

## **Bureau on The Move Maggio – Settembre 2014**

### **INTRODUZIONE : AREA D'INTERVENTO GENERALE**

#### **Competenze: Outgoing**

Il progetto di mobilità internazionale promosso da Regione Lombardia con Fondazione Cariplo tramite Viafarini DOCVA ha permesso il sostegno economico di una serie di *working experience* da spendersi all'estero, offerte a professionisti italiani del mondo dell'impresa creativa. Ad ogni professionista è stato permesso di trascorrere un periodo di lavoro (da uno a tre mesi) presso *hub* creativi con sede in capitali culturali europee o presso organizzazioni di produzione culturale che operano intersecando competenze diverse (dalle arti visive al design, dall'organizzazione culturale alle *managing skills*, dall'incubazione allo sviluppo agenzia). L'obiettivo di questo progetto di mobilità è stato permettere agli italiani *outgoing* di aggiornare le proprie strategie professionali entrando in contatto con realtà d'eccellenza, mettendo, al tempo stesso, al servizio di queste ultime le competenze che loro stessi hanno sviluppato in Italia. Oltre allo studio di modelli culturali ed imprenditoriali innovativi ed incisivi, il progetto di mobilità permette, inoltre, di stringere collaborazioni professionali e di facilitare interazioni istituzionali transnazionali solide e a lungo termine. Il formato residenziale rappresenta il mezzo ideale per lo 'skill-up' nel settore specifico di azione del professionista dell'impresa creativa. Il modello della residenza-lavoro si inserisce nel percorso formativo e di accrescimento professionale degli operatori partecipanti, attraverso modalità di confronto e messa a disposizione di competenze acquisite nel paese di origine. Le dinamiche di co-working, della co-abitazione in un contesto culturale produttivo e le sinergie di progettazione di palinsesti rivolti a tessuti sociali e gruppi di utenza differenti da quelli abituali sono prassi rigenerative e di stimolo nello svolgimento della propria professione.

#### **Competenze: Incoming**

*Bureau on the move* promuovere occasioni di mobilità per un gruppo di operatori culturali di diversa professionalizzazione operativi nel tessuto urbano lombardo ed in particolar modo in Fabbrica del Vapore, per permettere loro di perfezionare, grazie allo studio di modelli esteri, strategie di produzione culturale ed incubazione creativa in grado di concepire la sperimentazione artistica contemporanea come strumento di costruzione del contesto sociale/urbano e come generatore di innovazione produttiva in ambiti aziendali. Nel periodo di successivo al loro rientro, gli operatori italiani *outgoing* lavoreranno collaborativamente per rafforzare l'identità di Fabbrica del Vapore come centro d'incubazione avente una funzione di mediazione e agenzia: con tale ambizione ci cercherà di riconnettere la produzione culturale/creativa contemporanea al profilo politico, sociale, economico dell'ambiente in cui opera (dal quartiere al tessuto nazionale e transnazionale); concepire la produzione culturale secondo modalità imprenditoriali, ovvero come uno degli attori privilegiati del contesto sociale per innescare dinamiche di produzione (in collaborazione con l'ambito aziendale), e di circolazione micro-economica, generando allo stesso tempo effetti di rigenerazione sociale, urbana e politica. Altro obiettivo del progetto di mobilità è di consolidare l'*expertise* di figure professionali operanti nei differenti settori dell'industria culturale, affinando l'acquisizione di competenze e migliorando la qualità della *pratica* attraverso il confronto e la partecipazione comune in un ambiente lavorativo affine ma in un habitat sociale e professionale non abituale. L'accostamento, la messa a disposizione e l'assorbimento di competenze e *know-how* da realtà culturali diverse e transnazionali, rappresenta una modalità di potenziamento e di costruzione di profili professionali ed artistici che, attraverso la pratica di restituzione, potranno portare all'ambiente culturale di provenienza il valore aggiunto acquisito.

## **Area d'intervento 1: Cultura e territorio: rigenerazione sociale ed urbana**

### **Sedi estere:**

1 - La Friche Belle de Mai (Marsiglia, FR) – Residente: Tommaso Sacchi;

2 - Les Laboratoires d'Aubervilliers (Aubervilliers, FR) – Residente: Simone Frangi

### **Obiettivi:**

- - sviluppare competenze curatoriali e strategie di programmazione culturale in relazione alle esigenze e alle domande reali poste dal contesto nel quale l'istituzione è inserita;
- favorire un allargamento quantitativo e qualitativo delle fasce di pubblico ai quali i progetti sono destinati.
- concepire una destinazione plurale della programmazione culturale che possa coinvolgere un ampio raggio di attori del contesto sociale e urbano in cui l'istituzione è attiva.
- educazione/avvicinamento del pubblico ai dispositivi culturali come strumenti di integrazione sociale, analisi urbana e incentivo economico
- generare nuovi pubblici per l'arte, favorire una circolazione maggiore dei prodotti artistici grazie ad una rete di operatori cittadini, regionali, nazionali ed internazionali afferenti anche ad altri contesti produttivi.
- sviluppare grazie all'iniziativa culturale uno spazio urbano partecipativo in grado di dare forma a dei discorsi non solo d'ordine creativo ma anche, e soprattutto, d'ordine politico, sociale ed economico.
- sperimentare formati d'interazione con il territorio, dai più classici dell'esposizione, della performance, e del seminario a progetti partecipativi, community-based o workshop-based con il coinvolgimento degli attori cittadini, fino a periodi di residenza sviluppati in modo processuale, collaborativa e in interazione con il contesto sociale ed urbano.
- assorbimento di prassi e modalità di comunicazione innovative con l'obiettivo di generare nuovi modelli dialogici tra centri di produzione culturale e utenza.
- studio delle modalità e delle strutture di produzione di alcuni centri europei d'eccellenza culturale (Matadero, La Friche) e acquisizione di competenze finalizzate allo sviluppo di produzioni all'interno di Fabbrica del Vapore
- Sperimentazioni *on site* di modelli produttivi virtuosi acquisibili da Fabbrica del Vapore.
- Sviluppo di un tessuto relazionale e di reti utili alla circuitazione di produzioni generate internamente alla Fabbrica del Vapore; espansione della rete con l'obiettivo di strutturare futuri progetti in partnership e modalità co-produttive.
- Studio e approfondimento delle dinamiche co-progettuali delle diverse realtà interne a distretti culturali esteri, in ottica di elaborazione sinergica e comunitaria dei palinsesti artistici (La Friche e i diversi laboratori che la compongono) all'interno di Fabbrica del Vapore.
- Apprendimento delle modalità di riutilizzo e riattivazione di spazi di archeologia industriale come luoghi centrali della produzione cittadina.

## **1 - La Friche Belle de Mai (Marsiglia, FR). Testo a cura di Tommaso Sacchi**

Il curatore e direttore artistico Tommaso Sacchi spende due mesi di residenza presso l'Ufficio di Direzione di Friche Belle de Mai à Marsiglia come *visiting curator*, sviluppando una ricerca a metà strada tra la produzione culturale più classica (scelte di palinsesto) e lo studio delle strategie inserimento di un polo nevralgico della creatività urbana del contesto amministrativo e di governo urbano della municipalità di Marsiglia. La ricerca si focalizza sulle implicazioni delle politiche della cultura in relazione all'emergenza di connettori e acceleratori di *soft power* culturale: adottando come caso studio l'esempio virtuoso della Friche di Marsiglia, Sacchi si interroga sull'identità di questo luogo come "stazione creativa", ovvero come zona di passaggio, capace di intercettare (moto centripeto), processare e ridistribuire (moto centripeto) energie cittadine impegnate nella produzione culturale. La residenza ha come obiettivo quella di pensare ad un'esportabilità in territorio milanese di tale prassi culturale.

Le città nascondono infatti una grande 'generosità diffusa' che va riconosciuta, messa a sistema e condivisa attraverso luoghi fisici e habitat intellettuali che dovrebbero svolgere un ruolo di catalizzatori delle energie creative. Il processo di individuazione di tale patrimonio consiste nella ricerca di nuove forme narrative spesso frammentate e metamorfiche che già risiedono nel tessuto urbano e che debbono trovare nei luoghi di accelerazione creativa una casa accogliente e ideale. Le stazioni creative intercettano quindi le energie diffuse e svolgono la funzione di connettori, stimolando, attraverso la co-abitazione e le dinamiche partecipative di co-produzione, la costruzione di un tessuto relazionale in grado di produrre inedite forme di espressione. Altro ruolo importante di questi luoghi è la funzione di stimolo delle dinamiche socio-relazionali: la presenza di luoghi conviviali, di spazi comuni co-abitati incoraggia e moltiplica le dinamiche di confronto, di ascolto reciproco e di produzione di contenuti e formati culturali inediti e non scontati. Un luogo fisico e sociale che costruisce circuitazioni inaspettate nei centri urbani e che vive di un costante confronto con le comunità di appartenenza. Le Stazioni Creative crescono su nuovi modelli di produzione e fruizione, producono e formano attraverso l'unione della cultura sperimentale con la cultura dell'impresa. Interpretano e trovano proprie modalità espressive annullando il *gap* che distanzia il produttore dal fruitore: sono spazi che alimentano palinsesto e attività attraverso le esigenze e le richieste della cittadinanza che li frequenta.

In quest'ottica, appaiono come vincenti tattiche di diffusione qui modelli di progettazione culturale "diffusa" e "simultanea", già incarnati nella città di Milano dai progetti Piano City e Book City. Appare infatti urgente che tali modelli siano in parte concepiti e sviluppati in sinergia con gli acceleratori della creatività, ovvero le stazioni creative, che assicurano una funzione coordinata di calamita e di rilancio nel territorio urbano e nel tessuto sociale.

## **2 - Les Laboratoires d'Aubervilliers (Aubervilliers, FR). Testo a cura di Simone Frangi**

I Laboratoires d'Aubervilliers, luogo di ricerca e creazione, di risorse e sperimentazione, si strutturano intessendo una relazione molto stretta con il loro contesto in cui sono impiantati, avanzando una riflessione sul territorio - dalla dimensione locale alla dimensione internazionale -, sui diversi pubblici che si avvicinano alla creazione artistica in ambito urbano e sulla relazione della città con gli artisti. Come centro di produzione, Les Laboratoires progettano dispositivi attraverso i quali pratiche artistiche di varia provenienza disciplinare (arti visive, danza performance, teatro, letteratura, architettura) possano mettersi alla prova innescando processi di apprendimento, condivisione comunitaria e luoghi di esperienze condivise: Les Laboratoires concepiscono la produzione culturale come oggetto intermediario capace di sondare e di generare problematiche contemporanee ma soprattutto di reinventare situazioni legate all'"essere insieme", caricandosi del rischio di invertire, attraverso questo contatto con il reale, approcci e concezioni artistiche classiche. Les Laboratoires figurano tra quei luoghi rari dove l'arte non è mai sconnessa dalla realtà culturale, sociale e politica e si propone come luogo impegnato sul terreno delle differenze e della pluralità: un luogo di movimento perpetuo che si modella attorno progetti artistici accompagnati ed incubati nella loro missione di interazione con il tessuto urbano e sociale.

La realizzazione dei progetti si dota spesso di un periodo di ricerca a lungo termine sviluppato in residenze sul campo, condizione essenziale per legare rapporti forti e duraturi tra progetto artistico, territorio e soggetti diversi che attraversano tale territorio. La temporalità estesa della ricerca permette ai Laboratoires di progettare modalità di visibilità pubblica dei processi artistici che integrino realmente il pubblico a cui essi sono destinati, ripensando e superando i dispositivi classici dell'esposizione o della rappresentazione di opere finite e finalizzate.

Durante la residenza Simone Frangi ha potuto confrontarsi con diverse progettualità incubate, promosse e sostenute dai Laboratoires d'Aubervilliers:

*Chez Albert! La friche d'été des habitants d'Aubervilliers (Yes We Camp).* Il collettivo di architetti Yes We Camp ha messo in atto un programma di occupazione permanente (da Aprile a Luglio) di un terreno qualificato come *friche* urbana nel Quartiere Quatre-Chemins (Aubervilliers) situata al 52 di Rue Lécuyer, nella zona antistante gli edifici dei Laboratoires. Questo terreno abbandonato, riconvertito tramite l'occupazione in laboratorio urbano sotto il nome di Chez Albert!, ha avuto da subito come obiettivo quello di generare una serie di attività di rigenerazione che avrebbero permesso in breve termine l'apertura e l'attivazione di uno spazio pubblico i cui principali beneficiari e attori avrebbero dovuto essere gli abitanti del quartiere. Il lavoro di Yes We Camp ha come funzione quello di segnalare e sottolineare, attraverso l'occupazione iniziale, un luogo fisico, passato inosservato per molti anni, che avrebbe permesso agli abitanti di investire in modo duratura su una piattaforma di incontro e consolidamento della comunità. Le modalità di intervento di Yes We Camp sono modulate su azioni semplici, del quotidiano (passeggiate urbane, costruzione di strutture, giardinaggio, riposarsi, mangiare collettivamente, accogliere, essere accolti, discutere), sostenute dall'ipotesi che il "fare" in maniera diretta è una maniera di invitare a fare, trasformando semplici spettatori in attori urbani. Incentivare nuovi "usi" dello spazio urbano abbandonato stimolano innanzitutto alla condivisione sociale ed allo scambio, ma implicano anche forme di educazione legate al riciclaggio di materiali, alla valorizzazione dei rifiuti come risorsa e a pratiche eco-cittadine in genere. Le tecniche e le buone pratiche segnalate, attraverso la loro reale esecuzione, ai cittadini vogliono incentivare processi di trasmissione di saperi alla comunità.

Questa esperienza di creazione di uno spazio di coabitazione vuole mettere in questione la nozione di "vivere assieme" e di partecipazione cittadina. L'appropriazione e la riqualificazione "dal basso" di una *friche* urbana permette ad un terreno in transizione, reso tale dalla distruzione di edifici dettata dalla normative e speculazioni edilizie ed in attesa di essere riedificato, permette ai cittadini di interrogarsi sulla storia di un quartiere e sul suo divenire contemporaneo.

*Le puzzle n'est pas un jeu solitaire (Adva Zakai et Åbåke).* Progetto di costruzione di un *feuilleton live* in collaborazione con gli abitanti e le istituzioni di Aubervilliers, coordinato dalla performer Adva Zakai e dal collettivo di grafici ed editori Åbåke, trasformato poi in oggetto editoriale. Il progetto consiste in una serie di sei episodi che hanno come obiettivo quello di stendere ogni volta un ritratto di un "vicinato" urbano, in occasione di riunioni pubbliche nello spazio privato di cittadino del quartiere. In alternativa all'accensione di un televisore, gli artisti invitano ogni abitante del quartiere a fare visita al proprio vicino che ospita la costruzione live del *feuilleton*: ogni capitolo-ritratto infatti prende la forma di una performance il cui protocollo presume l'assenza di partitura e scenario e la cancellazione della linea di demarcazione tra "attore" e pubblico. Quest'ultimo infatti si trova in una funzione altrettanto attiva, costruisce la narrativa del *feuilleton* collaborativamente, attraverso *topoi* ricorrenti, fatti circolare come aneddoti urbani: lo sviluppo partecipato della struttura narrativa viene utilizzato da Adva Zakai e Åbåke come reale aggregatore sociale, che basa la sua operatività sulle pratiche informative di quartiere, dal pettegolezzo alla comunicazione ufficiale dell'ente locale. Il processo di produzione del *feuilleton* prevede una temporalità dilatata, basata sulla cristallizzazione della narrazione e sulla volontà partecipativa degli abitanti dei diversi "vicinati". Tale processo è accompagnato, nella fase di residenza e di lavoro sul campo, da un progetto curatoriale e performativo che adotta come struttura la semantica del seminario accademico, da un workshop e interviste con gli attori locali oltre ad essere registrato da un oggetto editoriale frammentario, processuale ed aperto.

*Walk, Hands, Eyes (Aubervilliers) / Et sait-on jamais dans une obscurité pareille (Myriam Lefkowitz)*. La coreografa Myriam Lefkowitz propone un progetto performativo su appuntamento regolare, sviluppato in residenza prima dell'estate ed attivo in forma pubblica da settembre a dicembre 2014. La ricerca condotta presso i Laboratoires d'Aubervilliers è la coda di un progetto itinerante con una storia di sei anni, dedicato alle modalità ed alle trasformazioni della percezione dell'urbanità in condizioni di cecità. *Walks, Hands, Eyes (Aubervilliers)* è un'esperienza performativa che si gioca tra uno spettatore (in un rapporto one-to-one) ed una guida i quali, nel corso di una passeggiata urbana silenziosa della durata di un'ora, tessono una relazione speciale basata sulla reciproca fiducia e sulla fiducia nel contesto, articolando la dimensione del camminare con quella del vedere/non vedere. In una sequenza nomade di cecità e visioni simili ad apparizioni, Myriam Lefkowitz impone al suo spettatore lo sfruttamento dei sensi "minori" per sviluppare strategie di orientamento, facendo allo stesso tempo affidamento sulla protezione intrinseca offerta dalla culla urbana e dal tessuto sociale che la sostiene. Pensata come un'esperienza complementare, *Et sait-on jamais dans une obscurité pareille* si rivolge anch'essa ad un solo spettatore alla volta. Il dispositivo si basa sulla presenza del corpo dello spettatore, immobilizzato in uno spazio oscuro, attivato e messo in movimento da palpazioni e dallo spazio sonoro che si sviluppa a partire da lui e attorno a lui.

---

## **Area d'azione 2 : Cultura, creatività ed impresa**

### **Sedi estere:**

1 - HIAP (Helsinki) – Residenti: Luca Monterastelli e Alberto Scodro (**VEDI ALLEGATI**)

2 – FRAME Visual Arts Fund – residente: Giulio Verago

### **Obiettivi:**

- Generare in Fabbrica del Vapore uno spazio vivo al servizio dei processi creativi e della formazione artistica oltre che una piattaforma per il dialogo tra le differenti forme di creazione contemporanea, in un modo particolare tra le arti ed in contesti imprenditoriali;
- aggiornare le capacità organizzative e imprenditoriali degli operatori culturali e programmatori attivi in Fabbrica del Vapore
- agevolazione all'accesso per i creativi a nuove *facilities* di ricerca e produzione, anche e soprattutto a realtà extra-artistiche;
- imprimere una mission transdisciplinare e di ibridazione all'attività d'incubazione di Fabbrica del Vapore;
- supportare le attività di hub e di agenzia da una rete di cooperazioni istituzionali (a scala cittadina, regionale, nazionale ma anche internazionale) che promuove la partecipazione della società reale nei processi di progettazione e di crescita culturale nonché la circuitazione delle produzioni in contesti extra artistici;
- Allargamento e potenziamento del proprio *home ground* professionale con acquisizione di nuove competenze generate dal confronto e dalla operatività in un contesto transnazionale.
- Acquisizione e ampliamento del proprio *skill-set* in funzione dello sviluppo di dinamiche di collaborazione virtuosa tra arte e impresa .

## **2 – FRAME Visual Art Finland (Helsinki, FI). Testo a cura di Giulio Verago**

Quando nel 2008 ho partecipato al gruppo di lavoro che ha avviato la residenza per artisti e curatori VIR Viafarini-in-residence, l'area scandinava rappresentava già un'avanguardia sia sul tema della mobilità che sul versante dell'interdisciplinarietà.

Il rapporto di scambio tra VIR Viafarini-in-residence e HIAP Helsinki residency program ha permesso di scoprire la scena finlandese attraverso le parole degli artisti e dei curatori ospitati negli anni, gettando un ponte tra scene culturali diverse e in parte complementari.

Grazie alla mappatura delle opportunità di residenza condotta da attraverso la Banca Dati Artbox ([www.bancadatiartbox.it](http://www.bancadatiartbox.it)) Viafarini aveva già individuato le strutture d'eccellenza che avevano beneficiato prima di altri in Europa degli investimenti mirati delle agenzie governative per il contemporaneo. Da qui l'esigenza di studiare da vicino il funzionamento di FRAME, una delle agenzie più attive e attualmente in maggior crescita, nonostante il difficile panorama economico europeo.

### **Primo caso studio: FRAME Visual Art Finland**

sede: Cable Factory, Helsinki

persona di riferimento: Taru Elfving, direttrice della programmazione

L'indagine avviata sotto il tutoring di Taru Elfving, direttore dei programmi di FRAME ha permesso da un lato di studiare in modo ravvicinato le modalità di organizzazione del sistema del contemporaneo finlandese e dall'altro di entrare in contatto con un laboratorio interno alla Università Alvar Aalto, ADD, con il quale avviare lo studio in vista di un possibile scambio in termini di residenza per le produzioni artistiche e della industria culturale e creativa (vedi secondo caso studio)

FRAME nasce dalla riorganizzazione dei fondi nazionali finlandesi per la cultura ed è una agenzia agile con uno staff di 8 persone e un board scientifico nominato per periodi di tre anni. FRAME si occupa di finanziare, in modo simile ad esempio a Pro Helvetia in Svizzera, la cultura finlandese nel mondo e di aiutare la scena artistica emergente nelle arti visive. Tra i progetti più recenti finanziati spiccano due importanti collettive in spazi istituzionali in Messico sulla scena emergente finlandese. FRAME promuove anche pubblicazioni, progetti di comunicazione on-line, oltre ad importanti partecipazioni internazionali quali la partecipazione alla Biennale di Venezia.

Lo studio di FRAME si è rivelato importante per confrontare la realtà italiana, ancora parcellizzata e tutto sommato poco incisiva nel supporto dell'eccellenza italiana nelle arti visive, con un contesto che, pur partendo da un Paese molto meno popoloso, è riuscito soprattutto negli ultimi dieci anni a produrre grandi progetti in grado di far conoscere gli artisti finlandesi nel mondo e di affermare Helsinki come una delle capitali più interessanti in Europa. A dimostrazione di questa grande operazione culturale e di immagine basti ricordare che Guggenheim aprirà il prossimo museo proprio nella capitale Finlandese, riqualificando ulteriormente la già ricca e vivace area portuale.

Studiare come funziona questa agenzia, grazie alla disponibilità della direttrice Taru Elfving, mi ha permesso di conoscere anche altre realtà di eccellenza, quali KIASMA (il museo d'arte contemporanea), il Museo del Design (molto attivo anche nell'organizzazione dell'interessantissima Helsinki Design Week) e ovviamente la sede alla Cable Factory, struttura simile alla Fabbrica del Vapore per il suo passato industriale, che offre dagli anni Novanta numerosi spazi di lavoro assegnati ad associazioni culturali, operatori indipendenti ed artisti.

Cable Factory, una ex fabbrica di cavi, completata nel 1954 e dagli anni Novanta riconvertita a uso culturale. La struttura, che quando fu ultimata era l'edificio più grande della Finlandia, fu abbandonata alla fine degli anni Ottanta e l'azienda proprietaria NOKIA, decise di affittare, con spirito innovatore per l'epoca, gli spazi ad artisti per vivacizzare la scena della capitale. Oggi Cable Factory è il centro culturale più importante del Paese, ha un direttore della comunicazione, una

immagine coordinata forte e riconoscibile, è uno spazio noto a tutta la città e a tutta la Finlandia e fa parte del network Trans Europe Halles.

Solo una parte degli spazi è regolarmente aperta al pubblico e la struttura conta circa 250 affittuari. La presenza di alcuni degli studi della residenza artistica HIAP, assieme alle sale prove e teatri (spazio Zodiak) e ad altre realtà che si occupano di musica e danza, la rendono un posto vivace tutto l'anno.

Dal mio incontro con FRAME e con il contesto progettuale di Cable Factory e degli altri poli del contemporaneo a Helsinki è emersa una analisi dei punti di forza e di debolezza del loro sistema, così racchiudibile in uno schema SWOT:

|  |  |
|--|--|
| <p><b>punti di forza:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ scena artistica vivace e non omologata</li> <li>_ propensione alla interdisciplinarietà grazie a museo d'eccellenza KIASMA e polo formativo AALTO UNIVERSITY</li> <li>_ agenzia governativa per il contemporaneo FRAME</li> <li>_ istituzione centrale di riferimento per la mobilità HIAP</li> </ul> | <p><b>punti deboli:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ scarsa propensione al mecenatismo da parte delle aziende</li> <li>_ assenza di un collezionismo privato con ambizioni internazionali</li> <li>_ eccessiva concentrazione su Helsinki dell'offerta sul contemporaneo</li> <li>_ scarso networking</li> <li>_ eccessiva dipendenza da fondi pubblici</li> </ul> |
| <p><b>opportunità:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ artigianato artistico locale da valorizzare in dialogo con arti visive</li> <li>_ rivitalizzazione spazi progetto / artist-run-spaces (SIC)</li> <li>_ contaminazioni tra arti visive e design dopo Helsinki Design Capital 2010</li> <li>_ apertura del Museo Guggenheim-Helsinki</li> </ul>            | <p><b>Problemi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>_ assenza di gallerie, fiere ed eventi di rilievo internazionale</li> <li>_ spazi espositivi a pagamento</li> <li>_ assenza di piattaforme editoriali</li> <li>_ mancanza di alternative a Helsinki come scena artistica</li> </ul>   |

## Secondo caso studio: Aalto University Digital Design Laboratory (ADD)

sede: Campus universitario Otaniemi, Espoo

persona di riferimento: PhD Ashish Mohite, ricercatore, docente e designer

L'università Aalto, in seno alla quale è stato fondato il laboratorio ADD, è un'istituzione all'avanguardia nella ricerca interdisciplinare fondata nel 2010 dalla fusione della Helsinki School of Economics, dell'Università di Tecnologia e dell'Università di Arte e Design della capitale finlandese. Questa fusione di background diversi rappresenta a oggi una scommessa in Europa sia in termini di ottimizzazione dei processi gestionali dell'ateneo che, soprattutto, in termini di cross-fertilization tra saperi differenti.

Aalto University Digital Design Laboratory (ADD) è un laboratorio di ricerca avviato nel 2012 dall'Università Alvar Aalto di Helsinki, più precisamente dallo sforzo congiunto della Scuola di Ingegneria e della Scuola di Arte, Design e Architettura. Il Laboratorio ha sede nel campus universitario Otaniemi progettato da Alvar Aalto, a Espoo, località alla periferia della capitale finlandese. L'approccio alla ricerca di ADD parte, traendo ideale ispirazione dalla cultura e dalla tradizione politecnica italiana, da una stretta collaborazione tra i ricercatori e il mondo dell'industria, anche manifatturiera. Partendo da queste premesse ADD nasce per esplorare le potenzialità ancora inesprese del digital design applicato alla ricerca sulle tecnologie dei materiali, alla robotica e in generale al futuro del comparto industriale manifetturiero.

Durante la mia visita, svolta nel mese di giugno 2014, mi sono confrontato con PhD Ashish Mohite, ricercatore, docente e progettista presso il rinomato studio Ateljé Sotamaa.

I progetti di ricerca avviati in soli due anni di attività si sono tradotti concretamente in prototipi, modelli e protocolli operativi per l'industria manifatturiera, la robotizzazione dei processi produttivi, la sostenibilità delle filiere produttive attraverso l'innovazione dei materiali e delle lavorazioni. Parte

del progetto di ADD prevede la disseminazione dei risultati attraverso panel di discussione, newsletter periodiche, progetti speciali di comunicazione e di editoria che coinvolgono anche artisti visivi, si ricorda in questo senso la collaborazione con l'artista Thomas Demand nel 2012.

In linea con le più attuali tendenze internazionali (sulla scorta di esperienze seminali storicizzate come quelle del M.I.T. Di Boston) lo stesso spazio fisico di ADD è parte integrante del progetto didattico. Il laboratorio si è infatti dotato di un responsabile dell'art direction e dei progetti culturali, Florencia Colombo, che ha arredato la struttura di derivazione industriale concepita originariamente da Alvar Aalto prendendo dal vocabolario spaziale delle arti visive il concetto di White Cube e adattandolo alla ricerca facendo sì che ogni oggetto e arredo sia di colore bianco. ADD nasce anche per esplorare i nuovi modelli educativi e cognitivi necessari per prevedere e padroneggiare la rivoluzione tecnologica innescata dai makers e le stampanti 3D, dal long-life learning delle piattaforme educative on-line, alla micro imprenditorialità facilitata dall'economia della condivisione (condivisione dei mezzi, scambio delle competenze) fino ai servizi del terziario più avanzato e "tailor made" reso possibile dalla profilazione degli utenti attraverso le più recenti piattaforme digitali. Nella mission di ADD è compreso lo studio di modalità innovative per la disseminazione dei risultati della ricerca su scala internazionale ma anche locale. Presentazioni, lecture, pubblicazioni ed eventi sono concepiti per creare una comunità.

L'aspetto forse più interessante per Viafarini è attivare uno scambio con la residenza di design interna ad ADD Lab, che permette ad artisti visivi di sviluppare i loro progetti utilizzando i macchinari (stampanti 3D molto avanzati) e il know how, in rete anche con Aalto Design Factory. Il primo artista in residenza ospitato presso ADD è stata Katrin Olina, ospitata presso le strutture di HIAP (per quanto riguarda il pernottamento) e presso i laboratori per la parte relativa allo sviluppo del progetto e alla disseminazione della sua ricerca presso il pubblico. Questa collaborazione tra spazi d'arte e mondo accademico è innovativa perché permette la fertilizzazione incrociata tra saperi diversi con ricadute utili non solo alla carriera dell'artista ma al contesto della ricerca universitaria in un senso più ampio.



ADD lab



Aalto Design Factory

