon” e “VirtuallyDesign”. Quest’ultimo, composto da diverse figure come Gabriele Pezzini, Ermanno Righi, Fabio Boni, Michele Scillone, Marco Rossi, Fabio Bortolani e Donata Paruccini, divenne una vera e propria società, con alcune collezioni di oggetti realizzati, sito web, cataloghi e presentazioni al pubblico. Tutti progetti che non si diffusero eccessivamente sul mercato ma che rimangono comunque simbolici dell’effervescente stagione di quegli anni.

Ad esempio Massimiliano Adami, artigiano/designer milanese, fu impegnato in una personale sperimentazione progettuale di natura autoproduttiva sul recupero di oggetti plastici in poliuretano, trovando sempre nuove soluzioni espressive. Pose una perenne attenzione alla reintegrazione dell’usato, creando degli artefatti volutamente “brutali” e unici. In questo fu “figlio” di Gaetano Pesce, ma se ne è discostato per la volontà di non delegare ad altri il processo produttivo, ma di volerlo affrontare in prima persona, per stare sempre al passo con le continue evoluzioni tecnico – formali. O anche Denise Bonapace nelle sue creazioni ha fatto riferimento a Nanni Strada e Bruno Munari, la quale ha trovato un nuovo linguaggio nel vestiario distaccandosi dalle tradizionali forme e assumendo la gestualità come punto di partenza per comporre nuove tipologie di oggetti tessili, in grado di adattarsi all’individualità di ciascun corpo.

La casa/atelier Forte, realizzata da Duilio Forte, costituisce un vero e proprio manifesto dell’autoproduzione. Duilio Forte venne considerato il “campione” dell’auto da sé: nel suo lavoro sembrano essere interamente contenuti tutti i concetti visti finora, autarchia, austerità, autoproduzione. La sua esperienza progettuale/creativa fu legata a una personale inclinazione e specificità più che all’adesione a una scuola o a una qualche tendenza. Allo stesso tempo però dimostrò di essere decisamente integrato nella vita e nei meccanismi del mondo che gli sta intorno. Forte ha affrontato e anticipato diversi

temi che in questi ultimi anni si sono fatti sentire sempre più urgentemente, come l'economia nella costruzione, la sostenibilità ambientale, il recupero e il riuso dei materiali. La sua casa-laboratorio è stata concepita come un luogo molto vissuto, dinamico, sempre aperto e frequentato, una sorta di rifugio. Ha concretamente ristrutturato e "ri-animato" una vecchia tintoria in dismissione nella periferia di Milano, in via Corelli, a ridosso della tangenziale. Il cuore di una piccola fabbrica lombarda, che ancora oggi conserva quel carattere di luogo del lavoro e l'atmosfera intorno rievoca ancora quella agreste. I materiali da costruzione utilizzati da lui in prima persona, con l'aiuto di pochi collaboratori, sono il ferro (per la scultura) e il legno (per l'architettura). La casa/atelier è un ambiente immersivo, labirintico, una sorta di "scultura abitata", dove nulla è del tutto stabile o comodo, un eterno non finito, "in progress". E' implicitamente legato al mondo laborioso a cui appartiene per vocazione, quello dei "craftsmen" e, nel termine odierno, "makers".

In conclusione, si osserva che il design italiano nella sua storia è sempre stato capace di cambiare, negli anni, per adeguarsi alle esigenze e alle necessità del momento, agli equilibri innescati anche dagli avvenimenti storici, alle esigenze del mercato dei materiali e sempre sfruttando in maniera positiva quelle che erano le risorse disponibili, anche se limitate, dando sempre e comunque spazio alla creatività personale e all'originalità, caratteristiche mai venute meno.

5.1.4.2. UN CASO ESTERO: RON ARAD E ONE OFF

Anche all'estero vennero scelti percorsi di ricerca che trovarono nel disegno del mobile aspetti e itinerari di assoluta originalità: questo innovativo approccio multidisciplinare alla progettazione si concretizzò in linguaggi che esplorarono senza alcuna remora le

possibilità offerte dai materiali e dalle tecniche, creando oggetti e installazioni che dialogano con il contesto e spesso intervengono a modificarlo. Questa totale libertà progettuale fu la scintilla dell'autoproduzione che consentì al giovane designer di dare avvio alla propria attività senza bisogno di nulla se non della propria creatività e del suo spirito di intraprendenza.

Già in questo decennio, quindi, nel panorama internazionale si registrarono le prime scelte consapevoli di design "Do it yourself", che raggiunsero la maturità (uscendo dal mondo dell'autocommittenza) solo qualche anno più tardi, negli anni '90. Un esempio sicuramente da citare è quello di Ron Arad e del suo One Off Studio di Londra.

Ron Arad appartenne ad una generazione di progettisti che aveva ormai superato ogni problematica di carattere storico, ogni necessità di polemica, ma fu piuttosto interessato ad esplorare nella pratica le possibilità offerte dai materiali e dalle nuove tecnologie. Contrariamente a molti, i suoi lavori possono essere ricondotti a poche linee formali, matrici progettuali che utilizzò fino allo spasimo, cambiando vestito o tecnologia allo stesso oggetto, trasformando pezzi unici ed edizioni limitate in prodotti di massa, sedute in mensole, vasi in lampade, sculture in porta bonbon.

Finiti gli studi londinesi, nel 1981 Ron Arad aprì il suo studio, il One Off, in società con Dennis Groves, dando avvio alla sua vocazione di artigiano-scultore che modella da solo i propri pezzi e poi li vende. I primi prodotti D.I.Y. vennero realizzati con i Kee Klamps, un sistema di giunti in acciaio brevettato negli anni trenta del Novecento, che Ron assemblava in forma di letti, librerie, tavoli, armadi. Erano economici e facili da montare. *"C'era un catalogo con 111 snodi in undici misure diverse. Ho imparato a usarli come lettere di un alfabeto. I tubi possono essere facilmente tagliati a misura. Avevo questi materiali e la mia matita ed era*

come se queste strutture venissero direttamente fuori dalla matita. La gente era emozionata nel raccontarmi come era la loro camera da letto e io pensavo alla migliore soluzione per loro, scaffalature, mensole, letti, tavoli, qualsiasi cosa (...) Avevo la mia libertà d'azione e andavo avanti ma quando ai party mi chiedevano cosa facessi era difficile rispondere 'sono un architetto'. Così ebbi una crisi di identità e mi avvicinai al design. One Off significa che da solo puoi progettare tutto. E così è stato⁶.

Lungi dall'essere un semplice luogo di lavoro, la sede del One Off era una "wonderland" che ben tradusse la ricerca del suo progettista divenendo nel tempo molto più di un ufficio, ma anche showroom, negozio, galleria, laboratorio, atelier, il luogo dove Ron Arad pensava, progettava, produceva e vendeva.

La prima opera autoprodotta di Ron Arad è del 1981, la Rover Chair, una dichiarazione di intenti forte e chiara. Questa consiste in un sedile di Rover 2000 montato su una struttura tubolare Kee Klamp. Quella con i sedili rossi è stata anche il primo oggetto di design pubblicato nei cataloghi delle case d'asta, l'incipit della cosiddetta Design Art. Uno dei primi esempi di riciclo creativo che mostrò la volontà di Arad e di molti altri progettisti a lui contemporanei di voler dare nuova vita agli oggetti già esistenti, contaminando ambiti d'uso e materiali in maniera del tutto innovativa e spiazzante.

Un altro esempio di oggetto ideato da Ron Arad è la Well Tempered Chair, che rappresentò la prima occasione di lavorare su scala industriale offertagli da un'azienda come la Vitra. L'autore sfruttò un materiale come l'acciaio (materiale in cui Arad si era specializzato dopo anni di sperimentazioni autodidatte) per disegnare una flessione armoniosa e non irregolare nelle lastre sottilissime, lastre poi giuntate con una precisione quasi sartoriale.

Era proprio l'utilizzo di un materiale non convenzionale come l'acciaio temperato a creare un'esperienza tattile del tutto nuova, la sorpresa di una struttura apparentemente fragile e sottile ma in realtà stabile e robusta.

Da quel momento in poi iniziò un lungo periodo, tutt'ora in corso, di numerosissime collaborazioni con aziende internazionali, per la maggior parte italiane, che fanno di Arad uno dei più richiesti designer mondiali. Ancora oggi Arad continua il suo percorso di sperimentazione sui materiali (principalmente metalli e plastica) che ora viene reso sia più semplice, sia più efficiente, grazie all'aiuto ed alla collaborazione con le migliori aziende sul mercato. L'autoproduzione non viene abbandonata, viene anzi migliorata, affinata, delineandone i confini in maniera più netta e mirando ad un pubblico adeguato con esigenze e gusti specifici (molte delle sue opere sono infatti prodotte in due versioni, quelle in pezzo unico, autoprodotte, solitamente in metallo, e quelle convertite poi alla produzione industriale). La libreria Bookworm è indubbiamente il prodotto di maggior successo, quello che modifica la percezione della libreria, trasformandola da oggetto tradizionale a oggetto ludico. Realizzata con un nastro di acciaio rinvenuto e nervato, è stata pensata per essere disposta sulla parete in qualsiasi tipo di configurazione, in linea retta, curva o a spirale. Sostituendo la plastica all'acciaio nel corso del processo di industrializzazione la Kartell lo ha reso poi compatibile con una produzione in serie, facendone uno degli oggetti più venduti degli ultimi anni.

"Bookworm era qualcosa che sapevamo potesse avere un profitto (...) La presentarono al Salone del Mobile di Milano. Il risultato fu una valanga di ordini (...) Si trattava di un prodotto di massa che poteva essere acquistato della lunghezza desiderata e a basso

⁶ Alba Cappellieri, "Ron Arad", Mondadori Arte, Milano, 2008, p.10

costo, montato come voleva il cliente (...) era un sistema di scaffalatura che per la prima volta ignorava la tirannia della linea retta”⁷.

5.2. L’AUTOPRODUZIONE OGGI

5.2.1. CHE COS’E’ L’AUTOPRODUZIONE

Autoproduzione è, letteralmente, la capacità di fare da se, di costruire o realizzare qualcosa autonomamente⁸.

Una prima e rapida analisi di questo concetto potrebbe portare a confonderlo per una semplice distorsione di nozioni decisamente più note, quali quelle di artigianato e di design. Tuttavia, nonostante l’ambito tematico di intervento sia lo stesso, i processi lavorativi che contraddistinguono il fenomeno dell’autoproduzione per molti aspetti possono essere considerati la somma dei caratteri tipici degli altri due.

L’autoproduttore, ad esempio, si spinge oltre l’eccellente ed ortodossa manualità dell’artigiano: il suo approccio, infatti, non si limita alla sola lavorazione di uno specifico prodotto, ad esempio il legno, ma si pone l’obiettivo di rileggere quest’ultimo attraverso una chiave contemporanea che non manca di sfruttare le nuove tecnologie o i nuovi metodi di lavorazione esistenti. Non viene inoltre esclusa la possibilità che il materiale scelto possa essere sostituito o integrato qualora ritenuto poco funzionale alla realizzazione finale del progetto. Un autoproduttore, dunque, basa il suo lavoro su un’attenta e strutturata ricerca che è possibile riscontrare in tutte le diverse fasi di completamento di un lavoro.

Analizzando il rapporto tra l’autoproduzione e il design è possibile evidenziare una netta e marcata spaccatura per quanto riguarda le fasi finali di produzione di un oggetto: l’autoproduttore, infatti, non è interessato né dalla dimensione industriale del lavoro, né dal mercato caratteristico dei grandi numeri.

⁷ Alba Cappellieri, *“Ron Arad”*, Mondadori Arte, Milano, 2008, p.48

⁸ Pasca Vanni, *“Scenari del giovane design”*, allegato a cura di Loredana

Benincasa, Editori di comunicazione Lupetti, Milano, 2001, p.297

Il motivo dello scostamento è dato dal desiderio di quest'ultimo di ripristinare e valorizzare il profondo rapporto che esiste tra il creatore e il manufatto creato: è un processo che si oppone, né troppo velatamente né troppo ingenuamente, all'astrazione professionale causata dalla marginalizzazione dell'apporto umano all'interno dell'attività.

Per questo motivo, non vi è più la figura dell'industria come tramite tra il creatore ed il produttore, ma è l'autoproduttore stesso a seguire fino alla fine tutti i passaggi realizzativi. Il suo lavoro, quindi, non si basa sulla velocità della produzione in serie, ma sulla durata del fare, che porta alla creazione di piccole serie e pezzi unici pieni di personalità.

I prodotti possono così essere improvvisati sempre in nuove varianti, non raramente coinvolgendo nell'ideazione il compratore stesso, in modo da arrivare ogni volta a nuovi livelli di definizione. Avendo bandito l'idea di massificazione, inoltre, il pensiero si affina, così come la ricerca dei materiali, delle tecniche e della lavorazione, portando ad una forma di espressione artistica rilevante anche solo per il valore intrinseco che possiede.

In questo modo, il riavvicinarsi a tutte le diverse fasi della lavorazione comporta, per il progettista un nuovo livello di completezza creativa. La riscoperta del ciclo di produzione continuo dà vita ad una ricerca nella quale la fase progettuale si compenetra con la fase di realizzazione, portando ad una più responsabile e profonda conoscenza dei processi di produzione e dell'utilizzo delle materie.

Gli oggetti di tutti i giorni assumono, così, un nuovo significato che porta ad una profonda rivalutazione degli stessi: non si tratta più di

sostituire l'articolo difettoso, tipico atteggiamento della cultura consumistica, ma piuttosto di donargli una nuova vita.

«Studiare il design italiano è come studiare la storia del nostro paese
»⁹

In un ambito più strettamente italiano, il fenomeno dell'autoproduzione si è affermato nel panorama artistico come una naturale tensione creativa tra il territorio e la sua gente. Grazie ad esso, infatti, è stato possibile esprimere in modo innovativo e immediato la tipicità che contraddistingue ogni autore in relazione alla sua regione di provenienza.

Questo differente approccio, portato avanti fin dalle prime creazioni, è ciò che ha reso possibile distinguere l'autoproduzione italiana da quella straniera (di cui ne è un esempio il "fai da te" anglosassone): la riscoperta delle singolarità locali in riferimento a quelle virtuose pratiche produttive radicate ormai da secoli nei diversi territori, hanno portato all'affermazione di piccole, medie imprese specializzate che tanto bene esprimono le caratteristiche del fenomeno del *pensare locale, agire globale*.

E' la nascita del *made in Italy*, la reazione tutta italiana all'omologazione sempre più invadente imposta dalla globalizzazione dell'ultimo secolo. Una manifestazione di eccellenza che non solo ci distingue da molti altri paesi, ma che ci permette anche di comprendere più profondamente aspetti del nostro passato a cui siamo indissolubilmente legati.

Si citano una serie concetti-chiave attribuiti da Clara Mantica per dare diverse possibili definizioni al fenomeno dell'autoproduzione:

⁹ Inaugurazione del Triennale Design Museum, Palazzo dell'arte, Milano 2007

ESPERIENZA ED IDEOLOGIA

L'esperienza si sostituisce alla teorizzazione e, dunque, all'ideologia. Mentre gli anni Sessanta-Settanta con l'architettura radicale e gli anni Ottanta con la postmodernità facevano di ogni evento un proclama, di ogni protagonista un maestro e di ogni gruppo una scuola, gli autoproduttori fanno ricerche personali sui fronti più vari, con linguaggi e metodi che non cercano di organizzare e codificare. Più vicini alla loro parte femminile inventano mondi e li abitano senza teorizzarli.

RETE E GRUPPO

Si incrociano, si riconoscono simili e diversi, trovano sinergie, dialogano, si scambiano informazioni, possono partecipare a comuni iniziative o promuoversi negli stessi spazi ma non formano gruppi; preferiscono la flessibilità e la leggerezza della rete ai rapporti più rigidi, e a volte gerarchici, dei gruppi.

AUTOFORMAZIONE E RICERCA

Anche per chi proviene da scuole con indirizzo artistico, l'autoformazione è necessaria perché quasi mai a scuola si sono davvero cimentati con attrezzature, laboratori, materiali innovativi, sperimentazione e ricerca. Fuori dalla scuola non esistono centri e laboratori che offrano strutture e servizi accessibili. Né il pubblico né il privato hanno investito in ricerca e la generazione degli autoproduttori ha fatto di necessità virtù e se n'è fatta carico approvvigionandosi di materiali, laboratori, strumenti e competenze.

PROCESSO E PRODOTTO

Ciascun autoproduttore conosce tutte le fasi del progetto, dall'idea fino alla commercializzazione del prodotto che realizza. Processo e prodotto stanno nella stessa persona, il creativo convive con

l'operaio, con il ricercatore, con il commesso viaggiatore, ma spesso anche con il fotografo e con il comunicatore. Questa condizione rafforza la presa di coscienza sul rapporto che c'è fra progetto, produzione, lavoratore, comunicazione, ambiente, commercio e valore e rende più facile trovare soluzioni che armonizzino produzione e consumo, etica ed estetica.

ARTIGIANATO E CONTEMPORANEITÀ

Gli autoproduttori viaggiano, si informano, si cimentano con il mercato, con la comunicazione, sono sperimentatori, frequentano arte, musica e gli altri linguaggi della contemporaneità. Sanno cosa è il design e considerano il progetto una parte essenziale del loro lavoro di ricerca. Non rinnegano materiali tecnologici pur non negando materiali tradizionali. Sono il punto di congiunzione fra artigianato e contemporaneità.

ISPIRAZIONE E TERRITORIO

Ripensano al genius loci, lo reinterpretano, ma lo accolgono; spesso lavorano materiali del posto reinventando tecniche oppure lavorano materiali innovativi con tecniche tradizionali. Artigianato, arte, design, cultura, tradizioni, partecipazione dal basso si contaminano e si scambiano luoghi e modi creando i presupposti del dialogo e della necessaria trasformazione. Così un autoproduttore può essere un attore del rinnovamento di un territorio proprio per la sua vocazione a unire contemporaneità e tradizione. Locale e globale.

PROGETTO E MANUALITÀ

Si discostano soprattutto nei fatti da coloro che, designer o artisti, non fanno uso diretto delle mani e della materia. Pur coltivando il progetto considerano ineliminabile, soprattutto per il piacere che ne ricevono, il lavoro manuale: per sperimentare attrezzi, trovare forme, rapporti, superfici, densità, risultati soddisfacenti.

QUOTIDIANITA' E CREATIVITA'

Reinterpretano la vita spesso sapendo quello che non vogliono per trovare poi quello che vogliono. Cercano dignità al proprio lavoro e non distinguono il fare dall'essere. Stanno attenti a non cadere nel tranello della produttività; reinterpretano ruoli, hanno a cuore i valori, distinguono fra precarietà e libertà, relativizzano il valore del denaro.

TRASVERSALITA' E PROGETTO OLISTICO

Praticano e attraversano territori disciplinari e a volte si soffermano nelle “terre di mezzo”; l'arte e il design, l'architettura, l'artigianato e la ricerca scientifica a volte stanno in un rapporto di contiguità naturale. Si aprono i confini delle specializzazioni, il che li pone nella necessità di approfondire conoscenze diverse e di scoprire (magari) che ogni cosa è parte di un tutto. Una specie di progetto olistico.

MERCATO ED ECONOMIA

Uno dei pochi e migliori risultati di questi anni è la formazione di aree estese di persone che consumano in modo più critico e consapevole. Queste persone sono in grado di apprezzare un prodotto perché fatto in un certo modo, in un certo luogo e con certi criteri. Così l'idea di bello si estende integrando alle qualità della forma quelle del processo. Il successo crescente degli autoproduttori (ce ne sono anche in agricoltura, nella moda, nella comunicazione, nella musica e nell'edilizia) si deve soprattutto questo rapporto fra nuovi-produttori e nuovi-consumatori. L'autoproduzione sta diventando una nicchia, piccola ma in espansione, che può dare lavoro e soddisfazione a molti nuovi autoproduttori¹⁰.

Il panorama dell'autoproduzione italiana ai giorni nostri si presenta come un fenomeno sostanzialmente disomogeneo, che ha come costanti una connaturata affinità con la rete e la possibilità di cooperazione con le straordinarie maestranze artigianali diffusamente radicate sul territorio, che costituiscono ancora la vera ricchezza del nostro paese. C'è chi sperimenta materiali inediti, cercando nuovi linguaggi; chi costruisce con le proprie mani raffinati prodotti artigianali su richiesta, unendo competenze innovative di progetto con tradizioni e tecniche lontane, dando vita a manufatti del tutto particolari; chi combina la ricerca estetica con l'etica del recupero; chi intraprende iniziative autonome, singole o di gruppo; chi infine trova nell'autoproduzione un pretesto per sperimentazioni concettuali irripetibili, destinate a divenire un unicum.

Negli ultimi anni si sono affermati i cosiddetti nuovi “makers”, progettisti creativi il cui atteggiamento è condizionato da diversi fattori: da un lato un certo adattamento alla produzione industriale, dall'altro il desiderio di originalità e personalizzazione degli oggetti e infine l'idea del fatto a mano, del recupero di tradizioni (artigianali) normalmente non collegate al design, del pezzo unico. Un'idea complessiva di un “uomo artigiano” evoluto, che avvantaggiandosi della rete può essere visibile ovunque in tempo reale, e così capace di trovare con facilità, senza grandi strutture produttive o soprattutto distributive alle spalle, sbocchi di mercato e di pubblico fino a pochi anni fa inimmaginabili. Un “maker” che può anche trovare sostegno economico “dal basso”, con meccanismi alternativi di finanziamento che possono determinare il successo di un prodotto, a volte persino prima che venga realizzato. Un progettista che attraverso il nuovo universo delle stampanti 3D (e

¹⁰ Clara Mantica, *“Il design italiano oltre le crisi. Autarchia, austerità, autoproduzione, Corraini Edizioni, Mantova, marzo 2014, p.310-311*

più in generale delle tecnologie digitali) può realizzare in poco tempo tutto quello che la sua creatività gli suggerisce.

Oggi, visti gli ultimi tempi di crisi, nel design contemporaneo è in corso una tendenza da parte di alcuni autori a ripartire dalle proprie origini “concrete” e ad usare con tecniche semplici e materiali poveri, e con un linguaggio chiaro ed essenziale, opere e oggetti spesso autoprodotti, con una particolare dedizione ai gesti “primari”. Sono riconsiderate le fibre vegetali, dalla paglia ai vimini, per ragionare sul valore tattile e flessibile di queste superfici a contatto con il corpo; viene reimpiegato il legno naturale, lasciato grezzo ed espressivo; si riapplicano le antiche tecniche della lavorazione del ferro, ma provando nuove forme e strutture. Vengono realizzati gli oggetti più disparati, sedie, tavoli, contenitori, librerie, paraventi, utensili, candelabri, lampade, abiti e persino cucce per animali. Questa tendenza a ritornare alle proprie origini ma con una sensibilità comunque diversa e trasformata per il corso degli eventi viene anche detta “neoprimitivismo”.

Il panorama della produzione giovanile è diventato oggi estremamente più complesso rispetto ai decenni scorsi, che vedevano l’Italia come indiscusso centro della sperimentazione e dell’innovazione sul design nel mondo. Oggi l’Italia sembra mantenere una sua centralità che si basa soprattutto su un altissimo livello qualitativo raggiunto dalla produzione di arredi e oggetti per la casa e un articolato e sofisticato sistema di comunicazione ed elaborazione culturale che si muove intorno al design; ma nel mondo si sono moltiplicati scuole, istituzioni, momenti di confronto ed eventi sempre più qualificati, che hanno dato la possibilità a un numero molto maggiore di giovani di occuparsi di design e di stabilire contatti con il mondo della produzione e della comunicazione.

Nei lavori più interessanti, nelle ricerche più sperimentali e personali, come quelle che si muovono intorno al materiale/materia

e alle nuove visioni/funzioni, l’obiettivo principale non è più l’innovazione fine a se stessa oppure lo stupore provocato da ciò che non è mai stato visto; piuttosto ci si preoccupa di penetrare e declinare la realtà delle cose esistenti. Forse proprio come reazione ai processi accelerati di trasformazione della realtà, provocati dalla rivoluzione delle tecnologie dell’informatica e dal microelettronica, si avverte il bisogno di ritrovare e rileggere il quotidiano, magari modificandolo attraverso piccoli segni autobiografici, illuminandolo di funzionalità inattese.

Si può constatare come spesso i giovani lavorino partendo dalle due estremità del ciclo industriale: da un lato i semilavorati industriali, dall’altro gli scarti e gli oggetti usati. Si tratta di esperienze in cui è spesso molto presente è un’intenzionalità di tipo artistico. Il progetto che si fa interprete di nuovi materiali è sempre stato uno dei temi fondamentali e ricorrenti del design, ma in questo momento sembra particolarmente accentuata l’attenzione al moltiplicarsi delle loro prestazioni e qualità sensoriali; una diffusa sperimentazione in cui confluiscono stimoli provenienti da nuove acquisizioni tecniche e scientifiche, ma anche il gusto della rilettura in chiave contemporanea di materiali e modi di lavorazioni e tradizionali. I giovani designer in particolare sembrano possedere quasi naturalmente una spiccata sensibilità verso le qualità tattili e visive della superficie degli oggetti, verso lo studio delle textures e delle diverse consistenze della materia. Il prodotto quindi non è più il punto d’arrivo della ricerca progettuale, ma può essere anche il punto di partenza per una riflessione che ne voglia ribaltare i presupposti o a sua volta uno dei materiali del progetto, che reinterpreti, riusa, ricicla, attraverso il supporto della sperimentazione tecnica e attraverso procedimenti concettuali.

A questa sempre più spiccata sensibilità ambientale di cui sono portatori i giovani si deve la presenza costante nelle rassegne giovanili di lavori con oggetti o materiali riciclati o di uso di

materiali che ostentano l'imperfezione, mettendo a distanza la perfetta definizione che caratterizza il prodotto industriale. Ad esempio viene portata al limite l'espressione di comuni oggetti domestici, attraverso l'uso inedito di materiali già comunemente diffusi. Diffusissime anche le forme di riuso di oggetti o di parte di oggetti che hanno superato il loro ciclo vitale di merce. In Italia, Paolo Ulian ha sistematicamente esplorato il repertorio dei prodotti dismessi, che definisce le "cavie" della sua sperimentazione; riesce infatti a esibire un rigore quasi scientifico nel reinventare (per esempio tramite le bottiglie di plastica dell'acqua) oggetti intelligenti e orientati alla producibilità.

Alla consapevolezza delle problematiche ambientali, si associa la grande disponibilità di nuovi materiali che spesso non hanno trovato ancora delle applicazioni in prodotti di larga diffusione e concretizzato le loro straordinarie prestazioni in una dimensione sociale e culturale. Compositi, fibre speciali, gel e tessuti tecnici e inoltre nuove possibilità di lavorazione e trattamento di materiali ampiamente storicizzati: la plastica e l'alluminio, ma anche materiali di lunghissima tradizione, come il legno, il vetro, la ceramica.

La globalizzazione, se da un lato ha esteso enormemente nel mondo il campo d'influenza di un sistema di produzione e comunicazione sempre più concentrato e potente, ha anche avuto l'effetto di mettere in contatto e connettere mondi e modi di produzione radicalmente diversi, sicuramente con un effetto di forte omologazione delle identità regionali; inoltre le attività di produzione locali di piccola scala, che prevedevano l'uso di materiali e tecniche tradizionali, si sono trovati a competere in un mercato molto più esteso, difficilmente sostenibile. In questo panorama l'artigianato sarebbe destinato a scomparire, se rivolto principalmente alla produzione d'oggetti con un prevalente valore d'uso per un mercato locale.

Ma nello stesso tempo è sempre lo stesso processo di globalizzazione ad alimentare la coesistenza di stili di vita diversi, a far emergere nuovi bisogni e nuove nicchie di consumatori che, alla diversificazione delle merci, richiedono elementi di forte caratterizzazione socio-culturale; fino alla dilagante riproposizione dell'oggetto "etnico", vista negli ultimi anni in forme più o meno proprie e interessanti.

La variazione della serialità, la flessibilità produttiva sono elementi tipici delle modalità più avanzate della produzione contemporanea, ma sono anche caratteri storicamente riconducibili all'artigianato, che integrato in un sistema di produzione globale diventa, al pari dell'industria, terreno del design, anzi diventa un ambito sperimentale di linguaggi molto importante.

La ricerca di oggetti che trasmettano il calore e l'imprecisione della manualità, con impresso il segno di tradizioni più o meno distanti nella dimensione spazio-temporale, si presenta quindi come un fenomeno complementare alla diffusione delle nuove tecnologie e alla nascita di tipologie di oggetti del tutto nuove.

Emblematico è il caso di Fernando e Humberto Campana che in Brasile, con strumentazioni tecnologiche elementari e attrezzi da officina, hanno cominciato a costruire direttamente straordinari oggetti in materiali naturali ed industriali poveri, come la corda o il cartone.

La dimensione artigianale non entra più in conflitto ideologicamente con la progettazione mirata al prodotto di fattura industriale; proprio il lavoro dei giovani designer dimostra che invece, qualora sia orientata verso la contemporaneità e alimentata da opportune forme di ricerca e dall'innovazione, dalle nuove tecnologie e dai mutamenti del gusto e del costume, può, parallelamente all'industria, dar luogo a tecniche e forme di grande attualità.

Oggi l'estensione della pratica del design e della sua specificità teorica e tecnica, la globalizzazione della produzione e dei mercati, la velocità dell'innovazione propongono l'influenza di altri ambiti nelle aree di confine del design: la moda, la comunicazione nelle sue forme più dirompenti e avanzate, le diverse espressioni di creatività e artisticità diffusa. E sono sicuramente i territori privilegiati dai giovani, portatori essi stessi delle nuove tendenze, che l'industria cerca di captare anticipatamente.

Gli oggetti in produzione, abbandonati i sistemi funzionali e le consonanze stilistiche, propongono nello spazio vissuto relazioni sempre più indirette o virtuali, diventando sempre più concentrati e isolati; sono invece gli allestimenti, le installazioni, gli eventi di comunicazione a riflettere nuove visioni spaziali che coinvolgono i comportamenti, il corpo e la sensorialità, attraverso la modulazione delle textures, delle luci, dei colori e dei suoni.

Così come avviene in molte scuole, dove gli studenti costruiscono artigianalmente i loro prototipi nei laboratori-officine interne, anche negli studi professionali, soprattutto in Inghilterra e nel nord-Europa, è consuetudine avere delle officine attrezzate, a volte anche molto piccole, per la realizzazione di modelli; ciò permette quella concretezza del progetto che differenzia la produzione dei giovani designer in Europa oggi rispetto ai tradizionali approcci professionali e rapporti di collaborazione tra designer e imprenditore su cui si è basata la produzione del design in Italia. Oltre che strategia autopromozionale, l'autoproduzione è espressione di una metodologia di ricerca basata su un approccio sperimentale, che manifesta la necessità di riappropriarsi del lavoro manuale, dei processi di costruzione e definizione degli oggetti e di una riflessione sui contenuti del design, anche indipendentemente dalle esigenze dell'industria e del mercato; ma è anche l'esplorazione di una reale possibilità di commercializzare pezzi unici o di piccola serie con un proprio marchio.

D'altro canto l'autoproduzione giovanile ha determinato un rinnovato interesse delle aziende per il progetto dei giovani designer, dotati della capacità di produrre scenari inediti in un momento in cui la competizione e la comunicazione globale richiedono un alto livello d'innovazione. Questo è visibile non solo nei tradizionali settori dell'arredo, ma anche nei nuovi ambiti merceologici creati dalle applicazioni delle nuove tecnologie.

Così i designer si trovano spesso ad attraversare esperienze anche molto diverse: da autori di pezzi autoprodotti a progettisti per la produzione di grande serie, da esperienze di produzione artigianale, anche con procedimenti sofisticati e innovativi, a inventori di nuovi oggetti e funzioni. Atteggiamenti e concetti ibridi su cui si basa la nuova normalità della professione creativa caratteristica di una società postindustriale. Non esiste più una definizione univoca del rapporto del designer con la produzione, mentre si delinea una nuova figura di progettista indipendente che elabora soprattutto idee.

5.2.2. I DIVERSI CAMPI DI APPLICAZIONE

5.2.2.1. L'AUTOPRODUTTORE AUTONOMO

Dal panorama messo in evidenza nei paragrafi precedenti possiamo stabilire la nascita dell'autoproduzione come scelta consapevole da parte del progettista intorno ai primi anni '90 e considerare poi gli anni 2000 (fino ad oggi) come il periodo in cui tale fenomeno raggiunge la sua piena maturità.

Potremmo dividere l'autoproduzione del designer in tre percorsi, ognuno con modalità e finalità progettuali differenti: il primo vede l'autoproduzione come un mezzo per entrare nel mondo del lavoro; il secondo vede l'autoproduzione come un "gioco", come un'attività

puramente sperimentale e liberatoria ed infine il terzo percorso che si identifica con quello del designer imprenditore.

Nel primo percorso lo scopo finale per il progettista, solitamente del giovane progettista, è quello di trovare un posto all'interno del mondo del lavoro, all'interno del mondo ufficiale del design. Stiamo parlando di una reazione che nasce a seguito delle difficoltà di trovare lavoro e di trovare quindi un posto in un'azienda o in uno studio. Difficoltà che c'erano per i giovani degli anni '90 esattamente come ci sono per i giovani di oggi, forse adesso più che mai, considerando il periodo di grossa crisi.

Insomma l'autoproduzione in questo caso è un mezzo che serve per passare dal mondo universitario a quello del lavoro, dalla teoria alla pratica, dal dire al fare. Per farlo i designers non si accontentano di presentarsi al mondo del lavoro con un portfolio con delle idee, dei metaprogetti più o meno vaghi ed imprecisi, ma preferiscono sviluppare i propri progetti in maniera autonoma, curandone ogni aspetto, compresa la prototipazione. Con questo tipo di approccio il progettista presenta alle aziende dei prodotti potenzialmente già pronti per essere messi in commercio, dimostrando il proprio talento con dei fatti e non solo a parole.

Gli ambiti privilegiati per questo tipo di autoproduzioni sono le fiere ed i saloni (come a Milano il Fuori Salone) dove ogni anno i giovani si presentano allestendo il proprio spazio espositivo e mettendo in mostra il frutto del loro lavoro, sperando di essere notati e di riuscire a farsi un nome, cercando di lasciare un segno all'interno.

Nel secondo percorso l'attività autoprogettuale non è solo una scelta dei giovani designer che cercano uno sbocco lavorativo, ma caratterizza anche la produzione di quei progettisti che si sono già affermati nel panorama ufficiale del mondo della progettazione.

In questo caso si potrebbe vedere questa attività come un puro gesto di sperimentazione totale a cavallo tra il gioco, l'indagine della realtà e la ricerca di nuovi linguaggi di progetto. Il designer in

questione infatti non ha bisogno di farsi notare da aziende e stampa specializzata (quantomeno non è il suo primario obiettivo) e quindi usa l'autoproduzione come hobby con il quale può progettare in maniera del tutto libera e sregolata dalle rigide logiche industriali a cui è sottoposto ogni giorno.

La finalità ultima non è quella di vendere o di avviare una vera attività imprenditoriale, molte volte infatti i progetti sono prodotti in serie limitatissime se non addirittura in pezzo unico, lavorato a mano dal designer stesso. Piuttosto qui lo scopo è quello di imparare, scoprire nuovi materiali, usarli in maniera differente dall'uso comune, mixare linguaggi diversi, oppure ancora esprimere attraverso un oggetto un proprio punto di vista, una visione personale del mondo, facendo intrecciare così il lavoro

L'ultima strada autoproduttiva, seguita sia da designer affermati sia dai più giovani, è quella che unisce i compiti del progettista con quelli dell'imprenditore. In questo caso il designer decide di non aspettare che sia il mondo dell'industria ad accorgersi di lui, ma di lanciarsi sul mercato, progettando ciò che più lo aggrada, e occupandosi di tutte le fasi del progetto. Quindi non tiene solo conto della progettazione e produzione degli oggetti, ma anche della loro distribuzione, prendendo i contatti con gli eventuali rivenditori e dedicandosi alla cura di tutte le fasi pubblicitarie, economiche, e di definizione del brand del designer stesso. Quest'ultimo risulta essere uno step assai delicato e arduo, in quanto sarà proprio grazie ad esso che il progettista riuscirà a trovarsi un posto sul mercato e a guadagnare così una sua nicchia di clienti. Ne consegue che la proposta del prodotto dovrà essere quella giusta e dovrà anche essere fatta al momento giusto; in caso contrario sarà il designer stesso a pagarne le conseguenze sia a livello economico, sia a livello di immagine.

La variabili di cui tenere conto se si sceglie questa strada imprenditoriale sono davvero molte ed è proprio per questo motivo

che molti designer preferiscono non intraprenderla. Il doversi occupare di tutte le fasi che vanno oltre la pura e semplice progettazione infatti, tendono a distrarre il progettista dal suo compito primario, quello per cui possiede inoltre una più spiccata attitudine.

Tuttavia questo non significa che non ci siano stati nella storia (ed anche attualmente) casi brillanti di designer-imprenditori che riescono in modo più o meno incisivo a guadagnarsi la propria fetta di mercato. Un esempio che merita di essere menzionato è quello di Aldo Cibic. Nato a Schio nel 1955, si trasferì a Milano nel 1979 e si formò sotto la guida di Ettore Sottsass, diventando nel 1980 socio della “Sottsass Associati”, insieme a Matteo Thun e Marco Zanini, e di “Memphis” negli anni che seguono. Sul finire del decennio, Aldo Cibic si distaccò dalla scuola sottsassiana per fondare un proprio studio, che abbraccia a tutt’oggi attività nel campo dell’architettura, dei progetti d’interni e di design in Italia e all’estero. Dice di lui Branzi “Aldo è stato il primo, tra quanti io conosco, a compiere una svolta inattesa, affermando già alla fine degli anni ottanta che il suo destino non era soltanto quello di progettare oggetti per la casa, ma anche di produrli e venderli”.

NOTA Alla fine degli anni Ottanta Cibic decise di realizzare qualcosa che risultò essere l’esatto contrario di quello che faceva Memphis, ovvero non più oggetti unici e fortemente caratterizzati, ma una famiglia di arredi e accessori di qualità per la vita di tutti i giorni. Il nome dell’operazione è “Standard”, ha come simbolo un omino sorridente, ed il suo significato non è produzione di massa, ma la definizione di uno standard personale che ci fa vivere bene prendendoci cura di noi stessi. Per Cibic stesso il fine ultimo del progetto era quello di circondarsi di oggetti che non conquistassero con il loro stile, ma con la loro funzionalità calda e piacevole.

Si capisce come una strada autoproduttiva di questo tipo dia al designer un ampio margine di libertà creativa e di sperimentazione

su ambiti del progetto particolarmente sentiti e personali e di poterli concretizzare dando l’avvio ad un’attività di vendita e distribuzione. Tuttavia c’è sempre la possibilità di fallimento dovuta al doversi mettere in gioco interpretando un ruolo - quello dell’imprenditore - che non è detto ogni designer sia in grado di assumere alla perfezione.

5.2.2.2. AMBITI DI COLLABORAZIONE (FABLAB)

La musica, la scrittura e i video vengono oggi prodotti e consumati essenzialmente in digitale, scaricandoli dalla rete. Anche il design viene ormai creato in digitale, attraverso software di disegno come Cad/Cam, o vettoriali, ma non viene consumato in digitale. Un oggetto di design ha bisogno di essere toccato e manipolato materialmente e ha per sua natura un valore d’uso fisico.

Negli ultimi anni si è sviluppato il cosiddetto “download design”, ossia la possibilità di scaricare dalla rete un oggetto di design, per cui oggi rivestono un ruolo fondamentale i cosiddetti nuovi artigiani digitali: sono loro che materializzano il progetto, con macchine a controllo numerico digitali, come stampanti 3D, CNC (Computer Numerical Control), macchine di taglio al laser, all’acqua e a utensile. La stampa 3D, naturale evoluzione della stampa 2D, permette di avere una riproduzione reale di un modello 3D realizzato con un software di modellazione 3D. Grazie a queste macchine avviene il passaggio fondamentale dei bit ad atomi fisici di oggetti d’uso, quindi il download design.

In parallelo si è sviluppato il fenomeno dei FabLab, dei fabber e dei makers, che costituiscono un movimento culturale contemporaneo. I FabLab Letteralmente sono “laboratori di fabbricazione”, in grado di produrre prototipi, ma anche piccole serie di prodotti, di altissima qualità, a costi bassissimi rispetto all’industria tradizionale. Si basano sui concetti di collaborazione, open-source fare tecnologico,

artigianato digitale, condivisione di spazi, competenze. Sono dunque un luogo d'incontro, di formazione e realizzazione di progetti. Sono palestre per inventori, laboratori di creatività, piccole botteghe che producono oggetti grazie alle nuove tecnologie digitali. Quello che l'Economist ha definito la "Terza Rivoluzione industriale", un nuovo modo di produrre in digitale e attraverso strumenti di ultima generazione quali stampanti 3D, taglierini laser, fresatrici a controllo numerico, aspiratori.

I FabLab sono spazi aperti, che nascono per portare la Digital Fabrication e la cultura Open Source in un luogo fisico, dove macchine, idee, persone e approcci nuovi possono mescolare liberamente e in cui chiunque (principiante, esperto o semplicemente curioso) può utilizzare macchinari come stampanti 3D, usufruendo della guida e del supporto di studenti, tecnici, ingegneri e innovatori che desiderano condividere questa passione tecnologica. In un FabLab quindi avviene uno scambio di conoscenza, che consente a chiunque di condividere, imparare e creare (share, learn and make).

Il primo FabLab è stato aperto al MediaLab del Massachusetts Institute of Technology di Boston nel 2003; da allora sono stati censiti nel mondo (dati International FabLab association) 252 laboratori. In Italia la partenza è stata molto lenta: il primo laboratorio provvisorio è stato aperto a Torino nel 2011, in occasione della mostra Stazione Futuro per il centocinquantenario dell'Unità d'Italia: un'installazione con una piccola stampante 3D e una tagliatrice laser. Ad oggi stanno vivendo un vero e proprio "boom", con presenze a Torino, Milano, Firenze, Reggio Emilia, Roma, Cava dei Tirreni, Napoli, Bologna, Trento, Palermo, Novara e Pisa: se ne contano almeno 43. Il numero dei FabLab a livello mondiale e italiano è sempre in continuo aumento.

Tra gli interessi prevalenti dei makers vi sono realizzazioni di tipo ingegneristico, come apparecchiature elettroniche realizzazioni robotiche, dispositivi per la stampa 3D e l'uso di apparecchiature a controllo numerico. La loro attenzione è rivolta soprattutto al processo più che al risultato effettivo, il loro approccio non è rivolto alla produzione di design in senso stretto, ma il prodotto, il risultato costituisce l'esempio concreto, la dimostrazione fisica di un'innovazione nel processo di produzione.

Il design digitale, a differenza del design industriale che viene considerata un'arte plastica chiusa, ossia tesa alla definizione di un oggetto assoluta, è "aperto": un progetto può girare in rete e chiunque può interpretarlo in maniera differente, adattarlo, sconvolgerlo, modificarlo in corso di produzione. Alcuni designer infatti caricano i loro progetti in apposite piattaforme per essere scaricati da un cliente e poi li personalizzano e li stampano con stampanti 3D. Perfino un marchio come Nokia attraverso un sito web permette di scaricare le scocche di alcuni suoi modelli di cellulari per personalizzarli e stamparli. O anche la Barilla, che propone ai ristoranti stampanti 3D specializzate per produrre pasta personalizzata dal ristoratore. Si disegna e si produce sempre per la massa, in modo aperto e personalizzabile ("on demand").

5.3. IL CASO SPECIFICO: MILANO E IL DESIGN

Il design è parte integrante della cultura del territorio milanese e lombardo. Ne è elemento costitutivo, elemento fertile da almeno cinquant'anni, ragione per cui affermate personalità del design internazionale, ma anche molti giovani, giungono quotidianamente a Milano da tutto il mondo, per portare le proprie idee e scambiarle. Per chi guarda a questo territorio con curiosità e interesse da lontano, senza dubbio il design è uno dei suoi punti di forza e di maggiore attrazione. Milano vanta oggi un fitto sistema di relazioni

con molte realtà d'impresa nazionali e internazionali che organizzano nella città momenti di ascolto e di visibilità, eventi e manifestazioni, facendo frequentemente ricorso a risorse di progetto qui facilmente reperibili. La città ha visto aumentare sensibilmente il numero delle scuole di design, delle associazioni, dei giovani che svolgono le professioni del design, delle iniziative sul design, delle imprese aperte al design, delle relazioni che oggi Milano intrattiene con le capitali mondiali della produzione di oggetti di design. La centralità di Milano per il design riguarda i progettisti, ma anche l'associazionismo, l'editoria di settore, i luoghi della formazione e della promozione culturale, i luoghi della visibilità e della rappresentazione dei prodotti e delle idee.

Il design milanese nacque negli anni '50 per impulso di architetti come Gio' Ponti e imprenditori come Cesare Brustio e Romualdo Borletti, che fecero della Rinascente uno dei centri propulsori della diffusione del design, istituendo nel 1954 il Premio Compasso d'Oro. Nel 1956 venne fondata l'ADI, Associazione per il Disegno Industriale, per riunire progettisti, imprenditori e intellettuali del nascente design milanese. Mentre le mostre della Triennale diventavano un punto di riferimento per i progettisti, nel 1961 nacque il Salone del Mobile di Milano, e il design di arredamento italiano iniziò ad acquisire quel ruolo di punta che lo ha portato, negli anni '90, alla leadership mondiale. Molti designer milanesi hanno avuto negli ultimi vent'anni un successo internazionale; la loro produzione è legata non più solo all'arredamento ma alla moda e ai settori della comunicazione. Le riviste Casabella, Domus, Abitare e Modo sono divenute luogo di dibattito interdisciplinare sui temi del design, dell'architettura e dell'urbanistica. Dopo la "storica" Scuola Politecnica, sono sorte a Milano nuove scuole di formazione professionale: l'Istituto Europeo di Design (IED), la Domus Academy e la più recente Facoltà di Disegno Industriale presso il Politecnico di Milano (1995). Risale a vent'anni fa la

nascita del primo Corso di laurea in Disegno industriale al Politecnico di Milano, primo in Italia, volto alla sperimentazione di linee di sviluppo innovative che rispondano alle reali necessità del mercato e della società contemporanea.

Oggi la vita della città è scandita da appuntamenti che ne riflettono la vivacità progettuale e costituiscono stimoli per nuove ricerche. Primo fra tutti, il Salone del Mobile di Milano, nato per promuovere le esportazioni italiane dei mobili e dei loro complementi. Si tratta della più visitata rassegna internazionale dell'arredo e si svolge a Milano nella Fiera di Rho ogni anno in aprile. Ospita oltre 2500 fra le più dinamiche e creative aziende del mercato internazionale ed è visitato da più di 300 000 operatori, oltre il 60% dei quali provenienti da 160 paesi in tutto il mondo.

In concomitanza con il Salone del Mobile, il Fuorisalone o Design Week è l'evento più importante al mondo legato al tema del design: l'insieme di eventi ed esposizioni che animano la città di Milano. E' nato come evento spontaneo e si promuove in maniera autonoma grazie al lavoro delle singole aziende e designer. Oggi è l'evento con la maggior affluenza di operatori del settore, architetti, designer, studenti da tutto il mondo. L'obiettivo è la promozione del design come evento, come performance, come installazione sul tessuto urbano. Un design che, uscendo dai suoi spazi ufficiali, diventa accessibile a tutti grazie all'utilizzo di strumenti e servizi adeguati. E' costituito da diversi percorsi, corrispondenti a diverse zone della città, che aumentano di anno in anno: Brera Design District, 5VIE art + design, Design Center Ex Ansaldo, Tortona Design Week, Porta Venezia In Design, San Babila Design quarter, Ventura Lambrate, La Triennale di Milano, La Fabbrica del Vapore, Porta Romana Design. Il Salone del Mobile e il Fuorisalone sono due eventi simbiotici che hanno trovato nelle qualità del tessuto produttivo, culturale e urbano del territorio milanese un contesto in

grado di accogliere e dare spazio alle diverse espressioni e ai diversi interessi della comunità del design internazionale.

Il MADE Expo è un evento che si svolge anch'esso nella Fiera di Rho e costituisce una piattaforma di incontro tra aziende, architetti, progettisti, serramentisti, imprese di costruzione, rivenditori e operatori del settore. Già dall'edizione 2012 lo spazio espositivo di MADE Expo si è sviluppato in aree tematiche organizzate in momenti espositivi, iniziative collaterali, convegni e momenti di confronto, destinate a fornire un panorama completo ed esaustivo delle prospettive e delle opportunità da cogliere per affrontare il futuro delle costruzioni. La specializzazione di MADE Expo si rafforza ulteriormente grazie all'articolazione in quattro saloni tematici: costruzioni-materiali, involucro-serramenti, interni-finiture, software tecnologie e servizi. MADE Expo, rappresentando l'eccellenza del Made in Italy, costituisce un centro di attrazione per gli operatori di tutto il mondo e realizza un grande progetto di relazioni e incontri internazionali per favorire l'export e la penetrazione dei nuovi mercati.

Milano Design Film Festival (MDFF) è una piattaforma d'informazione, d'aggiornamento, di sperimentazione e d'incontro, che si caratterizza per la qualità dei contenuti e per il dialogo con un pubblico composto da architetti, designer, appassionati della materia, ma anche dai curiosi in città. L'appuntamento annuale si svolge in ottobre, all'Anteo Spazio Cinema, la multisala nel cuore di Brera, uno dei più vivaci distretti del design e della moda milanese. È costituito da un programma articolato di pellicole recenti e del passato con l'intento di mostrare in maniera chiara come il tempo sia capace di cambiare i punti di vista e i linguaggi della cultura, e che la capacità di innovare passa anche dalla creatività. Il festival, nel suo insieme, si propone come un nuovo sistema di comunicazione e divulgazione culturale, svelando la composita visione del paesaggio del vivere e dell'abitare, in cui

tutto è progetto. Ai temi Design, Architettura, City Planning, Sustainability, ogni edizione dedica una curatela speciale a un approfondimento tematico interdisciplinare, affidata a un professionista riconosciuto. Il programma accosta diversi generi e tecniche cinematografiche (documentari, film di intrattenimento, lungometraggi, cortometraggi e clip) e costruisce una serie di stimoli includendo anche momenti di discussione e workshop con designer, architetti, produttori, registi, critici, docenti e studenti dall'Italia e dal mondo. Inoltre dalla seconda edizione promuove il contest tematico di idee – K.I.S.S. Keep It Simple'n'Short – per la realizzazione di un cortometraggio, sostenuto da partner tecnici. Particolare attenzione è data infine, alle produzioni italiane del settore, offrendo loro spazio all'interno del programma, e promuovendole dentro e fuori i confini nazionali.

Oltre agli appuntamenti annuali e alle fiere, in città vi è anche una fitta rete di musei pubblici, studi e archivi privati, che testimonia l'importanza del design per il patrimonio cittadino. Primo fra tutti la Triennale di Milano: inaugurato nel 2007 è il primo museo del design italiano, che offre al visitatore la possibilità di scoprire le eccellenze del design italiano attraverso una mostra permanente e svariate mostre temporanee che si susseguono. A Noviglio ha sede invece il museo Kartell, permette la conoscenza della storia dell'azienda attraverso la collezione degli oggetti, esposta in ordine cronologico. Infine lo studio-museo Achille Castiglioni e la fondazione Franco Albini, aperti al pubblico, e il circuito delle case-museo di Milano, che ospitano i pezzi delle più prestigiose collezioni milanesi.

Dal punto di vista dell'autoproduzione invece, negli ultimi anni si sono formate delle vere e proprie associazioni di autoproduttori, con lo scopo di organizzare tutte le molteplici attività del genere sparse

nel territorio, costituenti un ricco patrimonio di esperienze per la città. Laboratori, piccole officine, studi di design, botteghe, gallerie, negozi: tutte attività diffuse dentro al tessuto di Milano in modo capillare. Da qui la necessità di “fare sistema”, non solo per divenire maggiormente visibili nella società, ma per divenire i nuovi protagonisti del futuro del design a Milano.

Una di queste è MISIAD, fondata da Camillo Agnoletto, Laura Agnoletto, Cesare Castelli e Alessandro Mendini e nata per promuovere le tante eccellenze di autoproduttori e di piccoli editori di design. Essa raccoglie figure come fabbri, falegnami, cesellatori, tessitori, laccatori, decoratori, vasai, meccanici, stampatori, promotori, progettisti, che lavorano materiali di tutti i tipi (metalli, legni, vernici, gomma, oro, stoffe, carta, pietra, terra, fibre, titanio, cose riciclate) e producono oggetti come arredi, articoli per casalinghi, vasi, ricami, vestiti, tappeti, soprammobili, lampade, giocattoli, usato, utilizzando diversi macchinari.

Il marchio “Milano si auto produce – design”, conferito dal Comune di Milano, riunisce tutte le realtà presenti sul territorio del Comune di Milano che rispondono alle caratteristiche di autoproduzione di design. Esso è volto a promuovere maggiormente queste attività, anche attraverso la partecipazione a manifestazioni fieristiche in Italia e all'estero e ad incentivare attraverso il proprio operato assieme agli enti pubblici l'insediamento delle attività di autoproduzione, riconoscendo la loro alta valenza occupazionale, l'apporto altamente qualitativo alla vita cittadina grazie alla loro fattiva e capillare diffusione nel tessuto urbano.

Durante il Salone del Mobile 2012 “Misiad: Milano si auto produce design” ha presentato una Mostra- laboratorio, dedicata al primo censimento degli autoproduttori a Milano. La Mostra che si è avvalsa della curatela di Alessandro Mendini si è posta come verifica della consistenza di questo fenomeno del design, per valutarne la

dinamica e le caratteristiche. L'esposizione si è svolta nello spazio della Fabbrica del Vapore. Sono state esposte le opere di tutti i partecipanti all'Associazione messi in ordine alfabetico (in totale 202 autori). Il successo del risultato è stato dato sia dall'impatto della quantità di opere esposte, sia dalla sostanziale diversità delle loro tipologie e dimensioni, sia dalla presenza di molta folla e discussioni, visto l'alto numero dei partecipanti. Questo censimento ha costituito la base per i successivi passi dell'Associazione (analisi qualitative e del contesto, sede sociale, sportello unico, eccetera).

Oltre a MISIAD, è presente anche l'associazione “Milano makers”, un'associazione senza fini di lucro che si rivolge al mondo dei produttori indipendenti di design senza limiti geografici. Anche questa associazione intende promuovere e valorizzare attraverso azioni collettive tutte quelle attività creative di produzioni non seriali e indipendenti nell'ambito del design, presenti sul territorio nazionale e oltre. Milano Makers nel suo primo anno di vita attraverso i suoi 6 eventi principali (Christmas Design Market, Bla Bla dialogo virtuale, Mima Fair /Opera Italiana – Macef, Preview nell'ambito di Mi Generation, Milano Guitars & Beyond, Milano Maestro Luthery) ha permesso a circa 400 creativi/makers di presentare i propri lavori a un pubblico vastissimo e in molti casi internazionale.

In conclusione, analizzato il contesto particolare entro cui si inserisce il progetto di riconversione del Cinema Maestoso, è stato scelto da noi il tema di un centro che ospita autoproduttori, con la presenza di spazi di lavoro (laboratori di diverso genere), spazi espositivi, spazi di confronto e dibattito. Il design autoprodotta infatti si configura come uno dei temi emergenti e più discussi per i designer milanesi e italiani e il nuovo centro diverrebbe parte di quella fitta rete di luoghi dedicati al design presenti nel territorio,

data anche la posizione strategica nella zona di Porta Romana, ove opera attualmente il circuito di Portaromanadesign.

6. ABITARE UN LUOGO DI LAVORO: LE RESIDENZE PER ARTISTI

Accanto all'idea di creare un centro per l'autoproduzione all'interno dell'ex cinema Maestoso, c'è anche l'intenzione di creare un vero e proprio programma di mobilità degli artigiani-autoproduttori, ossia conferire loro la possibilità sia di recarsi quotidianamente per lavorare nei laboratori ed esporre le loro opere sia di essere ospitati per un certo periodo di tempo all'interno della struttura, a seconda delle esigenze. A questo proposito, è stato preso come modello di studio gestionale un fenomeno che si è sviluppato a partire dal secolo scorso e che sta prendendo sempre più piede in Italia e all'estero: quello delle residenze per artisti.

I programmi di artist-in-residence offrono ad artisti, curatori e persone che esplorano l'arte in ogni sua forma, l'opportunità di vivere per un periodo di tempo determinato in un luogo geograficamente e culturalmente distante dalle loro abitudini. I programmi di residenza, essendo integrati nei sistemi culturali e sociali locali, garantiscono la circolazione delle idee e delle opere presso una gamma di pubblico vasta ed eterogenea, agevolando allo stesso tempo il contatto con il mercato dell'arte. La mobilità, inoltre, offre agli artisti la possibilità di confrontare il proprio processo creativo con quello di colleghi di altri paesi e culture, di produrre e di estendere la propria rete professionale, di sperimentare nuovi materiali e nuove tecniche, di compiere nuove esperienze di vita. Durante il soggiorno gli artisti hanno il tempo di riflettere sul proprio lavoro, documentarsi, produrre ed esporre le proprie opere. In generale i programmi di residenza per artisti incentivano e sottolineano l'importanza dello scambio culturale nel mondo dell'arte. I programmi denominati artist-in-residence (AIR), hanno assunto oggi grande importanza come parte essenziale dei percorsi artistici e delle carriere professionali.

6.1. EVOLUZIONE STORICA

I programmi di residenza per artisti hanno una storia che risale più indietro nel tempo di quanto si creda. I primi programmi di residenza per artisti risalgono all'inizio del 1900. La nascita delle prime residenze è ricollegabile a due differenti modelli. Il primo si sviluppò negli Stati Uniti e nel Regno Unito, dove benefattori amanti dell'arte cominciarono ad utilizzare alcuni spazi delle proprie residenze come studi da offrire a singoli artisti, nello spirito di un nuovo mecenatismo romantico. È questo il caso di Yaddo, fondato nel 1900 dal finanziere Spencer Trask e da sua moglie Katrina, artista lei stessa, presso Saratoga Springs a New York. Per i Trask Yaddo rappresentava un'evasione dalla frenetica vita cittadina e l'ingresso in un luogo migliore. Dal 1881, anno in cui acquistarono la proprietà, iniziarono a circondarsi di un gruppo eclettico di artisti, ma fu nel 1900 che i loro intenti presero una nuova forma. Il loro intento era di fondare una residenza permanente che fosse sempre messa a disposizione di autori, pittori, scultori, musicisti e altri artisti, sia uomini che donne, pochi nel numero ma scelti per la loro creatività, con l'intento di rendere le loro opere utili per il mondo intero. Dal 1900 a oggi circa 5500 artisti hanno vissuto a Yaddo e vi hanno trovato la pace e l'intimità necessarie per il lavoro artistico.

Nel secondo modello sono gli artisti stessi a fondare e realizzare le proprie residenze. Sempre agli inizi del 1900 alcuni artisti cominciarono a stabilirsi in campagna collettivamente creando interi villaggi in cui vivere e praticare l'arte in tutte le sue forme. Le radici di questo pensiero sono da ricercare nel movimento "Arts and crafts", nato in Inghilterra nella seconda metà del XIX secolo come reazione ai rapidi processi di urbanizzazione e industrializzazione. Due dei più convinti sostenitori del movimento nonché portavoce furono il critico John Ruskin e l'artista William Morris. Essi

condividevano l'utopia di una fratellanza tra artisti, convinti che la vita avrebbe avuto maggiore significato se il proprio lavoro avesse nobilitato quello che le macchine avevano soppiantato, cioè l'arte della lavorazione a mano.

Nel 1902 Ralph Radcliffe Whitehead, figlio di un ricco proprietario di un mulino nello Yorkshire, fortemente influenzato dall'idea utopica di Ruskin, con il quale aveva condiviso gli studi a Oxford e un viaggio in Europa, fondò la sua "comunità di artisti", la Byrdcliffe Arts Colony, appena fuori dal paese di Woodstock (NY). Byrdcliffe fu presto costruito e divenne operativo nell'estate del 1903. Il complesso comprendeva un grande studio per Brown, laboratori didattici per Hervey, laboratori artigianali per la lavorazione dei metalli e della ceramica, una bottega per la lavorazione del legno, appartamenti per gli ospiti, dormitori per gli studenti, una biblioteca e la casa privata di Whitehead. Gli anni dal 1903 al 1906 furono anni di grande fermento, dove insegnanti e studenti si dedicarono a svariate attività artistiche, come la realizzazione di mobili e ceramiche, la tessitura, la pittura e la fotografia. Ancora oggi Byrdcliffe continua a essere dimora di una comunità di artisti che sperimenta tutte le discipline dell'arte. Entrambi i modelli sono diventati tipologie adottate dai molti programmi di residenza per artisti che sono sorti nella prima decade del XX secolo negli Stati Uniti e in Europa.

Un esempio europeo è la colonia di Worpswede. Oggi abitata da circa 130 artisti e artigiani, Worpswede vanta una lunga tradizione culturale che ha inizio verso la fine del XIX sec. Fritz Mackensen, un giovane studente d'arte alla ricerca di un luogo tranquillo e ideale per coltivare la propria vocazione artistica, nel 1884 si stabilì nel piccolo villaggio di Worpswede, situato vicino a Bremen, in Germania. Pochi anni dopo venne raggiunto da alcuni amici artisti, tra cui i pittori Hans am Ende and Otto Modersohn, gli scrittori e

poeti Gerhard Hauptmann, Thomas Mann, and Rainer Maria Rilke e la scultrice Clara Westhoff, stanchi della caotica vita di città e affascinati dalla incantevole atmosfera del paesaggio di campagna. Insieme contribuirono alla costruzione del villaggio che presto divenne una vera e propria colonia di artisti. La storia di Worpswede prese una svolta nel 1971, quando venne inaugurata la residenza per artisti Künstlerhäuser Worpswede, diretta dal designer Martin Kausche: in Germania fu la prima nel suo genere. Il complesso è concepito come uno spazio di vita e di lavoro pensato per ospitare artisti internazionali nel campo della visual art, della letteratura e della musica. L'idea di Kausche era quella di offrire agli artisti l'opportunità di lavorare indisturbati in un ambiente tranquillo per un certo periodo di tempo. Worpswede sarebbe stato un luogo perfetto in cui realizzare una residenza per artisti anche grazie alla sua tradizione di colonia di artisti. Il gran numero di artisti tra gli abitanti del paese, infatti, avrebbe permesso agli ospiti di stringere nuove relazioni con gli artisti locali e instaurare nuove reti di conoscenze e di lavoro. Nel 2009 il cottage di Heinrich Voegeler è diventato un vero e proprio museo e l'organizzazione offre un programma di workshop ed eventi a cui partecipano ogni anno artisti provenienti da tutto il mondo.

In Italia la struttura più antica è la Fondazione Bevilacqua La Masa a Venezia, fondata nel 1898 da Felicita Bevilacqua, la quale decise di lasciare al Comune di Venezia il Palazzo Ca' Pesaro affinché fosse impiegato per agevolare i giovani artisti ai quali era spesso interdetto l'ingresso alle grandi mostre. Proprio per questa ragione la Fondazione nacque nel 1908 con una struttura che permetteva non solo di esporre al grande pubblico nelle sale di Ca' Pesaro, ma si offriva anche come importante vetrina per la vendita delle opere e come luogo di residenza e di studio per gli artisti. Per volontà della duchessa, infatti, il piano nobile e gli ammezzati vennero destinati

all'attività espositiva, mentre il terzo piano fu destinato alla collocazione di quattordici studi/residenze gratuite per gli artisti. La città di Venezia divenne così un terreno fertile per la sperimentazione artistica e un'occasione favorevole per autori quali Boccioni, Casorati, Semeghini, Gino Rosso e Arturo Martini. A partire dal 1999 la Fondazione ha dedicato mostre ad importanti artisti internazionali quali Jean-Michel Basquiat, Louise Bourgeois, Joseph Beuys, Milton Glaser, Frida Kahlo, Sonia Delaunay, Maya Bajevic, Yoko Ono, William Kentridge, Jim Hodges. Dalla sua nascita la Fondazione non è un luogo espositivo, ma un dispositivo flessibile per promuovere l'arte contemporanea a Venezia. Negli ultimi anni l'attività della Fondazione Bevilacqua La Masa si è sviluppata attorno ad alcune linee programmatiche principali: la realizzazione di mostre di artisti di fama internazionale, permessa grazie alla connessione con istituti italiani e stranieri, l'organizzazione di convegni, conferenze, pubblicazioni e incontri, il programma di residenza per artisti e la continua attività di catalogazione e conservazione.

La Fondazione è costituita da diverse sedi: la sede principale delle esposizioni della Fondazione è in Piazza San Marco, sotto i portici delle Procuratie Nuove, il Palazzo San Barnaba, che ospita gli uffici della Fondazione, il Palazzo Carminati, che all'ultimo piano ospita sette studi per i giovani artisti selezionati e due foresterie riservate a programmi di residenza o scambi con artisti e curatori esterni. Infine il chiostro dell'ex convento rinascimentale di SS. Cosma e Damiano, che contiene cinque studi messi a disposizione dei giovani artisti assegnatari.

Ogni anno la Fondazione assegna tramite un bando di concorso dodici studi d'artista, che possono essere impiegati, per dodici mesi, da giovani talentuosi come atelier personali; questi spazi diventano allora luoghi di sperimentazione creativa, di contaminazione artistica e intellettuale, di confronto diretto con colleghi e con la

critica del settore. Ciò avviene attraverso l'organizzazione di visite di curatori e operatori del settore provenienti da Istituzioni internazionale di arte contemporanea, quali ad esempio la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo e la Fondazione Spinola Banna per l'Arte di Torino, Viafarini / Docva di Milano, la Dena Foundation di Parigi, il Gasworks di Londra, Stazione Rogers di Trieste, il centro Platform Garanti di Istanbul, Fondazione Antonio Ratti di Como, Fondazione March di Padova, De Apple Arts Centre di Amsterdam. Almeno due volte nel loro anno di lavoro presso gli studi, inoltre, gli artisti hanno la possibilità di presentare le proprie ricerche e le proprie modalità di lavoro al pubblico generale, in occasione degli Open Studios & ArtistsTalk.

L'idea essenziale da cui si parte è che abbia diritto a un atelier chiunque si presenti con un curriculum importante e una giovane età. Il bando è aperto a persone aventi un'età compresa tra 18 e 35 anni e che abbiano conseguito un diploma/laurea negli ultimi 7 anni. La Fondazione raccoglie da anni in modo convinto artisti di almeno 20 nazionalità diverse. Un ulteriore elemento che si è deciso di immettere nel programma degli atelier è l'accettazione di gruppi, oltre che di individui singoli. Inoltre, negli ultimi anni ha dilatato ciò che può essere considerata attività artistica a campi limitrofi, quali la curatela, l'organizzazione di eventi, il proporsi come piccola casa editrice, l'essere un nucleo articolato di discussione. Alla fine del periodo di soggiorno la Fondazione organizza sempre una mostra di fine residenza.

6.2. FUNZIONAMENTO E ORGANIZZAZIONE

A partire dagli anni novanta i programmi di residenza per artisti sono divenuti un fenomeno globale. Con il diffondersi a livello mondiale di un grande numero di residenze risulta difficile tentare di compiere una tipizzazione. La caratteristica principale delle nuove residenze è proprio quella di essere ognuna differente dall'altra sotto molti punti di vista: il contesto geografico, la durata del periodo di permanenza, le strutture e gli spazi messi a disposizione degli artisti, la tipologia degli appartamenti, l'organizzazione delle attività, i rapporti con il pubblico, le procedure di domanda e di selezione dei candidati, l'archiviazione delle opere realizzate ecc. Per esempio, esistono residenze che sono entità a sé stanti mentre altre possono fare parte di complessi più grandi come musei, università, gallerie d'arte, studi o teatri. Per quanto riguarda i periodi e la durata del soggiorno degli artisti, esistono casi in cui c'è disponibilità di permanenza tutto l'anno, a cadenze stagionali o in relazione ad eventi particolari; anche la durata di permanenza è molto variabile e può andare da qualche settimana a qualche mese e talvolta a oltre un anno. Il contesto geografico in cui si trovano le diverse residenze può essere urbano, rurale o naturale.

Un altro fattore che può variare da programma a programma è l'introversione o l'estroversione delle attività degli artisti nei confronti del contesto locale e del pubblico: talvolta gli artisti si ritirano in una sorta di isolamento, dedicando molto tempo ad investigare il proprio lavoro; talvolta coinvolgono la collettività locale attraverso esposizioni, open studio, dibattiti, workshop o collaborazioni con i cittadini. Un'altra variabile consiste nel modello finanziario della residenza: può accadere che gli stessi artisti debbano auto-finanziarsi o ricevere fondi e sussidi dai propri

Stati o da associazioni di loro conoscenza; altre volte è la residenza che provvede a finanziare completamente o in parte la loro permanenza. Ancora, alcune residenze si focalizzano su una particolare disciplina mentre altre ospitano artisti dediti alle attività creative più disparate come letteratura, musica, architettura, design, danza, visual art, ecc. Infine, terminato il periodo di permanenza, le opere realizzate dagli artisti possono essere ritirate dagli stessi, possono andare ad arricchire l'archivio della residenza o divenire, per esempio, parte di un'esposizione temporanea o permanente. Che un programma di residenza duri due settimane oppure otto mesi o un anno, gli artisti intraprendono un percorso che può essere ricondotto ad alcune fasi ricorrenti. La prima fase consiste nella selezione dei candidati. L'artista viene selezionato principalmente in due modi. Può essere invitato per conoscenza dall'organizzazione stessa della residenza oppure selezionato tramite un bando cui l'artista risponde inviando il proprio portfolio e anticipando l'idea di progetto che ha intenzione di sperimentare e di portare avanti durante il periodo di permanenza. Per quanto riguarda le residenze, generalmente sono tre gli spazi che ricorrono: uno spazio per dormire, che si tratti di un appartamento privato, di una casa che possa ospitare collettivi o l'artista accompagnato dalla propria famiglia oppure di una stanza da letto all'interno di una casa in cui gli altri spazi sono condivisi da più persone; uno spazio per il lavoro autonomo, che sia un atelier personale oppure semplicemente uno spazio-studio per l'artista all'interno del suo appartamento; uno spazio per il lavoro collettivo e per la condivisione dell'esperienza artistica. La seconda fase consiste nella parte più consistente del programma, ossia nel lavoro di studio, sperimentazione e realizzazione delle opere. Se la residenza è un luogo dedicato alla ricerca piuttosto che alla produzione artistica altri spazi diventano indispensabili. Nel primo caso, all'artista dovrà essere garantito l'accesso ad una biblioteca e un archivio per supportare i propri

lavori di ricerca e studio. Nel secondo caso, occorrono degli spazi adeguati e flessibili per consentire la realizzazione del prodotto artistico, nonché laboratori o, in alternativa, assistenza curatoriale per contattare chi nel contesto locale si occupa di lavorazioni specifiche (lavorazione del legno, dei metalli, della ceramiche, dei tessili, ecc.). In questo senso molte residenze hanno adottato un indirizzo specifico e settoriale. La terza fase di un programma di residenza consiste nella conclusione dei progetti degli artisti e, dunque, nella loro presentazione o esposizione. Tuttavia, non sempre è previsto un allestimento finale del lavoro svolto dagli artisti, anche perché non sempre essi concludono i propri lavori al termine del periodo di soggiorno. Anzi, spesso accade che questi tornino in un secondo momento per portare avanti un lavoro rimasto in sospeso. In altri casi, al contrario, fin dall'inizio gli artisti sono chiamati a realizzare un progetto cui è riservata una specifica destinazione. Generalmente, concluso il periodo di residenza, l'artista porta via con sé il prodotto artistico finale, mentre ne viene archiviato il portfolio insieme alla documentazione scritta o digitale, immagini e video. Spesso questi archivi sono aperti al pubblico e utilizzati per l'insegnamento e la didattica.

6.3. ESEMPI ITALIANI

L'Italia presenta un quadro variegato di iniziative. Si va dall'associazione che mette a disposizione spazi e strumenti al contest che riserva in premio un periodo di permanenza, dall'azienda che accoglie per convinzione in un'idea alternativa d'imprenditorialità al museo promotore di nuovi talenti. Oltre ai quattro casi milanesi, sono presenti strutture di residenze d'artisti in quasi tutte le regioni d'Italia, inserite in contesti diversi e che

privilegiano qualche aspetto in particolare; di seguito alcuni esempi significativi.

A Bergamo The blank artist in residence è un progetto di residenza nato nel 2012 dalla collaborazione fra l'Accademia di Carrara di Belle Arti, la GAMeC e la Fondazione Banca Popolare di Bergamo. L'idea è quella di accogliere artisti e teorici italiani e stranieri per periodi medio/lunghi e offrire loro spazio e relazioni per l'elaborazione di ricerche artistiche, sia pratiche sia teoriche. Ogni anno una commissione di vari operatori seleziona un artista che, dopo il periodo di ricerca, conclude il percorso con una mostra personale presso la Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo.

Torino è probabilmente la città che dimostra maggiore originalità. Bivaccourbano di Progetto Diogene, collettivo di artisti, prevede una permanenza di varie settimane per un artista su un tram allestito come un'unità abitativa, con la possibilità di presentare il proprio lavoro attraverso incontri e un'esposizione finale. Il progetto RES.Ò (il nome riporta al significato francese "rete") è un'iniziativa promossa dalle principali istituzioni operanti nel settore della formazione in Piemonte il cui obiettivo è la creazione di una piattaforma permanente di residenze d'eccellenza per la mobilità degli artisti sia nazionali che esteri. Si tratta del primo progetto in Italia che vede la partecipazione di una rete di istituzioni culturali di un territorio al servizio dell'esperienza di residenze per giovani artisti. Per questo progetto la Fondazione ha incoraggiato la partecipazione delle principali istituzioni d'arte contemporanea piemontesi dedite alla formazione, ricercando la sovrapposizione di territori urbani e multiculturali oltre confine, individuati ne Il Cairo, New Delhy e Rio de Janeiro, per i primi anni, e in Cali dal 2013, al fine di favorire uno scambio con altre realtà. Il progetto prevede uno

scambio tra artisti piemontesi e stranieri per ciascuna edizione, per un periodo di 6 settimane in ciascuna delle residenze individuate. Durante le residenze l'artista, selezionato dalla commissione costituita dalle istituzioni coinvolte e dai direttori di residenza stranieri, partecipa a incontri, seminari, laboratori e studio-visit in connessione diretta con le esperienze di residenza e workshop già avviate dai vari attori nel sistema dell'arte contemporanea in Piemonte. Ad oggi hanno partecipato al progetto 23 artisti piemontesi e stranieri. Ogni anno i risultati delle esperienze vengono presentati ad Artissima. In modo analogo l'associazione no profit Kanincehenhaus con Viadellafucina organizza residenze nella particolare forma del gemellaggio. Per la prima edizione sono state selezionate quattro coppie di artisti, ospitati nella zona di Porta Palazzo, definito il più grande mercato aperto d'Europa.

Vi sono anche alcuni progetti che si collocano in contesti naturalistici e sviluppano un particolare rapporto con essi. E' il caso di Akmo, una residenza creata dall'associazione Big Bang con il contributo della Fondazione Cariplo, in collaborazione con il Comune di Invorio, l'associazione Meltinpop di Arona ed il patrocinio della provincia di Novara. L'attività di residenza/workshop si focalizza sul rapporto con un territorio ben definito, i boschi dell'alto vergante e i laghi Maggiore e d'Orta, in Piemonte. La finalità del progetto è quella di guidare giovani artisti attraverso una successione di workshop e laboratori (per l'apprendimento di tecniche e conoscenza dei materiali) nei territori di Lombardia e Piemonte. A fine percorso viene allestita una mostra che mette in evidenza l'esperienza realizzata dagli artisti. La sede della residenza è fra i boschi dell'Alto Vergante, in un ambito incontaminato e suggestivo. Gli artisti lavorano presso gli spazi coperti della cascina ma anche nella natura circostante, avendo a disposizione spazi nel bosco e sui prati circostanti. Coloro ne

sentano la necessità possono usufruire dei materiali ivi presenti, per poter interagire maggiormente con la natura. Un altro esempio è Dolomiti Contemporanee, un progetto nato nel 2011 che relaziona arte e ambiente nello scenario delle Dolomiti, recuperando spazi espositivi non convenzionali, individuati come spazi dal forte potenziale. Il programma prevede l'occupazione temporanea dei complessi, che vengono trasformati in motori culturali e centri espositivi. Al loro interno si attivano le residenze, in cui vengono ospitati gli artisti (oltre 200 nei primi quattro anni di attività). Le fabbriche, dismesse da anni o decenni, riaprono dunque come centri di produzione culturale ed artistica e ritornano dunque a "vivere". All'interno delle fabbriche o di altri siti peculiari, gli artisti lavorano in rete con decine di aziende partner, che forniscono ad essi i materiali, i supporti alle lavorazioni, l'assistenza per realizzare le opere. In questo modo l'arte vuole poter fornire impulsi concreti al territorio, che viene visto come uno *spazio d'azione culturale*, un grande cantiere di stimoli, per cui si è deciso di non coltivarne di esso una dimensione/visione contemplativa, ma di utilizzarne in modo sperimentare e innovativo il potenziale.

A Firenze F_AIR - Florence Artist in Residence è un progetto recente e unico sulla scena fiorentina. Funziona in congiunzione con FUA - Florence University of the Arts ed è fortemente radicata nella città di Firenze, lavorando per integrare l'arte contemporanea nella città rinascimentale. Il programma di residenza è rivolto ad artisti tra i 25 ei 38 anni. L'obiettivo per il partecipante in residenza è non solo di raggiungere la crescita umana e artistica, ma anche dare formazione accademica e professionale per gli studenti iscritti all'Università di Firenze delle Arti. Al termine della permanenza il residente è invitato a presentare i risultati della sua ricerca in una mostra. Il programma prevede conferenze, visite di studio, incontri formali ed informali con curatori e professionisti del mondo dell'arte e workshop. All'artista selezionato viene offerta la possibilità di

vivere all'interno della struttura FUA di Firenze e di usufruire così degli spazi del campus.

Così come F_AIR è integrata nel contesto specifico di un'università, ci sono anche programmi di residenza integrati in contesti specifici museali. E' il caso del programma Castello in Movimento, nato nel 2008 con l'obiettivo di fare del Castello Malaspina di Fosdinovo un luogo di pensiero e di produzione, sede di iniziative condivise e promotore di progetti internazionali, nonché un nuovo centro culturale per il territorio della Lunigiana e la Provincia di Massa Carrara. Uno dei castelli più belli d'Italia, immerso nello scenario delle Alpi Apuane, acquisisce così una sua nuova identità, diventando da maggio a settembre residenza e dimora per scrittori, artisti visivi, gruppi teatrali, coreografi e musicisti. Ogni anno un comitato scientifico seleziona un artista che nel periodo estivo ha a disposizione vitto, alloggio e il budget per la realizzazione di un'opera destinata alla collezione del percorso museale. Da questo punto di vista acquisisce particolare rilievo il programma organizzato dal Macro (Museo di Arte Contemporanea) a Roma, che ha trasformato quattro spazi del secondo piano dell'ala storica del Museo in studi di circa 100 mq per ospitare quattro artisti (due italiani e due stranieri, selezionati tramite un bando internazionale) per un periodo di quattro mesi. Al termine della residenza gli studi ospitano il progetto espositivo con le opere ideate e prodotte durante tutto il periodo di permanenza al Museo. Obiettivo principale del programma residenze è di trasformare il Macro in un luogo dinamico, in dialogo con quanto accade nel territorio romano. Il Museo diventa in questo modo anche un luogo di produzione artistica e non solo di promozione e diffusione culturale. Gli artisti selezionati per le residenze sono, infatti, invitati a realizzare dei progetti specifici e inediti per gli spazi del Museo.

Infine esistono delle vere e proprie fondazioni per l'arte situate in vecchi siti industriali dismessi che sono stati riconvertiti e riconcepiti come luoghi in cui vivere l'arte. Uno di questi è la Fondazione per l'Arte sempre a Roma, che nei primi anni di vita si è impegnata con varie modalità nel sostegno degli artisti, specialmente dei giovani, attraverso progetti di varia natura. Con l'apertura della sede al Mandrione, zona urbana della città di Roma in costante mutamento, la Fondazione ha istituito un "*cantiere di lavoro intellettuale*" di esperti nazionali e internazionali di varie discipline che lavorano ad un progetto complessivo che mira a supportare e valorizzare l'arte visiva con l'obiettivo di coinvolgere nella programmazione anche ambiti affini, ad esempio il teatro, la musica, architettura. E' una sede di grande dimensioni e con enormi potenzialità sia per la tipologia architettonica che per l'area sulla quale insiste, ancora legata alla sua originaria vocazione artigianale. Caratteristica fondamentale dell'identità della Fondazione è quella di presentarsi come un centro di ricerca, produzione, dialogo sui temi dell'arte con l'obiettivo di coinvolgere un pubblico sempre più vasto, invitandolo ad esplorare un contenuto ricco di sperimentazione e di tutti quei preziosi processi di pensiero, progettazione, creazione che fermentano nel mondo dell'arte. Questo obiettivo vuole trasformare lo spazio della Fondazione in un grande laboratorio, renderlo uno studio per tutti gli artisti, un luogo di lavoro per i curatori e i critici, uno spazio per stimolare e coinvolgere l'occhio del pubblico, contribuendo ad accompagnarlo nel percorso di avvicinamento all'opera attraverso una serie di iniziative, workshop, open studio, talk, studio visit. L'idea di un *cantiere di lavoro* sempre aperto e dinamico nasce per dare maggiore visibilità e possibilità per gli artisti di incontri e scambi nazionali ed internazionali, un punto di incontro per i galleristi, i critici, i curatori, gli artisti, i direttori dei musei, i collezionisti, il pubblico. La struttura semplice e lineare dello spazio lo rende ideale

per qualsiasi tipo di progetto espositivo e non. Il capannone industriale si presenta come un open space di 260 mq, con altezza soffitti di 7,10 mt. Lo spazio al suo interno è pensato come un luogo neutro nel quale gli artisti possano esprimersi senza conflitti con la struttura stessa e consente di realizzare installazioni di grandi dimensioni. Immediatamente a ridosso dello spazio, la Fondazione dispone di un comodo e ampio appartamento pensato per le residenze degli artisti invitati a prendere parte ai progetti della Fondazione oppure aperto ad un programma di residenze per artisti, curatori, e critici interessati a trascorrere un periodo di studio e ricerca a Roma. Dislocato su due piani comunicanti, l'appartamento dispone al piano terra di 2 camere da letto e ampio soggiorno con un bagno, al primo piano zona cucina attrezzata, un bagno, zona pranzo interna e zona pranzo esterna sulla terrazza.

Un esempio analogo è la Fondazione Brodbeck a Catania, che si trova all'interno di un complesso postindustriale situato nel cuore del quartiere storico di San Cristoforo. La sede si sviluppa su un'area di 6 mila metri quadri di cui sono stati ristrutturati 600 metri quadri destinati a spazi per mostre temporanee, residenze d'artista, foresteria e un laboratorio progettuale. Scopo della Fondazione Brodbeck è trasformare l'intera cittadella in un polo di riferimento per l'arte contemporanea, innovativo nella modalità di produzione e presentazione delle opere e nella capacità di attivare sinergie interne (connubio tra i percorsi artistici proposti, i programmi di residenza d'artista e l'offerta turistico culturale). I programmi promossi e sostenuti dalla Fondazione danno agli artisti la possibilità di utilizzare un'area per le grandi produzioni e di esporre i lavori alla fine del periodo di residenza. Gli artisti, chiamati a produrre dei progetti site specific, svolgono, inoltre, un programma di attività ideato per avviare una più stretta relazione con la realtà sociale, culturale e artistica siciliana.

6.4. ESEMPI INTERNAZIONALI

Anche all'estero il quadro di iniziative si presenta variegato e anche in questo caso si citano i programmi di residenza più famosi e i più significativi in relazione a qualche particolare aspetto.

Uno dei primi programmi è la Cité internationale des arts a Parigi, una fondazione che ha lo scopo di accogliere gli artisti stranieri e francesi a Parigi. Ogni anno, più di 1000 artisti provenienti da più di 50 paesi soggiornano in uno dei 324 studi della residenza. Questa istituzione è stata voluta da Eero Snellman, artista finlandese, durante un discorso per l'Esposizione Universale di Parigi del 1937. È stato dopo la seconda guerra mondiale che l'idea è stata ripresa e sviluppata da Mr. e Mrs. Felix Brunau con il supporto del Ministero della Cultura, del Ministero degli Affari Esteri, della città di Parigi e dell'Accademia di Belle Arti. Il primo edificio, progettato da un architetto franco-tunisino Olivier Clément-Cacoub, è stato completato nel 1965 e via via sono stati aggiunti gli altri edifici e gli studi sono stati distribuiti su due sedi: nel quartiere di Parigi chiamato "Marais" (284 studi) e a Montmartre (40 studi).

Per essere residente presso la Cité Internationale des Arts, coesistono due modalità di ammissione: sia attraverso le istituzioni e i paesi abbonati, che hanno un numero di posti limitato, assegnato dopo l'esame delle candidature da parte di una commissione, sia per applicazione diretta alla Cité Internationale des Arts. Gli atelier di residenza sono stati progettati per il lavoro e l'alloggio. Sono di varie dimensioni, tra 20 e 40 mq. Comprendono un angolo cottura e un bagno e sono dotate di un cavalletto o di un pianoforte in termini di discipline praticate. Il programma mette inoltre a disposizione per i residenti così laboratori collettivi (serigrafia, incisione, ceramica, fotografia), studi musicali, un auditorium e spazi espositivi.

Un'altra struttura di residenza per artista di rilievo internazionale è l'ISCP (International studio and curatorial program) a New York, fondata nel 1994 da Dennis Elliot. Nel 2008, si trasferì dal centro di

Manhattan ad un'ex fabbrica di 18.000 metri quadrati a East Williamsburg, Brooklyn, in prossimità della comunità artistica fiorente di Bushwick. Si tratta del programma più completo di residenza internazionale di arti visive e ha lo scopo di sostenere lo sviluppo creativo di artisti e curatori e promuovere lo scambio. Al suo interno si trovano 35 luminosi studi di lavoro, due gallerie e un project space. ISCP organizza mostre, eventi e progetti fuori sede, gratuiti e aperti a tutti, sostenendo una vivace comunità di professionisti d'arte contemporanea e una partecipazione del pubblico. Oltre 1.900 artisti e curatori provenienti da più di 62 paesi, tra cui gli Stati Uniti, sono stati ospitati nelle residenze ISCP. La missione del programma è quella di sostenere e favorire lo sviluppo professionale di artisti e curatori provenienti da tutto il mondo, introdurre il pubblico di New York alle pratiche eccezionali d'arte internazionali, coinvolgere le comunità di Brooklyn e l'area di New York City attraverso programmi pubblici che arricchiscono la visibilità, l'apprezzamento e la comprensione dell'arte contemporanea. ISCP mira creare una rete globale di artisti e curatori esemplari e per fornire loro un sostegno per la produzione di un nuovo lavoro. Le attività integrate presenti all'interno, come il Residency Program, l'Exhibition Program, ISCP Talks e Progetti Off-Site, fanno di ISCP una piattaforma senza precedenti per la produzione, la presentazione e la contestualizzazione dell'arte contemporanea attraverso una vasta gamma di prospettive internazionali. Per quanto riguarda il programma di residenza, ogni artista e curatore è dotato di uno studio privato e arredato e può accedere 24 ore su 24 a tutti gli spazi e i servizi in comune. Una residenza presso ISCP va da tre a sei mesi, anche se gli artisti e curatori possono richiedere fino a un anno. Nel programma tutti i residenti sono invitati a partecipare a una serie di attività dentro e fuori ISCP. Tra di esse le quattro principali del programma: critic visit, field trips, salons e Open Studios. La prima introduce i

residenti a professionisti provenienti da musei, gallerie e pubblicazioni nel contesto di una visita di studio, generando un feedback critico da posizioni diverse; la seconda comprende visite sul campo a musei, gallerie, archivi e altri luoghi di interesse per i professionisti dell'arte. Visite sul campo passate hanno incluso il Philadelphia Museum of Art, il Dipartimento di conservazione del MoMA, Dia: Beacon, CCS Bard, Art Omi, gli spazi d'arte di Soho e sulla Lower East Side, collezioni private e molte altre istituzioni in Greater New York. I Salons consistono nella presentazione dei lavori da parte dei residenti ogni metà mese, e includono proiezioni di film, performance, installazioni e conferenze. Gli Open Studios invece si svolgono due volte l'anno, ad aprile e a novembre, e consistono nella presentazione delle opere degli artisti e curatori in residenza, accompagnati da spettacoli, tavole rotonde e mostre.

Un esempio di residenza per artisti inserita in un contesto museale è quello organizzato dal MAC (Museo de Arte Contemporáneo) a Coruña, in Spagna. Il programma è volto a sostenere creatori e a incentivare alla produzione artistica. Comprende il Programma Artistico delle residenze internazionale e locale ed è in funzione dal 1991. Questi programmi, insieme, rappresentano un forte impegno al museo per la ricerca, l'innovazione e il valore dei processi creativi nel campo artistico. Questa esperienza riunisce artisti provenienti da diversi paesi e ha l'intenzione di creare un'area di lavoro dinamica e aperta a tutti i tipi di iniziative artistiche, culturali e sociali, in cui il dialogo e gli scambi tra locale e globale e la collaborazione sono i principi fondamentali. Il programma locale comprende previa selezione un totale di tre residenze per lo sviluppo di progetti degli artisti residenti in Galizia sotto i 45 anni, per una durata di due mesi. Il programma internazionale invece comprende due residenze per la durata di due mesi ed è aperta agli artisti di qualsiasi paese non residenti in Galizia sotto ai 45 anni.

Un'altra residenza per artisti di rilievo è la Bielska Gallery in Polonia. Si tratta di una galleria comunale che promuove i fenomeni più interessanti dell'arte moderna, dalla pittura alla fotografia, performance, installazioni e nuovi media. Presenta mostre, festival ed eventi in spazi pubblici. Questa residenza invita artisti nel campo delle arti visive provenienti da tutto il mondo a ideare e realizzare, nel corso di due mesi, un progetto site-specific, un intervento pensato per gli spazi pubblici della città, che tragga ispirazione dal territorio, dal paesaggio e dalla storia del luogo. Alcuni artisti selezionati hanno, inoltre, la possibilità di partecipare ad un workshop presso uno storico parco naturale situato 200 km a nord di Varsavia. Nel corso di due settimane gli artisti sono chiamati a realizzare un'opera d'arte che di volta in volta va ad arricchire la collezione di sculture del parco. La struttura offre due appartamenti completamente arredati con camera, cucina e bagno (in tutto circa 80m²).

Vi sono anche centri che, oltre a dedicarsi ai filoni di ricerca e di produzione artistica, spesso ne considerano un altro, quello dell'educazione. L'Israeli center, infatti, dispone di laboratori e aule dedicati a programmi di educazione in collaborazione con scuole e università, nell'ottica di diffondere la conoscenza dell'arte contemporanea tra i giovani e al contempo di consolidare i legami con la comunità locale. Per questo vengono, inoltre, organizzati eventi per il pubblico sotto forma di esposizioni, lectures, dibattiti, eventi sonori e workshop. Durante la loro esperienza di permanenza gli artisti si inseriscono all'interno dei circuiti artistici e curatoriali locali e sono chiamati a partecipare a momenti di scambio e di dibattito con altri artisti, curatori e con il pubblico. Sono inseriti appieno nella programmazione del centro e per questo motivo è previsto che gli artisti partecipino a momenti prefissati di conferenze o open studio, al fine di presentare al pubblico il proprio lavoro, anche in corso d'opera. Il programma di residenza è aperto

ad artisti, curatori e critici d'arte contemporanea e consente ai residenti di soggiornare a Holon e svolgere attività di ricerca e produzione nel contesto della società e campo di arte in Israele. I residenti in questo caso accedono su invito possono rimanere fino a tre mesi. Il programma collabora con altri programmi di residenza internazionale, che consente agli artisti israeliani di partecipare a programmi all'estero, per effettuare connessioni sul lavoro e contribuire creare una maggiore visibilità dell'arte israeliana a livello internazionale.

La Rijksakademie, residenza per artisti di Amsterdam, è un'altra struttura che privilegia l'aspetto didattico, di ricerca e di documentazione. La Rijksakademie possiede infatti una collezione ricca e importante, che comprende tutto ciò che è stato documentato da tre istituzioni della città a partire dal diciottesimo secolo ad oggi: libri, periodici, documentazioni, collezioni d'arte storiche e contemporanee. Antichi libri di testo e stampe, che in passato venivano utilizzati per l'istruzione degli studenti, sono oggi accessibili e ancora utilizzati per la didattica. Questo importante archivio è in continua evoluzione perché viene arricchito di volta in volta con i lavori e la documentazione degli artisti residenti. La Rijksakademie offre residenze a circa cinquanta artisti (per un anno, con proroga di un anno) aventi già da tre a cinque anni di esperienza professionale, previa selezione, con l'obiettivo di fornire uno spazio per la ricerca, la sperimentazione e la produzione. Artisti attivi a livello internazionale, teorici e altre figure sono coinvolti in seminari, dibattiti, conferenze e presentazioni. Gli ospiti provengono da diversi continenti, culture e generazioni, e offrono una grande varietà di punti di vista, che riflette la diversità della pratica artistica contemporanea. Vi sono specialisti tecnici che gestiscono laboratori professionalmente attrezzati dove gli artisti possono lavorare e sperimentare materiali e tecniche tradizionali e

contemporanei. Sono incoraggiati il contatto e le connessioni con le altre discipline: gli artisti sono infatti relazionati con l'Università e istituti collegati alla Accademia Reale delle Scienze. La biblioteca e le collezioni possono essere utilizzate sia dai residenti sia dal pubblico. Il programma comprende workshop teorici e workshop tecnici nei laboratori specializzati riguardanti tre ambiti: immagine e suono (fotografia, film, video, audio, elettronica, grafica), sostanze chimiche (vernice, plastica e vetro) e costruzione (metallo, legno, ceramica, meccanica di precisione).

La residenza per artisti Kunstprojectraum di Berlino è caratterizzata da una forte vita comunitaria: si fonda sul principio della condivisione ai fini della creazione di nuovi network tra gli artisti e i loro progetti. Le stanze per gli artisti si trovano al primo piano di un palazzo storico della vecchia Berlino Est. Lungo un corridoio a L sono disposte dieci stanze da letto di grandezze differenti (da 12 a 45 mq); gli altri spazi, due bagni, due cucine e la zona giorno, sono in condivisione. L'obiettivo di questa scelta è creare una dinamica piattaforma di scambio, di favorire spontanee collaborazioni e di costruire nuove relazioni nel mondo dell'arte.

Infine un esempio di residenza per artisti inserita in un contesto completamente diverso è la Wolo artist Residency in Malaysia, nella quale artisti internazionali sono invitati a vivere e lavorare nel centro di Kuala Lumpur per due mesi. La residenza è una collaborazione tra la WOLO Bukit Bintang Hotel e la rinomata galleria d'arte Wei-Ling. La residenza si trova nel prestigioso Wolo Bukit Bintang hotel nel Triangolo d'Oro di Kuala Lumpur. L'hotel offre camere confortevoli con una vasta gamma di servizi. Gli artisti invitati possono utilizzare uno studio spazioso, aperto e illuminato per l'auto-esplorazione e la creazione di nuove opere d'arte. Gli artisti selezionati accedono su invito e possono praticare qualsiasi disciplina (vernice, fotografia, video, luce e scultura). L'obiettivo

della residenza è per artisti è quello di vivere e lavorare nel centro di Kuala Lumpur per due mesi per realizzare un progetto che attinge l'identità di Malesia. Il programma include anche un'introduzione a Kuala Lumpur e al panorama artistico locale, l'opportunità di incontrare e lavorare con altri artisti in visita nella città, la possibilità di visitare musei, gallerie e studi di artisti, l'opportunità di assorbire la cultura locale e l'atmosfera multiculturale della città.

6.5. I QUATTRO CASI MILANESI

Le residenze per artisti ad oggi presenti nella città di Milano sono quattro: ViaFarini-in-residence, O' A.I.R., Open Care e FDV Residency Program. Tutte e quattro le residenze sono inserite nel circuito di art-in-residence, un progetto dell'associazione FARE sostenuto dalla Fondazione Cariplo, dalla NABA, Nuova Accademia di Belle Arti di Milano e dal GAI, Giovani Artisti Italiani. Il programma, che al momento sostiene ventinove residenze, prevede la permanenza di artisti e curatori in più luoghi di lavoro sul territorio italiano, consentendo loro di inserirsi liberamente in diverse realtà e stringere vari rapporti di collaborazione.

La prima residenza per artisti di Milano, istituita nel 1996 da Viafarini, organizzazione no-profit, prende il nome di ViaFarini-in-residence. VIR invita tramite bando fino a tre artisti e un curatore a trascorrere un periodo di tre mesi a Milano, lavorando ad un progetto espositivo presso un ampio studio in via Farini e vivendo negli attigui appartamenti. Durante il periodo di permanenza, artisti e curatori stranieri e italiani condividono lo stesso contesto progettuale e tracciano il perimetro delle loro sperimentazioni, sia attraverso lo studio sia nel momento espositivo finale dell'Open Atelier. È previsto per i residenti l'accesso a diversi servizi, tra cui

il DOCVA Documentation Center for Visual Arts. VIR offre agli artisti un servizio di assistenza curatoriale, nonché facilitazioni nelle ricerche di soluzioni ottimali per le esigenze del proprio progetto e allestimento dell'Open Atelier finale. Gli artisti e i curatori sono, inoltre, invitati a partecipare a incontri, talk, dibattiti e lecture. Il residence è costituito da quattro appartamenti completamente indipendenti e uno spazio di 240 mq dove gli artisti possono lavorare fianco a fianco. Ciascun appartamento è costituito da un bilocale di circa 40 mq, composto da zona pranzo con cucina, zona studio e un soppalco per la zona notte. La durata della residenza varia in base agli interessi e alla disponibilità dei candidati.

La seconda è O' A.I.R., un'organizzazione non profit per la promozione delle ricerche artistiche. Il complesso si articola in un ampio spazio espositivo ed un laboratorio esterno, L.A.B. - Laboratorio Arti Bovisa, per la produzione legata alla fotografia e alla stampa. Sviluppa progetti espositivi, programmi di residenza, incontri, performances, concerti, lectures, pubblicazioni. Coerentemente al proprio carattere sperimentale, O' A.I.R. inaugura nella primavera 2006 il Programma Internazionale di Residenza per Artisti e Teorici, idealmente un contenitore di esperienze, territorio di relazione e dialogo dove vengono messi a disposizione spazi e risorse per sostenere tutto il processo creativo. Organizzato in collaborazione con Hotel Pupik-Austria (dove O' coordina dal 2001 le partecipazioni italiane), il programma prevede 3 appuntamenti per stagione (ottobre-luglio), ciascuno dei quali ospita da 2 a 4 residenti. Insieme a Die Schachtel, label indipendente di musica contemporanea, sviluppa dentro e fuori dal programma di residenza una serie di performances con artisti-compositori attivi nella scena avant-garde e sperimentale internazionale.

La terza è la residenza per artisti e curatori Open Care; aperta nella primavera del 2010, ha sede nel complesso dei Frigoriferi Milanesi.

La sua peculiarità risiede nel fatto di essere parte della società di servizi per l'arte, da cui prende il nome, e quindi di essere inserita in un contesto produttivo dedicato alla conservazione, alla gestione e alla valorizzazione dell'arte e del patrimonio artistico. La residenza, gestita dall'associazione FARE, contribuisce a promuovere la mobilità dei giovani operatori dell'arte mettendo a disposizione un alloggio, alcuni atelier e un servizio di tutoring. Il numero massimo di persone che possono essere ospitate contemporaneamente è sei. Attualmente, la residenza si attiva su richiesta, ma a breve promuoverà azioni di reciprocità con istituzioni italiane e straniere.

La quarta ed ultima residenza milanese è FDV Residency Program, un programma di residenze per creativi nato alla Fabbrica del Vapore di Milano, dalla collaborazione tra il Settore Cultura del Comune di Milano e FDVLab. Il progetto è a cura di Careof, organizzazione no-profit membro di FDVLab¹¹. Il programma di residenza ha natura interdisciplinare; ospita da un minimo di sei a un massimo di dieci professionisti provenienti da vari ambiti culturali, offrendo loro uno studio a Milano per un tempo prolungato (dai 3 ai 6 mesi) e mettendo loro a disposizione gli strumenti necessari ad un'efficace esperienza di crescita professionale e personale. Gli spazi messi a disposizione sono sei studi (da 10 a 29 mq) con bagno e zona soggiorno, due zone comuni, una cucina, una sala riunioni e quattro laboratori da 40 mq.

¹¹ FDVLab è un'associazione no-profit che opera da dieci anni nel campo della promozione della cultura, della creatività e dell'arte. Obiettivo primario dell'associazione è trasformare la Fabbrica del Vapore in un grande laboratorio di idee ed esperienze creative attraverso l'attività sperimentale dei laboratori e la

partecipazione a importanti manifestazioni internazionali.

PROGETTO

7. INTENTI PROGETTUALI

L'approccio progettuale al tema del riuso dell'ex cinema Maestoso si è basato sulla logica della riconversione funzionale dell'edificio, ritenuta necessaria in seguito alla crisi del cinema cittadini, l'avvento del multisala e la conseguente dismissione dell'edificio, che ad oggi resta un luogo abbandonato. Nonostante ciò rimane ancora un forte elemento di identità per il quartiere, come luogo di memoria. L'intento progettuale è quello di renderlo di nuovo "vivo" come luogo di cultura per la cittadinanza, rispondendo alle esigenze del momento e relazionandosi con le nuove tendenze in atto a Milano.

Lo studio del fenomeno delle residenze per artisti è stato lo spunto che ha portato allo sviluppo di un centro per l'arte e la cultura simile, in cui un determinato numero di artisti/creativi abbia la possibilità di vivere e lavorare, e il fenomeno è stato preso da modello dal punto di vista della gestione della struttura, ossia relativamente al suo funzionamento, alla sua organizzazione e alla gestione degli spazi. Poiché le residenze per artisti presenti in Italia e nel mondo variano molto da caso a caso, in base a diversi fattori quali la dimensione, l'accesso degli artisti, l'età, il numero di stanze, la durata, e soprattutto le arti che vi si praticano all'interno sono spesso le più disparate, ci si è focalizzati su un ambito particolare, quello dell'autoproduzione. Come descritto in precedenza, l'autoproduzione è un fenomeno emergente a Milano e, dato lo stretto rapporto tra Milano e il design, si è ritenuto opportuno concentrarsi su questo tema. Da qui la volontà di creare all'interno dell'ex cinema Maestoso un centro che ospitasse artigiani autoproduttori, residenti all'interno della struttura e non, dotato di spazi privati di lavoro come laboratori di produzione artigianale, spazi di confronto e workshop, spazi per lo studio individuale e spazi residenziali, ma anche spazi pubblici come

spazi espositivi, spazi per conferenze e dibattiti, un bar, uno shop e una mostra permanente dei materiali. L'ex cinema Maestoso diverrebbe quindi un nuovo polo di attrazione a Milano, non solo per chi ci andrebbe a lavorare o risiedere, ma anche aperto a un pubblico più vasto, inserendosi nella rete di tutti quei luoghi dedicati al design presenti a Milano.

8. PIAZZALE LODI

8.1. LE SCELTE ARCHITETTONICHE

Partendo da questi intenti, l'approccio progettuale non si è rivolto solo alla risistemazione degli spazi interni dell'ex cinema e del lotto in cui è inserito, ma anche dell'intero Piazzale Lodi. Il piazzale infatti, oltre ad essere un importante nodo di interscambio dei mezzi pubblici e all'incrocio di strade al alto flusso di traffico, raccoglie quotidianamente un elevato numero di persone per la presenza di servizi al cittadino di richiamo nelle vicinanze, come il centro commerciale Ipercoop, i servizi del terziario, quelli ricettivi, quelli culturali, le scuole, i poli universitari e tutta la zona di Porta Romana. Nonostante ciò il piazzale oggi rimane perlopiù un luogo di passaggio per i pedoni che si recano nelle stazioni o nei servizi limitrofi. Poiché l'ex cinema Maestoso si affaccia direttamente su di esso, si è ritenuto opportuno includerlo nel progetto dello spazio esterno per conferire maggiore visibilità all'edificio che al momento si presenta totalmente introverso e senza alcuna relazione con il contesto, rendendolo più estroverso, comunicante con quello che c'è intorno e capace così di attrarre un certo numero di persone. Infatti ora il marciapiede dove si trova l'ex cinema si presenta quasi deserto in confronto a quelli di fronte con le fermate della metropolitana e i servizi terziari.

Come strategia, si è deciso di restringere la rotonda esistente e allargare i marciapiedi tutt'intorno in modo da lasciare maggior spazio ai pedoni e creare zone per la sosta, al momento assolutamente carenti. Inoltre si è deciso di riordinare i flussi (pedonale, carrabile, ciclabile e del filobus) che al momento si sovrappongono in maniera piuttosto casuale e disordinata, secondo una gerarchia che si basa su uno sviluppo concentrico, creando

diversi "anelli": partendo dal centro, la corsia preferenziale del filobus che attraversa la rotonda, poi il flusso carrabile in corrispondenza della rotonda, la pista ciclabile che percorre ad anello il piazzale e infine il flusso pedonale che si relaziona anche con gli edifici che si affacciano sul piazzale. Si è sviluppata anche una sezione stradale secondo la logica di separare il più possibile il percorso pedonale dalla strada ad alto scorrimento tramite elementi di arredo urbano più alti che fungano da separatori e nello stesso tempo fungano anche da elementi di sosta per i pedoni.

8.2. DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO

Nell'intervento progettuale la rotonda si restringe da 80 a 60 metri di diametro e lo spazio al centro di essa adibito a verde da 65 a 45 metri di diametro. Questo rimane sempre adibito a verde ma è attraversato dalla corsia preferenziale del filobus, che connette viale Isonzo con viale Umbria senza che il filobus effettui il percorso circolare della rotonda insieme alle auto. Il percorso ciclabile invece, che attualmente attraversa la rotonda per connettere le due parti di Corso Lodi, si sviluppa ad anello intorno ad essa relazionandosi maggiormente con tutti i marciapiedi e con gli spazi riservati ai pedoni, sempre comunque connettendo la parte più a nord con la parte più a sud di Corso Lodi. A nord prosegue lungo il controviale opposto a quello del cinema dal punto in cui ora si interrompe, al posto di alcuni parcheggi delle macchine, che sono stati ricollocati nel controviale del cinema. A sud invece si riconnette alla pista ciclabile esistente lungo Corso Lodi, che si trova in posizione centrale.

La pista ciclabile è a doppio senso ed è separata dalla strada da un primo spazio a verde rialzato rispetto al livello della strada.

Intorno ad essa si trova il percorso pedonale, che costituisce l'anello più esterno e anche l'oggetto di maggiore attenzione nel progetto. E' separato a sua volta dalla pista ciclabile da un altro spazio a verde anch'esso rialzato su cui si appoggia un sistema di gradonate rivolte verso l'interno del marciapiede, quindi verso il percorso pedonale. Queste ultime sono alte 15 cm o 30 cm a seconda che si tratti di un gradone più alto e costituiscono dei luoghi per la sosta lungo tutto il piazzale. In sezione i due spazi a verde assumono un andamento obliquo, rispettivamente più alto nei lati della pista ciclabile. I due percorsi, pedonale e ciclabile, sono contraddistinti da una diversa pavimentazione.

Il percorso pedonale si sviluppa anch'esso ad anello lungo il piazzale: all'interno dei marciapiedi vi sono diverse situazioni a seconda di quello che c'è già. Partendo dal lato sud del piazzale, nell'area adiacente allo scalo di Porta Romana al momento sono presenti due risalite della metropolitana M3, l'ascensore della metropolitana, il muro di cinta che separa il piazzale dallo scalo ferroviario, situato ad un livello inferiore, un'aiuola verde con i parcheggi delle biciclette e dei motorini e alcune piccole attività come un'edicola, un fioraio e due bancarelle di vestiti. La risistemazione di questa parte è volta a ridisegnare l'aiuola verde con un'altra forma, in sintonia con l'impianto del progetto, e risistemare tutto lo spazio in maniera più strutturata, riunendo le attività in un unico corpo e con elementi di arredo urbano come sedute per le persone che gravitano intorno alla fermata della metropolitana. I parcheggi delle biciclette invece vengono ricollocati lungo l'intero piazzale, in relazione con la pista ciclabile.

Nel marciapiede del cinema invece l'intervento è volto alla risistemazione di tutta l'area antistante l'edificio su piazzale Lodi e Corso Lodi, ove sono stati ricollocati l'ingresso alla struttura e il

bar. E' caratterizzata dalla presenza di muretti che seguono il disegno generale della piazza e sono sfalsati perché contengono le rampe che uniscono il livello del marciapiede (livello 0.00) a quello degli ingressi della struttura (+0.30). Infatti tutta la struttura si imposta a +0.30 metri rispetto al livello del marciapiede, quota originaria della sala del cinema che da noi è stata riproposta anche negli spazi esterni. I muretti fungono anche da elementi di seduta.

Il progetto dello spazio esterno va a coinvolgere anche il cortile presente nel lotto del cinema, che si affaccia su Corso Lodi e ora è delimitato da un cancello. L'obiettivo è quello di rendere anch'esso uno spazio urbano, una sorta di piazzetta su cui si affacciano le attività pubbliche del nuovo centro: il bar, il percorso espositivo e la materioteca (o mostra permanente dei materiali) aperta al pubblico.

Il cortile lungo e stretto sul retro dell'edificio del cinema conserva invece il carattere di spazio esterno di servizio alla struttura e viene adibito all'ingresso dei furgoncini e al carico e scarico dei materiali per i laboratori. E' separato dalla strada da un cancello che regola l'ingresso.

Negli altri marciapiedi sono stati ripresi i muretti sempre secondo il disegno circolare e in alcuni punti sono stati attrezzati con tavoli esterni in corrispondenza di un bar esistente, parcheggi delle biciclette oppure totem esplicativi del luogo. In altri punti divengono elementi ulteriori di seduta.

9. IL CINEMA

9.1. LE SCELTE ARCHITETTONICHE

Per la progettazione degli spazi interni dell'ex cinema sono stati effettuati diversi ragionamenti di base al fine di porre la nuova proposta in relazione all'edificio esistente. Si è partiti dalla necessità di avere due tipi diversi di spazi che ospitassero due differenti utenze: spazi privati per le persone che vivono e lavorano all'interno della struttura e spazi pubblici aperti anche alla cittadinanza, di interazione tra queste due categorie. Pertanto il progetto è stato strutturato secondo tre diverse "fasce": una fascia ricettiva esterna, con servizi per il pubblico indipendenti dalla struttura, che si relaziona con piazzale e corso Lodi, una fascia intermedia, caratterizzata dal percorso espositivo interno alla struttura e una fascia privata con tutti gli spazi di lavoro che si sviluppa nella parte più interna del lotto.

La fascia ricettiva comprende i due edifici che si affacciano su piazzale Lodi e Corso Lodi: il vecchio ingresso del cinema, riadattato a bar, e un nuovo corpo alto un piano situato al posto del corpo di servizio che era adibito agli impianti del cinema, che ospita la mostra dei materiali; tra di essi il cortile esterno del cinema, risistemato come una nuova piazza urbana.

La fascia intermedia occupa gran parte di quella che era la sala del cinema: è costituita da un sistema di gradonate che collegano quattro piani, dal piano interrato al secondo piano, concepite come gradonate espositive per i primi tre piani e l'ultima (dal primo al secondo piano) come gradonata che all'occorrenza può divenire auditorium/spazio per le conferenze oppure spazio di sosta per il pubblico e per gli utenti interni (gradonata abitabile). Il sistema delle gradonate si trova in posizione centrale ed è circondato a tutti i

piani da un anello di distribuzione dove poter camminare liberamente e che si pone in relazione con il bar, lo spazio esterno e la materioteca da un lato e i laboratori dall'altro. L'intero spazio costituisce il fulcro del progetto, essendo anche la parte più "suggestiva": l'idea è nata dalla volontà di creare un percorso ad anello su tutti e quattro i piani, in modo che il visitatore possa comprendere appieno il funzionamento della struttura, guardando gli oggetti esposti, frutto del lavoro degli artigiani/autoproduttori, ma anche i veri e propri spazi di produzione. Questi infatti sono pensati come laboratori "in vetrina", ossia visibili dai visitatori tramite un sistema di vetrate ma non accessibili dal pubblico. Si sviluppano sempre all'interno della sala del cinema, nella fascia più interna, a tutti e quattro i piani. In fondo alla sala del cinema si trova la torre scenica, che contiene un sistema di risalita continuo che ha la funzione di connettere tra loro i vari piani, divenendo anch'essa parte del percorso espositivo.

La fascia privata è quella meno esposta perché pensata unicamente per gli utenti interni. Comprende il sistema dei laboratori e un sistema di risalite di servizio, che si sviluppa nel prospetto sul retro e si relaziona direttamente con lo spazio esterno lungo e stretto adibito al carico-scarico dei materiali. Le risalite di servizio conducono anche a un terzo piano, quello delle coperture, dove sono collocati gli spazi residenziali: la scelta fondamentale è stata quella di sfruttare l'altezza della volta del tetto per inserire un piano abitabile, mantenendo la vecchia struttura delle capriate a vista e integrandola con i nuovi spazi.

9.2. DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO

L'ingresso principale della struttura avviene da piazzale Lodi, dal corpo di testa che ospitava i negozi di alimentari. Le vecchie vetrine dei negozi divengono le vetrine della nuova struttura, allestite come uno showroom con gli oggetti e i mobili esposti, in

maniera da anticipare già dall'esterno ciò che avviene all'interno. Al piano terra lo spazio è pensato come uno shop, con oggetti esposti e oggetti in vendita; qui si trova il bancone/info point, di servizio anche alle persone che vengono a risiedere per un determinato periodo di tempo nella struttura. Vi è anche un piccolo ufficio commerciale dedicato agli ordini dei prodotti in vendita.

Dall'atrio il visitatore viene immesso subito nel "cuore" della struttura, la sala del cinema, occupata dalle gradonate espositive col percorso di distribuzione e dai laboratori. Vi sono due gradonate espositive, posizionate in maniera sfalsata: la prima conduce dal piano terra (+ 0.30 m) al piano interrato (- 4.50 m), la seconda invece conduce dal piano terra al primo piano (+ 4.80 metri). Queste, pur essendo molto simili come struttura, sono articolate in maniera diversa: la prima presenta uno spazio di percorrenza laterale largo 1,80 metri e uno spazio di esposizione con gradoni più ampi (la pedata misura 68 cm e l'alzata 30 cm), che in alcuni punti si allargano, in maniera da ottenere un effetto di movimento. La seconda invece presenta sempre uno spazio di percorrenza laterale, ma questa volta i gradoni sono la metà di quelli precedenti (la pedata misura 34 cm e l'alzata 15 cm) e contengono in alcuni punti dei blocchi espositivi che occupano due gradoni che conferiscono anch'essi maggior movimento. L'anello di distribuzione intorno alle gradonate è attrezzato con sedute integrate nella struttura dei parapetti che permettono la sosta dei visitatori.

Dallo spazio espositivo si accede a piano terra al bar della struttura e alla materioteca. Il bar occupa l'edificio del vecchio ingresso del cinema, che presenta uno spazio del tutto particolare per la sua forma. Il bancone riprende la stessa forma semicircolare della biglietteria del cinema, con una piccola cucina sul retro; i tavoli

del bar invece sono posti liberamente nello spazio intorno al bancone, spazio che si sviluppa a tutta altezza (11 metri). Sono stati mantenuti e riadattati i due scaloni che percorrono i lati dell'edificio, elementi caratterizzanti dello spazio, che conducono al primo piano dove c'è un piccolo soppalco con altri tavoli. Nella facciata di ingresso, di fronte al bancone, vi sono le due porte di accesso dall'esterno e sopra di esse la vetrata già esistente che conferisce luce allo spazio. Sono stati aggiunti due tagli vetrati verticali posti uno di fronte all'altro, ai due confini tra l'edificio del bar e la sala del cinema: questo per conferire maggiore luminosità allo spazio e maggiore visibilità dell'esterno. Uno di essi presenta una porta di accesso al cortile esterno, dove vi sono altri tavoli. Il primo piano è direttamente collegato con il foyer dell'auditorium, poiché, nel caso in cui ci fosse una conferenza serale durante la chiusura della struttura, il pubblico può sfruttare questo collegamento con il bar e usufruire dei due scaloni per uscire, oltre che servirsi liberamente del bar durante le pause delle conferenze.

La materioteca occupa il nuovo corpo alto un piano, che si affaccia anch'esso sul cortile esterno, di fronte al bar. Propriamente sarebbe una mostra permanente dei materiali, una sorta di grande catalogo di campioni, oltre che un luogo di archivio e documentazione, di supporto agli utenti interni e visitabile da utenti esterni. L'idea nasce dalla ricerca di diversi centri dei materiali in Europa, in particolare ad Amsterdam il "Materia Inspiration centre". L'edificio si sviluppa al piano terra e al piano interrato e presenta due accessi: uno dal cortile esterno, di fronte all'accesso del bar, e uno dall'interno della sala del cinema. Lo spazio dell'edificio è diviso in tre parti: in posizione centrale, uno di fronte all'altro, si trovano un patio a verde con vetrate che permette di portare luce e il blocco di risalita che collega il piano terra con il piano inferiore. Ai lati di essi si trovano lo spazio di

ingresso, con il bancone, i computer per la consultazione, le poltroncine per sedersi e degli espositori visibili dall'esterno, e uno spazio più raccolto per lo studio o la lettura, con scaffali e tavoli. Al piano interrato si sviluppa il vero e proprio "museo" dei materiali, allestito con espositori di diverso genere: da un lato della scala sono posti dei cubi 80x80x80 cm affiancati e sovrapposti che contengono all'interno degli oggetti o dei mobili; sono posti in posizione centrale allo spazio, permettendo così al visitatore di poterci girare intorno. Alle pareti vi sono scaffali. Dall'altro lato della scala invece ci sono espositori cubici pieni appoggiati a terra e alti 80 cm che nella parte superiore presentano diversi campioni di materiali. Di fronte ad essi lo spazio è allestito con una serie di pannelli larghi 1,20 m che scorrono su binari posti sul soffitto, a cui sono appesi campioni di materiali da entrambi i lati.

L'edificio della materioteca è collegato con lo spazio espositivo anche al piano interrato: qui ci si immette in un grande spazio, situato all'arrivo della prima gradonata, adibito anch'esso a spazio espositivo degli oggetti prodotti nei laboratori. Essi sono posti su una serie di strutture metalliche a diverse altezze, di forma quadrata o rettangolare, posizionate liberamente nello spazio, alcune di esse affiancate e che si appoggiano l'un l'altra. Il resto del piano interrato è occupato dai laboratori, sottostanti a quelli dei piani superiori, e da tutto il sistema dei magazzini e dei locali tecnici. Questo è accessibile dalle risalite di servizio poste sul prospetto sul retro e occupa l'area sottostante al cortile lungo e stretto. Si sviluppa con un corridoio centrale con aperture sugli spazi di magazzino tramite porte scorrevoli; gli spazi di magazzino contengono scaffali dove poter riporre gli oggetti, i materiali e il materiale aggiuntivo. Alle due estremità del corridoio longitudinale ci sono da una parte i locali tecnici e dall'altra una

lavanderia e gli spogliatoi. Questi sono dotati di armadietti professionali alti per coloro che lavorano nei laboratori.

Il piano interrato è collegato anche con lo spazio della torre scenica: questo è occupato da una scala di risalita posta in posizione centrale, tenuta su da un setto portante, che collega tutti e quattro i piani espositivi. Il restante spazio è occupato da espositori con struttura metallica come quelli descritti in precedenza al piano interrato. La torre scenica presenta dei tagli vetrati in sommità ed è allestita con un'installazione permanente.

Il primo piano si trova al livello + 4,80 m e qui si trovano la gradonata espositiva che lo collega al piano terra e la struttura dell'auditorium che lo collega al secondo piano. L'ingresso dell'auditorium si trova in prossimità del bar e presenta uno spazio di foyer esterno con poltroncine per sedersi e due strutture a forma di cubi che contengono il guardaroba e la biglietteria. Queste sono collegate direttamente sul retro agli uffici amministrativi, situati nel corpo di testa e accessibili dalla zona privata. Gli uffici sono costituiti da uno spazio libero con tavoli e scaffali, da una saletta per le riunioni e da un ufficio più privato il "capo" che gestisce la struttura. Il corridoio di distribuzione intorno ai sistemi di gradonate al primo piano da una parte ha gli affacci sui laboratori e dall'altra invece ha una serie di espositori con video esplicativi sul funzionamento dei vari laboratori.

L'auditorium si presenta come un volume pieno che si inserisce nello spazio e può assumere due configurazioni: o con tutte le pareti chiuse in caso di conferenza, oppure con due pareti (quelle corte) che si possono aprire, in assenza di conferenze. In questo caso diventa parte integrante del percorso espositivo come le gradonate inferiori: è costituito infatti da due spazi di percorrenza laterali e uno spazio centrale arredato con sedili che permette alle persone di sostare oppure agli utenti interni di lavorare al pc o

riunirsi. In questo modo dal piano superiore si aprirebbe la vista sulla gradonata dell'auditorium, sul foyer al piano inferiore e sul prospetto interno del corpo di testa, con i cubi di biglietteria e guardaroba e, sopra di essi, una grande vetrata che consente di guardare lo spazio dei workshop, come una sorta di "quinta scenica".

Al secondo piano, situato al livello + 9,30m, nello spazio antistante l'auditorium si sviluppa un sistema di sedute in legno a forma rettangolare che si appoggiano su supporti di metallo; queste sono poste ad altezze sfalsate e si incastrano tra loro. All'occorrenza possono divenire anche espositive. A questo piano i corridoi di distribuzione laterale si restringono: è possibile così guardare al piano sottostante. Dal lato su corso Lodi sono state mantenute le aperture esistenti a forma di oblò. Le passerelle conducono al corpo di testa, dove si trova lo spazio per il confronto e per i workshop: questo è arredato con tavoli più o meno grandi per i lavori di gruppo, all'occorrenza separati da pareti scorrevoli, librerie e da uno spazio per le proiezioni. Presenta le aperture esistenti a oblò dal lato esterno e sul lato interno una grande apertura vetrata che permette di guardare tutto lo spazio dell'auditorium fino all'altro lato del piano.

Il sistema dei laboratori si sviluppa su tutti e quattro i piani nella fascia più interna: si relaziona con lo spazio espositivo tramite le vetrate, che permettono ai visitatori di guardare gli spazi di lavoro. I laboratori sono divisi tra loro da setti murari che permettono il passaggio degli impianti idrico-sanitari delle residenze e anche degli impianti di aspirazione dei macchinari. Sono comunicanti tra loro da un corridoio distributivo longitudinale che li collega anche agli spazi del corpo di testa. All'interno sono arredati in maniera diversa a seconda della lavorazione che vi si pratica: quelli per la lavorazione del legno e dei metalli (a piano terra e al primo piano)

hanno i macchinari intorno ai setti murari con il relativo spazio di competenza per muoversi, per il resto hanno tavoli grandi di appoggio con sgabelli e ripiani dove sono posti i macchinari più piccoli. Al primo piano ci sono il laboratorio per la lavorazione della stoffa e quello della stampa 3d, organizzati nella stessa maniera, e quello della ceramica con i torni e i forni di cottura. Al secondo piano infine ci sono il laboratori di fotografia ed editoria, utili durante la parte finale di promozione dei prodotti e catalogazione; il laboratorio di fotografia ha l'attrezzatura dei teli con i proiettori, oltre che tavoli dove poter lavorare al pc e armadietti. Quello di editoria ha macchine fotocopiatrici, plotter e tavoli dove poter lavorare.

I laboratori si relazionano con lo spazio aperto e con il prospetto sul retro: sono connessi a due blocchi di risalita vetrati con scale di servizio e montacarichi, che permettono il trasporto dei materiali ingombranti a tutti i piani. Lo spazio compreso tra i blocchi, al piano terra è coperto una tettoia e adibito al carico-scarico, al primo e al secondo piano invece è vetrato ed è arredato con tavoli dove poter lavorare e nicchie con poltrone per sostare. Il cortile lungo e stretto, largo 6,50 metri, è occupato dalle strutture delle risalite da una parte e dall'altra è lasciato libero per il passaggio dei furgoncini. Alla fine del cortile vi è uno slargo dove questi possono fare inversione, spazio che ha anche parcheggi per i motorini, due cavedi per l'areazione dei locali tecnici sottostanti e un impianto di aspirazione delle polveri dei laboratori.

I due blocchi di risalite di servizio conducono anche al piano delle coperture, situato a + 14,20 m, dove si sviluppa tutta la parte residenziale. Il piano occupa l'area della sala del cinema ed è diviso dalle capriate esistenti in tredici campate larghe 3 metri. Il suo sviluppo è dettato dalla struttura delle capriate: le camere sono situate sui due lati, ognuna di esse è larga quanto una campata (3

metri); sono distribuite da due corridoi longitudinali, situati in prossimità dei due punti della campata dove si può passare. In mezzo ai due corridoi lo spazio è arredato con tavoli per lo studio individuale. Alle due estremità del piano ci sono le zone comuni: da una parte la mensa con la cucina e dall'altra una zona di svago con poltrone, divani e giochi, connessa anche a una terrazza esterna alla sommità del corpo di testa.

Le camere sono in totale sedici e vi sono due tipologie di camere: una più corta che si sviluppa sotto alla volta a botte, l'altra invece più lunga perché si sviluppa su un volume con copertura piana che in quel punto si sostituisce alla volta a botte. Il risultato in copertura sono quindi una serie di volumi con copertura piana (otto in totale, quattro da un lato e quattro dall'altro, di cui due sono gli accessi al piano dai blocchi di risalita) che si intervallano alla volta a botte.

All'esterno le facciate del corpo di testa e dell'ingresso, che hanno una colorazione rosso terra, sono state mantenute quasi del tutto inalterate. Nel corpo di testa si è aggiunta la terrazza del piano delle camere in sommità e nel corpo di ingresso sono stati aggiunti i due tagli vetrati verticali che permettono di vedere da fuori cosa accade all'interno del bar.

La facciata del cinema su Corso Lodi si presenta anch'essa quasi inalterata: sono state mantenute le aperture a oblò, le porte finestre sostituite, si è sostituito anche l'intonaco grigio con un intonaco bianco. Infine la copertura esistente si è sostituita con un'altra copertura in lamiera e in facciata appaiono i volumi con copertura piana delle camere lunghe che tagliano la volta a botte. Di fianco ad essa il volume della materioteca, intonacato di rosso terra come gli altri corpi, in modo che i tre corpi della fascia ricettiva diverrebbero uguali. La materioteca presenta due vetrate sul cortile di Corso Lodi, che inquadrano i due spazi presenti all'interno a

piano terra, l'ingresso e lo spazio di consultazione. La torre scenica è stata mantenuta come un volume chiuso, a cui sono stati aggiunti dei tagli verticali in entrambi i lati della stessa altezza dei volumi delle camere lunghe, in modo da dare una continuità anche in facciata.

La facciata del cinema opposta, quella a nord sul cortile più piccolo, è stata quella soggetta a un maggiore intervento da parte nostra. Si è inserita infatti tutta la nuova struttura dei due corpi scala di servizio vetrati con i montacarichi e tra di essi, al primo e al secondo piano, sempre la stessa struttura vetrata con gli spazi arredati con tavole e poltrone all'interno.

Tutta la nuova struttura presenta una facciata continua con montanti in metallo scuro, le colonne dei montacarichi invece sono intonacate. Le vetrate non sono continue: in facciata si leggono le solette dei vari piani in corrispondenza delle travi, che sono state tamponate. L'intera struttura è collegata al piano coperture anche con i tagli delle camere lunghe, che nel prospetto nord due di essi divengono gli accessi all'ultimo piano. I nuovi volumi esternamente sono intonacati come quelli degli ascensori.

Per quanto riguarda i materiali all'interno sono stati effettuati diversi ragionamenti: in prima battuta differenziare la sala principale del percorso pubblico dagli spazi di lavoro dei laboratori e anche dagli spazi occupati dalle gradonate. Pertanto, dopo diversi tentativi, si è deciso di adottare un parquet scuro per la sala, un cemento chiaro liscio color beige per le gradonate che contrasta col parquet e un cemento industriale color grigio chiaro/azzurro per i laboratori. Nel corpo di testa l'atrio presenta anch'esso il parquet, la scala della torre scenica è in cemento chiaro come le gradonate perché anch'essa considerata percorso pubblico. Il pavimento della materioteca invece ha una colorazione grigia con piastrelle. I muri interni della sala del

cinema sono intonacati di bianco, quelli dei laboratori di grigio chiaro/perla. Il bar presenta invece una pavimentazione liscia in resina color grigio simile a quella dei laboratori. Le scale di servizio sono in metallo scuro come quello di tutti i serramenti.

I parapetti della sala principale sono di due tipi: i primi in lastre di vetro per quelli del percorso intorno alle gradonate, con il bordo superiore in legno per permettere alle persone di appoggiarsi comodamente. Integrati ad essi, vi sono gli elementi di seduta: questi sono costituiti da una parte superiore in legno che si incastra al parapetto e dalla seduta vera e propria e le gambe in metallo. Si configurano come sedute con uno schienale piuttosto alto (68 cm) e al contrario con una profondità minore dello spazio per sedersi (35 cm), in modo da assumere un aspetto più alto e “snello”. Il secondo tipo di parapetti invece sono quelli in metallo delle gradonate e dell’auditorium.

Le facciate dei laboratori presentano una struttura vetrata a “ragni”: è composta da elementi in metallo scuro “a C” nei due lati, in alto e in basso, in cui si inseriscono le lastre di vetro. Queste sono tenute insieme da una struttura a ragni su un traverso orizzontale sempre in metallo scuro, sorretto a sua volta da tiranti in acciaio.

Tutti gli spazi presentano controsoffitti: quelli della sala principale si configurano come controsoffitti a binari e pannelli bianchi in cartongesso in cui sono inseriti gli elementi di illuminazione. Poiché le solette sono piuttosto alte, i controsoffitti sono arretrati rispetto ad esse.

L’auditorium è stato pensato come un volume a se stante che si inserisce nello spazio: come materiale di rivestimento delle facciate è stato scelto il cor ten e le facciate presentano un disegno a lastre orizzontali, in cui si inseriscono anche le porte di accesso.

Le pareti corte sono mobili: quella di testa presenta un’apertura detta “b fold” (ad ali di gabbiano), in cui la parete si piega in due e viene tirata su da un motore posto in alto; una volta tirata su, forma una sorta di “tettuccio”. La parete corta dietro invece ha lo stesso meccanismo dei garage: l’intera parete ruota intorno a una cerniera, posta a $\frac{3}{4}$ di altezza. L’auditorium presenta un suo controsoffitto in pannelli di legno.

Dal punto di vista strutturale, la scelta fondamentale è stata quella di non inserire pilastri nella sala principale: la soluzione adottata è stata quella di utilizzare travi in acciaio piuttosto alte (70 cm) che si inseriscono nei muri perimetrali del cinema. Sono state scelte appositamente travi IPE, dette ACB, che presentano fori per far passare in mezzo anche gli impianti e che sono in grado di sostenere grandi luci. Lungo la facciata dei laboratori c’è una maglia intermedia di pilastri in cemento 50x50. Le travi sono presenti anche negli spazi dei laboratori e, anche se la luce è minore, hanno la stessa altezza perché sostengono comunque il peso di tutti gli spazi di lavoro con i macchinari. Le gradonate presentano la stessa struttura con travi oblique. La materioteca e il corpo di testa presentano anch’essi una struttura in acciaio con travi IPE di altezza inferiore. Sia le travi che i pilastri non sono a vista. Nel corpo di testa si è deciso di rifare le solette esistenti per adattarsi alle nuove altezze dei piani.

In copertura, poiché sono state mantenute le capriate esistenti, per sostenere il solaio dell’ultimo piano è stata adottata la stessa tipologia di travi descritta in precedenza (ACB) questa volta poste a coppie di fianco a ciascuna delle capriate. In questo modo si vengono a formare tante piccole solette tra una capriata e l’altra. Le capriate presentano un punto massimo centrale, posto a una quota superiore rispetto alle estremità dove si imposta la volta del cinema, con una differenza di circa un metro. La scelta è stata

quella di porre la quota di calpestio del piano delle coperture al livello del punto massimo (+14,20 m) e di inserire una struttura aggiuntiva sempre in metallo tra la soletta e le travi che colmasse il dislivello di un metro.

Al piano coperture le camere sono comprese fra le capriate. Per sostenere la nuova copertura è stata posta una struttura in metallo e murature in cartongesso, affiancate alle capriate in modo che nelle camere corte restino le capriate a vista.

Le camere più lunghe si sviluppano longitudinalmente e sono costituite dall'ingresso con l'accesso al bagno, un primo spazio con un divano-letto e un mobile di armadiatura e un secondo spazio rialzato di 80 cm rispetto al primo dove si trova la zona studio, illuminato da una vetrata continua e una finestra. In corrispondenza dell'accesso alle camere lunghe è stata pensata una struttura che inquadra l'ingresso da una parte e di fianco ad esso forma una nicchia con una seduta sul corridoio di distribuzione.

Le camere più corte invece sono costituite da uno spazio di ingresso con un armadio a "ponte" sopra l'accesso al bagno e un secondo spazio con un divano letto e una scrivania. Sono illuminate da una finestra in copertura, posta alla stessa altezza del piano della scrivania, in modo che da essa si possa guardare fuori. La parete opposta al bagno presenta le capriate a vista, che sono state attrezzate con una libreria.

BIBLIOGRAFIA:

- Antonio Iosa, “ *Memoria storica e rinnovo urbano – I quartieri di Milano* ”, volume I, Circolo Culturale Carlo Perini, Milano 1970
- Antonio Iosa, “ *I quartieri di Milano* ”, Circolo culturale Carlo Perini, Milano, dicembre 1970
- Federico Oliva, “ *L’urbanistica di Milano. Quel che resta dei piani urbanistici nella crescita e nella trasformazione della città* ”, Hoepli, Milano 2002
- Antonello Boatti, “ *Urbanistica a Milano. Sviluppo urbano, pianificazione e ambiente tra passato e futuro* ”, CittàStudi Edizioni, 2007
- A cura di Paolo Caputo, “ *Milano percorsi del progetto* ”, edizione Guerini e associati, gennaio 1993
- A cura di Renato Rozzi, “ *La Milano del Piano Beruto (1884-1889). Società, urbanistica e architettura nella seconda metà dell’800, volume I* ”, edizione Guerini e associati, dicembre 1992
- Comune di Milano – Ufficio tecnico – ufficio urbanistico, “ *Progetto passante: studi di inquadramento sud est – nord ovest* ”, Relazioni illustrative, 1985
- Claudia Ranzini, “ *1873: Milano si espande: l’aggregazione dei Corpi Santi* ”, in “ *Città di Milano* ” n°6, Ufficio Stampa del Comune di Milano, 1972
- Giuseppe De Finetti (a cura di G. Cislighi, M. De Benedetti, P.G. Marabelli), “ *Milano: costruzione di una città* ”, Hoepli, Milano, 2002 (1969)

- Marco Albini, “ *La crisi delle sale cinematografiche in Italia: il sistema multisale* ”, Gaumont, Parigi – Roma, 1982
- “ *Dizionario cinematografico di Milano* ”, a cura di Paolo Zenoni, Comune Agis Lombardia, Milano 1994

- A cura di Beppe Finessi, “ *Il design italiano oltre le crisi. Autarchia, austerità, autoproduzione* ”, Corraini Edizioni, Mantova, marzo 2014
- Stefano Casciani, Tom Sandberg, “ *Design in Italia: dietro le quinte dell’industria* ”, ed. Gunda Dworschak, Milano, marzo 2008
- Andrea Branzi, “ *Il design italiano 1964-1990* ”, ed. Electa, Milano 1996
- Cappellieri, Alba, “ *Ron Arad* ”, Ed. Mondadori Arte, Milano 2008
- Pettena, Gianni, “ *Radical design* ”, Ed. M&M, Firenze 2004
- Radice, Barbara, “ *Memphis: ricerche, esperienze, risultati, fallimenti e successi del nuovo design* ”, Ed. Electa, Milano 1984

SITOGRAFIA:

- <http://nuke.queideltredesi.it/>
- www.vecchiamilano.wordpress.com
- www.giusepperausa.it

- www.fablabitalia.it

- www.artinresidence.it
- www.trasartist.org
- www.resartist.org
- www.viafarini.org
- www.bevilacqualamasa.it
- www.farearte.org

ELABORATI GRAFICI:

Tavola 01_Inquadramento di Piazzale Lodi, scala 1:200

Tavola 02_ Pianta piano interrato, prospetti e sezioni, scala 1:100

Tavola 03_ Pianta piano terra, prospetti e sezioni, scala 1:100

Tavola 04_ Pianta primo piano, prospetti e sezioni, scala 1:100

Tavola 05_ Pianta secondo piano, prospetti e sezioni, scala 1:100

Tavola 06_ Pianta piano coperture, prospetti e sezioni, scala 1:100

Tavola 07_ Pianta e sezione, scala 1:50

Tavola 08_ Pianta e sezione, scala 1:50

Tavola 09_ Approfondimento scala 1:20

Tavola 10_ Approfondimento scala 1:20 e scala 1:1