

**CONVEGNO INTERNAZIONALE**  
24 \_ 25 giugno 2010

**METTERE IN SCENA**  
/  
**METTERE IN MOSTRA**

**POLITECNICO DI MILANO**

Facoltà di Architettura e Società  
Facoltà di Architettura Civile  
Facoltà del Design

Dipartimento di Progettazione dell'Architettura  
Dipartimento di Architettura e Pianificazione  
Dipartimento INDACO

Dottorato di Ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento  
Dottorato di Ricerca in Design

Master in Exhibition Design\_Architettura dell'Esposre  
IDEA Associazione Italiana Exhibition Designers

**COMITATO SCIENTIFICO**

Luca Basso Peressut / Giampiero Bosoni / Uwe R. Brueckner  
Mario Mastropietro / Henri Rivière / Pierluigi Salvadeo / Gernot  
Tscherteu

**DIRETTORI DI DIPARTIMENTO**

Maurizio Boriani / Arturo Dell' Acqua Bellavitis / Patrizia Gabellini

**PROGETTO E ORGANIZZAZIONE**

Luca Basso Peressut / Giampiero Bosoni / Pierluigi Salvadeo

Davide Fabio Colaci / Cristina Colombo / Luigi De Ambrogi  
Cristina Fiordimela / Giorgia Fontana / Chiara Lecce / Lucilla  
Zanolari Bottelli

**Sponsor**

**Mediaservice**

**INTERNATIONAL CONFERENCE**  
24 \_ 25 June 2010

**ON STAGE**  
/  
**ON SHOW**

**POLITECNICO DI MILANO**

Faculty of Architecture and Society  
Faculty of Civil Architecture  
Faculty of Design

Department of Architectural Design  
Department of Architecture and Planning  
INDACO Department

PhD in Interior Architecture and Exhibition Design  
PhD in Design

Master in Exhibition Design\_Architecture of Display  
IDEA Associazione Italiana Exhibition Designers

**SCIENTIFIC BOARD**

Luca Basso Peressut / Giampiero Bosoni / Uwe R. Brueckner  
Mario Mastropietro / Henri Rivière / Pierluigi Salvadeo / Gernot  
Tscherteu

**HEAD OF DEPARTMENT**

Maurizio Boriani / Arturo Dell' Acqua Bellavitis / Patrizia Gabellini

**PROJECT AND ORGANISATION**

Luca Basso Peressut / Giampiero Bosoni / Pierluigi Salvadeo

Davide Fabio Colaci / Cristina Colombo / Luigi De Ambrogi  
Cristina Fiordimela / Giorgia Fontana / Chiara Lecce / Lucilla  
Zanolari Bottelli

**Partner tecnico**



**ASAL ASSOALLESTIMENTI**  
GRUPPO ANS  
AZIENDE SERVICE TECNOLOGIE PER LO SPETTACOLO

# METTERE IN SCENA / METTERE IN MOSTRA

## PROGRAMMA

/

### Prima sessione

24 giugno 2010\_ore 10 / 14

Aula Rogers, via Ampère, 2, Milano

**LE DRAMMATURGIE ARCHITETTONICHE DELLO SPAZIO URBANO**

//

### Seconda sessione

24 giugno 2010\_ore 15 / 19

Aula Rogers, via Ampère, 2, Milano

**L'EXHIBITION DESIGN NELL'ETA' DELLA COMUNICAZIONE GLOBALE**

///

### Terza sessione

25 giugno 2010\_ore 10 / 14

Aula Rogers, via Ampère, 2, Milano

**LA PELLE "TATUATA" DELLA CITTA' MULTIMEDIALE**

////

### Quarta sessione

**PERFORMANCE TEATRALE:  
MATERIALI PER LA CADUTA DI UN IMPERO...  
da Eschilo e Erodoto**

1° rappresentazione 24 giugno 2010 ore 21

2° rappresentazione 25 giugno 2010 ore 21

Spazio Patio, via Ampère, 2, Milano

# ON STAGE / ON SHOW

## PROGRAMME

/

### First session

24 June 2010\_10am / 2pm

Aula Rogers, via Ampère, 2, Milano

**THE ARCHITECTONIC DRAMATURGIES OF URBAN SPACE**

//

### Second session

24 June 2010\_3pm / 7pm

Aula Rogers, via Ampère, 2, Milano

**EXHIBITION DESIGN IN THE AGE OF GLOBAL COMMUNICATION**

///

### Third session

25 June 2010\_10am / 2pm

Aula Rogers, via Ampère, 2, Milano

**THE "TATTOOED" SKIN OF THE MULTIMEDIA CITY**

////

### Fourth session

**THEATRE PERFORMANCE: MATERIALS FOR  
THE FALL OF AN EMPIRE...  
from Eschilo and Erodoto**

1st performance 24 June 2010 9pm

2nd performance 25 June 2010 9pm

Spazio Patio, via Ampère, 2, Milano

# METTERE IN SCENA

/

# METTERE IN MOSTRA

**Consumo e immagine:** con questi due termini possono essere descritte le condizioni della società contemporanea, il cui spazio di vita è sempre meno reale e sempre più immaginato, sempre meno stabile e sempre più transitorio. L'irreale e il rappresentato, la superficie illuminata o dipinta, il progetto abbozzato o il modello, si sostituiscono al modo di essere sostanziale delle cose, superando il concetto classico di "edificare", cioè di creare materialità stabili e durature. In queste nuove condizioni l'architettura è sempre più spesso **luogo allestito** e **spazio scenografico**. Siamo posti di fronte ad una particolare estetica dello spazio: è l'estetica del provvisorio, dei media, della pubblicità e dello spettacolo: in generale della comunicazione. La città, con le sue architetture e i suoi spazi "esterni" ed "interni", non si misura più solo nei suoi volumi, nei suoi vuoti e nei suoi pieni, ma si identifica sempre più spesso con messaggi e immagini, in una sorta di disarticolazione e polverizzazione degli elementi che tradizionalmente la connotano. Il nuovo spazio si è espanso secondo differenti direzioni, è sovrapposto e compresente; è un'idea più plurale degli spazi della vita collettiva: dei saperi, delle culture, dei consumi, delle merci. La città appare come un insieme disordinato di forze che si contrappongono, da cui sembra bandita ogni idea di armonia e di composizione. Divisione e contrasto, ibridazione e contaminazione, sono i nuovi termini su cui è possibile costruire un nuovo ordine urbano e un nuovo sistema di nessi logici che coinvolgono i luoghi del vissuto collettivo, nei quali le discipline dell'architettura degli interni e dell'allestimento intervengono a qualificarne spazialmente e figurativamente gli scenari.

# ON STAGE

/

# ON SHOW

**Consumption and image:** these two words can describe the conditions of contemporary society, whose life space is increasingly less real and more and more imagined, increasingly less steady and more transitory. Unreal and represented, the painted or illuminated surface, the sketched project or the model replace the concrete way for things to be, overcoming the traditional concept of "building", which means creating firm and enduring materialities. In such new conditions, architecture is more and more often an **exhibition set** and a **staged space**. We are faced with a peculiar aesthetics of space: it is the aesthetic of the temporary, of media, advertising and spectacle: generally speaking, the aesthetics of communication. The city, with its architectures and its "exterior" [outdoor] and "interior" [indoor] spaces, cannot be measured only in its volumes, in its voids and heights, but identifies itself more and more often with messages and images, in a sort of disarticulation and pulverization of the elements that used to define it. The new space spreads in different directions, it is overlapping and coexisting; it is a plural idea of public space: space of knowledge, culture, consumerism, goods. The city appears like a chaotic whole of contrasting forces, from which every idea of harmony and composition seems to be banished. Division and contrast, hybridisation and contamination, these are the new words upon which it seems possible to build a new urban order and a new system of logical connections. They involve the spaces of community life, where interior architecture and exhibition design contribute to spatially and figuratively defining sceneries.

# METTERE IN SCENA

/

# METTERE IN MOSTRA

## LE DRAMMATURGIE ARCHITETTONICHE DELLO SPAZIO URBANO

Nella nuova realtà che investe la città contemporanea, più visiva che concreta, più narrata che reale, l'architettura tende a divenire oggetto di consumo, esprimendosi sempre più frequentemente attraverso una teatralità che trasforma la città in una sorta di spettacolo permanente. L'architettura tende a spostare il proprio valore verso la ricerca di una autoreferenziale spettacolarizzazione; si consuma l'architettura come si consumano le immagini, in modo sempre più veloce e inclusivo. L'architettura che ne deriva segue le leggi del mercato, mutevoli ed enigmatiche, ma proprio queste leggi determinano i perimetri, le forme e la durata dei manufatti.

Si potrebbe affermare che dopo la rinuncia, da parte del teatro, a riprodurre naturalisticamente la realtà nella virtualità della scena, sia stata l'architettura o addirittura la città ad assumersi l'onere della rappresentazione.

Una nuova idea di spettacolo è oggi in grado di mescolarsi a tutte le realtà. Tuttavia non dobbiamo considerare lo spettacolo come un abuso del mondo visivo, al contrario, se osservato e compreso nella sua totalità, esso è il risultato e il progetto del modo di produzione attuale. Lo spettacolo è capillarizzato nel quotidiano della città e nel reticolo degli spazi dell'esperienza metropolitana. L'idea di spettacolo cambia le nozioni di luogo e identità: stiamo perdendo il senso dell'ambiente costruito e il concetto di contesto locale sta subendo un processo di erosione in cui l'indipendenza dal contesto sta diventando una pratica abituale.

Cambia la nozione di luogo, che può essere ripensata accettando l'instabilità e la modificabilità come condizioni permanenti. Anche lo spazio pubblico è diventato un attributo provvisorio, non tanto legato alla qualità dell'architettura, quanto alle condizioni d'uso che si vengono a determinare. Il cambiamento e l'instabilità diventano un principio qualitativo dello spazio. L'idea di luogo fisico si sposta verso quella di luogo drammaturgico e l'instabilità spettacolare della location si sostituisce alla permanenza e alla sacralità del luogo.

# ON STAGE

/

# ON SHOW

## THE ARCHITECTONIC DRAMATURGIES OF URBAN SPACE

In the new reality which permeates the contemporary city, more visual than concrete, more narrated than real, architecture tends to become a consumer good, expressing itself much more frequently through a theatrical mode which transforms the city itself into a sort of permanent show. Architecture tends to shift its own values towards the search for a self-referential spectacularization; architecture is consumed just like images are consumed, in a way that is increasingly fast and inclusive. This kind of architecture follows the changeable and enigmatic rules of the market, but it is precisely these rules, which define the boundaries, the shapes and the duration of every manufactured article.

It could be stated that after the theatre gave up trying to reproduce reality naturalistically in the virtual realm of the stage, it is architecture or even the city itself, which shoulders the burden of representation.

A new idea of spectacle can today blend into every kind of reality. Nevertheless we should not consider spectacle as an abuse of the visual world. On the contrary, if observed and understood in its totality, it is the very result and the project of the current way of production. The show is "diffused" in the daily life of the city and in the grid of the spaces of the metropolitan experience. The idea of spectacle changes the notions of place and identity: we are losing the sense of the built environment, and the concept of local context is undergoing a process of erosion in which independence from the context is becoming the norm.

The notion of place is changing, and it can be rethought by accepting instability and modifiability as permanent conditions. Public space has also become a provisional attribute, not so much tied to the quality of the architecture, as to the terms of use which come about. Change and instability become a qualitative principle of space. The idea of physical place is moving towards one of dramaturgic place and the spectacular instability of the location substitutes the persistence and the sacredness of place.

Possiamo parlare di nuovi tipi di spazi, caratterizzati dalla forte presenza scenica. Luoghi drammaturgici pensati come *scenografie indipendenti*, come luoghi ideali di spettacolo. Scene urbane che non trovano collocazione in luoghi specifici, ma rappresentano soltanto se stesse, concentrando tutta l'attenzione sul luogo astratto che vogliono rappresentare. A differenza della scenografia tradizionale, in stretta relazione con la narrazione teatrale, in questi luoghi la scena è posta come condizione a priori e la drammaturgia diventa caratteristica peculiare dello spazio. Cadendo ogni funzione narrativa, le *scenografie indipendenti* definiscono una nuova forma di realismo metropolitano. Esse rappresentano una teatralità urbana nella quale si mischiano media, spettacolo e realtà; allestimento e finzione scenica si confondono, attore e fruitore si scambiano i ruoli, realtà e finzione si sovrappongono.

We can talk of new types of space, characterized by a strong scenic presence. Dramaturgic places can be thought as *independent stage sets*, like ideal places to perform. These are urban scenes, which do not find a position in specific sites, but represent only themselves, drawing all the attention to the abstract place that they aim to represent. Unlike traditional stage design, which was closely connected to the theatrical narration, in these places the scene is presented as an a priori condition, and the dramaturgy becomes a specific characteristic of the space. Lacking any narrative purpose, *independent stage designs* define a new form of metropolitan realism. They represent an urban theatricality in which media, spectacle and reality are mixed together; set design and theatrical fiction are muddled together, the actor and the user exchange their roles, reality and pretence overlap each other.

Relatori

## LE DRAMMATURGIE ARCHITETTONICHE DELLO SPAZIO URBANO

saluti

**Pier Carlo Palermo**

**Preside della Facoltà di Architettura e Società**

apre e modera

**Pierluigi Salvadeo**

intervengono

**Lucio Altarelli**

**Giandomenico Amendola**

**Ila Beka**

**Maurizio Carta**

**Raffaello Cecchi**

**Giò Forma** (Florian Boje / Cristina Picco / Claudio Santucci)

**Marina Spreafico**

**Roger van der Heide**

conclude

**Pierluigi Nicolin**

Speakers

## THE ARCHITECTONIC DRAMATURGIES OF URBAN SPACE

greetings

**Pier Carlo Palermo**

**Head of Faculty of Architecture and Society**

introduction and moderator

**Pierluigi Salvadeo**

speakers

**Lucio Altarelli**

**Giandomenico Amendola**

**Ila Beka**

**Maurizio Carta**

**Raffaello Cecchi**

**Giò Forma** (Florian Boje / Cristina Picco / Claudio Santucci)

**Marina Spreafico**

**Roger van der Heide**

conclusions

**Pierluigi Nicolin**

## METTERE IN SCENA

//

## METTERE IN MOSTRA

### L'EXHIBITION DESIGN NELL'ETÀ DELLA COMUNICAZIONE GLOBALE

Entro lo scenario della società dell'accelerazione dei consumi e del nomadismo culturale, produttivo, lavorativo e del tempo libero, la pratica dell'esporre (nel campo delle mostre, dei musei, delle fiere ecc.), alla luce di una capacità di offerta capace di innovarsi e rinnovarsi che si relaziona al ciclo dinamico dei consumi culturali e dell'entertainment, ha sviluppato - e sta continuamente sviluppando - strategie e tecniche di comunicazione sempre più raffinate, coinvolgenti e persuasive. Assistiamo a un ripensamento delle strutture espositive su basi di più concisa ed efficiente capacità di veicolare messaggi che, partecipando della ricchezza della comunicazione della "realtà multimediale" in cui viviamo, esprime le proprie modalità di trasmissione dei contenuti attraverso le collezioni, ma anche tramite opportune strutture mediatiche, mentre le nuove tecnologie ne veicolano l'articolazione del discorso trasmesso. L'allestimento è sempre più un artificio complesso, una "messa in scena" vibrante e comunicativa dello spazio espositivo, attagliata alle richieste di un pubblico che deve essere continuamente coinvolto nei cinque sensi. Nell'immaginario delle esposizioni di oggi non a caso si riconosce il segno di molteplici esperienze che hanno rappresentato un efficace veicolo di sperimentazione e le cui forme di comunicazione sono diventate parte della pratica dell'exhibition design attraverso la valorizzazione di "estetiche" laterali -design, "video art", high-tech, virtualità"-, mentre i concetti di modificabilità di spazi e di circolarità di esposizioni sono sempre più componenti di trasformazione dell'organizzazione di questi eventi. Tra queste realtà la pratica della scenografia e della regia (teatrale, cinematografica, televisiva, ecc.) rappresenta una delle componenti più recentemente ed efficacemente coinvolte nella cultura espositiva, anche nell'ambito della tradizionale disciplina museografica che tende sempre più a definire nell'esposizione museale una articolata "narratività" dei contenuti e una dinamizzazione delle modalità di trasmissione dei saperi. L'exhibition design, ambito progettuale dai confini non definibili in modo netto, si avvale di linguaggi e strumenti plurimi che riguardano l'architettura degli interni, il dettaglio costruttivo e materico, le tecnologie, la grafica e la multimedialità; è una disciplina dalle molte derivazioni e dalle numerose

## ON STAGE

//

## ON SHOW

### EXHIBITION DESIGN IN THE AGE OF GLOBAL COMMUNICATION

Within the scenario of the society of fast consumption and of the nomadism of culture, production, work and leisure time, the practice of exhibition design has developed -and is continuously developing- communication strategies and techniques that are more and more refined as well as involving and persuasive. We are witnessing (in the field of temporary exhibitions, of museums, of fairs, of retail, etc.) a rethinking of the exhibition systems, on the basis of a more concise and efficient capacity to transmit messages which, tapping into the richness of communication in the "multimedia reality" we live in, expresses contents not only through collections of objects on show, but also through suitable media structures, while new technologies convey the complexity of the transmitted discourse. Exhibitions are increasingly more complex artifices: exhibition design creates arrangements that are a vibrating and communicative whole tailored to the needs of an audience which has to be continuously involved with all five senses.

It is no coincidence that today's exhibitions bear the signs of multiple experiences that have successfully conveyed experimentation in the communication field and whose forms have become part of exhibition design practice through the use of "lateral aesthetics" such as video art, high-tech, virtual reality, etc. At the same time the concepts of the mutability of spaces and circularity of expositions play an ever greater part in the transformation of how these events are organised. Among the new practices involved in exhibition design, set design and stage direction techniques are one of the most recently and effectively involved components of the expositive culture. The same is true of traditional museography, which tends more and more to define museum exhibits as articulated complex "narration" of content with a more dynamic mode of transmitting knowledge. Exhibition design, whose cultural borders are not clearly definable, makes use of several languages and tools, which take in interior design, construction and material detail, technologies, graphics and multimediality. It is a discipline with many derivations and uses, and is given an increasingly important role by the financial community and by cultural institutions. In short, exhibition design is that kind of project which, involving places, spaces and architectures, both interior and exterior, arranges conceptual and physical devices that

applicazioni, alla quale il mondo economico e le istituzioni culturali assegnano e sempre più assegneranno un ruolo fondamentale. In estrema sintesi, l'exhibition design è quel progetto che, coinvolgendo luoghi, spazi e architetture, tra interni ed esterni, predispone apparati concettuali e apparati fisici (allestimenti, installazioni, scenografie) volti alla comunicazione intesa nelle sue accezioni più ampie.

In quest'epoca di ridondanza informativa e di virtualità globale e indifferenziata (siamo tutti immersi in una sorta di *paesaggio di comunicazioni visive*), sta assumendo sempre più importanza la dimensione fisica della comunicazione espositiva che proprio all'arte dell'allestimento si affida per manifestarsi concretamente. Mostre, stand, negozi, fiere, musei, luoghi del commercio, dello scambio e dell'incontro, spazi delle arti performative, vie e piazze pubbliche urbane si avvalgono del progetto di allestimento espositivo in un crescendo significativo di esperienze e con un affinamento continuo di competenze che ruotano attorno allo specifico del rapporto fra l'architettura vista come "interiorità" e "architettura dell'esporre"; quest'ultima intesa come l'insieme dei dispositivi propri degli allestimenti che in questi interni prendono forma e operano.

are devoted to communication in its broadest sense. In this age of information overload and of global and undifferentiated virtuality (we are all immersed in a sort of landscape of visual communication), the physical dimension of expositive communication is taking on greater importance, and relies on the art of exhibition design to give it a tangible shape.

Exhibitions, fairs, museums, shops, meeting spaces, performing art spaces, streets and public squares: all make use of exhibition design in a meaningful crescendo of experiences and with a constant refining of the skills that deal with the specific relationship between architecture as built space and "the architecture of display". The latter refers to the whole system of the typical arrangements that take shape and operate in these public interior spaces.

Relatori

## L'EXHIBITION DESIGN NELL'ETÀ' DELLA COMUNICAZIONE GLOBALE

saluti

**Angelo Torricelli**  
Preside della Facoltà di Architettura Civile

apre e modera

**Luca Basso Peressut**

intervengono

**Uwe R. Brückner**  
**Maurizio Di Paolo**  
**Ico Migliore**  
**Henri Rivière (Moatti et Rivière Architecture)**  
**Italo Rota**  
**Leonardo Sangiorgi (Studio Azzurro)**

conclude

**Gianni Ottolini**

Speakers

## L'EXHIBITION DESIGN NELL'ETÀ' DELLA COMUNICAZIONE GLOBALE

greetings

**Angelo Torricelli**  
Head of Faculty of Civil Architecture

introduction and moderator

**Luca Basso Peressut**

speakers

**Uwe R. Brückner**  
**Maurizio Di Paolo**  
**Ico Migliore**  
**Henri Rivière (Moatti et Rivière Architecture)**  
**Italo Rota**  
**Leonardo Sangiorgi (Studio Azzurro)**

conclusions

**Gianni Ottolini**

## METTERE IN SCENA



## METTERE IN MOSTRA

### LA PELLE "TATUATA" DELLA CITTA' MULTIMEDIALE

*"(...) Che importa allora se il mondo perde momentaneamente la sua profondità e minaccia di diventare una pelle lucida, un'illusione stereoscopica, un rapido susseguirsi di immagini filmiche senza densità?" (D. Harvey, La crisi della modernità, 1990)*

Può l'architettura comunicare?

Quello che è stato un interrogativo che ha percorso la storia delle idee estetiche e della critica d'arte di tutto il XX secolo, sembra oggi diventato un imperativo. L'architettura "deve" comunicare, ne va della sua sopravvivenza come prodotto dell'espressività umana. Nella metropoli contemporanea le contaminazioni fra linguaggi e culture diverse formano la materia genetica di una nuova pelle sintetica e "lucida".

In questo vorticoso mix, l'arte, il quotidiano, la tecnologia si intrecciano, si utilizzano, si citano, si nutrono reciprocamente.

Si introduce in questo modo nell'architettura, attraverso l'utilizzo di facciate interattive multimediali, il plus-valore dell'informazione e della comunicazione come valore ideologico dominante della nostra epoca.

Si genera quindi quello che molti di noi hanno immaginato, ma che ancora non hanno visto o vissuto appieno: il "Media Building".

L'edificio rappresenta la modalità di introduzione del virtuale nella città, il trasferimento dell'universo telematico dalla sfera privata e individuale, dalla singola postazione informatica, alla scala collettiva dello spazio pubblico.

Tradizionalmente la distinzione tra il pubblico e il privato era localizzata e limitata dal fronte della facciata. Oggi una terza condizione sta proliferando: lo spazio elettronico ha introdotto un altro dominio pubblico, delocalizzato nell' "infinito" spessore dello schermo.

In futuro c'è da aspettarsi che la redditività di un edificio dipenderà principalmente dal valore economico delle immagini trasmesse dalla parete-schermo, e quindi dal posizionamento strategico dell'edificio al fine di rendere più efficace la comunicazione urbana.

David Harvey, nel suo saggio *La crisi della modernità*, definisce la città contemporanea come uno "schermo gigante" su cui ogni giorno sono mescolati, riciclati e "scarabocchiati" suoni, immagini e storie diverse.

## ON STAGE



## ON SHOW

### THE "TATTOOED" SKIN OF THE MULTIMEDIA CITY

*"(...) So what does it matter if the world thereby momentarily loses its depth and threatens to become a glossy skin, a stereoscopic illusion, a rush of filmic images without density?" (D. Harvey, The condition of Post modernity, 1990)*

Can architecture communicate?

This question, which ran through the history of the aesthetic ideas and the art criticism of the whole of the 20th century, seems today to have become an imperative. Architecture "must" communicate; its survival as a product of human expressiveness is at stake.

In the contemporary metropolis the contamination between languages and different cultures form the genetic material of a new skin, synthetic and "shining".

In this whirling mix, art, daily life and technology interlace, use each other, cite each other, feed off each other.

The added value of information and of communication as a dominant ideological value of our era is thus introduced into architecture, through the use of interactive multimedia facades. This then generates what many of us have imagined, but have still not seen or fully experienced: the "Media Building".

The building represents the way of introducing the virtual to the city, the transfer of the computerized universe from the private and individual sphere, from the single computer station, to the collective scale of public space.

The distinction between public and private was traditionally localized and limited by the front of the facade. Today a third condition is proliferating: electronic space has introduced another public domain, delocalized in the "infinite" thickness of the screen.

In the future we can expect that the profitability of a building will depend mainly on the economic value of the images transmitted by the wall-screen, thus by the strategic positioning of the building so as to make urban communication more effective..

David Harvey, in his essay *The condition of post modernity*, defines the contemporary city as a "giant screen" on which every day sounds, images and different stories are mixed, recycled and "scribbled".

Risulta chiaro come la trattazione del tema del Media Building non si riferisce solo all'architettura, ma più in generale alle mutazioni del paesaggio urbano che derivano dalla presenza di tali edifici. Ci stiamo dirigendo verso quella che viene spesso definita come "città globale" o "metacittà". Le produzioni attuali di arte, architettura, tecnica ed elettronica si intrecciano in una dimensione "rizomatica", profondamente connessa alla cosiddetta economia dell'*entertainment*, e più in generale con la filosofia cosiddetta dell'accesso.

Afferma Paul Virilio all'interno di una conversazione con Francois Burkhardt, avvenuta nel giugno 2000:

*"(...) Siamo solo all'inizio di una trasformazione importante nel campo dell'arte di costruire. L'architettura sta diventando un supporto dell'informazione, per non dire un supporto pubblicitario in senso lato, un supporto mediatico. Così stiamo progredendo verso una condizione che consiste nell'interfaciare tutte le superfici (...)"*.

It is clear that the treatment of the theme of the Media Building refers not only to architecture, but more generally to the mutations of the urban landscape which caused by the presence of such buildings.

We are heading towards what is often defined as "global city " or "meta-city".

The current productions of art, architecture, technology and electronics interlace in a "rhizomatic" dimension, deeply connected to the so-called economics of entertainment, and more generally with the so-called philosophy of access.

Paul Virilio, in a conversation with Francois Burkhardt, in June 2000, said:

*"(...) We are only at the beginning of an important transformation in the area of the art of building. Architecture is becoming a support to information, not to mention an advertising support in a broad sense, a media support. So we are moving towards a condition which consists in interfacing all the surfaces (...)"*.

Relatori

## LA PELLE "TATUATA" DELLA CITTA' MULTIMEDIALE

saluti

**Alberto Seassaro**

**Preside della Facoltà del Design**

apre e modera

**Giampiero Bosoni**

intervengono

**Marco Grassivaro (APPARATI EFFIMERI)**

**H.Richardt e J.M.Quesne (Skertzo)**

**Clino Trini Castelli**

**Gernot Tscherteu**

**Claudio Sinatti**

conclude

**Maurizio Vogliazzo**

Speakers

## THE "TATTOOED" SKIN OF THE MULTIMEDIA CITY

greetings

**Alberto Seassaro**

**Head of Faculty of Design**

introduction and moderator

**Giampiero Bosoni**

speakers

**Marco Grassivaro (APPARATI EFFIMERI)**

**H.Richardt e J.M.Quesne (Skertzo)**

**Clino Trini Castelli**

**Gernot Tscherteu**

**Claudio Sinatti**

conclusions

**Maurizio Vogliazzo**

## METTERE IN SCENA

////

## METTERE IN MOSTRA

**PERFORMANCE TEATRALE: MATERIALI  
PER LA CADUTA DI UN IMPERO...**  
da Eschilo e Erodoto

Teatro Arsenale  
Scuolarsenale  
Arsenale-lab  
Fondazione MM&T  
Politecnico di Milano, Facoltà di Architettura e  
Società

adattamento e coordinamento registico  
**Marina Spreafico**

assistente alla regia  
**Valentina Colorni Vitale**

sonorizzazione musicale  
**Laboratorio Il Segno del Suono**  
**Andrea Bolzoni, Michele Ferrara, Mattia  
Gregorio, Andrea Laino, Stefano Lazzari,  
Davide Livornese, Andrea Marinelli, Mario  
Mariotti, Sergio Montemagno Mattia Palagi,  
Matteo Rossi, Danilo Sala, Alessandro Sesana**

coordinamento alla sonorizzazione musicale  
**Walter Prati, Massimo Falascone, Matteo  
Pennese**

allestimento scenico  
studenti vincitori del concorso indetto dal Laboratorio di  
Scenografia  
**Walter Di Giorgio / Giammaria Farina / Sara  
Picchio / Dorota Wilczynska**

attori (Arsenale-lab)  
**Alberto Baraghini, Nando Dessena, Giovanni  
Di Piano, Maria Elena Franchina, Maurizio  
Guerci, Aurora Martinetti, Matteo Melzi, Anna  
Ongaro, Vincenzo Paladino, Elisa Peruzzi,  
Valentina Rho, Victor Righi, Davide Roberti,  
Fabrizio Rocchi, Carmela Servino, Daniela Teti**

## ON STAGE

////

## ON SHOW

**THEATRE PERFORMANCE: MATERIALS  
FOR THE FALL OF AN EMPIRE...**  
from Eschilo and Erodoto

Teatro Arsenale  
Scuolarsenale  
Arsenale-lab  
Fondazione MM&T  
Politecnico di Milano, Facoltà di Architettura e  
Società

adapted and directed by  
**Marina Spreafico**

assistant director  
**Valentina Colorni Vitale**

music  
**Laboratorio Il Segno del Suono**  
**Andrea Bolzoni, Michele Ferrara, Mattia  
Gregorio, Andrea Laino, Stefano Lazzari,  
Davide Livornese, Andrea Marinelli, Mario  
Mariotti, Sergio Montemagno Mattia Palagi,  
Matteo Rossi, Danilo Sala, Alessandro Sesana**

music coordination  
**Walter Prati, Massimo Falascone, Matteo  
Pennese**

set design  
students who won the Scenography workshop competition  
**Walter Di Giorgio / Giammaria Farina / Sara  
Picchio / Dorota Wilczynska**

actors (Arsenale-lab)  
**Alberto Baraghini, Nando Dessena, Giovanni  
Di Piano, Maria Elena Franchina, Maurizio  
Guerci, Aurora Martinetti, Matteo Melzi, Anna  
Ongaro, Vincenzo Paladino, Elisa Peruzzi,  
Valentina Rho, Victor Righi, Davide Roberti,  
Fabrizio Rocchi, Carmela Servino, Daniela Teti**