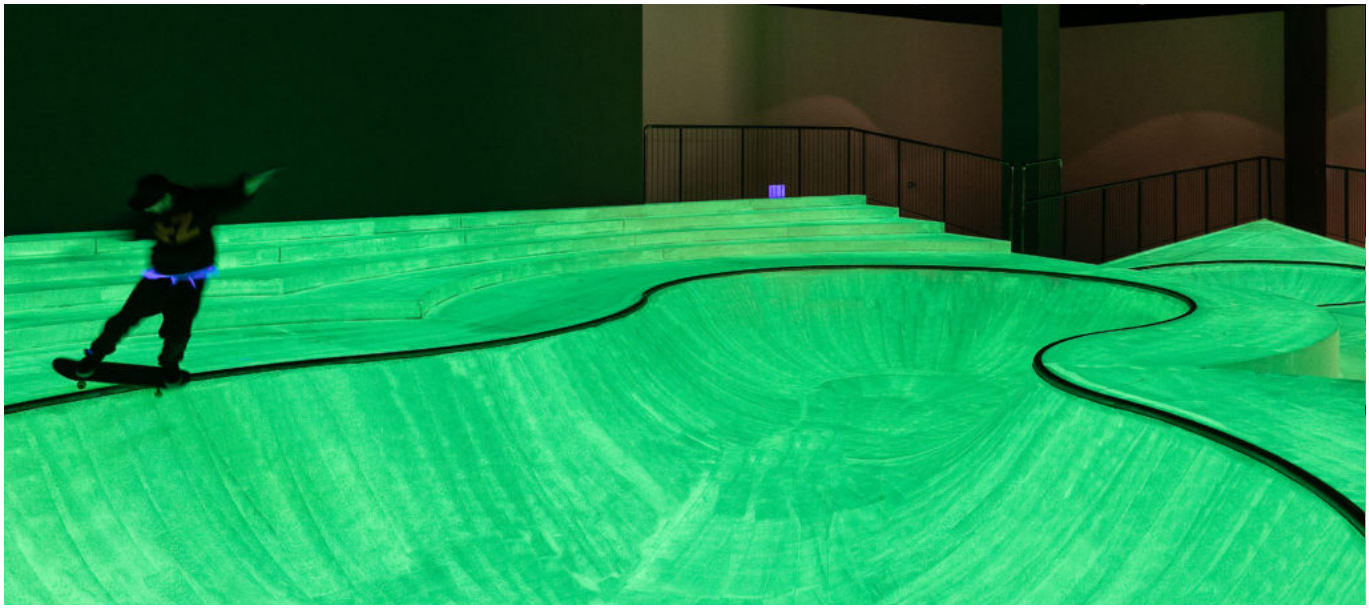
il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



Milano: alla Triennale in skateboard!

© Triennale Milano (foto Gianluca Di Ioia)

Triennale presenta "PLAY!", progetto dedicato al tema del gioco che si svolgerà nel corso del 2020 a cura di Julia Peyton-Jones. La prima installazione site specific è "OooOoO", lo skatepark dell'artista coreana Koo Jeong A

MILANO. Il primo progetto di **"PLAY!"** è l'installazione site specific **"OooOoO"**, uno **skatepark** praticabile realizzato all'interno degli spazi espositivi al piano terra della Triennale dall'artista coreana **Koo Jeong A**. Nominata "Artista dell'anno" nel 2016 dal Centro di cultura coreana nel Regno Unito e celebrata con una mostra personale a Londra, dagli anni Koo '90 **lavora alla reinvenzione di spazi con opere site specific** partecipative che spesso comprendono elementi architettonici, disegni, narrativa, poesia, pubblicazioni, installazioni, sculture, film, opere sonore e architetture. Tra i suoi progetti più recenti, la **serie dedicata agli skatepark**, il primo dei quali, "Otro", è stato realizzato nel 2012 in collaborazione con L'Escault Architectures sull'isola di Vassivière in Francia.

La "leggenda" narra che negli anni '50 alcuni surfisti stanchi di aspettare l'arrivo di una buona mareggiata costruirono i primi rudimentali skateboard. Questo passatempo prese piede rapidamente negli Stati Uniti con l'inizio degli anni '60. La conformazione del territorio della California giocò un ruolo importante nell'evoluzione dello skateboarding. C'erano infatti a quei tempi numerosi vecchi acquedotti a cielo aperto completamente asciutti e abbandonati.

A Milano sono presenti già tre skatepark, ma questo è indubbiamente molto particolare perché si trova **all'interno di un museo**, quindi **perfetto per i mesi invernali** e perché, visto all'interno di uno spazio espositivo, risulta come **una grande scultura partecipativa**. I visitatori infatti, non solo possono toccare l'opera ma anche anche provarla, relazionarsi con essa, muoversi su tutte le sue superfici. Così, gli skateboarder si muovono come danzatori e disegnano lo spazio. L'artista ha messo a punto un sistema sonoro e d'illuminazione che funziona in relazione con lo skatepark: **dipinto di vernice fluorescente**, s'illumina al buio e, insieme alla musica inedita di **Koreless**, compositore di musica elettronica, trasforma l'esperienza in un un'opera d'arte totale che coinvolge il pubblico.
Lo skatepark è dunque **un primo invito, a "giocare"**. Nel **1954** la X Triennale, con il **"Labirinto dei ragazzi" dei BBPR**, avviava una riflessione sulla dimensione didattica e culturale del gioco. Nel **1964**, la XIII Triennale veniva interamente dedicata al tema del **tempo libero**. In questo modo l'arte usciva dagli spazi delle gallerie e dei musei per entrare negli spazi pubblici. Oggi, con il progetto "PLAY!", a distanza di 55 anni, la Triennale ritorna, per l'intero 2020, sul "gioco" inteso come componente essenziale della geopolitica, della cultura e delle nuove pratiche del lavoro nelle società contemporanee. La cultura "skate" sarà anche presentata in un ampio programma pubblico, vista attraverso la lente di differenti discipline e temi come fotografia, moda, cinema, grafica, architettura e urbanistica, pubblicazioni indipendenti, musica e sport. In collaborazione con **Bastard** sono organizzate sessioni di skate condotte da coach esperti per bambini e ragazzi, dagli 8 anni ai 18 anni.
Il secondo episodio di "PLAY!" sarà un **playground** che s'inaugurerà nel giardino e, a concludere il ciclo, nell'autunno 2020, una mostra dal titolo **"Play With Me!"**, con le opere di artisti contemporanei che nel loro lavoro si sono confrontati con il tema del gioco. **Lo spazio pubblico entra quindi all'interno di uno spazio museale e dimostra come l'arte non sia necessariamente un oggetto da ammirare a distanza e, soprattutto, che può rivolgersi ad un pubblico ampio.** Del resto, la recente storia dell'arte contemporanea c'insegna che l'arte è anche esperienza.

OooOoO
di Koo Jeong A
a cura di Julia Peyton-Jones con Lorenza Baroncelli
27 novembre 2019 – 16 febbraio 2020

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

Triennale Milano

Autore

Arianna Panarella

Si laurea in Architettura al Politecnico di Milano nel 2005 e nel 2012 consegue un Master di II livello in Progettazione e tecnologie. Dal 2006 al 2022 ha collaborato alla didattica presso il Politecnico (Scuola di Architettura Urbanistica e Scuola del Design) e presso la Facoltà di Ingegneria di Trento (Dipartimento di Edile e Architettura). Dal 2010 insegna presso la Scuola Linguaviva Educational Group (Storia dell'architettura, del design e dell'arte). Dal 2005 al 2012 ha svolto attività professionale presso alcuni studi di architettura di Milano e dal 2013 lavora come libero professionista e si occupa di progettazione di interni, allestimenti e grafica. Dal 2005 al 2013 ha collaborato con la Fondazione Pistoletto e dal 2013 al 2019 con il direttivo di In/Arch Lombardia. Ha partecipato a convegni, concorsi, mostre e scrive articoli per riviste e testi.