

INTERNET

LA RIVISTA DELL'ARREDAMENTO N° 11 NOVEMBRE 2005

ARCHITETTURE: MILANO FIRENZE MAASTRICHT, RECUPERI E RIUSO
L'INCONTRO: DERRICK DE KERCKHOVE **IL TEMA CENTRALE:**
IL FASCINO DELL'IMPERFEZIONE I NUOVI TAVOLI **PROGETTO DESIGN:**
LA LUCE DI ANGELO MANGIAROTTI, MARIO NANNI, DAVID TRUBRIDGE
OSSERVATORIO: DECORI STRUTTURALI **REPERTORIO:** SPECCHI E
FORME SPECCHIANTI

with complete English texts



Et

DESIGN CUDDLE

by Jean-Marie Massaud

505.117



9 771122 365001



La fabbrica della creatività

foto di **Fabio Cirifino/Studio Azzurro**
testo di **Antonella Boisi**

Centro di produzione culturale giovanile, laboratorio di idee e di attività, la Fabbrica del Vapore a Milano è un interessante esempio di recupero urbano. Che ridisegna il volto fine '800 della Carminati, Toselli & C., azienda dedita alla costruzione di materiale per ferrovie e tramvie, segnando la trasformazione dell'ex area industriale, dei suoi spazi e funzioni.

Da via Procaccini 4 si accede ad un'ampia piazza-cortile interno, chiuso su due lati con due capannoni disegnati secondo la grammatica dell'architettura industriale fine Ottocento e, al centro, con una 'cattedrale' ad arcate in mattoni e copertura in legno, il maggiore degli spazi dell'ex fabbrica che, come un fondale scenografico, conclude la prospettiva di un impianto ad H, dietro il quale si sviluppa un'altra porzione, al momento in stato di abbandono. In tutto, un isolato di 30 mila mq che oggi si chiama Fabbrica del Vapore. Il Comune di Milano ha voluto che questo luogo segnasse il passo da una produzione di tipo tayloristico, restituendo la



Nella pagina accanto: scorcio della 'cattedrale', il fronte ad arcate in mattoni e copertura in legno che conclude, come un fondale scenografico, l'impianto della Fabbrica del Vapore. In questa pagina: lo spazio di Studio Azzurro, centro di sperimentazione artistica e produzione video. Accanto i quattro soci, da sinistra: Stefano Roveda, Paolo Rosa, Fabio Cirifino, Leonardo Sangiorgi.



presenza sul territorio di molte realtà multietniche, insieme all'opportunità per i giovani di apprendere, esplorare nuovi linguaggi e produrre negli spazi della fabbrica. Sono 17 le realtà culturali ad aver vinto il concorso indetto dal Comune per l'assegnazione degli spazi, che ha operato una selezione tra 302 associazioni attive in ambiti diversi: musica, design/grafica, arti visive e fotografia, new media, teatro-danza-cinema, scrittura. Il progetto ha previsto anche - con conclusione dei lavori entro tre anni - una sala di registrazione, una sala prove, una residenza per artisti, un punto di ristorazione e una biblioteca; la creazione di parcheggi sotterranei e la sistemazione della piazza interna. All'interno della fabbrica promessa non ancora mantenuta, una serie di realtà ben vive e fertili hanno già comunque affrontato il recupero degli spazi assegnati in modo autonomo, rispettando la richiesta del progetto di offrire un servizio alla collettività con laboratori di ricerca, *workshop*, accoglienza di stagisti. Lo studio Azzurro, noto centro di sperimentazione artistica e produzione video, accoglie 15/20 stagisti dilatati nell'arco di un anno. Che lavorano



insieme ai quattro soci, Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi, più 20 persone fisse, all'interno di uno spazio di 500 mq distribuito su due livelli, in attesa di accorparne un altro a piano terra.

“Sono state fatte piccole modifiche per rendere gli spazi flessibili alle esigenze della quotidianità - spiega Fabio Cirifino - organizzata una quinta di box vetrati che accolgono le funzioni audio-video; e sotto, a piano terra, è stato creato un soppalco con un ampio magazzino”. Tutto funzionale a territori di ricerca che non si limitano al video, ma abbracciano il cinema, il teatro, il teatro musicale, la danza, il progetto di manifestazioni e allestimenti museali. E che tra i progetti in via di realizzazione annoverano: un film su un'opera di Wagner in collaborazione con la rete televisiva tedesca NDR3; una serie di installazioni per il museo nazionale dell'automobile, collezione Schlumpf, a



Nella pagina accanto: lo spazio della stilista Lisa Farmer, creatrice di accessori moda dai contenuti sperimentali. In questa pagina e nell'immagine piccola a sinistra: lo spazio Careof di Mario Gorni, centro di documentazione che si compone di

(contenente circa 12.000 volumi e 1500 videocassette), Archivio Giovani Artisti (raccolge materiale informativo sugli artisti emergenti in Italia), ArtBox-Sportello Informativo su eventi artistici, manifestazioni espositive, incontri, convegni.



Mulhouse in Francia; una mostra all'Archivio di Stato di Torino, con la Regione Piemonte, sulla storia della cartografia; uno spettacolo di danza e video dedicato a Galileo Galilei al teatro dell'Opera di Norimberga. E una mostra sul design milanese e lombardo a New York, nel prossimo febbraio. All'interno di uno spazio spartano della Fabbrica del Vapore lavora anche Lisa Farmer, giovane americana del North Carolina, già grafica e coordinatrice creativa di eventi a Londra, dal 1992 a Milano stilista. Che intende il suo lavoro come sperimentazione di materiali nuovi o di recupero da applicare in creazioni artigianali di borsette, cinture, sciarpe e accessori moda. Un tripudio di feltri, lattice, plastiche con inserti di fiori e curiosi grafismi. "Perché l'elemento giocoso non deve mai mancare" - spiega Lisa - che insegna allo IED e all'Accademia della Comunicazione di Milano e apre il suo laboratorio sperimentale a vari stagisti durante l'anno. Careof è invece uno Spazio d'arte e Centro di Documentazione collegato al Centro di Documentazione Arti Visive Care of Viafarini. "Un 'trampolino di lancio' per i giovani meritevoli, ma privi di contatti diretti con le gallerie", racconta Mario Gorni, uno dei soci fondatori nel 1987, artista lui stesso, che ha conosciuto le difficoltà degli esordi di dare visibilità al proprio lavoro e di superare la fase dell'autogestione. Oggi da 'pensionato' si dedica con passione, in quello che resta uno spazio provvisorio (il definitivo sarà nell'edificio ora in via di recupero con affaccio sulla piazza interna), ma comunque corredato di sale mostre e video, all'attività di promuovere l'arte contemporanea e i suoi potenziali protagonisti.

"In concreto - spiega - un giovane che esplori linguaggi innovativi, qui trova credito e attenzione. Non solo, dunque, un'archiviazione scientifica del portfolio, sempre consultabile su richiesta, ma un supporto attivo, come la selezione dei contatti da approfondire e la comunicazione di ciò che già esiste". Non molto lontana per affinità è la realtà, anch'essa spazialmente provvisoria, del laboratorio Dagad Onlus che accoglie l'archivio di circa 300 giovani architetti e ne divulga l'attività tramite mostre, pubblicazioni, video, attività multimediali. Non solo. "Il laboratorio, tra le sue varie attività - spiega il fondatore Paolo Righetti - coordina *workshop* formativi e progettuali, e accoglie nei propri spazi a rotazione ogni due anni un giovane architetto che si è distinto per la qualità della propria attività di lavoro e ricerca. Il primo giovane architetto ospite è Mauricio Cardenas che all'interno della Fabbrica sta anche curando il progetto architettonico dello spazio Maschere Nere per Modou Gueye. "Basic, economico e poco invasivo - spiega Cardenas - sarà realizzato con strutture smontabili in metallo a secco e tubi di cartone riempiti di sabbia che creano un isolamento acustico rispetto agli spazi

confinanti". Perché qui si produce molto rumore: quello di un laboratorio di teatro, in cui musica ritmica e canti dal vivo accompagnano opere e testi, danze afro-cubane e mostre fotografiche, restituendo l'incontro di artisti africani ed italiani. Niente di più lontano, come atmosfere, da quanto si respira nel confinante DiD studio di Ariella Vidach- A.i.E.P. dove si fa danza interattiva digitale. Uno spazio aperto con laboratori e *workshop* a chi è interessato a un percorso di specializzazione e che questo mese, dal 10 al 13, ospita la prima edizione di Danza In-Media-ta Festival. "Prioritario per me - spiega la coreografa - è indagare le ragioni del movimento e della danza in relazione alle nuove tecnologie. Studiare i nuovi linguaggi del corpo. La tecnologia è un mezzo per ampliare le proprie percezioni, è una forma di realtà virtuale che riesce ad essere vissuta in modo reale dal corpo". Polifemo Fotografia è invece



Nella pagina accanto: una zona di passaggio all'interno del laboratorio Dagad Onlus che accoglie l'archivio di circa 300 giovani architetti e ne divulga l'attività tramite mostre, pubblicazioni, video, attività

multimediali. In questa pagina: spazio espositivo e operativo di Polifemo Fotografia, associazione di fotografi composta da Leonardo Brogioni, Italo Perna, Germano Scaperrotta, Luca Tamburlini.





l'associazione di fotografi composta da Leonardo Brogioni, Italo Perna, Germano Scaperrotta, Luca Tamburlini. Formazione comune alla scuola di Riccardo Bauer, specializzazioni fotografiche diverse che vanno dal reportage al ritratto, dall'architettura alla natura, nello spazio provvisorio di Luigi Nono condividono "un'esperienza professionale, in un'ottica sia produttiva che culturale e formativa, alla ricerca di nuovi linguaggi espressivi dell'immagine". Un percorso che ha prodotto, ad esempio, *The Broken Image*, una serie di opere create in sinergia con due artisti olandesi, per analizzare la percezione dell'immagine fotografica con approcci differenti; ancora, *Quotidiano Manifesto* una ricerca fotografica sull'oggetto d'uso quotidiano, alla seconda puntata quest'anno.

In questa pagina, in alto: lo spazio *Maschere Nere* di Modou Gueye; in basso: il confinante *DiD* (danza interattiva digitale) studio di Ariella Vidach-A.i.E.P. Nella pagina accanto: il laboratorio *One Off* di Maurizio Meroni

e Costanza Calvetti (in primo piano), dove si realizzano modelli e plastici di design e architettura, con sofisticate tecniche di stampaggio 3D in prototipazione rapida o fresatura a controllo numerico.

I E che produrrà, a breve, una mostra di lavori fotografici sulle trasformazioni urbane contemporanee. Da One Off si fanno modelli e plastici di design e architettura. Maurizio Meroni, 38 anni, architetto, e Costanza Calvetti, 39 anni, ingegnere, insieme a giovani designer-informatici e stagisti, realizzano su commissione di note aziende, designer e architetti, italiani ed esteri, i loro 'pezzi', al grezzo o finiti anche nella grafica. Grande capacità tecnica, versatilità materica e, rispetto ai laboratori artigianali classici, il vantaggio di tempi di consegna ridotti "perché i modelli necessitano di minori modifiche": questi sono i loro segreti. Spiega infatti Maurizio Meroni: "Tutta la

produzione dei modelli, anche quelli architettonici, avviene a partire da un file 3D dell'oggetto, ben definito nelle parti, e realizzata a macchina, con una stampante 3D, adottando la tecnica di prototipazione rapida (per addizione di materiale) oppure di fresatura a controllo numerico (per sottrazione), secondo i risultati desiderati". Proprio in virtù del *knowhow* acquisito nella realizzazione di prototipi, One Off motiva anche l'avventura di Industreal, la produzione propria di una collezione di oggetti-idee, curata negli aspetti distributivo-comunicativi, alla quale partecipa creativamente un folto gruppo di giovani designer internazionali.

