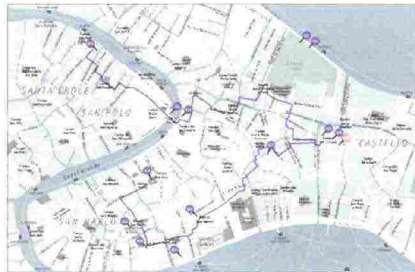
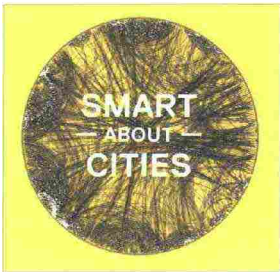


**L'architettura delle Città.  
Modelli smart, creativi, digitali e nuove proposte di visita integrata.**



Tra i vocaboli più "consumati" degli ultimi anni il termine **smart city** accoglie una gamma di significati e declinazioni diverse e al tempo stesso pare smarrire il suo senso più profondo. Secondo l'Unione Europea si definisce smart, intelligente, una città capace di investire in infrastrutture tecnologiche per proporre un modello economicamente sostenibile e condiviso, al fine di promuovere qualità della vita e un utilizzo razionale delle risorse. Economia, mobilità, ambiente, persone, tenore di vita e governance sono i sei grandi obiettivi per la costruzione di ogni città intelligente. Il nodo da superare riguarda la trasformazione delle strutture urbane esistenti che, pur mantenendo costi contenuti, devono essere capaci di utilizzare razionalmente le risorse. La crisi attuale, imponendo un risparmio di costi e al tempo stesso un elevato controllo della qualità, finisce per accelerare la riflessione sul futuro urbano nell'ottica di una qualità diffusa e di una sostenibilità controllata. Un ragionamento che inizia dalle rassegne espositive e merceologiche, destinate a proporre buone pratiche e protocolli qualitativi, alla ricerca scientifica, e persino alle tradizionali guide turistiche, che offrono l'opportunità non solo di conoscere le città, ma anche di interagire con i suoi monumenti, percorsi e attrattive, nell'ottica di promuovere un turismo sostenibile, intelligente e partecipato.

Di scena a Bologna Fiere dal 22 al 24 Ottobre, **Smart City Exhibition** è più di una rassegna merceologica dedicata alle tecnologie, alle soluzioni e ai progetti di ricerca per una città intelligente che si identifica nel capitale umano, intellettuale e sociale degli abitanti, vuole porsi piuttosto come un laboratorio politico per approfondire i temi della governance urbana rivolta al futuro. Sul sito [www.smartcityexhibition.it](http://www.smartcityexhibition.it) è possibile conoscere i dettagli del programma congressuale che declina il significato della locuzione smart city secondo 8 modelli, sintetizzati da altrettante parole chiave: innovazione urbana, trasparenza, condivisione, partecipazione, collaborazione, conoscenza, inclusione e riforme. In questo modo si chiariscono gli strumenti operativi a disposizione delle città e del territorio, per un approccio complessivo al tema della pianificazione in grado di includere nuovi modelli digitali per informare e formare, e per porre il problema delle agende culturali per la città futura, dalle ipotesi di transition town all'urbanistica partecipata, dove il coinvolgimento della popolazione si muove tra realtà e nuove tecnologie condivise. Tra i temi di maggiore interesse Smart City Exhibition affronta il tema dei finanziamenti europei secondo piani pluriennali di investimento; il tema dell'energia e dell'efficiamento urbano, la tutela del territorio e la resilienza, che partono dai temi della sicurezza all'utilizzo di social network per la comunicazione, l'informazione in tempo reale e il controllo, ma anche temi più universali che vanno dalla sanità al welfare, dal bisogno di nuove case ai nuovi modelli di alimentazione condivisa. Per ottenere informazioni in tempo reale nei giorni della fiera l'hashtag è #SCE2014.

La pianificazione delle città applica l'idea della smart city al fine di individuare soluzioni per gli organismi urbani del prossimo futuro, costruendo luoghi dove al sistema di connessioni reali si possa sovrapporre un nuovo layer immateriale. L'editore olandese Nai010, propone tra le ultime novità editoriali il libro **Smart about cities. Visualising the challenge for 21st century urbanism**. Il volume è curato da Maarten Hajer e Ton Dasser, della PBL (Planbureau voor Leefomgeving), l'agenzia olandese per la pianificazione ambientale. Gli autori si occupano di pianificazione intelligente a partire dai rapporti tra vita urbana e natura, dal metabolismo della città che trova negli sprechi di acqua, cibo e materie prime, occasioni perdute irrimediabilmente. L'idea è che l'alta tecnologia possa essere collocata a servizio della città non solo nei settori della sicurezza, della pulizia e della qualità ambientale, ma anche e più precisamente in tutte le declinazioni dell'efficienza.

Il sito internet [www.nai010.com](http://www.nai010.com) permette un'anticipazione dei contenuti del libro, scoprendo come la tecnologia non debba essere considerata una panacea per il buon vivere urbano, ma debba piuttosto essere uno strumento utile all'innovazione sociale: il vero meccanismo portante per innescare un serio e sostenibile sviluppo. Anche la guida alla città può assumere le sfumature di un dispositivo fisico o digitale necessario per interagire con i più noti luoghi urbani. La straordinaria città di Venezia esercita da sempre un fascino inusuale su viaggiatori e turisti; per questo motivo una valida guida può sperimentare modi differenti di interpretare lo spazio, interagire con i luoghi e proporre percorsi, aumentando le informazioni di una visita individuale grazie all'interazione con social network e dispositivi personali di ultima generazione. È di pochi mesi fa la notizia che il colosso Google ha reso disponibile sul sito Streetview l'intero sistema di calli e canali di Venezia, accattivandosi grazie ad una app dedicata, il pubblico internazionale, che può anticipare via web la visita reale alla città lagunare. Si accede dal complesso link [www.google.it/intl/it/maps/about/behind-the-scenes/streetview/treks/venice](http://www.google.it/intl/it/maps/about/behind-the-scenes/streetview/treks/venice), e si comincia a viaggiare in modalità virtuale attraverso i monumenti della città.

Anche l'editore di architettura **Dom Publishers** ([www.dom-publishers.com](http://www.dom-publishers.com)) propone una nuova guida di Venezia destinata agli architetti di tutto il mondo che si soffermano nella città oltre la visita alla Biennale Architettura e hanno bisogno di un supporto che li guidi anche tra edifici moderni e contemporanei. La guida, pubblicata in italiano, inglese, tedesco e francese, propone una visita completa alla città, con ampie schede dotate di immagini e QRcode che permettono di aumentare i contenuti del testo, con una proposta multimediale. Piazza San Marco, il ponte di Rialto, il palazzo del Doge diventano così icone dell'architettura con cui dialogano le opere moderne di maestri come Carlo Scarpa, o contemporanei come Tadao Ando o David Chipperfield, fino a segnalare opere controverse come il ponte sul Canal Grande di Calatrava o la spettacolare conversione del fondaco dei tedeschi di Rem Koolhaas. Una sezione dedicata ai monumenti non costruiti impone una riflessione sulle opere progettate per Venezia ma mai realizzate da maestri come Le Corbusier, Louis Kahn, Frank Lloyd Wright.

**Forme e interpretazioni del rame.  
Un materiale per l'arte, il design,  
la tecnologia e l'architettura.**



Un materiale versatile come il rame può risultare un eccezionale stratagemma narrativo per mettere in dialogo ambiti disciplinari eterogenei. Nei mondi, solo apparentemente lontani, dell'arte, del design e dell'architettura, le qualità tecniche, plastiche e strutturali del rame, costruiscono l'occasione di interpretare infinite modalità espressive, scoprire connessioni inattese o divenire l'io narrante di storie, progetti e immagini.

Nella mostra intitolata **TRAME. Le forme del rame tra arte contemporanea, design, tecnologia e architettura**, che si inaugura il 16 settembre nel salotto espositivo della Triennale di Milano, è possibile sperimentare un percorso inedito e accattivante, ideato e promosso da **Elena Tettamanzi** che cura la mostra con Antonella Soldaini, e con la coproduzione di **Eight Art Project**.

Lungo le sale si incontrano sperimentazioni tecniche e opere d'arte, oggetti di design, modelli di architettura, video e immagini che impiegano il rame come materiale trasversale e come protagonista, sfruttando le sue qualità formali in maniera inedita o innovativa e consentendo al visitatore di ricostruire o immaginare legami elettivi tra mondi che difficilmente si possono cogliere simultaneamente. Si parte dall'arte Povera e dalla Minimal Art, percorrendo le opere di maestri come Lucio Fontana e Fausto Melotti, artisti consolidati come Carl Andre, Marco Bagnoli, Gilberto Zorio, Meg Webster, fino alle ultime generazioni interpretate dai lavori di Andrea Sala, Alicia Kwade e Danh Vo. Si attraversa il mondo del design, dove il rame è usato per le sue caratteristiche superficiali e rende unici molti oggetti quotidiani, grazie ai progetti di maestri come Gae Aulenti, Luigi Caccia Dominioni, Antonio Citterio, per arrivare agli affascinanti rami smaltati disegnati da Gio Ponti e realizzati con artigianale maestria da Paolo De Poli. Una sezione dedicata alla moda permette di esplorare le proprietà tessili del rame attraverso capi disegnati da Prada e da Romeo Gigli, che fanno da sfondo agli oltre 100 oggetti prestati da musei e gallerie di tutta Europa. Da non perdere la sezione dedicata all'architettura, che permette di toccare con mano l'utilizzo del rame nei modellini di alcuni maestri come gli italiani Aldo Rossi e Renzo Piano, che divengono vere e proprie opere plastiche e scultoree, al pari dei modelli di Steven Holl, Herzog & De Meuron o James Stirling. La mostra prosegue con il più prosaico ma fondamentale utilizzo del rame nello sviluppo della scienza e della tecnica umana. Dai suoi celebri impieghi nella conduzione dell'energia, al rame come prodotto insostituibile per l'alta tecnologia dei microprocessori e dei componenti elettronici d'avanguardia; nella medicina, dove sin dall'antichità i suoi composti erano sfruttati per le proprietà antimicrobiche, ma anche nei trasporti, nel settore agroalimentare e nell'ambito domestico. La collaborazione con il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano, permette di provare l'esperienza sensoriale di toccare con mano oggetti e applicazioni basate sull'utilizzo del rame: minerali in vari stadi di produzione, macchine elettromagnetiche e alternatori, interfacce di computer, telefoni e rilevatori di particelle. Sono inoltre esposti molti altri manufatti, video e fotografie provenienti anche da altri musei, tra cui il Museo Civico di Storia Naturale di Milano e il Museo per la Storia dell'Università degli Studi di Pavia. Un'esperienza unica di ricerca e sperimentazione che promette di non concludersi in novembre con la fine della mostra: parte dell'allestimento sarà infatti riallestito all'interno del percorso permanente del Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano.

## Immaginario dell'Italia degli ultimi novant'anni attraverso l'Istituto Luce



Si conclude il 21 settembre la mostra ospitata presso l'Ala Brasini del Vittoriale di Roma, che l'Istituto Luce dedica all'Italia per celebrare i novant'anni della fondazione di un istituto che ha registrato per immagini, con attenzione documentaria, la trasformazione di un paese nel proprio incedere verso l'epoca moderna.

L'Unione Cinematografica Educativa nasce nel 1924 per documentare l'attualità italiana attraverso un linguaggio espressivo nuovo e tutto da esplorare, quello delle immagini in movimento. Novant'anni dopo Luce ([www.cinecitta.com](http://www.cinecitta.com); [www.archivioluce.com](http://www.archivioluce.com)) è una realtà produttiva vivace e attiva che comprende un archivio di decine di migliaia di filmati, circa tre milioni di fotografie e che, per la propria consistenza, è stata inclusa nel 2013 nel registro Memory of the World da parte dell'Unesco.

L'Italia raccontata da Luce, definisce per immagini la sua morfologia e l'eterogenea società. La costruzione di simboli urbani e architettonici, la documentazione di realtà sociali, culturali o industriali, gli eventi e i segni che hanno costruito una coscienza italiana, diventano oggi occasione per scoprire il cambiamento dei costumi, delle mode e dei luoghi in un secolo di storia. La mostra Luce. L'immaginario italiano, è realizzata da Istituto Luce-Cinecittà, sotto l'Alto Patronato del Presidente della Repubblica, e curata da Gabriele D'Autilia e Roland Sejko. L'esposizione si muove su due linee parallele: come l'Italia si è rappresentata nei decenni attraverso i filmati, e come l'Italia si è svelata e in un certo senso confessata, nonostante le rappresentazioni ufficiali.

Un autoritratto che si muove su un doppio registro e rivela un approccio espositivo non statico, piuttosto basato su un flusso ininterrotto di immagini. Si parte da un sistema di pannelli disposti in ordine cronologico dotati di schermi su cui sono proiettate videoinstallazioni, montaggi realizzati ad hoc di centinaia di filmati dell'Archivio storico Luce.

Accanto vi è un corpus di circa 500 fotografie che congelano dettagli e momenti significativi, mentre testi brevi approfondiscono i video sotto un profilo storico e linguistico, e generano un percorso visivo e uditivo di impatto, dove ogni visitatore si confronta con un'immagine diversa e compone la propria esperienza di visita individuale. Una serie di parole chiave delinea il percorso: Il binomio "città/campagna" rappresenta gli anni 20; "autarchia", "uomo nuovo", "architettura", "censura" e "propaganda" definiscono gli anni 30.

"Guerra e rinascita", "Cassino", "vincitori e vinti" sono le parole chiave intorno a cui si organizzano i documenti del periodo bellico che culmina con le immagini trionfali di Roma all'arrivo degli alleati. Gli anni 60 sono caratterizzati dall'antinomia "modernità/arretratezza" e così via.

Una seconda sezione è dedicata a temi specifici, presentando stanze o ancor meglio cartoline, che raccontano trasversalmente la storia italiana attraverso sguardi specifici, dai cinereporter, alla retorica fascista, al commovente viaggio tra i volti degli italiani negli anni Trenta.

L'ultimo spazio espositivo è infine interamente dedicato al Cinema: con centinaia di foto di registi, attori, set, e una preziosa selezione di trailer e backstage di film.

Il catalogo della mostra è qualcosa di più di una semplice raccolta dei documenti esposti, ma diventa un documento esso stesso, che testimonia il senso più autentico della rassegna. Una riflessione sull'Italia, i suoi paesaggi, le sue città ma soprattutto sulla sua radicale trasformazione. Un testo curato da Gabriele D'Autilia, con la prefazione di Dacia Maraini, in cui è piacevole leggere le diverse pieghe del viaggio nell'Italia nel Novecento.

## Musei accessibili e nuove "App" che cambiano la qualità degli spazi per esporre.



L'orientamento all'interno di un museo è la chiave che permette di appropriarsi dei suoi contenuti, conoscere opere, autori, strategie comunicative e che, specie negli spazi espositivi di maggiori dimensioni quali i grandi musei nel mondo, le fiere, i diversi modelli di museo esteso al territorio, consente di personalizzare la visita evitando di smarrirsi tra la varietà di proposte e percorsi, puntando sui temi che realmente interessano a ciascun visitatore. Orientarsi in un museo, coinvolge così scelte progettuali, questioni curatoriali, organizzazione di una segnaletica specifica, ma anche i più recenti mezzi messi a disposizione della tecnologia, che superano l'idea ormai arcaica dell'audioguida, per trasformare lo spazio espositivo in un vero e proprio hub che si comporta come laboratorio educativo e scientifico, database e persino social media.



L'applicazione Art Guru guarda al futuro dell'accessibilità nei musei integrando una guida dedicata agli smartphone dei visitatori. Il sistema è semplice e va oltre lo strumento consolidato del QR code,

per offrire nuove modalità di accesso al patrimonio museale. La vera novità è che la app non necessita una connessione continua, ma soltanto un punto di accesso per scaricare i dati. Poi è sufficiente che il visitatore inquadrì l'opera con la propria videocamera affinché il programma, riconoscendone i tratti caratteristici, associ ad essa contenuti specifici, che possono essere letti oppure semplicemente ascoltati tramite l'audioguida integrata. L'applicazione è già testata presso il museo del Louvre dove ha riscosso un ottimo favore sia da parte del pubblico, sia da parte degli operatori museali che, grazie alla registrazione dei contenuti remoti, riescono ad acquisire importanti dati statistici relativi al gradimento e alla visibilità delle opere, guidando scelte espositive e strategie curatoriali. Il sito web [cms.artguru.me](http://cms.artguru.me), consente di muoversi efficacemente tra le applicazioni che per il momento sono disponibili per piattaforma Mac e per Windows phone.



L'accessibilità alle collezioni è il punto di forza del Museo del Cinema di Torino, (da esplorare sul sito web [www.museocinema.it](http://www.museocinema.it)), che ha da poco ricevuto il Museum innovation Award 2014, e il Premio Innovazione Ict Digitale per l'accesso alla cultura, proprio grazie al nuovo sistema tecnologico che rende l'intera collezione maggiormente accessibile e fruibile. In realtà non si tratta di una sola applicazione tecnologica quanto piuttosto di un sistema integrato di soluzioni che si radica in una più vasta prospettiva allestitiva. Grazie al sistema hardware e software lo spazio museale risulta così "aumentato" e attraversabile secondo percorsi ricchi e personalizzati. Il museo come luogo fisico resta luogo per la conservazione, classificazione ed esposizione delle opere, mentre il layer immateriale si occupa di renderlo un portale di cultura e dialogo, capace, esattamente come un altro media, di mettere in moto dinamiche di scambio culturale di coinvolgimento sociale, di interazione e condivisione dei contenuti - aderendo all'ipotesi promossa da Henry Jenkins di "cultura partecipativa" grazie all'adozione di tecnologie immersive - di accompagnare anche visitatori ipodotati, che possono sfruttare un allestimento multisensoriale dotato di percorsi visivi e sonori utili all'orientamento.



Anche gli occhiali virtuali, che il colosso Google promuove come prodotto di punta della Wearable technology con il nome Google Glass, diventano occasioni per sperimentare nuove forme possibili

di coinvolgimento nei diversi settori della cultura e di accessibilità museale rivolta anche a persone con disabilità. Un primo esperimento a livello europeo arriva dal Museo Egizio di Torino ([www.museoegizio.it](http://www.museoegizio.it)), dove Rokivo, società che fa parte del programma Explorer di Google insieme a Vidiemme Consulting insieme all'Ente Nazionale Sordi, propongono un progetto completamente made in Italy, intitolato GoogleGlass4Lis, e finanziato dalla Regione Piemonte. Scopo del programma è permettere ai visitatori non udenti di accedere ai contenuti delle visite guidate indossando i celebri occhiali. Al comando vocale compare sullo schermo dei glass un avatar pronto a spiegare la storia dei reperti archeologici, le diverse collezioni presenti al museo e altri dati che permettono l'orientamento e la visita guidata utilizzando esclusivamente il linguaggio dei segni. Si tratta soltanto di un progetto pilota condotto in via sperimentale sulla statua di Ramses II, ma nei prossimi mesi si prevede di compiere un vero e proprio tour virtuale il cui completamente è pensato per la primavera 2015 con l'inaugurazione delle sale ristrutturate del museo torinese.



La piattaforma GuidiGo è uno strumento utilissimo che consente di scaricare, ma anche costruire, guide ai luoghi, alle città e ai musei di ultima generazione, scaricare tour guidati costruiti ad hoc da esperti locali e destinati a comprendere percorsi narrativi nei più interessanti siti del mondo, proporre opportunità di interazione con diversi media, ma anche occasioni di realtà aumentata che arricchiscono la visita personale. La filosofia dell'applicazione è la partecipazione e condivisione da parte dei professionisti museali che possono pubblicare con grande facilità la propria guida o tour virtuale, e metterlo a disposizione del pubblico sul portale [www.guidigo.com](http://www.guidigo.com) che si fa garante della qualità dei dati proposti. Guidigo ha elaborato un'applicazione dedicata ai Google Glass, per proporre ai professionisti museali nuove formule di visita guidata, interattiva, immersiva e partecipata da parte di ciascun utente. Si propongono così tour virtuali, che permettono di arricchire l'esperienza di visita grazie a immagini, video, oppure suoni. A disposizione dei visitatori vi è un sistema di mappe virtuali necessarie all'orientamento nelle sale espositive, ma anche un sistema di filmati, dati, narrazioni e indicazioni aggiuntive che hanno il ruolo di arricchire l'esperienza della pura visione dell'opera. Attualmente GuidiGo propone circa 250 tour virtuali in musei, città monumenti, disponibili per Google Glass: la Parigi di Montmartre, la chiesa di Santa Sofia a Istanbul, la città di Firenze. Un modo non solo di completare e aumentare l'esperienza di visita al museo, ma anche di conquistare nuove fasce di pubblico interessate alla visita culturale al museo che può in questo modo diventare una vera e propria opportunità per sperimentare nuovi modelli di realtà virtuale.