



XXI
Triennale
International
Exhibition
Milan 2016
02.04–12.09
21st Century.
Design
After Design

Mostre

In copertina:
campagna di comunicazione XX1T. 21st Century. Design After Design
ideazione e produzione KesselsKramer

XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano

21st Century. Design After Design

2 aprile - 12 settembre 2016

Dal 2 aprile al 12 settembre 2016 apre al pubblico la XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano dal titolo 21st Century. Design After Design.

Dopo vent'anni torna la grande Esposizione Internazionale della Triennale di Milano, grazie al sostegno del BIE, Bureau International des Expositions, del Governo Italiano, Comune di Milano, Regione Lombardia, Camera di Commercio di Milano e Camera di Commercio di Monza e Brianza.

La XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano si articola in un programma di mostre, eventi, call, festival e convegni diffusi in tutta la città, dalla Triennale alla Fabbrica del Vapore, da Pirelli Hangar-Bicocca ai Campus del Politecnico, dal Campus della IULM al MUDEC, dal Museo della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci" a BASE Milano, dal Palazzo della Permanente all'Area Expo, dal Museo Diocesano al Pirelli Headquarters, dall'Università degli Studi di Milano al Grattacielo Pirelli, dall'Accademia di Belle Arti di Brera al Triennale ExpoGate e al MUFOCO fino alla Villa Reale di Monza, sede storica delle prime Mostre Internazionali.

21st Century. Design After Design non vuole dare visioni sul futuro ma cerca di decodificare il nuovo millennio e di individuare i cambiamenti che coinvolgono l'idea stessa di progettualità. La preposizione "after" può essere intesa come "dopo", in riferimento a una progettualità in quanto fatto posteriore o susseguente al Novecento, oppure come "nonostante" in riferimento a una progettualità che si fa largo, in via antagonista, a dispetto del persistere di condizioni ascrivibili al secolo precedente.

21st Century. Design After Design tocca questioni chiave come la nuova "drammaturgia" del progetto, che consiste soprattutto nella sua capacità di confrontarsi con i temi antropologici che la modernità classica ha escluso dalle sue competenze (la morte, il sacro, l'eros, il destino, le tradizioni, la storia); la questione del genere nella progettazione; l'impatto della globalizzazione sul design; le trasformazioni conseguenti la crisi del 2008 e l'arrivo del XXI secolo; la relazione tra città e design; i rapporti tra design e accessibilità delle nuove tecnologie dell'informazione; i rapporti tra design e artigianato.

19 Sedi: Triennale di Milano, Accademia di Belle Arti di Brera, Area EXPO, BASE Milano, Fabbrica del Vapore, Grattacielo Pirelli, IULM, MUDEC – Museo delle Culture, MUFOCO - Museo di Fotografia Contemporanea, Museo Diocesano, Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci", Palazzo della Permanente, Pirelli HangarBicocca, Pirelli Headquarters, Politecnico di Milano – Campus Leonardo e Bovisa, Triennale ExpoGate, Università degli Studi di Milano, Villa Reale, Monza.

11 mostre curate dal comitato scientifico della XX1T: Neo Preistoria - 100 Verbi, a cura di Andrea Branzi e Kenya Hara; TDM 9. W - Women in Italian Design, a cura di Silvana Annicchiarico; Architecture as Art,

ideazione e direzione di Pierluigi Nicolin; a cura di Nina Bassoli; Sempering, a cura di Luisa Collina e Cino Zucchi; New Craft, a cura di Stefano Micelli, La Metropoli Multietnica, a cura di Andrea Branzi, City after the city, direzione di Pierluigi Nicolin, con le mostre: Landscape Urbanism, a cura di Gaia Picca-rolò, Urban Orchard, a cura di Maite Garcia Sanchis, Expanded Housing, a cura di Mat-teo Vercelloni, People in Motion, a cura di Michele Nastasi, Street Art, a cura di Nina Bassoli.

16 in collaborazione con altri soggetti (Musei, Enti, istituzioni, aziende):

La logica dell'approssimazione, nell'arte e nella vita, a cura di Aldo Colonetti e Gillo Dorfles in collaborazione con la Permanente; Brilliant! I futuri del gioiello italiano, a cura di Alba Cappellieri in collaborazione con ICE; STANZE. Altre filosofie dell'abitare, a cura di Beppe Finessi in collaborazione con Il Salone del Mobile di Milano; Confluence, in collaborazione con Museo della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci"; Design Behind Design, a cura di Natale Benazzi, Carlo Capponi, Laura Lazzaroni, Marco Romanelli e Andrea Sarto, in collaborazione con Museo Diocesano, Quattroruote ROAD TO (R)EVOLUTION in collaborazione con Quattroruote; Game Video / Art. A Survey, a cura di Matteo Bittanti e Vincenzo Trione in collaborazione con IULM; Campus & Controcampus. Architetture per studiare e ricercare, a cura di Ilaria Valente e Marco Biraghi, in collaborazione con Politecnico di Milano, Scuola di Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni, Fondazione Politecnico di Milano; ARCHIDIVERSITY.IT. Un sito in divenire dove 9 architetti progettano DESIGN FOR ALL, a cura di Giulio Ceppi, Rodrigo Rodriguez con Matteo Artusi in collaborazione con Fondazione Riccardo Catella, Design for All Italia, Comune di Milano; Casetta del Viandante, a cura di Marco Ferreri in collaborazione con INTERNI; La bellezza quotidiana. Un percorso nella Collezione Permanente del Design Italiano, a cura di Silvana Annicchiarico-Triennale Design Museum; Call Over 35 con le partecipazioni di Architetti e Designer professionisti, associati e singoli, nati prima del 1° novembre 1980; Le architetture dell'industria: dal Progetto Bicocca al Polo Industriale di Settimo Torinese, a cura di Fondazione Pirelli; Le età del Grattacielo Il "Pirelli" a sessant'anni dalla posa della prima pietra, a cura di Alessandro Colombo; Il design prima del design. Guido Marangoni e le Biennali di Monza 1923-1927, a cura di Renato Besana; Patrick Tosani. La forma delle cose a cura di Roberta Valtorta.

Le Installazioni:

Arch and Art, un progetto di Assolombarda-Confindustria Milano Monza Brianza; a cura di Domus. Cinque architetti e cinque artisti, a due a due, progettano altrettanti padiglioni architettonici.

PADIGLIONE MILANO con la mostra Labor e l'Installazione Vermiglia di Attilio Stocchi; un progetto della Triennale di Milano e dell'Assessorato alle Politiche per il Lavoro di Milano, in collaborazione con Kartell. Vermiglia è un padiglione/nuvola all'interno della quale si colloca la mostra Labor.

Terra, a cura di Marco Ferreri, un'installazione composta da manufatti in argilla realizzati da una macchina 3D.

Padiglione Umbracula, un progetto di Attilio Stocchi. All'interno di un padiglione che si ispira alle forme della natura si colloca la mostra After a cura di Antonella Ranaldi (Soprintendente Belle Arti e Paesaggio) con Fulvio Irace (Politecnico) in collaborazione con Direzione generale Arte e Architettura contemporanea e Periferie urbane Segretariato regionale del MiBACT per la Lombardia.

Un Orto Planetario e una Meeting/Bookroom in Area Expo nell'ambito di City after the city; oltre 22.000 mq di superfici occupate fra Milano e Monza; 17.000 mq. di superfici occupate in Area Expo; un programma teatrale a cura del CRT al Teatro dell'Arte con: Alvis Hermanis, Rodrigo Garcia, Roberto Paci Dalò; la compagnia Anagoor; l'ensemble OHT di Filippo Andreatta; Francesco Gabrielli; la rassegna "Cinema&Arti", in collaborazione con l'Accademia di Brera, il Festival "Contaminafro 2016", a cura di Lazare Ohandja, Studio Azzurro e CRT.

Due summer school: una al Politecnico e una in Area Expo; tre festival (Milano Game Festival allo IULM, Festival dei Diritti Umani, Independent Theatre Festival); tre partecipazioni a festival del cinema (Festival del Cinema Africano d'Asia e America Latina, Milano Design Film Festival, Milano Film Festival); un ciclo di concerti curato da Sentieri Selvaggi: tre appuntamenti che fanno convivere diverse forme di spazio, Il Palazzo dell'Arte, Pirelli HangarBicocca e il Teatro dell'Arte, con altrettante forme musicali e con gli interventi coreografici di due protagonisti della danza contemporanea, Matteo Levaggi e Lara Guidetti; due cicli di concerti curato da Ponderosa: tra gli altri Max Richter, Kamasi Washington, African Express, Terry Riley, Rokia Traoré, Kronos Quartet, Kayhan Kalhor; lecture di esponenti internazionali del design, dell'arte, dell'architettura e dell'economia (John Thakara, Massimiliano Gioni, Arjun Appadurai, Michel Desvigne, etc).

Un ciclo di incontri alla Villa Reale di Monza dedicati alla cultura del progetto con Francesco Librizzi, CBA Camillo Botticini Architect, Liverani/Molteni Architetti lo Studio ACT Romegialli, Riccardo Blumer, lo studio 5+1AA e Onsitestudio; tre workshop internazionali sul tema "Labour After Labour" con Fondazione Bassetti; un premio: Premio internazionale di architettura al femminile, arcVision Prize. Women

and Architecture, istituito da Italcementi Group; un ciclo di incontri a cura di Meet the Media Guru. Alcuni degli appuntamenti previsti: Jonathan Woetzel, fondatore del think tank UCI (Urban China Initiative) e direttore McKinsey China; Mugendi K M'Rithaa Presidente dell'ICSID, International Council of Societies of Industrial Design, definito da molti ambasciatore dello sviluppo del design africano.

Un ciclo di documentari sulla storia della Triennale di Milano a cura memoMi; un ciclo di performances teatrali presso il Teatro Continuo di Burri; una corsa podistica Run for T Special Edition with Nctm; un ciclo di incontri sul dialogo tra la filosofia il design e l'architettura a cura del Centro di Ricerca di Metafisica e di Filosofia delle Arti "DIAPOREIN", afferente alla Facoltà di Filosofia dell'Università Vita-Salute San Raffaele.

Convegni

ICOM (International Council of Museums), una giornata speciale si svolgerà alla Triennale, 9 luglio; World Design Week Summit, 14 aprile; IBA's (International Biennial Association) 3rd General Assembly, 30 maggio – 2 giugno.

Il comitato scientifico della XX1T è composto da:

Claudio De Albertis, Vicente Gonzalez Loscertales, Silvana Annicchiarico, Andrea Branzi, Giorgio Camuffo, Andrea Cancellato, Luisa Collina, Arturo Dell'Acqua Bellavitis, Kenya Hara, Stefano Micelli, Pierluigi Nicolin, Clarice Pecori Giraldi, Cino Zucchi.

XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano

21st Century. Design After Design

2 aprile -12 settembre 2016

Biglietto di ingresso: 15 euro, ridotti 12/10 euro

XX1T Pass: 22 euro

La Triennale di Milano

Ufficio Comunicazione Istituzionale e Relazioni Media

tel. 02 72434247

press@triennale.org

Triennale di Milano

Viale Alemagna 6

20121 Milano

T. +39 02 724341

www.triennale.org

Per contatti stampa:

La Triennale di Milano:

02 72434247, press@triennale.org

Sec Spa:

Giulia Bertolini, 333 7891567, bertolini@segrp.it

Lara Visigalli, 335 8348516, visigalli@segrp.it

Claudio De Albertis

Presidente della Triennale di Milano

Il ritorno della Esposizione Internazionale della Triennale di Milano dopo vent'anni dalla sua ultima regolare edizione non è stato né improvvisabile né improvvisato.

È il frutto delle scelte del recente passato, che hanno trasformato la Triennale in un centro di produzione culturale permanente che ha posto il Museo del Design al centro della sua attività, e insieme l'approdo alla consapevolezza dell'unicità della Triennale, della sua pluridisciplinarietà, del suo ruolo come punto d'incontro tra i vari soggetti che hanno nel progetto il minimo comun denominatore.

Non è stato facile far convivere e distinguere l'attività permanente e quotidiana delle mostre e delle conferenze con quella periodica di una manifestazione che si sviluppa tra mostre e conferenze, poiché non basta raggrupparle sotto un tema o dichiararne l'internazionalità, come se le prime fossero "locali".

Occorreva anche cambiare l'impostazione generale, il format, come si usa dire oggi, nell'epoca della globalizzazione.

Ecco, così, un comitato scientifico curatoriale al posto del curatore/direttore unico, un concept tematico "largo" invece di una tesi da dimostrare, l'ampliamento del progetto espositivo a tutta la città di Milano e oltre (fino a Monza, dove è nata la Triennale, e Cinisello Balsamo, sede del Museo della Fotografia Contemporanea, alla cui vita contribuirà la Triennale), con oltre venti spazi dedicati alle mostre, ai workshop, alle performing arts, ecc., il dilatarsi del periodo (dai tradizionali tre mesi agli oltre cinque), il coinvolgimento di larga parte delle strutture produttive culturali di Milano che, proprio attorno al design e all'architettura, sono cresciute e si sono affermate in questi anni, l'apertura ai Paesi di nuova economia, oltre che ai "soliti" sempre benvenuti, che vedono nel progetto un'occasione di sviluppo da affidare alle nuove generazioni.

Uno sforzo produttivo e organizzativo senza precedenti che lascerà in eredità non solo esiti culturali ma anche un'ipotesi di modello che farà da riferimento per il futuro.

Sono grato ai Soci della nostra Fondazione (Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, Comune di Milano, Regione Lombardia, Camera di Commercio di Milano e Camera di Commercio di Monza e Brianza) per la fiducia che hanno rivolto al Consiglio di Amministrazione nell'intraprendere questa scelta, ai partner della Triennale che ci hanno sostenuto con generosità non usuale, ai membri del Comitato Scientifico e ai curatori delle mostre e delle attività, per l'intelligenza e l'impegno profusi con convinzione e spirito critico, ai dipendenti e collaboratori della Triennale che vanno dall'emergenza alla straordinarietà senza soluzione di continuità, alla città di Milano, alla Grande Milano, che sta credendo a questo progetto tanto quanto e forse più di noi.

Un ringraziamento particolare desidero rivolgere al Segretario Generale del Bureau International des Expositions Vicente González Loscertales che ci ha affiancato con il sostegno, l'aiuto, i consigli in tutto questo percorso. Senza di lui forse non ce l'avremmo fatta.

La Triennale di Milano riprende il suo ruolo in uno scenario che nel frattempo è mutato. Nel 2000, quando aveva deciso di abbandonare l'Esposizione Internazionale, le Biennali e le Triennali nel mondo erano qualche decina, oggi sono oltre 250. Il quadro competitivo, direbbero gli economisti, si è fatto più complesso e le forze in gioco richiedono un rafforzamento della nostra Istituzione proprio in ambito internazionale. La qualità delle proposte e la serietà dell'impegno sono le premesse per raggiungere anche questo obiettivo.

Vicente González Loscertales

Segretario Generale Bureau International des Expositions

La lunga storia della Triennale è strettamente legata a quella del BIE. La prima Triennale di Milano registrata dal BIE si tenne, infatti, nel 1933, appena due anni dopo l'istituzione del Bureau. Da allora, sono state tredici le edizioni della Triennale organizzate sotto l'egida del BIE, di cui l'ultima nel 1996.

La Triennale di Milano è una vivace istituzione culturale con profonde radici nella città meneghina. Unica nel suo genere, produce mostre ed eventi nel campo dell'architettura, del design e delle arti applicate ed è stata motore della cultura e della società del XX e XXI secolo, di cui ha saputo riflettere e interpretare le trasformazioni.

La Triennale ha sempre rappresentato uno spazio di "nicchia", una vetrina più ristretta e specializzata per gli aspetti maggiormente innovativi e dinamici delle Esposizioni Internazionali. Ponte tra arte e industria, tra design e ingegneria, tra tradizione e modernità, tra interessi pubblici e privati, ha stimolato e favorito il rinnovamento culturale.

Oggi, dopo un intervallo di quasi vent'anni, la collaborazione tra la Triennale di Milano e il BIE riprende con l'organizzazione della XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano, dal titolo 21st Century. Design After Design.

Da sempre in prima linea nella promozione delle arti e della ricerca sul design, la Triennale di Milano ha scelto un tema destinato a sollevare molti interrogativi sul significato del design e sul suo ruolo in un mondo in costante mutamento. Nell'ottica di cambiamento voluta dagli organizzatori, questa edizione introdurrà innovazioni sostanziali tanto nel formato e nella strutturazione dell'esposizione quanto nei suoi contenuti.

Molto più di un semplice evento monografico, la XXI Triennale non si limiterà a inventariare gli ultimi vent'anni di storia, ma si aprirà al futuro illustrando una visione globale in cui troveranno spazio la dialettica tra nuove tecnologie e tradizione, l'ingresso di nuovi attori sociali nel mondo del design, ma anche l'esigenza di una migliore qualità di vita e di relazioni personali più solide e appaganti.

La XXI Triennale cambia il modo di definire e comunicare l'innovazione, non più dettata solo da materiali e prodotti, ma anche da pratiche messe al servizio dell'uomo e della società per migliorare la qualità della vita. Gli approcci innovativi adottati nei diversi aspetti del design investiranno ambiti quali formazione e istruzione, città e ambiente, professione e tecnologie.

Facendo leva sul legame storico che li unisce e su un lungo passato di collaborazione, il BIE e la Triennale di Milano hanno lavorato fianco a fianco per infondere nuova vita e rinnovato slancio in questa Triennale, dando forma a un evento straordinario e innovativo sull'arte, il design e la cultura del XXI secolo.

MOSTRE IN TRIENNALE

W.
Women in Italian Design

Neo preistoria – 100 Verbi

La Metropoli Multietnica

Brilliant!
I futuri del gioiello Italiano

Stanze. Altre filosofie
dell'abitare

MOSTRE A MILANO

Architecture as Art
PIRELLI HANGARBICOCCA

Sempering
MUDEC

New Craft + Under 35
FABBRICA DEL VAPORE

La logica
dell'approssimazione,
nell'arte e nella vita
PALAZZO DELLA PERMANENTE

Game Video/Art. A Survey
IULM

Design Behind Design
MUSEO DIOCESANO

Confluence
MUSEO NAZIONALE SCIENZA
E TECNOLOGIA LEONARDO DA VINCI

Campus & Controcampus
POLITECNICO DI MILANO

Archiversity.it
TRIENNALE EXPO GATE

Call Over 35
ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BRERA

Casetta del Viandante
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Le architetture dell'industria:
dal Progetto Bicocca
alla fabbrica Pirelli di Settimo
Torinese
PIRELLI HEADQUARTER

Le età del Grattacielo
Il "Pirelli" a sessant'anni dalla
posa della prima pietra.

GRATTACIELO PIRELLI

MOSTRE FUORI MILANO

La bellezza quotidiana
VILLA REALE DI MONZA

Quattroruote
Road to (R)evolution
VILLA REALE DI MONZA

City after the city
AREA EXPO
Landscape Urbanism
Urban Orchard
Expanded Housing
People in Motion
Street Art
Meeting – Bookroom
Backcloth

Il design prima del design.
Guido Marangoni e le Biennali di
Monza 1923-1927
VILLA REALE DI MONZA

Patrick Tosani
La forma delle cose
MUSEO DI FOTOGRAFIA CONTEMPORANEA

MOSTRE IN QUADRERIA TRIENNALE DI MILANO

Redesign Your School

Teatro continuo.
La vita in scena

Progetto UNESCO:
La civiltà dell'acqua in Lombardia

Ljubodrag Andric
opere 2008 – 2016

INSTALLAZIONI

Arch and Art
TRIENNALE DI MILANO

Padiglione Milano
Mostra Labor –
Installazione Vermiglia
CORTE DI PALAZZO REALE

Terra
TRIENNALE DI MILANO

Mostra After
Padiglione Umbracula
TRIENNALE DI MILANO

PROGETTI COLLATERALI

L'App della Ventunesima
Triennale di Milano "XXI Triennale"

Due Progetti di ADI Lombardia
SEDI VARIE

La luce e le città
I racconti dei giovani in 60 secondi
FABBRICA DEL VAPORE

Il Cinema racconta la XXI Triennale
SEDI VARIE

Movi&Co Design After Design
Il Contest video dedicato
ai Paesi partecipanti
alla XXI Triennale
SEDI VARIE

W. Women in Italian Design

a cura di
Silvana Annicchiarico

progetto di allestimento
Margherita Palli

progetto grafico
Irene Bacchi

Triennale Design Museum ogni anno racconta il design italiano attraverso un sistema di rappresentazioni che cambiano tematiche, ordinamenti scientifici e allestimenti per cercare di rispondere alla domanda primaria “Che Cosa è il Design Italiano?”, offrendo punti di vista e percorsi inediti sulla disciplina.

La nona edizione del Triennale Design Museum (2 aprile 2016 - 19 febbraio 2017), a cura di Silvana Annicchiarico e con progetto di allestimento di Margherita Palli, affronta il design italiano alla luce di uno dei nodi più delicati, più problematici, ma anche più stimolanti e suggestivi che è la questione del genere. L'idea che il genere non sia più solo un dato biologico e naturale, ma una questione culturale apre interessanti prospettive anche per quello che potrà diventare il design dopo il design.

Ma per affrontare in modo oggettivo ed equilibrato le questioni di *gender* legate al design è necessario affrontare preliminarmente la grande rimozione operata dal Novecento nei confronti del genere femminile.

W. Women in Italian Design cerca di tracciare una nuova storia del design italiano al femminile, ricostruendo figure, teorie, attitudini progettuali che sono state seminate nel Novecento e che si sono affermate, trasformate ed evolute nel XXI secolo.

Tutta la modernità novecentesca ha messo ai margini la progettualità femminile, pressoché ignorata da storici e teorici del design. Il XXI secolo è caratterizzato sempre di più da una forza rinnovata di tale progettualità.

Le donne creano, progettano, sperimentano, rischiano, sfidano.

Sono protagoniste già a cominciare dagli studi: le università registrano sempre più una maggioranza femminile nelle iscrizioni e nella frequenza alle lezioni, oltre che una marcata eccellenza femminile nei processi di apprendimento.

L'ordinamento cronologico racconta questa storia in modo dinamico, fluido e liquido, usando la metafora di un fiume che attraversa tutto il Novecento.

Triennale Design Museum vuole quindi celebrare il femminile in quanto nuovo soggetto creativo di un design meno asseverativo, meno autoritario, più spontaneo, più dinamico.

Per domandarsi se il nuovo protagonismo femminile sia fra gli interpreti principali del “Design after Design”.

Neo Preistoria - 100 Verbi

a cura di
Andrea Branzi e Kenya Hara

progetto di allestimento
Andrea Branzi, Kenya Hara e Hara Design Institute (Nippon Design Center Inc.)

progetto grafico
Kenya Hara e Hara Design Institute (Nippon Design Center Inc.)

La mostra percorre il lungo cammino che collega gli strumenti dell'antica preistoria alle moderne nano-tecnologie; un percorso sospinto dall'impulso di "100 verbi" e "100 strumenti" che come flussi di energia vitale e misteriosa, guidano lo spettatore attraverso le tenebre della storia e di uno spazio infinito. Fino a giungere alle attuali frontiere della ricerca scientifica, volta a espandere la sopravvivenza umana attraverso la produzione dei pezzi di ricambio del nostro organismo. Il XXI secolo, ancora così poco esplorato, rappresenta in questo senso una nuova preistoria, quando il destino complessivo dell'umanità non aveva una direzione precisa e gli oggetti possedevano molti significati, dalla funzione pratica al valore rituale e magico. Il pensiero artificiale segna oggi l'inizio di una nuova antropologia, una nuova fase dell'evoluzione umana di cui, come nell'antica preistoria, non conosciamo il destino complessivo ma soltanto i singoli salti nel buio. Questa perdita di direzione accompagna ancora oggi l'estrema vitalità e fertilità del pensiero e della tecnologia umana, che caratterizza sia gli strumenti di morte che l'estensione della vita verso un futuro tutto da esplorare. La mostra non si propone dunque di indagare il Futuro, ma piuttosto di guardare il Presente e le sue componenti geniali e pericolose.

Andrea Branzi

L'umanità ha sviluppato le proprie abilità mediante gli utensili; contemporaneamente, mediante gli utensili ha accresciuto i suoi desideri, per cui la "storia dei desideri" dell'uomo si può intendere come "storia degli utensili".

Per questa mostra sono stati scelti ed esposti cento utensili e cento verbi dal periodo che va dall'Era della pietra al mondo contemporaneo. I verbi indicano le attività umane, cioè i desideri diventati parole e pertanto col presentare allineati utensili e verbi è possibile volgersi a guardare il percorso dei desideri umani in modo facilmente comprensibile.

La storia dell'uomo è stata tracciata da una serie di mutamenti religiosi, politici tecnologici ed economici, ma in questa mostra tali trama e ordito che intessono la storia sono stati del tutto omessi. Si cerca cioè di osservare la storia dell'umanità puramente da un punto di vista completamente libero dai fattori della religione, della tecnica, dell'ideologia, della razza e così via.

Ora che nel XXI secolo stiamo andando verso l'era dell'intelligenza artificiale è assai importante riflettere su quale evoluzione avrà l'umanità e in quale situazione si verrà a trovare.

La mostra Neo Preistoria - 100 Verbi rivede la storia dell'umanità da un punto di vista generale e nel senso di accertare su quali basi ci troviamo fa epoca ed esprime il messaggio di Design after Design della Triennale 2016.

Ritengo molto importante aver potuto realizzare questa mostra in collaborazione con il designer e teorico del design Andrea Branzi. Innanzitutto fissate gli occhi sugli oggetti dell'Era della pietra: i primi utensili che l'uomo è riuscito a creare vivono nella mano dell'uomo di oggi, forse vi sono riflessi della stessa intelligenza, gli stessi errori. Nello stesso tempo sono molto belli e in quella bellezza - penso - si può forse leggere il destino e il futuro dell'umanità. Mi auguro che possiate da essi immaginare quale potrà essere il futuro che aspetta l'umanità.

Kenya Hara

La Metropoli Multietnica

a cura di
Andrea Branzi

progetto di allestimento
Daniele Macchi, Studio Andrea Branzi

progetto grafico
Daniele Macchi, Studio Andrea Branzi

Il formarsi di società multietniche, caratterizzate dalla convivenza, più o meno conflittuale, di minoranze razziali e culturali, è tra le caratteristiche più significative del XXI secolo.

Questa convivenza viene spesso interpretata come un felice girotondo, caratterizzato da una reciproca tolleranza che permetterebbe a ciascuna di queste di conservare le proprie memorie e le proprie antiche abitudini.

In realtà questo arcipelago di etnie viene quotidianamente attraversato dai flussi invasivi delle merceologie internazionali, diffuse dalla globalizzazione dei mercati, il cui effetto consiste in una progressiva omologazione, dentro alla quale scompaiono le memorie, le tradizioni, i volti, i costumi; la multietnicità, come infetto indotto della Civiltà Merceologica, tende dunque a assorbire la complessità della nostra società, svuotandola dalle antiche tracce di un mondo destinato a scomparire dentro alla nebbia del mercato mondiale.

Brilliant!

I futuri del gioiello italiano

a cura di
Alba Cappellieri

progetto di allestimento
4fair Mélanie Bellocchi,
Andrea Spinosa

progetto grafico
CorrainiStudio

Brilliant! I futuri del gioiello italiano, a cura di Alba Cappellieri, presenta una selezione di oltre 50 gioielli italiani, opera di maestri e giovani talenti, di abili artigiani e di maison orafe, espressione dell'alta capacità manifatturiera come della migliore produzione industriale, in una commistione armoniosa di arte, design, moda e nuove tecnologie.

I 50 gioielli selezionati sono emblematici dei futuri scenari del gioiello italiano, definiti da: Manifattura Mirabile, Bellezza Quotidiana, Avant Craft, Tecnologie Preziose e Creatività Collettiva. Protagonista è il collier, il gioiello più rappresentativo dell'arte orafa italiana.

La mostra vuole evidenziare tanto la vocazione manifatturiera quanto l'innovazione tecnologica nella produzione orafa italiana contemporanea e gli innesti con discipline diverse. Emerge un pluralismo di linguaggi, di sperimentazione e ricerca, dall'alta gioielleria alle nuove tecnologie indossabili e interattive.

La frammentarietà del presente apre sguardi sul futuro in un'intersezione di contesti e ambiti di grande fascino.

Brilliant! riporta il gioiello all'Esposizione Internazionale della Triennale di Milano, ricollegandosi alla storia delle Triennali. Esempio in tal senso la X Triennale del 1954, in cui viene presentata la collezione di 21 gioielli di Salvador Dalí, e la XI Triennale del 1957 con la mostra, a cura di Arnaldo e Giò Pomodoro, sui gioielli realizzati da artisti d'avanguardia, come Bruno Martinazzi, Emilio Scanavino, Lorenzo Guerrini ed Ettore Sottsass.

Attraverso le opere di Antonini, Giampaolo Babetto, Giampiero Bodino, Buccellati, Bulgari, Margherita Burgener, Fabio Cammarata, Carla Riccoboni, Monica Castiglioni per .bijoux, Chantecler, Crivelli, Riccardo Dalisi, Damiani, De Simone, Gianfranco Ferré, Forevermark, Francesca Villa, Emma Francesconi, Giulio Iacchetti per Maison 203, Alba Polenghi Lisca, Liverino 1894, Maison Franco Pianegonda, Manuganda, Stefano Marchetti, Marco Bicego, Marni, Mattia Cielo, Mattia Mazza, Mattioli, Mimí Broggian Milano, Misis, Giancarlo Montebello, Moschino, Barbara Paganin, Pasquale Bruni, Francesco Pavan, Percossi Papi, Gaetano Pesce, Pomellato, Roberto Coin, Roberto Giannotti, Sandra Di Giacinto, Santagostino, Sharra Pagano, Stefan Hafner, Stefania Lucchetta, Lella Valle Vignelli per San Lorenzo, Vendorafa, Vhernier, Vinaya, Giorgio Visconti, Graziano Visintin, Brilliant! evidenzia bellezza, qualità e varietà del gioiello italiano, una varietà che è caratteristica precipua della contemporaneità.

STANZE.

Altre filosofie dell'abitare

a cura di
Beppe Finessi

progetto di allestimento
Gianni Filindeu progetto

progetto grafico
Leonardo Sonnoli

L'architettura degli interni continua a essere il luogo privilegiato di indagine, studio e riflessione sugli aspetti più direttamente legati alla vita quotidiana delle persone e ha un compito realmente speciale: pensare e definire gli spazi e gli ambienti, con forme, colori e dettagli.

In un momento storico, come quello attuale, dove l'attenzione per le discipline della progettazione è aumentata, in un doppio binario di interesse tra l'architettura e il design, continua a mancare – non solo in Italia – un programmatico riconoscimento critico verso questa disciplina che rimane il primo territorio di pratica professionale nel quale ogni progettista trova il primo ascolto, le prime occasioni di lavoro.

Così, mentre l'architettura degli interni continua a essere un motore importante che muove professionalità ed economie, poche o quasi inesistenti sono le occasioni critiche che pongono attenzione su queste, spesso raffinatissime e colte, opere di architettura (d'interni).

Il Salone del Mobile di Milano, luogo di sperimentazione, business, innovazione e cultura, ha raccolto questa sfida portando sul palcoscenico della XXI Triennale una mostra di grande respiro dal titolo "Stanze. Altre filosofie dell'abitare", a cura di Beppe Finessi, progetto di allestimento di Gianni Filindeu e progetto grafico di Leonardo Sonnoli.

Il Salone del Mobile. Milano è stato tra i primi aderenti alla XXI Triennale consolidando il ruolo di protagonista di primo piano di FederlegnoArredo nel sistema casa italiano, e il suo essere soggetto propulsivo del Sistema Italia, al fianco del Ministero degli Affari Esteri, della Triennale di Milano e di Confindustria.

Dopo una breve premessa storica, che avrà lo scopo di introdurre l'argomento e di collocarlo storicamente attraverso il racconto delle opere dei grandi maestri di ieri che hanno praticato l'architettura degli interni, verranno esposte le opere degli autori che in anni più recenti hanno mostrato il proprio talento e la propria visione del mondo attraverso l'architettura degli interni: di ognuno di loro verranno selezionate alcune delle opere più significative e mostrate in un primo grande ambiente, una "volta celeste" dove fotografie, modelli e disegni racconteranno – in una sorta di grande enciclopedia tridimensionale – la storia dell'architettura degli interni italiana del Novecento.

Si entrerà poi una sequenza di ambienti, ognuno progettato da un autore diverso – Andrea Anastasio, Manolo De Giorgi, Duilio Forte, Marta Laudani e Marco Romanelli, Lazzarini Pickering Architetti, Francesco Librizzi, Alessandro Mendini, Fabio Novembre, Carlo Ratti Associati, Umberto Riva, Elisabetta Terragni – che metterà in scena la propria "filosofia dell'abitare".

Ogni autore esprimerà il proprio concetto di stanza e il filosofo Francesco M. Cataluccio individuerà per ogni progetto testi letterari o filosofici di riferimento.

Press info: press@salonemilano.it

Architecture as Art

ideazione e direzione
Pierluigi Nicolin

a cura di
Nina Bassoli

progetto di allestimento
Sonia Calzoni con Patrizia Rossi

progetto grafico
Daniele Ledda, xycomm

Sconfinamenti

Dallo spazio pubblico, alla performing art, alle installazioni, alla museografia, alle costruzioni, al paesaggio, gli sconfinamenti dei diversi campi operativi tra architetti, designers, artisti, paesaggisti, sono diventati consueti. Intervenendo in questo contesto la mostra della Triennale dedicata ai rapporti tra Arte e Architettura si prefigge di proporre uno 'sconfinamento' particolare - per lo meno nella consuetudine delle mostre di architettura - contando sulla predisposizione di un ambiente espositivo appropriato in modo da suscitare la comprensione dell'architettura come fatto artistico.

L'idea della mostra

L'idea è di mettere in atto un dispositivo spaziale adatto a indurre i visitatori a guardare l'architettura con uno sguardo diverso, confidando sull'effetto persuasivo del supporto di una funzione museografico-espositiva non dedicata all'architettura come Pirelli HangarBicocca. Evitando di rimediare all'assenza dell'"architettura reale" con surrogati come disegni, testi, foto, modellini, o altro - come avviene di solito - vengono esposti campioni di architettura 'al vero' cercando di agevolare la scoperta della loro artisticità peculiare invitando i visitatori al superamento della solita modalità, meramente pratica, di fruizione dell'architettura.

I temi della mostra

Lo spazio museografico è quello dello "Shed" di Pirelli HangarBicocca, dove una quindicina di Opere appositamente realizzate per la mostra sono disposte in una sorta di atlante destinato a illustrare i temi e i soggetti che descrivono le nuove responsabilità dell'architettura del XXI Secolo. L'Atlante, bozza di un archivio e traccia di una mappa ad un tempo, presenta una disposizione di cose nello spazio unitario di un parterre che allude all'inizio di nuove azioni e modi di essere. La mappatura, che esclude in linea di principio una gerarchia, un centro e un ordine di significazione, risponde alla volontà di offrire un'enciclopedia aperta. L'utopia della Mostra consiste nel ritenere possibile un campo di collegamenti ipertestuali esaltando un principio di molteplicità come sistema aperto, liberamente e infinitamente percorribile.

Architetti invitati

Studio Albori
Maria Giuseppina Grasso Cannizzo
Studio Mumbai
Lacaton & Vassal
Rural Urban Framework
Carrilho da Graça architectos
Josep Llinás Carmona
Rural Studio
El Equipo de Mazzanti

Amateur Architecture Studio
nArchitects
Michel Desvigne Paysagiste
Catherine Mosbach
Atelier Bow-Wow

Sempering

a cura di
Luisa Collina, Cino Zucchi

coordinamento scientifico
Valentina Auricchio, Simona Galateo

progetto di allestimento
CZA-Cino Zucchi Architetti, Cino Zucchi, Stefano Goffi con Angelo Michele Pagano
e Mattia Cavaglieri, Silvia Valentina Patussi

progetto grafico
Folder, Marco Ferrari, Elisa Pasqual
con Alessandro Busi, Aaron Gillett

Sempering / *Ingl. presente continuo del verbo "to semper".* In architettura e design, **un'azione costruttiva su di un materiale o un componente che lascia una traccia formale significativa nel prodotto finale.** Neologismo dal cognome dell'architetto Gottfried Semper, 1803-1879.

Le metamorfosi del progetto contemporaneo

Un'architettura o un oggetto d'uso ben disegnati e realizzati mostrano sempre una risonanza feconda tra mezzi e fini. Il processo che li ha prodotti non è un veicolo neutro che porta dall'idea al risultato, ma piuttosto un incontro tra forma e materia, che può prendere i modi della sperimentazione libera come quelli della conferma di pratiche artigianali collaudate dal tempo.

All'interno del variegato panorama contemporaneo, la mostra opera una scelta di alcuni 'eventi progettuali' di natura e scala diversa organizzandoli secondo otto possibili azioni, otto metamorfosi che trasformano materiali o componenti in 'manufatti', in elementi attivi della nostra vita quotidiana e della nostra cultura.

Le quattro categorie formulate centocinquanta anni fa da Gottfried Semper, e raddoppiate nel numero per aggiornarle alla condizione contemporanea, sono adoperate come una possibile griglia per mettere ordine nella struttura complessa dell'ambiente artificiale; e come chiave per una possibile revisione degli assiomi e dei metodi del 'progetto moderno', nel suo tentativo di adattamento continuo ai problemi ed alle aspirazioni di un mondo sempre più complesso e articolato.

Sempering guarda ad architetture, paesaggi, oggetti d'uso dell'ultimo decennio superando i confini stabiliti di ogni possibile sistema delle arti, di ogni separazione in competenze e settori. Azioni come quella di impilare materiali pesanti, connettere strutture leggere, plasmare materiali teneri, incidere involucri sottili, piegare fogli, intrecciare fili, comporre tasselli o soffiare aria possono essere viste come atti primari capaci di inventare forme imprevedute alla luce di nuove tecnologie, ma anche come verifica di 'costumi' o consuetudini formali sedimentate nel confronto con condizioni inedite.

Prologo

Nel 1851, anno della prima Esposizione Universale di Londra, l'architetto tedesco Gottfried Semper scrive *Die vier Elemente der Baukunst*. Nel corso della sua argomentazione in difesa della policromia dell'architettura greca, egli elenca gli elementi di un'ideale abitazione originaria che pone a fondamento delle architetture e delle tecniche di tutti i tempi e luoghi: il **focolare**, il **tetto**, il **recinto** e il **terrapieno**.

Molti trattati ottocenteschi avevano cercato di fondare la disciplina architettonica su principi costruttivi comuni a tutte le civiltà. L'originalità di Semper sta tuttavia nel loro uso per dare ordine alla varietà delle 'arti industriali'. Nel suo testo, egli pone in relazione la **ceramica** e la **metallurgia** con il focolare;

l'**idraulica** e la **muratura** con il terrapieno; la **carpenteria** con la copertura e i suoi sostegni; e infine la **tessitura** e l'intreccio con le pareti.

Molti ritengono che l'idea dell'abitazione "originaria" sia venuta a Semper dall'osservazione del modello di capanna caraibica esposto nella grande serra del Crystal Palace all'interno della quale egli - fuggito da Dresda dopo il fallimento dell'insurrezione per la quale aveva progettato le barricate - aveva curato le sezioni canadese, danese, svedese e ottomana dell'Esposizione. In quell'occasione Semper aveva conosciuto Henry Cole, che dopo l'Esposizione di cui è organizzatore fonda quello che oggi è il Victoria and Albert Museum, e che tanta parte ha avuto nell'insegnamento del disegno industriale.

E' forse anche dallo spettacolo fantasmagorico dei nuovi manufatti prodotti dalla rivoluzione industriale esposti sotto la grande volta di vetro e ghisa - e dalla necessità di fondare la logica della loro forma superando il conflitto tra nuove possibilità tecniche e imitazione pedissequa delle forme passate - che nasce il complesso tentativo teorico-pedagogico dell'opera successiva di Gottfried Semper, i due volumi di *Der Stil* pubblicati nel 1860-63. In essa, egli tenta di porre in continuità artigianato e architettura, archetipi figurativi ed evoluzione della tecnica, dato naturale e cultura materiale e individua quattro principali "rami della tecnica": l'**arte tessile**, la **ceramica**, la **tettonica** (carpenteria), la **stereotomia** (arte muraria).

4+4=8

A un anno dall'Esposizione Universale di Milano, e più di centocinquanta anni dopo la pubblicazione dei suoi scritti, che classificazione avrebbe adottato Gottfried Semper per interpretare la pletora di manufatti che oggi danno forma al nostro ambiente, e che travalicano ormai i confini stabiliti di ogni possibile 'sistemi delle arti', di ogni separazione in competenze e settori nella progettazione di oggetti, architetture, paesaggi? Quali categorie avrebbe adottato per ordinare le diverse modalità attraverso cui 'la forma prende forma' nel progetto contemporaneo?

Le categorie elaborate da Gottfried Semper - che non si riferiscono tanto al materiale in sé, quanto ad alcune sue proprietà fisiche in connessione a una serie di possibili lavorazioni e modi di assemblaggio in strutture complesse - possono oggi essere prese come una sorta di 'guida mnemonica' di modi compositivi spesso nati da un'arte o tecnica specifica e poi allargati a situazioni diverse. Il materiale naturale, le sue tecniche di estrazione e finitura e le modalità del suo assemblaggio a creare insiemi più grandi formano così una triade complessa, mai completamente statica.

Nell'osservare la produzione progettuale contemporanea, otto sono le pratiche da noi individuate, capaci di sintetizzare alcuni assetti ricorrenti di tale triade: tecniche di unione e metamorfosi degli elementi che compongono le architetture e i prodotti di design contemporaneo, e al contempo archetipi di 'pattern' compositivi diversi, che fondano una sorta di 'decorazione astratta'. Si tratta di otto lavorazioni identificate e messe in relazione con altrettante azioni che la mente, la mano o la macchina operano sulla materia. Esse sono:

- _impilare, o l'azione del muratore;
- _intrecciare, o l'azione dell'impagliatore e del tessitore;
- _plasmare, o l'azione del fonditore e dello scultore;
- _connettere, o l'azione del carpentiere di legno o metallo;
- _piegare, o l'azione del lattoniere;
- _disporre, o l'azione del piastrellista e dell'assemblatore di elementi;
- _incidere, o l'azione del decoratore e dell'intagliatore;
- _soffiare, o l'azione del vetraio.

L'insieme di queste categorie delineano l'impianto ordinamentale della mostra, assumendo consistenza fisica nel percorso espositivo.

L'ordinamento come corpo

Sempering si svela in modo chiaro, facilmente comprensibile e lineare nell'organizzazione dei propri contenuti. Il grande spazio del MUDEC è articolato in nove sezioni, di cui una è destinata ad aprire e a concludere il percorso espositivo, mentre le altre otto, una per ciascuna lavorazione individuata, si offrono liberamente al visitatore, volutamente prive di una sequenza predeterminata.

La prima sezione introduce l'ospite al tema, alla sua origine, alla sua contemporaneità, così come alla spiegazione del titolo della mostra. In essa sono esposti alcuni manoscritti di Gottfried Semper per *Die vier Elemente der Baukunst* e *Der Stil* e quattro grandi armadi, sorta di *Wunderkammern* contemporanee, che testimoniano alcuni episodi della storia moderna del design e dell'architettura inerenti il

tema: si tratta di una selezione di disegni originali del 1949 di Paul Schmitthenner pubblicati postumi nel libro *Gebaute Form* nel 1984; una sequenza di disegni di Sigurd Lewerentz e foto dei progetti di Miguel Fisac, che evidenziano un lavoro paziente e quasi maniacale sul tema della muratura in mattoni e sul cemento armato; una serie di esercizi didattici svolti da studenti del Bauhaus nel quadro dei *Vorkurse* guidati da Josef Albers, inerenti i temi delle textures, della struttura e della spazialità a partire da un semplice foglio di carta.

Perimetrano lo spazio esempi più vicini all'oggi: una sequenza di modelli di studio di Michele De Lucchi e Michele Reginaldi e un insieme di esercizi progettuali di studenti di architettura e design. Tra questi alcune esperienze didattiche svolte alla Scuola di Ulm nei corsi preparatori, nella scia dell'impostazione già sperimentata dal Bauhaus. Tale insieme di lavori ci narra l'importanza della pratica del "pensare attraverso le mani", del procedere nella progettazione per continue e ricorrenti prove ed errori, simulando volumi, pattern, nodi e tessiture.

A questo seguono le otto sezioni della mostra, rigorosamente articolate in spazi uguali, scandite da diaframmi che evocano la tettonica del costruire ma anche il concetto 'semperiano' della parete come intreccio leggero.

I progetti selezionati sono il frutto di una ricerca che ha guardato alla produzione internazionale dell'ultimo decennio di architetture, paesaggi, e oggetti d'uso, attraverso il filtro classificatorio delle otto pratiche individuate. Ogni progetto esposto è stato scelto non tanto per la propria unicità, quanto, al contrario, per la capacità di rappresentare un modo di operare comune ad altri progetti attuali; esso è stato incluso non per emergere tra gli altri, ma per stimolare comparazioni e risonanze.

L'insieme dei progetti selezionati per ciascuna sezione testimonia in modo diretto, quasi auto-evidente, la pratica che li ha generati, dando origine a dialoghi e rimandi tra le architetture e i prodotti esposti a prescindere dalle diversità di scala, di funzioni e di contesti in cui essi sono stati concepiti.

L'esito di tale ricerca si materializza in un'esposizione densa di contenuto, ampia di sguardo, ma selettiva e rigorosa nella individuazione dei casi.

Ne emerge una fotografia del progetto contemporaneo ricca e complessa, in cui coesistono lavori fortemente radicati nei propri contesti e altri che reinterpretano e reinventano pratiche sedimentate altrove, dando vita a un grande e mutevole 'telefono senza fili' di immagini e pratiche progettuali. Un quadro variegato, dove industria e artigianato, processi produttivi avanzati e forme riscoperte di manualità, innovazione globalizzata e tradizioni locali si fondono in combinazioni inedite, quanto mai lontano dagli ideali di universalismo e produzione in serie tipici del Moderno.

L.C., C.Z.

NEW CRAFT

a cura di
Stefano Micelli

coordinamento
Sara Salmaso

progetto di allestimento
Studio Geza

progetto grafico
Sebastiano Girardi, Matteo Rosso

Dal 2 aprile al 12 settembre 2016, presso la Fabbrica del Vapore, la mostra **NEW CRAFT** a cura di **Stefano Micelli** per la **XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano** dal titolo “**21st Century. Design After Design**”, mette in scena l’incontro virtuoso fra saper fare artigiano, innovazione tecnologica e cultura del progetto.

La mostra è promossa da **ENI** e **Banca IFIS** con **Vacheron Constantin** e **Confartigianato**. **Canon** è digital imaging partner. La mostra è realizzata grazie al supporto di **Barilla**, **Marrone** e **Roland DG** e la collaborazione di **Ateliers de Paris**, **Fondazione Cologni dei Mestieri d’Arte** e **Politecnico di Milano**.

Secondo il curatore Stefano Micelli, “*la rivoluzione tecnologica sta trasformando i modi della produzione e del consumo trasformando inevitabilmente le forme del progettare. Il digital manufacturing consente di superare i vincoli tradizionali dei processi produttivi prefigurando un mondo libero da prodotti seriali. Una leva di artigiani di nuova generazione punta a sfruttare design e nuove tecnologie per promuovere varietà e personalizzazione. Punto di forza di questi artigiani tecnologicamente evoluti è aver rinnovato la tradizionale sequenza operativa idea-prototipazione-materializzazione-distribuzione, che ha caratterizzato l’epoca eroica dello sviluppo industriale, puntando sulla rete come piattaforma di dialogo e di contaminazione*”.

La mostra offre una rassegna di questo modo di pensare la manifattura, affiancando a produttori consolidati i giovani selezionati nell’ambito della **Call Under 35** che ha raccolto oltre 500 candidature da più di 30 paesi del mondo.

Tanti i settori coinvolti in mostra: **biciclette, stampa letterpress, gioielli, vestiti, mobili, protesi, acciaio e legno**. Non solo prodotti, ma anche processi: a fianco di oggetti e installazioni prende forma un laboratorio distribuito capace di dare vita a manufatti straordinari. Emerge così una cultura del progetto che si innesta sul potenziale di flessibilità e di personalizzazione tipico della manifattura digitale. Oggetti modellati sul dialogo fra sensibilità e culture diverse diventano il tramite per dare visibilità a progetti sociali e culturali di cui i nuovi artigiani sono protagonisti consapevoli.

La mostra permetterà al visitatore di guardare all’opera i nuovi strumenti del *digital manufacturing* e capire la loro integrazione con il lavoro e le abilità degli uomini.

D’impatto l’allestimento della mostra a cura dello **Studio Geza**: al centro della Fabbrica del Vapore troverà posto un grande tavolo da lavoro, una struttura con finitura in cemento, dall’iconica forma a “X”, spazio di incontro e di creazione, oltre che supporto per videoproiezioni e informazioni grafiche, e luogo dove durante i mesi di apertura della mostra si alterneranno workshop e verranno creati oggetti inseriti nella mostra stessa. All’entrata della cattedrale della Fabbrica del Vapore 9 grandi installazioni verticali materiche racconteranno il risultato dell’incontro, tutt’altro che scontato, fra design, arte e saperi della tradizione. Ai lati della cattedrale invece un’ampia area multilab accoglierà diverse realtà dell’artigianato contemporaneo.

La logica dell'approssimazione, nell'arte e nella vita

a cura di
Aldo Colonetti e Gillo Dorfles

coordinamento
Anna Santi

progetto di allestimento
Blumerandfriends, Matteo Borghi, Claudia Broggi, Tommaso Alessandrini

progetto grafico
Giulia Dolci

“Viviamo in mezzo all'approssimazione, diremmo quasi che senza approssimazione la nostra vita diventerebbe impossibile, e ancora maggiormente la nostra arte”; così scriveva Gillo Dorfles a margine del famoso convegno, organizzato in Triennale nel 1951, dedicato a “La Divina proporzione”, dove erano presenti, tra gli altri, Le Corbusier, Giedon, Rogers, Nervi e Zevi.

Cosa è cambiato oggi, rispetto all'affermazione, che già era al centro delle ultime riflessioni di Platone, quando affronta il tema della relazione tra la perfezione dell'Idea e il mondo della realtà, nella famosa “Settima Lettera”, una sorta di testamento filosofico: senza la competenza del fabbro, non avremmo mai la ruota, certamente non perfetta come l'idea della ruota, ma è la nostra condizione conoscitiva. Trasformazioni produttive, nuovi materiali, soprattutto tecnologie che cambiano il nostro modo di vedere e progettare il mondo: da sempre Gillo Dorfles, dagli anni '60 ad oggi ha messo al centro della sua ricerca la relazione tra la dimensione estetica, da un lato, e l'esistenza reale e empirica della “cose”, dall'altro lato, da cui è necessario partire per disegnare il “nuovo”.

Approssimazione, quindi come valore sul quale si fondano i diversi linguaggi espressivi, dalle arti visive al design, architettura, moda, musica, letteratura, fino ad arrivare alla cucina: saranno esposte opere e oggetti che da sempre accompagnano la nostra esistenza quotidiana.

L'allestimento, disegnato da Blumerandfriends, sarà un'esperienza multisensoriale che definisce una sorta di percorso all'interno dell'“approssimazione”: un'installazione giocata sulla geometria frattale (triangoli di Sierpinsky) e sui riflessi; uno strumento artificiale per approssimare la complessità grafica della natura in un gioco di riflessi fino al paradosso della perdita di confini.

In mostra vi sono opere, tra gli altri, di Marcel Duchamp, Piero Manzoni, Arnaldo Pomodoro, Gabriele Basilico, Ugo Mulas, progetti di Mario Botta, Giancarlo Piretti, Alberto Meda, Renzo Piano, Denis Santachiara, Studio Azzurro, alcuni prodotti di Elio Fiorucci, fino ad arrivare a un inedito di John Cage, accanto alla ricetta originale del famoso riso con la foglia d'oro di Gualtiero Marchesi.

Ma anche la nostra vita quotidiana è organizzata intorno ad oggetti, apparentemente banali, forse approssimativi, ma fondamentali per vivere. Alcuni di questi oggetti, individuati da Blumerandfriends, sono in mostra: dal semplice metro alla matita, dal Post-it alla scopa, fino ad arrivare alla famosa falce, sulla quale Enzo Mari, in tempi non sospetti, ha lavorato come una sorta di entomologo.

Scienza e progetto hanno sempre lavorato nel segno dell'approssimazione; come scrive Alexandre Koyré, “tutte le macchine del XVI e XVII secolo, con le quali si è sviluppata la rivoluzione scientifica, sono state concepite e realizzate a occhio e croce”. “La logica dell'approssimazione” consente, soprattutto oggi, l'evoluzione degli oggetti quotidiani, ma anche i nuovi linguaggi dell'arte.

L'imperfezione mette la base per una futura, progressiva ricerca infinita della “perfezione”: l'estetica delle cose da sempre è fondata su questo principio, in quanto rimette al centro il ruolo determinante della persona.

La mostra è accompagnata da un doppio catalogo (Silvana Editoriale), in italiano e in inglese: una sorta di dizionario che affronta le discipline progettuali dal punto di vista dell'approssimazione.

Game Video/Art. A Survey

a cura di

Matteo Bittanti e Vincenzo Trione

La mostra è il frutto della collaborazione tra La Triennale di Milano e la Libera Università di Lingue e Comunicazione Iulm - Facoltà di Arti, turismo e mercati con il coordinamento di Anna Luigia De Simone

direzione scientifica

Gianni Canova, Pro-Rettore con delega alla Comunicazione, eventi e rapporti con le istituzioni culturali

progetto di allestimento

Gianluca Peluffo

progetto grafico

Antonio Iodice, Giulia Scalera

GAME VIDEO/ART. A SURVEY, evento ufficiale della XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano, è la più ampia rassegna di videoinstallazioni create con videogiochi mai organizzata in Italia. La mostra, allestita negli spazi espositivi dello IULM Open Space (IULM 6) dell'Università IULM, propone una selezione di opere di videoarte realizzate nell'arco dell'ultimo ventennio da artisti internazionali. L'esposizione sarà visitabile dal 2 aprile al 31 luglio 2016.

Altrimenti note come *machinima*, queste opere si collocano all'intersezione tra videogame e cinema, teatro e animazione. Sviluppate attraverso l'appropriazione creativa di titoli popolari come *The Sims*, *SimCity*, *Grand Theft Auto* e *Call of Duty*, queste installazioni non hanno semplicemente generato una nuova estetica bensì un nuovo modo di giocare con l'immagine. Esempio paradigmatico di remix, il machinima sollecita una riflessione sui ruoli dell'autore e dello spettatore nell'era digitale.

Invertendo i termini "video" e "gioco" nel titolo, i curatori enfatizzano la natura propriamente *visiva* del videogame e propongono un'esperienza essenzialmente ottica sottolineando l'esigenza di una modalità di fruizione attenta. In secondo luogo, il concetto di *Game Art* allude all'uso di principi, meccanismi, tecnologie ed estetiche ludiche per produrre esperienze artistiche. Nel contesto della mostra, il videogioco è quindi considerato come *mezzo* anziché *fine*, come *strumento* anziché *prodotto*.

Le videoinstallazioni sono accompagnate dalle opere pittoriche di Miltos Manetas, artista di origine greca, che ritraggono soggetti, spazi e situazioni dell'immaginario tecnologico. La selezione di opere tratte dalle serie *Playing Videogames*, *Peripherals* e *Point of View* (1996-2005) è integrata da *Miracle* (1996), il primo machinima d'artista, presentato alla mostra *Joint Ventures* curata da Nicolas Bourriaud presso la Basilico Gallery di New York. È inoltre proposto, in anteprima assoluta per l'Italia, *The Night Journey*, l'ultimo progetto di Bill Viola sviluppato insieme al Game Innovation Lab della University of Southern California di Los Angeles.

GAME VIDEO/ART. A SURVEY presenta le opere di Larry Achiampong & David Blandy, Hugo Arcier, Marta Azparren, Josh Bricker, Joseph Delappe, Claire Evans, foci + loci, Anita Fontaine, Chris Howlett, Keung Wai Hui, Kent Lambert, Lawrence Lek, Miltos Manetas, Marco Mendeni, Victor Morales, Oscar Nodal, Baden Pailthorpe, Paolo Pedercini, Tom Richardson, Georgie Roxby Smith, Kent Sheely, Palle Torsson, Bill Viola, Angela Washko, IP Yuk-Yiu. Suggesta e fortemente voluta da Gianni Canova, Pro-Rettore con delega alla Comunicazione, eventi e rapporti con le istituzioni culturali, curata da Matteo Bittanti e Vincenzo Trione, con la collaborazione degli studenti del II anno del Corso di Laurea Magistrale in Arti, patrimoni e mercati, e con il coordinamento di Anna Luigia De Simone, *GAME VIDEO/ART. A SURVEY* offre una panoramica e insieme cerca di formulare ipotesi sul futuro di una pratica artistica legata all'immaginario videoludico.

La mostra è affiancata da un ricco programma di eventi collaterali tra cui proiezioni, dibattiti e performance che si svolgeranno negli spazi dell'Università IULM. Il catalogo della mostra, che include i contributi di autori italiani e internazionali, sarà pubblicato nel giugno 2016.

DESIGN Behind DESIGN

progetto di

Arcidiocesi di Milano, Vicario episcopale per la Cultura: mons. Luca Bressan

a cura di

Natale Benazzi, Carlo Capponi, Laura Lazzaroni, Marco Romanelli, Andrea Sarto

progetto di allestimento

Marco Romanelli e Paolo Imperatori

Design Behind Design, che si tiene in occasione della XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano dal titolo 21st Century. Design After Design, racconta, mediante 99 tra opere d'arte, fotografie, oggetti di arredo, progetti di architettura, composizioni musicali, la produzione artistica che si è confrontata, dal secondo dopoguerra ad oggi, con il campo del sacro.

Saranno proposti lavori di autori quali Lucio Fontana, Francesco Messina, Fausto Melotti, Mario Sironi, Nicola De Maria, Mimmo Paladino, Gio Ponti, Figini e Pollini, Vico Magistretti, Angelo Mangiarotti, Luigi Caccia Dominioni, Afra e Tobia Scarpa, Nanni Strada, Giulio Iacchetti, Roberto Sambonet, William Xerra e molti altri.

Questo mondo nel quale viviamo ha bisogno di bellezza per non affondare
Paolo VI, 1965

Dal 2 aprile al 12 settembre, il Museo Diocesano di Milano (corso di Porta Ticinese 95) ospita la mostra *DESIGN Behind DESIGN*.

La rassegna, curata da Marco Romanelli e Carlo Capponi con Natale Benazzi, Laura Lazzaroni e Andrea Sarto, organizzata dall'Arcidiocesi di Milano per volontà dell'Arcivescovo di Milano, cardinale Angelo Scola, col sostegno del *main sponsor* Mapei, sponsor tecnico: Luceplan-Milano, Poltrona Frau- Tolentino; Apice-Milano, si tiene in occasione XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano dal titolo 21st Century. *Design After Design* racconterà ciò che architetti, designer e artisti hanno pensato e disegnato per la committenza della Chiesa cattolica o comunque rappresentando il sacro, tra opere d'arte, fotografie, oggetti di arredo, esempi di architettura, composizioni musicali, di autori quali Lucio Fontana, Fausto Melotti, Francesco Messina, Mario Sironi, Nicola De Maria, Mimmo Paladino, Gio Ponti, Figini e Pollini, Vico Magistretti, Angelo Mangiarotti, Luigi Caccia Dominioni, Roberto Sambonet, Nanni Strada, Giulio Iacchetti, Afra e Tobia Scarpa, William Xerra, Gabriele Basilico, Mario Carrieri, Francesco Radino, Mario Cresci, Luciano Migliavacca, Luigi Picchi, Francis Poulenc, Igor Stravinskij, e molti altri.

L'iniziativa invita il visitatore ad andare *al di là* dell'oggetto, artistico o di design, alla ricerca di un significato implicito contenuto in esso, ma che, non per questo, elude la funzione prima a cui l'oggetto è destinato. Raccontare la storia di alcuni di questi manufatti significa mostrare un 'uomo creatore', capace di guardare oltre la sua matita e di progettare l'oggetto in base a 'regole' che rimandano al senso, oltretutto alle necessarie funzioni tecniche.

Il percorso espositivo, organizzato per aree tematiche, si aprirà con la sezione dedicata all'architettura che, grazie agli inediti scatti appositamente effettuati da Giovanni Chiaramonte, si avvarrà della proiezione ambientale di alcune delle più importanti chiese milanesi del moderno, ovvero di quei "luoghi aggregativi di qualità" che il cardinale Angelo Scola ritiene di fondamentale importanza per accogliere le varie Comunità della diocesi, secondo la linea tracciata, alla metà degli anni '50, da Giovanni Battista Montini, futuro papa Paolo VI, allora arcivescovo di Milano che, per primo, ebbe l'intuizione di aprire la Chiesa al contemporaneo, chiamando a collaborare gli artisti e gli architetti più interessanti

del tempo. Saranno quindi analizzate, tra le altre, le testimonianze di architetti quali Gio Ponti (San Francesco al Fopponino, 1964), Figini e Pollini (Madonna dei Poveri, 1952-1956), Vico Magistretti e Mario Tedeschi (Santa Maria Nascente al QT8, 1954-1955), Giovanni Muzio (San Giovanni Battista alla Creta, 1956-1958), Ignazio Gardella (san Francesco, Villaggio INA casa, Cesate, 1958), Luigi Caccia Dominioni (San Biagio, Monza, 1965-1967).

La mostra raccoglierà poi eccellenze create da artisti e designer che si sono confrontati con le tematiche del sacro e con le regole del rito, ovvero con la Liturgia. Saranno scelte alcune tipologie contemporanee di arredo sacro, dalle croci ai calici, dai paramenti agli Evangelari, che vivranno, grazie alle collezioni permanenti del Museo Diocesano, un'inedita e fattiva comparazione tra antico e moderno. A fianco dei capolavori di 'arte sontuaria', ospitati nelle sale del Museo e che coprono un arco temporale dal IV al XXI secolo, si troveranno dunque creazioni contemporanee come le croci di Giulio Iacchetti, Marta Laudani, Marco Ferreri, Emilio Nanni, Lorenzo Damiani, Studio Quattroassociati, la casula in tessuto laminato oro di Nanni Strada e i calici di Afra e Tobia Scarpa, Tito Amodei, Giuseppe Polvara o ancora il prezioso candeliere a tre fiamme e l'ostensorio ambrosiano su disegno di Giovanni Muzio. Particolarmente importante è la sezione della mostra dedicata alla pittura e alla scultura, ove s'incontreranno due *Crocifissioni* di Lucio Fontana provenienti da collezioni private (da mettere a confronto con la celebre *Via Crucis bianca* del 1955, deposito della Regione Lombardia al Museo diocesano), le sculture di Francesco Messina (busto del *Cardinal Schuster*, dalla Raccolta arcivescovile), di Fausto Melotti (*La Veronica*, dalla Fondazione Melotti), di Emilio Greco (*Testa di apostolo*, nelle Raccolte della Fondazione Paolo VI di Varese), oltre a dipinti di Mario Sironi (*Cristo porta Croce*), William Congdon, Adolfo Wildt (*Mater Misericordiae*), Roberto Sambonet (*Cupole del Santo a Padova*) e William Xerra. Non mancherà un'analisi delle più interessanti ricerche fotografiche a soggetto sacro, con gli scatti di Giovanni Chiaramonte *St Elisabeth Kirche* di Berlino, di Mario Cresci da *La strage degli Innocenti di Guido Reni* o ancora di Gabriele Basilico che visita le *Guglie del Duomo di Milano*, di Mario Carrieri che giunge a San Francisco per riprendere la luce di Pier Luigi Nervi in *St Mary Cathedral* o di Francesco Radino che si sofferma su esempi di sacro nel territorio *Cappella Antona Traversi a Meda*.

Chiude idealmente l'itinerario la sezione dedicata alla musica che permetterà di riscoprire figure di compositori lombardi quali Luciano Migliavacca e Luigi Picchi e di riascoltare, con un programma più volte variato nel corso della mostra, musica sacra contemporanea, non solo ad uso del rito propriamente detto.

Catalogo Silvana editoriale.

DESIGN Behind DESIGN

Museo Diocesano di Milano (corso di Porta Ticinese 95)

2 aprile - 12 settembre 2016

Orari:

martedì-domenica, 10.30-20.30 (La biglietteria chiude alle 20.00) chiuso lunedì.

Dal 7 luglio al 27 agosto: martedì-sabato, 15.00-23.00 (La biglietteria chiude alle 22.30) chiuso domenica e lunedì.

Aperture speciali: lunedì 25 aprile e giovedì 2 giugno: 10.30-20.30

Chiuso: domenica 1° maggio e lunedì 15 agosto

Informazioni: tel. 0289420019; info.biglietteria@museodiocesano.it

Sponsor Tecnici: Luceplan, Milano; Poltrona Frau, Tolentino; Apice, Milano

Ufficio stampa

CLP Relazioni Pubbliche

Anna Defrancesco | tel. 02 36 755 700 | anna.defrancesco@clponline.it | www.clponline.it

Comunicato stampa e immagini su www.clponline.it

Coordinamento eventi

Francesca Brambilla | mob. 338.7482088 | francesca@francescabrambilla.com

Francesca Losi | mob. 338.2868600 | fl.editoria@gmail.com

Orari: lunedì-venerdì ore 8:30-20.00

Confluence

a cura di
Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci

progetto di allestimento
dotdotdot

Il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia “Leonardo da Vinci” partecipa alla XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano progettando la mostra **Confluence**, sviluppando un programma educativo dal titolo **Fai da tech**, rivolto a giovani e famiglie, e ospitando nei nuovi spazi delle Cavallerizie i progetti di undici Paesi diversi.

L'esposizione nasce da “Studiare il futuro già accaduto”, un ciclo di incontri sul sistema climatico del bacino del Po dal Novecento a oggi. Un progetto che ha inteso aprire e condividere una riflessione tra saperi diversi: sulla natura e sull'uomo, accademici e non, su scala locale e globale, attraverso le generazioni.

È stato ideato dal Museo con l'Autorità di bacino del fiume Po, l'Università degli Studi di Milano e l'Università Milano Bicocca.

La mostra si apre con un nucleo dedicato a Leonardo da Vinci per rappresentare la sua attenzione al territorio, all'acqua e la sua idea unitaria del sapere.

Un'installazione che si snoda per l'intero percorso espositivo suggerisce come tutto nel mondo sia connesso e ognuno di noi sia parte di una rete complessa di relazioni.

Il bacino del Po è riprodotto su grande scala in un'atmosfera suggestiva che invita a scoprire le principali caratteristiche del territorio e la complessità di una progettazione integrata.

Idrosfera, atmosfera, geosfera, biosfera e antroposfera permettono di esplorare il sistema climatico.

I saperi sono rappresentati da strumenti storici e contemporanei: mappe, oggetti, documenti, testimonianze e opere artistiche.

Il coinvolgimento avviato durante il Progetto per costruire una “cassetta degli attrezzi” sui saperi prosegue nell'esposizione grazie al contributo personale che ciascun visitatore può lasciare alla fine della visita.

In un forum fisico, il Museo propone momenti di incontro, dibattito e performance.

Il Museo esplora così nuove possibilità per essere luogo d'incontro e di lavoro comune su tematiche rilevanti nella contemporaneità e al tempo stesso torna all'idea di unità della cultura che ha ispirato la nascita dell'Istituzione.

FAI DA TECH

Un programma di attività per adulti e ragazzi ispirate al metodo tinkering e alla filosofia maker. Il tinkering è un innovativo approccio pedagogico che lavora all'intersezione fra arte e scienza sviluppando creatività, capacità di innovazione, pensiero critico e sistemico. Nella Tinkering Zone del Museo, a questo approccio si affianca quello della fabbricazione digitale in una prospettiva di innovazione e condivisione, tipico della cultura maker. Dal 2 aprile a metà maggio, ogni sabato pomeriggio e domenica tutti potranno esplorare e mettersi alla prova nel mondo del Do it yourself.

Light your tech

2-3 Aprile e 23-24-25 Aprile

Fai un disegno digitale usando la luce. Costruisci il tuo pennello luminoso, sperimenta colori, scie e traiettorie e crea immagini sorprendenti.

Play your tech

9-10 Aprile

Smonta auto telecomandate, pupazzi e carillon e utilizza le nuove tecnologie per personalizzare e reinventare il tuo giocattolo.

Do your tech

16-17 Aprile e 14-15 Maggio

Scopri come realizzare un progetto utilizzando le stampanti 3D. Progetta, programma ed esplora cosa possono fare e quali sono le loro applicazioni oggi e in futuro.

Tell your tech

30 Aprile – 1 Maggio

Sperimenta fonti di luce, ombre, riflessi e trasparenze. Costruisci una storia in movimento in una scatola luminosa e componi un'installazione collettiva suggestiva e spettacolare.

Repair your tech

7-8 Maggio

Metti le mani sulle cose per aggiustare la tua bicicletta, usare una macchina da cucire o sistemare il rubinetto che gocciola.

CONTATTI PER LA STAMPA

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia

Ufficio Stampa

Deborah Chiodoni T +39 02 48555 450 / C +39 339 1536030

Paola Cuneo T +39 02 48555 343 / C + 39 338 1573807

stampa@museoscienza.it

www.museoscienza.org

SOCIAL MEDIA

Facebook: facebook.com/museoscienza

Twitter: @Museoscienza

Instagram: museoscienza

Youtube: youtube.com/museoscienza

Campus & Controcampus

progetto di
Politecnico di Milano e Fondazione Politecnico di Milano

a cura di
Ilaria Valente e Marco Biraghi

progetto grafico
Stefano Mandato

Presentazione della Mostra **Campus & Controcampus / Ultra Città Studi / Beyond Città Studi:**
13 aprile ore 12.30, Aula Gamma

Il tema dei campus universitari è al centro del dibattito sul futuro di Milano. Si tratta di una sfida per il nuovo assetto della città nella sua dimensione metropolitana, un'occasione di rigenerazione architettonica e urbana che potrà dare forma a inediti e significativi sistemi di spazi collettivi. La Scuola di Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni propone tre mostre in successione, dal 4 aprile al 12 settembre 2016, che presentano un ricco patrimonio di progetti storici e contemporanei legati al tema dell'architettura universitaria, italiana e internazionale, e una selezione di progetti futuri per i campus milanesi.

Nel corso delle mostre avranno luogo conferenze e incontri sul tema.

4 aprile-7 maggio 2016

Ultra Città Studi / Beyond Città Studi Projects for Politecnico di Milano

A cura di Gennaro Postiglione e Alessandro Rocca, con Michela Bassanelli.

La mostra propone uno sguardo verso il futuro dei campus del Politecnico di Milano. Tra i progetti presentati, il Campus Sostenibile attivato dal Politecnico con l'Università Statale, la recente proposta di Renzo Piano e gli esiti del Workshop Internazionale MIAW 2016.

18 maggio-18 giugno 2016

Aulae / Halls Buildings for studying in Milan

A cura di Chiara Baglione e Roberto Dulio

La mostra presenta progetti e realizzazioni - da Giovanni Muzio a Kazuyo Sejima - relativi ai campus e ad altri edifici universitari cittadini, con materiali provenienti dagli Archivi storici del Politecnico di Milano e da altri Atenei e istituzioni milanesi.

22 giugno-12 settembre 2016

Universitas/Universities Architecture Schools in the World

A cura di Marco Biraghi e Simona Pierini

La mostra offre una selezione critica di edifici universitari significativi riferiti a Scuole di Architettura nel contesto internazionale. Organizzata in collaborazione con prestigiose Università straniere, la mostra dedica un'attenzione particolare al tema degli spazi per la progettazione.

Ufficio Relazioni con i Media
Politecnico di Milano
Piazza Leonardo da Vinci 32
20133 Milano
T +39 02 2399 2443
C. +39 366 6211434
relazionimedia@polimi.it
www.polimi.it

Politecnico di Milano
Scuola di Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni
Spazio Mostre "Guido Nardi"
Via Ampère, 2
20133 Milano

ARCHIDIVERSITY.IT

An in-progress site where 9 architects DESIGN FOR ALL

a cura di

Giulio Ceppi e Rodrigo Rodriguez con Luigi Bandini Buti

progetto di allestimento

Matteo Artusi/TotalTool e MammaFotogramma studio

progetto grafico

Stefano Mandato/TotalTool Milano

Design for All (Dfa) è l'approccio sociale che proclama il diritto umano di tutti all'inclusione e l'approccio progettuale per conseguirla. Progettare Design for All significa concepire ambienti, sistemi, prodotti e servizi fruibili in modo autonomo da parte di persone con esigenze e abilità diversificate coinvolgendo la diversità umana nel processo progettuale.

La prima pratica virtuosa in Italia è stata l'Autogrill di Villorese Est progettato da Giulio Ceppi/TotalTool con il supporto di Luigi Bandini Buti e Andrea Stella: l'edificio ha ricevuto il Marchio di Qualità Design for All e per gli stessi criteri il Premio alla committenza Dedalo Minosse (2014), oltre ad avere ottenuto in precedenza il Premio all'Innovazione della Presidenza della Repubblica e quello di Confcommercio per l'innovazione nei servizi (2013).

"Avendo avuto il privilegio di questa importante riconoscimento mi è sembrato doveroso coinvolgere altri professionisti milanesi e condividere insieme principi e criteri di valore sociale e architettonico: credo che anche a Milano serva più dialogo e scambio attivo tra noi progettisti e che questo sia il momento giusto per dare un segnale collettivo, oltre gli interessi di ogni singolo studio " afferma Giulio Ceppi, fondatore e direttore creativo di Total Tool.

In un incontro tra Luigi Bandini Buti e Rodrigo Rodriguez, membri della Commissione del Marchio di Qualità Design for All, si è quindi pensato di estendere il fortunato e virtuoso dialogo tra progettista e esperti del DfA a ulteriori tipologie architettoniche, proponendo ad altri progettisti di tener conto dei criteri che guidano il DfA. Come spiega Rodrigo Rodriguez: *"Ove autorevoli esponenti della professione di architetto condividano l'idea di applicare alla progettazione di edifici destinati ad uso collettivo i criteri del DfA, questa disciplina giovane, ed in evoluzione, rafforzerà il vigore del proprio messaggio: costruire ambienti che migliorino la qualità della vita degli individui, assecondando e valorizzando le loro diversità "*

A questa innovativa proposta progettuale di collaborazione tra diversi studi di eccellenza milanesi hanno aderito 9 soggetti:

- Stefano Boeri Architetti
- Giulio Ceppi/Total Tool
- Antonio Citterio Patricia Viel Interiors
- Michele De Lucchi/aMDL
- OBR Paolo Brescia e Tommaso Principi
- PARK Associati
- Progetto CMR Massimo Roj Architects
- Studio di architettura Luca Scacchetti
- Matteo Thun e Luca Colombo

Tutti i professionisti, primi di altri aderenti che verranno in futuro selezionati dal Comitato scientifico, si sono resi disponibili a sviluppare e declinare secondo i principi del DfA un loro progetto in corso o cui si stanno accingendo, selezionando i seguenti casi progettuali:

- Stefano Boeri Architetti - *Waterfront de La Maddalena*
- Antonio Citterio Patricia Viel Interiors - *Qatar Airways lounges, Hamad International Airport, Doha*
- Giulio Ceppi - Total Tool - *Giardino delle Ortaglie di Villa Manzoni, Lecco*
- Michele De Lucchi - aMDL - *Centro Commerciale Iper Lainate*
- OBR Paolo Brescia Tommaso Principi - *Terrazza Triennale, Milano*
- PARK Associati - *Residenze PichiPark, Milano* - Progetto
- CMR Massimo Roj Architects - *Urban Campus Bocconi, Milano*
- Studio di architettura Luca Scacchetti - *Villa Belvedere, Avellino*
- Matteo Thun Luca Colombo - *Davines Headquarters, Parma*

I progetti riguardano importanti istituzioni milanesi (Triennale di Milano, Università Bocconi...) piuttosto che altri contesti geografici (Aeroporto di Doha in Qatar, *waterfront* de La Maddalena...) e toccano volutamente tipologie architettoniche diverse: luoghi per la formazione universitaria a strutture per la ristorazione, centri commerciali ed uffici, residenze e giardini, spazi pubblici e comunitari...offrendo terreni progettuali ricchi di spunti e occasioni di confronto.

Dice Luigi Bandini Buti che i progetti selezionati *"possono e devono confermare l'idea che progettare per tutti non rappresenta una limitazione alla creatività, ma anzi la stimola attraverso nuove sfide. Bisogna anche tener presente che come oggi non è più possibile pensare ad architetture che non tengano conto dei risvolti energetici ed ecologici, altrettanto non sarà più possibile rinunciare all'opzione forte dell'accessibilità fisica, percettiva e culturale per tutti, che diverrà un must."*

Il primo incontro dove si è concordato questo itinerario comune è stato ospitato a marzo 2015 dalla Fondazione Riccardo Catella, da sempre impegnata a promuovere l'innovazione e la creatività italiana nell'architettura, nell'urbanistica, nel verde e negli spazi pubblici. Successivamente il progetto ha ottenuto il patrocinio del Comune di Milano.

Dal 1 dicembre 2015 è *on line* il sito www.archiversity.it in cui viene raccontato tramite video e documenti di lavoro il *work in progress* dei progetti in fase di realizzazione. Il sito presenta interviste a tutti i partecipanti ed illustra tramite disegni e testi i principi del Design for all in fase di applicazione.

La struttura stessa del sito e la sua modalità di interazione sono progettati con i criteri del *design for all*, consentendo, ad esempio, la regolazione dinamica del contrasto dello schermo e l'ingrandimento a piacere delle tipografie per gli ipovedenti o sottotitolando i testi delle interviste per gli ipoudenti.

Dal 1 al 22 giugno, in occasione della XXI Triennale, Archiversity sarà presente all'ExpoGate, sotto forma di mostra interattiva, integrata da iniziative dedicate a promuovere i criteri Design for All, e quindi a luglio in Florida, all'AHFE -*International Conference on applied human factors and ergonomics*, dove Archiversity è stato incluso tra le migliori *best practice* internazionali sul tema dell'inclusione.

CREDITS

Project Management

Giulio Ceppi e Rodrigo Rodriguez con Matteo Artusi

Consulenza Design For All

Luigi Bandini Buti con Gregorio Stano

Interaction Design

Mamma Fotogramma studio

Web Development

Domenico Lupo e Carmelo Caggia/Kamarinaweb.it

Motion Design

Luigi Di Felice/Carmelo Caggia

Comitato scientifico

Peppetto di Bucchianico (presidente Design For All Italia) Luigi Bandini Buti (Politecnico di Milano) Giulio Ceppi Peter Kercher (delegato Design For All Europe)

Rodrigo Rodriguez

CONTACT/INFO

Ufficio stampa

info@totaltool.it

Marchio di Qualità DfA

luigi.bandinibuti@gmail.com

Sedi varie | 02.04 – 12.09.2016

Call Over 35

Sedi:

Accademia di Belle Arti di Brera, Triennale di Milano, Triennale ExpoGate,
Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci, Cappella Portinari - Sant'Eustorgio

Nel fare il punto sul ruolo del design internazionale all'interno di un panorama in frenetica trasformazione, in particolare dopo la crisi del 2008, la XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano ha voluto interrogare architetti, e designer di tutto il mondo, anche con un concorso rivolto a quei professionisti che hanno superato i 35 anni di età.

Sulle oltre 152 adesioni, un ristretto Comitato Scientifico ha selezionato quelle proposte che hanno saputo cogliere ed esprimere con maggiore efficacia il concept della manifestazione, 21st Century. Design After Design. A queste è stato dedicato uno spazio espositivo gratuito e la copertura dei costi, per tutta la durata dell'Esposizione.

Tali opere riflettono, attraverso differenti linguaggi e servendosi di svariati materiali, su questioni urgenti e attuali come le relazioni che si stabiliscono tra il design e il caotico spazio urbano, o tra il design e la comunicazione ai tempi dei nuovi media, fino a toccare tematiche di natura più tecnica come la funzione dell'artigianato in uno scenario che è costretto a fare i conti con tecnologie sempre più avanzate. Questa Call, dedicata ai nati prima dell'1 novembre 1980, rientra nel palinsesto già molto articolato dell'Esposizione (costellato di mostre, installazioni, eventi, convegni, ecc.), costruendo così ulteriori aperture verso l'altrove, che, come delle caleidoscopiche lenti di ingrandimento, offriranno al pubblico della XX1T altri punti di vista per osservare e comprendere un settore tanto esposto alle contaminazioni esterne e allo scorrere del tempo, quale è quello del design.

Casetta del Viandante

a cura di
Marco Ferreri

progetti di
Michele De Lucchi, Marco Ferreri, Stefano Giovannoni, Denis Santachiara

Nell'ambito della Mostra-Evento INTERNI OPEN BORDERS

Tecnologia, digitale, velocità sono i parametri che dominano prepotentemente l'epoca contemporanea. Anche per questo **una pratica antica, lenta e salutare come il camminare si va affermando**: un modo pulito per rapportarsi con l'ambiente e con se stessi, una tipologia di viaggio gentile, che ha come emblema la figura del pellegrino.

Queste sono gli spunti che hanno portato **Marco Ferreri (Imperia, 1958), architetto e designer con base a Milano, a ideare un modulo abitativo essenziale e sostenibile, con la funzione di rifugio del pellegrino moderno**: una micro-abitazione (9 mq di superficie) realizzata per la sua gran parte in legno, che all'interno ospita due giacigli, un tavolo e due sedie pieghevoli, un piano di lavoro/lavello/lavandino, una doccia e un wc.

Nella mostra *Casetta del Viandante* sono presentati **quattro di questi moduli abitativi, allestiti secondo il progetto di quattro designer e architetti**, uno dei quali è lo stesso **Marco Ferreri**. Gli altri progettisti coinvolti sono **Michele De Lucchi, Stefano Giovannoni, Denis Santachiara**. Ciascuno di loro trasformerà gli interni con il proprio stile e utilizzando oggetti di sua creazione.

Il modulo è stato pensato per essere **collocato lungo le grandi direttrici pedonali italiane ed europee, vicino a borghi ed aziende agricole, secondo la formula dell'albergo diffuso**, con lo scopo di incentivare un modello di ospitalità sostenibile e di basso impatto. Infatti **ogni modulo risulta energeticamente autonomo** grazie allo sfruttamento dei pannelli solari, al microeolico, e agli accumuli di acqua ed energia termica ed elettrica.

Casetta del Viandante fa parte della **Mostra-Evento INTERNI OPEN BORDERS**, che la rivista Interni inaugura durante il FuoriSalone di Milano (11 aprile), ed è stata designata come mostra **ufficiale della XXI Triennale Internazionale di Milano '21st Century. Design After Design'**.

Casetta del Viandante è allestita nel Cortile del Settecento dell'Università degli Studi di Milano, in pieno centro storico, nell'edificio monumentale che fu la Ca' Granda, antico ospedale cittadino, e che ospita fino al 23 aprile INTERNI OPEN BORDERS. **L'Università degli Studi di Milano diventa una delle sedi ufficiali della XXI Triennale Internazionale di Milano.**

Casetta del Viandante resterà **aperta al pubblico fino al 12 settembre.**

Sponsor tecnici: **Cacciati Costruzioni, Esa Progetti, Pertinger, DeMarinis, Arex, SID, d'Officina**
Progetto di illuminazione e luci: **Artemide**

Ufficio Stampa Interni, Mondadori: *Cecilia De Santis, cecilia.desantis@consulenti.mondadori.it*

Le architetture dell'industria: dal Progetto Bicocca al Polo Industriale di Settimo Torinese Un itinerario tra luoghi e storia della Pirelli

a cura di
Fondazione Pirelli

progetto di allestimento
Benfenati, Neon Stella

progetto grafico
Leftloft

Visita solo su prenotazione: visite@fondazionepirelli.org
Per informazioni: www.fondazionepirelli.org

In occasione della XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano, Fondazione Pirelli ha organizzato "Le architetture dell'industria: dal Progetto Bicocca al Polo Industriale di Settimo Torinese", presso l'Headquarters Pirelli nel cuore dell'area di Bicocca, storico luogo di insediamento dell'azienda. "Le architetture dell'industria" è un viaggio nel tempo e negli spazi del Gruppo, guardati attraverso il rapporto tra l'industria, l'architettura e, più in generale, la città.

Il percorso – che si articola all'interno di alcuni degli edifici più rappresentativi dell'attuale quartiere generale Pirelli – si svolge in tre tappe, sotto la guida di personale specializzato della Fondazione:

- l'HQ1, l'edificio progettato dallo Studio Gregotti Associati attorno all'antica torre di raffreddamento degli stabilimenti di Bicocca;
- la quattrocentesca Bicocca degli Arcimboldi, attuale sede di rappresentanza del Gruppo;
- lo storico edificio 134, conservato e ristrutturato per ospitare le attività della Fondazione, compreso l'Archivio Storico.

Nel corso dell'itinerario è possibile ripercorrere i momenti e gli episodi più significativi dell'intreccio tra la storia della Pirelli, la sua presenza nel tessuto della città e il suo rapporto con l'architettura: dalla prima fabbrica in via Ponte Seveso (attuale via Fabio Filzi) alla nascita del grande impianto industriale a Bicocca; dal celebre grattacielo progettato da Gio Ponti passato alla storia con il nome di "Pirellone", al Progetto Bicocca dello Studio Gregotti Associati per la riconversione dell'area industriale, fino al nuovo stabilimento di Settimo Torinese con la sua "spina", struttura centrale di ricerca e servizi progettata da Renzo Piano.

Le età del Grattaciolo Il “Pirelli” a sessant’anni dalla posa della prima pietra

a cura di
Alessandro Colombo
con Paola Garbuglio, Francesca Rapisarda

progetto di allestimento
Studio Cerri & Associati,
Pierluigi Cerri, Alessandro Colombo

Nato da un sito industriale dismesso, memoria ormai dimenticata di una città neoindustriale di ormai due secoli ed un millennio fa, il grattaciolo Pirelli, capolavoro italiano sul tema dell’edificio alto concepito dalla formidabile forza creativa ed innovativa di Gio Ponti e Pier Luigi Nervi, sembra oggi più giovane di quando, sessant’anni fa, fu posta la prima pietra. Ma non è stata una vita priva di avventure momenti anche drammatici. Nato come simbolo industriale di una Milano capitale dello sviluppo economico postbellico il grattaciolo è stato punto di riferimento di una città che nel giro di pochi decenni ha cambiato completamente la propria struttura economica e sociale. Il grattaciolo è diventato bene della comunità quale sede della Regione Lombardia ed è quindi passato ad essere punto di riferimento di un intero territorio, quel territorio che dall’ultimo piano si vede nelle belle giornate. All’inizio del nuovo millennio il terribile incidente aereo riporta l’edificio alla ribalta aprendo, assieme al lutto per l’evento, anche la riflessione sul suo futuro e sul suo “corpo” architettonico ferito. Il grattaciolo diventa così laboratorio per uno straordinario restauro del “moderno” che ci ha consegnato una struttura architettonica bellissima ed in perfetta forma. In quello che è ora il piano del ricordo della terribile tragedia questa mostra racconta, soprattutto attraverso la forza evocativa delle immagini e con ricchezza di materiali originali, una storia lunga sessant’anni ricca di spunti e riflessioni per un futuro che appare ancora lunghissimo per questa icona dell’architettura moderna mondiale.

La bellezza quotidiana Un percorso nella Collezione Permanente del Design Italiano

a cura di
Silvana Annicchiarico

progetto di allestimento
Michele De Lucchi

Triennale Design Museum, Triennale di Milano e Camera di Commercio di Monza e Brianza presentano una selezione di pezzi dalla Collezione Permanente del Design Italiano negli spazi del Belvedere della Villa Reale di Monza.

Triennale Design Museum porta avanti la propria missione di conservazione, promozione e valorizzazione del design italiano in Italia e nel mondo e, al contempo, ristabilisce e rafforza il legame storico fra la Triennale e Monza.

Nel 1923 nasce infatti la Biennale delle Arti Decorative, le cui prime edizioni si svolgono proprio nella Villa Reale di Monza. L'ultima edizione monzese, la quarta, del 1930, ne vede la trasformazione in manifestazione a carattere triennale. A partire dalla V Triennale tutte le successive manifestazioni si svolgono a Milano nel Palazzo dell'Arte, progettato da Giovanni Muzio, attuale sede della Triennale.

La collezione del Triennale Design Museum comprende oltre mille pezzi, a cui si aggiungono la collezione di modelli di Giovanni Sacchi, la collezione dei disegni di Alessandro Mendini, la collezione di disegni *Il Segno dei Designer*, la biblioteca Clino Castelli Color Library, l'Archivio Nanni Strada, il fondo dei disegni di Sirio Galli e la collezione virtuale di tutti gli oggetti delle sette edizioni del Triennale Design Museum consultabile su Pinterest.

A Monza è presentata una selezione di oltre 200 pezzi iconici, testimonianza delle innovazioni, delle sperimentazioni e dell'eterogeneità della storia del design italiano.

Il percorso è organizzato cronologicamente e spazia dagli anni cinquanta a oggi, alternando le opere di grandi Maestri (da Gio Ponti a Piero Fornasetti, da Franco Albini a Bruno Munari, da Alessandro Mendini ad Andrea Branzi) a quelle di nuovi e giovani designer (da Lorenzo Damiani a Martino Gamper, da Fabio Novembre ai Formafantasma).

In mostra un corpus di pezzi fra i più rappresentativi in termini di innovazione formale e tecnologica applicata al prodotto: dalla serie *Bombé* di Alessi del 1945 alla *Lettera 22* di Marcello Nizzoli per Olivetti del 1950 alla *Arco* di Achille e Pier Giacomo Castiglioni del 1962 per arrivare alla carriola *Carry-on* di Francesco Faccin del 2013.

Il progetto di allestimento di Michele De Lucchi, autore del restauro degli spazi del Belvedere e artefice del progetto di restauro della Triennale e degli spazi permanenti del Triennale Design Museum, è di grande pulizia formale: come basi per gli oggetti sono previste delle casse da imballo in legno naturale che creano un armonioso dialogo fra gli oggetti stessi e l'architettura preesistente.

Per tutte le opere della collezione esposte oltre alla didascalia scritta è previsto un innovativo sistema di didascalie digitali. Scansionando il QR code dell'etichetta i visitatori accedono in tempo reale ai contenuti riguardanti l'opera che stanno guardando. Sono così immediatamente disponibili informazioni sui designer, sui loro prodotti e sulle aziende, con la possibilità di condividere e salvare le immagini che si preferiscono.

Villa Reale di Monza | 12.04 – 12.09.2016

Quattroruote Road to (R)evolution La poetica del domani fra car design e mobilità

a cura di
Gian Luca Pellegrini

progetto di allestimento
Works Italy

progetto grafico
MCM Comunicazione

Una mostra di Quattroruote alla XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano 2016. Il mensile Quattroruote celebra nel 2016 i propri 60 anni partecipando alla XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano con una mostra d'eccezione, allestita presso il Serrone della Reggia di Monza.

La mostra "Road to (R)evolution - La poetica del domani fra car design e mobilità" vuole essere un viaggio attraverso le prospettive del futuro, partendo dalle interpretazioni del possibile domani viste con gli occhi di ieri per arrivare alle proiezioni dei prossimi 50 anni, prefigurando l'evoluzione delle tecnologie e l'impatto che esse avranno sulle dinamiche e le strutture sociali.

Dall'inizio del '900 al XXI secolo, il percorso, particolarmente attento al design e all'evoluzione di forme speculari alle funzioni, segue l'evoluzione del concetto di mobilità, consentendo ai visitatori di riflettere sulle visioni del passato, le esigenze dell'oggi e le prospettive del domani. Senza trascurare i bambini, cui viene dedicato uno spazio ad hoc con installazioni e attività studiate per stimolare il loro pensiero sul futuro. Una prospettiva inedita, intesa a dimostrare come il tema del trasporto, privato e pubblico, oltre ad assumere una forte connotazione sociale e infrastrutturale, sia sempre stato declinato attraverso visioni prospettiche oscillanti tra il verosimile e la creatività.

La mostra resterà aperta al pubblico, con accesso gratuito, dal 12 aprile al 12 settembre.

Ufficio Stampa Elisabetta Prosdocimi - 338.3548515 - ufficiostampa@edidomus.it
Editoriale Domus S.p.A.
via Gianni Mazzocchi, 1/3 20089 Rozzano, Milano, Italia
t +39 02 82472525 press@edidomus.it www.edidomus

City after the city

ideazione e direzione
Pierluigi Nicolini

Al centro della riflessione sul futuro dell'urbanistica del XXI secolo c'è l'idea che la città debba oltrepassare la combinazione di valori e motivazioni che la costituiscono attualmente.

Questa idea nasce dalla persuasione che essa abbia raggiunto il limite delle sue possibilità di sopravvivenza e che gli elementi a disposizione non siano sufficienti a delineare una nuova prospettiva. Da più parti vediamo all'opera l'impulso ad andare oltre i confini stabiliti, in un anelito verso un nuovo tipo di città che le enunciazioni usuali non sono in grado di assecondare. A dare attualità a questa trasvalutazione di valori, inoltre, c'è il sentimento di un malessere, se non di fastidio, riguardo il carattere opprimente che la città ha finito per assumere nell'esaltare la vita artificiale a detrimento dei valori 'naturalisti' dell'istinto e della biologia. Il gruppo di mostre "City after the city" - un vero e proprio *necklace of exhibitions* - presenta una successione di situazioni rappresentative delle aspirazioni per una città diversa senza cadere nella nostalgia di una mitica città ideale e senza pretendere di raggiungere il luogo del radicamento nelle proprie origini. Se ammettiamo che la città non assolve più il ruolo di autocertificazione della tradizione e del radicamento, allora possiamo dire di essere di fronte ad un evento di grande portata, dissolutivo, che testimonia oltre a tutto dell'opacità del modello urbano a disposizione. Con "City after the city" ci occupiamo dunque dei sintomi di una tendenza planetaria all'oltrepassamento della città convenzionale, sintomi che vogliamo presentare al grande pubblico con metodi espositivi adeguati. Saranno presentati molti fenomeni che debordano dagli schemi stantii sottolineando il prorompere della 'vita' nel decostruire le convenzioni dell'urbano.

La collana di mostre

Nei due padiglioni del sito Expo prospicienti la piazza di ingresso al Cardo dalla passerella di Cascina Merlata la Triennale allestisce l'ambiente di "City after the city" con le mostre:

Landscape Urbanism

A cura di
Gaia Piccarolo

Urban Orchard

a cura di
Maite Garcia Sanchis

Expanded Housing

a cura di
Matteo Vercelloni

People in Motion

a cura di
Michele Nastasi

Street Art

a cura di
Nina Bassoli

Tra i due padiglioni sarà realizzato il grande 'Orto Planetario' in forma di parterre.

Villa Reale di Monza | 13.06 – 12.09.2016

Il design prima del design. Guido Marangoni e le Biennali di Monza 1923-1927

a cura di
Renato Besana

progetto di allestimento
Lorenzo Damiani

La mostra ricostruisce l'appassionante storia delle Biennali monzesi grazie a un approfondimento sulla figura di Guido Marangoni (1872-1941), deputato dal 1909 al 1921, conservatore del Castello Sforzesco, giornalista, fondatore e direttore de "La Casa bella" e, soprattutto, ideatore, propugnatore e animatore delle Mostre internazionali di arti decorative. Le prime tre edizioni, dal 1923 al 1927, si svolgono ogni due anni a Monza, nella Villa Reale, e costituiscono la premessa delle future Triennali, che dal 1933 avrebbero trasferito la propria sede a Milano, nel Palazzo dell'Arte.

Testi, fotografie d'epoca, documenti, opere di Marangoni e una selezione di opere di Maestri (da Ponti a Depero a Mazzucotelli, per citarne soltanto alcuni) immergono il visitatore nelle atmosfere delle Biennali monzesi.

Patrick Tosani

La forma delle cose

a cura di
Roberta Valtorta

progetto di allestimento
Matteo Balduzzi

progetto grafico
LS Graphic Design

Il Museo di Fotografia Contemporanea partecipa alla **XXI Triennale 2016. 21st Century. Design After Design**. Si tratta del primo atto di un'azione di rilancio del Mufoco che porterà in tempi brevi ad un rafforzamento dell'assetto istituzionale attraverso l'ingresso nella Fondazione Museo di Fotografia Contemporanea della Triennale di Milano con la partecipazione del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo e di Regione Lombardia, che affiancherà Città Metropolitana di Milano e Comune di Cinisello Balsamo nella gestione dell'istituzione.

La mostra **Patrick Tosani. La forma delle cose** sancisce dunque questo accordo istituzionale che porterà nuova forza e stabilità al Museo di Fotografia Contemporanea.

La mostra presenta per la prima volta in Italia un'importante selezione di opere di Patrick Tosani, uno dei più noti fotografi europei contemporanei nell'ambito della ricerca artistica. Il titolo **La forma delle cose** indica la particolare operazione di messa in scena e di creazione di nuovi significati che l'artista applica agli oggetti quotidiani, presentati secondo punti di vista inusuali e in forti ingrandimenti che mettono l'osservatore di fronte a forme e spazi sorprendenti e inaspettati.

Talons (tacchi), 1987, *Cuillères* (cucchiai), 1988, *Géographies* (geografie – dedicata ai tamburi), 1988, *Circuits* (circuiti elettronici), 1989, *Vêtements* (vestiti), 1997, *Masques* (maschere), 1998, *Niveaux* (livelli – dedicata ai bicchieri), 1990, *Enfants école/Territoire/Regards* (scolari/territorio/sguardi – dedicate agli impermeabili), 2001-2002, *Chaussures de lait* (Scarpe di latte), 2002, *Prises d'air* (prese d'aria), 2012, sono tra le sue serie più note e importanti.

Attraverso la luce, l'indagine fotografica della forma degli oggetti rivelati nei loro più minuti particolari, la dimensione scultorea, talvolta monumentale, delle immagini, la potente analisi dei volumi e dello spazio, l'artista lavora alla "fabbricazione di nuovi oggetti", a una **oggettivazione del mondo**, secondo le sue parole: la fotografia, utilizzata come strumento non solo di descrizione esatta della nostra quotidianità, ma anche di potenziamento della visione e di sfida alla percezione, diventa un oggetto essa stessa, un mondo autonomo rispetto alla realtà. *"L'oggetto non è quello che sta davanti a noi – afferma Tosani – ma quello che colpisce i nostri sensi"*.

BIOGRAFIA. Patrick Tosani è nato nel 1954 a Boissy-l'Aillier. Architetto di formazione, dopo esperienze di insegnamento all'Ecole supérieure d'art et design di Grenoble, all'Ecole nationale supérieure des Beaux-Arts di Lione, all'Ecole supérieure spéciale d'architecture di Parigi-la Villette, dal 2004 insegna all'Ecole nationale supérieure des Beaux-Arts di Parigi. A partire dalla metà degli anni Settanta sviluppa un lavoro fotografico al centro del quale pone la questione dello spazio e della dimensione delle cose, e al tempo stesso attraverso la rappresentazione degli oggetti, dei corpi, degli abiti, interroga il processo fotografico, le sue potenzialità, il rapporto con la realtà.

Tosani ha esposto il suo lavoro in mostre personali in molte sedi tra le quali: ICA, Londra, 1987; Art Institute, Chicago, 1992; Musée d'Art Moderne de la Villa de Paris, 1993; Museum Folkwang, Essen, 1997; Musée Niépce, Chalon-sur-Saône, 1998; Centre national de la Photographie, Paris, 1998; Rencontres d'Arles, 2001; Maison européenne de la Photographie, Paris, 2011.

Molte le monografie dedicate all'artista. La più recente e importante è stata pubblicata nel 2011 dalle edizioni Flammarion, Paris.

Mostre in Quadreria, Triennale di Milano

Redesign Your School

a cura di

Silvana Annicchiarico, Riccardo Blumer, Giorgio Camuffo, Franca Zuccoli

in collaborazione con

Valentina Barzaghi e Michele Corna

Riccardo Dalisi negli anni Settanta lavora al progetto di un asilo da costruire nel Rione Traiano di Napoli. Per fare questo, decide di coinvolgere i bambini del quartiere per una progettazione partecipata che tenga conto degli spazi e degli oggetti che li abitano, affermando un concetto ben preciso: saranno i bambini i futuri utilizzatori di questa struttura, sono loro i più profondi conoscitori di questi spazi, quindi è dalle loro idee che bisogna partire.

Il concorso Redesign Your School nasce, allo stesso modo, dalla voglia di coinvolgere direttamente gli studenti, della scuola primaria e delle secondarie di primo e di secondo grado, nella riprogettazione di una parte della loro scuola. Attraverso la richiesta di una riprogettazione, si è voluta veicolare la necessità di un'analisi critica degli spazi scolastici. Un'analisi che fin dal suo momento di origine si prefigge di mettere in dialogo il mondo del progetto con quello della pedagogia e della didattica, con lo scopo di una progettazione corretta, coerente e contemporanea.

Gli oltre centodieci progetti pervenuti chiedono delle scuole più flessibili, più confortevoli, più vicine ai bisogni degli studenti e degli insegnanti. Alcune delle classi che hanno partecipato, indipendentemente dalle sorti del loro progetto nel concorso, si impegneranno a realizzare concretamente i loro progetti con l'aiuto delle famiglie, in un'ottica di scuola aperta alla comunità. Una mostra all'interno degli spazi della Triennale di Milano metterà in luce nell'ambito della XXI Esposizione Internazionale i migliori progetti selezionati dalla giuria.

Teatro Continuo. La vita in scena

progetto di
Fondazione La Triennale di Milano e “nctm e l’arte”

a cura di
Gabi Scardi

progetto grafico
Samuele Menin

La mostra comprende opere fotografiche e video riguardanti il Teatro Continuo di Alberto Burri, realizzate dagli anni Settanta a oggi.

Edificato nel 1973 nel Parco Sempione di Milano, in occasione della XV Triennale, il Teatro Continuo funge da cono ottico evidenziando il carattere scenico-prospettico del parco stesso, con il quale vive in simbiosi. Libera sede sempre disponibile per l’uso spontaneo o organizzato, esso sottende una nozione di scena che si estende allo spazio urbano inteso come palcoscenico sociale e come luogo di continui accadimenti.

Nel 1989 il Teatro Continuo viene demolito; ne restano il ricordo impresso nella mente dei cittadini e una serie di fotografie realizzate da artisti e da fotografi; tra gli altri, Cesare Colombo, Renzo Chiesa, Fabrizio Garghetti, Maria Mulas.

Nel maggio 2015 l’opera viene ripristinata grazie all’impegno orchestrato di Comune di Milano e La Triennale di Milano, destinatarie dell’opera, e di Nctm Studio Legale e Fondazione Palazzo Albizzini Collezione Burri. L’operazione è testimoniata da una serie di fotografie di Paola Di Bello. A un anno di distanza il Teatro manifesta la propria vitalità nell’uso costante che ne viene fatto.

La mostra racconta la storia dell’opera nel tempo e, contestualmente, della città che la ospita. Allestita nel punto della Triennale più contiguo al parco, istituisce un rimando diretto al proprio oggetto.

Teatro Continuo. La vita in scena è un progetto di Fondazione La Triennale di Milano e “nctm e l’arte”.

Progetto UNESCO: La civiltà dell'acqua in Lombardia

a cura di

Giorgio Negri, Gladys Lucchelli, Francesco Radino

Anticamente ricoperta dal mare, la Pianura Padana, come afferma Carlo Cattaneo, è stata “tutta smossa e quasi rifatta dall'uomo” e costruito “una patria artificiale”. Oltre 100 impianti idraulici e una rete di 40.000 km di rogge, navigli e canali mantengono quell'equilibrio idraulico necessario per renderla sicura, abitata e fertile, contributo determinante allo sviluppo socio-economico e territoriale della Lombardia.

Questo complesso di opere costituisce un patrimonio che è opportuno valorizzare. Per questo, Regione Lombardia e URBIM, l'Unione dei consorzi di bonifica e di irrigazione che lo gestiscono, stanno costruendo il progetto La civiltà dell'acqua in Lombardia per inserire i maggiori e più significativi manufatti idraulici nella lista del Patrimonio Mondiale Culturale e Naturale dell'Umanità dell'UNESCO. Il progetto analizza e propone differenti tipologie di opere, a dare testimonianza del rapporto Uomo-Acqua e della civiltà dell'acqua.

Per rappresentare e far conoscere questi siti il progetto è accompagnato da un'ampia campagna fotografica affidata a fotografi di fama internazionale e da una mostra di fotografia di alto livello, artistico e divulgativo. La mostra comprende oltre 120 fotografie, ed è articolata in 7 sezioni: Una regione di laghi, di fiumi e di canali di Carlo Meazza; Le opere per la difesa del territorio e per l'irrigazione di Gabriele Basilico; Fontanili oasi e marcite di Vittore Fossati; Navigli e canali di Gianni Berengo Gardin; Segni e iconemi della civiltà d'acqua di Mimmo Jodice; Musei e case dell'acqua di Francesco Radino; I paesaggi della bonifica di Claudio Sabatino.

Triennale di Milano | Agosto - Settembre

Ljubodrag Andric opere 2008 – 2016

a cura di
Demetrio Paparoni

progetto di allestimento
Demetrio Paparoni

Le fotografie di Andric sono in qualche modo affrancate dall'ambiente riprodotto: l'impianto formale trascende il soggetto. Questa peculiarità trova un riscontro nel titolo che l'artista dà alle sue opere, etichettate con il nome della città e una data. L'inquadratura del soggetto non fornisce elementi che rendono riconoscibile il luogo, né si trovano nell'immagine elementi narrativi che la riconducano a un evento specifico. Il titolo non ha valore esplicativo, ma è l'equivalente di un numero di archiviazione con il quale l'artista identifica le immagini. Le fotografie di Andric non mostrano dunque uno spazio architettonico o naturale in quanto tale, ma la visione che l'artista ha di quello spazio. In altre parole, pur mostrando immagini appartenenti al mondo reale, queste fotografie tendono all'astrazione, come se esistessero solamente nella mente dell'artista.

Installazioni

Triennale di Milano

Arch and Art

un progetto di
Assolombarda-Confindustria Milano Monza e Brianza

realizzato da
Domus

a cura di
Nicola Di Battista

autori
David Chipperfield, Enzo Cucchi, Michele De Lucchi, Hans Kollhoff, Jannis Kounellis, Mimmo Paladino, Michelangelo Pistoletto, Ettore Spalletti, Eduardo Souto de Moura, Francesco Venezia

progetto di allestimento
Centro Studi Domus

progetto grafico
Giuseppe Basile

Arch and Art è un progetto culturale di **Assolombarda Confindustria Milano Monza e Brianza** realizzato e curato da **Domus** e prodotto in collaborazione con **La Triennale di Milano**. Allestito all'interno dei Giardini della Triennale, si inserisce nello straordinario palinsesto di eventi collaterali realizzati in occasione della XXI Esposizione Internazionale al via il prossimo 2 aprile.

È un progetto inedito e innovativo al tempo stesso: ***Arch and Art* vuole testimoniare il legame trasversale che unisce un'opera architettonica a un'opera d'arte e viceversa**. Da sempre l'architettura e l'arte hanno contribuito, insieme, a conformare e realizzare i luoghi e gli spazi della vita degli uomini.

Nel nostro recente passato invece le due discipline si sono sempre più allontanate tra loro e, oscillando tra autonomia e sconfinamento dei loro domini, hanno di fatto rinunciato a lavorare fianco a fianco, per regalarci quei magnifici capolavori a cui ci avevano abituati. Per questo motivo si è pensato di compiere oggi un'azione concreta capace di rimettere insieme quello che per molto tempo è rimasto separato: l'architettura e l'arte, appunto.

Nella volontà di dimostrare questa sorta di "contagio" tra i due mondi, **cinque architetti e cinque artisti, a due a due, sono stati chiamati a progettare altrettanti padiglioni architettonici, immaginati ognuno per contenere un unico lavoro artistico**.

In questa maniera dieci maestri dell'architettura e dell'arte contemporanea – **David Chipperfield e Michelangelo Pistoletto, Michele De Lucchi ed Enzo Cucchi, Hans Kollhoff e Mimmo Paladino, Eduardo Souto de Moura e Jannis Kounellis, Francesco Venezia e Ettore Spalletti** –, hanno realizzato insieme uno spazio di libertà in cui le due discipline si incontrano e si confrontano di nuovo a viso aperto e con rispetto, senza invasioni di campo e tuttavia, affermando con il loro lavoro la propria ragion d'essere: spazi e opere realizzati per la nostra vita e per i nostri bisogni.

La più classica delle iconografie storiche raffigurava santi che portavano sul palmo della mano le città in dono ai cittadini, così vogliamo immaginare questo lavoro: un dono che gli architetti e gli artisti oggi fanno a Milano, città metropolitana.

Opere uniche nel loro genere e realizzate su misura per il progetto che potranno essere ammirate e fruite da tutti i visitatori della XXI Triennale.

**Ufficio Stampa Assolombarda
Confindustria Milano Monza e Brianza**

Luca Bolzoni
luca.bolzoni@assolombarda.it
tel. 3476498627

Ufficio Stampa Domus

Elisabetta Prosdocimi
ufficiostampa@edidomus.it
tel. 3383548515

Padiglione Milano Mostra Labor – Installazione Vermiglia

Un progetto di Attilio Stocchi

Un progetto della Triennale di Milano e dell'Assessorato alle Politiche per il Lavoro di Milano
in collaborazione con Kartell

Con questo progetto della Triennale di Milano e dell'Assessorato del Comune di Milano alle Politiche per il Lavoro, in collaborazione con Kartell, il Padiglione Milano interpreta il tema della XX1T come *Labor After Labor*. Il DNA Milano è anche questo: un "progetto" fatto di pensiero applicato, fatica e saper fare.

Nella corte di Palazzo Reale una nuvola di tubolari metallici - Vermiglia - è un'installazione di Attilio Stocchi che riecheggia rumori e suoni di lavori presenti, passati e futuri.

Il Padiglione Milano non è un padiglione/contenitore ma un padiglione/nuvola; è un'atmosfera.

"Esprimo la mia piena soddisfazione – afferma Claudio De Albertis, presidente della Triennale di Milano - per la decisione del Comune di Milano di voler partecipare alla XX1 Triennale Esposizione Internazionale Milano 2016 con un proprio padiglione intitolato al tema del lavoro che cambia nel XXI secolo. È una delle questioni fondamentali che affrontiamo non solo con mostre ma anche con convegni e iniziative capaci di coinvolgere soprattutto le nuove generazioni."

"Kartell – spiega il presidente Claudio Luti - ha da subito accolto questo progetto in omaggio a Milano e alla sua laboriosità, intesa come capacità di essere interprete del sistema industriale, del saper fare e del valore del progetto. Elementi chiave che sono rappresentativi della filosofia di Kartell e che ben raccontano la città e al tempo stesso la sua vocazione per il design e legata all'evoluzione del processo creativo che si combina con il processo industriale "

Afferma Cristina Tajani, Assessore alle Politiche per il Lavoro, Sviluppo economico, Moda e Design del Comune di Milano: *"Un omaggio a Milano che, attraverso il lavoro e la laboriosità, tratto distintivo dell'identità cittadina, ha saputo innovare e includere. Nel corso della storia la città ha offerto dignità e cittadinanza a chi vi è nato o a chi l'ha scelta per vivere e lavorare. Il progetto rappresenta, inoltre, una bella collaborazione pubblico-privato in favore della cultura e della bellezza."*

Consideriamo Milano come lo spazio, l'aria che accoglie i visitatori della XXI Esposizione Internazionale della Triennale. Quattro monitor in sincronia raccontano la laboriosità milanese. Dalla nuvola esce la sonorità del lavoro. L'occasione del centenario della morte di Umberto Boccioni, che proprio all'interno dell'Umanitaria di Milano dipinse *Il lavoro* (efficacemente re-intitolato da Marinetti *La città che sale*), viene reificata dalla massa dinamica della nuvola, trasfigurazione del grande cavallo vermiglio imballato in primo piano nel dipinto. Vermiglia è il cavallo di Umberto Boccioni. Vermiglio è il colore della carne, ed è anche il colore dello sforzo, della fatica, del *Labor*. Una nuvola vermiglia a Milano. Inattesa. Che innova, che include e che incanta.

Info

Palazzo Reale – Cortile d'onore

Inaugurazione 11 aprile dalle 18 alle 21

Apertura dal 12 aprile al 12 settembre 2016

Terra

a cura di
Marco Ferreri

Durante la XXI Triennale Esposizione Internazionale Milano 2016 nei giardini antistanti il Palazzo progettato da Muzio si svolgerà una mostra sperimentale che avrà come tema la costruzione 3D in argilla. Una macchina alta 12 metri la “Big Delta” la macchina per stampare l’argilla in 3D più grande al mondo progettata e prodotta in Italia da Wasp realizzerà per la prima volta manufatti di grande dimensione. Si partirà stampando solidi semplici, cilindri, coni, di 5/6 metri di diametro e 4/5 metri di altezza per arrivare poi a provare a stampare una forma chiusa. Oltre alla realizzazione di piccole costruzioni si realizzeranno attrezzature per l’arredo dello spazio pubblico, panchine, dissuasori, bordure per aiuole...Una proposta per delimitare lo spazio dei giardini dalla strada prevede la realizzazione di busti in argilla, i soggetti potrebbero essere gli architetti che hanno lavorato nel tempo alla Triennale, riproponendo in chiave contemporanea l’allestimento di fine ottocento ai bordi dei viali del Gianicolo dove sono collocati i busti dei garibaldini illustri che hanno combattuto per la difesa di Roma.

Come detto il materiale di costruzione sarà principalmente l’argilla che verrà miscelata nelle diverse realizzazioni sperimentali ad altri materiali, dalla paglia con funzioni di legante ai pop-corn con funzioni di alleggeritori dell’impasto.

Le strutture realizzate per l’installazione alla fine della esposizione saranno macinate e torneranno a essere terra e prato.

Questa esposizione si caratterizza per presentare un processo e non un prodotto.

Questa visione del design dopo il design racconta dell’atteggiamento contemporaneo al progetto che si realizza attraverso un processo fatto di condivisione e consapevolezza, di open source e unicità degli oggetti.

Triennale di Milano | 31.05 - 12.09.2016

Mostra After Padiglione Umbracula

a cura di

Antonella Ranaldi (Soprintendente Belle Arti e Paesaggio)
con Fulvio Irace (Politecnico)

in collaborazione con

Direzione generale Arte e Architettura contemporanee e Periferie urbane
Segretariato regionale del MiBACT per la Lombardia

padiglione UMBRACULA

concept e progetto architettonico
Attilio Stocchi

La Soprintendenza Belle Arti e Paesaggio per la XXI Triennale declina il tema *Design After Design* in *Umbracula*, un padiglione, che si ispira ai gelsi nella Sala delle Asse al Castello Sforzesco e alle forme della natura, come la spugna, la foglia, l'ombra e la luce che filtra da intrecci ramificati.

Sotto la chioma degli alberi, *Umbracula* propone trame inusitate, il divenire: *intra, super, sub, apud*, l'eccezione dell'intervento moderno che si misura con l'esistente, sia esso un contesto costruito o naturale, nel rapporto di vicinanza/distanza dentro, sopra, sotto, accanto.

Selezionati esempi esplorano la poetica della distanza e dell'addizione.

È possibile questa interlocuzione tra corpi diversi? *Quando dei corpi si toccano*, - scrive Paul Klee - *si manifesta una certa sete d'avventura; se questo non avviene, meglio mantenere la distanza, e la distanza dovrà mantenersi armonica.*

Ci sono oggetti che non tollerano l'avvicinamento. La dose di rischio di questa operazione è ben presente, se non si comprendono i valori e i reciproci effetti. Può essere d'aiuto la cognizione selettiva del limite. L'opera blindata e l'opera aperta.

Alla giusta distanza, Milano e l'architettura invitano all'avventura intrigante di *After*. Perché l'architettura a Milano è contagiosa. Ma il contagio non porta malattia, ma una piacevole euforia.

Progetti collaterali

L' App della Ventunesima Triennale di Milano “XXI Triennale”

Sviluppata grazie alla collaborazione della Triennale di Milano
con Università Cattolica del Sacro Cuore – Centro di ricerca sull’Ambiente, l’energia
e lo sviluppo sostenibile (CRASL) e J’eco

L’App “XXI Triennale”, disponibile gratis per iOS e Android alla data di inaugurazione, propone un’esperienza interattiva coinvolgente alla scoperta delle diverse venues interessate dall’Esposizione Internazionale.

Viaggia da una sede espositiva all’altra con la tua guida tascabile! A partire dalla propria geolocalizzazione il visitatore può consultare anche in assenza di connessione ad internet (es. roaming internazionale) tutti i contenuti multimediali associati a ciascuna sede espositiva - dalle mostre in programma agli eventi, dai contatti all’itinerario più breve per raggiungerla - in Italiano e in Inglese.

Distingui ciascuna venue a colpo d’occhio! L’innovativa funzione di Realtà Aumentata (inquadra e scopri il mondo intorno a te) consente di visualizzare le informazioni relative a ciascun luogo dell’Esposizione internazionale direttamente sovrainposte al layout della videocamera. Ogni iniziativa è a portata di click! Nella sezione “eventi e notizie” è possibile accedere al calendario più aggiornato delle proposte in programma e ricevere una notifica istantanea (tipo WhatsApp) anche ad applicazione chiusa.

Sedi varie

Due progetti di ADI Lombardia

ADI Associazione per il Disegno Industriale, l'associazione che dal 1956 riunisce tutti gli attori del mondo del design italiano (progettisti, produttori, distributori, ricercatori, giornalisti), organizza con la sua delegazione lombarda due iniziative in occasione di "21st Century. Design after Design".

Le vie del Compasso d'Oro

cura, progetto di allestimento, progetto grafico
ADI Lombardia, Antonella Andriani e Ambrogio Rossari

segreteria organizzativa
ADI – Yara Cutolo, Arianna Greco, Daniela Martino

Le mille facce del design in una serie di itinerari attraverso la città di Milano e il suo territorio. Percorsi che partono dalla Triennale di Milano, alla ricerca dei luoghi più suggestivi in cui il design si manifesta: studi di designer e impianti di produzione, negozi, musei, fondazioni ma anche luoghi di riunione informale. Vie che collegano punti di incontro e di scambio di idee tra i protagonisti del design negli ultimi sessant'anni e che favoriscono lo sviluppo di progetti futuri. Il design nasce dalla collaborazione di componenti tecniche, artistiche e organizzative, *Le vie del Compasso d'Oro* vuole comunicare questo tratto multiforme della cultura del design.

Il design che non c'è

a cura di
ADI Lombardia, Antonio Macchi Cassia, Susanna Vallebona
con Antonella Andriani, Lorenzo Goldaniga, Roberto Marcatti, Ambrogio Rossari, Andrea Rovatti

progetto di allestimento
ADI Lombardia

progetto grafico
Susanna Vallebona Anche a Milano, *hub* del design, spesso la mancanza di un progetto genera confusione, bruttezza, cattiva qualità della vita. L'iniziativa chiede al pubblico di segnalare le situazioni di disagio quotidiano – esteticamente sgradevoli o inefficienti – documentandole con un'immagine scattata con lo smartphone. Le immagini saranno raccolte in una mostra i cui visitatori voteranno la situazione giudicata più urgente da risolvere. ADI Lombardia quindi bandirà un concorso rivolto a studenti e professionisti del design per trovare le soluzioni.

Due progetti che intendono mettere in risalto la storia e la contemporaneità del design, sottolineandone la tradizione ma anche la capacità di rinnovarsi, da efficiente strumento al servizio della comunità per il miglioramento della vita quotidiana di tutti.

Informazioni: ADI Lombardia
Via Bramante 29, 20154 - Milano
T/F +39 023311958
lombardia@adi-design.org
www.adi-design.org

La luce e le città I racconti dei giovani in 60 secondi

Alla Fabbrica del Vapore, i giovani under 30, le città e la luce sono i protagonisti della rassegna dei filmati di 60 secondi realizzati dai finalisti e vincitori delle tre edizioni del concorso video “Riprenditi la città, Riprendi la luce” organizzato da AIDI

In occasione della XXI° edizione della Triennale di Milano, all'interno della Fabbrica del Vapore, i giovani under 30, le città e la luce sono i protagonisti della rassegna di cortometraggi realizzati dai finalisti e vincitori delle prime tre edizioni del concorso video internazionale “Riprenditi la città, Riprendi la luce” promosso e realizzato da AIDI (Associazione Italiana di Illuminazione). Media partner dell'iniziativa è la rivista LUCE

Questi filmati (oltre 100) di 60 secondi ciascuno, arrivati da tutta l'Italia e da diversi Paesi del mondo, sono stati realizzati con qualsiasi strumento tecnologico (video camere, smartphone e tablet), da giovani videomaker e non solo che hanno rappresentato la luce nella sua quotidianità di spazio/tempo attraverso il loro sguardo attento e la loro sensibilità.

La luce nei video è stata raccontata attraverso diverse declinazioni, secondo ricostruzioni originali e creative e spesso come fonte che ispira varie forme di arte: dalla danza alla musica, dal cinema al teatro. In particolare i giovani si sono cimentati nelle seguenti categorie: “LUCE E LUOGHI”, “LUCE E CINEMA”, “LUCE E MUSICA” “LUCE E PAROLE”, “LUCE E AMBIENTE”. Così le città sono diventate il palcoscenico delle riprese video dei giovani, dei loro racconti, i loro fondali illuminati, le scenografie colorate attraverso cui i protagonisti dei lavori hanno potuto narrare le loro storie, le loro piazze, i loro punti di ritrovo, di svago, d'incontro, di lavoro.

La rassegna è corredata da un racconto testuale di pensieri, emozioni e piccole storie inviate con i video dai giovani che hanno partecipato all'iniziativa, con l'obiettivo di costruire un nuovo e più attuale “palinsesto” dei loro sogni e speranze, dell'immagine delle nostre città e, soprattutto, di quello che i loro occhi guardano e ci comunicano.

Il concorso video internazionale “Riprenditi la città, Riprendi la luce”

L'iniziativa si propone di divulgare la “cultura della luce”, partendo proprio dai giovani, per stimolare in loro l'importanza che questo elemento riveste nella loro vita quotidiana e per conoscere e capire, attraverso la luce, come interagiscono con la città dove vivono, studiano o lavorano.

Il concorso ha incontrato un grande successo mediatico con oltre 150 testate e portali web che ne hanno parlato e l'entusiasmo di molti giovani. In queste tre edizioni sono arrivati da tutta l'Italia e dall'Estero oltre 500 video.

Il concorso pur avendo una dimensione internazionale ogni anno ha visto coinvolte tre città diverse da gemellare a Milano dove, in luoghi di grande fascino e cultura, si è svolta la cerimonia di premiazione: il Teatro la Fenice di Venezia, il Museo del Cinema di Torino e il Teatro Comunale di Bologna.

Istituzioni coinvolte

Ministero dello Sviluppo Economico, ENEA; CNAPPC (Consiglio Nazionale degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori); Museo del Cinema di Torino; Assil (Associazione Nazionale Produttori Illuminazione); Apil (Associazione professionisti dell'illuminazione); FAI Lombardia; i Comuni di: Milano, Bologna, Torino, Venezia; Politecnico di Milano e quello di Torino; Università di Bologna (DAMS); Università di Roma 3.

Tutti gli sponsor delle tre edizioni del concorso

Sponsor Gold

I edizione: Cariboni Group, Clay Paky, Enel Sole, Gemmo

II edizione: Cariboni Group, Enel Sole, Gewiss, IGuzzini, Iren s.p.a

III edizione: Cariboni Group, Enel Sole, Gewiss

Sponsor Award

I edizione: Citelum

II edizione: Clay Paky, Osram, Performance in Lighting

III edizione: Clay Paky, IGuzzini, Iren s.p.a.

Sponsor Silver

I edizione: IGuzzini, Performance in Lighting

II edizione: Umpi, Reverberi, Sforzin Illuminazione

III edizione: Performance in Lighting, Osram

AIDI

AIDI, Associazione Italiana di Illuminazione, dalla sua fondazione nel 1958, svolge una costante azione di informazione scientifica, tecnica e culturale per la diffusione della conoscenza della luce e delle tematiche connesse al mondo dell'illuminazione.

Presente sul territorio nazionale con sezioni territoriali, è da sempre ambasciatrice di una moderna cultura della luce italiana, avendo come scopo principale la diffusione della conoscenza di tutti gli aspetti legati all'illuminazione favorendone lo studio e la ricerca.

Svolge attività didattica, culturale e di divulgazione; istituisce propri comitati e commissioni di studio; mantiene rapporti con enti, associazioni, centri di ricerca, commissioni nazionali e internazionali che, in Italia o all'estero, svolgono attività direttamente o indirettamente connesse con lo sviluppo degli studi e delle applicazioni dell'illuminazione.

Per maggiori informazioni:

Segreteria organizzativa: concorso@aidiluce.it Mariella Di Rao ,Responsabile comunicazione– mob.

335 7831042 Per maggiori dettagli visita il sito: www.riprenditilacitta.it

[Facebook.com/concorsovideoriprenditilacitta](https://www.facebook.com/concorsovideoriprenditilacitta) [Twitter.com/concorsoaidi](https://twitter.com/concorsoaidi)

Il Cinema racconta la XXI Triennale

Fondazione Milano-Civica Scuola di Cinema e Centro Sperimentale di Cinematografia
insieme per realizzare lo "storytelling" delle mostre della XXI Triennale

Alla Fabbrica del Vapore, i giovani under 30, le città e la luce sono i protagonisti della rassegna dei filmati di 60 secondi realizzati dai finalisti e vincitori delle tre edizioni del concorso video "Riprenditi la città, Riprendi la luce" organizzato da AIDI

In occasione della XXI edizione della Triennale di Milano, all'interno della Fabbrica del Vapore, i giovani under 30, le città e la luce sono i protagonisti della rassegna di cortometraggi realizzati dai finalisti e vincitori delle prime tre edizioni del concorso video internazionale "Riprenditi la città, Riprendi la luce" promosso e realizzato da AIDI (Associazione Italiana di Illuminazione). Media partner dell'iniziativa è la rivista LUCE.

Questi filmati (oltre 100) di 60 secondi ciascuno, arrivati da tutta l'Italia e da diversi Paesi del mondo, sono stati realizzati con qualsiasi strumento tecnologico (video camere, smartphone e tablet), da giovani videomaker e non solo che hanno rappresentato la luce nella sua quotidianità di spazio/tempo attraverso il loro sguardo attento e la loro sensibilità.

La luce nei video è stata raccontata attraverso diverse declinazioni, secondo ricostruzioni originali e creative e spesso come fonte che ispira varie forme di arte: dalla danza alla musica, dal cinema al teatro. In particolare i giovani si sono cimentati nelle seguenti categorie: "LUCE E LUOGHI", "LUCE E CINEMA", "LUCE E MUSICA", "LUCE E PAROLE", "LUCE E AMBIENTE". Così le città sono diventate il palcoscenico delle riprese video dei giovani, dei loro racconti, i loro fondali illuminati, le scenografie colorate attraverso cui i protagonisti dei lavori hanno potuto narrare le loro storie, le loro piazze, i loro punti di ritrovo, di svago, d'incontro, di lavoro.

La rassegna è corredata da un racconto testuale di pensieri, emozioni e piccole storie inviate con i video dai giovani che hanno partecipato all'iniziativa, con l'obiettivo di costruire un nuovo e più attuale "palinsesto" dei loro sogni e speranze, dell'immagine delle nostre città e, soprattutto, di quello che i loro occhi guardano e ci comunicano.

Il concorso video internazionale "Riprenditi la città, Riprendi la luce"

L'iniziativa si propone di divulgare la "cultura della luce", partendo proprio dai giovani, per stimolare in loro l'importanza che questo elemento riveste nella loro vita quotidiana e per conoscere e capire, attraverso la luce, come interagiscono con la città dove vivono, studiano o lavorano.

Il concorso ha incontrato un grande successo mediatico con oltre 150 testate e portali web che ne hanno parlato e l'entusiasmo di molti giovani. In queste tre edizioni sono arrivati da tutta l'Italia e dall'Estero oltre 500 video.

Il concorso pur avendo una dimensione internazionale ogni anno ha visto coinvolte tre città diverse da gemellare a Milano dove, in luoghi di grande fascino e cultura, si è svolta la cerimonia di premiazione: il Teatro la Fenice di Venezia, il Museo del Cinema di Torino e il Teatro Comunale di Bologna.

Istituzioni coinvolte

Ministero dello Sviluppo Economico, ENEA; CNAPPC (Consiglio Nazionale degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori); Museo del Cinema di Torino; Assil (Associazione Nazionale Produttori Illuminazione); Apil (Associazione professionisti dell'illuminazione); FAI Lombardia; i Comuni di: Milano, Bologna, Torino, Venezia; Politecnico di Milano e quello di Torino; Università di Bologna (DAMS); Università di Roma 3.

Tutti gli sponsor delle tre edizioni del concorso

Sponsor Gold

I edizione: Cariboni Group, Clay Paky, Enel Sole, Gemmo

II edizione: Cariboni Group, Enel Sole, Gewiss, IGuzzini, Iren s.p.a

III edizione: Cariboni Group, Enel Sole, Gewiss

Sponsor Award

I edizione: Citelum

Movi&Co Design After Design Il Contest video dedicato ai Paesi partecipanti alla XXI Triennale

Movi&Co Design after Design, è la Special Edition del contest video lanciato dall'Associazione Movi&Co in collaborazione con Triennale di Milano, un concorso che promuove la creatività e sostiene il talento nel mondo della comunicazione audiovisiva, quest'anno interamente dedicato a una manifestazione unica e internazionale. In occasione della XXI Esposizione Internazionale della Triennale di Milano, i giovani registi, selezionati da un Comitato Scientifico presieduto da Gianni Canova, sono stati abbinati ai Paesi partecipanti e stanno lavorando alla realizzazione di video che reinterpretano i concept dei progetti che saranno presenti nei padiglioni e promuovono l'adesione dei Paesi alla XXI Esposizione Internazionale.

Dopo venti anni, riprende vita l'Esposizione Internazionale della Triennale di Milano, manifestazione nata a Monza nel 1923 e trasferita a Milano nel 1933, per indagare i temi urgenti della società.

La XXI Triennale è una manifestazione riconosciuta dal BIE (Bureau International des Expositions) e ha come tema "21st Century.Design After Design". Il tema, costituisce una sfida per il mondo del progetto a mettere a fuoco i nuovi temi e a proporre soluzioni alle grandi criticità che accompagnano la globalizzazione, la cultura tecnologica, le migrazioni, lo spostamento dei mercati e del potere finanziario, la formazione di nuovi scenari di convivenza.

La Triennale, sin dalla sua nascita, si propone come luogo di intersezione e contaminazione fra arte e tecnica, creatività e tecnologia, tradizione e innovazione, industria e mercato, produzione e consumo. Tutto questo senza mai perdere di vista la valenza estetica, fattore determinante per il valore del prodotto e del suo processo produttivo.

Il Contest Movi&Co Design After Design parte esattamente da questi presupposti: un'opportunità di incontro e confronto fra realtà diverse, un'esperienza in cui creatività e innovazione fanno dialogare giovani videomaker e Paesi.

Obiettivo del Contest è infatti quello di omaggiare i singoli Paesi con un video che comunichi la loro partecipazione e il loro progetto alla XXI Esposizione Internazionale, promuovendo contemporaneamente la creatività, il talento e il rapporto fra cultura, impresa e cinema, argomenti che hanno sempre caratterizzato l'attività di Movi&Co.

Più di 70 gli iscritti al Contest, 26 i videomaker selezionati, che partendo dai concept dei progetti dei singoli Paesi, stanno ultimando i loro lavori, utilizzando le tecniche più disparate, dall'animazione classica della Lituania alla clay animation per il Giappone, dall'utilizzo del 3D per la Francia alla fiction in live action del Libano. I video della durata massima di 60" saranno pronti per l'inizio della XXI Esposizione Internazionale. Oltre a una giuria di esperti del mondo della comunicazione, del design e del cinema che decreterà 3 vincitori, anche il pubblico online potrà esprimere la propria preferenza, con una votazione sulla piattaforma triennale.movieco.it.

Montepremi totale è di 15000 euro suddiviso in 4 premi decretati durante la Premiazione ufficiale a maggio.

L'Associazione Movi&Co da 12 anni lavora a stretto contatto con giovani videomaker riconoscendo nel video una potente leva della strategia comunicativa. Triennale di Milano da sempre sostiene l'Associazione Movi&Co, credendo nell'alto valore del Concorso e condividendone i valori di valorizzazione del talento e sviluppo di professionalità emergenti.

Per ulteriori informazioni
Giorgia Monti – Movi&Co
Giorgia.monti@movieco.it
02 66986413

Biglietti

Ingresso 15 euro
XX1T Pass 22 euro

Biglietti acquistabili presso:

Triennale ExpoGate
Triennale di Milano

e presso le sedi:

BASE
MUDEC
Museo Diocesano
**Museo Nazionale della Scienza e della
Tecnologia “Leonardo da Vinci”**
Palazzo della Permanente
Villa Reale di Milano

Scarica l'app della XXI Esposizione
Internazionale “XXI Triennale”
Gratis per iOS e Android su App Store
e Google Play

Sedi

- 1. Triennale di Milano**
Viale Alemagna, 6
mar – dom 10.30 – 20.30
- 2. Accademia di Belle Arti di Brera**
Via Brera, 28
lun – sab 09.00 – 19.00
- 3. BASE Milano**
Via Bergognone, 34
mar – dom 10.30 – 20.30
- 4. Fabbrica del Vapore**
Via Procaccini, 4
mar – dom 10.30 – 20.30
- 5. Pirelli Headquarters**
Viale Piero e Alberto Pirelli, 25
- 6. Grattacielo Pirelli**
Via Fabio Filzi, 22
- 7. IULM**
Via Carlo Bo, 1
lun – ven 8.30 – 20.00
- 8. MUDEC**
Via Tortona, 54 / Via Bergognone, 34
lun 14.30 – 19.30
mar, mer, ven e dom 9.30 – 19.30
giovedì e sab 9.30 – 22.30
- 9. Museo Nazionale della Scienza
e della Tecnologia “Leonardo da Vinci”**
Via Olona, 6
mar – dom 10.30 – 20.30
- 10. Museo Diocesano**
Corso di Porta Ticinese, 95
mar – dom 10.30 – 20.30
- 11. Palazzo della Permanente**
Via Filippo Turati, 34
mar – dom 10.30 – 20.30
- 12. Pirelli HangarBicocca**
Via Privata Chiese, 2
gio – dom 10.00 – 22.00
- 13. Politecnico di Milano
Campus Milano Leonardo**
Piazza Leonardo da Vinci, 26
lun – ven 10.00 – 19.00
- 14. Politecnico di Milano
Campus Milano Bovisa**
Via Durando, 107 / Via La Masa, 34
- 15. Triennale ExpoGate**
Via Luca Beltrami, 1
mar – dom 10.30 – 20.30
- 16. Università degli studi di Milano**
Via Festa del Perdono, 7
- 17. Area Expo**
Rho Fiera Milano
mar – dom 10.30 – 20.30
- 18. Villa Reale di Monza**
Viale Brianza, 1 – Monza
mar – dom 10.00 – 19.00
ven 10.00 – 22.00
- 19. Museo di Fotografia Contemporanea**
Villa Ghirlanda, via Frova 10
Cinisello Balsamo – Milano

Design Week

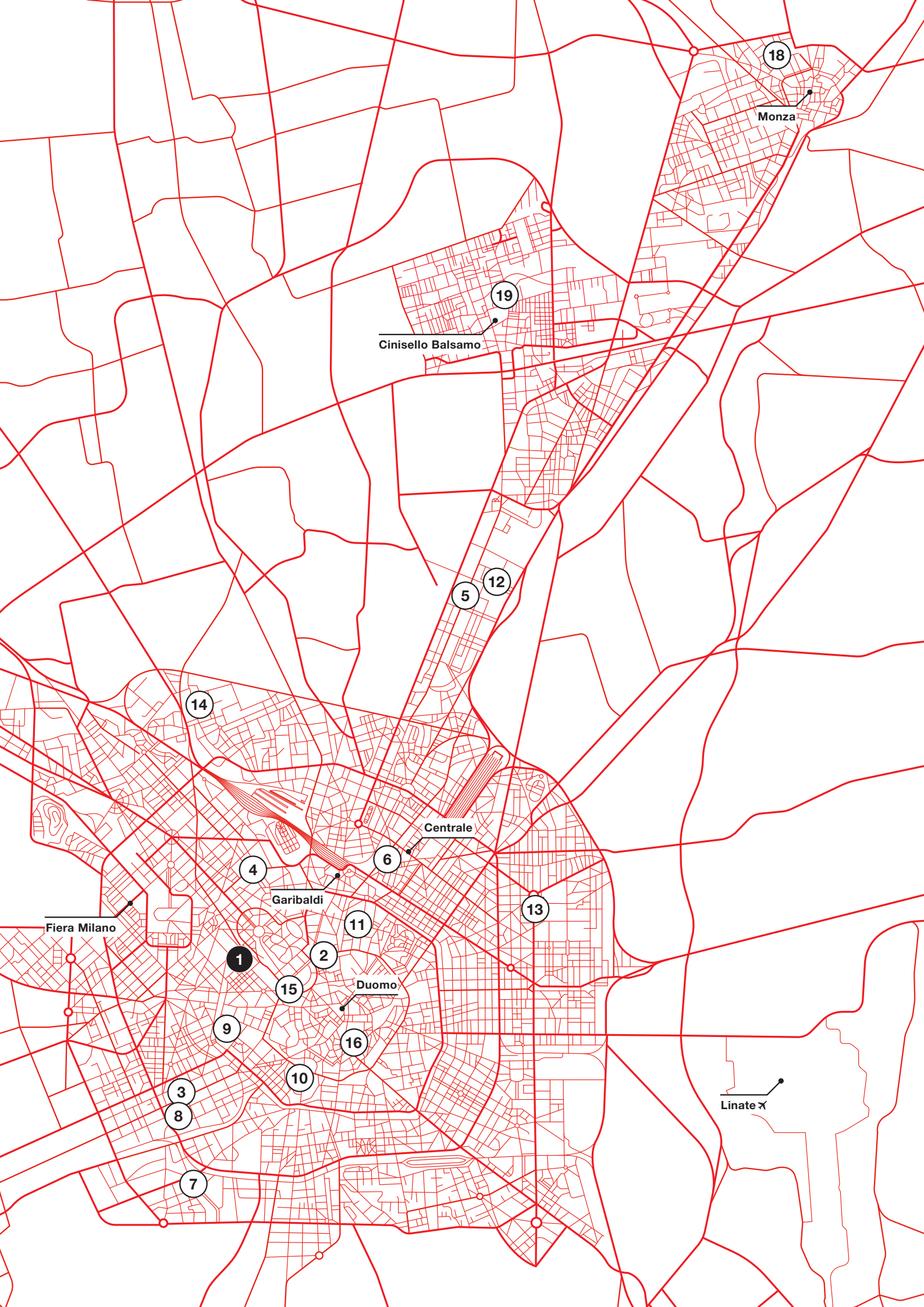
Durante la Design Week accesso libero alle
mostre delle Partecipazioni Internazionali
nelle seguenti sedi

Triennale di Milano
(Partecipazioni Internazionali)
Accademia di Belle Arti
di Brera
BASE Milano
Museo Diocesano
Fabbrica del Vapore
Museo Nazionale della
Scienza e della Tecnologia
“Leonardo da Vinci”
Palazzo della Permanente

Design Week
11-17 aprile
dalle 10.30 alle 22.00
Ingresso gratuito

Per qualsiasi variazione
consultare il sito
triennale.org





18

Monza

19

Cinisello Balsamo

5

12

14

Centrale

4

6

Garibaldi

13

Fiera Milano

1

2

11

Duomo

15

16

3

8

9

10

7

Linate



MAIN PARTNERS

INSTITUTIONAL PARTNER

OFFICIAL PARTNERS



Salone del Mobile Milano



enel



Fondazione Fiera Milano



DIGITAL IMAGING PARTNER

TECHNICAL PARTNER

Canon



Allianz

ACCORHOTELS
Feel Welcome



ECwall
EMILGROUP and Via & Renato Dece

EDUCATION PARTNER

EXHIBITION PARTNERS



arcVision

BANCA IFIS

EXHIBITION PARTNERS



Kartell



FOUNDATION LA TRIENNALE DI MILANO PARTICIPATING MEMBERS



Triennale.org
#21triennale
Follow @LaTriennale

Scarica l'app della XXI Esposizione Internazionale "XXI Triennale"
Gratis per iOS e Android su App Store e Google Play