il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ




# XXI Triennale: campus e videogame tra Politecnico e IULM

**Proseguono le anticipazioni alla XXI edizione dell'Esposizione internazionale, con una perlustrazione delle mostre presso le università**

## Campus & Controcampus. Architetture per studiare e ricercare

Con seminari, conferenze e tre mostre, anche il Politecnico si prepara alla XXI Triennale. Al centro del dibattito il tema dei campus universitari a Milano, una sfida per il nuovo assetto della città nella sua dimensione metropolitana, un'occasione di rigenerazione architettonica e urbana che potrà dare forma a rinnovati e importanti sistemi di spazi collettivi. Di campus si parlerà anche con uno **sguardo internazionale**. Infatti, la Scuola di Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni propone **tre mostre** in successione che presentano progetti storici e contemporanei legati al tema dell'architettura universitaria italiana e internazionale, oltre a una selezione di progetti futuri per i campus milanesi:

1. **Ultra Città Studi / Beyond Città Studi. Temi e progetti per i campus del Politecnico di Milano** (4 aprile – 7 maggio) a cura di **Gennaro Postiglione e**

**Alessandro Rocca**, propone uno sguardo verso il futuro dei campus del Politecnico. 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

2. **Aulae / Halls, Architetture per studiare a Milano** (18 maggio – 18 giugno) a cura di **Chiara Baglione e Roberto Dulio**, si concentra invece su Milano presentando 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 e da altri Atenei e istituzioni milanesi

3. **Universitas / Universities, Scuole di Architettura nel mondo** (22 giugno – 12 settembre) a cura di Marco Biraghi e Simona Pierini, organizzata in collaborazione con prestigiose Università straniere, propone una selezione di edifici universitari significativi riferiti a Scuole di architettura nel contesto internazionale e dedica un'attenzione particolare al tema degli spazi per la progettazione.

**Game/Video Art. A Survey**

Durante la XXI Triennale si guarderà al futuro anche attraverso i videogiochi, ormai divenuti anche una nuova forma d'arte e non solo di comunicazione. Se ne parlerà allo IULM, Università di lingue e comunicazione che, come il Politecnico, nell'occasione si apre alla città con il **Game Design Festival** (8 – 12 settembre) e con una mostra nel **nuovo edificio recentemente inaugurato** (**IULM Open Space**). La mostra si propone come la più completa rassegna di *machinima* (abbreviazione di machine cinema o di machine animation, entrambe intese come un insieme di tecniche e come un genere filmografico) mai organizzata in Italia. Sarà presentata una selezione di videoinstallazioni realizzate da artisti internazionali tra il 2007 e il 2015, esaminando i meccanismi della rappresentazione e della simulazione, portando in primo piano le nuove modalità della percezione

attraverso il filtro del *machinima*. La mostra si concentrerà sulla natura squisitamente visiva del gioco digitale e del suo potenziale in quanto espressione artistica, anziché mero disimpegno. Lo spettatore sarà invitato a confrontarsi con un panorama visivo in transizione, capace di assorbire e riconfigurare differenti linguaggi, codici, estetiche e tecnologie, sollevando questioni importanti in merito alla funzione autoriale, alla produzione e al consumo d'immagini, come uno specchio riflettente e deformante della contemporaneità.
Il Milano Game Festival rappresenta invece il "Design After Design" nell'arte digitale e nello storytelling interattivo. Il festival nasce come celebrazione di un nuovo tipo di design, colto e radicalmente indipendente in uno dei settori più commerciali e orientati alla tecnologia: i videogames. Il festival traccerà lo stato dell'arte con un inevitabile sguardo verso il futuro, presentando i lavori dei più importanti e originali autori internazionali. L'evento consisterà in **cinque serate di presentazione e gioco** di titoli nuovi o in fase di completamento, con la partecipazione di ospiti internazionali, prime visioni ed eventi sociali.

*Nell'immagine di copertina, i primi segni in città dell'imminente XXI Triennale, con le indicazioni affisse sull'Expo Gate, di fronte al Castello Sforzesco (foto di Arianna Panarella)*

## Guarda le nostre gallery


- **I manifesti delle 20 Esposizioni internazionali della Triennale**
- **Triennale story: V edizione (1933)**
- **Triennale story: VI edizione (1936)**
- **Triennale story: VII edizione (1940)**
- **Triennale story: VIII edizione (1947)**
- **Triennale story: IX edizione (1951)**
- **Triennale story: X edizione (1954)**
- **Triennale story: XI edizione (1957)**

**Triennale story: XII edizione (1960)**

**Triennale story: XIII edizione (1964)**

**Triennale story: XIV edizione (1968)**

**Triennale story: XV edizione (1973)**

**Triennale story: XVI edizione (1976)**

**Triennale story: XVII edizione (1988)**

**Triennale story: XVIII edizione (1992)**

**Triennale story: XIX edizione (1996)**

## Per approfondire

**Campus & Controcampus. Architetture per studiare e ricercare (4 aprile – 12 settembre 2016)**

**Curatori:** Ilaria Valente e Marco Biraghi

**Allestimento:** Stefano Mandato

**Sede:** Politecnico di Milano, Spazio mostre Guido Nardi, Via Ampère 2 – Milano

**Game/Video Art. A Survey (2 aprile – 12 settembre 2016)**

**Curatori:** Matteo Bittanti e Vincenzo Trione

**Allestimento:** Gianluca Peluffo (con gli studenti)

**Sede:** IULM (Libera università di lingue e comunicazione), Open Space (edificio IULM 6), via Carlo Bo 3, Milano

## About Author



## Arianna Panarella

Nata a Garbagnate Milanese (1980), presso il Politecnico di Milano si laurea in Architettura nel 2005 e nel 2012 consegue un master. Dal 2006 collabora alla didattica presso il Politecnico di Milano (Facoltà di Architettura) e presso la Facoltà di Ingegneria di Trento (Dipartimento di Edile e Architettura). Dal 2005 al 2012 svolge attività professionale presso alcuni studi di architettura di Milano. Dal 2013 lavora come libero professionista (aap+studio) e si occupa di progettazione di interni, allestimenti di mostre e grafica. Dal 2005 collabora con la Fondazione Pistoletto e dal 2013 con il direttivo di In/Arch Lombardia. Ha partecipato a convegni, concorsi, mostre e scrive articoli per riviste e testi

See author's posts

Condividi